

## Game Visuals I

Game Visuals I: Grundlagen für die visuelle Gestaltung von Spielen

### Angebot für

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

Nummer und Typ	BDE-VGD-V-1003.22H.001 / Moduldurchführung
Modul	Game Visuals I
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Florian Faller, Natasha Sebben
Anzahl Teilnehmende	maximal 20
ECTS	4 Credits
Voraussetzungen	keine
Lehrform	Seminar
Zielgruppen	Studienvertiefung Game Design, 1. Semester, Pflichtmodul
Lernziele / Kompetenzen	Behandelt werden: Gestaltungsprinzipien, Gestaltungselemente, Raum- & Bildaufbau, Farblehre, verschiedene Stile und Techniken für das Ausarbeiten von visuellen Spielwelten.
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Seminararbeit, 80% Anwesenheit
Termine	18.10.-4.11.2022 (ohne Montage)
Bewertungsform	Noten von A - F