



INSTITUTIONEN FÖR DATA- OCH INFORMATIONSTEKNIK

TIA248 Introduktion till spelvetenskap, 7,5 högskolepoäng

An introduction to Game Research, 7.5 credits

Avancerad nivå / Second Cycle

Fastställande

Kursplanen är fastställd av Institutionen för tillämpad informationsteknologi 2017-02-17 och senast reviderad 2019-02-08 av Institutionen för data- och informationsteknik. Den reviderade kursplanen gäller från och med 2019-09-02, höstterminen 2019.

Utbildningsområde: Design 50 % och Humanistiskt 50 %

Ansvarig institution: Institutionen för data- och informationsteknik

Inplacering

Kursen är obligatorisk i N2GDT. Den ges även som fristående kurs.

Kursen kan ingå i följande program: 1) Digital humaniora, masterprogram (H2DHU) och 2) Game Design & Technology masterprogram (N2GDT)

Huvudområde

Interaktionsdesign

Fördjupning

A1N, Avancerad nivå, har endast kurs/er på grundnivå som förkunskapskrav

Förkunskapskrav

Kandidatexamen om 180 högskolepoäng eller 60 högskolepoäng i huvudområdet datavetenskap. Dessutom krävs språkkunskaper motsvarande Engelska steg 6/Engelska B.

Lärandemål

Efter godkänd kurs ska studenten kunna:

Kunskap och förståelse

- känna till akademiska spelbegrepp,
- lista olika sätt att klassificera spel
- redogöra för vad som utmärker spel inom de vanligaste spelklassificeringarna.

Färdigheter och förmåga

- analysera spel givet en specifik frågeställning, tolkningsperspektiv, och begreppsapparat,
- beskriva spel givet ett fokus med en adekvat användning av akademiska spelbegrepp,
- göra jämförelser mellan spel eller delar av spel med hjälp av akademiska spelbegrepp,
- analysera spel i relation till olika användningssyften.

Värderingsförmåga och förhållningssätt

- analysera spel från flera olika sorters spelarpreferenser,
- kunna välja och kombinera olika vetenskapliga förhållningssätt för att kunna analysera och tolka spel i en specifik kontext,
- identifiera etiska aspekter hos ett spel.

Innehåll

Spel har varit en del av mänsklig kultur sedan urminnes tider. De har utvecklats till många olika former och för många olika målgrupper, inte minst sedan introduktionen av datorspel. Kursen ger en överblick av spel i alla dess former samt teoretiska begrepp och ramverk för att analysera spel.

Kursen är uppdelad i fyra olika på varandra byggande delmoment som betraktar olika former av spel och olika perspektiv på spelande. Den första delen ser på spel som system och fokuserar på brädspel och kortspel samt introducerar allmänna begrepp för att beskriva spel och spelande. Nästa del övergår till att se på hur spelare uppfattar och lever sig in i spelande, och använder sig av rollspel och lajvspel för att lyfta fram spelarupplevelsen som ett betraktningssfokus. Den tredje delen belyser olika mediers påverkan på spel och spelande genom att fokusera på datorspel och onlinespel. Den sista delen undersöker hur gränserna mellan spel och andra aktiviteter kan bli otydliga genom speldesign och hur spel kan användas för andra ändamål än att underhålla, till exempel för att kritisera, påverka, eller lära ut.

Varje del introducerar teoretiska begrepp och ramverk genom akademiska texter och bygger på de tidigare delarna.

Former för undervisning

Kursen är baserad kring föreläsningar, läsning av akademiska texter och analyserandet av spel. Praktisk erfarenhet av spel som analyseras fås genom spelande som en del av kursen.

Undervisningsspråk: engelska

Former för bedömning

Kursen examineras genom fyra skriftliga individuella inlämningar motsvarande de delmomenten i kursen.

Om student som underkänts två gånger på samma examinerande moment önskar byte av examinerare inför nästa examinationstillfälle, ska sådan begäran inlämnas skriftligt till kursansvarig institution och bifallas om det inte finns särskilda skäl däremot (HF 6 kap § 22).

I det fall en kurs har upphört eller genomgått större förändringar ska studenten i normalfallet garanteras tillgång till minst tre provtillfällen (inklusive ordinarie provtillfälle) under en tid av åtminstone ett år med utgångspunkt i kursens tidigare uppläggning.

Betyg

På kursen ges något av betygen Väl godkänd (VG), Godkänd (G) och Underkänd (U). För att få G på hela kursen krävs G på alla delmoment. För att få VG på hela kursen krävs VG på minst tre delmoment och G på det övriga.

Kursvärdering

Kursen utvärderas genom möten både under och efter kursen mellan lärare och studentrepresentanter. Därutöver används en anonym enkät för att få skriftlig information. Resultatet av utvärderingen används för att förbättra kursen genom att visa på delar som kan läggas till, förbättras, ändras eller tas bort.

Övrigt

Kursen är samläst med Chalmers.

Kurslitteratur kommer att publiceras senast 8 veckor innan kursstart.