

# Kursplan

för kurs på grundnivå

**Mobil applikationsutveckling**

**Mobile Application Development**

**7.5 Högskolepoäng**

**7.5 ECTS credits**

|                     |                                                                               |
|---------------------|-------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Kurskod:</b>     | IB143N                                                                        |
| <b>Gäller från:</b> | HT 2020                                                                       |
| <b>Fastställt:</b>  | 2020-03-23                                                                    |
| <b>Institution</b>  | Institutionen för data- och systemvetenskap                                   |
| <b>Huvudområde:</b> | Data- och systemvetenskap                                                     |
| <b>Fördjupning:</b> | G1F - Grundnivå, har mindre än 60 hp kurs/er på grundnivå som förkunskapskrav |

## Beslut

Denna kursplan är fastställd av prefekten 2020-03-23

## Förkunskapskrav och andra villkor för tillträde till kursen

7,5 hp i objektorienterad programmering.

## Kursens uppläggning

| Provkod | Benämning                      | Högskolepoäng |
|---------|--------------------------------|---------------|
| MMU1    | Mobil applikationsutveckling 1 | 1             |
| MMU2    | Mobil applikationsutveckling 2 | 2             |
| MMU3    | Mobil applikationsutveckling 3 | 4.5           |

## Kursens innehåll

I kursen varvas principer inom produktion av mobila applikationer med områden såsom user experience, människa-datorinteraktion, grafiska gränssnitt och prototyputveckling för att gestalta interaktiv multimedia i mobilt format. I centrum står praktiska moment rörande produktion av (spel)applikationer till modern mobil utrustning samt publicering och marknadsföring till sociala medier och online-butiker.

Delkursen behandlar följande:

- introduktion till applikationsutveckling i miljön Unity3D
- scripting i C# och/eller JavaScript
- grafiska gränssnitt
- skapande av texturer och andra tillgångar som är ämnade för en interaktiv realtidsapplikation
- verktyg och gränssnitt
- publikation och marknadsföring till sociala medier och online-butiker.

## Förväntade studieresultat

För godkänt resultat på kursen ska studenten:

- kunna hantera given programvara för applikationsutveckling
- känna till metoder och uttryck inom områden såsom user experience, människa- datorinteraktion och prototyputveckling
- känna till vanligt förekommande begrepp inom datorspelsutveckling
- kunna skapa grafiska gränssnitt till mobila enheter
- kunna implementera egenskapade grafiska och audiella tillgångar i en interaktiv applikation.

## Undervisning

Undervisningen består av föreläsningar, handledning och seminarier. Deltagandet på vissa seminarier är obligatoriskt. Komplettering kan ske i efterhand om studenten missar de obligatoriska seminarierna.

### **Kunskapskontroll och examination**

a. Kursen examineras med inlämningsuppgifter.

För samtliga uppgifter gäller att dessa skall utföras och lämnas in i tid enligt tidplan för den aktuella kursen. En utebliven eller en inkomplett uppgift kan lämnas in i samband med ett uppsamlingstillfälle. Alternativt hänvisas studenten till nästa kurstillfälle för inlämning av uppgifterna.

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](http://www.dsv.su.se). Aktuell kurslitteratur finns tillgänglig senast två månader före kursstart.