

Interactive Storytelling I

Techniken des dynamischen Storytellings

Angebot für

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

Nummer und Typ	BDE-VGD-V-2004.23F.001 / Moduldurchführung
Modul	Interactive Storytelling I
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Dr. Beat Suter
Anzahl Teilnehmende	maximal 19
ECTS	3 Credits
Voraussetzungen	alle bisherigen Pflichtmodule Fachrichtung Game Design
Lehrform	Seminar
Zielgruppen	Fachrichtung Game Design, 2. Semester, Pflichtmodul
Lernziele / Kompetenzen	Analyse interaktiver Ereignis- und Handlungsabläufe. Analyse von Erzählstrukturen, textlicher, visueller und auditiver Handlungsmuster und Storylines. Analyse narrativer Tools für Video Games anhand einzelner ausgewählter Spiele aus dem gesamten Spektrum narrativer Video Games.
Inhalte	siehe Lernziele/Kompetenzen
Bibliographie / Literatur	<ol style="list-style-type: none">1. Crawford, Chris. On Interactive Storytelling. New Riders 2004.2. Glassner, Andrew. Interactive Storytelling: Techniques for 21st Century Fiction. A K Peters/CRC Press 2004.3. Handler Miller, Carolyn. Digital Storytelling: A creator's guide to interactive entertainment. Focal Press 2004.4. Lebowitz, Josiah and Chris Klug. Interactive Storytelling for Video Games: A Player-Centered Approach to Creating Memorable Characters and Stories. Focal Press 2011.5. Propp, Vladimir. Morphologie des Märchens. Suhrkamp Wissenschaft, Frankfurt a. M. 1975.6. Suter, Beat, Bauer, René and Mela Kocher. Narrative Mechanics. Bielefeld 2021.
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Seminararbeiten, min. 80% Anwesenheit
Termine	2.5.2023-31.5.2023, jeweils Dienstag ganztags und Mittwochmorgen
Bewertungsform	Noten von A - F