

<b>Modulbezeichnung</b>		<b>Kurzbezeichnung</b>
Game Lab III Systeme		10-GE-GL-3-252-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>		
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.		
<b>Qualifikationsziele / Kompetenzen</b>		
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.		
<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)		
Portfolioprüfung (ca. 500 Std.) 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 (2025)		