

# Projekt Medienmaster WiSe 2021/22

Nur AM3 EDV-Nr.: 253500 (5 ECTS)

Projektname	Projektbeschreibung
<p><u>Projektname:</u> <b>Maschinelles Lernen in Games (AT)</b></p> <p><u>Dozent:</u> <b>Prof. Dr. Michael Felten</b></p> <p><u>Teilnehmer:</u> max. 1 Person</p>	<p><b>1.) Inhalt des Projekts:</b> In diesem Projekt soll untersucht werden, wie man Künstliche Intelligenz / Machine Learning (ML) und Games sinnvoll zusammenführen kann. Umgesetzt werden soll dies als Prototyp mit der Unity Engine und dessen ML-Framework.</p> <p><b>2.) Erworbene fachliche und personale Kompetenzen nach Abschluss des Projektes:</b></p> <p><b>a) Wissen</b> Die Studierende verfügt nach Abschluss des Projektes über detailliertes und spezialisiertes Wissen über intelligente interaktive Anwendungen / Games.</p> <p><b>b) Fertigkeiten</b> Die Studierende ist in der Lage, die erworbenen Methoden zur Formulierung und Lösung komplexer Aufgabenstellungen im Bereich der Entwicklung intelligenter Software erfolgreich einzusetzen, kritisch zu hinterfragen und bei Bedarf auch weiterzuentwickeln.</p> <p><b>c) Sozialkompetenz</b> Der Studierenden ist es möglich, im Verlauf fundamentale Soft Skills wie Kommunikationsfähigkeit, individuelles Zeit- und Wissensmanagement und Planungskompetenz zu vertiefen und so Ihre Eignung voranzubringen, um Führungsverantwortung zu übernehmen.</p> <p><b>d) Selbstständigkeit</b> Die Studierende ist in der Lage, benötigte Informationen für die Theorie und Praxis rund um das Thema zu identifizieren, zu finden und zu beschaffen.</p> <p><b>3.) Anforderungen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Spielbarer Prototyp</li><li>• Paper zur Dokumentation des Projekts</li><li>• Präsentation der Ergebnisse</li></ul>

**Bei Interesse, bitte direkt den Dozenten per Email kontaktieren.**