

Modulbezeichnung		Kurzbezeichnung
Game Lab III Systeme		10-GE-GL-3-162-m01
Modulverantwortung		anbietende Einrichtung
Inhaber/-in des Lehrstuhls für Informatik IX		Institut für Informatik
ECTS	Bewertungsart	zuvor bestandene Module
20	numerische Notenvergabe	--
Moduldauer	Niveau	weitere Voraussetzungen
2 Semester	grundständig	--
Inhalte		
<p>In den Kursen Grundlagen der Mensch-Computer-Interaktion, Interaktive Computergrafik, Interaktive Künstliche Intelligenz und Asset Development werden grundlegende Aspekte von Game Engines gelehrt und in den entsprechenden Übungen von den Studierenden konkret nachvollzogen. Im GameLab 3 werden diese verschiedenen Aspekte integriert, um eine umfangreiche Engine selbstständig zu entwickeln. Wie in den GameLabs 1 und 2 werden die Projekte in Gruppen bearbeitet. Je nach Interesse der Studierenden können so hochgradig spezialisierte und innovative Engines entstehen. Im Rahmen von Vorlesung und Übung werden die notwendigen theoretischen Konzepte und praktischen Fähigkeiten gefestigt.</p>		
Qualifikationsziele / Kompetenzen		
<p>Nach Abschluss des Kurses besitzen die Studierenden ein vertieftes Verständnis der Softwarearchitektur von Game Engines und dem Zusammenspiel der integrierten Subengines. Insbesondere die einheitliche Organisation groß angelegter Softwareprojekte sowie eine spätere Anwendungsperspektive können von den Studierenden realisiert werden.</p>		
Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
R (10) Veranstaltungssprache: Deutsch oder Englisch		
Erfolgsüberprüfung (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		
Platzvergabe		
--		
weitere Angaben		
--		
Arbeitsaufwand		
600 h		
Lehrturnus		
k. A.		
Bezug zur LPO I		
--		
Verwendung des Moduls in Studienfächern		
Bachelor (1 Hauptfach) Games Engineering (2016) Bachelor (1 Hauptfach) Games Engineering (2017)		