

Mentoring

Angebot für	Design > Master Design > Game Design > 2. Semester
Nummer und Typ	MDE-VGD-ME-2000.21H.001 / Moduldurchführung
Beschreibung	<p>Die Mentorate werden individuell mit den Mentorinnen und Mentoren vereinbart. Es sind pro Semester mind. zwei Mentoratstermine wahrzunehmen (Teilnahme wird protokolliert, d.h. Inhalt der Diskussion wird vom Studierenden stichwortartig festgehalten und danach via E-Mail an Mentoren verschickt). Die Mentorate dienen der persönlichen fachlichen Beratung und Diskussion sowie der Planung der weiteren Arbeitsschritte. Sie werden einzeln abgehalten. Die Mentoren können aus dem Kreis der MA-Dozierenden oder einem Kooperationspartner stammen, der am entsprechenden Projekt beteiligt ist. Mentorate durch externes Fachpersonal sind zulässig, müssen jedoch möglichst frühzeitig und spätestens bis zum Abschluss des 2. Semesters beim Programmverantwortlichen gemeldet sein.</p> <p>Im 2. Semester ist neben den beiden regulären Mentoraten, die den Fortschritt des gesamten MA-Projekts betreffen, noch ein zusätzliches Mentorat bei Mela Kocher wahrzunehmen, bei dem Ansatz und bisherige Ausführung der MA Thesis besprochen wird.</p>
Veranstalter	Departement Design
Leitung	René Bauer Dr. Beat Suter Prof. Ulrich Götz Max Moswitzer Hiloko Kato Dr. Mela Kocher
Anzahl Lektionen	0
Zeit	Di 21. September 2021 bis Fr 21. Januar 2022
ECTS	4 Credits
Voraussetzungen	Gamedesigner- und Gamedesignerinnen
Lehrform	Mentorat
Zielgruppen	2. Semester Studierende des Master of Arts in Design, Vertiefung Game-Design
Lernziele / Kompetenzen	Gemeinsames Erarbeiten von Fragestellungen und Lösungsansätzen Diskussionsfähigkeit Asymmetrische Kommunikationskompetenz Personen als Kompetenzzentren und Netzwerkknotenpunkt wahrnehmen
Inhalte	Eigenes Masterprojekt und verwandte Themenfelder
Bibliographie / Literatur	Wird in den Mentoraten erarbeitet oder angegeben.
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Mindestens 2 Mentorate. Protokoll an Dozenten.
Termine	Nach Vereinbarung.
Dauer	Nach Bedarf maximal 2 Stunden pro Mentorat.