HÖGSKOLAN
I SKÖVDE

**KURSPLAN**

# Spelprojekt 1 G1N

## 15 högskolepoäng

**Kurskod:** ME215G
**Revisionsnummer:** 5
**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 Spelprojekt 1 G1N (Game Project 1 G1N). Omfattningen är 15 högskolepoäng (hp). Kursen är på grundnivå och har fördjupningsnivå G1N.

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

## 2. Behörighetskrav

Grundläggande behörighet (eller motsvarande kunskaper).

## 3. Innehåll

Kursen ger färdigheter inom området dataspelsutveckling. I kursen ingår att lära sig samarbeta med andra discipliner inom dataspelsutveckling mot ett gemensamt mål. Studenterna arbetar i projektgrupper för att tillsammans lösa disciplinspecifika uppgifter i spelmotorer samt modifiera ett spel i en situation som återspeglar arbetslivets verklighet. Arbetet ger träning i planering, strukturering och utförande av multidisciplinära projekt samt kunskaper om spelmotorer och andra relevanta tekniker.

## 4. Mål

Efter avslutad kurs ska studenten kunna:

- planera, strukturera och genomföra arbete i ett spelprojekt tillsammans med andra,
- redogöra för vanligt förekommande roller och ansvarsområden i ett spelprojekt,
- redogöra för grundläggande principer i spelutveckling och spelmotorer,
- söka, kritiskt granska, värdera och välja information relevant för arbete med dataspel,
- anpassa ett spelprojekt till tekniska resursbegränsningar och till begränsningar i tid och arbetskraft, samt
- planera, genomföra och värdera användartestning av ett spel.

## 5. Examination

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

Kursen har följande examinationsmoment:

- **Praktiska uppgifter**
  4,5 hp, betyg: G/U
- **Projektarbete**
  10,5 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 övningar, grupparbeten, projektarbeten, föreläsningar och handledning.

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

## 7. Kurslitteratur och övriga läromedel

Kurslitteratur anvisas av kursansvarig 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.