

Fortbildungsveranstaltung

Titel	Informatik: 3D Modellierung - Werkzeug Java/Android mit OpenGL
Zielgruppe	Lehrkräfte Gymnasium Informatik
Inhalt	<p>App-Entwicklung für mobile Plattformen ist ein interessantes Thema, das beispielsweise Eingang in ein P/W-Seminar der Q-Phase finden kann. Viele Schüler besitzen bereits ein mobiles Gerät, sind also mit den grundsätzlichen Möglichkeiten der Technik vertraut. Der Umgang mit diesen Systemen erfolgt in den allermeisten Fällen jedoch exklusiv aus Anwendersicht. In dieser Fortbildung werden die Teilnehmerinnen und Teilnehmer technische Hintergründe nicht nur nachvollziehen, sondern als Entwickler vielfältig selbst Hand anlegen und Ideen realisieren. In diesem Fall ist das Erlebnis besonders unmittelbar, da die Fortbildung mit Schwerpunkt OpenGL auf visuelle Inhalte ausgerichtet ist. OpenGL ist ein plattformübergreifendes Werkzeug zum Definieren und Anzeigen von Szenen. Im Laufe des Kurses lernen die Teilnehmer, wie statische und animierte OpenGL-Grafiken in Android Applikationen eingebettet werden können. Die Fortbildung umfasst das Definieren von Figuren, Wählen der Kameraperspektive, Gestalten von flüssigen Bewegungen und liefert somit Grundlagen zur Entwicklung von Spielen.</p> <p>Diese Veranstaltung richtet sich an interessierte Informatiklehrkräfte. Grundkenntnisse der Sprache Java werden vorausgesetzt: Teilnehmende Lehrkräfte müssen in der Lage sein, selbständig Klassen und Methoden zu definieren und Daten und Kontrollstrukturen wie beispielsweise Listen, Arrays sowie bedingte Anweisungen zu verwenden.</p>
Termin	29.06.2017
Zeit:	9.00 – 16.00 Uhr
Ort	Fakultät für Informatik/Mathematik (Uni Passau) 94032 Passau, Innstr. 33 Raum: Raum 028
Referent/in	Maximilian Schiedermeier (Masterstudent Informatik)
Leitung	Dr. Ute Heuer (Universität Passau), MB-FR OStRin Elisabeth Arnold
Anbieter	MB-Dienststelle für die Gymnasien in Niederbayern
Kosten	

Bemerkung	
Zusatzinformationen	