

In Between Game Design and Architecture

In Between Game Design and Architecture

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Design > Bachelor Design > Game Design > 5. Semester

Nummer und Typ	BDE-VGD-V-5000.22H.001 / Moduldurchführung
Modul	Kollaborative Welten
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Goran Saric Florian Faller Ulrich Götz
Anzahl Teilnehmende	maximal 20
ECTS	4 Credits
Voraussetzungen	alle bisherigen Pflichtmodule Studienvertiefung Game Design
Lehrform	Projekt
Zielgruppen	Studienvertiefung Game Design, 5. Semester, Pflichtmodul
Lernziele / Kompetenzen	In einem experimentellen und interdisziplinären Umfeld wird die Fähigkeit vertieft und erweitert, Konzepte für Spielmechaniken auszuarbeiten und anzuwenden. Im Vordergrund steht das Vision-Building, unterlegt mit einer vertieften Recherche zu gesellschaftlichen Themen und bekannten Persönlichkeiten.
Inhalte	Im Rahmen des Lehrstuhls VOLUPTAS der ETH Zürich erstellen Studierende der Fachrichtung Game Design zusammen mit Studierenden aus der Architektur ein gemeinsames Konzept, welches in zwei verschiedenen Projektarbeiten mündet. siehe Lernziele/Kompetenzen
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Seminar-/Projektarbeit, min 80% Anwesenheit
Termine	19.-21.9.; 23.9.;27.-28.9.;30.9.;4.- 5.10.;11.10.;18.10.;15.11.;22.11.;29.11.;6.12.;13.12.;20.12.2022
Bewertungsform	Noten von A - F