



# INSTITUTIONEN FÖR DATA- OCH INFORMATIONSTEKNIK

## **DIT248 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 data- och informationsteknik 2020-11-03 och senast reviderad 2022-11-23. Den reviderade kursplanen gäller från och med 2023-08-28, höstterminen 2023.

*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.

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*

- känna till och använda lämplig akademisk teknisk terminologi för spel
- identifiera de etiska konsekvenserna av ett spels design

#### *Färdigheter och förmåga*

- visa förståelse för olika typer och tillvägagångssätt för att klassificera spel
- visa förståelse för olika akademiska tillvägagångssätt för att forska om spel och spel
- kunna välja och kombinera olika akademiska ansatser för att analysera och tolka spel
- integrera vetenskaplig litteratur i utforskningen av ett spels akademiska sammanhang

#### *Värderingsförmåga och förhållningssätt*

- analysera spel med en specifik forskningsfråga, forskningsställning och akademisk vokabulär
- beskriva spel med en specifik inriktning och visar en adekvat användning av akademiska speltermer
- jämföra spel eller delar av spel genom att använda akademiska speltermer
- analysera spel i förhållande till olika avsedda användningsområden
- analysera spel från flera olika spelpreferenser

### **Innehåll**

Kursen ger en översikt samt teoretiska begrepp och ramverk som kan användas för analys och utvärdering av spel. Kursen innehåller särskilt fokus på tv-spel, moderna brädspel och bordsrollspel. Vi tittar också på transmediala aspekter och spelformer som inte passar in i dessa kategorier.

Studenterna formulerar flera forskningsfrågor kring spel som de själva väljer, och under kursen utvecklar de färdigheter som krävs för att svara dessa frågor. Kursen introducerar tre centrala forskningsperspektiv som är användbara för spelstudier. Vi använder oss av det systemiska perspektivet, som utforskar hur spel fungerar. Vi tittar på det upplevelsemässiga perspektivet, som utforskar hur spel får oss att känna. Och vi tittar på det kritiska perspektivet, som fokuserar på vad spel försöker säga.

Kursen har också ett starkt fokus på att "lära genom att spela", där spel är den primära texten i deras disciplin. Studenter som läser kursen kommer att ha möjlighet att själva prova på bordsrollspel, samt en chans att spela ett kurerat urval av moderna brädspel.

Kursdeltagarna sammanställer en akademisk artikel och poster som en del av kursen; kamratgranska sina kollegors uppsatser; och presentera sina uppsatser för sina kollegor vid ett kursslutssymposium.

#### *Delkurser*

## 1. Inlämningsuppgifter (*Assignments*), 7,5 hp

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

### 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 flera skriftliga inlämningar och en obligatorisk presentation i slutet av kursen. Deltagande i kursen, vilket består av kamratbedömning och engagemang i schemalagda spelövningar, bidrar också till det individuella betyget.

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. 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.

Kursen ersätter kursen TIA248, 7,5 hp. Den här kursen kan inte ingå i en examen som innehåller TIA248. Den kan inte heller ingå i en examen som bygger på en annan examen där TIA248 ingår.