INF-BSc-268: Fachprojekt „Digital Entertainment Technologies”				**BOSS-Nr.** 88100
Englischer Modultitel: Undergraduate Project „Digital Entertainment Technologies”				
Studiengänge: Bachelorstudiengang Informatik, Bachelorstudiengang Angewandte Informatik, Bachelorstudiengang Wirtschaftsinformatik				
Turnus: nach Ankündigung	**Dauer:** 1 Semester	**Studienabschnitt:** ab 4. Semester	**Credits:** 7	**Aufwand:** 210 (60/150)

1 **Modulstruktur**

Nr.	Element / Lehrveranstaltung	Typ	Credits	SWS
1	Fachprojekt „Digital Entertainment Technologies“	Fachprojekt	7	4

2 **Lehrveranstaltungssprache:** deutsch

3 **Lehrinhalte**

„Digital Entertainment Technologies“ umfassen rechnergestützte Methoden, Tools, Softwarepakete und Konzepte, die die Grundlage moderner Computerspiele und Unterhaltungsmedien bilden. Die Studierenden wenden die im Rahmen des Fachprojekts erworbenen Kenntnisse in Beispielprojekten praktisch an. Diese stammen z.B. aus den Themenbereichen

- Adaptive Game AI / Player Satisfaction Modeling
- Procedural Content Generation - Game Engines / Middleware
- Mobile Plattformen
- Musik in Spielen / Musikbasierte Apps (z. B. Musikspiele)

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.

4 **Kompetenzen**

Die Studierenden erwerben Kompetenzen im praktischen Umgang mit Methoden und Softwaretools aus dem Bereich der Spieleentwicklung und Unterhaltungsmedien. Die Arbeit im Team schult die sozialen Kompetenzen und bereitet die Studierenden auf die Arbeitswelt vor, indem sie bestehende Konzepte digitaler Unterhaltungsmedien analysieren, geeignete Technologien bewerten und im Team innovative Anwendungen entwerfen und realisieren.

5 **Prüfungen**

Voraussetzungen für den Modulabschluss:

- Ausarbeitung des Projekts in der zweiten Phase, Dokumentation und Präsentation der Ergebnisse BOSS-Nr. 88191 (1)
- Vorführungen zu den Aufgaben der ersten Phase BOSS-Nr. 88141 (2)

Die Voraussetzung (2) ist vor der Voraussetzung (1) zu erbringen.

6 **Prüfungsformen und -leistungen**

[x] Modulprüfungen [ ] Teilleistung

7 **Teilnahmevoraussetzungen**

Erfolgreich abgeschlossen: Modul „Datenstrukturen, Algorithmen und Programmierung 1 (DAP 1)

8 **Modultyp und Verwendbarkeit des Moduls**

Wahlpflichtmodul in den Bachelorstudiengängen Informatik, Angewandte Informatik, und Wirtschaftsinformatik

9	**Modulbeauftragte/r** Prof. Dr. G. Rudolph	**Zuständige Fakultät:** Informatik	**Beschluss Fakultätsrat:** 03.09.2025