

<b>Modulbezeichnung</b>		<b>Kurzbezeichnung</b>
Game Lab I Grundlagen und Sprachen		10-GE-GL-1-162-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>
15	numerische Notenvergabe	--
<b>Moduldauer</b>	<b>Niveau</b>	<b>weitere Voraussetzungen</b>
2 Semester	grundständig	--
<b>Inhalte</b>		
<p>Im GameLab 1 werden die Grundlagen und Sprachen etablierter Engines erlernt. In Gruppenarbeit durchwandern die Studierenden Konzeption, Entwicklung, Testen und Polishing eines umfassenden Spieleprototypen. Einführende Vorlesungen erläutern grundlegende Begrifflichkeiten aus der Welt der Computerspiele sowie weitreichende Themengebiete wie Serious Games. Weiterhin führen die Vorlesungen in verwandte Forschungsgebiete ein, inklusive Software Engineering, interaktiver Computergraphik, interaktiver Physik, Visualisierung, Mensch-Maschine-Interaktion, Procedural Content Generation, Generierung von Sound und Musik und wissenschaftlichem Arbeiten an und für sich.</p>		
<b>Qualifikationsziele / Kompetenzen</b>		
<p>Am Ende des GameLab 1 haben die Studierenden den gesamten Entwicklungszyklus eines Computerspiels erarbeitet. Entsprechend besteht nun ein grundständiges Wissen bezüglich des Designs, des Developments und des wissenschaftlichen Testens von Spielen und interaktiven echtzeitfähigen Systemen generell.</p>		
<b>Lehrveranstaltungen</b> (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
R (8) Veranstaltungssprache: Deutsch oder Englisch		
<b>Erfolgsüberprüfung</b> (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
Vorstellung der Projektergebnisse (30-45 Min.) Prüfungssprache: Deutsch und/oder Englisch bonusfähig		
<b>Platzvergabe</b>		
--		
<b>weitere Angaben</b>		
--		
<b>Bezug zur LPO I</b>		
--		
<b>Verwendung des Moduls in Studienfächern</b>		
Bachelor (1 Hauptfach) Games Engineering (2016) Bachelor (1 Hauptfach) Games Engineering (2017)		