
Gamedesign Workshop

Kennnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit	Dauer
DM-28-2476	180 h	6	Variabel	WiSe/SoSe	1 Semester
Veranstaltung		Sprache	Kontaktzeit	Selbststudium	Gruppengröße
a) Gamedesign Workshop		Deutsch / Englisch	4 SWS / 45 h	135 h	12

Lernergebnisse

Nachdem Studierende das Modul erfolgreich abgeschlossen haben, können sie ...

Anwenden:

- Mittel zur Konzeption und Realisierung digitaler Spiele anwenden.

Analyse:

- ein Konzept für ein komplexes digitales Spiel analysieren und die Realisierung planen.

Synthese:

- ein Konzept für ein komplexes digitales Spiel erstellen und im Team die Realisierung durchführen.

Evaluation:

- den Stand einer Konzeption oder Realisierung eines Spiels prüfen und kritisch hinterfragen.

Inhalte

a) Gamedesign Workshop

- Abstraktion und Präsentation einer Spielidee
- Bewertung unterschiedlicher Designaspekte
- Spielregeln erkennen und formulieren
- Papierprototypen bauen
- Designdokument erstellen
- Spielkonzept analysieren und Realisation planen
- Einbindung verschiedener Medientypen
- Produktion von Grafik, Modellen, Sound
- Strukturiertes Arbeiten im Team

Lehrformen

a) Gamedesign Workshop

- Workshop, Gruppenarbeit, Einzelarbeit, Hausarbeit

Teilnahmevoraussetzungen

a) Gamedesign Workshop

- Spieleentwicklung oder Game Engineering

Prüfungsformen

a) Gamedesign Workshop

- Ausarbeitung (H)

Prüfungsleistung (in LP):

6

Verwendung des Moduls

Wahlpflichtmodul in:

- Medieninformatik B.Sc.
- OnlineMedien B.Sc.
- Medienkonzeption B.A.
- Musikdesign B.Mus.

Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende

Modulbeauftragte/r:

- Prof. Jirka Dell'Oro-Friedl

Hauptamtlich Lehrende:

a) Gamedesign Workshop

- Prof. Jirka Dell'Oro-Friedl

Literatur

a) Gamedesign Workshop

- Schell, Jesse: The Art of Game Design. A book of Lenses, 2008