

Studiengang Audiovisuelle Medien Master (AM3)

Projekt im WS 2017/18

253500 Projekt (2 SWS / 5 ECTS)

Projektname	Projektbeschreibung
<p><u>Projektname:</u> Git – The Game</p> <p><u>Dozent:</u> Prof. Dr. Simon Wiest</p> <p><u>Teilnehmer:</u> 4 Studierende</p>	<p>1.) Inhalt des Projekts: Konzeption, prototypische Umsetzung und Erprobung des Serious Games „Git – The Game“ zum Erwerb von Kompetenzen in dezentraler Versionsverwaltung im Setting eines Massive Multi-player Online Games. Mittelfristig soll mit „Git – The Game“ ein freies Lernangebot entwickelt werden, dass auch von anderen Hochschulen und Organisationen eingesetzt werden kann.</p> <p>Ziele des Projektes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entwicklung einer Rahmenhandlung und exemplarischer Missionen (Game Design) • Erstellung eines Prototyps (Server-Backend, Web-Frontend für Missionsverwaltung) • Evaluation der Spielidee mit Studierenden • Entwurf und Evaluation einer skalierbaren Architektur (Erprobung alternativer Komponenten) <p>2.) Erworbene fachliche und personale Kompetenzen nach Abschluss des Projektes:</p> <p>a) Wissen Die Studierenden verfügen nach Abschluss des Projektes über fortgeschrittenes anwendungsorientiertes Wissen über Git, Konzepte der Continuous Integration und aktueller Frontend- u. Backend-Frameworks.</p> <p>b) Fertigkeiten Die Studierenden können serverbasierte Dienste realisieren, die im Sinne einer Continuous-Delivery-Pipeline auf Veränderungen eines Git-Repositories reagieren. Sie können Lernziele in spielerische Aufgabenstellungen übertragen und semiautomatisierte Werkzeuge zur Lernfortschrittskontrolle konzeptionieren und umsetzen.</p> <p>c) Sozialkompetenz Das Projekt soll als Gruppenarbeit absolviert werden. Die Studierenden lernen sich gemeinsam in einem Team zu organisieren und aufgabenteilig zu arbeiten.</p> <p>d) Selbstständigkeit Dieses Projekt befähigt die Studierenden in einer professionellen Programmierumgebung Aufgaben zu übernehmen und erfolgreich zu bearbeiten.</p> <p>3.) Anforderungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mindestens Grundkenntnisse in Git • Erfahrung mit Java (Backend) oder JavaScript-Frameworks wie Angular/Vue (Frontend) • Freude an spielerischer Lehre <p>Primäre Zielgruppe sind Studierende aus AM3 und CS3.</p>