

Adventure Game

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Design > Bachelor Design > Game Design > 4. Semester

Nummer und Typ	BDE-VGD-V-4004b.22F.001 / Moduldurchführung
Modul	Adventure Game
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Chris Elvis Leisi
Zeit	Do 12. Mai 2022 bis Do 9. Juni 2022 5 Tage
Anzahl Teilnehmende	maximal 19
ECTS	2 Credits
Voraussetzungen	alle bisherigen Pflichtmodule Fachrichtung Game Design
Lehrform	Projekt
Zielgruppen	Fachrichtung Game Design, 4. Semester, Pflichtmodul
Lernziele / Kompetenzen	Entwurf eigenständiger Spielkonzepte und Umsetzung in interaktive Spielszenarien. Das Projekt umfasst Recherche, Erstellung eines kreativen Spielkonzeptes, technische Realisierung, abschliessende Präsentation und Dokumentation.
Inhalte	siehe Lernziele/Kompetenzen
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Projekt- bzw. Seminararbeit, min. 80% Anwesenheit
Termine	12.5.-10.6.2022
Dauer	5 Tage
Bewertungsform	Noten von A - F