

## Game Art

Kunst und Spiel - Grundprinzipien von Innovation

Angebot für

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

Nummer und Typ	BDE-VGD-V-1001b.21H.001 / Moduldurchführung
Modul	Game Art
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Caroline Hirt
Zeit	Do 30. September 2021 bis Fr 15. Oktober 2021 / 9 - 17 Uhr 16 Tage
Anzahl Teilnehmende	maximal 19
ECTS	5 Credits
Voraussetzungen	keine
Lehrform	Seminar
Zielgruppen	Fachrichtung Game Design, 1. Semester, Pflichtmodul
Lernziele / Kompetenzen	- Diskussion und Analyse von Game-Adaptionen und Spielkonzepten in der Welt der Kunst, Einflüsse von künstlerischer Praxis auf das Game Design und umgekehrt von Games auf Kunst. - Analyse der Anwendung von Spielmechaniken auf andere Gebiete der Gestaltung und Kunst
Inhalte	Kritik zum Verhältnis von Spielen und neuen Medien mit Fokus auf die Schnittstelle von Games und Kunst. Diskussion und Analyse von Kunstwerken, die Games adaptieren, modifizieren oder mit ihnen experimentieren. Analyse und Vergleich zugrunde liegender Systeme und Mechaniken;
Bibliographie / Literatur	Kunde, Harald (hg.): artgames. Aachen: Ludwig Forum 2005. Baumgärtel, Tilman (hg.): games. Computerspiele von Künstlerinnen. Dortmund: Revolver 2003. Grewening, Meinrad M. und Letze, Otto (hg): GameArt. Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz 2003. Jahrmann, Margarete: Ich spiele Leben. Real-Player in Games. In: KUNSTFORUM International 176. Games and Art. Köln 2005.
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Seminararbeit, 80% Anwesenheit
Termine	30.09.-15.10.2021 & 10.01.-21.01.2022
Dauer	16 Tage
Bewertungsform	Noten von A - F