



## KURSPLAN

# Grunder i spelutveckling

## Basics in Game Development

7,5 högskolepoäng (7,5 ECTS credit points)

**Kurskod:** UD1401  
**Nivå:** Grundnivå  
**Fördjupning:** G1N  
**Utbildningsområde:** Teknik  
**Ämnesgrupp:** Datateknik

**Huvudområde:** Utveckling av digitala spel  
**Version:** 6  
**Gäller från:** 2010-08-30  
**Fastställt:** 2010-08-17

### 1. Kursens benämning och omfattning

Kursen benämns Grunder i spelutveckling / Basics in Game Development och omfattar 7,5 högskolepoäng. En högskolepoäng motsvarar en poäng i European Credit Transfer System (ECTS).

### 2. Beslut om fastställande av kursplan

Denna kurs är inrättad av Sektionen för datavetenskap och kommunikation 2010-08-17. Kursplanen har reviderats av Sektionen för datavetenskap och kommunikation och gäller från 2010-08-30.  
Dnr: COM-56-0150-2010

### 3. Syfte

Spelutveckling handlar om att implementera och förverkliga en spelidé. Syftet med kursen är att studenten ska förvärva kunskaper om hur datorspel utvecklas i teorin och i praktiken. Kursen är därför uppbyggd kring kända spelkoncept och teorier som presenteras kommer att tillämpas i ett praktiskt spelprototyputvecklingsprojekt. Då speltekniker sällan har erfarenhet att använda verktyg för att skapa spel kommer kursen att vara en viktig del i studentens fortsatta utveckling inom området spelutveckling.

### 4. Innehåll

Olika speldesignkoncept.

- Utvecklarroller i spelbranschen.
- Skriftligt framställning av speldesignkoncept.
- Spelprototyputvecklingsprojekt där eget spelkoncept ska realiseras till en prototyp med hjälp av WYSIWYG-editorer.

### 5. Mål

Efter genomförd kurs skall studenten självständigt, utifrån en problembeskrivning, kunna designa och konstruera en fungerande spelprototyp.

- övergripande förstå, presentera och självständigt förklara vanligt förekommande begrepp som

används vid spelutveckling.

- ha kännedom om och utnyttja befintliga programvaror genom att skapa en spelprototyp tillsammans med andra studenter.
- självständigt kunna redogöra för hur spel designas och implementeras.

### 6. Generella förmågor

I kursen tränas följande generella förmågor:

- Självständigt skapande
- Förmåga att arbeta i grupp
- Problemlösning

### 7. Lärande och undervisning

Kursen ska ges som campuskurs. Som stöd används BTH:s lärplattform där kursmaterial distribueras och information rörande kursen publiceras. Varje kursvecka har ett huvudmoment, som går igenom, därefter ska studenten ha möjlighet att nyttja, i praktiken, de förvärvade teorierna. Studenten arbetar under kursens gång med ett spelprojekt, som ska presenteras vid slutet av kursen. Samtliga moment och schemalagda tillfällen är obligatoriska. Undervisningen bedrivs på svenska med engelsk litteratur.

### 8. Bedömning och examination

#### Examinationsmoment för kursen

Kod	Benämning	Omfattning	Betyg
	Spelprototyp	4.5 hp	U/G/VG
	Presentationer	1.5 hp	U/G/VG
	Spelkoncept	1.5 hp	U/G/VG

Kursen bedöms med betygen Underkänd, Godkänd eller Väl godkänd.  
Vid begäran ges även betyg enligt ECTS.

### 9. Kursvärdering

Kursansvarig ansvarar för att studenternas synpunkter på kursen systematiskt och regelbundet

inhämtas och att resultaten av utvärderingar i olika former påverkar kursens utformning och utveckling.

#### **10. Förkunskapskrav**

Områdesbehörighet 4: Matematik C (Engelska B och Samhällskunskap A krävs ej).

#### **11. Utbildningsområde och huvudområde**

Kursen tillhör utbildningsområdet Teknik och ingår i huvudområdet Utveckling av digitala spel.

#### **12. Begränsningar i examen**

Kursen kan inte ingå i examen med annan kurs, vars innehåll helt eller delvis överensstämmer med innehållet i denna kurs.

#### **13. Kurslitteratur och övriga läresurser**

Introduction to Game Development, Second Edition

Författare: Steve Rabin

Förlag: Charles River Media

Utgiven: 2009, Antal sidor: 1016

ISBN-10: 1584506792

ISBN-13: 978-1584506799

Fundamentals of Game Design

Författare: Andrew Rollings, Ernest Adams

Förlag: Prentice Hall

Utgiven: 2006, Antal sidor: 600

ISBN-10: 0131687476

ISBN-13: 978-0131687479

