

## Theorie 1.7 VGD Paidia vs Ludus: Game Studies Intro

Kritische Analyse von Games

Einführung in die kritische Analyse von Spielen.

Einführung in die Game Studies und wissenschaftliches Lesen.

Angebot für

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

Nummer und Typ	BDE-BDE-T-VS-1007.22H.001 / Moduldurchführung
Modul	Theorie 1. Semester VGD
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Sonja Böckler
Zeit	Mo 26. September 2022 bis Mo 19. Dezember 2022 / 10:30 - 12:30 Uhr
ECTS	2 Credits
Voraussetzungen	keine
Lehrform	Seminar
Zielgruppen	Vertiefungsspezifisches Modul VGD, 1. Semester
Lernziele / Kompetenzen	Entwicklung eines kulturellen Verständnis von Spiel und Design; Aneignung von Prinzipien der Spielanalyse im Hinblick auf Game Design Principles.
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Einführung in die Magic Circle Theorie</li> <li>- Spiel Definitionen</li> <li>- Spielmechaniken</li> <li>- Bedeutung und Wissenstransfer</li> <li>- Kritische Auseinandersetzung mit Theorie und Spielen</li> </ul>
Bibliographie / Literatur	<p>Huizinga, Johan, 2004 (1938). Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel.</p> <p>Caillois, Roger, 1961, Man, Play and Games. Free Press of Glencoe, New York.</p> <p>Tekinbas, K. S., &amp; Zimmerman, E. (2003). Rules of play: Game design fundamentals. MIT press.</p> <p>Csikszentmihalyi, Mihaly, and Reed Larson. Flow and the foundations of positive psychology. Vol. 10. Dordrecht: Springer, 2014.</p> <p>Hunicke, Robin, Marc LeBlanc, and Robert Zubek. "MDA: A formal approach to game design and game research." Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI. Vol. 4. No. 1. 2004.</p>
Leistungsnachweis / Testatanforderung	80% Anwesenheit, Kurz-Referat, aktive Teilnahme am Seminar
Termine	Das Seminar findet jeweils montags vom 26. September bis 19. Dezember 2022 statt. Kein Unterricht am 3. Oktober 2022.
Bewertungsform	Noten von A - F