



## INSTITUTIONEN FÖR DATA- OCH INFORMATIONSTEKNIK

### **DIT467 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 2020-11-25 att gälla från och med 2021-08-30, höstterminen 2021.

*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:

- DIT455 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*

- 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: Mycket väl godkänd (5), Väl godkänd (4), Godkänd (3) 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 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 Mycket väl godkänd (5), Väl godkänd (4), Godkänd (3) 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 DIT098 Gameplay Design och DIT248 Introduction till spelvetenskap eller motsvarande rekommenderas.

Kursen är samläst med Chalmers.

Kurslitteratur kommer att publiceras senast 8 veckor innan kursstart.

Kursen ersätter kursen DIT466, 7,5 hp. Den här kursen kan inte ingå i en examen som innehåller DIT466. Den kan inte heller ingå i en examen som bygger på en annan examen där DIT466 ingår.