HÖGSKOLAN
I SKÖVDE

KURSPLAN

Fördjupningsarbete inom spelutveckling G2F

7,5 högskolepoäng

Kurskod: IT517G
Revisionsnummer: 8
Gäller från: 2022-07-01
Beslutad av: Utbildningskommittén för informationsteknologi
Beslutsdatum: 2022-04-26

1. Allmänt om kursen

Kursen ges av Högskolan i Skövde och benämns Fördjupningsarbete inom spelutveckling G2F (Project Studies in Game Development G2F). Omfattningen är 7,5 högskolepoäng (hp). Kursen är på grundnivå och har fördjupningsnivå G2F.

Kursen ingår i huvudområdet informationsteknologi. Kursens utbildningsområde är teknik.

2. Behörighetskrav

Kursen har följande behörighetskrav: godkänd ME431G Spelprojekt 2 G1F (eller motsvarande kunskaper).

Då kursen är på fördjupningsnivån G2F krävs sammanlagt godkända kurser om minst 60 högskolepoäng i informationsteknologi, där ovan angivna kurser ingår

3. Innehåll

I kursen genomför studenten ett fördjupningsarbete med programmerings- eller designinriktning som är relevant för spelutveckling. Fördjupningsarbetet ger möjlighet att för studenten undersöka ett nytt område eller att fördjupa sig inom ett känt område. Studenten definierar och följer upp egna mål för fördjupningsarbetet och utvecklar strategier för att söka och utvärdera relevant information.

Kursen är baserad på diskussion och kamratbedömning där studenterna i grupp diskuterar sina fördjupningsarbeten och ger konstruktiv kritik på andra studenters fördjupningsarbeten. Aspekter som lyfts i detta sammanhang är bland annat planering, genomförande och den individuella lärandeprocessen. Studenten rapporterar löpande sina framsteg i fördjupningsarbetet gällande genomförande samt sammanställer löpande diskussioner och kamratbedömning.

4. Mål

Efter avslutad kurs ska studenten kunna:

- planera och genomföra ett fördjupningsarbete relevant för spelutvecklingsområdet,
- definiera och följa upp mål inom ramen för ett fördjupningsarbete,
- identifiera och förverkliga strategier för att söka och utvärdera relevant information för ett fördjupningsarbete,
- belysa sin individuella lärandeprocess i ett fördjupningsarbete samt
- ge konstruktiv kritik på fördjupningsarbeten relevanta för spelutvecklingsområdet med avseende på planering och genomförande.

5. Examination

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

Kursen har följande examinationsmoment:

- **Seminarieuppgifter**
  4 hp, betyg: G/U
- **Inlämningsuppgifter**
  3,5 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 och handledning.

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

7. Kurslitteratur och övriga läromedel

Lämplig litteratur inom ramen för fördjupningsarbetet identifieras av studenten i samråd med undervisande lärare.

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.