Pervasive Games

Hybride Spiele und Urbane Interventionen

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Design > Bachelor Design > Game Design > 3. Semester

Nummer und Typ	BDE-VGD-V-3000.20H.001 / Moduldurchführung
Modul	Pervasive Games
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Prof. Margarete Jahrmann
Zeit	Di 15. September 2020 bis Mi 14. Oktober 2020 / 9 - 17 Uhr 10 Tage
Anzahl Teilnehmende	maximal 20
ECTS	2 Credits
Voraussetzungen	alle bisherigen Pflichtmodule Studienvertiefung Game Design
Lehrform	Seminar
Zielgruppen	Fachrichtung Game Design, 3. Semester, Pflichtmodul
Lernziele / Kompetenzen	- Analyse bestehender Playful Devices - Realisierung eines eigenen Konzepts – Design und Umsetzung als Mockup – Filmische Inszenierung des Mockups
Inhalte	Playful Devices: alternative Controllers, unconventional Displays, Toys & Device Art. Konzeption und Entwurf eines eigenen Playful Device, Umsetzung als Mockup und Inszenierung in Bild und Film
Leistungsnachweis / Testatanforderung	z.B. Seminar-/Projektarbeit, min 80% Anwesenheit
Termine	15.09.-14.10.2020
Dauer	10 Tage
Bewertungsform	Noten von A - F