

Monitoring

Angebot für

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

Nummer und Typ	MDE-VGD-MO-2000.22H.001 / Moduldurchführung
Modul	Monitoring
Veranstalter	Departement Design
Leitung	René Bauer Mela Kocher
Anzahl Teilnehmende	maximal 10
ECTS	4 Credits
Lehrform	Handson: Gruppenarbeit / Gruppenmentorate Gamemechanics & Motivationsdesign: Angewandtes Spielen, Analysieren und angewandtes Experimentieren
Zielgruppen	Handson: Gruppenarbeit / Gruppenmentorate Gamemechanics & Motivationsdesign: Angewandtes Spielen, Analysieren und angewandtes Experimentieren
Lernziele / Kompetenzen	Handson: Wissenschaft als Spiel mit spezifischen Regeln, konkretes wissenschaftliches Arbeiten Gamemechanics & Motivationsdesign: Reflektiertes Spielen / Analysieren / Knowledge zu Motivationsdesign / Gamemechaniken
Inhalte	Magic Circle / Flow / Regeln / Motivationsstrukturen Konkrete Spiele und ihre je eigenen Gamemechaniken Theorien und Modelle von Gamemechaniken Motivationsdesign
Bibliographie / Literatur	Wird abgegeben
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Besuch und aktive Teilnahme
Termine	Dienstag
Dauer	ganzes Semester
Bewertungsform	bestanden / nicht bestanden