Technology
Arts Sciences
TH Köln

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.\nProjektmanagementprozess 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
Rechereche in wissenschaftlichen Veröffentlichungen zur Comptergrafik 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\nDurchsetzen der Umsetzung im Team\nProjektaufgabe 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

© 2022 Technische Hochschule Köln