



**KTH Computer Science
and Communication**

Björn Thuresson

CSC

HPCViz/VIC

thure@kth.se

Datorspelsdesign

DH2650

Vilka är vi och varför är vi här?

- Viktiga spel för dig och varför
- Vilka spel längtar du efter just nu?
- Vad vill du ha ut av kursen?

Mina favoritspel



Mina favoritspel



Mina favoritspel



Mina favoritspel



Mina favoritspel



Mina favoritspel



Vilket spel längtar jag efter?



Om kursen

- Det är INTE en kurs i spelutveckling
- Ge en god översikt och flera inblickar i vad dataspel är för något, varför människor spelar, hur marknaden ser ut, hur kommersiell utveckling går till etc
- Verklighetskoppling genom gästföreläsningar

Om kursen

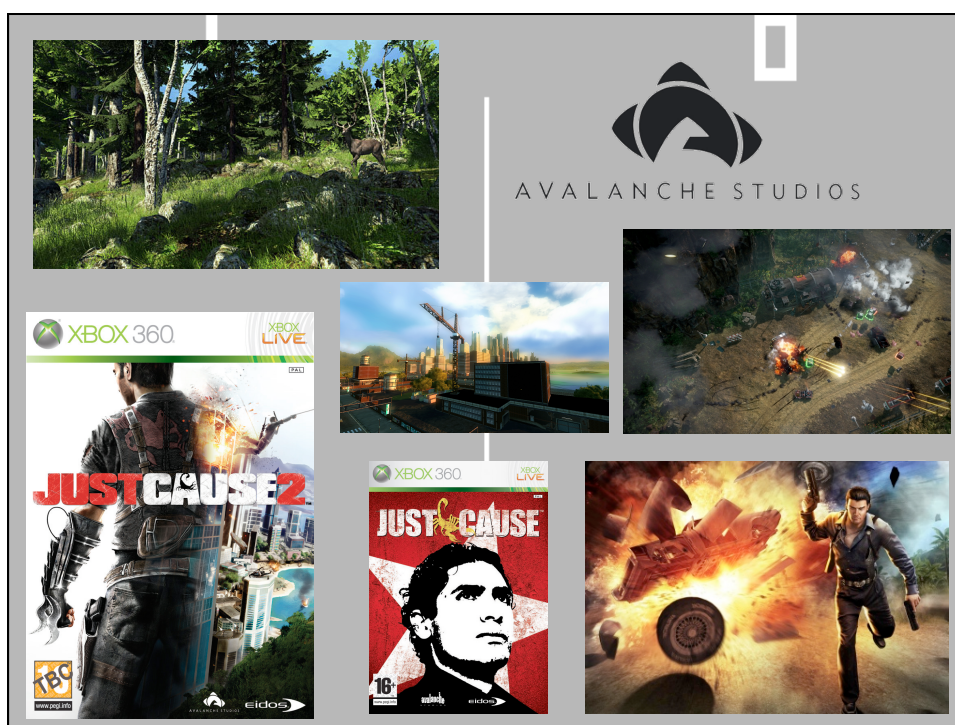
- Arbetet sker genom *gästföreläsningar*, *projektarbete* och *seminarier*
 - Gästföreläsningar för att fördjupa kunskaper inom relevanta expertområden
 - Projektarbete för att praktisera och exemplifiera
 - Seminarier för att reflektera och binda samman

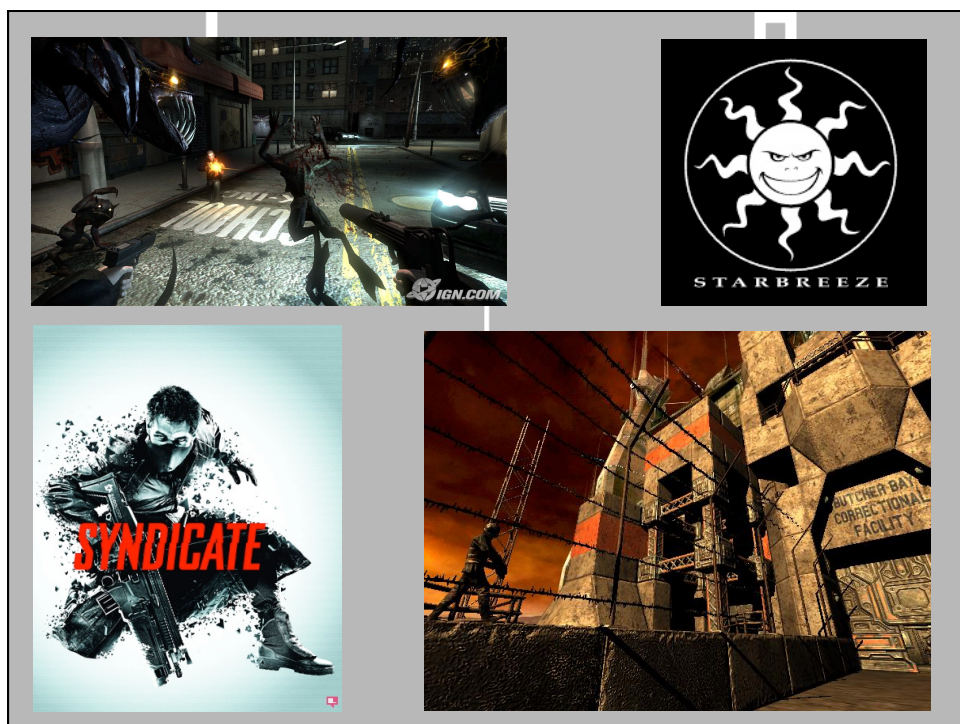
Om projektet

- Projektet handlar om att lära sig formulera en spelidé utifrån en *konceptbeskrivning*, *målgrupp*, *teknisk plattform* och *affärsplan*, via s k High Concept och efterföljande Concept Treatment
- Detaljer nästa gång...

Om gästföreläsningar

- Stor vikt har lagts vid att olika aktörer i värdekedjan kommer och presenterar
- Branschorganisation, spelföretag (av olika slag), recensenter etc







Om seminarier

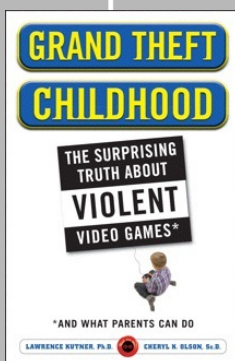
- Efter gästföreläsningar och i samband med spelsessioner
- Reflektera och diskutera

Kursmål

Studenten ska efter kursen ha uppnått följande mål:

- utveckla förståelse för hur spelindustrin fungerar samt vilka aktörer som agerar inom värdekedjan
- relatera ett spelkoncept till produktionsförutsättningar för spelindustrin
- identifiera, integrera och redogöra för ett spelkoncepts ingående delar och dess marknadsplats
- planera, genomföra och kritiskt bedöma en spelidé i syfte att utveckla idéen över tid med mål att kunna redovisa ett sammansatt spelkoncept
- välja samt motivera val av passande metoder för att systematiskt testa ett spelkoncept
- relatera, kontrastera och förklara praktiska resultat med teoretiska begrepp och modeller relevanta för spelindustrin
- beskriva, analysera och reflektera över eget och andras projektarbete både muntligt och skriftligt.

Kursmtrl



- Gamasutra
 - Reddit/gaming
 - Joystiq
 - Loading.se
 - Kotaku
 - Gamespot
 - Gamesradar
 - IGN
 - 1UP
- etc etc etc

+ 1M bloggar...

Lärdagbok

- Efter varje föreläsning ska ni skriva en *lärdagbok* baserad på frågor ni får på föreläsningen (minst en och max två sidor per föreläsning).
- Använd källor på ett aktivt sätt – var noga med hänvisningarna
- Var frikostiga med exempel

Uppgifter och betyg

Den färdiga *lärdagboken* lämnas in **7 december**. Ett betyg och omdöme kommer sättas på den samlade *lärdagboken*, inte på de individuella delarna.

Dessutom ska ni genomföra och redovisa en *projektuppgift* **den 6 december**. Denna ges ett grupp-betyg.

Betyget på kursen viktas så att projektuppgiften är värd dubbelt så mycket som *lärdagboken*.

Tentativt schema

Tis 23 okt 13-15, E3	F Kursintro, Björn Thuresson
Fre 26 okt 15-17, E3	F Intro till projekt, Björn Thuresson
Ons 31 okt, 10-12, E3	F (Per Strömbäck, Dataspelsbranschen)
Fre 2 nov Kistamässan	Gamex
Tis 6 nov, 15-17, E3	F <i>Spelmekanik och koncept</i>
Tors 8 nov, 13-17, VIC	F Spelsession
Tis 13 nov, 15-17, E3	F <i>Spelproducent och förläggare</i> , Jörgen Björklund, Paradox Interactive
Fre 16 nov, 13-17, V32	F <i>Games tech</i> (Bitsquid och/eller Avalanche)
Tors 22 nov, 15-17, E3	F (<i>Casual & hardcore</i> , Tommy Palm, King.com)
Mån 26 nov, 15-17, E2	F <i>Free-to-play & e-sport</i> , Kit Eklöf, EA/Easy
Wed 28 nov, 15-17, E3	F " <i>Indie</i> ", Robin Flodin, Zeal Game Studios
Tors 6 dec 13-16, VIC	Redovisning av projekt

Gruppdiskussion...

- Vad är dataspel?

Försök er på en definition, vilka komponenter måste finnas med, vad får inte vara med, självklara exempel och ytterligheter

Till lärdagboken

- Vilken typ av spelare är du?
- Beskriv en riktig bra spelsituation. Vad var bra? (spelet, sällskapet, plattformen etc etc)
- Beskriv en riktigt usel spelsituation. Varför funkade det inte?

Nästa gång

- Fredag den 26:e oktober, 15-17 i E3
- Projektintro



**KTH Computer Science
and Communication**

Björn Thuresson
CSC
HPCViz/VIC
thure@kth.se

Datorspelsdesign
DH2650