

<b>Modulbezeichnung</b>		<b>Kurzbezeichnung</b>
Game Lab		o6-MCS-GameL-101-m01
<b>Modulverantwortung</b>		<b>anbietende Einrichtung</b>
Inhaber/-in des Lehrstuhls für Informatik IX		Institut für Informatik
<b>ECTS</b>	<b>Bewertungsart</b>	<b>zuvor bestandene Module</b>
10	numerische Notenvergabe	--
<b>Moduldauer</b>	<b>Niveau</b>	<b>weitere Voraussetzungen</b>
1 Semester	grundständig	--
<b>Inhalte</b>		
<p>Computer- oder Videospiele bilden heute einen bedeutenden Aspekt der modernen Kultur sowie einen enormen Wirtschaftsfaktor. Dieser Kurs bietet eine Einführung in konzeptuelle und technische Ansätze, welche für die Entwicklung von Computerspielen notwendig sind. Im Rahmen der Veranstaltung werden die Grundlagen des Spieldesigns, Werkzeuge für den Entwurf und die Entwicklung von Computerspielen, die generelle Softwarearchitektur von Computerspielen, konzeptionelle und funktionale Aspekte von Spiele-Engines (Ein- und Ausgabe, Grafik, Physik &amp; künstliche Intelligenz) sowie moderne Spielarchitekturen behandelt.</p>		
<b>Qualifikationsziele / Kompetenzen</b>		
<p>Nach Abschluss der Veranstaltung verfügen die TeilnehmerInnen über ein weitreichendes Verständnis aller Aspekte, die für das Design und die Entwicklung eines Computerspiels wichtig sind. Dies beinhaltet die grundlegende Softwarearchitektur moderner Computerspiele sowie verfügbare Werkzeuge zur Bewältigung typischer anfallender Aufgaben. Die TeilnehmerInnen werden in der Lage sein eigene Computerspiele zu entwickeln und die richtigen Werkzeuge für spezielle Anforderungen auszuwählen.</p>		
<b>Lehrveranstaltungen</b> (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
<p>Dieses Modul hat 2 Teilmodule, die Lehrveranstaltungen werden für jedes Teilmodul separat angegeben.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• o6-MCS-GameL-1-101: V (keine Angaben zu SWS und Sprache verfügbar)</li> <li>• o6-MCS-GameL-2-101: R (keine Angaben zu SWS und Sprache verfügbar)</li> </ul>		
<b>Erfolgsüberprüfung</b> (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
<p>Die Erfolgsüberprüfung dieses Moduls setzt sich aus den nachfolgend beschriebenen 2 Teilmodulprüfungen zusammen. Sofern nichts anderes angegeben ist, sind für den Modulabschluss alle Teilmodulprüfungen zu bestehen.</p> <p><b>Teilmodulprüfung zu o6-MCS-GameL-1-101: Creating Games</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 4 ECTS, Bewertungsart: numerische Notenvergabe</li> <li>• a) Klausur (ca. 60 Min.) oder b) Klausur (ca. 40 Min.) mit Übungen (40 Std.), Gewichtung 5:1 oder c) mündliche Einzelprüfung (ca. 30 Min.) oder d) Referat (15-30 Min.) mit Verschriftlichung (10-15 S.) oder e) Hausarbeit (15-20 S.) oder f) Portfolio (max. 20 S.)</li> <li>• Prüfungssprache: Deutsch oder Englisch</li> </ul> <p><b>Teilmodulprüfung zu o6-MCS-GameL-2-101: Developing Games</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 6 ECTS, Bewertungsart: numerische Notenvergabe</li> <li>• Vortrag (ca. 30 Min.) plus Ausarbeitung (ca. 10 S.)</li> </ul>		
<b>Platzvergabe</b>		
--		
<b>weitere Angaben</b>		
--		
<b>Arbeitsaufwand</b>		
--		
<b>Lehrturnus</b>		
--		

**Bezug zur LPO I**

--

**Verwendung des Moduls in Studienfächern**

Bachelor (1 Hauptfach) Mensch-Computer-Systeme (2010)