

Fachinput A

Es finden regelmässig Vorlesungen der Dozierenden des MA Game Design zu relevanten und aktuellen Themen aus dem soziologischen, kulturellen, gestalterischen und technologischem Umfeld des Game Designs statt. Diese Vorlesungen beziehen sich nicht direkt auf die individuellen MA-Projekte der Studierenden, werden jedoch aus den Oberthemen des MA Game Design entlehnt (also aus Game Production, Ludic Game Art, Collaborative Worlds, Serious Game Design, Urban und Pervasive Games).

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Design > Master Design > Game Design > 2. Semester

Nummer und Typ	MDE-VGD-A-2000.22H.001 / Moduldurchführung
Modul	Fachinput A
Veranstalter	Departement Design
Leitung	René Bauer Dr. Beat Suter Prof. Ulrich Götz Hiloko Kato Mela Kocher
Anzahl Teilnehmende	maximal 10
ECTS	2 Credits
Lehrform	Vorlesung/Workshop
Zielgruppen	2. Semester Studierende des Master of Arts in Design, Vertiefung Game-Design
Lernziele / Kompetenzen	Insights in spezifische Themen des Gamedesigns
Bibliographie / Literatur	Jeweils vom Dozenten/Dozentin angekündigt.
Bewertungsform	bestanden / nicht bestanden