

## DIG Game Frame II

### Angebot für

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

|  |   |
|--|---|
| Nummer und Typ                           | BDE-VGD-V-2001.21F.001 / Moduldurchführung  |
| Modul                                    | Game Frame II   |
| Veranstalter                             | Departement Design  |
| Leitung                                  | Goran Saric   |
| Zeit                                     | Mi 31. März 2021 bis Do 3. Juni 2021 / 9 - 17 Uhr<br>6.5 Tage   |
| ECTS                                     | 3 Credits   |
| Voraussetzungen                          | Modul Game Frame I, Fachrichtung Game Design 1. Semester  |
| Lehrform                                 | Seminar   |
| Zielgruppen                              | Fachrichtung Game Design, 2. Semester, Pflichtmodul   |
| Lernziele /<br>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 /<br>Testatanforderung | Seminararbeit, 80% Anwesenheit  |
| Termine                                  | 31.03.-03.06.2021   |
| Dauer                                    | 6.5 Tage  |
| Bewertungsform                           | Noten von A - F   |