



# Blockpraktikum Multimediatechnikprogrammierung

Henri Palleis

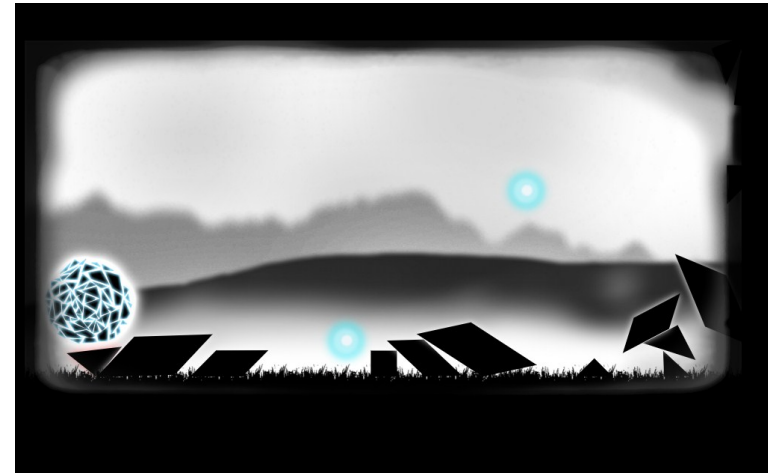
Organisatorisches & Einführung

# ***BLOCKPRAKTIKUM***

# ***MULTIMEDIAPROGRAMMIERUNG***

- Eigene Blockveranstaltung (hervorgegangen aus der Übung zur Vorlesung)
- (Relativ) unabhängig von der Vorlesung Multimedia-Programmierung
- Bisher: ~~Flash~~
- **Jetzt: HTML5**
- Sehr praxisorientiert

# ERGEBNISSE 2013



# VORAUSSETZUNGEN

- Studierende der *Medieninformatik, Informatik* oder *Kunst und Multimedia*
- Grundlegende Kenntnisse im Bereich Software Engineering
- Grundlegende Kenntnisse der Webentwicklung
- Programmierkenntnisse
- Keine speziellen HTML5-Kenntnisse notwendig
- Enthusiasmus!

# ***BMMP IM STUDIUM***

- Bachelor Medieninformatik
  - „Vertiefendes Thema“ im Rahmen der Module P17 oder P18 (6 ECTS-Credits).
  - Kolloquium am Ende (Note ergibt sich aus: Pflichtabgabe, Gruppenergebnis und Kolloquium).  
Kein zusätzlicher Lernaufwand.
- Kunst und Multimedia
  - Note ergibt sich aus der Vorlesung  
Multimediatechnologie, keine separate Note

# ***SCHEINKRITERIEN***

- Anwesenheitspflicht!
- Erfolgreiche Teilnahme an den Übungen
  - Erfolgreiche Bearbeitung einer Pflichtaufgabe berechtigt zur Teilnahme an der Projektaufgabe
- Ausarbeitung der Projektaufgabe im Team
- Gleichwertige Mitarbeit aller Teammitglieder
- Gemeinsame Präsentation aller Ergebnisse am letzten Tag der Veranstaltung
- Nachträglich Fertigstellung in der dritten Woche
  - Bugs, Probleme

# ***ORGANISATION***

- Wo: CIP-Pool Amalienstraße 17
- Wann: Mo-Fr 9.00 – 18.00 Uhr
- Mittagspause: 12.00 – 13.00 Uhr
- Kleine Pausen zwischendurch
- Arbeitswerkzeuge:
  - Texteditoren, Webbrowser, Vektorgrafik- und Bildbearbeitungssoftware auf eigenen Rechnern bzw. CIP-Pool-Rechnern
- **CIP-Pool-Regeln beachten!**



# ZEITLICHER ABLAUF

## 1. Woche

Mo-Mi	Einführung in CreateJS, Einführung in XP, Projektaufgabe
Do,Fr	Entwickeln
WE	<b>Frei!!!!</b>

## 2. Woche

Mo-Do	Entwickeln
Fr	Vorstellung der Ergebnisse



# ***ERSTE PHASE***

- Verschiedene Tutorials
- Lösen der Tutorials teils gemeinsam, teils allein
- Grundlegender Überblick über die Tools
- Einführung in JavaScript
- Einführung in agile Entwicklung

# ***DAS PROJEKT***

- Vier Teams à fünf Personen
- Entwicklung eines HTML5-Spiels
- Entwicklung mit agilem Software-Entwicklungsprozess (XP)
- Einführung in XP am Dienstag

# ABSCHLUSSVORTRAG

- Demonstration des fertigen Spiels vor allen Teilnehmern
- Letzter Tag des Praktikums
- Kurze Ausarbeitung eines Vortrags mit Rücksicht auf:
  - Ideen am Anfang
  - Umsetzung
  - Probleme bei der Umsetzung
  - Lösungswege
- Präsentation der Anwendung



# FRAGEN?