



INSTITUTIONEN FÖR DATA- OCH INFORMATIONSTEKNIK

DIT466 Teknikdriven experimentell speldesign, 7,5 högskolepoäng

Technology-driven Experimental Gameplay Design, 7.5 credits

Avancerad nivå / Second Cycle

Fastställande

Kursplanen är fastställd av Institutionen för data- och informationsteknik 2019-02-07 och senast reviderad 2019-11-20. Den reviderade kursplanen gäller från och med 2020-08-31, höstterminen 2020.

Utbildningsområde: Naturvetenskapligt 100 %

Ansvarig institution: Institutionen för data- och informationsteknik

Inplacering

Kursen är obligatorisk inom programmet N2GDT. Den ges även som fristående kurs vid Göteborgs universitet.

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 kurs, eller motsvarande:

- 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.

Kurserna TIA248 Introduktion till spelvetenskap och TIA098 Gameplay Design rekommenderas.

Lärandemål

Efter godkänd kurs ska studenten kunna:

Kunskap och förståelse

- lista vilken potential för nya spelmekaniker och gameplay två olika teknologier har
- räkna upp kreativitetsmetoder och tekniker för att använda nya teknologier för gameplay

Färdigheter och förmåga

- utveckla och undersöka ny gameplay skapad genom användningen av nya teknologier
- presentera de nya aspekterna av ett spels gameplay som beror på den nya teknologin som använts
- applicera kreativitetsmetoder på en ny teknologi för att skapa ny gameplay

Värderingsförmåga och förhållningssätt

- analysera potentiella fördelar och nackdelar med olika nya teknik-drivna gameplay-möjligheter som finns givet specifika användargrupper
- utvärdera etiska och samhällsliga utmaningar av utbredd spridning av ny teknik-driven gamepaly

Innehåll

Framsteg inom dataspel och spelutveckling är ofta knutna till utvecklingen av ny teknik. Den potentiella användningen av ny teknik är dock vanligtvis lättare att identifiera gällande grafik, ljud, nätverk och till och med affärsaspekter än om kärnan av ett spel, dess spelmekaniker eller gameplay. Kursen teknik-driven experimentell speldesign fokuserar på att utveckla kompetens för att förstå och tillämpa ny teknik speciellt för att möjliggöra nya former av gameplay.

Två aktuella teknologier introduceras i kursen, vilka varierar över åren. Förutom specifika tekniker som lärs ut i kursen så introduceras kreativitetsmetoder vilka senare ska appliceras på teknikerna.

Delkurser

1. Projekt (Project), 7,5 hp

Betygsskala: Väl godkänd (VG), Godkänd (G) och Underkänd (U)

Former för undervisning

Kursen är uppdelad i två större moduler och en mindre introduktionsmodul. De två större modulerna fokuserar på varsin teknologi som är på gränsen att kunna påverka spelutveckling signifikant inom några år. Var och en av modulerna introducerar en teknologi genom föreläsningar, litteratur, och övning tillsammans med verktyg för att tillåta gameplay-experiment. De två större modulerna innehåller var och en en gruppinlämning och en individuell inlämning. Grupparbeten ske normalt i grupper om 5-6 studenter. Den mindre introduktionsmodulen går igenom koncept och kreativitetsmetoder för användning i de andra modulerna.

Undervisningsspråk: engelska

Former för bedömning

Den mindre introducerande delen består av en individuell skriftlig inlämning. Var och en av de två större delarna består av en gruppinlämning, en individuell skriftlig inlämning och en muntlig presentation i grupp.

Rapporten i den introducerande delen samt de muntliga presentationerna är antingen godkända eller underkända. Grupprapporterna och de individuella rapporterna i de två större delarna använder en betygsskala för rättning.

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). På kursen ges något av betygen Väl godkänd (VG), Godkänd (G) och Underkänd (U).

Det slutliga betyget för kursen är baserat på medelvärdet av bedömningen av de två grupprapporterna och de två individuella rapporterna.

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

Kurserna TIA098 Gameplay Design och TIA248 Introduction till spelvetenskap eller motsvarande rekommenderas.

Kursen är samläst med Chalmers.

Kurslitteratur kommer att publiceras senast 8 veckor innan kursstart.

Kursen ersätter kursen DIT465, 7,5 hp. Den här kursen kan inte ingå i en examen som innehåller DIT465. Den kan inte heller ingå i en examen som bygger på en annan examen där DIT465 ingår.