

Ralfs Literatur

- Recherche beginnen
- (Video) Game Design
- Typographie
 - Typografische Stolpersteinchen
- Richtig tolle Filme
- Schreiben
- Design Basics / Medien
- Informationsvisualisierung
- Game Studies

Diese Empfehlungen richten sich an interessierte Laien, an Bachelors und auch an Master-Studierende.

Ich versuche dabei, leichte und erfreuliche Zugänge zu diesen Themen zu bieten und wichtige Grundlagen zu umreißen. Videos dienen der Einführung, Websites und Bücher vertiefen diese Kurzeinführungen.

Ganz einfache Sachen stehen meist oben, nach unten wird es hie und da etwas anspruchsvoller.

Recherche beginnen

- **Website:** Google Books
- **Website:** Google Scholar
- **Website:** HIBS – HAW Bibliothek(en). Der Katalog der HAW und ganz viele ausgezeichnete Portale im Direktzugriff. Teilweise nur auf dem Campus (oder mit VPN) nutzbar.

(Video) Game Design

- **Blog:** Lovato, N. (2015). *21 Free Learning Resources for Game Developers*
- **Videos:** Floyd, D., Portnow, J. et al. (2011–present). *Extra Credits*.
- **Videos:** Brown, M. (2014–present): Game Maker's Toolkit
- **Wiki:** Hebecker, R. & ganz viele andere (2020–22): Selbst Videospiele machen (Beta) – unsere eigene Seite zum Thema
- **Videos:** UBM TechWeb. Game Developer Conference Youtube Channel – Videos von (sehr guten) Vorträgen der GDC
- **Website:** Mobygames, the Video Game Database
- **Buch:** Schell, J. (2008). *The Art of Game Design. A Book of Lenses*. Morgan Kaufmann.
- **Buch:** Fullerton, T., Swain, C., & Hoffman, S. (2008). *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*. Elsevier Morgan Kaufmann.

Typographie

- **Video:** Beginning Graphic Design: Typography
- **Website:** Typography in 10 minutes
- **Buch:** Willberg, H.P., Forssmann, F. (1999). *Erste Hilfe in Typografie: Ratgeber für Gestaltung und Umgang mit Schrift*
- **Website:** The Elements of Typographic Style Applied to the Web – A practical guide to web typography

- Bonus-Material

Typografische Stolpersteinchen

- **Website:** Benutzt keine falschen Apostrophe
- **Website:** Richtige Anführungszeichen
- **Website:** Falsche Anführungszeichen
- **Website:** Bindestrich, Gedankenstrich und Streckenstrich

Richtig tolle Filme

Ich liebe Filme (und Fernsehserien und Spiele und...)! Auf besonderen Wunsch hier vier IMDB-Listen mit einigen Lieblingsmedien von mir. Einfach nur so, falls Sie an einem regnerischen Sonntagnachmittag mal dringend Inspiration brauchen 🤔

- 100 films I love
- 100 more films I love
- Another 100 films I love
- Yet 100 more media things I love

Schreiben

- **Buch:** Schneider, W. (2011). *Deutsch für junge Profis: Wie man gut und lebendig schreibt*. Rowohlt Taschenbuch Verlag
- **Website:** Duden.de

Design Basics / Medien

- Hebecker, R. (2022). Design Kursinhalte – Wiki-Seite mit den Inhalten des Erstsemester-Gestaltungskurses mit vielen Videos und Erklärungen.
- Alessio, L. (2013). Mr. Typo & der Schatz der Gestaltung: Eine Typo-Graphic Novel.
- Ferguson, K. (2011/12). Videos Everything is a Remix Serie.
- Krug, S. (2005). Don't make me think! A common sense approach to web usability.
- Saffer, D. (2006). Designing for Interaction: Creating Smart Applications and Clever Devices.
- Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2004). Universal Principles of Design. Auch auf deutsch: Design: Die 100 Prinzipien für erfolgreiche Gestaltung.
- <http://www.mobile-patterns.com>. Eine Seite mit Gestaltungsprinzipien (Patterns, „Muster“) für mobile Devices
- Norman, D. A. (2002). The design of everyday things. Basic Books. Basic Books. Google Books-Vorschau: http://books.google.de/books?id=w8pM72p_dpoC

Informationsvisualisierung

- **Website:** McCandless, D. (2013): Information Is Beautiful.
- **Buch:** Tufte, E. R. (1990). Envisioning Information. Cheshire, Connecticut: Graphics Press.
- **Buch:** Tufte, E. R. (2005). Visual explanations: images and quantities, evidence and narrative. Graphics Press.

Game Studies

- Sammlung vieler Game Studies Magazine: <http://www.tesolgames.com/game-journals/>
- Mäyrä, F. (2008). *An Introduction to Game Studies*. SAGE Publications. Empfehlung: Kapitel 8 – An Introduction to Game Studies.
- Koster, R. (2005). *A theory of fun for game design*. Paraglyph Series. Paraglyph Press. Empfehlung: „The Ethics of Entertainment” (Kapitel 10).
- McGonigal, J. (2011). *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. Penguin Press. Empfehlung: Teil 1.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of play: Game design fundamentals*. Cambridge, Mass: MIT Press.
- Sicart, M. (2005). *The Ethics of Computer Game Design*. In DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play (pp. 1–16). Presented at the DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play.