

<b>Modul INF-BSc-268: Fachprojekt „Digital Entertainment Technologies“</b>					
<b>Englischer Modultitel:</b> Undergraduate Project „Digital Entertainment Technologies“					
<b>Studiengänge:</b> Bachelorstudiengang Informatik , Bachelorstudiengang Angewandte Informatik					
<b>Turnus</b> nach Ankündigung	<b>Dauer</b> 1 Semester		<b>Studienabschnitt</b> ab 4. Semester	<b>Credits</b> 7 <sup>1</sup>	<b>Aufwand</b> 210 (60/150)
1	<b>Modulstruktur</b>				
	<b>Nr.</b>	<b>Element / Lehrveranstaltung</b>	<b>Typ</b>	<b>Credits</b>	<b>SWS</b>
	1	Fachprojekt „Digital Entertainment Technologies“	Projekt	7	4
2	<b>Lehrveranstaltungssprache:</b> deutsch				
3	<p><b>Lehrinhalte</b></p> <p>„Digital Entertainment Technologies“ umfassen rechnergestützte Methoden, Tools, Softwarepakete und Konzepte, die die Grundlage moderner Computerspiele &amp; Unterhaltungsmedien bilden. Die Studierenden wenden die im Rahmen des Fachprojekts erworbenen Kenntnisse in Beispielprojekten praktisch an. Diese stammen z.B. aus den Themenbereichen</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Adaptive Game AI / Player Satisfaction Modeling</li> <li>• Procedural Content Generation</li> <li>• Game Engines / Middleware</li> <li>• Mobile Plattformen</li> <li>• Musik in Spielen / Musikbasierte Apps (z. B. Musikspiele)</li> </ul> <p>Die behandelten Themen ändern sich von Jahr zu Jahr und passen sich aktuellen Entwicklungen an. Das Fachprojekt gliedert sich in zwei Teile. In der ersten Hälfte werden nach einer einwöchigen Einführungsphase in Kleingruppen Miniprojekte durchgeführt, die die Studierenden mit den maßgeblichen Techniken vertraut machen. Nach der Präsentation der Ergebnisse aus der ersten Phase folgt in einer zweiten Phase in größeren Gruppen die Umsetzung eines umfangreicheren Projekts. Dies könnte z.B. die Entwicklung und Umsetzung einer neuartigen Spielidee sein, wobei einzelne Gruppen Teilmodule oder -funktionalitäten implementieren. Den Abschluss des Fachprojekts bilden die Präsentation der Ergebnisse aus der zweiten Projektphase und die Diskussion der dabei gewonnenen Erkenntnisse.</p>				
4	<p><b>Kompetenzen</b></p> <p>Die Studierenden sollen Kompetenzen im praktischen Umgang mit Methoden und Softwaretools aus dem Bereich der Spieleentwicklung und Unterhaltungsmedien erwerben. Die Arbeit im Team schult die sozialen Kompetenzen und bereitet die Studierenden auf die Arbeitswelt vor.</p>				
5	<p><b>Prüfungen</b></p> <p><i>Voraussetzungen für den Modulabschluss:</i><sup>2</sup></p> <p>(1) Ausarbeitung des Projekts in der zweiten Phase, Dokumentation und Präsentation der Ergebnisse <sup>BOSS-Nr. 88191</sup></p> <p>(2) Vorfürungen zu den Aufgaben der ersten Phase <sup>BOSS-Nr. 88141</sup></p> <p>Die Voraussetzung (2) ist vor der Voraussetzung (1) zu erbringen.</p>				
6	<p><b>Prüfungsformen und -leistungen</b></p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Modulprüfung <input type="checkbox"/> Teilleistungen</p>				
7	<p><b>Teilnahmevoraussetzungen</b></p> <p><i>Erfolgreich abgeschlossen:</i> Modul „Datenstrukturen, Algorithmen und Programmierung 1 (DAP 1)“</p>				
8	<p><b>Modultyp und Verwendbarkeit des Moduls</b></p> <p>Wahlpflicht-Modul in den Bachelor-Studiengängen Informatik und Angewandte Informatik,</p>				

<sup>1</sup> 6 Leistungspunkte vor dem Wintersemester 2019/20

<sup>2</sup> vor dem Wintersemester 2019/20 unbenotete Modulprüfung und Studienleistung

	Fachprojekt		
9	<b>Modulbeauftragte/r</b> Prof. Dr. Günter Rudolph	<b>Zuständige Fakultät</b> Informatik	Beschluss Fakultätsrat 17.08.2011 Änderung Fakultätsrat 21.05.2014, 22.05.2019