



INSTITUTIONEN FÖR DATA- OCH INFORMATIONSTEKNIK

DIT468 Aktuella trender inom spel, 7,5 högskolepoäng

Current Trends in Gaming, 7.5 credits

Avancerad nivå / Second Cycle

Fastställande

Kursplanen är fastställd av Institutionen för data- och informationsteknik 2022-02-03 och senast reviderad 2022-11-23. Den reviderade kursplanen gäller från och med 2023-08-28, höstterminen 2023.

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 7,5 hp i objektorienterad programmering.

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

- Undersöka aktuella tekniska och sociala trender inom spel.
- Analysera de potentiella möjligheter och hot som är förknippade med samtida speltrender.

Färdigheter och förmåga

- Tillämpa kreativitetstekniker med avsikten att utforska innovativa spelkoncept.
- Implementera speldesign för att utforska nya, framväxande tekniker.

Värderingsförmåga och förhållningssätt

- Bedöma de etiska och samhälleliga effekterna av samtida trender inom spel.

Innehåll

Den här kursen fokuserar på att utforska implikationer förknippade med ett urval av aktuella trender inom spel. Kursen blandar metoder för idéskapande och implementering. Den tar upp socioekonomiska konsekvenser förknippade med ny teknik; nya affärsmodeller; och förändrade publikförväntningar.

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 flera delar fokuserade på var sin aktuell trend inom spel. Innehållet varierar från år till år. Kursen uppdateras regelbundet för att ta hänsyn till viktig samtida utveckling inom spelutveckling och speldesign. Studenter förväntas visa en kombination av kreativa-, tekniska-, och designkunskaper. Arbetet bedrivs i första hand i små grupper, där studenterna genomför fristående uppgifter kopplade till varje ämne som diskuteras i kursen. Undervisningen sker i första hand genom föreläsningar och handledningstillfällen.

Undervisningsspråk: engelska

Former för bedömning

Kursen bedöms baserat på individuella inlämningsuppgifter såväl som gruppinlämningar. Det totala betyget för kursen baseras på ett vägt medelvärde av portföljelement.

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 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 grupp rapporterna 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

Kursen är samläst med Chalmers.

Kurslitteratur kommer att publiceras senast 8 veckor innan kursstart.

Kursen ersätter kursen DIT467, 7,5 hp. Den här kursen kan inte ingå i en examen som innehåller DIT467. Den kan inte heller ingå i en examen som bygger på en annan examen där DIT467 ingår.