

Game Engine Pro

Game Engine Technologie und interaktiver Spielentwurf
Vertiefung der Kenntnisse in Game Engine Technologie.

Wie lassen sich komplexere Games wie ein Adventure organisieren (Applikationsarchitektur)? Welche Pattern werden eingesetzt und helfen?

Welche Organisationsformen gibt es?

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Design > Bachelor Design > Game Design > 4. Semester

Nummer und Typ	BDE-VGD-V-4001.23F.001 / Moduldurchführung
Modul	Game Engine Pro
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Lic. phil. René Bauer
Zeit	Fr 24. März 2023 bis Fr 9. Juni 2023 / 10 - 17 Uhr
Anzahl Teilnehmende	maximal 23
ECTS	4 Credits
Voraussetzungen	alle bisherigen Pflichtmodule Fachrichtung Game Design
Lehrform	Seminar (mit Übungen)
Zielgruppen	Fachrichtung Game Design, 4. Semester, Pflichtmodul
Lernziele / Kompetenzen	Gutes Gameplay als Ergebnis eines in der Game-Engine optimierten Spielkonzeptes. Vertiefung der Kenntnisse in 3D-Game-Engines, die selbständige Programmierung und Implementierung animierter Objekte ermöglicht.
Inhalte	siehe Lernziele/Kompetenzen
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Projekt- bzw. Seminararbeit, min. 80% Anwesenheit
Bewertungsform	Noten von A - F