HÖGSKOLAN
I SKÖVDE

KURSPLAN

Spelprojekt 1 G1N

15 högskolepoäng

Kurskod: ME215G
Revisionsnummer: 7
Gäller från: 2021-07-01
Beslutad av: Utbildningskommittén för informationsteknologi
Beslutsdatum: 2021-02-11

1. Allmänt om kursen

Kursen ges av Högskolan i Skövde och benämns Spelprojekt 1 G1N (Game Project 1 G1N). Omfattningen är 15 högskolepoäng (hp). Kursen är på grundnivå och har fördjupningsnivå G1N.

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

2. Behörighetskrav

Grundläggande behörighet (eller motsvarande kunskaper).

3. Innehåll

Kursen ger färdigheter inom området dataspelsutveckling. I kursen ingår att lära sig samarbeta med andra discipliner inom dataspelsutveckling mot ett gemensamt mål. Studenterna arbetar i projektgrupper för att tillsammans lösa disciplinspecifika uppgifter i spelmotorer samt modifiera ett spel i en situation som återspeglar arbetslivets verklighet. Arbetet ger träning i planering, strukturering och utförande av multidisciplinära projekt samt kunskaper om spelmotorer och andra relevanta tekniker.

4. Mål

Efter avslutad kurs ska studenten kunna:

- planera, strukturera och genomföra arbete i ett spelprojekt tillsammans med andra,
- redogöra för vanligt förekommande roller och ansvarsområden i ett spelprojekt,
- redogöra för grundläggande principer i spelutveckling och spelmotorer,
- söka, kritiskt granska, värdera och välja information relevant för arbete med dataspel,
- anpassa ett spelprojekt till tekniska resursbegränsningar och till begränsningar i tid och arbetskraft, samt
- planera, genomföra och värdera användartestning av ett spel.

5. Examination

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

Kursen har följande examinationsmoment:

- **Praktiska uppgifter**
  4,5 hp, betyg: G/U
- **Projektarbete**
  10,5 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 övningar, grupparbeten, projektarbeten, föreläsningar och handledning.

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

7. Kurslitteratur och övriga läromedel

Kurslitteratur anvisas av kursansvarig 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.