

## Monitoring

### Angebot für

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

Nummer und Typ	MDE-VGD-MO-1000.22F.001 / Moduldurchführung
Modul	Monitoring
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Mela Kocher, René Bauer, Ulrich Götz, Beat Suter
Zeit	Mo 21. Februar 2022 bis Fr 10. Juni 2022
ECTS	4 Credits
Lehrform	HandsOn: Gemeinsame Arbeitsworkshops mit allen GameDesign Masterstudierenden GameMechanics: Gemeinsame Arbeitsworkshops mit allen GameDesign Masterstudierenden
Lernziele / Kompetenzen	HandsOn: Erlernen von Teamskills in Brainstorming, Entwicklung, Weiterentwicklung und Zusammenarbeit in Game Design Prozessen und wissenschaftlichem Schreiben / # GameMechanics: Erarbeiten und Anwenden angewandt wissenschaftlicher Modelle und Theorien bis hin zu Standpunkten aus den Gamestudies.
Inhalte	HandsOn: Gemeinsam konkrete Projektarbeit an den Themen der Masterstudenten. Wie lassen sich Probleme lösen? Dabei bringen alle Teilnehmer:innen ihr Wissen, ihre Methoden, ihre Modell ein. Gemeinsam konkrete wissenschaftliche Arbeit an den Thesen der Masterstudierenden. Wie geht man wissenschaftlich vor, wie lassen sich konkrete Probleme lösen, wie konkrete Argumentationsschritte aufbauen? # GameMechanics: Angewandte Auseinandersetzung mit verschiedenen Motivationsdesigns alias Gamemechanikens. Konkretes Spielen, anschliessendes Analysieren und Diskutieren von Texten und Modellen.
Bibliographie / Literatur	Wird in den Stunden bekanntgegeben.
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Aktive Teilnahme & 80% Anwesenheit
Termine	Jeweils dienstags von 10 - 17.00 Uhr
Bewertungsform	bestanden / nicht bestanden