

## **Literaturliste für die Erstellung einer Ausarbeitung im Rahmen des Studienseesters mit praktischem Teil**

### **Prof. Uwe Schulz**

Die Arbeit muss **vor** dem Praxissemester mit mir abgesprochen sein.

### **XML**

Stephan Niedermeier, Michael Scholz: *Java und XML*, Galileo Press, 2005.

Eric M. Burke: *Java und XSLT. XML-Transformationen in Java-Anwendungen einbetten*, O'Reilly, 2002.

### **Computerspiele**

Katie Salen, Eric Zimmerman: *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, MIT press, 2002.

B. Bates: *Game Design-Konzeption-Kreation-Vermarktung*, Sybex Verlag, 2002.

Lee Sheldon: *Character Development and Storytelling for Games*, Premier Press, 2004.

David Freeman : *Creating Emotion in Games. The Craft and Art of Emotioneering*. New Riders Publishing, 2003.

### Multimedia-Programmierung

K. Bruns, B. Neidhold: *Audio-Video- und Grafikprogrammierung*, Hanser, 2003.

### **Usability, Web-Design**

Donald Norman: *The Design of Everyday Things*, Basic Books, 1988.

Donald Norman: *Emotional Design: Why We Love (Or Hate) Everyday Things*, Basic Books, 2004.

Steve Krug: *Don't Make Me Think: A Common Sense Approach to Web Usability*, New Riders Publishing, 2006.

Jacob Nielsen: *Designing Web Usability*, Markt und Technik, 2001.

Werner Schweibenz, Frank Thissen: *Qualität im Web – Benutzerfreundliche Webseiten durch Usability Evaluation*, Springer 2003.

### **Software-Engineering**

E. Gamma, R. Helm: *Design Patterns. Elements of Reusable Object-Oriented Software*, Addison-Wesley, 1997.

Johannes Siedersleben: *Moderne Software-Architektur. Umsichtig planen, robust bauen mit Quasar*, Dpunkt verlag, 2004.