

## DIG Game Visuals III

Game Visuals III: angewandte Entwurfsmethoden der visuellen Gestaltung von Spielräumen.

### Angebot für

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

Nummer und Typ	BDE-VGD-V-3001a.20H.001 / Moduldurchführung
Modul	Game Visuals III
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Florian Faller
Zeit	Do 17. September 2020 bis Di 24. November 2020 / 9 - 17 Uhr 7 Tage
Anzahl Teilnehmende	maximal 20
ECTS	3 Credits
Voraussetzungen	alle bisherigen Pflichtmodule Studienvertiefung Game Design
Lehrform	Seminar
Zielgruppen	Fachrichtung Game Design, 3. Semester, Pflichtmodul
Lernziele / Kompetenzen	Das Modul behandelt angewandte Entwurfsmethoden der visuellen Konzeption und Gestaltung von Spielräumen. Die Studierenden beschäftigen sich mit Fragen des Environment Designs, der Beleuchtung und des Real-Time Renderings sowie der räumlichen Inszenierung und Dramaturgie von Spielwelten. Die Arbeiten werden als spielbare Raumerfahrungen in einer Game Engine umgesetzt.
Inhalte	siehe Lernziele/Kompetenzen
Leistungsnachweis / Testatanforderung	z.B. Seminar-/Projektarbeit, min 80% Anwesenheit
Termine	17.09.-24.11.2020
Dauer	7 Tage
Bewertungsform	Noten von A - F