

Serious & Applied Games

Diskussion von Themen und Entwurf von Konzepten im Bereich von Serious & Applied Games

Angebot für

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

Nummer und Typ	BDE-VGD-V-3007.22H.001 / Moduldurchführung
Modul	Serious & Applied Games
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Prof. Ulrich Götz
Anzahl Teilnehmende	maximal 20
ECTS	1 Credit
Voraussetzungen	alle bisherigen Pflichtmodule der Fachrichtung Game Design
Lehrform	Seminar
Zielgruppen	Fachrichtung Game Design, 3. Semester, Pflichtmodul
Lernziele / Kompetenzen	Diskussion der Funktionsprinzipien von Serious & Applied Game, insbesondere mit Hinblick auf implizites Motivation Design. Besprechung von Beispielen. Erstellung von Konzepten und Spielthemen für Serious & Applied Games.
Inhalte	siehe Lernziele/Kompetenzen
Bibliographie / Literatur	Götz, U., Kocher, M., Bauer, R., Müller, C. and Meilick, B. (2016). Challenges for Serious Game Design. Designing the Game-Based Neurocognitive Research Software "Hotel Plastisse". In: Elisa Lavagnino (Ed.). Gala 2015. Springer Verlag.
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Seminararbeit, min. 80% Anwesenheit
Termine	10.1.;12.1.;17.1.2023
Bewertungsform	Noten von A - F