HÖGSKOLAN
I SKÖVDE

KURSPLAN

Speldesign 3 G1F

7,5 högskolepoäng

Kurskod: IT410G
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 Speldesign 3 G1F (Game Design 3 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 IT399G Speldesign 2 G1F eller godkänd IT106G Regelsystem och spelteori I G1N (eller motsvarande kunskaper).

3. Innehåll

Kursen bygger vidare på innehållet i kursen Speldesign 2 och fokuserar på analys, expansion och balansering av spel. Viktiga områden som berörs är analys- och modelleringsmetoder för spel, olika aspekter av spelbalans och effekten av spelarantal på speldynamik.

4. Mål

Efter avslutad kurs ska studenten kunna:

- kritiskt analysera ett spel och dess regelsystem baserat på speldesignteoretiska koncept,
- expandera och justera regelsystemet för ett existerande spel, samt utvärdera och diskutera hur förändringarna påverkar spelupplevelsen, samt
- redogöra för viktiga speldesignkoncept som balans, rättvisa, metaspel och återkoppling, samt använda dessa för att diskutera både analoga och digitala spel.

5. Examination

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

Kursen har följande examinationsmoment:

- **Skriftlig spelanalys**
  4 hp, betyg: G/U
- **Designprojekt**
  2 hp, betyg: G/U
- **Seminarierapporter**
  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 seminarier/gruppdiskussioner, föreläsningar, workshops och grupparbeten.

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

7. Kurslitteratur och övriga läromedel

Costikyan, G. (2015). *Uncertainty in Games*. Cambridge MA: MIT Press. ISBN 9780262527538.

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 kurs och kan därför inte ingå i examen med denna kurs:

- IT512G - Regelsystem och spelteori II G2F 15 hp

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