

Kursplan

för kurs på grundnivå

Speldesign

Game Design

7.5 Höskolepoäng

7.5 ECTS credits

Kurskod:	IB142N
Gäller från:	HT 2020
Fastställt:	2020-03-23
Institution	Institutionen för data- och systemvetenskap
Huvudområde:	Data- och systemvetenskap
Fördjupning:	G1N - Grundnivå, har endast gymnasiala förkunskapskrav

Beslut

Denna kursplan är fastställd av prefekten 2020-03-23

Förkunskapskrav och andra villkor för tillträde till kursen

Grundläggande behörighet.

Kursens uppläggning

Provkod	Benämning	Höskolepoäng
SPDI	Speldesign, Inlämningsuppgifter	7.5

Kursens innehåll

På kursen får studenten träna på att förstå enkla och komplexa designmönster för spelutveckling. Syftet är att träna upp en förståelse för hur olika idéer kan uppnå olika komplexitetsnivåer vid utveckling. Kursen eftersträvar att mäta värden av idéer ställt mot respektive idéns genomförbarhet i utveckling. Studenten förväntas redogöra för de beståndsdelar som utgör speldesign genom olika perspektiv och medier för olika presentationstillfällen.

Förväntade studieresultat

För godkänt resultat på kursen ska studenten kunna:

- analysera och presentera information om befintliga spels (verks) designkoncept
- skapa, utveckla och presentera egna spelidéer och designkoncept
- presentera ett designkoncept utifrån olika perspektiv och format mot olika publik och situationer
- skapa modeller och prototyper baserat på etablerade designkoncept.

Undervisning

Undervisningen består av föreläsningar, workshops, övningar och tre projektseminarier. Närvaro och aktivt deltagande på samtliga projektseminarierna är obligatoriskt. Det finns enbart ett schemalagt kompletteringstillfälle för varje projektseminarium. Om studenten missar även kompletteringstillfället hänvisas studenten till nästa delkurstillfälle för att delta i det missade seminarietillfället.

Kunskapskontroll och examination

a. Kursen examineras genom individuella och gruppbaseade inlämningsuppgifter.

För samtliga inlämningsuppgifter gäller att dessa skall utföras och lämnas in i tid enligt tidplan för den aktuella kursen.

b. Betygssättning av kursen sker enligt en sjugradig målrelaterad betygsskala:

A = Utmärkt

B = Mycket bra

C = Bra

D = Tillfredsställande

E = Tillräckligt

Fx = Otillräckligt

F = Helt Otillräckligt

c. Kursens betygskriterier meddelas vid kursstart.

d. För att få slutbetyg på hela kursen krävs lägst betyget E på samtliga delexaminationer. Bokstavsbetygen A-E omvandlas till siffrorna 4-0 och sammanräknas till ett medelbetyg där man också väger in det antal högskolepoäng som respektive delexamination utgör av hela kursens poängantal. Betyget på hela kursen sätts således genom ett viktat genomsnitt av delexaminationerna. Om genomsnittet hamnar mellan två betyg, krävs det 2/3 delar av det högsta betyget för att avrunda betyget uppåt.

e. I övrigt gäller att studerande som:

- fått minst betyget E på ett prov får inte genomgå förnyat prov för högre betyg.

- utan godkänt resultat har genomgått ett och samma prov två gånger av samma examinator har rätt att få annan examinator utsedd, om inte särskilda skäl talar mot det.

Övergångsbestämmelser

När kursen inte längre ges eller väsentligen ändrats gäller följande:

- ej avklarade prov ersätts i första hand med andra liknande prov enligt en särskilt upprättad ersättningsplan

- i de fall ersättningar ej kan anvisas har studenten rätt att en gång per termin under en treterminsperiod, från och med terminen efter sista kurstillfället, examineras enligt kursplanen.

Begränsningar

Kursen får inte ingå i examen tillsammans med en annan kurs vars innehåll helt eller delvis överensstämmer med innehållet i kursen.

Kurslitteratur

För aktuell kurslitteratur hänvisas till institutionens webbplats www.dsv.su.se. Aktuell kurslitteratur finns tillgänglig senast två månader före kursstart.