



Spelkonstruktion

Game Design

7,5 högskolepoäng

7,5 credits

Ladokkod: 21SP1B

Version: 3.0

Fastställt av: Utbildningsutskottet 2013-12-11

Gäller från: VT 2014

Nivå: Grundnivå

Huvudområde (successiv fördjupning): Informatik (G1F), Datalogi (G1F)

Utbildningsområde: Naturvetenskap

Ämnesgrupp: Informatik/Data- och systemvetenskap

Förkunskapskrav: Avklarade kurser Objektorienterad programmering i Java 7,5 högskolepoäng och Objektorienterad analys och design 7,5 högskolepoäng, samt kunskaper i programmeringsspråket C# (exempelvis från kursen Webbprogrammering). Dessutom krävs förkunskaper i engelska motsvarande Engelska B.

Betygsskala: ECTS-betygsskala

Innehåll

Kursen behandlar spelkonstruktion, med fokus på elektroniska spel, från spelidé till färdig produkt. Utgångspunkten för kursen är speldesign med fokus på ämnen som metod, spelmekanik, spelbalans, spelbarhet, spelanalys och dokumentation. Vidare fördjupar kursen studenternas kunskaper i objektorienterad programmering och designmönster utifrån ett spelorienterat perspektiv.

Praktisk erfarenhet ges via ett projektarbete kopplat till spelanalys, speldesign och implementation av spelarkitekturer i ett modernt ramverk.

Mål

Efter avslutad kurs förväntas kursdeltagaren kunna:

1. skapa, utveckla och dokumentera spelidéer,
2. analysera spel utifrån aspekter som spelmekanik, spelbalans, komplexitet och spelbarhet,
3. redogöra för och praktiskt tillämpa grundläggande spelarkitekturer i ett modernt ramverk och
4. redogöra för och praktiskt tillämpa designmönster vid design och implementation av spelapplikationer i ett modernt ramverk.

Undervisningsformer

Undervisningen består av föreläsningar, projektarbete samt handledning. Litteratur och undervisning är på engelska.

Examinationsformer

Kursen examineras genom fyra poängsatta moment; tre delmoment i ett projektarbete, samt en tentamen.

- Speldesign (lärandemål 1-3)
- objektorienterad design (lärandemål 3-4)
- implementation (lärandemål 3-4)
- tentamen (lärandemål 3-4)

För betyget Godkänd (E) eller högre på hel kurs ska studenten ha uppnått minst 50% av poängen för respektive moment. Därefter sätts betyg på hel kurs utifrån den totala poängsumman:

- Högre än eller lika med 50% men mindre än 58% ger betyget E
- Högre än eller lika med 58% men mindre än 67% ger betyget D
- Högre än eller lika med 67% men mindre än 75% ger betyget C

- Högre än eller lika med 75% men mindre än 88% ger betyget B
- Högre än eller lika med 88% ger betyget A

Studentens rättigheter och skyldigheter vid examination är enligt riktlinjer och regelverk vid Högskolan i Borås.

Studentens rättigheter och skyldigheter vid examination är enligt riktlinjer och regelverk vid Högskolan i Borås.

Kurslitteratur och övriga läromedel

Fullerton, T. & Kaufmann, M., (2008). *Game Design Workshop*, Second Edition: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games, ISBN: 0240809742

Reed, A., *Learning XNA 4.0*, O'Reilly Media Inc., ISBN: 978-1-449-39462-2

Studentinflytande och utvärdering

Kursen utvärderas i enlighet med institutionens riktlinjer, där studenternas synpunkter skall inhämtas. Resultatet av utvärderingen publiceras och återkopplas till deltagande och blivande studenter i enlighet med institutionens riktlinjer, och ligger till grund för framtida kurs- och utbildningsutveckling.

Övrigt

Kursen ges inom Systemarkitekturutbildningen samt även som fristående kurs.