



Linnéuniversitetet

Kalmar Växjö

Kursplan

Fakultetsnämnden för naturvetenskap och teknik

Institutionen för datavetenskap, fysik och matematik

4ME108 Mobile Games and Entertainment, 7,5 högskolepoäng

Mobile Games and Entertainment, 7.5 credits

Huvudområde

Medieteknik

Ämnesgrupp

Medieproduktion

Nivå

Avancerad nivå

Fördjupning

A1N

Fastställande

Fastställd av institutionsstyrelsen vid Institutionen för datavetenskap, fysik och matematik 2011-08-17

Kursplanen gäller från och med vårterminen 2012

Förkunskaper

30 hp på G2F-nivå i medieteknik eller motsvarande.

Mål

Syftet med kursen är att ge studenterna teori, praktisk kunskap och färdigheter som krävs för design och produktion av digitala spel och underhållning i olika mobila enheter och tekniker.

Efter avslutad kurs ska studenten:

- ha en bra översikt av de avancerade teknologier och plattformar för utveckling av mobila spel och underhållning
- förstå de teoretiska aspekterna för design av spel och underhållning med fokus på mobila enheter
- designa och producera digitala spel och underhållning som spänner över virtuella och fysiska utrymmen och på flera olika plattformar och enheter som innefattar sociala aspekter av spelet och underhållning
- förstå aspekterna av marknadsföring för mobila spel och underhållning.

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 mobilspel eller underhållning och ansökan kring föreslagna teman och krav.

Undervisningsformer

Föreläsningar, seminarier och workshops

Examinationsformer

Kursen bedöms med betygen Underkänd, Godkänd eller Väl godkänd.

På begäran kan den studerande få sitt betyg översatt enligt ECTS-skalan. En sådan begäran skall ha inkommit till examinator före betygssättningen.

Bedömning i den här kursen kommer att bestå av: skriftliga och/eller muntliga prov, inlämningsuppgifter samt obligatoriska seminarier. Den huvudsakliga formen för examinationen bestäms vid kursstart.

För studerande som inte blivit godkänd vid ordinarie provtillfälle anordnas förnyad prövning i nära anslutning till ordinarie prov.

Kursvärdering

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

Kurslitteratur och övriga läromedel

Obligatorisk litteratur

Koster, R. (2005) *A theory of fun for game design*. Paraglyph Press, Scottsdale, [electronic resource].

McGonigal, J. (2011). *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. Penguin Press, New York

Zicherman, C. & Cunningham C. (2011). *Gamification by Design*. O'Reilly Media, Inc.

DFM, Distributed materials, 200 sidor