HÖGSKOLAN
I SKÖVDE

KURSPLAN

Spelgrafik i spelmotorer G1F

7,5 högskolepoäng

Kurskod: ME442G
Revisionsnummer: 3
Gäller från: 2025-01-01
Beslutad av: Utbildningskommittén för informationsteknologi
Beslutsdatum: 2024-08-16

1. Allmänt om kursen

Kursen ges av Högskolan i Skövde och benämns Spelgrafik i spelmotorer G1F (Game Art in Game Engines 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 förkunskapskrav: Genomgången ME215G Spelprojekt 1 G1N med godkänt betyg på examinationsmomentet 1002 Praktiska uppgifter, 4,5 hp.

3. Innehåll

I kursen får deltagarna genomföra ett grafiskt projekt i en spelmotor och fördjupa sig inom ett eget valt område. Genom diskussion, praktisk tillämpning och utvärdering utforskas lämpliga spelgrafiska metoder för spelmotorimplementering.

4. Mål

Efter avslutad kurs ska studenten kunna:

- söka och utvärdera relevant information för implementering av grafik i en spelmotor i samband med ett grafiskt projekt,
- använda lämpliga spelmotorfunktioner för att skapa interaktion,
- identifiera och lösa grafiska problem i en spelmotor, samt
- redogöra för och diskutera spelgrafiska motorer.

5. Examination

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

Kursen har följande examinationsmoment:

- **Inlämningsuppgift**
  4,5 hp, betyg: A/B/C/D/E/F (bestämmer betyg på hel kurs)
- **Seminarieuppgift**
  3 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, workshops, seminarier och handledning.

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

7. Kurslitteratur och övriga läromedel

Kurslitteratur enligt anvisningar på kursens sida 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.