

## DIG Game Analysis I: Spielgeschichte

Brettspielgeschichte - historischer Überblick, Analyse der Regelwerke und Konzepte, Entwurf, Projekt.

### Angebot für

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

Nummer und Typ	BDE-VGD-V-2000.21F.001 / Moduldurchführung
Modul	Spielgeschichte, Mechanik
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Dr. Beat Suter
Zeit	Di 30. März 2021 bis Mi 28. April 2021
	7.5 Tage
Anzahl Teilnehmende	maximal 20
ECTS	3 Credits
Voraussetzungen	alle bisherigen Pflichtmodule Fachrichtung Game Design
Lehrform	Seminar, Projekt
Zielgruppen	Fachrichtung Game Design, 2. Semester, Pflichtmodul
Lernziele / Kompetenzen	Überblick über die Geschichte der analogen Spiele - von Würfelspielen bis zu Strategiespielen. Analyse und Vergleich der zugrundeliegenden Systeme und Mechaniken. Konzeption und Umsetzung eines eigenen Brettspiels.
Inhalte	siehe Lernziele/Kompetenzen
Bibliographie / Literatur	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Glonegger, Erwin: Das Spiele-Buch. Drei-Magier-Verlag 1999</li> <li>2. Parlett, David: The Oxford History of Board Games. Oxford University Press 1999</li> <li>3. Bell, R. C., u.a: Board and Table Games from many civilizations, New York: Dover 1979.</li> <li>4. Murray, H. J. R.: A History of Board-Games other than Chess. New York: Oxford University Press 1951.</li> <li>5. Fitta, Marco: Spiele und Spielzeug in der Antike. Stuttgart: Theiss 1998.</li> <li>6. Werneck, Tom: Leitfaden für Spieleerfinder. Ravensburger Spieleverlag 1997.</li> <li>7. Brettspielesammlung des GameLab (200 Spiele)</li> </ol>
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Seminararbeiten, min. 80% Anwesenheit
Termine	30.03.-28.04.2021
Dauer	7.5 Tage
Bewertungsform	Noten von A - F