

DIG VGD-Thesis

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Design > Bachelor Design > Game Design > 6. Semester

Nummer und Typ	BDE-BDE-T-VS-6007.21F.001 / Moduldurchführung
Modul	VGD-Thesis
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Dr. phil. Beat Suter
Anzahl Teilnehmende	maximal 20
ECTS	6 Credits
Voraussetzungen	Abschluss 5. Semester
Lehrform	Seminar, Mentorat
Zielgruppen	BA-Theoriemodul vertiefungsspezifisch für Studierende im 6. Semester
Lernziele / Kompetenzen	Der schriftliche Teil der BA-Abschlussarbeit dient der Erarbeitung eines Thesenpapiers sowie der Dokumentation der praktischen Arbeit. Mit dem schriftlichen Teil wird den Studierenden von Beginn an die Möglichkeit gegeben, die Ausgangslage, ihre Recherchen, die Entwicklung und das Ergebnis des Projektes lückenlos zu dokumentieren und hinterfragen.
Inhalte	Erarbeiten und Verfassen der Theoriearbeit.
Bibliographie / Literatur	<ol style="list-style-type: none">1. Leitfaden für die Bachelor-Arbeit der Fachrichtung Game Design.2. Leitfaden für wissenschaftliches Arbeiten des Theorieregiments DDE.3. Balzert, Helmut, Marion Schröder und Christian Schäfer (hgg.) Wissenschaftliches Arbeiten. Ethik, Inhalt & Form wiss. Arbeiten, Handwerkszeug, Quellen, Projektmanagement, Präsentation. W3L Verlag: Herdecke, Witten 2012.4. Schell, Jesse. The Art of Game Design. A Book of Lenses. CRC Press Taylor & Francis Group: Boca Raton, London New York 2015.5. Suter, Beat, Mela Kocher and René Bauer (eds.). Games and Rules. Game Mechanics for the Magic Circle. transcript, 2018.
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Theoriearbeit, 80% Anwesenheit
Termine	24.02.2020
Bewertungsform	Noten von A - F