

DIG Spiel: Handlung und Raum

Grundlegenden Entwurfsregeln für die Umsetzung virtueller Umgebungen. Kombination von Spielhandlung/Dramaturgie und räumlichem Entwurf. Erstes Spielprojekt mit funktionierendem Spielprototyp im grossen Team.

Angebot für

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

Nummer und Typ	BDE-VGD-V-1005.20H.001 / Moduldurchführung
Modul	Spiel: Handlung und Raum
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Prof. Ulrich Götz
Zeit	Di 24. November 2020 bis Fr 18. Dezember 2020 / 9 - 17 Uhr 11 Tage
Anzahl Teilnehmende	maximal 18
ECTS	4 Credits
Voraussetzungen	keine
Lehrform	Seminar
Zielgruppen	Fachrichtung Game Design, 1. Semester, Pflichtmodul
Lernziele / Kompetenzen	Vermittlung von grundlegenden Techniken und Entwurfsregeln bei Planung und Umsetzung virtueller Umgebungen. Diskussion der Abhängigkeiten virtueller Raumgestaltung und Verlauf einer Dramaturgie bzw. einer Spielhandlung. Organisation einer Arbeitsgruppe im grossen Team und Umsetzung eines funktionierenden Spielprototyps.
Inhalte	siehe Lernziele/Kompetenzen
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Seminararbeit, 80% Anwesenheit
Termine	24.11.-18.12.2020
Dauer	11 Tage
Bewertungsform	Noten von A - F