

**Modul: 2DGame-Prototyping**

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

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

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

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

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

## Lehrveranstaltung: 2DGame-Prototyping

(zu Modul: 2DGame-Prototyping)

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

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

<b>Prüfungsleistung</b>		<b>Prüfungsprache</b>	
<b>Dauer PL in Minuten</b>		<b>Bewertungssystem PL</b>	
<b>Lernergebnisse</b>			
<b>Teilnahmevoraussetzungen</b>			

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

<b>Lehrinhalte</b>	<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>
<b>Literatur</b>	<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

<b>Bemerkungen</b>	
--------------------	--

## Lehrveranstaltung: 2DGame-Prototyping

(zu Modul: 2DGame-Prototyping)

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

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

<b>Prüfungsleistung</b>		<b>Prüfungsprache</b>	
<b>Dauer PL in Minuten</b>		<b>Bewertungssystem PL</b>	
<b>Lernergebnisse</b>			
<b>Teilnahmevoraussetzungen</b>			

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

<b>Lehrinhalte</b>	Erstellung von eigenen 2D Charakteren Erstellung von Sprites und SpriteSheets Slicen in Unity Animieren in Unity Game-Programmierung Grundlagen
<b>Literatur</b>	Yu-kai Chou (2017), Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards Freyermuth, G.S. (2015), Games, Game Design, Game Studies: Eine Einführung (Edition Medienwissenschaft) 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. 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 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

<b>Bemerkungen</b>	
--------------------	--