

DIG Game Business

Grundlagen in Game Publishing und Marketing

Angebot für

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

Nummer und Typ	BDE-VGD-V-3005a.20H.001 / Moduldurchführung
Modul	Game Business
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Florian Faller
Zeit	Mo 11. Januar 2021 bis Fr 22. Januar 2021 / 9 - 17 Uhr 7 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	Das Modul befasst sich mit den wirtschafts- und businessrelevanten Aspekten des Game Designs und gibt den Studierenden die Möglichkeit, ihre berufliche Perspektive zu reflektieren. Das Seminar diskutiert die unterschiedlichen Business- und Finanzierungsmodelle von Spielprojekten, reflektiert die Trends der Branche und beschäftigt sich mit den Herausforderungen und Strategien rund um Kommerzialisierung, Vertrieb, Publishing und Marketing von Games.
Inhalte	siehe Lernziele/Kompetenzen
Leistungsnachweis / Testatanforderung	z.B. Seminar-/Projektarbeit, min 80% Anwesenheit
Termine	11.01.-22.01.2020
Dauer	7 Tage
Bewertungsform	bestanden / nicht bestanden