Dev Methodology

Methodology for gaining referential transparency in commercial game engines

Programm / Ausschreibung	IWI 24/26, IWI 24/26, Basisprogramm Ausschreibung 2024	**Status**	laufend
Projektstart	03.03.2025	**Projektende**	30.04.2026
Zeitraum	2025 - 2026	**Projektlaufzeit**	14 Monate
Keywords			

Projektbeschreibung

Das Projekt zielt auf die Erforschung und Entwicklung einer neuen Methode zur Verringerung von Softwarefehlern durch den Einsatz von referenzieller Transparenz bei der Spieleentwicklung. Zu den Hauptzielen gehören die Entwicklung der Kernmethodik, einer gemeinsamen Bibliothek zur Anwendung derselben und die Durchführung einer realen Fallstudie zur Demonstration ihrer Wirksamkeit. Ziel ist es, unsere Spielentwicklungsansätze zuverlässiger und kosteneffizienter zu machen, um letztlich unerwartete Fehlerbehebungs-/Garantiekosten zu sparen und die Produktqualität zu verbessern. Das Projekt zielt darauf ab, die Effizienz, die Qualität und die technische Robustheit zu erhöhen, um unsere Organisation als wettbewerbsfähigen Akteur in der europäischen Spieleentwicklungsbranche zu etablieren.

Projektpartner

- stillalive studios GmbH