

## Singleplayer Adventure

Game Engine Technologie und interaktiver Spielentwurf  
Spielproduktion I; Entwurf interaktiver Spielszenarien.

### Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Design > Bachelor Design > Game Design > 4. Semester

Nummer und Typ	BDE-VGD-V-4002a.20F.001 / Moduldurchführung
Modul	Singleplayer Adventure
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Max Moswitzer
Zeit	Do 19. März 2020 bis Fr 5. Juni 2020 / 9 - 17 Uhr 11 Tage
ECTS	4 Credits
Voraussetzungen	alle bisherigen Pflichtmodule Fachrichtung Game Design
Lehrform	Projekt
Zielgruppen	Fachrichtung Game Design, 4. Semester, Pflichtmodul
Lernziele / Kompetenzen	Entwurf eigenständiger Spielkonzepte und Umsetzung in interaktive Spielszenarien. Das Projekt umfasst Recherche, Erstellung eines kreativen Spielkonzeptes, technische Realisierung, abschliessende Präsentation und Dokumentation.
Inhalte	siehe Lernziele/Kompetenzen
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Projekt- bzw. Seminararbeit, min. 80% Anwesenheit
Termine	19.3.-15.6.2020
Dauer	11 Tage
Bewertungsform	Noten von A - F