



Kursplan

Fakultetsnämnden för naturvetenskap och teknik

Institutionen för datavetenskap, fysik och matematik

1ME107 Datorspel - en introduktion, 7,5 högskolepoäng

Video Games - an Introduction, 7.5 credits

Huvudområde

Medieteknik

Ämnesgrupp

Medieproduktion

Nivå

Grundnivå

Fördjupning

G1N

Fastställande

Fastställd av Organisationskommittén 2009-09-08

Kursplanen gäller från och med vårterminen 2010

Förkunskaper

Grundläggande behörighet samt Fysik A och Matematik B (Områdesbehörighet 7).

Förväntade studieresultat

Efter genomgången kurs ska studenten kunna:

- föra resonemang kring vad som definierar ett klassiskt spel
- beskriva hur regler och spelmekanik påverkar spelupplevelsen
- kortfattat redogöra för hur datorspel utvecklas
- redogöra för datorspelindustrin i ett visst land
- förstå varför vissa spel upplevs som bättre än andra
- förstå varför människor spelar spel samt varför olika spel tilltalar olika spelartyper
- kunna diskutera datorspel utifrån etiska, sociala och massmediala perspektiv
- resonera kring datorspelens framtid

Innehåll

Kursen innehåller:

- datorspelshistorik
- datorspelstaxonomier och -genrer
- datorspelsbranschen
- designaspekter
- analys av datorspel
- etiska, sociala och massmediala aspekter av datorspel
- datorspel i framtiden

Undervisningsformer

Detta är en distanskurs där huvuddelen av kommunikationen sker via webbsidor och epost.

Laborativa moment genomförs självständigt. Samtliga uppgifter är obligatoriska.

Litteraturen och kursens webbplats är på engelska men studenten kan välja att skriva sina inlämningsuppgifter på svenska eller engelska.

Examinationsformer

Kursen bedöms med betygen Underkänd eller Godkänd.

Bedömning av de studerandes prestationer sker genom skriftliga prov och/eller muntliga prov och/eller redovisning av obligatoriska uppgifter. Den huvudsakliga formen för examination bestäms vid kursstart.

För studerande som inte blivit godkänd vid ordinarie provtillfälle anordnas förnyad prövning i nära anslutning till ordinarie prov. För inlämningsuppgifter gäller dock att de lämnas in före utsatta inlämningsdatum.

På begäran kan den studerande få sitt betyg översatt enligt ECTS-skalan. En sådan begäran skall ha inkommit till examinator före betygssättningen.

Kursvärdering

I samband med kursavslutning genomförs en skriftlig kursvärdering enligt universitetets riktlinjer. Kursvärderingen arkiveras på institutionen.

Kurslitteratur och övriga läromedel

Obligatorisk litteratur

CRAWFORD, C. (1984) *The art of computer game design*, Berkeley, Calif., Osborne/McGraw-Hill. ISBN 0881341177. Sidor 113 (113).

Tillgänglig online på <http://www.vancouver.wsu.edu/fac/peabody/game-book/Chapter1.html>

KOSTER, R. (2005) *A theory of fun for game design*, Scottsdale, AZ, Paraglyph Press. ISBN 1932111972. Sidor 244 (244).

DFM, *Webbaserat material*. Sidor 500.