

## Fachinput A

### Insights

#### Angebot für

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

Nummer und Typ	MDE-VGD-A-1000.22F.001 / Moduldurchführung
Modul	Fachinput A
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Mela Kocher René Bauer Ulrich Götz Beat Suter Hiloko Kato
Zeit	Mo 21. Februar 2022 bis Fr 10. Juni 2022
ECTS	2 Credits
Lehrform	Vorlesung mit Übungen oder Workshop
Lernziele / Kompetenzen	Vertiefte Einblicke und Übungen im Bereich Game Design anhand von konkreten Artefakten und Theorien. Die Insights sollen Erkenntnisse vermitteln und gleichzeitig die eigene Arbeit inspirieren, dekontextualisieren und wiederum rekontextualisieren.
Inhalte	Im Allgemeinen beschäftigen sich die Inputs mit den unterschiedlichen Aspekten von Game Design und vertiefen diese. Ausgangsthemen sind dabei etwa: Game Studies, Game Production, Game Visuals, Storytelling, Game Art, Urban Games, Gamekultur, Gamemechaniken, Motivationsdesign, Spielrezeption und -Aesthetik.
Bibliographie / Literatur	Literatur, Software wird im Unterricht bei den jeweiligen Dozenten bekannt gegeben oder direkt verteilt.
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Aktive Mitarbeit, 80% Teilnahme
Termine	Jeweils Mittwoch vormittags
Dauer	9.30-12.00 Uhr oder nach Ankündigung Dozierende.
Bewertungsform	bestanden / nicht bestanden