



Kursplan

Fakulteten för teknik

Institutionen för medieteknik

1ME303 Projektkurs 2 i medieteknik, 7,5 högskolepoäng

Project course in Media technology 2, 7.5 credits

Huvudområde

Medieteknik

Ämnesgrupp

Medieproduktion

Nivå

Grundnivå

Fördjupning

G1F

Fastställande

Fastställd av Fakulteten för teknik 2016-06-30

Kursplanen gäller från och med vårterminen 2017

Förkunskaper

1ME302 Projektkurs i medieteknik 1 och 1ME333 Interaktionsdesign 3 samt 1ME325 Webbteknik 5 eller 1ME313 Digital grafik 2 eller motsvarande.

Mål

Efter genomgången kurs ska studenten kunna:

- beskriva taxonomier inom datorspel.
- redogöra för olika typer av spelrelaterad interaktivitet.
- implementera ett datorspel.
- beskriva projekthantering i spelutvecklingsprojekt.

Innehåll

Kursen består av:

- taxonomier för datorspel
- analys av spel
- speldesignteori
- skriptprogrammering för spelkonstruktion
- projektarbete med praktisk design och spelutveckling

Undervisningsformer

Undervisningen bedrivs i form av föreläsningar, laborationer samt seminarier.

Examination

Kursen bedöms med betygen Underkänd, Godkänd eller Väl godkänd.

Bedömning av de studerandes prestationer sker genom redovisning av inlämningsuppgifter samt en gruppbaserad projektuppgift.

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 kurslitteratur

Schell, J. (senaste upplaga). The art of game design. Morgan Kaufmann. Sidor 250 (460).

Webbaserat material. Institutionen för medieteknik Sidor 300.

Rekommenderad bredvidläsningslitteratur

Adams, E. (senaste upplaga). Fundamentals of game design. New Riders Publishing. Sidor 300 (670)