



## INSTITUTIONEN FÖR DATA- OCH INFORMATIONSTEKNIK

### **DIT460 Spelutvecklingsprojekt, 7,5 högskolepoäng**

Game Development Project, 7.5 credits

*Avancerad nivå / Second Cycle*

---

#### **Fastställande**

Kursplanen är fastställd av Institutionen för data- och informationsteknik 2017-12-19 att gälla från och med 2018-08-19, höstterminen 2018.

*Utbildningsområde:* Naturvetenskapligt 100 %

*Ansvarig institution:* Institutionen för data- och informationsteknik

#### **Inplacering**

Kursen är obligatorisk inom Game Design & Technology masterprogram.

Kursen kan ingå i följande program: 1) Game Design & Technology masterprogram (N2GDT)

#### *Huvudområde*

Interaktionsdesign

#### *Fördjupning*

A1F, Avancerad nivå, har kurs/er på avancerad nivå som förkunskapskrav

#### **Förkunskapskrav**

För att vara behörig till kursen ska studenten ha avklarat följande kurser, eller motsvarande:

- TIA248 Introduktion till spelvetenskap, 7,5 hp
- TIA098 Gameplay Design, 7,5 hp
- TIA265 Spelmotorarkitektur, 7,5 hp

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

#### **Lärandemål**

Efter godkänd kurs ska studenten kunna:

#### *Kunskap och förståelse*

- Räkna upp "best practice"-metodiker för utveckling av datorspel och spelmotorer
- Återge etablerade begrepp och termer för att beskriva spel, spelmotorer, och spelutvecklingsprojekt

#### *Färdigheter och förmåga*

- Genomföra användartester i praktiska projekt
- Tillämpa design- och utvecklingsmetoder systematiskt för att skapa och kritisk jämföra olika möjligheter i spelutvecklingsprojekt
- Identifiera behov och krav från specifika tilltänkta användargrupper och intressenter

#### *Värderingsförmåga och förhållningssätt*

- Motivera designval i en spelutvecklingsprocess
- Genomföra en informerad analys av vilka etiska och sociala effekter teknisk lösningar kan skapa i en spelutvecklingsprocess

### **Innehåll**

Kursen syftar till att ge en fördjupad förståelse för de centrala utmaningarna i spelutveckling genom praktisk träning och reflektion i ett spelprojekt.

Centrala utmaningar som tas upp i kursen är samverkan mellan olika tekniska delar av ett spel, hur en spelmotors alla delar kan samverka för att skapa en specifik spelupplevelse, samt hur metoder och verktyg bäst kan stödja en utvecklingsprocess. En kombination av nya och tidigare genomgåna metoder och verktyg kommer användas i kursen. Förutom ren utveckling av ett spel och spelmotor ingår speltestning och reflektion kring etiska och sociala effekter den framtagna lösningen kan ha.

### **Former för undervisning**

Undervisningen består av föreläsningar, projektarbete i grupp, och övningar samt handledning i samband med dessa. Projektarbetet sker i grupp om normalt 5-6 personer med tillgång till handledning. Skapandet av flera delrapporter och genomförandet av flera tester är del av utvecklingsprocessen och resultatet av projektarbetet presenteras både muntligt och skriftligt.

*Undervisningsspråk:* engelska

**Former för bedömning**

Kursen examineras genom övningar, projektrapport och en individuell skriftlig uppsats.

Om student som underkänts två gånger på samma examinerande moment önskar byte av examinerator 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 bli godkänd på kursen krävs godkänt resultat på alla övningar.

Det slutliga betyget för kursen är baserat på projektrapporten och den individuella uppsatsen.

**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.

Kurserna TIA108 Prototyping in interaction design, TIA106 Graphical interfaces, och TIA104 Interaction design methodology eller motsvarande rekommenderas.