DH2650 Datorspelsdesign 6,0 hp

Computer Game Design

Fastställande

Kursplan för DH2650 gäller från och med HT09

Betygsskala

A, B, C, D, E, FX, F

Utbildningsnivå

Avancerad nivå

Huvudområden

Datalogi och datateknik

Särskild behörighet

Undervisningsspråk

Undervisningsspråk anges i kurstillfällesinformationen i kurs- och programkatalogen.

Lärandemål

Efter fullgjord kurs ska studenten (för betyg A) kunna

- Förklara den historiska utvecklingen av datorspel.
- Analysera marknaden för datorspel.
- Förklara teorin bakom spelregler och spelupplevelser och analysera reglers påverkan på system.
- Beskriva och tillämpa villkor och krav för spelgenrerna massiva spelvärldar, mobilspel och lärspel.
- Beskriva och tillämpa designmönster och grafikkvalitetsanalys i datorspel.
- Förklara hur narrativ och ljud påverkar spelupplevelsen.

för att studenterna ska

- kunna utveckla prototyper till datorspel tillräckligt avancerade för att kunna vända sig till en förläggare.

Kursinnehåll

Datorgrafik, geometrisk modellering för spel, realtidsgrafik och specialeffekter, OpenGL, narrativ, lärspel, barnspel, socialt spelande, spelregler, spelupplevelse.

Examination

- LAB4 - Laborationer, 3,0 hp, betygsskala: A, B, C, D, E, FX, F
- LAB3 - Laborationer, 1,5 hp, betygsskala: A, B, C, D, E, FX, F
- LAB2 - Laborationer, 1,5 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.

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

I denna kurs tillämpas skolans hederskodex, se: http://www.kth.se/csc/student/hederskodex.

Övriga krav för slutbetyg

Laborationer: (LAB2; 1,5 hp), (LAB3; 1,5 hp), (LAB4; 3 hp).

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.