

Modulbezeichnung			Kurzbezeichnung		
Seminar - Aktuelle Trends des Games Engineering			10-GE-SEM-252-m01		
Modulverantwortung			anbietende Einrichtung		
Inhaber/-in des Lehrstuhls für Informatik IX			Institut für Informatik		
ECTS	Bewertungsart	zuvor bestandene Module			
5	numerische Notenvergabe	--			
Moduldauer	Niveau	weitere Voraussetzungen			
1 Semester	grundständig	--			
Inhalte					
Selbständige Aufarbeitung eines aktuellen Themas aus dem Fachgebiet Games Engineering auf der Basis von Literatur und ggf. Software mit schriftlicher und mündlicher Präsentation.					
Qualifikationsziele / Kompetenzen					
Die Studierenden sind in der Lage, gleichzeitige und vernetzte Anwendungen durch die Verwendung von adäquaten Designmustern und Kommunikationsmodellen zu entwerfen und zu entwickeln und einen Überblick über verschiedene gleichzeitige Programmiermodelle wie Threads und Prozesse sowie die verschiedenen Kommunikationsmodelle zu haben, die sie unterstützen können.					
Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)					
S (2) Veranstaltungssprache: Deutsch oder Englisch					
Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)					
Bericht (ca. 8 S.) und Präsentation (ca. 20 Min.) Prüfungssprache: Deutsch und/oder Englisch bonusfähig					
Platzvergabe					
--					
weitere Angaben					
--					
Arbeitsaufwand					
150 h					
Lehrtumus					
k. A.					
Bezug zur LPO I					
--					
Verwendung des Moduls in Studienfächern					
Bachelor (1 Hauptfach) Games Engineering (2025)					