

KURSPLAN

Introduktion till Datorspelsutveckling 7,5 högskolepoäng S0005E

Introduction to game development

Kursplan antagna: Höst 2023 Lp 1 - Tills vidare

**BESLUTSDATUM
2021-06-16**

Introduktion till Datorspelsutveckling 7,5 högskolepoäng S0005E

Introduction to game development

Grundnivå, S0005E

Utbildningsnivå Grundnivå	Fördjupningskod G1F	Betygsskala U G#	Ämne Medieteknik	Ämnesgrupp (SCB) Datateknik
-------------------------------------	-------------------------------	----------------------------	----------------------------	---------------------------------------

Behörighet

Grundläggande behörighet samt grundläggande kunskaper och färdigheter i imperativ programming, t.ex D0009E Introduktion till programmering

Urval

Urvalet grundas på 1-165 högskolepoäng.

Mål/Förväntat studieresultat

Genomförandet av projektet ger studenten kunskap i de olika delmomenten i spelutveckling, din egen roll och ansvar i gruppen samt gränssnitten mellan de olika produktionsverktygen och rollerna i teamet. Efter godkänd kurs ska studenten skall kunna visa:

- bred kunskap inom området datorspelsutveckling och förståelse för samband på systemnivå
- förmåga att tillämpa kunskaper i matematik och naturvetenskap för specifika frågeställningar
- kunskap i att modellera, simulera, förutsäga och utvärdera metoder och algoritmer för de komponenter som används i ett datorspel
- förmåga att identifiera sitt behov av ytterligare kunskap och att fortlöpande utveckla sin kompetens. Vilket visas genom inkludering av nya koncept och lösningar i datorspelet.
- förmåga att planera sitt eget arbete i relation till andra kompetenser och gruppmedlemmar i ett spelutvecklingsprojekt
- insikt och förståelse samt motivera de etiska och sociala avväganden som görs i spelets innehåll
- insikt i behovet av jämställdhet, både vad gäller datorspels innehåll och produktion
- förmåga att förklara de olika momenten och dess inbördes relationer och beroenden i ett spelutvecklingsprojekt
- förmåga att redogöra för de idé- och spelbarhetsmässigt viktiga momenten vid produktion av datorspel.

Kursinnehåll

Introduktion till datorspelsutveckling. I kursen arbetar deltagarna i grupp och producerar en avgränsad prototyp till ett datorspel där moment som design, teknik, resursplanering, genomförande och presentation ingår. Kursen genomförs som ett skarpt projekt med designdokument som målstyrning. Genomförandet av projektet ger dig kunskap i de olika delmomenten, din egen roll och ansvar i gruppen samt gränssnitten mellan de olika yrkesrollerna. De tekniska förutsättningarna i form av utvecklingsmiljö och krav på delseleveranser presenteras innan kursstart av handledare. Gruppen utarbetar därefter en spelidé som sedan presenteras, jämförs med förutsättningarna och godkänns av kursansvarig vid kursstart.

Genomförande

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

Föreläsningar, grupparbete och individuellt arbete med regelbundna avstämningar med handledare. Muntlig presentation av delresultat 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.

Muntlig presentation av färdigt resultat samt muntlig och skriftlig utvärdering av genomförandet och spelbarhet samt kreativitet.

Otillåtna hjälpmedel vid prov och bedömning

Om en student, genom användande av otillåtna hjälpmedel, försöker vilseleda vid prov eller när en studieprestation ska bedömas, får disciplinära åtgärder vidtas.

Uttrycket "otillåtna hjälpmedel" betyder de hjälpmedel som lärare i förväg inte uppgett som tillåtna hjälpmedel och som kan vara till hjälp vid lösandet av examinationsuppgiften. Detta innebär att alla hjälpmedel som inte uppgetts som tillåtna är otillåtna.

Överlappning

Kursen S0005E motsvarar kursen S0013D

Kursgivare

Institutionen för system- och rymdteknik (SRT)

Moduler

Kod	Benämning	Betygsskala	Hp	Tillstånd	Gäller från	Titel
0001	Inlämningsuppgift	U G#	5	Obligatorisk	H15	
0002	Skriftlig rapport med muntlig presentation	U G#	2,5	Obligatorisk	H15	

Studiehandledning

Studiehandledning finns i lärplattformen Canvas före kursstart. Du som är ny student hittar all information du behöver på www.ltu.se/studentwebben/ny-student. Du som redan studerar vid Luleå tekniska universitet hittar information om kursstart via schema på studentwebben alternativt via kursrummet i lärplattformen. Du når lärplattformen via Mitt LTU.

Revidering fastställd

av Jonny Johansson, HUL SRT 2021-06-16

Kursplanen fastställd

av Jonny Johansson, HUL SRT 2015-02-16