

Modul: 2DGame-Prototyping

Niveau	Bachelor	Stundenplankürzel	2DGP
Modulname englisch	2DGame-Prototyping		
Modulverantwortliche	Prof. Isabella Beyer		
Fachbereich	Elektrotechnik und Informatik		
Studiengang	Informationstechnologie und Design, Bachelor		
Verpflichtungsgrad	Wahlpflicht	ECTS-Leistungspunkte	5
Fachsemester	(Nicht festgelegt)	Semesterwochenstunden	4
Dauer in Semestern	1	Arbeitsaufwand in Stunden	150
Angebotshäufigkeit	(Flexibel)	Präsenzstunden	90
Lehrsprache	Deutsch	Selbststudiumsstunden	60

Der folgende Abschnitt ist nur ausgefüllt, wenn es **genau eine** modulabschließende Prüfung gibt.

Prüfungsleistung	Portfolio-Prüfung	Prüfungsprache	Deutsch
Dauer PL in Minuten		Bewertungssystem PL	Drittelnoten
Lernergebnisse	Die Studierenden können eigene 2D Game Prototypen erstellen.		
Teilnahmevoraussetzungen			

Der vorige Abschnitt ist nur ausgefüllt, wenn es **genau eine** modulabschließende Prüfung gibt.

Berücksichtigung von Gender- und Diversity-Aspekten	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Verwendung geschlechtergerechter Sprache (THL-Standard) ✓ Zielgruppengerechte Anpassung der didaktischen Methoden ✓ Sichtbarmachen von Vielfalt im Fach (Forscherinnen, Kulturen etc.)
Verwendbarkeit	
Bemerkungen	

Lehrveranstaltung: 2DGame-Prototyping

(zu Modul: 2DGame-Prototyping)

Lehrveranstaltungsart	Vorlesung	Lernform	Präsenz
LV-Name englisch	2DGame-Prototyping		
Anwesenheitspflicht	nein	ECTS-Leistungspunkte	2
Teilnahmebeschränkung		Semesterwochenstunden	2
Gruppengröße		Arbeitsaufwand in Stunden	60
Lehrsprache	Deutsch	Präsenzstunden	30
Studienleistung		Selbststudiumsstunden	30
Dauer SL in Minuten		Bewertungssystem SL	

Der folgende Abschnitt ist nur ausgefüllt, wenn es eine lehrveranstaltungsspezifische Prüfung gibt.

Prüfungsleistung		Prüfsprache	
Dauer PL in Minuten		Bewertungssystem PL	
Lernergebnisse			
Teilnahmevoraussetzungen			

Der vorige Abschnitt ist nur ausgefüllt, wenn es eine lehrveranstaltungsspezifische Prüfung gibt.

Lehrinhalte	<p>2D Game Prototyping</p> <p>Vermittlung des Mehrwertes von Gaming-Ansätzen und diese von anderen Medienkanälen zu unterscheiden zu lernen</p> <p>Storytelling und Konzeption von Games</p> <p>Unterschiede von Full 3D, Orthographic 3D, Full 2D, 2D Gameplay mit 3D Grafiken, 2D Gameplay und Grafiken mit einer perspektivischen Kamera</p> <p>Wissensvermittlung mit spielerischem Ansatz</p> <p>Umgang mit der 2D Physics Spieleumgebung</p>
Literatur	<p>Yu-kai Chou (2017), Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards</p> <p>Freyermuth, G.S. (2015), Games, Game Design, Game Studies: Eine Einführung (Edition Medienwissenschaft)</p> <p>Beyer, I. (2015), ‚360°-Darstellungskonzepte im Wandel der Zeit‘ Institute for Immersive Media (ED) Jahrbuch immersiver Medien, Die mediatisierte Gesellschaft: Leben und Arbeiten mit immersiven Medien, Coburg: Schu#ren, pp. 53–62.</p> <p>Beyer, I. (2014), ‚Le Passage – an archaeology of spatial transitions‘, Ubiquity: The Journal of Pervasive Media 3: 1, pp. 51–65, doi: 10.1386/ubiq.3.1.51_1</p>

McGonigal, J. (2012), Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World
Huizinga, J. (2004), Homo Ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel

Bemerkungen

Lehrveranstaltung: 2DGame-Prototyping

(zu Modul: 2DGame-Prototyping)

Lehrveranstaltungsart	Praktikum	Lernform	Präsenz
LV-Name englisch	2DGame-Prototyping		
Anwesenheitspflicht	ja	ECTS-Leistungspunkte	3
Teilnahmebeschränkung		Semesterwochenstunden	2
Gruppengröße	12	Arbeitsaufwand in Stunden	90
Lehrsprache	Deutsch	Präsenzstunden	60
Studienleistung	Referat	Selbststudiumsstunden	30
Dauer SL in Minuten	15	Bewertungssystem SL	Bestehen

Der folgende Abschnitt ist nur ausgefüllt, wenn es eine lehrveranstaltungsspezifische Prüfung gibt.

Prüfungsleistung		Prüfsprache	
Dauer PL in Minuten		Bewertungssystem PL	
Lernergebnisse			
Teilnahmevoraussetzungen			

Der vorige Abschnitt ist nur ausgefüllt, wenn es eine lehrveranstaltungsspezifische Prüfung gibt.

Lehrinhalte	<p>Erstellung von eigenen 2D Charakteren</p> <p>Erstellung von Sprites und SpriteSheets</p> <p>Slicen in Unity</p> <p>Animieren in Unity</p> <p>Game-Programmierung Grundlagen</p>
Literatur	<p>Yu-kai Chou (2017), Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards</p> <p>Freyermuth, G.S. (2015), Games, Game Design, Game Studies: Eine Einführung (Edition Medienwissenschaft)</p> <p>Beyer, I. (2015), ‚360°-Darstellungskonzepte im Wandel der Zeit‘ Institute for Immersive Media (ED) Jahrbuch immersiver Medien, Die mediatisierte Gesellschaft: Leben und Arbeiten mit immersiven Medien, Coburg: Schu#ren, pp. 53–62.</p> <p>Beyer, I. (2014), ‚Le Passage – an archaeology of spatial transitions‘, Ubiquity: The Journal of Pervasive Media 3: 1, pp. 51–65, doi: 10.1386/ubiq.3.1.51_1</p> <p>McGonigal, J. (2012), Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World</p> <p>Huizinga, J. (2004), Homo Ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel</p>

Bemerkungen	
--------------------	--