

Game Analysis I: Spielgeschichte

Brettspielgeschichte - historischer Überblick, Analyse der Regelwerke und Konzepte, eigener Entwurf.

Angebot für

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

Nummer und Typ	BDE-VGD-V-2000.23F.001 / Moduldurchführung
Modul	Spielgeschichte, Mechanik
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Dr. Beat Suter
Anzahl Teilnehmende	maximal 19
ECTS	3 Credits
Voraussetzungen	alle bisherigen Pflichtmodule Fachrichtung Game Design
Lehrform	Seminar, Projekt
Zielgruppen	Fachrichtung Game Design, 2. Semester, Pflichtmodul
Lernziele / Kompetenzen	Überblick über die Geschichte der analogen Spiele - von Würfelspielen bis zu Strategiespielen. Analyse und Vergleich der zugrundeliegenden Systeme und Mechaniken. Kreation eines eigenen Brettspiels in Form eines funktionierenden Prototyps.
Inhalte	Überblick über die Geschichte der analogen Spiele. Werkstatt Einführung. Konzeption, Entwurf und Umsetzung eines eigenen Brettspiels. Präsentation des Spiels und Testspielen mit Publikum.
Bibliographie / Literatur	1. Glonegger, Erwin: Das Spiele-Buch. Drei-Magier-Verlag 1999 2. Parlett, David: The Oxford History of Board Games. Oxford University Press 1999 3. Bell, R. C., u.a: Board and Table Games from many civilizations, New York: Dover 1979. 4. Murray, H. J. R.: A History of Board-Games other than Chess. New York: Oxford University Press 1951. 5. Fitta, Marco: Spiele und Spielzeug in der Antike. Stuttgart: Theiss 1998. 6. Werneck, Tom: Leitfaden für Spieleerfinder. Ravensburger Spieleverlag 1997. 7. Brettspieesammlung des GameLabs der ZHdK
Termine	28.3.2023-26.4.2023, jeweils Dienstag ganztags und Mittwochmorgen
Bewertungsform	Noten von A - F