

DIG Berufs.- und Mastervorbereitung VGD

Einmal um die ganze Welt! A Worldwide Game Developers Journey.

Im Jahr der neuen Online Nähe reisen wir in einer Woche um die Welt — in Form von virtuellen Studiovisits (Focus: Ludic Activism/non-colonial Games). Wir treffen uns auf virtuellen Hubs und in multidimensionalen Räumen. Diese Reise erlaubt die Begegnung und den Austausch mit Game Designer*innen aus der ganzen Welt.

Im Lauf der Woche treffen wir uns bei Talks mit Indie& AAA Studios, in Q&A-Sessions, experimental virtual presence Game-Jams und Hands-on Masterclasses (mit internationalen Protagonist*innen der Playful Media Szene) — ergänzt durch SOCIAL BONDING events: Workshops, Live Game Broadcasts mit der Neuromatic Game Art Group, shared Alpha Wave Meditations und virtueller Barbetrieb.

Wie jede Reise erlaubt unser Worldwide Format Netzwerkbildung, vermittelt das Gefühl für länderspezifischen Eigenheiten (Förderinstitutionen, Bildungseinrichtungen, Begegnungsorte und andere gamespezifische Infrastrukturen).

Diese berufsvorbereitende Exkursion ermöglicht Einblicke in Arbeitsweisen, Design- und Ideenfindungsprozesse, Distributionspipelines, interdisziplinäre Arbeitsbereiche und zukunftsweisende Berufsfelder und Business-Konzepte. Im Rahmen der online Reise möchten wir auch den Studierenden selbst die Möglichkeit bieten, ausgewählte eigene Projekte einem internationalen Publikum zu präsentieren.

Angebot für

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

Nummer und Typ	BDE-BDE-P-VGD-6024.21F.001 / Moduldurchführung
Modul	Berufs.- und Mastervorbereitung VGD
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Prof.Dr.Margarete Jahrmann Maike Thies
Zeit	5 Tage
ECTS	2 Credits
Lehrform	Virtuelle Exkursion, Praxisanteil <ul style="list-style-type: none"> - Talks (20 min. + 10 min. Q&A) - Masterclasses (120 min.) - Panel mit unterschiedlichsten Gästen (60 min.) - Mini-Game-Jam (48 Stunden) + Abschlusspräsentation - Projekt-Pitches von ausgewählten ZHdK Game Design Studierenden an einer internationalen Hochschule (pro Projekt 3 Minuten, max. Dauer 90 Min., inkl. Q&A nach jeder Projektpräsentation) - Brainwave Meditations- oder Broadcast am Abend - virtuelle Drinks und virtuelles Mittagessen - virtueller Theater-/Museums-/Opernbesuch
Zielgruppen	Bachelor Praxismodul für Studierende im 6. Semester Pflichtmodul für VGD Game Design, 6. Semester
Lernziele / Kompetenzen	Fokus - Creative Entrepreneurship - Game Art & Experimental Gaming - AAA Studios vs. Indie-Studios - Immersive Technologien (AR/VR) - Bildungseinrichtungen - Zukunftsweisende Berufsfelder für Game Designer*innen

	Kommunikationsplattformen/Dokumentation Mozilla hubs, Web GL, Zoom, Discord, Vimeo
Inhalte	Diese berufsvorbereitende Exkursion ermöglicht Einblicke in Arbeitsweisen, Design- und Ideenfindungsprozesse, Distributionpipelines, interdisziplinäre Arbeitsbereiche und zukunftsweisende Berufsfelder und Business-Konzepte. Im Rahmen der online Reise möchten wir auch den Studierenden selbst die Möglichkeit bieten, ausgewählte eigene Projekte einem internationalen Publikum zu präsentieren.
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Anwesenheit, aktive Teilnahme und Präsentation eigener Arbeiten
Termine	8 bis 12. Februar 2021 Die Kosten für die Unterkunft bzw. CHF 150.00 pro Teilnehmenden werden vom Departement Design übernommen
Dauer	5 Tage
Bewertungsform	Noten von A - F