



Kursplan

Fakultetsnämnden för naturvetenskap och teknik
Institutionen för datavetenskap, fysik och matematik

1ME203 Speldesign, 7,5 högskolepoäng

Game Design, 7.5 credits

Huvudområde

Medieteknik

Ämnesgrupp

Medieproduktion

Nivå

Grundnivå

Fördjupning

G1F

Fastställande

Fastställd av institutionsstyrelsen vid Institutionen för datavetenskap, fysik och matematik 2009-09-08

Senast reviderad 2010-08-04. Revidering av förkunskaper och kursvärdering.

Kursplanen gäller från och med vårterminen 2011

Förkunskaper

Design av interaktiva medier (1ME102), 15 hp och 3D-grafik och animering (1ME202), 7,5 hp eller motsvarande.

Förväntade studieresultat

Efter genomgången kurs ska studenten kunna:

- redogöra för olika typer av datorspel
- designa ett enklare datorspel
- redogöra för ett datorspels utvecklingsprocess
- arbeta med ett författarverktyg och dess scriptspråk
- redogöra för de yrken och roller som finns i dagens spelindustri
- redogöra för olika typer av spelrelaterad interaktivitet.

Innehåll

Kursen innehåller:

- taxonomier för datorspel
- spelteori
- analys av spel
- speldesign
- scriptprogrammering i ett multimedialt författarverktyg
- design och utveckling av ett enklare spel
- yrken och roller relaterade till utveckling av datorspel och interaktiv multimedia.

Undervisningsformer

För campuskurs kan undervisningen bestå av föreläsningar, seminarier, övningar och laborationer.

För distanskurs sker huvuddelen av kommunikationen via lärplattformar över Internet. Laborativa moment genomförs självständigt eller i grupp. Deltagande i vissa moment är obligatoriskt.

Examinationsformer

Kursen bedöms med betygen Underkänd, Godkänd eller Väl 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.

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 kursavslutningen genomförs en kursvärdering enligt universitetets riktlinjer. Resultatet av kursvärderingen arkiveras på institutionen.

Kurslitteratur och övriga läromedel

Obligatorisk litteratur

ADAMS, E. (2009) *Fundamentals of game design - second edition*, Berkeley, CA, New Riders. eller senaste upplagan.

DFM, *Webbaserat material*. Sidor 200.

Rekommenderad bredvidläsningslitteratur

MOOCK, C. (2007) *Essential ActionScript 3.0*, Sebastopol, Calif., O'Reilly. ISBN 0596526946 Sidor 911 (911).

WEBSTER, S., YARD, T. & MCSHARRY, S. (2008) *Foundation ActionScript 3.0 with Flash CS3 and Flex 2*, Berkley, Calif., Friends of Ed. ISBN 1590598156. Sidor 549 (549).