



# Linnéuniversitetet

Kalmar Växjö

## 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 2011-11-23. Revidering av kurslitteratur.

Kursplanen gäller från och med vårterminen 2012

### Förkunskaper

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

### Mål

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**

SHELL, J. (2008) *The Art of Game Design: A book of lenses*, Morgan Kaufmann.

DFM, *Webbaserat material*. Sidor 200.

### **Rekommenderad bredvidläsningslitteratur**

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

KOSTER, R. (2004) *A Theory of Fun for Game Design*, Paraglyph Press Inc.

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).