

FACHMODUL B: GameProduction

Entwicklung eines Games vom Konzept über die GameMechanik (Motivationsdesign) bis zum konkreten Produkt. Fachspezifische Zusammenarbeit mit anderen Institutionen und (Arbeitsund Verfahrens-)Kulturen (etwa der ETH Zürich).

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Design > Master Design > Game Design > 1. Semester

Nummer und Typ	MDE-VIG-FachB-1000.19F.001 / Moduldurchführung
Modul	Interaktion/Game Design Fachinput B 1. Semester
Veranstalter	Departement Design
Leitung	René Bauer, Mela Kocher, Von Seiten der ETH GameLab / Disney, Bob Sumner, Fabio Zünd
Zeit	Di 19. Februar 2019 bis Fr 7. Juni 2019 / 13 - 17 Uhr
ECTS	2 Credits
Lehrform	Workshop, Vorlesung, Seminare
Zielgruppen	Masterstudierende Game Design Gamedesigner- und Gamedesignerinnen Interessierte Bachelorstudenten
Lernziele / Kompetenzen	Knowhow und Erfahrung in der Erstellung eines Spiels (Game Produktion). Softskills im Bereich Zusammenarbeit mit anderen Kulturen (vermutlich ETH Zürich GameLab / Disney Research)
Inhalte	Entwicklung eines gesamten Games von A bis Z in einem Team von 3-5 Personen bestehend aus Hochschulstudenten von zwei Masterstudiengängen (ZHDK, ETH Zürich). ZHDK Master Studenten erarbeiten und bringen ihr spezifisches Wissen im Bereich Motivationsdesign/Game Mechanik ins Projekt. Daneben arbeiten die Teammitglieder in ihrer Spezialisierungen am Projekt. Die entstanden Projekte werden in einer Abschlusspräsentation an der ETH präsentiert.
Bibliographie / Literatur	Jeweils vom Dozenten/Dozentin angekündigt.
Leistungsnachweis / Testatanforderung	A-F oder Fx
Termine	Voraussichtlich jeweils Dienstag Nachmittag. Jeweils eine Stunde ZHDK Input, danach ETH Vorlesung.
Dauer	Voraussichtlich 14.00 - 18.00 Dienstag Nachmittag
Bewertungsform	bestanden / nicht bestanden