

Zeitraum:

Montag, 11. April 2016 bis
Donnerstag, 14. April 2016

Veranstaltungsort:

Universität Trier, Fachbereich Informatik

Teilnehmerzahl: 30**Teilnahmebedingungen:**

Jahrgangsstufe 10 – 12; Interesse an
Mathematik und Informatik

**Kosten: 20 Euro Teilnahmegebühr,
zuzüglich Reisekosten**

Für alle Schülerinnen und Schüler ist die
Unterbringung im Hotel geplant; die
Kosten für Unterkunft und Ganztags-
verpflegung werden übernommen.

Kontakt:

Universität Trier:
Prof. Dr. Stephan Diehl
Prof. Dr. Stefan Näher
Prof. Dr. Peter Sturm
FB IV – Informatik

Max-Planck-Gymnasium Trier:
Dirk Hofmann, Helga Leonardy

Anmeldung online:

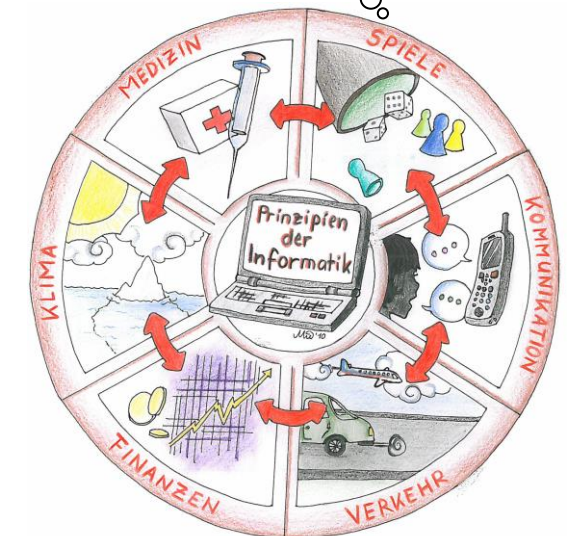
Die Anmeldung zum Informatik-Camp ist
ab dem **06. November 2015** selbstständig
von den Schülerinnen und Schülern
vorzunehmen. Sollten mehr Bewerbungen
eingehen als Plätze zur Verfügung
stehen, wird die Universität Trier eine
Auswahl unter den eingegangenen
Bewerbungen treffen. Entsprechende **Zu-
oder Absagen für die Teilnahme am
Informatik-Camp werden Ende Januar
mitgeteilt.**

Anmeldeschluss: 15. Dezember 2015

Informatik-Camp 2016

an der Universität Trier
in Kooperation mit dem Max-Planck-Gymnasium Trier

Interessiert an
Informatik, Mathematik
und Spieleentwicklung?



Kontakt

FB IV Informatik
Prof. Dr. Stephan Diehl
Universität Trier, 52486 Trier
Tel.: (0651) 201-2835
Email: diehl@uni-trier.de
<http://www.st.uni-trier.de>

Max-Planck-Gymnasium Trier
Sichelstraße 3, 54290 Trier
Tel.: 0651-146 1950
Email: Armin.Huber@mpg-trier.de
<http://www.mpg-trier.de>

**Dann nimm teil am viertägigen Informatik-Camp
für die Jahrgangsstufen 10-12 an der Universität
Trier vom 11. – 14. April 2016**

Anmeldeschluss: 15. Dezember 2015
Anmeldung online: <http://infocamp.uni-trier.de/>



THEMA

Spieleentwicklung – Von den algorithmischen Grundlagen bis zu verteilten Systemen

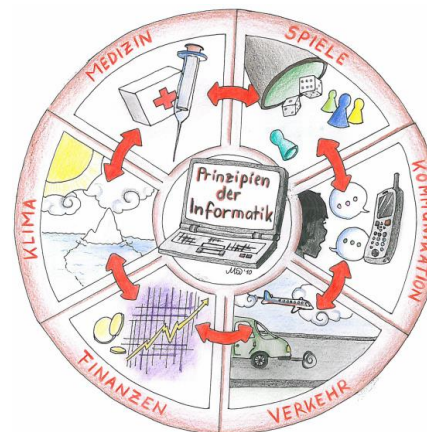
Computerspiele stehen in der Gunst von Schülern hoch im Kurs und werden leider allzu oft nur auf die in aller Munde befindlichen Ballerspiele reduziert. Dabei wird oft vergessen, dass durch das Spielen auch **Fähigkeiten gesteigert** werden können wie zum Beispiel **vernetztes Denken, komplexe Reaktionsfähigkeit, Reaktionsschnelligkeit, Teamfähigkeit und technisches Verständnis**.

Mit dem Namen Computerspiel können auch sogenannte „Serious Games“ wie Lernspiele, spielerisches Training und Planspiele bis hin zu aufwändigen Simulationen in Verbindung gebracht werden. Die Komplexität gerade bei interaktiven Computerspielen ist außergewöhnlich hoch.

Für die professionelle Spielentwicklung sind detaillierte Kenntnisse in den Bereichen

- Mathematik (Lineare Algebra, Analyse, Differentialgleichungen),
- Physik (Mechanik, Optik),
- Ein- und Ausgabemedien (Human-Computer-Interaction),
- künstlerisches Gestalten und Design sowie in allen gängigen Disziplinen der Informatik selbst notwendig.

Diese werden allerdings für eine Teilnahme am Informatik-Camp nicht vorausgesetzt. **Voraussetzung sind solide mathematische Grundkenntnisse, grundlegende Kenntnisse in linearer Algebra sind von Vorteil.**



Auch an einigen Fachhochschulen und Universitäten steht das Thema Spielentwicklung schon auf dem Studienplan von Informatikstudiengängen.

Beim Informatik-Camp an der Universität Trier haben die teilnehmenden Schülerinnen und Schüler die Möglichkeit, einen Einblick in das sehr interessante Themenfeld der Spielentwicklung zu bekommen. Ihnen werden dazu die benötigten theoretischen Grundlagen vermittelt - insbesondere lineare Algebra sowie Grundlagen der Programmierung mit JavaScript. Sie werden anschließend in Gruppen mithilfe der WebGL-basierten Bibliothek Three.js ein 3D-Grafikprojekt programmieren und dieses dann am Ende der Veranstaltung vorstellen.

Weiterhin haben die Schülerinnen und Schüler die Möglichkeit, an Vorlesungen zu den Themen „Mathematische und Algorithmische Grundlagen der Informatik“, „Verteilte Systeme und Spieleprogrammierung“ sowie „Kryptografie“ teilzunehmen.

Weitere Informationen unter
<http://infocamp.uni-trier.de>