

DIG Monitoring

Angebot für

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

Nummer und Typ	MDE-VGD-MO-1000.21F.001 / Moduldurchführung
Modul	Monitoring
Veranstalter	Departement Design
Leitung	René Bauer, Mela Kocher, Ulrich Götz, Max Moswitzer, Beat Suter, Margarete Jahrman
Zeit	Mo 22. Februar 2021 bis So 13. Juni 2021 / 9:30 - 17 Uhr
ECTS	4 Credits
Lehrform	HandsOn: Gemeinsame Arbeitsworkshops mit allen GameDesign Masterstudierenden GameMechanics: Gemeinsame Arbeitsworkshops mit allen GameDesign Masterstudierenden
Lernziele / Kompetenzen	HandsOn: Erlernen von Teamskills in Brainstorming, Entwicklung, Weiterentwicklung und Zusammenarbeit in Game Design Prozessen und wissenschaftlichem Schreiben / # GameMechanics: Erarbeiten und Anwenden angewandt wissenschaftlicher Modelle und Theorien bis hin zu Standpunkten aus den Gamestudies.
Inhalte	HandsOn: Gemeinsam konkrete Projektarbeit an den Themen der Masterstudenten. Wie lassen sich Probleme lösen? Dabei bringen alle Teilnehmer ihr Wissen, ihre Methoden, ihre Modell ein. Gemeinsam konkrete wissenschaftliche Arbeit an den Thesen der Masterstudenten. Wie geht man wissenschaftlich vor, wie lassen sich konkrete Probleme lösen, wie konkrete Argumentationsschritte aufbauen? # GameMechanics: Angewandte Auseinandersetzung mit verschiedenen Motivationsdesigns alias Gamemechanikens. Konkretes Spielen, anschliessendes Analysieren und Diskutieren von Texten und Modellen.
Bibliographie / Literatur	Wird in den Stunden bekanntgegeben.
Leistungsnachweis / Testatanforderung	A-F oder Fx
Termine	jeweils dienstags von 9.30 - 17.00 Uhr
Bewertungsform	bestanden / nicht bestanden