



## KURSPLAN

# Speldesign 2 G1F

## 7,5 högskolepoäng

**Kurskod:** IT399G

**Revisionsnummer:** 4

**Gäller från:** 2021-01-01

**Beslutad av:** Utbildningskommittén för informationsteknologi

**Beslutsdatum:** 2020-08-27

### 1. Allmänt om kursen

Kursen ges av Högskolan i Skövde och benämns Speldesign 2 G1F (Game Design 2 G1F). Omfattningen är 7,5 högskolepoäng (hp). Kursen är på grundnivå och har fördjupningsnivå G1F.

Kursen ingår i huvudområdet informationsteknologi. Kursens utbildningsområde är teknik.

### 2. Behörighetskrav

Kursen har följande förkunskapskrav: godkänd IT147G Speldesign 1 G1N (eller motsvarande kunskaper).

### 3. Innehåll

I Speldesign 2 studeras spel ur ett spelmekanikperspektiv. Fokus ligger på design av regelsystem som ställer spelaren inför engagerande beslut. Viktiga och grundläggande koncept såsom risk/belöning, osäkerhet, nervositet, slump och information behandlas och används i praktiska moment där ett flertal analoga spel - såsom bräd- och kortspel - konstrueras.

Kursen syftar också till att ge en introduktion till banbrytande analoga spel samt en översikt av hur spelmekanik och förståelsen för spelmekanikens roll har utvecklats historiskt.

### 4. Mål

Efter avslutad kurs ska studenten kunna:

- redogöra för spelmekanikkoncept såsom risk/belöning, osäkerhet, nervositet, slump och information kan användas för att göra regelsystemet engagerande för spelarna, samt hur dessa koncept använts historiskt och används i moderna bräd- eller kortspel samt dataspel,
- konstruera spel som dynamiskt försätter spelarna engagerande beslutssituationer samt argumentera för hur spelens regelsystem får dessa situationer att uppstå,
- formulera entydiga regeldokument som beskriver reglerna för egenkonstruerade bräd- eller kortspel, samt läsa och konstruktivt kritisera regeldokument för andra spel samt
- formulera mål för speltestning av egenkonstruerade bräd- eller kortspel, genomföra strukturerad speltestning samt använda återkoppling från speltestning för iterativt förbättringsarbete med ett spels regelsystem.

### 5. Examination

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

Kursen har följande examinationsmoment:

- **Speldesignprojekt**  
3 hp, betyg: G/U
- **Inlämningsuppgift**  
4,5 hp, betyg: G/U

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

## 6. Undervisningsformer och undervisningsspråk

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

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

## 7. Kurslitteratur och övriga läromedel

Elias, G. S., Garfield, R. & Gutschera, K. R. (2012). *Characteristics of Games*. Cambridge MA: MIT Press. ISBN 978-0262017138.

## 8. Studentinflytande

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

## 9. Övrigt

Kursens innehåll överensstämmer helt eller delvis med följande kurser och kan därför inte ingå i examen med dessa kurser:

- IT142G - Introduktion till speldesign 7,5 hp
- IT106G - Regelsystem och spelteori I 7,5 hp

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