

KURSPLAN

Spelutvecklingsprojekt 7,5 högskolepoäng M0017D

Game development project

Kursplan antagna: Höst 2011 Lp 1 - Vår 2012 Lp 4

**BESLUTSDATUM
2011-08-08**

Spelutvecklingsprojekt 7,5 högskolepoäng M0017D

Game development project

Grundnivå, M0017D

Utbildningsnivå	Fördjupningskod	Betygsskala	Ämne	Ämnesgrupp (SCB)
Grundnivå	G1F	U G#	Mediedesign	Medieproduktion

Behörighet

Grundläggande behörighet samt Grundläggande behörighet.
Kurserna M0011D 3D modellering, texturering och ljussättning, M0015D Realtidsgrafik och M0016D Game/level design

Urval

Urvalet grundas på 1-165 högskolepoäng.

Examinator

Arash Vahdat

Mål/Förväntat studieresultat

- Kunna planera sitt eget arbete i relation till andra kompetenser och gruppmedlemmar i ett spelutvecklingsprojekt
- Kunna förklara de olika momenten och dess inbördes relationer och beroenden i ett spelutvecklingsprojekt
- Kunna redogöra för de tekniskt och konstnärligt viktiga momenten vid produktion av datorgrafik för datorspel.

Kursinnehåll

I kursen arbetar deltagarna i grupp och producerar ett avgränsat datorspel i en 3D miljö där moment som design, teknik, resursplanering, genomförande och presentation ingår.

Kursen genomförs som ett skarpt projekt med dokument som målstyrning. I kursen presenteras även exempel på dokumentation som används i spelutvecklingsprojekt.

Genomförandet av projektet ger dig kunskap i de olika delmomenten, din egen roll och ansvar i gruppen samt gränssnitten mellan de olika produktionsverktygen och rollerna i teamet.

De tekniska förutsättningarna i form av utvecklingsmiljö och krav på spelmoment/genomförande presenteras innan kursstart av handledare.

Gruppen utarbetar därefter en speldé som sedan presenteras, jämförs med förutsättningarna och godkänns av kursansvarig vid kursstart.

Genomförande

Kursens undervisningsspråk samt undervisningsform anges för varje kurstillfälle och framgår av kurssidans på Luleå tekniska universitets hemsida.

Grupparbete med regelbundna avstämningar med handledare. Offentlig presentation av resultat och genomförande.

Examination

Om det finns beslut om särskilt pedagogiskt stöd, i enlighet med Riktlinjen Studentens rättigheter och skyldigheter vid Luleå tekniska universitet, finns möjlighet till anpassad eller alternativ examinationsform. Offentlig presentation av färdigt resultat samt utvärdering av genomförandet och spelbarhet samt kreativitet.

Övrigt

Inlämningsuppgifter och redovisningar som ej godkänts under kursen kan kompletteras och bedöms vid nästa kurstillfälle eller efter överenskommelse.

Överlappning

Kursen M0017D motsvarar kursen ISI829

Kursen motsvarar tidigare kurs ISI829 Spelutvecklingsprojekt.

Litteratur. Gäller från Höst 2011 Lp 1

Utdelat material, manualer och handledningar i produktionsverktygen.

Kursgivare

Institutionen för konst, kommunikation och lärande

Prov

Provnr	Typ	Hp	Betyg
0001	Inlämningsuppgift	4,5	U G#
0002	Redovisning	3	U G#

Revidering fastställd

av Oskar Gedda 2011-08-08

Kursplanen fastställd

Kursplanen är fastställd av institutionen i Skellefteå 2007-02-28 att gälla fr o m H07.