

FACHMODUL A: GameDesignInsights

Insights in verschiedene Bereiche des Game Designs vermittelt von Insidern in den verschiedenen Bereichen.

Angebot für

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

Nummer und Typ	MDE-VIG-FachA-1000.19F.001 / Moduldurchführung
Modul	Interaktion/ Game Design Fachinput A 1. Semester
Veranstalter	Departement Design
Leitung	René Bauer, Beat Suter, Max Moswitzer, Ulrich Götz, Margarete Jahrmann, Mela Kocher
Zeit	Di 19. Februar 2019 bis Fr 7. Juni 2019 / 9 - 12 Uhr
ECTS	2 Credits
Voraussetzungen	Keine
Lehrform	Vorlesung mit Übungen oder Workshop.
Lernziele / Kompetenzen	Vertiefte Einblicke und Übungen im Bereich Game Design anhand von konkreten Artefakten und Theorien. Die Insights sollen Erkenntnisse vermitteln und gleichzeitig die eigene Arbeit inspirieren, dekontextualisieren und wiederum rekontextualisieren.
Inhalte	Im Allgemeinen beschäftigen sich die Inputs mit den unterschiedlichen Aspekten von Game Design und vertiefen diese. Ausgangsthemen sind dabei etwa: Game Studies, Game Production, Game Visuals, Game Art, Gamekultur, Gamemechaniken, Motivationsdesign
Bibliographie / Literatur	Literatur, Software wird im Unterricht bei den jeweiligen Dozenten bekannt gegeben oder direkt verteilt.
Leistungsnachweis / Testatanforderung	A-F oder Fx
Termine	Jeweils Dienstags Morgen.
Dauer	9.30-12.00 Uhr
Bewertungsform	bestanden / nicht bestanden