

## DIG Game Writing II

Vom Konzept zum Spiel - angewandtes Game Writing als Voraussetzung der Spielproduktion.

### Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Design > Bachelor Design > Game Design > 4. Semester

Nummer und Typ	BDE-VGD-V-4003.21F.001 / Moduldurchführung
Modul	Game Writing II
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Dr. Beat Suter
Zeit	Di 30. März 2021 bis Mi 21. April 2021 / 9 - 17 Uhr 6 Tage
Anzahl Teilnehmende	maximal 20
ECTS	3 Credits
Voraussetzungen	alle bisherigen Pflichtmodule Fachrichtung Game Design
Lehrform	Seminar
Zielgruppen	Fachrichtung Game Design, 4. Semester, Pflichtmodul
Lernziele / Kompetenzen	Überblick über Konzeption, Planen und Dokumentieren von Spielen. Evaluation nützlicher Tools. Erstellen eines Game-Entwicklungs-Manuals für die Spielproduktion. Ausarbeitung und Umsetzung von Regelwerk, Interaktion und Narration mittels Storyboard und Skript. Erstellen eines Game Design Dokuments zum Adventure Projekt.
Inhalte	siehe Lernziele/Kompetenzen
Bibliographie / Literatur	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bateman, Chris Mark: Game Writing: Narrative Skills for Videogames, 2006. .</li> <li>2. Salen, Katie, Zimmermann, Eric: Rules of Play: Game Design Fundamentals, 2004.</li> <li>3. Schell, Jesse. The Art of Game Design: A Book of Lenses. 2008.</li> <li>4. Despain, Wendy. Professional Techniques for Video Game Writing. 2008</li> <li>5. Denton Bryant, Robert and Keith Giglio. Slay the Dragon. Writing Great Video Games. Michael Wiese Productions: Studio City 2015.</li> <li>6. Heussner, Tobias et al. The Game Narrative Toolbox. Taylor and Francis: New York and London 2015.</li> </ol>
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Projekt- bzw. Seminararbeit, min. 80% Anwesenheit
Termine	30.03.-21.4.2021
Dauer	6 Tage
Bewertungsform	Noten von A - F