

Fachinput B

Im Zentrum des Moduls "Research in Action" steht das wissenschaftliche Erarbeiten von spezifischen Game-systemischen Themenfeldern. In wissenschaftlicher Begleitung wird zusammen der Brückenschlag zwischen Produktion und Scientific Community geleistet und reflektiert, es wird Fachliteratur aus dem Wissenschaftszweig "Game Studies" gelesen und analysiert, und wissenschaftliches Arbeiten in dieser Disziplin u.a. auf Onlineplattformen eingeübt.

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Design > Master Design > Game Design > 2. Semester

Nummer und Typ	MDE-VGD-B-2000.19H.001 / Moduldurchführung
Modul	Fachinput B
Veranstalter	Departement Design
Leitung	René Bauer Dr. Beat Suter Prof. Ulrich Götz Max Moswitzer Sonja Böckler
Zeit	Di 17. September 2019 bis Sa 4. Januar 2020 / 13:30 - 17 Uhr
ECTS	2 Credits
Lehrform	Kolloquium (Lektüre, (konkreatives) Schreiben, Präsentationen, Diskussionen)
Zielgruppen	2. Semester Studierende des Master of Arts in Design, Vertiefung Game-Design und interessierte Bachelorstudierende
Lernziele / Kompetenzen	Wissenschaftliches Erarbeiten spezifischer game-bezogener Themenfelder Präsentation von wissenschaftlichen Arbeiten: Kolloquium Umgang mit und Aneignung von wissenschaftlichen Texten Kompetenzen Scientific Community zu verstehen und daran teilzuhaben: Kolloquium, Konferenz Wissenschaftliches Arbeiten in einem Team: Teamprojektarbeit, Konferenz Networking: Kolloquium, Konferenz
Bibliographie / Literatur	Reader wird am Anfang des Seminars ausgehändigt. Leistungsnachweis /
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Besuch und aktive Teilnahme.
Termine	Dienstag Nachmittag, alle zwei Wochen.
Dauer	13.30 - 17.00 oder in Absprache mit Modulverantwortlichen
Bewertungsform	bestanden / nicht bestanden