HÖGSKOLAN
I SKÖVDE

KURSPLAN

Interaktiv performancekonst och spel G1F

7,5 högskolepoäng

Kurskod: ME414G
Revisionsnummer: 7
Gäller från: 2025-07-01
Beslutad av: Utbildningskommittén för informationsteknologi
Beslutsdatum: 2024-12-12

1. Allmänt om kursen

Kursen ges av Högskolan i Skövde och benämns Interaktiv performancekonst och spel G1F (Interactive Performance and Games G1F). Omfattningen är 7,5 högskolepoäng (hp). Kursen är på grundnivå och har fördjupningsnivå G1F.

Kursen ingår i huvudområdet medier, estetik och berättande. Kursens utbildningsområde är teknik.

2. Behörighetskrav

Kursen har följande behörighetskrav: godkänd ME440G Kollaborativt berättande G1F (eller motsvarande kunskaper).

3. Innehåll

Interaktiv performancekonst och spel syftar till att ge studenten en förståelse för kopplingarna mellan spel och performance, samt tillhandhåller verktyg för att använda performancemetoder i spelberättande och -design. Kursen presenterar en bred variation av relevanta exempel på kopplingar mellan performance och spel, med fokus på interaktivitet, inlevelse samt strukturer och strategier från teater, performancekonst och interaktiva installationer. Studenterna arbetar tillsammans för att göra en tolkning av ett klassiskt teaterstycke med hjälp av spelteknologier och speltekniker, och de presenterar sina arbeten i slutet av kursen i ett workshopframträdande som inkluderar en kombination av både fysiska och digitala element.

4. Mål

Efter avslutad kurs ska studenten kunna:

- redogöra för och analysera den interaktiva performancekonstens tekniska historia och dess koppling till spel,
- redogöra för och diskutera historien kring och strategier för interaktivitet och deltagarkultur,
- tillämpa kunskap om den interaktiva performancekonstens historia, dramaturgiska metoder, samt spelteknologier och tekniker för att skapa interaktiv performancedesign samt
- visualisera, producera och presentera ett interaktivt workshopframträdande i grupp.

5. Examination

Kursen bedöms med betygen A (Utmärkt), B (Mycket bra), C (Bra), D (Tillfredställande), E (Tillräcklig) eller F (Underkänd).

Kursen har följande examinationsmoment:

- **Seminarier**
  2 hp, betyg: G/U
- **Projekt**
  4 hp, betyg: A/B/C/D/E/F (bestämmer betyg på hel kurs)
- **Projektpresentation**
  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, seminarier och workshops.

Undervisningen bedrivs på engelska.

7. Kurslitteratur och övriga läromedel

Benford, S. & Giannachi, G. (2011). *Performing Mixed Reality*. Cambridge, Mass: MIT Press. ISBN 9780262015769.

Dixon, S. (2015). *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art and Instsallation* (2 ed.). Cambridge Mas: MIT Press. ISBN 9780262527521.

Treadwell, S. (2018). *Machinal* (2nd. ed.). London: Nick Hern Books Limited. ISBN 9781848427556.

Ytterligare texter kan tillkomma i samband med kursstart.

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.