KURSPLAN

Visuell design och programmering

Visual design and programming

7,5 högskolepoäng (7.5 credits)

Kurskod: ME1618
Huvudområde: Medieteknik
Utbildningsområde: Teknik
Utbildningsnivå: Grundnivå
Fördjupning: G1N - Grundnivå, har endast gymnasiala förkunskapskrav

Ämnesgrupp: Datateknik
Undervisningsspråk: Svenska
Gäller från: 2020-06-08
Fastställd: 2019-10-01

1. Beslut

Denna kurs är inrättad av dekan 2019-09-06. Kursplanen är fastställd av prefekten vid institutionen för teknik och estetik 2019-10-01 och gäller från 2020-06-08.

2. Förkunskapskrav

Grundläggande behörighet.

3. Syfte och innehåll

3.1 Syfte

Kursen syftar till att ge en introduktion till grafisk objektbaserad design och programmering med hjälp av Unity och Playmaker.

3.2 Innehåll

I kursen introduceras processen för att konstruera spel ur ett syntaxfritt perspektiv. I kursen används och introduceras visuella och nodbaserade verktyg i spelmotorn Unity och Playmaker för konstruktion av spel. Relevanta termer och koncept behandlas också utifrån litteratur och workshops.

4. Lärandemål

Följande lärandemål examineras i kursen:

4.1 Kunskap och förståelse

Efter genomförd kurs ska studenten:
• På grundläggande nivå redogöra för visuella flöden i spel med dess logik.

4.2 Färdighet och förmåga

Efter genomförd kurs ska studenten:
• På en grundläggande nivå kunna tillämpa grafisk objektorienterad programmering för konstruktion av spel i en spelmotor.

4.3 Värderingsförmåga och förhållningssätt

Efter genomförd kurs ska studenten:
• Grundläggande kunna förklara funktion samt föroch nackdelar för olika beståndsdelar av ett spel konstruerat med visuell programmering.

5. Läraktiviteter

Undervisningen består av föreläsningar där kursinnehållet introduceras. Under workshops gås kursinnehållet igenom via praktiska övningar. Handledningstillfällen ges för feedback på studentens arbete i kursen.

6. Bedömning och examination

Examinationsmoment för kursen

Kod	Benämning	Omfattning	Betyg

2005	Praktiskt moment	3 hp	GU
2015	Projektuppgift	4,5 hp	GU

Kursen bedöms med betygen G Godkänd, UX Underkänd, något mer arbete krävs, U Underkänd.

Studenten erbjuds två tillfällen till examination inom 12 månader efter ordinarie examinationstillfälle. För följande 24 månader erbjuds ett examinationstillfälle per 12-månadersperiod i mån av befintliga resurser. Student som uttömt sina möjligheter enligt ovan kan begära ytterligare examinationstillfälle. Beslut om sådan utökning av antalet examinationstillfällen fattas av prefekt.

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 varaktig 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

Playmaker Tutorials, https://hutonggames.com/tutorials_game_design_with_playmaker.php
Övriga lärresurser och material presenteras vid kursstart.