

DIG Game Visuals I

Grundlagen der visuellen Gestaltung von Spielen

Angebot für

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

Nummer und Typ	BDE-VGD-V-1003.20H.001 / Moduldurchführung
Modul	Game Visuals I
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Florian Faller
Zeit	Di 13. Oktober 2020 bis Fr 30. Oktober 2020 / 9 - 17 Uhr 12 Tage
Anzahl Teilnehmende	maximal 18
ECTS	4 Credits
Voraussetzungen	alle bisherigen Pflichtmodule der Fachrichtung Game Design
Lehrform	Seminar
Zielgruppen	Fachrichtung Game Design, 1. Semester, Pflichtmodul
Lernziele / Kompetenzen	Das Unterrichtsmodul vermittelt Grundlagen für das Ausarbeiten visueller Spielwelten. Behandelt werden Gestaltungsprinzipien, Gestaltungselemente, Raum- & Bildaufbau, Farbenlehre sowie verschiedene Stile und Techniken. Die Studierenden erstellen visuelle Prototypen und experimentieren mit Grafikstilen.
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Seminararbeiten, min. 80% Anwesenheit
Termine	13.10.-30.10.2020
Dauer	12 Tage
Bewertungsform	Noten von A - F