

## Monitoring

### Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Design > Master Design > Game Design > 3. Semester

Nummer und Typ	MDE-VGD-MO-3000.22F.001 / Moduldurchführung
Modul	Monitoring
Veranstalter	Departement Design
Leitung	René Bauer , Mela Kocher
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 Masterstudierende
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 ihr Wissen, ihre Methoden, ihre Modell ein. Gemeinsam konkrete wissenschaftliche Arbeit an den Thesen der Masterstudenten. 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 und 80% Anwesenheit
Termine	jeweils dienstags von 10 - 17.00 Uhr
Bewertungsform	bestanden / nicht bestanden