

## Mentoring

### Angebot für

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

Nummer und Typ	MDE-VGD-ME-2000.22H.001 / Moduldurchführung
Modul	Mentoring
Veranstalter	Departement Design
Leitung	René Bauer Mela Kocher Beat Suter Hiloko Kato Ulrich Götz
Anzahl Teilnehmende	maximal 10
ECTS	4 Credits
Voraussetzungen	Gamedesigner- und Gamedesignerinnen
Lehrform	Mentorat
Lernziele / Kompetenzen	Gemeinsames Erarbeiten von Fragestellungen und Lösungsansätzen Diskussionsfähigkeit Asymmetrische Kommunikationskompetenz Personen als Kompetenzzentren und Netzwerkknotenpunkt wahrnehmen
Inhalte	Eigenes Masterprojekt und verwandte Themenfelder
Bibliographie / Literatur	Wird in den Mentoraten erarbeitet oder angegeben.
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Mindestens 2 Mentorate. Protokoll via E-Mail an Dozenten im Anschluss an Mentorat.
Termine	Nach Vereinbarung
Dauer	Nach Bedarf maximal 2 Stunden pro Mentorat.
Bewertungsform	bestanden / nicht bestanden