

## Game Visuals I

Angebot für	Design > Bachelor Design > Game Design > 1. Semester
Nummer und Typ	BDE-VGD-V-1003.21H.001 / Moduldurchführung
Beschreibung	Grundlagen der visuellen Gestaltung von Spielen
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Florian Faller
Anzahl Lektionen	0
Zeit	Di 19. Oktober 2021 bis Fr 5. November 2021 / 9 - 17 Uhr 12 Tage
ECTS	4 Credits
Voraussetzungen	alle bisherigen Pflichtmodule der Fachrichtung Game Design
Lehrform	Seminar
Zielgruppen	Fachrichtung Game Design, 1. Semester, Pflichtmodul
Lernziele / Kompetenzen	Das Unterrichtsmodul vermittelt Grundlagen für das Ausarbeiten visueller Spielwelten. Behandelt werden Gestaltungsprinzipien, Gestaltungselemente, Raum- & Bildaufbau, Farbenlehre sowie verschiedene Stile und Techniken. Die Studierenden erstellen visuelle Prototypen und experimentieren mit Grafikstilen.
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Seminararbeiten, min. 80% Anwesenheit
Termine	19.10.-05.11.2021
Dauer	12 Tage