



# Media Engineering

## Organisatorisches



R. Weller

University of Bremen, Germany

[cgvr.informatik.uni-bremen.de](http://cgvr.informatik.uni-bremen.de)

- Vorbereitung auf das Bachelorprojekt im kommenden Semester
- (Unvollständige) Themenübersicht:
  - Projektmanagement
  - Requirements-Engineering
  - Prozessmodelle
  - Objektorientierte Analyse und Design
  - Testen
  - GUI Design
  - Game Engines
  - Menschliche Faktoren im Projekt
  - ...viele weitere spannende Themen

- 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. Donnerstag 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
  - Start der Übungen: Nächste Woche 27.10!  
Am kommenden Donnerstag finden keine Übungen statt!

# Voraussetzungen

- 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](http://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!



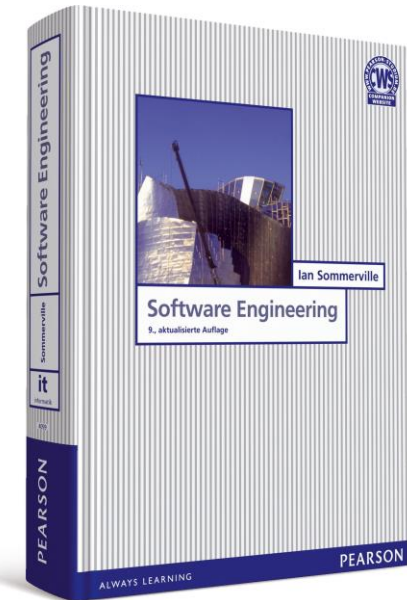
- 6 ECTS entsprechen 150 Arbeitsstunden

Task	Stunden
Vorlesung	28
Übungen	14
Nachbearbeiten der Vorlesung	22
Bearbeitung der Übungsaufgaben	70
Lernen für die Prüfung	16
<b>Gesamt</b>	<b>150</b>

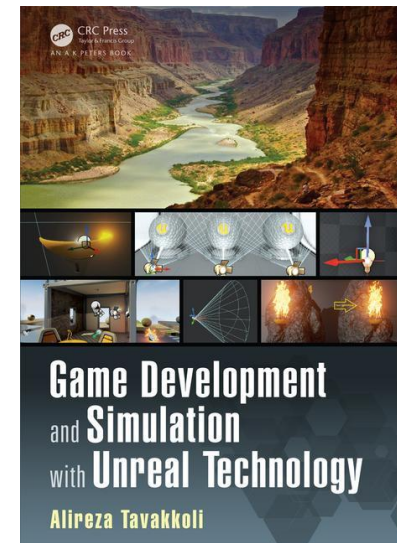
- Punkte aus Übung + Fachgespräch
  - Übungen → Note A , Fachgespräch → Note B
    - 95% der Punkte aus den Übungsblättern → Note A = 1.0
    - 40% der Punkte aus den Übungsblättern → Note A = 4.0
  - Gesamtnote =  $0.5 \times A + 0.5 \times B$
  - Voraussetzung: Note A  $\geq 4.0$  && Note B  $\geq 4.0$  !  
 (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