

Modulbezeichnung:	Graphische Simulation
ggf. Modulniveau	Wahlpflicht Praktische Informatik, Basis Anwendungsgebiet Computergraphik, Anwendungsgebiet Computergraphik
ggf. Kürzel	GS
ggf. Lehrveranstaltungen	
Studiensemester	Ab 5. Semester
Modulverantwortliche(r):	Prof. Dr.-Ing. D. Wloka
Sprache	Deutsch
Zuordnung zum Curriculum:	Informatik (Bachelor) und andere
Lehrform / SWS:	Vorlesung 2 SWS, Übung 2 SWS
Arbeitsaufwand:	60 Stunden Präsenz 120 Stunden Eigenstudium
Kreditpunkte:	6 CP
Voraussetzungen nach PO:	Mathematiktest
Empfohlene Voraussetzungen:	Grundkenntnisse einer objektorientierten Programmiersprache
Angestrebte Lernergebnisse	<p>Umfassende konzeptuelle Kenntnisse der Programmierung von graphischen Simulationen, speziell aus dem Bereich Serious Games.</p> <p>Ausgeprägte Fertigkeiten im praktischen Umgang mit Software zur Erstellung eines Serious Games, beispielsweise per Game Engine. Somit praktische Umsetzung der erworbenen konzeptionellen Kenntnisse.</p> <p>Grundlegende Fähigkeiten zur Planung, Erstellung und Nutzung von benötigten Requisiten (Assets) für Graphische Simulationen.</p> <p>Breit gefächerte Kenntnisse und Fertigkeiten in der Anwendung von Komponenten graphischer Simulationen, wie beispielsweise Assets, Animationen, Sound, Physik und anderen.</p> <p>Entwicklung von Fähigkeiten zur selbständigen Problemlösung und Projektorganisation.</p> <p>Entwicklung von Teamfähigkeit durch die Organisation, gemeinsame Bearbeitung und Einteilung von Aufgabenstellungen.</p>
Inhalt:	<ul style="list-style-type: none"> - Erlernen der grundlegenden Programmier- und Konzepte graphischer Echtzeitsimulationen - Szenegraphensysteme - Erstellung eigener Anwendungen aus dem Bereich Game-Engines und Serious Gaming
Studien-/Prüfungsleistungen:	<p>Studienleistung: Regelmäßige Bearbeitung von Übungsaufgaben</p> <p>Prüfungsleistung: Hausarbeit</p> <p>.</p>
Medienformen:	
Literatur:	