

Softwareentwicklung für Digitale Spiele

Organisatorisches / Vergabe der
Themen

Anforderungen an den Studenten

- **Teilnahme** an den Seminarveranstaltungen (max. 2 Fehleinheiten)
- **Einführungsvortrag und Vortrag** zum gewählten Thema
- Erstellen einer 10 (text)seitigen **Hausarbeit**

Weiterer Seminarablauf

- 30.04. Vorstellung des Themas anhand **einer** Folie
- 07.05. Sonderveranstaltung zu AntMe
- 14.05. Pfingstwoche
- 21.05. Fragestunde
- 28.05. Frei
- **ab** 04.06 2 Vorträge pro Veranstaltung
- 23.7. Abgabe Hausarbeit / Abschluss

Vorstellung des Themas anhand **einer** Folie

- **Zielstellung** Gewähltes Thema umreißen
 - Was **umfasst** das gewählte Thema?
 - Was wird **nicht** betrachtet?
 - **Wofür / Für wen** ist das Thema von Interesse (Kontext)
- **Präsentation**
 - Eine (Bildschirm-)seite
 - 5 Minuten
 - **Vorher** die Präsentation an fs@informatik senden
 - Schreibt euren **Namen** auf die Folie

Sonderveranstaltung zu AntMe

- Simplex Spiel mit XNA
- Entwicklung einer **eigenen KI-Implementierung**
- Vorstellung von AntMe durch Tom Wendel
- Vor der Veranstaltung mal bei <http://antme.net/> vorbeischaun

Fragestunde

- Besprechung von **Problemen**, die sich aus der Beschäftigung mit dem Thema ergeben haben
- **Abgrenzung und inhaltliche** Fragen klären

Vorträge – Vor dem Vortrag

- **Besprechung** des Vortrages mit dem Betreuer (im Zweifel Frank)
- Möglichst **Mo oder Di** vor der Veranstaltung
- Herausarbeiten von **3 Diskussionsthemen** für den Vortrag

Vorträge

- 20 min **Vortrag**
- 15 min **Diskussion** in kleinen Gruppen zu vorbereiteter Problemstellung
- 10 min (kurze) **Vorstellung** des Diskussionsergebnisses
- 2 Vortragende pro Seminar
- der Vortrag soll den **aktuellen Bearbeitungsstand** widerspiegeln

Vorträge – Nach dem Vortrag

- **Nachbesprechung** des Vortrages mit dem Betreuer
- Ausarbeitung eventueller **inhaltlicher Richtungsänderungen**

Abschluss

- Abendliches Treffen im **Park oder Kneipe** (je nach Wetter)
- **Ungezwungene Diskussion** über die vergangene Lehrveranstaltung
 - Was war **gut** (sollte beibehalten werden)
 - Was war **schlecht** (sollte verbessert werden)

Hinweise für die Folien

Wenig Text ist besser ...

...als viel Text, der dann während des Vortrages von der Folie abgelesen wird. Die Folien sollen nur Stichpunkte enthalten, die dem Vortragenden einen roten Faden durch den Vortrag spannen. Wenn möglich mit Bildern, Grafiken usw. arbeiten. Es soll schließlich ein Vortrag und kein Vorlesen werden.

Hinweise für den Vortrag

- **Kennt** euren Vortrag!
- **Übt** den Vortrag vorher
- Haltet die vorgegebene **Zeit** ein
- Sprecht zum **Publikum** (also euren Kommilitonen!)
- Hände nicht in die **Hosentaschen**

Und jetzt ...

Vergabe der Themen