

Monitoring

Angebot für	Design > Master Design > Game Design > 2. Semester
Nummer und Typ	MDE-VGD-MO-2000.21H.001 / Moduldurchführung
Beschreibung	<p>Das Modul GameMechanics geht mit zwei verschiedenen Kursen Gamemechaniken nach: "Handson" (Wissenschaft in seiner Praxis) und "Gamemechanics & Motivationsdesign" (Thema Spiele).</p> <p>In "Handson" wird als Gruppe die Scientific Community simuliert und konkret an den eigenen Thesen und Artefakten gemeinsam diskursiv gearbeitet.</p> <p>In "Gamemechanics & Motivationsdesign" geht es in der Gruppe um die Fragen, wie Spiele funktionieren, und wie sie spezifisch motivieren. Es werden theoretische Texte gelesen und anschliessend auf konkrete Spiele angewendet. Es werden Games (beobachtend) gespielt, analysiert und anschliessend an Variationen und deren Folgen gearbeitet.</p>
Veranstalter	Departement Design
Leitung	René Bauer Dr. Mela Kocher
Anzahl Lektionen	0
Zeit	Di 28. September 2021 bis Mi 5. Januar 2022 / 9:30 - 17 Uhr
ECTS	4 Credits
Lehrform	Handson: Gruppenarbeit / Gruppenmentorate Gamemechanics & Motivationsdesign: Angewandtes Spielen, Analysieren und angewandtes Experimentieren
Zielgruppen	2. Semester Studierende des Master of Arts in Design, Vertiefung Game-Design
Lernziele / Kompetenzen	<p>Handson: Wissenschaft als Spiel mit spezifischen Regeln, konkretes wissenschaftliches Arbeiten</p> <p>Gamemechanics & Motivationsdesign: Reflektiertes Spielen / Analysieren / Knowledge zu Motivationsdesign / Gamemechaniken</p>
Inhalte	<p>Magic Circle / Flow / Regeln / Motivationsstrukturen</p> <p>Konkrete Spiele und ihre je eigenen Gamemechaniken</p> <p>Theorien und Modelle von Gamemechaniken</p> <p>Motivationsdesign</p>
Bibliographie / Literatur	Wird abgegeben.
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Besuch und aktive Teilnahme.
Termine	Dienstag
Dauer	ganzes Semester