



KURSPLAN

Gränssnitt för spelredigeringsverktyg Interface for Game Editor Tools 7,5 högskolepoäng (7.5 credits)

Kurskod: DVI508

Huvudområde: Datavetenskap

Utbildningsområde: Teknik

Utbildningsnivå: Grundnivå

Fördjupning: G2F - Grundnivå, har minst 60 hp kurs/er på grundnivå som förkunskapskrav

Ämnesgrupp: Datateknik

Undervisningsspråk: Svenska men undervisning på engelska kan förekomma.

Gäller från: 2020-10-01

Fastställd: 2020-10-01

Avvecklad: 2023-02-20

1. Beslut

Denna kurs är inrättad av Institutionen för kreativa teknologier 2014-02-13. Kursplanen är fastställd av prefekten vid institutionen för datavetenskap 2020-10-01 och gäller från 2020-10-01.

2. Förkunskapskrav

För tillträde till kursen krävs att den studerande har avklarat kurser motsvarande 130 högskolepoäng inom datavetenskap, matematik, maskinteknik, programvaruteknik och/eller elektroteknik. Inkluderat i de 130 högskolepoängen ska följande ämnespoäng, eller motsvarande, finnas; 15 högskolepoäng i objektorienterad programmering, 15 högskolepoäng i 3D-programmering.

3. Syfte och innehåll

3.1 Syfte

Kursens syftar till att studenterna fördjupar sina kunskaper i att analysera och skapa gränssnitt för spelredigeringsverktyg.

3.2 Innehåll

Kursen innehåller ett grupparbete som omfattar analys, design och implementation av ett begränsat spelredigeringsverktyg. Gränssnittet till redigeringsverktyget står i fokus för lärandet. Kursen avslutas med en individuell redovisning av den enskilde studentens bidrag till utveckling av spelredigeringsverktyg. Bidraget förutses i främsta hand vara till gruppuppgiften, men kan också vara till redigeringsverktyg i största allmänhet.

4. Lärandemål

Följande lärandemål examineras i kursen:

4.1 Kunskap och förståelse

Efter genomförd kurs ska studenten:

Efter genomförd kurs skall studenten:

- med hjälp av designprinciper och designmönster, skriftligt kunna redogöra för utveckling av gränssnitt för spelredigeringsverktyg.

4.2 Färdighet och förmåga

Efter genomförd kurs ska studenten:

Efter genomförd kurs skall studenten:

- kunna använda designprinciper och designmönster i analys av gränssnitt för spelredigeringsverktyg.
- kunna implementera gränssnitt till spelredigeringsverktyg på grundval av analys som utgår från designprinciper och designmönster.

Värderingar och förhållningssätt

Efter genomförd kurs skall studenten:

- kunna redogöra för och diskutera andras och eget bidrag till analys och design av gränssnitt.

5. Läraktiviteter

Undervisningen sker i form av föreläsningar, veckovisa gruppseminarier, en gruppredovisning gemensam för alla samt en individuell redovisning i seminarieform. Den individuella redovisningen utgörs i främsta hand av en skriftlig framställning. Grupparbetet genomförs i projektform. Gruppen bestämmer, i samråd med kursens lärare, innehåll och omfattning av det redigeringsverktyg som ska utvecklas.

6. Bedömning och examination

Examinationsmoment för kursen

Kod	Benämning	Omfattning	Betyg
I405	Gruppuppgift	5 hp	AF
I415	Individuell redovisning	2 hp	AF
I425	Gruppredovisning	0,5 hp	GU

Kursen bedöms med betygen A Utmärkt, B Mycket bra, C Bra, D Tillfredsställande, E Tillräckligt, FX Underkänd, något mer arbete krävs, F Underkänd.

Slutbetyget på kursen ges av betyget på Gruppuppgiften. I det fallet att delmomentet Individuell redovisning har ett högre betyg än Gruppuppgiftsbetyget, höjs slutbetyget ett steg.

I kurstillfällets kurs-PM framgår i vilka examinationsmoment som kursens lärandemål examineras samt gällande bedömningsgrunder.

Examinator kan, efter samråd med högskolans FUNKA-samordnare, fatta beslut om anpassad examinationsform för att en student med varaktigt funktionsvariation ska ges en likvärdig examination jämfört med en student utan funktionsvariation.

7. Kursvärdering

Kursvärdering ska göras i enlighet med BTH:s beslut om frågeställning i kursvärderingar och beslut om process för hantering och uppföljning av kursvärderingar.

8. Begränsningar i examen

Kursen kan ingå i examen men inte tillsammans med annan kurs vars innehåll, helt eller delvis, överensstämmer med innehållet i denna kurs.

9. Kurslitteratur och övriga lärresurser

Huvudlitteratur

Designing Interfaces 3rd Edition,

Patterns for Effective Interaction Design

Författare: Jenifer Tidwell

Utgivningsår: 2020

ISBN-13: 9781492051961

Förlag: O'Reilly Media

Referenslitteratur

1. Game Coding Complete, Fourth Edition

Författare: Mike McShaffry

Utgivningsår: 2012

Förlag: Charles River Media

ISBN-13: 978-1-133-77657-4

ISBN-10: 1-133-77657-4

ISBN-10: 1-133-77658-2

2. Introduction to Game Development 2nd Edition

Författare: Steve Rabin

Utgivningsår: 2009

ISBN-13: 9781584506799

Förlag: Charles River Media

3. Game Engine Toolset Development

Författare: Graham Wihlidal

Utgivningsår: 2006

ISBN-13: 978-1592009633

Förlag: Course Technology PTR

10. Övrigt

Ersätter DVI432.