



INSTITUTIONEN FÖR DATA- OCH INFORMATIONSTEKNIK

DIT098 Gameplay Design, 7,5 högskolepoäng

Gameplay Design, 7.5 credits

Avancerad nivå / Second Cycle

Fastställande

Kursplanen är fastställd av Institutionen för data- och informationsteknik 2020-11-03 att gälla från och med 2021-08-30, höstterminen 2021.

Utbildningsområde: Naturvetenskapligt 100 %

Ansvarig institution: Institutionen för data- och informationsteknik

Inplacering

Kursen ges som fristående kurs och ingår som obligatorisk kurs i programmet Game Design & Technology masterprogram (N2GDT).

Kursen kan ingå i följande program: 1) Computer Science, Master's Programme (N2COS), 2) Software Engineering and Management masterprogram (N2SOF), 3) Applied Data Science masterprogram (N2ADS) och 4) Game Design & Technology masterprogram (N2GDT)

Huvudområde

Computer Science-Interaction Design

Interaktionsdesign

Fördjupning

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

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

Förkunskapskrav

Förkunskapskravet för att läsa kursen är en kandidatexamen om 180 högskolepoäng eller 60 högskolepoäng i ämnet datavetenskap.

Följande kunskapsnivå i Engelska krävs; Engelska 6/Engelska B eller motsvarande från ett erkänt internationellt test, t.ex. TOELF, IELTS.

Lärandemål

Efter godkänd kurs ska studenten kunna:

Kunskap och förståelse

- Beskriva en speldesigners roll i ett spelutvecklingsprojekt.
- Diskutera specifika designegenskaper hos spel som används av spelindustrin och teoretiska ramverk.
- Relatera samtida spel med tidigare exempel, från direkta föregångare till de först beskrivna exemplen av liknande spel.

Färdigheter och förmåga

- Planera speldesignprojekt enligt etablerade metoder.
- Utveckla spelkoncept från initiell idé till detaljerad designbeskrivning, genom användande av iterativa metoder och prototyper.
- Specificera målgrupper och utveckla speldesignkoncept för specifika användargrupper.
- Presentera speldesignkoncept för åhörare.

Värderingsförmåga och förhållningssätt

- Motivera olika perspektiv och användning av spel, både från praktiska och etiska infallsvinklar.
- Analysera olika spel med hjälp av teoretiska verktyg för att föreslå förändringar och jämföra olika spel.
- Utvärdera spelkoncept och prototyper utifrån behoven hos olika målgrupper.

Innehåll

Speldesign fokuserar på hur regler och spelkomponenter kan användas för att skapa spelmiljöer som uppmuntrar och förespråkar specifik interaktion, antingen mellan människor eller mellan människor och spelsystemet. Målet med dessa miljöer kan variera från experimentella miljöer i bil- eller flygplansindustrin, lärandemiljöer i simuleringar till rena underhållningsmiljöer på hemdatorer eller spelkonsoler. Kursen tar upp generella designmetoder som kan appliceras på alla dessa områden. Kursen syftar till att ge en förståelse på hur alla komponenter i en spelmiljö interagerar med varandra så väl som vilka relationer speldesign har med andra områden nödvändiga för samtida interaktiva simuleringar, till exempel programmering och grafisk design. Centrala frågor som adresseras i kursen är hur man motiverar användare till viss specifik interaktion, relationen mellan interaktion och narrativer, hur man balanserar interaktion i fleranvändaremiljöer, hur man stödjer och uppmuntrar kreativitet hos användare, hur man modifierar designlösningar för att passa både nya

och erfarna användare så väl som hur man förändrar designlösningar för att passa interaktionstillfällena med tidsbegränsningar.

Delkurser

1. Projekt (Project), 7,5 hp

Betygsskala: Mycket väl godkänd (5), Väl godkänd (4), Godkänd (3) och Underkänd (U)

Former för undervisning

Kursen är baserad kring övningar och projekt inom ämnet, och dessa kompletteras av föreläsningar och workshops. Projektarbetet genomförs i handledda grupper med syfte att ge praktisk träning i utveckling och modifiering av spel.

Undervisningsspråk: engelska

Former för bedömning

Kursen examineras genom tre övningar och fyra uppgifter. Uppgifterna lämnas in skriftligt förutom två deluppgifter till en av uppgifterna som är praktiska.

Alla delmoment poängsätts och räknas samman för slutligt betyg. När alla moment är avklarade och godkända rapporteras ett provmoment i Ladok.

Om student som underkänts två gånger på samma examinerande moment önskar byte av examinator 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 Mycket väl godkänd (5), Väl godkänd (4), Godkänd (3) och Underkänd (U).

För att få godkänt på kursen måste samtliga obligatoriska moment vara godkända. För att få ett högre betyg än 3 så krävs ett högre viktat genomsnitt på de obligatoriska momenten.

Kursvärdering

Kursen utvärderas genom möten, både under och efter kursen, mellan lärare och studentrepresentanter. Ett anonymt skriftligt frågeformulär skickas även ut till studenterna efter kursens slut. Resultaten av utvärderingarna används för att förbättra kursinnehållet och som indikation till vilka delar som skulle kunna läggas till, tas bort, förbättras eller ändras.

Övrigt

Kursen är samläst med Chalmers.

Kurslitteratur kommer att publiceras senast 8 veckor innan kursstart.

Kursen ersätter kursen TIA098, 7,5 hp. Den här kursen kan inte ingå i en examen som innehåller TIA098. Den kan inte heller ingå i en examen som bygger på en annan examen där TIA098 ingår.