Kolloquium 2. Semester

Angebot für

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

Nummer und Typ	MDE-VGD-K-2000.22H.001 / Moduldurchführung
Modul	Kolloquium 2. Semester
Veranstalter	Departement Design
Leitung	René Bauer Mela Kocher Ulrich Götz Beat Suter
Anzahl Teilnehmende	maximal 10
ECTS	8 Credits
Lehrform	Präsentation und Diskussion der Arbeit
Zielgruppen	2. Semester Studierende des Master of Arts in Design, Vertiefung Game-Design
Lernziele / Kompetenzen	Die Studierenden sind aufgefordert, zum Ende des zweiten Semesters den Grossteil ihrer theoretischen Master-Thesis vorzulegen und die Inhalte sowie den Fortschritt der gestalterischen Arbeit im Endsemesterkolloquium zu präsentieren. Die erfolgreiche Bewertung der Abgabe und Präsentation ist Voraussetzung für den erfolgreichen Übertritt ins dritte Semester.
Leistungsnachweis / Testatanforderung	80% Anwesenheit während des Semesters. 60% Masterthese bis Ende Semester geschrieben. Fortschritt in der Projektarbeit.
Termine	Werden Anfang Semester bekannt gegeben
Dauer	20 Minuten pro Person Präsentation inkl. Q&A
Bewertungsform	Noten von A - F