

Kursplan

för kurs på grundnivå

Speldesign
Game Design

7.5 Högskolepoäng
7.5 ECTS credits

Kurskod:	IB142N
Gäller från:	VT 2024
Fastställt:	2023-11-28
Ändrad:	2023-12-06
Institution:	Institutionen för data- och systemvetenskap
Ämnesgrupp:	Informatik/data- och systemvetenskap
Fördjupning:	G1N - Grundnivå, har endast gymnasiala förkunskapskrav
Huvudområde:	Data- och systemvetenskap

Beslut

Fastställt av: Prefekt, 2023-11-28

Förkunskapskrav och andra villkor för tillträde till kursen

Grundläggande behörighet.

Kursens uppläggning

Provkod	Benämning	Högskolepoäng
SPDT	Speldesign, tentamen	2.5
SPDU	Speldesign, Inlämningsuppgifter	5.0

Kursens innehåll

På kursen får studenten träna på att förstå enkla och komplexa designmönster för spelutveckling. Syftet är att träna upp en förståelse för hur olika idéer kan uppnå olika komplexitetsnivåer vid utveckling. Kursen eftersträvar att mäta värden av idéer ställt mot respektive idéns genomförbarhet i utveckling. Studenten förväntas redogöra för de beståndsdelar som utgör speldesign genom olika perspektiv och medier för olika presentationstillfällen.

Förväntade studieresultat

För godkänt resultat på kursen ska studenten kunna:

- analysera och presentera information om befintliga spels (verks) designkoncept
- skapa, utveckla och presentera egna spelidéer och designkoncept
- presentera ett designkoncept utifrån olika perspektiv och format mot olika publikgrupper och situationer
- skapa modeller och prototyper baserat på etablerade designkoncept.

Undervisning

Undervisningen består av föreläsningar, workshops, övningar och seminarier. Närvaro och aktivt deltagande på seminarier och workshops är obligatoriskt. Det finns schemalagda kompletteringstillfällen för obligatoriska aktiviteter. Om studenten missar även kompletteringstillfällen hänvisas studenten till nästa kurstillfälle för att delta i det missade seminarietillfället.

Kunskapskontroll och examination

a. Kursen examineras genom tentamen och inlämningsuppgifter.

För samtliga inlämningsuppgifter gäller att dessa skall utföras och lämnas in i tid enligt tidplan för den aktuella kursen.

b. Betygssättning av kursen sker enligt en sjugradig målrelaterad betygsskala:

A = Utmärkt

B = Mycket bra

C = Bra

D = Tillfredsställande

E = Tillräckligt

Fx = Otillräckligt

F = Helt Otillräckligt

c. För student som har intyg från Stockholms universitet med rekommendation om särskilt pedagogiskt stöd kan examinator besluta att anpassa undervisningen, ge ett anpassat prov eller låta studenten genomföra provet på ett alternativt sätt.

d. Kursens betygsriterier meddelas vid kursstart.

e. För att få slutbetyg på hela kursen krävs lägst betyget E på samtliga delexaminationer. Bokstavsbetygen A-E omvandlas till siffrorna 4-0 och sammanräknas till ett medelbetyg där man också väger in det antal högskolepoäng som respektive delexamination utgör av hela kursens poängantal. Betyget på hela kursen sätts således genom ett viktat genomsnitt av delexaminationerna. Om genomsnittet hamnar mellan två betyg, krävs det 2/3 delar av det högsta betyget för att avrunda betyget uppåt.

f. I övrigt gäller att studerande som:

- fått minst betyget E på ett prov får inte genomgå förnyat prov för högre betyg.
- utan godkänt resultat har genomgått ett och samma prov två gånger av samma examinator har rätt att få annan examinator utsedd, om inte särskilda skäl talar mot det.

Övergångsbestämmelser

När kursen inte längre ges eller väsentligen ändrats gäller följande:

- ej avklarade prov ersätts i första hand med andra liknande prov enligt en särskilt upprättad ersättningsplan
- i de fall ersättningar ej kan anvisas har studenten rätt att en gång per termin under en treterminsperiod, från och med terminen efter sista kurstillfället, examineras enligt kursplanen.

Begränsningar

Kursen får inte ingå i examen tillsammans med en annan kurs vars innehåll helt eller delvis överensstämmer med innehållet i kursen.