

DIG Game Art

Kunst und Spiel - Grundprinzipien von Innovation

Angebot für

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

| | |
|--|--|
| Nummer und Typ | BDE-VGD-V-1001b.20H.001 / Moduldurchführung |
| Modul | Game Art |
| Veranstalter | Departement Design |
| Leitung | Prof. Margarete Jahrman |
| Zeit | Do 24. September 2020 bis Fr 22. Januar 2021 / 9 - 17 Uhr 16 Tage |
| Anzahl Teilnehmende | maximal 18 |
| ECTS | 5 Credits |
| Voraussetzungen | keine |
| Lehrform | Seminar |
| Zielgruppen | Fachrichtung Game Design, 1. Semester, Pflichtmodul |
| Lernziele / Kompetenzen | - Diskussion und Analyse von Game-Adaptionen und Spielkonzepten in der Welt der Kunst, Einflüsse von künstlerischer Praxis auf das Game Design und umgekehrt von Games auf Kunst. - Analyse der Anwendung von Spielmechaniken auf andere Gebiete der Gestaltung und Kunst |
| Inhalte | Kritik zum Verhältnis von Spielen und neuen Medien mit Fokus auf die Schnittstelle von Games und Kunst. Diskussion und Analyse von Kunstwerken, die Games adaptieren, modifizieren oder mit ihnen experimentieren. Analyse und Vergleich zugrunde liegender Systeme und Mechaniken; |
| Bibliographie / Literatur | Kunde, Harald (hg.): artgames. Aachen: Ludwig Forum 2005. Baumgärtel, Tilman (hg.): games. Computerspiele von Künstlerinnen. Dortmund: Revolver 2003. Grewening, Meinrad M. und Letze, Otto (hg): GameArt. Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz 2003. Jahrman, Margarete: Ich spiele Leben. Real-Player in Games. In: KUNSTFORUM International 176. Games and Art. Köln 2005. |
| Leistungsnachweis / Testatanforderung | Seminararbeit, 80% Anwesenheit |
| Termine | 24.09.-09.10.2020 & 11.01.-22.01.2021 |
| Dauer | 16 Tage |
| Bewertungsform | Noten von A - F |