HÖGSKOLAN
I SKÖVDE

KURSPLAN

Speldesign 2 G1F

7,5 högskolepoäng

Kurskod: IT399G
Revisionsnummer: 7
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 behörighetskrav: 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 beslutssitutationer 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 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 genomförts 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 G1N 7,5 hp
- IT106G - Regelsystem och spelteori I G1N 7,5 hp

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