

Theorie 1.7 VGD Einführung in Spieltheorie und Game Studies

Kritische Analyse von Games

Einführung in die kritische Analyse von Spielen.

Einführung in die Game Studies und wissenschaftliches Lesen.

Angebot für

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

Nummer und Typ	BDE-BDE-T-VS-1007.19H.001 / Moduldurchführung
Modul	Theorie 1. Semester VGD
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Tabea Iseli
Zeit	Mo 23. September 2019 bis Mo 9. Dezember 2019 / 13 - 15 Uhr
ECTS	2 Credits
Voraussetzungen	keine
Lehrform	Seminar
Zielgruppen	Vertiefungsspezifisches Modul VGD, 1. Semester
Lernziele / Kompetenzen	Entwicklung eines kulturellen Verständnis von Spiel und Design; Aneignung von Prinzipien der Spielanalyse im Hinblick auf Game Design Principles.
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> - Einführung in die Magic Circle Theorie der Spiele - Spiel Definitionen - Spielmechaniken - Bedeutung und Wissenstransfer - Ludonarrative Dissonanz - Kritische Auseinandersetzung mit Theorie und Spielen
Bibliographie / Literatur	<p>Huizinga, Johan, 2004 (1938). Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Rowohlt.</p> <p>Caillois, Roger, 1961, Man, Play and Games. Free Press of Glencoe, New York.</p> <p>Aarseth, E. 2003, 'Playing Research: Methodological approaches to game analysis', Spilforskning, Denmark.</p>
Leistungsnachweis / Testatanforderung	80% Anwesenheit, Kurz-Referat, aktive Teilnahme am Seminar
Termine	Das Seminar findet jeweils montags vom 23. September bis 9. Dezember 2019 statt.
Bewertungsform	Noten von A - F