

Theorie 1.7 VGD Paidia vs Ludus: Game Studios Intro

Kritische Analyse von Games

Einführung in die kritische Analyse von Spielen.

Einführung in die Game Studies und wissenschaftliches Lesen.

Angebot für

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

Nummer und Typ	BDE-BDE-T-VS-1007.21H.001 / Moduldurchführung
Modul	Theorie 1. Semester VGD
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Sonja Böckler
Zeit	Mo 27. September 2021 bis Mo 13. Dezember 2021 / 10:30 - 12:30 Uhr
ECTS	2 Credits
Voraussetzungen	keine
Lehrform	Seminar
Zielgruppen	Vertiefungsspezifisches Modul VGD, 1. Semester
Lernziele / Kompetenzen	Entwicklung eines kulturellen Verständnis von Spiel und Design; Aneignung von Prinzipien der Spielanalyse im Hinblick auf Game Design Principles.
Inhalte	- Einführung in die Magic Circle Theorie der Spiele - Spiel Definitionen - Spielmechaniken - Bedeutung und Wissenstransfer - Ludonarrative Dissonanz - Kritische Auseinandersetzung mit Theorie und Spielen
Bibliographie / Literatur	Huizinga, Johan, 2004 (1938). Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Rowohlt. Caillois, Roger, 1961, Man, Play and Games. Free Press of Glencoe, New York. Aarseth, E. 2003, 'Playing Research: Methodological approaches to game analysis', Spilforskning, Denmark.
Leistungsnachweis / Testatanforderung	80% Anwesenheit, Kurz-Referat, aktive Teilnahme am Seminar
Termine	Das Seminar findet jeweils montags vom 27. September bis 13. Dezember 2021 statt.
Bewertungsform	Noten von A - F