

<b>Modulbezeichnung</b>		<b>Kurzbezeichnung</b>
Game Lab II Architekturen und Komponenten		10-GE-GL-2-162-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>
20	numerische Notenvergabe	--
<b>Moduldauer</b>	<b>Niveau</b>	<b>weitere Voraussetzungen</b>
2 Semester	grundständig	--
<b>Inhalte</b>		
<p>Auf Grundlage des Wissens und der Fähigkeiten aus dem GameLab 1, werden im GameLab 2 konkrete Möglichkeiten identifiziert, bestehende Game Engines zu erweitern. Aus entsprechenden Konzepten reifen nun leistungsstarke und gleichermaßen zugängliche Engine-Erweiterungen (auch Plugins). Um den Ansprüchen eines Produktprototypen zu gereichen, treten neben den technischen Herausforderungen vor allem auch die technische Dokumentation und die universelle Anwendbarkeit der Softwareprodukte in den Vordergrund. Im Rahmen von Vorlesung und Übung werden die Grundlegenden theoretischen Konzepte und praktischen Fähigkeiten erlernt, um individuelle Engine-Erweiterungen in Teams iterativ zu entwickeln.</p>		
<b>Qualifikationsziele / Kompetenzen</b>		
<p>Am Ende des GameLab 2 haben die Studierenden den gesamten Entwicklungszyklus einer Engine-Erweiterung erarbeitet. Das erlernte Wissen reicht nun bereits tief in das programmatische Backend komplexer Game Engine Frameworks. Gleichzeitig haben die Studierenden gelernt, komplexe Systemkomponenten zugänglich zu gestalten und fundiert und verständlich zu dokumentieren.</p>		
<b>Lehrveranstaltungen</b> (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
R (10) 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>Arbeitsaufwand</b>		
600 h		
<b>Lehrturnus</b>		
k. A.		
<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)		