

DIG Fachinput A

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Design > Master Design > Game Design > 1. Semester

Nummer und Typ	MDE-VGD-A-1000.21F.001 / Moduldurchführung
Modul	Fachinput A
Veranstalter	Departement Design
Leitung	René Bauer, Mela Kocher, Max Moswitzer, Ulrich Götz, Beat Suter, Margarete Jahrman
Zeit	Mo 22. Februar 2021 bis So 13. Juni 2021 / 9 - 12 Uhr
ECTS	2 Credits
Lehrform	Vorlesung mit Übungen oder Workshop.
Lernziele / Kompetenzen	Vertiefte Einblicke und Übungen im Bereich Game Design anhand von konkreten Artefakten und Theorien. Die Insights sollen Erkenntnisse vermitteln und gleichzeitig die eigene Arbeit inspirieren, dekontextualisieren und wiederum rekontextualisieren
Inhalte	Im Allgemeinen beschäftigen sich die Inputs mit den unterschiedlichen Aspekten von Game Design und vertiefen diese. Ausgangsthemen sind dabei etwa: Game Studies, Game Production, Game Visuals, Game Art, Gamekultur, Gamemechaniken, Motivationsdesign
Bibliographie / Literatur	Literatur, Software wird im Unterricht bei den jeweiligen Dozenten bekannt gegeben oder direkt verteilt.
Leistungsnachweis / Testatanforderung	A-F oder Fx
Termine	Jeweils Mittwochmorgen
Dauer	9.30-12.00 Uhr
Bewertungsform	bestanden / nicht bestanden