

Game Writing I

Angebot für	Design > Bachelor Design > Game Design > 1. Semester
Nummer und Typ	BDE-VGD-V-1004.21H.001 / Moduldurchführung
Beschreibung	<p>Game Writing I. Strukturen und Möglichkeiten des kreativen Schreibens. Erstellen eines Teamprojekts in Kombination von Dramaturgie und räumlichem Entwurf - zusammen mit dem Modul Spiel: Handlung und Raum.</p> <p>Handlung, Raum und Bewegung sind essentielle Bestandteile aller Computer Games. Spielobjekte bewegen sich im Spielraum, der selbst durch den Lauf der Handlung im permanenten Wandel ist. In Game-Projekten wird die Dramaturgie des Spiels mit einem funktionierenden räumlichen Vokabular kombiniert. Das Modul verknüpft Grundtechniken des kreatives Schreibens mit denen der dreidimensionalen Raumplanung.</p>
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Dr. Beat Suter
Anzahl Lektionen	0
Zeit	Do 25. November 2021 bis Fr 17. Dezember 2021 / 9 - 17 Uhr 8 Tage
ECTS	3 Credits
Voraussetzungen	keine
Lehrform	Seminar, Projekt, Teamprojekt
Zielgruppen	Fachrichtung Game Design, 1. Semester, Pflichtmodul
Lernziele / Kompetenzen	Grundlagen von Erzähltechniken, Dramaturgie- und Dialoggestaltung. Praktische Übungen zum kreativen Schreiben. Gezielte Anwendung in Kombination mit dem räumlichen Entwurf im Modul Spiel: Handlung und Raum.
Inhalte	siehe Lernziele/Kompetenzen
Bibliographie / Literatur	<ol style="list-style-type: none"> 1. Crawford, Chris: On Game Design. 2003, Indianapolis, Ind.: New Riders. 2. Bateman, Chris: Game Writing: Narrative Skills for Videogames. 2006, Charles River Media. 3. Huizinga, Johan: Homo Ludens vom Ursprung der Kultur im Spiel. 1991 (1939), Reinbek bei Hamburg: Rowohlt. 4. Martinez, Matias; Michael Scheffel: Einführung in die Erzähltheorie. München: C.H.Beck 2003. 5. Campbell, Joseph: Der Heros in tausend Gestalten. Insel Verlag: Frankfurt a.M. 1999 (1949). 6. Howard, Jeffrey: Quests: Design, Theory, and History in Games and Narratives. Wellesley, Massachusetts: AK Peters 2008. 7. Suter, Beat: Hyperfiktion und interaktive Narration im frühen Entwicklungsstadium zu einem Genre. 2000, Zürich: Update Verlag. 8. Lochner, David: Storytelling in virtuellen Welten. UVK: Konstanz, München 2014.
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Seminararbeit, 80% Anwesenheit
Termine	25.11.-17.12.2021
Dauer	8 Tage