



Kursplan

Fakulteten för teknik

Institutionen för datavetenskap och medieteknik

1ME113 Games Design, 7,5 högskolepoäng

Games Design, 7.5 credits

Huvudområde

Medieteknik

Ämnesgrupp

Medieproduktion

Nivå

Grundnivå

Fördjupning

G1N

Fastställande

Fastställd av Fakulteten för teknik 2016-02-08

Kursplanen gäller från och med höstterminen 2016

Förkunskaper

INGET VÄRDE ANGIVET

Mål

Syftet med kursen är att ge studenterna teori, praktisk kunskap och färdigheter som krävs för design av digitala spel.

Efter avslutad kurs ska studenten:

- kunna redogöra för teoretiska aspekter för design av spel och underhållning med fokus "serious games"
- kunna designa, producera och utvärdera prototyper av spel och underhållning som spänner över virtuellt och fysiskt utrymme och på flera olika plattformar och enheter som inkluderar sociala aspekter av spelet och underhållningen.

Innehåll

Kursen består av följande:

- En översikt över relevanta begrepp och moderna utvecklingsmetoder för mobila spel och underhållning.
- Analyser och diskussioner av olika spel och underhållning.
- Olika verktyg för produktion av mobila spel och underhållning.
- Experimentell design och produktion av ett spel eller underhållningsapplikation för föreslagna teman och krav.
- Testning och utvärdering av producerade prototyper.

Undervisningsformer

Föreläsningar, obligatoriska seminarier och workshops

Examination

Kursen bedöms med betygen A, B, C, D, E, Fx eller F.

Betyget A utgör det högsta betygssteget, resterande betyg följer i fallande ordning där betyget E utgör det lägsta betygssteget för att vara godkänd. Betyget F innebär att studentens prestationer bedömts som underkända.

Bedömning i den här kursen kommer att bestå av: skriftliga och muntliga prov i form av inlämningsuppgifter och obligatoriska seminarier. Alla moment är avgörande för kursens slutbetyg.

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.

Övrigt

Betygskriterier för A-F-skalan kommuniceras till studenten via särskilt dokument. Studenten informeras om kursens betygskriterier senast i samband med kursstart.

Kurslitteratur och övriga läromedel

Obligatorisk litteratur

BOGOST, Ian. 2011. *How to do things with videogames*, Minneapolis, University of Minnesota Press, ISBN: 978-0816676477. Sidor 154 (180)

KOSTER, Raph. 2005. *A theory of fun for game design*, Scottsdale, AZ, Paraglyph Press, ISBN: 978-1932111972. Sidor 244 (244).

SCHELL, Jesse. 2008. *The art of game design: a book of lenses*, Amsterdam ; Boston, Elsevier/Morgan Kaufmann, ISBN: 978-0123694966. Sidor 489 (489)