

Game Engine Pro

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?

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Design > Bachelor Design > Game Design > 4. Semester

Nummer und Typ	BDE-VGD-V-4001.19F.001 / Moduldurchführung
Modul	Game Engine Pro
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Lic. phil. René Bauer
Zeit	Di 19. Februar 2019 bis Do 6. Juni 2019 / 9 - 17 Uhr 11.5 Tage
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	19.02.-06.6.2019
Dauer	11.5 Tage
Bewertungsform	Noten von A - F