



Blockpraktikum Multimediaprogrammierung 2011

Max Maurer

Organisatorisches & Einführung

Blockpraktikum Multimediatechnologieprogrammierung

- Eigene Blockveranstaltung
–(hervorgegangen aus der Übung zur Vorlesung)
- (Relativ) Unabhängig von der Vorlesung
Multimedia-Programmierung
- Ausschließlich Flash und dessen Konzepte
- Sehr praxisorientiert

Voraussetzungen

- Studierende der Medieninformatik, Informatik oder „Kunst und Multimedia“
- Grundlegende Kenntnisse im Bereich Softwareengineering
- Grundlegende Kenntnisse der Webentwicklung
- Programmierkenntnisse
- Keine speziellen Flash Kenntnisse erforderlich
- Enthusiasmus!



Nutzen der Veranstaltung

- Diplom Medieninformatik
 - Schein kann als 4 SWS Übung in die Diplomprüfung der MM-Säule eingebracht werden
 - Schein unbenotet, um einen benoteten Schein zu erhalten gilt gleiches wie für Bachelorstudenten
- Bachelor Medieninformatik
 - „Vertiefendes Thema“ im Rahmen der Module P17 oder P18 (ECTS-Credits: 6)
 - Kolloquium am Ende (Note ergibt sich aus: Pflichtabgabe, Gruppenergebnis und Kolloquium) Kein zusätzlicher Lernaufwand!
- Studiengang „Kunst und Multimedia“
 - **Pflicht**veranstaltung zusammen mit der Vorlesung Multimediatechnische Programmierung
 - Note ergibt sich bereits aus der Vorlesung, daher auch keine separate Note



(Schein)-Kriterien

- Anwesenheitspflicht!
- Erfolgreiche Teilnahme an den Übungen
 - Abgabe einer Übungsaufgabe als Pflichtaufgabe berechtigt zur Teilnahme an der Projektaufgabe
- Ausarbeitung der Projekt-Aufgabe im Team
- Gleichwertige Mitarbeit aller Teammitglieder
- Gemeinsame Präsentation aller Ergebnisse am letzten Tag der Veranstaltung
- Nachträgliche Fertigstellung
 - Bugs, Probleme
 - Innerhalb der dritten Woche!



Organisatorisches

- Wo: Rückgebäude Amalienstr. 17
- Wann: Mo-Fr 9 – 18 Uhr
- Mittagspause: 12.00 – 13.00 Uhr
- Kleine Pausen zwischendurch
- Arbeitswerkzeug: Flash CS 5 auf eigenen Rechnern bzw. Medianlaborrechnern
- **Absolutes Essverbot im den Laborräumen!**

Zeitlicher Ablauf

1. Woche

Mo, Di

Einführung in Flash

Mi

Einführung in XP

Projektaufgabe

Do, Fr

Entwickeln

WE

Frei!!!!

2. Woche

Mo – Do

Entwickeln

Fr

Vorstellung der Ergebnisse



Die Einführung

- Verschiedene Übungsblätter
- Lösen der Blätter Teils gemeinsam, teils allein
- Grundlegender Überblick über alle Möglichkeiten von Flash
- Einführung in ActionScript 3



Das Projekt

- Drei Teams à sechs Personen
- Entwicklung eines Flash-Spieles
- Eine Aufgabe / unterschiedliche Umsetzung
- Entwicklung mit agilem Software-Entwicklungsprozess (**Extreme Programming**)
- Einführung in XP am Mittwoch



Abschlusspräsentation

- Demonstration des fertigen Spiels vor allen Teilnehmern
- Letzter Tag des Praktikums
- Kurze Ausarbeitung eines Vortrags mit Rücksicht auf
 - Ideen zu Anfang
 - Umsetzung
 - Probleme bei der Umsetzung (Lessons Learned)
 - Lösungswege
- Präsentation der Anwendung



Blockpraktikum Multimediaprogrammierung 2011

Max Maurer

Fragen?