

Game Sound Analysis

Game Sound Analysis; Geschichte, Ästhetik, Wirkung und Funktion der Klänge in Videospielen.

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Design > Bachelor Design > Game Design > 2. Semester

Nummer und Typ	BDE-VGD-V-2005.22F.001 / Moduldurchführung
Modul	Game Sound Analysis
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Christoph Polus
Zeit	Di 7. Juni 2022 bis Fr 10. Juni 2022 4 Tage
Anzahl Teilnehmende	maximal 19
ECTS	2 Credits
Voraussetzungen	Ihr mögt und spielt Games und habt ein offenes Ohr? Ihr seid neugierig, was der Sound zum Spielgefühl beitragen kann und welche Aspekte er im Gameplay abdecken kann? Dann seid ihr hier richtig! Wir schauen es uns an!
Lehrform	Seminar
Zielgruppen	Fachrichtung Game Design, 2. Semester, Pflichtmodul
Lernziele / Kompetenzen	Um Sound in Games zu verstehen ist ein Blick auf die Entstehungsgeschichte interessant. Wie sind wir hier gelandet und warum? Ihr werdet lernen, wie sich Sound Hardware und Ästhetik im Gamesound entwickelt haben. Wir werden ältere und neuere Spiele im Soundbereich genau analysieren. Welche Wirkung hat Sound in Games? Welchen Einfluss hat Sound auf das Feeling? Wie kommuniziert Sound mit den SpielerInnen? Wie benutzt man Sound zum Storytelling? Nachdem wir viele theoretische Aspekte des Sounds kennen gelernt haben, wenden wir das Wissen im praktischen Teil dieses Kurses an. Wir analysieren 2 Games und vergleichen sie in den erlernten Kriterien miteinander. So sind wir bestens vorbereitet auf die folgenden Semester, wenn wir uns dann dranmachen, Sound selber zu erstellen!
Inhalte	Siehe Lernziele/Kompetenzen.
Bibliographie / Literatur	Polus, Chris (2021): The Narrative Role of Sound in Games. In: Suter, Beat, Bauer, René und Kocher, Mela (Eds.). Narrative Mechanics. Strategies And Meanings In Games And Real Life. Bielefeld: transcript, p. 91-110.
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Kurzpräsentation von Game Sound Analyseprojekten, min. 80% Anwesenheit
Termine	7.6.-10.6.2021
Dauer	4 Tage
Bewertungsform	Noten von A - F