

Modul:IAM (SPO 2018):Gamedesign (Game Art)

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

Studiengang	Interaktive Medien (IAM (SPO 2018))
Studienabschnitt	Spezialisierungsphase
Modulkatalog	Raum und Zeit
Name	Gamedesign (Game Art)
Alternativname	Game Art
Name (englisch)	Game Design
Kürzel	sg.ag
Unterrichtssprache	Deutsch
Voraussetzungen	Empfohlene Vorkenntnisse: Grundlagen dreidimensionaler Gestaltung , Grundkenntnisse in 3D-Animation
Verwendbarkeit	Bachelorstudiengang Interaktive Medien
Turnus	Üblicherweise im Jahreszyklus; die Lehrveranstaltung wird nur angeboten, wenn sich genügend Teilnehmer anmelden.
Modulart:	Wahlpflichtmodul
Wird gehalten:	Wintersemester
Studiensemester	IAM 3
Dauer	1 Semester
Lehrformen	Projekt
Credits	8
SWS	6 (Lehre: 2, Praktikum: 4)
Workload	Präsenzstudium: 90 h (durchschnittlich 6 h pro Woche) Eigenstudium: 110 - 150 h (durchschnittlich 7,3 - 10 h pro Woche)
Modulkoordinator(en)	Jens Müller
Lehrende(r)	Brünja Wollny

Die Prüfung wird in diesem Semester angeboten.

Prüfungsnr. B. A.	1917317
Prüfungsnr. B. Sc.	1917328
Prüfer	Brünja Wollny
Zweitprüfer	Jens Müller

Prüfungsart	Studienarbeit
Prüfungsdetails	Dauer: 110 - 150 h Zur Studienarbeit gehören eine Dokumentation und eine Präsentation. Die Gewichtung der Studienarbeit und ihrer Teilaufgaben sowie der Dokumentation und Präsentation wird zu Beginn des Semesters an Hand der konkreten Aufgabe festgelegt.
Hilfsmittel	
Zeugnisgewichtung	100 %
Benotung	Kommanote

1 Lernergebnisse/Qualifikationsziele

Kenntnisse **Kenntnisse**

Die Studierenden kennen:

- Prinzipien des Gamedesigns
- Modelle der Spielentwicklung wie z.B. MDA
- Struktur und Inhalt eines GDD

Fertigkeiten

Die Studierenden können:

- einen adäquaten Workflow für eine vorgegebene Spielidee entwickeln
- die Funktionalität einer Game-Engine (z.B. Unreal Engine) für ein eigenes Projekt nutzen
- aus selbsterstellten Assets ein einfaches Spiel mit Hilfe einer Spiele-Engine erstellen
- die eigene Arbeit präsentieren (pitchen) und dokumentieren

Kompetenzen

Die Studierenden können:

- ein Spiel analysieren und bewerten
- aus einem Briefing eine eigenständige Spiel-Idee mit innovativem Gameplay entwickeln
- einen Spiele-Prototypen nach Vorgaben im Team planen und umsetzen

2 Inhalte

Die Inhalte variieren mit den konkreten Themenstellungen, die zu Semesterbeginn bekannt gegeben.

Mögliche Themenfelder sind:

- Game Art
- Game Design und Level Design
- Game User Interface Design
- Prototyping

3 Literatur

Schell, J. (2014): The Art of Game Design: A Book of Lenses.

Rogers, S. (2014): Level Up. Wiley

Saunders, K.; Novak, J.: (2012): Game Development Essentials: Game Interface. Cengage Learning

Koster, R. (2013): A Theory of Fun for Game Design. O'Reilly

Zimmerman, E; Salen, K. (2003): Rules of Play. Game Design Fundamentals. MIT Press.

Isbister, K (2005): Better Game Characters by Design. Morgan Kaufmann.

Kategorie:

ModulNeu

Diese Seite wurde zuletzt am 28. September 2022 um 13:17 Uhr bearbeitet.

Inhalt verfügbar unter [CC BY-SA 4.0](#).

