

Lehrveranstaltung:NQ 2014:Computer Games Development

Wechseln zu:[Navigation](#), [Suche](#)

Diese Lehrveranstaltung wird nicht mehr angeboten.

Die nachfolgenden Informationen wurden teilweise von [Lehrveranstaltung:IAM 2006:Computer Games Development](#) übernommen.

Studiengang	Nachqualifikation IMS (NQ 2014)
Modul	IAM
Name	Computer Games Development
Name (englisch)	Computer Games Development
Kürzel	nq.GAME
Wird gehalten:	veraltet
Semester	IMS 1, IMS 2
Lehrformen	Seminaristischer Unterricht, Übungen
Credits	5
SWS	4 (Lehre: 4, Teaching Points: 4)
Workload	Präsenzstudium: 60 h (durchschnittlich 4 h pro Woche) Eigenstudium: 90 h (durchschnittlich 6 h pro Woche)
Notengebung	Kommanote (1,0; 1,3; 1,7; 2,0, 2,3; 2,7; 3,0; 3,3; 3,7; 4,0; 5,0)
Gewichtung (Modulnote):	16,67 %
Verantwortliche(r)	Wolfgang Kowarschick , Thomas Rist
Lehrende(r)	Philip McClenaghan
Homepage	https://www.hs-augsburg.de/fakultaet/informatik/studium/wahlpflichtveranstaltung/computer-games-development/index.html

Inhaltsverzeichnis

- [1 Lernziele](#)
- [2 Inhalte](#)
- [3 Literatur](#)
- [4 Prüfungen](#)

1 Lernziele

On completion of this module, the student will be able to demonstrate:

- An appreciation of the computer games industry
- An understanding of computer games design and the ability to critically evaluate computer games
- An understanding of design implementation
- The ability to create a pre-production games proposal document
- The ability to articulate course related ideas and concepts in English, both verbally and in written form

2 Inhalte

The aim of this course is to provide students with an understanding of computer games and the computer games industry. Conceptual design and critical analysis exercises allow students to explore a range of relevant topics in order to gain the ability to look at computer games objectively and from an informed standpoint. Students present their work (in English) both verbally and in written form through presentations and analysis documents.

3 Literatur

- Adams, E & Rollings, A (2007) Fundamentals of Game Design. Prentice Hall
- Oxland, K (2004) Gameplay and Design. Addison Wesley
- Poole, S (2000) Trigger Happy. Fourth Estate.
- Gamasutra Website (<http://www.gamasutra.com/>)

4 Prüfungen

Nummer	Prüfer	Zweitprüfer	Prüfung	Prüfungsart	Prüfungsdetails	Hilfsmittel
1996052	Philip McClenaghan	Thomas Rist	im kommenden Semester	Studienarbeit, Präsentation		

Kategorie:
[Lehrveranstaltung](#)

Diese Seite wurde zuletzt am 16. September 2016 um 15:46 Uhr bearbeitet.
Inhalt verfügbar unter [CC BY-SA 4.0](#).

