



## Visuelle Programmierung II – (Re)-Konstruktion fiktiver Bauwerke und ihrer Narrationen

Übung im Sommersemester 2021

12.04.2021 – Kick-Off

# Kick-Off

- Formalia
  - KLIPS (angemeldet?)
  - Module: AM3a und AM3b
- Zeittafel Sommersemester 2021
- Intention und Roadmap
- Arbeitsauftrag zur nächsten Sitzung

<b>AM 3a: Visuelle Programmierung I</b>					
<b>Kennnummer</b>	<b>Workload</b>	<b>Leistungs- punkte</b>	<b>Studien- semester</b>	<b>Häufigkeit des Angebots</b>	<b>Dauer</b>
4554BBXA3a	180 h	6 LP	5. Semester	WiSe	1 Semester
<b>1</b>	<b>Lehrveranstaltungen</b> a) Vorlesung im WS b) Übung 1 c) Modulprüfung: schriftlich		<b>Kontaktzeit</b> 30 h 30 h	<b>Selbststudium</b> 60 h 30 h 30 h	<b>Gruppengröße</b> 100 60
<b>2</b>	<b>Inhalte des Moduls</b> <p>Das Modul befähigt zur Arbeit in der performanten visuellen Programmierung mit einem Schwerpunkt entweder in der Spieleprogrammierung oder der VR-nahen 3D Simulation. Die Übung führt in das innere Funktionieren einer Game Engine ein und befähigt die TeilnehmerInnen, die dabei heranzuziehenden Programmier Techniken direkt zu üben. In dieser ersten Übung liegt das Schwergewicht ausnahmslos auf der Realisierung komplexer visueller Anwendungen selbst (Grundsätzliche 3D Programmierung, Simulation physikalischer Vorgänge, Materialeigenschaften, Lichtprobleme, Bewegung und Kollisionserkennung). Bei der darauf aufbauenden zweiten Übung wird mit wechselnden Schwergewichten entweder die photorealistische Umsetzung über die einführenden Techniken hinaus oder die durch Verfahren der Künstlichen Intelligenz getriebene Simulation größerer interaktiver Systeme (Spiele) in den Vordergrund gestellt. Die Vorlesung präsentiert die theoretischen Grundlagen für den in den Übungen bearbeiteten Stoff. Das Schwergewicht des Moduls liegt jedoch in der praktischen Arbeit.</p>				
<b>3</b>	<b>Ziele des Moduls und zu erwerbende Kompetenzen</b> <p>Mit erfolgreichem Abschluss der Module AM3a und b sind die Studierenden in der Lage, anwendungsreife Programme in einer objektorientierten Programmiersprache selbständig wie auch in Teamarbeit zu entwerfen, zu erstellen und zu dokumentieren.</p>				
<b>4</b>	<b>Lehr- und Lernformen</b> <p>Vorlesung, Übung</p>				
<b>5</b>	<b>Modulvoraussetzungen</b> <p>Der Abschluss von Basismodul 3 (Softwaretechnologie) ist verpflichtend.</p>				
<b>6</b>	<b>Form der Modulprüfung</b> <p>Schriftliche Prüfung: Hausarbeit</p>				
<b>7</b>	<b>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</b> <p>Erbringung von Studienleistungen; Bestehen der Modulprüfung</p>				
<b>8</b>	<b>Verwendung des Moduls (in anderen Studiengängen)</b>				
<b>9</b>	<b>Stellenwert der Modulnote für die Fachnote</b> <p>6/33</p>				

<b>AM 3a: Visuelle Programmierung II</b>					
<b>Kennnummer</b>	<b>Workload</b>	<b>Leistungs- punkte</b>	<b>Studien- semester</b>	<b>Häufigkeit des Angebots</b>	<b>Dauer</b>
4554BBXA3b	270 h	9 LP	6. Semester	SoSe	1 Semester
<b>1</b>	<b>Lehrveranstaltungen</b> a) Übung b) Modulprüfung: kombiniert		<b>Kontaktzeit</b> 30 h	<b>Selbststudium</b> 60 h 180 h	<b>Gruppengröße</b> 60
<b>2</b>	<b>Inhalte des Moduls</b>  Das Modul befähigt zur Arbeit in der performanten visuellen Programmierung mit einem Schwerpunkt entweder in der Spieleprogrammierung oder der VR-nahen 3D Simulation. Bei der Übung wird mit wechselnden Schwergewichten entweder die photorealistische Umsetzung über die einführenden Techniken hinaus oder die durch Verfahren der Künstlichen Intelligenz getriebene Simulation größerer interaktiver Systeme (Spiele) in den Vordergrund gestellt.				
<b>3</b>	<b>Ziele des Moduls und zu erwerbende Kompetenzen</b>  Mit erfolgreichem Abschluss der Module AM3a und b sind die Studierenden in der Lage, anwendungsreife Programme in einer objektorientierten Programmiersprache selbständig wie auch in Teamarbeit zu entwerfen, zu erstellen und zu dokumentieren.				
<b>4</b>	<b>Lehr- und Lernformen</b>  Übung				
<b>5</b>	<b>Modulvoraussetzungen</b>  Der Abschluss von AM3a ist verpflichtend.				
<b>6</b>	<b>Form der Modulprüfung</b>  Kombinierte Prüfung: Projektarbeit				
<b>7</b>	<b>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</b>  Erbringung von Studienleistungen; Bestehen der Modulprüfung				
<b>8</b>	<b>Verwendung des Moduls (in anderen Studiengängen)</b>				
<b>9</b>	<b>Stellenwert der Modulnote für die Fachnote</b>  9/33				
<b>10</b>	<b>Modulbeauftragte/r</b>  Professur für Historisch-Kulturwissenschaftliche Informationsverarbeitung				
<b>11</b>	<b>Sonstige Informationen</b>  Keine				

# Sommersemester 2021

## Termine

Semesterbeginn	01.04.2021
Beginn der Vorlesungen	12.04.2021
Erstsemesterbegrüßung	12.04.2021, 9 Uhr in der Aula
Vorlesungsausfälle	02.04.-05.04.2021 (Ostern) 13.05.2021 (Christi Himmelfahrt) 24.05.-28.05.2021 (Pfingsten) 03.06.2021 (Fronleichnam)
Open-Campus	<u><a href="#">Den genauen Termin erfahren Sie auf den Seiten der Zentralen Studienberatung.</a></u>
Ende der Vorlesungen	23.07.2021
Semesterschluß	30.09.2021
Vorlesungen Wintersemester 2021/22	04.10.2021 - 28.01.2022
Vorlesungen Sommersemester 2022	04.04.2022 - 15.07.2022

<https://portal.uni-koeln.de/studium/studierende/studienorganisation/termine/termine-sole-21>





April 2021

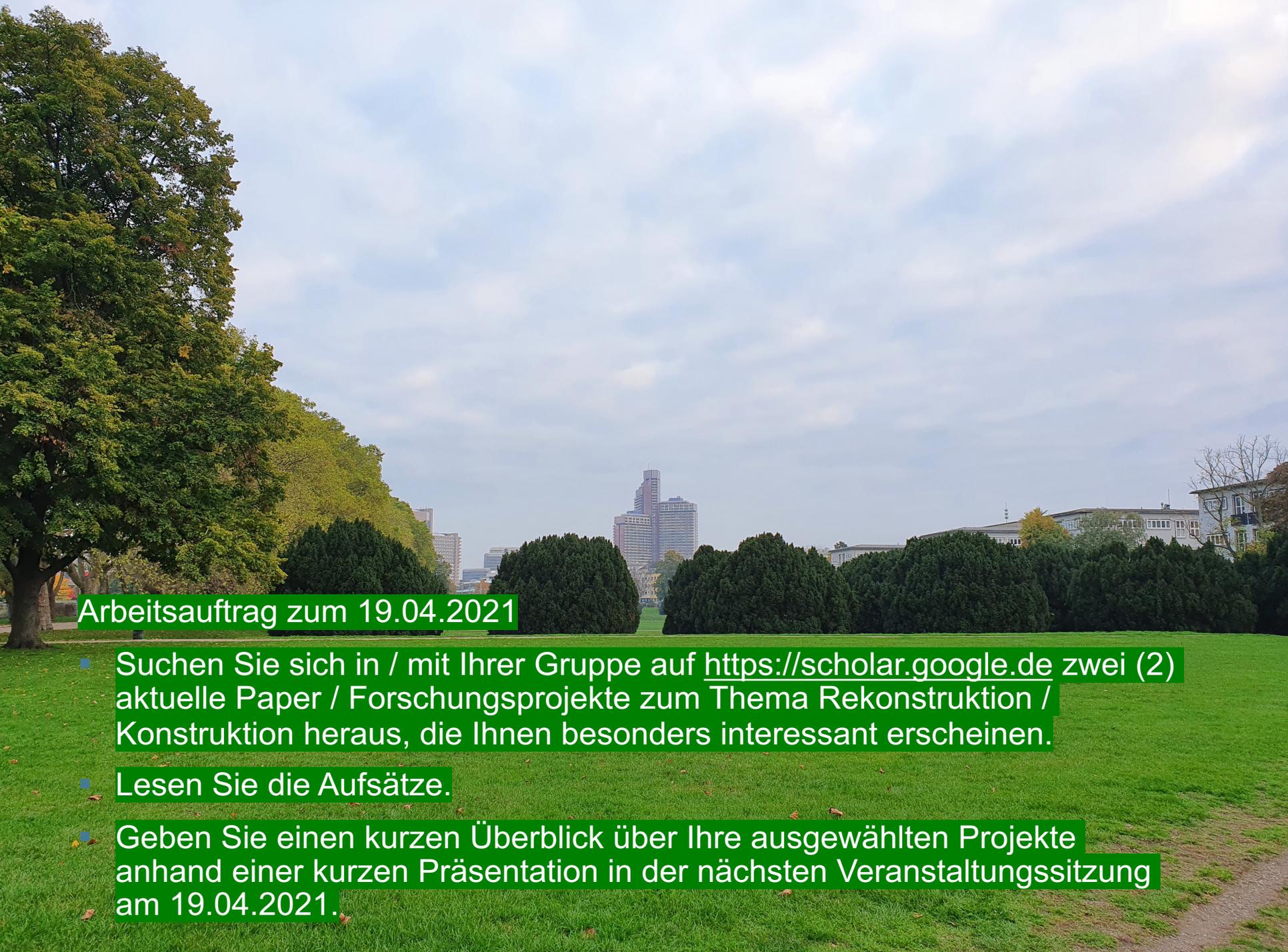
- Konstruktion vs.(?) Rekonstruktion? Fiktion vs. Realität?
- Rekonstruktion und Narration?
- Forschung: Aktuelle Ansätze Projekte zur (Re)-Konstruktion
- Fokussierung: Atlas der nie gebauten Bauwerke

A gravel path lined with tall, mature trees in a park-like setting. The trees have dense green foliage, and the path leads into the distance. A street lamp is visible on the left side of the path. The sky is blue with some clouds.

**Mai 2021: Beginn Umsetzung eigener (Re)-  
Konstruktionen**

**Juni 2021: Verfeinerung Modellierung, Narration und  
Interaktion**

**Juli 2021: Abschluss**



## Arbeitsauftrag zum 19.04.2021

- Suchen Sie sich in / mit Ihrer Gruppe auf <https://scholar.google.de> zwei (2) aktuelle Paper / Forschungsprojekte zum Thema Rekonstruktion / Konstruktion heraus, die Ihnen besonders interessant erscheinen.
- Lesen Sie die Aufsätze.
- Geben Sie einen kurzen Überblick über Ihre ausgewählten Projekte anhand einer kurzen Präsentation in der nächsten Veranstaltungssitzung am 19.04.2021.

