

Serious & Applied Games

Diskussion von Themen und Entwurf von Konzepten im Bereich von Serious & Applied Games

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Design > Bachelor Design > Game Design > 3. Semester

| | |
|--|---|
| Nummer und Typ | BDE-VGD-V-3007.19H.001 / Moduldurchführung |
| Modul | Serious & Applied Games |
| Veranstalter | Departement Design |
| Leitung | Prof. Ulrich Götz |
| Zeit | Di 7. Januar 2020 bis Mi 15. Januar 2020 / 9 - 17 Uhr 3 Tage |
| Anzahl Teilnehmende | maximal 21 |
| ECTS | 1 Credit |
| Voraussetzungen | alle bisherigen Pflichtmodule der Fachrichtung Game Design |
| Lehrform | Seminar |
| Zielgruppen | Fachrichtung Game Design, 3. Semester, Pflichtmodul |
| Lernziele / Kompetenzen | Diskussion der Funktionsprinzipien von Serious & Applied Game, insbesondere mit Hinblick auf implizites Motivation Design. Besprechung von Beispielen. Erstellung von Konzepten und Spielthemen für Serious & Applied Games. |
| Inhalte | siehe Lernziele/Kompetenzen |
| Bibliographie / Literatur | Götz, U., Kocher, M., Bauer, R., Müller, C. and Meilick, B. (2016). Challenges for Serious Game Design. Designing the Game-Based Neurocognitive Research Software "Hotel Plastisse". In: Elisa Lavagnino (Ed.). Gala 2015. Springer Verlag. |
| Leistungsnachweis / Testatanforderung | Seminararbeit, min. 80% Anwesenheit |
| Termine | 07.01.-15.01.2020 |
| Dauer | 3 Tage |
| Bewertungsform | Noten von A - F |