Game Engine Basics

Einführung in Game-Engines am Beispiel von Unity3D und C#. Anhand verschiedener Gamemechanik-Implementationsübungen (jede Woche eine andere) wird aufbauend Knowhow über GameEngines und ihre Möglichkeiten erarbeitet.

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Design > Bachelor Design > Game Design > 3. Semester

Nummer und Typ	BDE-VGD-V-3002.21H.001 / Moduldurchführung
Modul	Game Engine Basics
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Lic. phil. René Bauer Goran Saric
Zeit	Fr 24. September 2021 bis Fr 3. Dezember 2021 / 9 - 17 Uhr 11 Tage
Anzahl Teilnehmende	maximal 20
ECTS	3 Credits
Voraussetzungen	alle bisherigen Pflichtmodule Fachrichtung Game Design
Lehrform	Input (Allgemein), Theorie (Theoretische Überlegungen), Praxis (Übung)
Zielgruppen	Fachrichtung Game Design, 3. Semester, Pflichtmodul
Lernziele / Kompetenzen	Einführung in die Technologie von 3D-Engines, in die Spielinhalte eingefügt und interaktiv benutzbar gemacht werden. Grundlage für die Semesterarbeit "Retromorphosen".
Inhalte	siehe Lernziele/Kompetenzen
Leistungsnachweis / Testatanforderung	z.B. Seminar-/Projektarbeit, min 80% Anwesenheit
Termine	24.09.-03.12.2021
Dauer	11 Tage
Bewertungsform	Noten von A - F