

DIG Theorie 1.7 VGD Paidia vs Ludus: Game Studios Intro

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-1007.20H.001 / Moduldurchführung
Modul	Theorie 1. Semester VGD
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Prof. Dr. Margarete Jahrmann
Zeit	Mo 21. September 2020 bis Mo 14. Dezember 2020 / 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 21. September bis 14. Dezember 2020 statt.
	Kein Unterricht am 28. September 2020
Bewertungsform	Noten von A - F