



# AD217V Spel och digital arkitektur 7,5 hp

Game and Digital Architecture

När kurs inte längre ges har student möjlighet att examineras under ytterligare två läsår.

## Fastställande

Kursplan för AD217V gäller från och med HT07

## Betygsskala

P, F

## Utbildningsnivå

Avancerad nivå

## Huvudområden

Arkitektur

## Särskild behörighet

Grundläggande behörighet: Avslutad gymnasieutbildning eller motsvarande inkl. svenska och engelska.

## Undervisningsspråk

Undervisningsspråk anges i kurstillfällesinformationen i kurs- och programkatalogen.

## Lärandemål

Kursens mål är att skapa insikt i hur mediakulturen definierar arkitekturen och det narrativa. Kursens mål är också att utkristallisera verktygen för detta.

## Kursinnehåll

Under kursen analyseras kritiskt exempel hämtade från arkitektur, film, litteratur och dataspel. Diskussionen omfattar det virtuella rummet, arkitekturens icke-fysiska manifestationer som både formar och påverkar oss. Hur har "alien" påverkat arkitekturen? Vad representerar Sim City?

## Kursupplägg

Föreläsningar med tillhörande uppgift.

## Kurslitteratur

Kurslitteratur meddelas vid kursstart.

## Examination

- MOM1 - Uppgifter, 7,5 hp, betygsskala: P, F
- MOM2 - 75% deltagande, - hp, betygsskala: P, F

Examinator beslutar, baserat på rekommendation från KTH:s handläggare av stöd till studenter med funktionsnedsättning, om eventuell anpassad examination för studenter med dokumenterad, varaktig funktionsnedsättning.

Examinator får medge annan examinationsform vid omexamination av enstaka studenter.

## Övriga krav för slutbetyg

- Muntlig examination i seminarieform, 7,5 poäng.
- 75% aktivt deltagande i föreläsningar och seminarium.

## Etiskt förhållningssätt

- Vid grupparbete har alla i gruppen ansvar för gruppens arbete.
- Vid examination ska varje student ärligt redovisa hjälp som erhållits och källor som använts.
- Vid muntlig examination ska varje student kunna redogöra för hela uppgiften och hela lösningen.

