

Game Frame

Angebot für	Design > Bachelor Design > Game Design > 1. Semester
Nummer und Typ	BDE-VGD-V-1002a.21H.001 / Moduldurchführung
Beschreibung	Programmierung erster regelbasierter, interaktiver Umgebungen.
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Saric Goran
Anzahl Lektionen	0
Zeit	Di 9. November 2021 bis Mi 24. November 2021 / 9 - 17 Uhr 10 Tage
ECTS	4 Credits
Voraussetzungen	keine
Lehrform	Seminar
Zielgruppen	Fachrichtung Game Design, 1. Semester, Pflichtmodul
Lernziele / Kompetenzen	Grundlagenwissen in Anwendung der Entwicklungsumgebung "Processing".
Inhalte	Theoretische Grundlagen in Programmierstrukturen. Aufbau und Programmierung erster regelbasierter, interaktiver Umgebungen oder Spiele. Anhand eines durchgehenden Beispiels werden Steuerung und Interaktion in einer Spielumgebung umgesetzt. Vermittlung von Grundlagenwissen der Entwicklungsumgebung "Processing".
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Seminararbeit, 80% Anwesenheit
Termine	09.11.-24.11.2021
Dauer	10 Tage