

Modulbezeichnung		Kurzbezeichnung
Game Research Lab - Applications		10-I=GRAP-182-m01
Modulverantwortung		anbietende Einrichtung
Inhaber/-in des Lehrstuhls für Informatik IX		Institut für Informatik
ECTS	Bewertungsart	zuvor bestandene Module
10	numerische Notenvergabe	--
Moduldauer	Niveau	weitere Voraussetzungen
1 Semester	weiterführend	--
Inhalte		
<p>Die Game Research Labs sind projektorientierte Masterkurse. In Einklang mit der Definition des Games Engineering haben sie die zielorientierte Bereitstellung und systematische Verwendung von Prinzipien, Methoden und Werkzeugen für die arbeitsteilige, ingenieurmäßige Entwicklung und Anwendung von umfangreichen Softwaresystemen für Computerspiele zum Gegenstand. Es gibt vier verschiedene Richtungen der Game Research Labs: Theorie, Anwendung, Design und Architektur. Alle implementieren einen wissenschaftlichen Prozess, in dem die Studierenden Projekte auf Basis existierender Literatur und neuartiger Ideen entwickeln. Entsprechend sind allen Game Research Labs die Schritte der Recherche, der Konzeptentwicklung, seiner Umsetzung und Evaluation gemein. Die Schwerpunkte im Prozess werden aufgrund der Ausrichtung und des Umfangs des Projekts und der besonderen Anwendbarkeit gesetzt. Das "Game Research Lab - Applications" zielt auf die Weiterentwicklung und Innovation konkreter Anwendungen. Es gibt eine Menge möglicher Kategorien von Anwendungen, darunter Unterhaltung und Serious Games. Diese Anwendungskategorien wiederum eröffnen viele konkrete Anwendungsdomänen, bspw. Grundlagenforschung, Lehre/Training und Konstruktion. Neben der inhaltlichen Ausrichtung dient auch die Entwicklung entsprechender Anwendungen auf speziellen Zielplattformen, bspw. Video Konsolen, als Gegenstand dieses Kurses.</p>		
Qualifikationsziele / Kompetenzen		
<p>Einführende Kurse des Games Engineering, bspw. Interaktive Computergraphik, Mensch-Computer-Interaktion oder Spieleentwicklung (entspr. GameLab I) werden empfohlen. Die Game Research Labs ermöglichen es den Studierenden, wissenschaftlich relevante Themen im Detail nachzuvollziehen, ihre wissenschaftliche Arbeitsweise zu verbessern und ihre Expertise bzgl. konkreter Fragestellungen im Games Engineering zu vertiefen. Die inhaltlichen Kompetenzen des "Game Research Lab - Applications" umfassen Wissen und Fähigkeiten, den (agilen) Entwicklungszyklus von Games durchzuführen, den interdisziplinären Diskurs zu führen, um Spiele und interaktive Anwendungen für bestimmte Domänen zu entwickeln und plattformspezifische Anforderungen der Programmierung zu erlernen.</p>		
Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
R (4)		
Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
<p>Projektbericht (10-15 S.) und Präsentation des Projekts (15-30 Min.) Prüfungssprache: Deutsch und/oder Englisch bonusfähig</p>		
Platzvergabe		
--		
weitere Angaben		
<p>Mögliche Schwerpunkte für den MA 120 Informatik: GE. Vgl. § 3 Abs. 3 S. 7 FSB.</p>		
Arbeitsaufwand		
300 h		
Lehrturnus		
k. A.		



Bezug zur LPO I

--

Verwendung des Moduls in Studienfächern

Master (1 Hauptfach) Informatik (2018)

Master (1 Hauptfach) Informatik (2021)

Master (1 Hauptfach) Informatik (2023)