HÖGSKOLAN
I SKÖVDE

KURSPLAN

Spelprojekt 3 G2F

15 högskolepoäng

Kurskod: ME533G
Revisionsnummer: 2.1
Gäller från: 2024-01-01
Beslutad av: Utbildningskommittén för informationsteknologi
Beslutsdatum: 2023-10-12

1. Allmänt om kursen

Kursen ges av Högskolan i Skövde och benämns Spelprojekt 3 G2F (Game Project 3 G2F). Omfattningen är 15 högskolepoäng (hp). Kursen är på grundnivå och har fördjupningsnivå G2F.

Kursen ingår i huvudområdet medier, estetik och berättande. Den kan även ingå i huvudområdet informationsteknologi. Kursens utbildningsområde är teknik.

2. Behörighetskrav

Kursen har följande behörighetskrav: godkänd ME522G Vetenskapligt skrivande G2F och godkänd ME431G Spelprojekt 2 G1F (eller motsvarande kunskaper).

3. Innehåll

I kursen fördjupas kunskaper inom dataspelsutveckling. Under kursen arbetar studenten i projektform med projektmål identifierade individuellt eller tillsammans med andra i ett spelutvecklingsprojekt, vilket kan vara antingen ett rent hypotetiskt eller ett faktiskt projekt. Fokus ligger på att utifrån denna kontext självständigt utveckla en spelkomponent. Arbetet utgår från en planeringsfas, som leder fram till utvecklingen av spelkomponenten. Arbetet dokumenteras i en projektportfölj vilken redovisas muntligen och skriftligen. Projektportföljen ska utgöra en tydlig dokumentation av utvecklingen av spelkomponenten och kan därför innehålla flera olika typer av artefakter beroende på vilken disciplin studenten studerar (2D-grafik, 3D-grafik, animation, ljud, musik, design, game writing eller programmering).

Kursen avslutas med en redovisning där studenten presenterar och diskuterar sitt eget och andra studenters resultat.

4. Mål

Efter avslutad kurs ska studenten kunna:

- arbeta självständigt med att planera för och genomföra utvecklingen av en spelkomponent avsedd att användas i ett spelutvecklingsprojekt med hänsyn till begränsningar i tid och övriga resurser,
- skriftligt och muntligt redogöra för planeringen och genomförandet av arbetet med spelkomponenten och spelprojektet,
- självständigt söka, kritiskt värdera och välja ut källmaterial av vetenskaplig och branschnära natur som spelkomponenten och spelprojektet i sin helhet baseras på,
- skriftligt och muntligt redogöra för de teoretiska och praktiska kunskaper som har använts under utvecklingsprocessen och
- diskutera samhälleliga och etiska aspekter relaterade till målgruppen för spelprojektet.

5. Examination

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

Kursen har följande examinationsmoment:

- **Planeringsarbete**
  3 hp, betyg: G/U
- **Projektportfölj**
  10 hp, betyg: G/U
- **Projektredovisning**
  2 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 handledning, föreläsningar och seminarier/gruppdiskussioner.

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

7. Kurslitteratur och övriga läromedel

Kurslitteratur enligt lärares anvisningar via 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.