

Modul: 3D Game Prototyping

Niveau	Bachelor	Kürzel	3DGP
Modulname englisch	3D Game Prototyping		
Modulverantwortliche	Prof Dipl. Des. 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	60
Lehrsprache	Deutsch/Englisch	Selbststudiumsstunden	90

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

Prüfungsleistung	Portfolio-Prüfung	Prüfungsprache	Deutsch/Englisch
Dauer PL in Minuten		Bewertungssystem PL	Drittelnoten
Lernergebnisse	Die Studierenden kennen: <ul style="list-style-type: none"> • den Mehrwert von Gaming-Ansätzen • Unterschiede von 2D und 3D Games in der Produktion • Wissensvermittlung mit spielerischem Ansatz • Storytelling und Konzeption von 3D Games • 3D Game Prototyping 		
Teilnahmevoraussetzungen			

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

Berücksichtigung von Gender- und Diversity-Aspekten	✓ Verwendung geschlechtergerechter Sprache (THL-Standard) ✓ Zielgruppengerechte Anpassung der didaktischen Methoden ✓ Sichtbarmachen von Vielfalt im Fach (Forscherinnen, Kulturen etc.)
Verwendbarkeit	
Bemerkungen	

Lehrveranstaltung: 3D Game Prototyping

(zu Modul: 3D Game Prototyping)

Lehrveranstaltungsart	Vorlesung	Lernform	Präsenz
LV-Name englisch	3D Game Prototyping		
Anwesenheitspflicht	nein	ECTS-Leistungspunkte	2
Teilnahmebeschränkung		Semesterwochenstunden	2
Gruppengröße		Arbeitsaufwand in Stunden	60
Lehrsprache	Deutsch/Englisch	Präsenzstunden	30
Studienleistung		Selbststudiumsstunden	30
Dauer SL in Minuten		Bewertungssystem SL	

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

Prüfungsleistung		Prüfungsprache	
Dauer PL in Minuten		Bewertungssystem PL	
Lernergebnisse			
Teilnahmevoraussetzungen			

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

Lehrinhalte	<p>In diesem Modul lernen die Studierenden die Konzeption, Gestaltung und Umsetzung von 3D Gaming-Anwendungen. Die Studierenden werden in die Game-Engine Unity3D eingeführt und entwickeln damit kleine Prototypen.</p> <p>Der Fokus liegt auf Gaming und Game-Entwicklung. Die Kompetenzen in 2D und 3D Gaming sollen aufgebaut und die Unterschiede herausgearbeitet werden.</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)</p> <p>Jahrbuch immersiver Medien, Die mediatisierte Gesellschaft: Leben und Arbeiten mit immersiven Medien, Coburg: Schüren, 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>

	Huizinga, J. (2004), Homo Ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel
Bemerkungen	

Lehrveranstaltung: 3D Game Prototyping Praktikum

(zu Modul: 3D Game Prototyping)

Lehrveranstaltungsart	Praktikum	Lernform	Präsenz
LV-Name englisch	3D Game Prototyping Practical Training		
Anwesenheitspflicht	ja	ECTS-Leistungspunkte	3
Teilnahmebeschränkung		Semesterwochenstunden	2
Gruppengröße	12	Arbeitsaufwand in Stunden	90
Lehrsprache	Deutsch/Englisch	Präsenzstunden	30
Studienleistung	Praktikum	Selbststudiumsstunden	60
Dauer SL in Minuten		Bewertungssystem SL	Teilnahme

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

Prüfungsleistung		Prüfungsprache	
Dauer PL in Minuten		Bewertungssystem PL	
Lernergebnisse			
Teilnahmevoraussetzungen			

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

Lehrinhalte	<p>In diesem Modul lernen die Studierenden die Konzeption, Gestaltung und Umsetzung von 3D Gaming-Anwendungen. Die Studierenden werden in die Game-Engine Unity3D eingeführt und entwickeln damit kleine Prototypen.</p> <p>Der Fokus liegt auf Gaming und Game-Entwicklung. Die Kompetenzen in 2D und 3D Gaming sollen aufgebaut und die Unterschiede herausgearbeitet werden.</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)</p> <p>Jahrbuch immersiver Medien, Die mediatisierte Gesellschaft: Leben und Arbeiten mit immersiven Medien, Coburg: Schüren, 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>

	Huizinga, J. (2004), Homo Ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel
Bemerkungen	