

Game Business

Grundlagen in Game Publishing und Marketin

Angebot für

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

| | |
|--|---|
| Nummer und Typ | BDE-VGD-V-3005a.22H.001 / Moduldurchführung |
| Modul | Game Business |
| Veranstalter | Departement Design |
| Leitung | Florian Faller |
| Anzahl Teilnehmende | maximal 20 |
| ECTS | 2 Credits |
| Voraussetzungen | alle bisherigen Pflichtmodule Studienvertiefung Game Design |
| Lehrform | Kurs 1 Projekt / Kurse 2 und 3 Seminar |
| Zielgruppen | Studienvertiefung Game Design, 3. Semester, Pflichtmodul |
| Lernziele / Kompetenzen | Vermittlung von Basiswissen bei Veröffentlichung und Vertrieb von Games |
| Inhalte | siehe Lernziele/Kompetenzen |
| Leistungsnachweis / Testatanforderung | z.B. Seminar-/Projektarbeit, min 80% Anwesenheit |
| Termine | 9.1.;11.1.;13.1.;16.1.;18.-20.1.2023 |
| Bewertungsform | bestanden / nicht bestanden |