



Kursplan

Fakulteten för teknik

Institutionen för datavetenskap och medieteknik

1ME107 Datorspel - en introduktion, 7,5 högskolepoäng

Video Games - an Introduction, 7.5 credits

Huvudområde

Medieteknik

Ämnesgrupp

Medieproduktion

Nivå

Grundnivå

Fördjupning

G1N

Fastställande

Fastställd 2009-09-08

Senast reviderad 2017-01-19 av Fakulteten för teknik. Revidering av förkunskaper, mål, innehåll, undervisningsform, examinationsform, kursvärdering och litteraturlista.

Kursplanen gäller från och med vårterminen 2017

Förkunskaper

59 avklarade högskolepoäng

Mål

Efter genomgången kurs förväntas studenten:

- ha insikt i datorspelens historiska utveckling
- kunna föra resonemang kring vad som definierar ett spel
- kunna klassificera datorspel
- kunna redogöra för varför vissa spel upplevs som mer underhållande än andra
- kunna redogöra för varför människor spelar spel
- kunna redogöra för olika spelarter
- kunna diskutera datorspel utifrån etiska, sociala och massmediala perspektiv

Innehåll

Kursen innehåller:

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

Undervisningsformer

Undervisningen sker via lärplattformar över internet.

Examination

Kursen bedöms med betygen Underkänd eller Godkänd.

Bedömning av de studerandes prestationer sker genom redovisning av obligatoriska inlämningsuppgifter och prov vilka genomförs via Internet.

Kursvärdering

Under kursens genomförande eller i nära anslutning till kursen genomförs en kursvärdering. Resultat och analys av kursvärderingen ska återkopplas till de studenter som genomfört kursen och de studenter som deltar vid nästa kurstillfälle.

Kursvärderingen genomförs anonymt. Den sammanställda rapporten arkiveras vid fakulteten.

Kurslitteratur och övriga läromedel

Obligatorisk litteratur

Adams, E. (2013). Fundamentals of game design. New Riders Publishing. Ca 500s. (700)

Webbaserat material, ca 200s.