HÖGSKOLAN
I SKÖVDE

KURSPLAN

Spelprojekt 2 G1F

15 högskolepoäng

Kurskod: ME431G
Revisionsnummer: 3
Gäller från: 2024-01-01
Beslutad av: Utbildningskommittén för informationsteknologi
Beslutsdatum: 2023-03-16

1. Allmänt om kursen

Kursen ges av Högskolan i Skövde och benämns Spelprojekt 2 G1F (Game Project 2 G1F). Omfattningen är 15 högskolepoäng (hp). Kursen är på grundnivå och har fördjupningsnivå G1F.

Kursen ingår i huvudområdet medier, estetik och berättande. Den kan även ingå i huvudområdet informationsteknologi. Kursens utbildningsområde är teknik.

2. Behörighetskrav

Kursen har följande behörighetskrav: godkänd ME215G Spelprojekt 1 G1N och godkänd ME355G Spelanalys G1N och (godkänd ME427G 2D-grafik 2 G1F eller godkänd ME437G 3D-grafik 2 G1F eller godkänd ME425G Animation 2 G1F eller godkänd IT399G Speldesign 2 G1F eller godkänd ME346G Skrivande för interagerbara medier G1F eller godkänd ME219G Ljud- och musikimplementation i spel 1 G1N eller godkänd IT416G Spelprogrammering 2 G1F) (eller motsvarande kunskaper).

3. Innehåll

Under kursen arbetar studenten med att skapa en eller flera spelprototyper grundade i ett tema som presenteras i början av kursen. Studenten arbetar tillsammans med deltagare från andra program inom dataspelsutveckling i en arbetsprocess som syftar till att spegla den situation som de kan möta i arbetslivet. Prototyperna utvecklas iterativt i olika faser och utvärderas regelbundet i samråd med lärare. Flera spelprototyper förväntas förkastas under dessa utvärderingar, och i slutet av kursen skall en spelprototyp med djupare spelinnehåll presenteras. Denna kurs lägger stor vikt vid att förstå den interdisciplinära kontexten och processen bakom praktisk spelutveckling och i dessa applicera samt självständigt fördjupa de praktiska och teoretiska disciplinkunskaper som förvärvats under utbildningen. I slutet av kursen presenterar studenten muntligt sin disciplinära kunskap i relation till ett interdisciplinärt spelprojekt.

4. Mål

Efter avslutad kurs ska studenten kunna:

- i grupp utveckla, speltesta, utvärdera och formalisera en spelprototyp med tillhörande planering och resurssättning,
- diskutera och kritiskt förhålla sig till samhälleliga och etiska aspekter i relation till spelutvecklingsprocessen samt skapat spelinnehåll,
- söka, kritiskt granska, värdera, och välja information relevant för arbete i spelutvecklingsprocessen samt skapandet av spelinnehåll, samt
- muntligt redogöra för och diskutera det egna disciplinspecifika arbetet i en interdisciplinär arbetsprocess med flera aktörer inblandade.

5. Examination

Kursen bedöms med betygen G (Godkänd) eller U (Underkänd).

Kursen har följande examinationsmoment:

- **Seminarier**
  3 hp, betyg: G/U
- **Projekt**
  10,5 hp, betyg: G/U
- **Muntlig presentation / redovisning**
  1,5 hp, betyg: G/U

Studenter med varaktig funktionsnedsättning som har fått beslut om riktat pedagogiskt stöd kan erbjudas anpassad examination.

6. Undervisningsformer och undervisningsspråk

Undervisningen består av föreläsningar, workshops, handledning och seminarier/gruppdiskussioner.

Undervisningen bedrivs på svenska. Viss undervisning på engelska kan förekomma.

7. Kurslitteratur och övriga läromedel

Kurslitteratur enligt lärares anvisningar via kursens sida på lärplattformen.

8. Studentinflytande

Studentinflytande i kursen säkerställs genom kursvärdering. Studenterna informeras om resultatet av kursvärderingen och eventuella åtgärder som genomförts eller planeras, grundat på kursvärderingen.

9. Övrigt

På Högskolan i Skövdes webbplats finns ytterligare information om kursen samt nationella och lokala styrdokument för högskoleutbildning.