



Humanistiska och teologiska fakulteterna

**HUMB01, Humanistisk informatik: Introduktion till
datorspeldesign och utveckling, 7,5 högskolepoäng**
*Humanistic Informatics: Introduction to Video Games Design and
Development, 7.5 credits*
Grundnivå / First Cycle

Fastställande

Kursplanen är fastställd av utbildningsledaren på delegation av prodekanen med ansvar för grundutbildningen vid HT-fakulteterna 2008-03-07 att gälla från och med 2008-03-07, höstterminen 2008.

Allmänna uppgifter

Kursen ges som fristående kurs. Den kan normalt ingå i en generell examen på såväl grundnivå som avancerad nivå. Kursen kan dessutom efter särskilt beslut ingå i viss yrkesexamen.

Undervisningsspråk: Engelska

Huvudområde

Kulturvetenskaper

Fördjupning

G1F, Grundnivå, har mindre än 60 hp
kurs/er på grundnivå som
förkunskapskrav

Kursens mål

Efter avslutad kurs ska den studerande

Kunskap och förståelse

- kunna redogöra för de grundläggande begreppen inom datorspeldesign och utveckling
- kunna identifiera de olika tekniska moment som förutsätter utvecklingen av datorspels infrastruktur
- kunna beskriva den relation som råder mellan kulturella och tekniska aspekter i utvecklingen av datorspel
- kunna redogöra för de grundläggande begrepp som styr animation och interaktivitet i datorspelssammanhang och kunna redogöra för datorspelens

historia och olika genrer

Färdighet och förmåga

- kunna formulera och avgränsa en frågeställning genom att producera en skriftlig examinationsuppgift
- kunna analysera den samtida debatten angående datorspelens kulturella och samhälliga betydelse
- på ett grundläggande plan kunna utföra några av de viktigaste praktiska arbetsuppgifter som utveckling och design av datorspel medför
- på ett grundläggande plan kunna utveckla enkla datorspel som baseras på färdiga modeller

Värderingsförmåga och förhållningssätt

- kunna analysera och kritiskt reflektera kring fenomenet datorspel samt dess ideologiska, politiska och sociala betydelse.

Kursens innehåll

I kursen behandlas olika moment relaterade till datorspels design och utveckling. Dessa moment studeras i en tvärvetenskaplig kontext där humanistiska och informatiska aspekter vävs samman. I kursen ges en introduktion till grundläggande teknologiska färdigheter för utveckling av datorspel samt till simuleringsteori och dess betydelse för design av datorspel. Grundläggande animationsprinciper behandlas, liksom datorspelens olika genrer.

Kursens genomförande

Kursen består av föreläsningar och praktiska datorlaborationer i datorrummet. Laborationerna är obligatoriska.

Kursens examination

Kursen examineras genom ett eller flera skriftliga prov.

Prov/moment för denna kurs finns i en bilaga i slutet av dokumentet.

Betyg

Betygsskalan omfattar betygsgraderna Underkänd, Godkänd, Väl godkänd.

Förkunskapskrav

För tillträde till kursen krävs minst 30 högskolepoäng eller motsvarande kunskaper.

Övrigt

1. Poängtalerna för kursinnehåll som helt eller delvis är gemensamt med en annan kurs får endast tillgodoräknas en gång i examen. För ytterligare information hänvisas till aktuellt anmälnings- och informationsmaterial.

Prov/moment för kursen HUMB01, Humanistisk informatik: Introduktion till datorspeldesign och utveckling

Gäller från V08

0801 Hemarbete - examination, 7,5 hp
Betygsskala: Underkänd, Godkänd, Väl godkänd