

DIG Game Sound Analysis

Game Sound Analysis; Geschichte, Ästhetik, Wirkung und Funktion der Klänge in Videospielen.

Angebot für

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

Nummer und Typ	BDE-VGD-V-2005.21F.001 / Moduldurchführung
Modul	Game Sound Analysis
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Polus Christoph
Zeit	Di 8. Juni 2021 bis Fr 11. Juni 2021 / 9 - 17 Uhr 4 Tage
ECTS	2 Credits
Voraussetzungen	Alle bisherigen Pflichtmodule Fachrichtung Game Design
Lehrform	Seminar
Zielgruppen	Fachrichtung Game Design, 2. Semester, Pflichtmodul
Lernziele / Kompetenzen	Der Game Sound Analysis Kurs ist die erste Stufe auf dem Weg, eigenen Sound zielgerichtet in ein Game einzubauen. Er fokussiert auf die Geschichte, Ästhetik und Funktion von Klängen und Musik in Computerspielen. In eigenen Analyseprojekten werden die Sounds von Spielen kritisch untersucht und diskutiert. Dadurch wird eine Grundlage für das eigene Sound Design geschaffen. Als Vorbereitung auf die weiterführenden Soundkurse folgender Semester wird auch grundlegende Kompetenz über Sound erworben. Was ist Sound auf physikalischer Ebene? Wie kann man Sound visuell darstellen und welche Darstellungsformen gibt es? Wir lernen, Sound zu "lesen" und die Graphen richtig zu interpretieren.
Inhalte	siehe Lernziele/Kompetenzen
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Kurzpräsentation von Game Sound Analyseprojekten, min. 80% Anwesenheit
Termine	08.06.-11.06.2021
Dauer	4 Tage
Bewertungsform	Noten von A - F