

Lehrveranstaltung

IA - Projekt Interaktive Systeme

Version: 1 | Letzte Änderung: 30.09.2019 14:13 | Entwurf: 0 | Status: vom verantwortlichen Dozent freigegeben

^ Allgemeine Informationen

Langname	Projekt Interaktive Systeme
Anerkennende LModule	IA_BaMT
Verantwortlich	Prof. Dr. Stefan Grünvogel Professor Fakultät IME
Niveau	Bachelor
Semester im Jahr	Sommersemester
Dauer	Semester
Stunden im Selbststudium	144
ECTS	6
Dozenten	Prof. Dr. Stefan Grünvogel Professor Fakultät IME Prof. Dr.-Ing. Arnulph Fuhrmann Professor Fakultät IME
Voraussetzungen	Computergrafik Computeranimation Informatik 1 und 2 Mathematik 1 und 2
Unterrichtssprache	englisch
separate Abschlussprüfung	Ja

Abschlussprüfung

Details

Bearbeiten einer Aufgabenstellung aus dem Bereich interaktive System in einer Gruppe von 3-5 Personen. Dokumentation und Präsentation der Projektergebnisse, sowie Live-Demo. Gegenseitiger Review der einzelnen Teams.

Mindeststandard

Definition Projektziel und Projektplanung erfüllen Mindeststandards.
Projektmanagementprozess und entsprechende Entscheidungen sind nachvollziehbar und begründet.

Projektdokumentation und Projektpräsentation erfüllt vorgegebenen Qualitätsstandards.

Projektergebnis und Live-Demo zeigen ausreichende Komplexität in der Entwicklung .

Prüfungstyp

Bearbeiten einer Aufgabenstellung aus dem Bereich interaktive System in einer Gruppe von 3-5 Personen. Dokumentation und Präsentation der Projektergebnisse, sowie Live-Demo. Gegenseitiger Review der einzelnen Teams.

^ Projekt

Lernziele

Fertigkeiten

Anwenden praktischer Grundkenntnisse der Programmierung im Kontext eines interaktiven Systems

Verwenden von Ein- und Ausgabegeräten in eigenen Programmen

Verwendung von APIs und Anwendungssoftware zur grafischen Darstellung bzw. Verarbeitung von Daten

Erfassen und Verstehen von wissenschaftlichen Texten auf Englisch

Präsentation von Projektergebnissen auf Englisch

Entwerfen und Modellieren eines interaktiven Systems

Lösen einer Problemstellung durch Anwenden von Kenntnissen und Fertigkeiten aus der Computergrafik und Computeranimation

Bestimmung der grundlegenden Anforderungen an Interface, Hardware und Software für eine spezifizierte Problemstellung

Recherche in wissenschaftlichen Veröffentlichungen zur Computergrafik und Computeranimation

- Analyse der Eignung von bekannten

- Verfahren zur Lösung von Problemen aus der Aufgabenstellung

- Umsetzung von Verfahren in eigene Programme

- Kombination von Verfahren in eigenen Programmen

Abwägen der Chancen und Risiken die verschiedene Problemlösungsansätze bieten
Durchsetzen der Umsetzung im Team
Projektaufgabe im Team bewältigen

- Projekte planen und steuern

- Absprachen und Termine einhalten

- Reviews planen und durchführen

Aufwand Präsenzlehre

Typ	Präsenzzeit (h/Wo.)
Projekt	2
Tutorium (freiwillig)	0

Separate Prüfung

keine