DIG Theorie 2.7 VGD: Multilineares Storytelling

Choose your own Adventure. Multilineares Storytelling in Theorie und kreativer Anwendung.

Angebot für

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

Nummer und Typ	BDE-BDE-T-VS-2007.21F.001 / Moduldurchführung
Modul	Theorie 2. Semester VGD
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Dr. phil. Beat Suter
Zeit	Mo 22. Februar 2021 bis Mo 7. Juni 2021 / 10:30 - 12:30 Uhr
Anzahl Teilnehmende	maximal 20
ECTS	2 Credits
Voraussetzungen	Keine
Lehrform	Seminar
Zielgruppen	BA-Theoriemodul vertiefungsspezifisch für Studierende im 2. Semester
Lernziele / Kompetenzen	Überblick über multilineares Storytelling in unterschiedlichen Medien und kreative Anwendung desselben in einem abgeschlossenen Gruppenprojekt. Gemeinsames Verfassen und Erstellen einer multilinearen Geschichte sowie Herausgabe und Präsentation derselben.
Bibliographie / Literatur	1. Martinez, Matias; Michael Scheffel: Einführung in die Erzähltheorie. München: C.H.Beck 2016. 2. Campbell, Joseph: Der Heros in tausend Gestalten. Insel Verlag: Frankfurt a.M.: 2011. 3. Suter, Beat: Hyperfiktion und interaktive Narration im frühen Entwicklungsstadium zu einem Genre. Update Verlag: Zürich 2000. 4. Harrigan, Pat und Noah Wardrip-Fruin: Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media. MIT Press: Cambridge MA 2007. 5. Gebrüder Frei: Icon Poet. Alle Geschichten dieser Welt. Verlag Hermann Schmidt: Mainz 2011. 6. Ryan, Marie-Laure and Jan-Noel Thon. Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology. University of Nebraska Press: Lincoln and London 2014. 7. Alexander, Bryan. The New Digital Storytelling: Creating Narratives with New Media. Praeger: Santa Barbara 2017
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Schreiberische und herausgeberische Mitarbeit, 80% Anwesenheit.
Termine	Montags vom 22. Februar bis 7. Juni 2021 Kein Seminar an folgenden Terminen: 5./12./26. April 2021 24. Mai 2021
Dauer	10:30 bis 12:30 Uhr
Bewertungsform	Noten von A - F