

DIG Fachinput B

Angebot für

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

Nummer und Typ	MDE-VGD-B-1000.21F.001 / Moduldurchführung
Modul	Fachinput B
Veranstalter	Departement Design
Leitung	René Bauer, Mela Kocher
Zeit	Mo 22. Februar 2021 bis So 13. Juni 2021 / 13:30 - 17 Uhr
ECTS	2 Credits
Zielgruppen	Masterstudierende Game Design Gamedesigner- und Gamedesignerinnen Interessierte Bachelorstudenten
Lernziele / Kompetenzen	Knowhow und Erfahrung in der Erstellung eines Spiels (Game Produktion). Softskills im Bereich Zusammenarbeit mit anderen Kulturen: Spielplatz-Design mit Flüchtlingskindern
Inhalte	Entwicklung eines gesamten Games von A bis Z in einem Team / Mitarbeit an Forschungs- und Entwicklungsprojekt (mit ZHAW Soziale Arbeit), für Flüchtlingswohnen Brüttisellen: Erforschen von Spielplatz-Design und -Kultur, Erstellung von Prototypen
Bibliographie / Literatur	Jeweils vom Dozenten/Dozentin angekündigt.
Leistungsnachweis / Testatanforderung	A-F oder Fx
Termine	Voraussichtlich jeweils Mittwochnachmittag 13.30 - 17.00 Uhr.
Bewertungsform	bestanden / nicht bestanden