

DIG Monitoring

Das Modul GameMechanics geht mit zwei verschiedenen Kursen Gamemechaniken nach: "Handson" (Wissenschaft in seiner Praxis) und "Gamemechanics & Motivationsdesign" (Thema Spiele).

In "Handson" wird als Gruppe die Scientific Community simuliert und konkret an den eigenen Thesen und Artefakten gemeinsam diskursiv gearbeitet.

In "Gamemechanics & Motivationsdesign" geht es in der Gruppe um die Fragen, wie Spiele funktionieren, und wie sie spezifisch motivieren. Es werden theoretische Texte gelesen und anschliessend auf konkrete Spiele angewendet. Es werden Games (beobachtend) gespielt, analysiert und anschliessend an Variationen und deren Folgen gearbeitet.

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Design > Master Design > Game Design > 2. Semester

Nummer und Typ	MDE-VGD-MO-2000.20H.001 / Moduldurchführung
Modul	Monitoring
Veranstalter	Departement Design
Leitung	René Bauer Dr. Mela Kocher
Zeit	Di 15. September 2020 bis Di 5. Januar 2021 / 9:30 - 17 Uhr
Anzahl Teilnehmende	maximal 10
ECTS	4 Credits
Lehrform	Handson: Gruppenarbeit / Gruppenmentorate Gamemechanics & Motivationsdesign: Angewandtes Spielen, Analysieren und angewandtes Experimentieren
Zielgruppen	2. Semester Studierende des Master of Arts in Design, Vertiefung Game-Design
Lernziele / Kompetenzen	Handson: Wissenschaft als Spiel mit spezifischen Regeln, konkretes wissenschaftliches Arbeiten Gamemechanics & Motivationsdesign: Reflektiertes Spielen / Analysieren / Knowledge zu Motivationsdesign / Gamemechaniken
Inhalte	Magic Circle / Flow / Regeln / Motivationsstrukturen Konkrete Spiele und ihre je eigenen Gamemechaniken Theorien und Modelle von Gamemechaniken Motivationsdesign
Bibliographie / Literatur	Wird abgegeben.
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Besuch und aktive Teilnahme.
Termine	Dienstag
Dauer	ganzes Semester
Bewertungsform	bestanden / nicht bestanden