

Syllabus

Kursbeschreibung

Titel der Lehrveranstaltung	Gestaltung von Brettspielen
Code der Lehrveranstaltung	89144
Zusätzlicher Titel der Lehrveranstaltung	
Wissenschaftlich-disziplinärer Bereich	MATH-01/A
Sprache	Englisch
Studiengang	Studium Generale - Grundkurs
Andere Studiengänge (gem. Lehrveranstaltung)	
Dozenten/Dozentinnen	Prof. Eduardo Martins Guerra, Eduardo.MartinsGuerra@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/engineering/academic-staff/person/43879
Wissensch. Mitarbeiter/Mitarbeiterin	
Semester	Zweites Semester
Studienjahr/e	1
KP	6
Vorlesungsstunden	18
Laboratoriumsstunden	0
Stunden für individuelles Studium	0
Vorgesehene Sprechzeiten	
Inhaltsangabe	• Verschiedene Spielarten und moderne analoge Spiele • Iterativer Spielentwicklungsprozess • Techniken und Strategien zum Testen von Spielen • Spielmechaniken und Spielbalance • Gamifikation und Einsatz von Serious Games • Darstellung von Konzepten in Spielen

Themen der Lehrveranstaltung	• Verschiedene Spielarten und moderne analoge Spiele • Iterativer Spielentwicklungsprozess • Techniken und Strategien zum Spieletesten • Spielmechaniken und Spielbalance • Gamifizierung und Einsatz von Serious Games • Darstellung von Konzepten in Spielen • Verschiedene Spielarten und moderne analoge Spiele • Iterativer Spielentwicklungsprozess • Techniken und Strategien für das Spieletesten • Spielmechaniken und Spielbalance • Gamification und Einsatz von Serious Games • Darstellung von Konzepten in Spielen
Stichwörter	
Empfohlene Voraussetzungen	
Propädeutische Lehrveranstaltungen	
Unterrichtsform	Vorlesungen in Kombination mit praktischen Übungen und Laborarbeiten
Anwesenheitspflicht	Sehr empfehlenswert
Spezifische Bildungsziele und erwartete Lernergebnisse	Die Studierenden lernen den Prozess der Spielentwicklung anhand iterativer Zyklen kennen. Dabei werden wichtige Themen wie die Konzeption der ersten Spielversion und Techniken zum Spieletesten behandelt. Die Studierenden lernen außerdem die wichtigsten Spielmechaniken und verschiedene Arten von Spielerinteraktionen kennen, die in Spielen eingesetzt werden können, sowie deren Kombination bei der Entwicklung eines originellen Spiels. Während des Kurses werden die Konzepte des Spieledesigns anhand von analogen Spielen geübt, sie lassen sich jedoch auch auf digitale oder hybride Spiele anwenden. Nach Abschluss des Kurses sind die Studierenden in der Lage, die erlernten Konzepte für verschiedene Zwecke anzuwenden, beispielsweise bei der Entwicklung von Unterhaltungsspielen, der Gamifizierung von Prozessen und der Gestaltung von Serious Games für didaktische Zwecke. Wissen und Verständnis • Fundierte Kenntnisse der wichtigsten grundlegenden Techniken

	und Methoden des Spieldesigns besitzen • Fundierte Kenntnisse der wichtigsten in Spielen verwendeten Spielmechaniken besitzen Anwendung von Wissen und Verständnis • Das Wissen über Spielmechaniken bei der Entwicklung neuer Spiele anwenden können. • Die Spielmechaniken bestehender Spiele verstehen und identifizieren können. Urteilsbildung • Verschiedene alternative Spielmechaniken anhand ihrer Auswirkungen auf ein Spiel vergleichen können. Kommunikationsfähigkeiten • Spielregeln präsentieren und Feedback aus einer Spieltest-Sitzung einholen. • Ein Spiel einem Publisher mithilfe eines Verkaufsprospekts präsentieren. Lernfähigkeiten • Lernfähigkeiten entwickelt haben, um Informationen zu Spielmechaniken aus bestehenden Spielen zu extrahieren. • Lernfähigkeiten entwickelt haben, um das in einer Spieltest-Sitzung gegebene Feedback zu verstehen.
Spezifisches Bildungsziel und erwartete Lernergebnisse (zusätzliche Informationen)	
Art der Prüfung	Abschlussarbeit und mündliche Präsentation: Die Studierenden sollen den Prototyp eines Spiels (entweder ein Brettspiel oder ein digitales Spiel) vorstellen und Fragen zu den getroffenen Entscheidungen und dem Entwicklungsprozess beantworten. Die Arbeit kann einzeln oder in Gruppen von 2 bis 4 Studierenden erstellt werden.
Bewertungskriterien	Bei der Bewertung werden folgende Aspekte berücksichtigt: das entwickelte Spiel, der vom Studierenden angewandte Entwicklungsprozess, die Darlegung der Gründe für die getroffenen Entscheidungen sowie die Antworten auf die gestellten Fragen.

Pflichtliteratur	Engelstein, G., & Shalev, I. (2019). <i>Building Blocks of tabletop game design: An encyclopedia of mechanisms</i>. CRC Press. Schell, J. (2008). <i>The Art of Game Design: A book of lenses</i>. CRC press.
Weiterführende Literatur	Daniela, L. (Ed.). (2021). <i>Smart pedagogy of game-based learning</i>. Springer Nature. Schreiber, I., & Romero, B. (2021). <i>Game balance</i>. CRC Press. Zimmerman, E. (2022). <i>The rules we break: Lessons in play, thinking, and design</i>. Chronicle Books. Bogost, I. (2008). The rhetoric of video games (pp. 117-40). MacArthur Foundation Digital Media and Learning Initiative. Barney, C. (2020). <i>Pattern language for game design</i>. CRC Press. Barney, C. A. (2021). Application of pattern language for game design in pedagogy and design practice. <i>Information</i>, 12(10), 393. Holopainen, J., & Björk, S. (2003). <i>Game design patterns</i>. Lecture Notes for GDC. Rogers, S. (2014). <i>Level Up! The guide to great video game design</i>. John Wiley & Sons.
Weitere Informationen	
Ziele für nachhaltige Entwicklung (SDGs)	