

## Game Frame

Programmierung erster regelbasierter, interaktiver Umgebungen.

### Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Design > Bachelor Design > Game Design > 1. Semester

Nummer und Typ	BDE-VGD-V-1002a.22H.001 / Moduldurchführung
Modul	Game Frame
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Stefan Schmidlin
Anzahl Teilnehmende	maximal 20
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	8.11.-23.11.2022 (ohne Montage)
Bewertungsform	Noten von A - F