HÖGSKOLAN
I SKÖVDE

KURSPLAN

Spelproduktion G1F

7,5 högskolepoäng

Kurskod: IT411G
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 Spelproduktion G1F (Game Production 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 IT400G Spelprototyping 2 G1F (eller motsvarande kunskaper).

3. Innehåll

I kursen kommer studenten fördjupa sig inom området spelproduktion med ett specifikt fokus på speldesign både från ett forsknings- och branschperspektiv. Fokus för kursen anpassas efter rådande trender och utmaningar inom dataspelsutvecklingsområdet, där relevanta ämnen löpande identifieras, presenteras och diskuteras genom föreläsningar och seminarier. Kursen har hållbar utveckling i fokus, där de ekonomiska, sociala och miljömässiga dimensionerna av spelproduktion diskuteras. Exempel på aspekter av spelproduktion som kursen behandlar innefattar (men är inte begränsad till): affärsmodeller, distributionskanaler, den globala spelmarknaden, arbetskultur, samt produktionspipelines och produktionsplanering. Studenten kommer under kursens gång även arbeta fram och kontinuerligt uppdatera ett eget spelkoncept baserat på de aktuella ämnen och trender som identifieras och diskuteras i kursen.

4. Mål

Efter avslutad kurs ska studenten kunna:

- söka, välja och värdera information om spelproduktion relaterat till hållbar utveckling, med fokus på sociala, ekonomiska och miljömässiga dimensioner,
- diskutera och analysera aktuella ämnen inom spelproduktion från ett branschperspektiv,
- skapa och iterativt vidareutveckla ett eget spelkoncept och dess produktionsplanering med fokus på speldesign,
- skriftligt redogöra för ett egenutvecklat spelkoncept och dess produktionsplanering, samt
- muntligt presentera, motivera och diskutera designval baserat på hållbar utveckling, aktuell forskning och branschpraxis inom området spelproduktion.

5. Examination

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

Kursen har följande examinationsmoment:

- **Individuella uppgifter**
  3 hp, betyg: G/U
- **Seminarieuppgifter**
  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 föreläsningar och seminarier/gruppdiskussioner.

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

7. Kurslitteratur och övriga läromedel

Engström, H. (2020). *Game Development Research*. Skövde: Högskolan i Skövde. ISBN 978-91-984918-8-3.

Övrig litteratur tillhandahålls dels enligt undervisande lärares anvisningar på lärplattformen, samt söks dels självständigt av studenten.

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.