

Game Frame II

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Design > Bachelor Design > Game Design > 2. Semester

Nummer und Typ	BDE-VGD-V-2001.19F.001 / Moduldurchführung
Modul	Game Frame II
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Goran Saric
Zeit	Mi 27. März 2019 bis Do 23. Mai 2019 / 9 - 17 Uhr 6.5 Tage
Anzahl Teilnehmende	maximal 19
ECTS	3 Credits
Voraussetzungen	Modul Game Frame I, Fachrichtung Game Design 1. Semester
Lehrform	Seminar
Zielgruppen	Fachrichtung Game Design, 2. Semester, Pflichtmodul
Lernziele / Kompetenzen	Fortführung von Aufbau und Programmierung erster regelbasierter, interaktiver Umgebungen oder Spiele. Vertiefung von Grundlagenwissen über Game Engines. Struktur von grösseren Programmen, Implementierung von Levels, Codierung von Verhalten und Intelligenz von Computer-Gegenspielern.
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Seminararbeit, 80% Anwesenheit
Termine	27.03.-23.05.2019
Dauer	6.5 Tage
Bewertungsform	Noten von A - F