



KURSPLAN

Grunder i spelutveckling Basics in game development 8 högskolepoäng (8 credits)

Kurskod: UDI455

Huvudområde: Utveckling av digitala spel

Utbildningsområde: Teknik

Utbildningsnivå: Grundnivå

Fördjupning: GIN - Grundnivå, har endast gymnasiala förkunskapskrav

Ämnesgrupp: Datateknik

Undervisningsspråk: Svenska

Gäller från: 2020-08-24

Fastställd: 2020-04-23

1. Beslut

Denna kurs är inrättad av dekan 2020-02-27. Kursplanen är fastställd av prefekten vid institutionen för datavetenskap 2020-04-23 och gäller från 2020-08-24.

2. Förkunskapskrav

Grundläggande behörighet samt matematik 3b/c.

3. Syfte och innehåll

3.1 Syfte

Syftet med kursen är att teoretiskt och praktiskt förvärva kunskap om hur en spelidé konceptualiseras och kan realiseras i ett spelutvecklingsprojekt. Syftet är även att teoretiskt och praktiskt förvärva kunskap om generella beståndsdelar i en spelutvecklingsprocess, olika roller inom spelutveckling och hur en spelmotor kan användas för att implementera en spelprototyp.

3.2 Innehåll

- Utvecklingsprocesser och utvecklarroller i spelbranschen.
- Framtagande och skriftlig framställning av spelkoncept.
- Utvecklingsprojekt i att skapa en spelprototyp.

4. Lärandemål

Följande lärandemål examineras i kursen:

4.1 Kunskap och förståelse

Efter genomförd kurs ska studenten:

- kunna förstå och förklara vanligt förekommande begrepp som används vid spelutveckling.
- ha grundläggande kunskap om vanligt förekommande beståndsdelar i en spelutvecklingsprocess.

4.2 Färdighet och förmåga

Efter genomförd kurs ska studenten:

- utifrån en problembeskrivning, kunna designa och argumentera för ett spelkoncept.
- utifrån en problembeskrivning, kunna implementera en spelprototyp.
- kunna muntligt presentera delar ur en spelutvecklingsprocess.
- uppvisa grundläggande förmåga i mjukvara för teknisk dokumentation, exempelvis LaTeX.

4.3 Värderingsförmåga och förhållningssätt

Efter genomförd kurs ska studenten:

- självständigt kunna redogöra för hur spel designas och dokumenteras.
- kunna identifiera sitt behov av ytterligare kunskap och att ta ansvar för sin kunskapsutveckling.

5. Läraaktiviteter

I kursen introduceras grundläggande spelkonceptdesign och olika processer, roller och begrepp inom spelutveckling. Kursens undervisningsformer består av föreläsningar, seminarier och grupphandledning. Under

kursens gång har studenten som uppgift att dokumentera och presentera delar av spelutvecklingsprocessen. I kursen implementerar studenten även en spelprototyp.

6. Bedömning och examination

Examinationsmoment för kursen

Kod	Benämning	Omfattning	Betyg
2010	Rapport	4 hp	GU
2020	Projektuppgift	2,5 hp	GU
2030	Presentation	1,5 hp	GU

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

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

The Art of Game Design. A Book of Lenses. Second Edition.

Författare: Jesse Schell

Förlag: A K Peters

Utgiven: 2014

Antal sidor: 600

ISBN: 9781466598645.

10. Övrigt

Denna kurs ersätter kursen UD1438