

Game Engine Pro

Angebot für	Design > Bachelor Design > Game Design > 4. Semester
Nummer und Typ	BDE-VGD-V-4001.17F.001 / Moduldurchführung
Beschreibung	Game Engine Technologie und interaktiver Spielentwurf Vertiefung der Kenntnisse in Game Engine Technologie. Wie lassen sich komplexere Games wie ein Adventure organisieren (Applikationsarchitektur)? Welche Pattern werden eingesetzt und helfen? Welche Organisationsformen gibt es?
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Lic. phil. René Bauer,
Anzahl Lektionen	0
Zeit	Di 21. Februar 2017 bis Do 8. Juni 2017
ECTS	4 Credits
Voraussetzungen	alle bisherigen Pflichtmodule Fachrichtung Game Design
Lehrform	Seminar (mit Übungen)
Zielgruppen	Fachrichtung Game Design, 4. Semester, Pflichtmodul
Lernziele / Kompetenzen	Gutes Gameplay als Ergebnis eines in der Game-Engine optimierten Spielkonzeptes. Vertiefung der Kenntnisse in 3D-Game-Engines, die selbständige Programmierung und Implementierung animierter Objekte ermöglicht.
Inhalte	siehe Lernziele/Kompetenzen
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Projekt- bzw. Seminararbeit, min. 80% Anwesenheit
Termine	20.2.-8.6.2017
Dauer	11.5 Tage