

**Zeitraum:**

Montag, 16. Oktober 2017 bis  
Donnerstag, 19. Oktober 2017

**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, Frühstück und  
Mittagessen werden übernommen.

**Kontakt:**

Universität Trier:  
Prof. Dr. Stephan Diehl  
FB IV – Informatik

Max-Planck-Gymnasium Trier:  
Dr. Holger Kunz

Gymnasium Saarburg:  
Andreas Schreiner

**Anmeldung online:**

Die Anmeldung zum Informatik-Camp ist  
ab dem 22. Mai 2017 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 August  
mitgeteilt.**

**Anmeldeschluss: 27. Juni 2017**

**Kontakt**

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

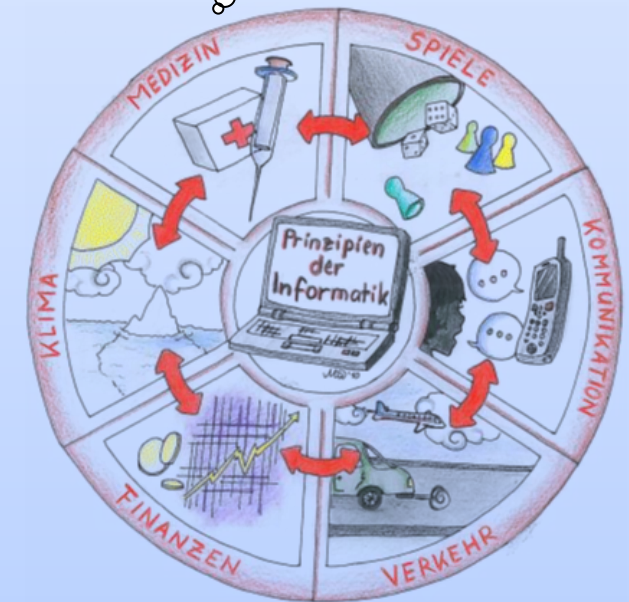
Max-Planck-Gymnasium Trier  
Sichelstraße 3, 54290 Trier  
Tel.: 0651-146 1950  
Email: [Armin.Huber@mpg-trier.de](mailto:Armin.Huber@mpg-trier.de)  
<http://www.mpg-trier.de>

Gymnasium Saarburg  
Graf-Siegfried-Straße 72  
54439 Saarburg  
Tel.: (0 65 81) 917 30  
Email: [schulleitung@gymnasium-saarburg.de](mailto:schulleitung@gymnasium-saarburg.de)  
[www.gymnasium-saarburg.de](http://www.gymnasium-saarburg.de)

# Informatik-Camp 2017

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

Interessiert an  
Informatik, Mathematik  
und Spieleentwicklung?



**Dann nimm teil am viertägigen Informatik-Camp  
für die Jahrgangsstufen 10-12 an der Universität  
Trier vom 16. – 19. Oktober 2017**

**Anmeldeschluss: 27. Juni 2017**

**Anmeldung online: <http://infocamp.uni-trier.de/>**

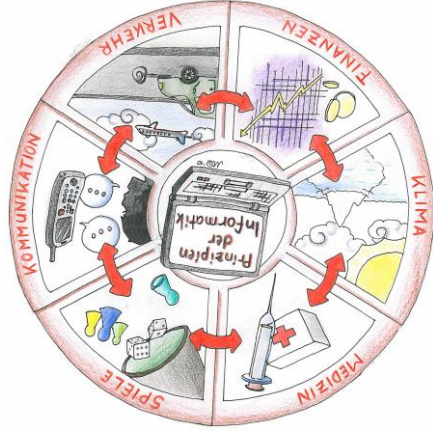


## Spielentwicklung – Von den algorithmischen Grundlagen bis zu verteilten Systemen

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.

Das Informatik Camp wird in diesem Jahr von der Stiftung Zukunft – Familie Simon gefördert.

STIFTUNG • ZUKUNFT  
 FAMILIE SIMON



Für die professionelle Spielentwicklung sind detaillierte Kenntnisse in den Bereichen

- Mathematik (Lineare Algebra, Analysis, 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“ sowie „Verteilte Systeme und Spieleprogrammierung“ teilzunehmen.

Weitere Informationen unter

<http://infocamp.uni-trier.de>