

Multiplayer Gaming

Multiplayer Technology und Spielmechaniken (von Onscreen-Multiplayern bis Online-Singlescreen-Multiplayern). Erarbeitung der dazu nötigen Kenntnisse von 3D-Engines und Multiplayertechnologien (UDP, TCPIP).

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Design > Bachelor Design > Game Design > 5. Semester

Nummer und Typ	BDE-VGD-V-5001.19H.001 / Moduldurchführung
Modul	Multiplayer Gaming
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Lic. phil. René Bauer Goran Saric
Zeit	Do 19. September 2019 bis Do 19. Dezember 2019 / 9 - 17 Uhr 11 Tage
ECTS	4 Credits
Voraussetzungen	alle bisherigen Pflichtmodule Fachrichtung Game Design
Lehrform	Input (allgemein zum Thema), Theorie (Hintergrundinformationen mit Infos), Übungen zu Technologie und Gamemechanikimplementationen
Zielgruppen	Fachrichtung Game Design, 5. Semester, Pflichtmodul
Lernziele / Kompetenzen	Kenntnisse aktueller technologischer Strömungen, Multi-User-Technologien und Überblick über unterschiedliche Plattformen und Game-Engines. Grundlage für das Multiplayersemesterprojekt.
Inhalte	siehe Lernziele/Kompetenzen
Leistungsnachweis / Testatanforderung	z.B. Seminar-/Projektarbeit, min 80% Anwesenheit
Termine	19.09.-19.12.2019
Dauer	11 Tage
Bewertungsform	Noten von A - F