



Media Engineering

Organisatorisches

R. Weller

University of Bremen, Germany

cgvr.informatik.uni-bremen.de

- Alle **wichtigen Informationen** zur VL stellen wir Ihnen auch im **Internet** zur Verfügung :

<http://cgvr.informatik.uni-bremen.de/>

→ "Teaching" → "Media Engineering"

- Folien & Übungsblätter
- Literaturhinweise, Online-Doku
- Evtl. aktuelle Meldungen
- Bitte anmelden in StudIP!

- Jeden Dienstag eine Doppelstunde (16 — 18 Uhr)
 - Abstimmung:
 1. ct (Start 16:15 - Ende 17:45 Uhr)
 2. st (Start 16:00 - Ende 17:30 Uhr)
- Ca. jeden 2. Mittwoch ein Übungstermin (16 — 18 Uhr)
 - Insgesamt ca. 5 Übungszettel
 - Zwei Extraübungsstunden
 - Bearbeitung der Übungen in kleinen Gruppen (ca. 5-7 Personen)
 - Es wäre schön, wenn in jeder Gruppe mindestens 1-2 mit Programmiererfahrung sind

- Für das Übungsprojektchen:
 - Ein wenig Programmierkenntnisse in C/C++
(gute Gelegenheit, dieses wieder aufzufrischen)
- Es wird empfohlen gleichzeitig die Computergraphik-Vorlesung zu besuchen

- Bitte folgende Software schon vorab auf dem eigenen Laptop installieren, falls nicht schon vorhanden
1. Unreal Engine:
 - Webseite: www.unrealengine.com
 2. Programmierumgebung (IDE)
 - Mac: Xcode
 - Windows:
 - Visual Studio 2013 Community Edition oder Pro/Ultimate (via Dreamspark)
 - Die kostenlose Express-Edition unterstützt einige Features nicht.
 - Für andere IDEs können wir leider keinen Support geben!



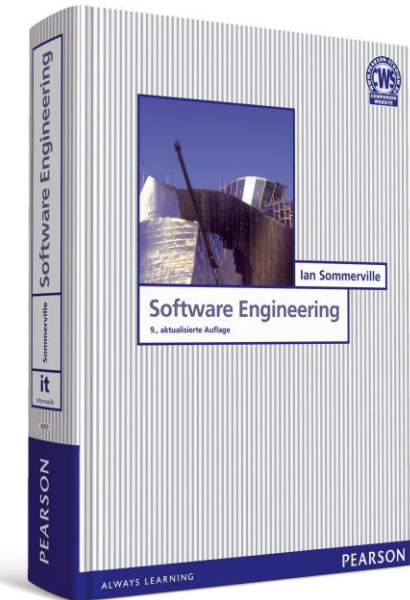
- 4 ECTS entsprechen 120 Arbeitsstunden

Task	Stunden
Vorlesung	24
Übungen	12
Nachbearbeiten der Vorlesung	12
Bearbeitung der Übungsaufgaben	56
Lernen für die Prüfung	16
Gesamt	120

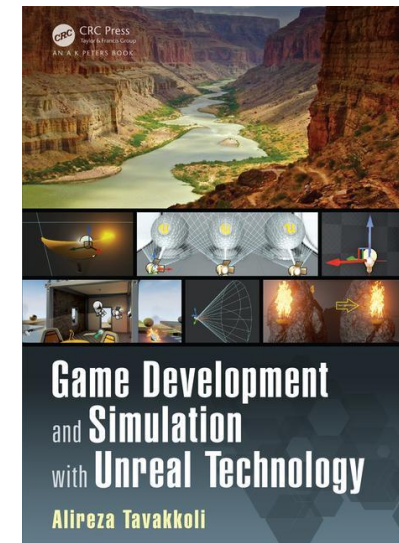
Die Prüfung

- Punkte aus Übung + Fachgespräch
 - Übungen → Note A , Fachgespräch → Note B
 - 95% der Punkte aus den Übungsblättern → Note A = 1.0
 - 40% der Punkte aus den Übungsblättern → Note A = 4.0
 - Gesamtnote = $0.5 \times A + 0.5 \times B$
 - Voraussetzung: Note A ≥ 4.0 && Note B ≥ 4.0 !
(Allgemeiner Teil der Bachelorprüfungsordnungen der Universität Bremen, 2010)
- Im Fachgespräch kann der gesamte Stoff drankommen!

- Ian Sommerville: *Software Engineering*. Pearson, 9. aktualisierte Auflage, 2015



- Alireza Tavakkoli: *Game Development and Simulation with Unreal Technology*. Taylor & Francis, 2015



- Bitte keine Notebooks, Smartphones, Tablets,....
- Wissenschaftliche Studien haben gezeigt:

„The results demonstrate that multitasking on a laptop poses a significant distraction to both users and fellow students and can be detrimental to comprehension of lecture content.“

F. Sanaa, T. Weston, N. J. Cepeda: Laptop multitasking hinders classroom learning for both users and nearby peers, Computers & Education, 2013



- Wenn es zu langweilig, langsam, schnell, uninteressant,... wird dürfen Sie sich gerne bei mir beschweren