



# IV1010 Introduktion till spelkonstruktion 7,5 hp

Introduction to Computer Game Development

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

## Fastställande

Kursplan för IV1010 gäller från och med HTo8

## Betygsskala

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

## Utbildningsnivå

Grundnivå

## Huvudområden

Teknik

## Särskild behörighet

För fristående studerande krävs:

- grundläggande högskolebehörighet inkl svenska och engelska (kursen ges på engelska varför sökande som saknar kunskaper i svenska kan beviljas undantag om kunskaper motsv engelska A kan styrkas)

## Undervisningsspråk

Undervisningsspråk anges i kurstillfällesinformationen i kurs- och programkatalogen.

## Lärandemål

Studenten ska kunna identifiera, definiera och beskriva olika datorspelsgenrer och ange deras typiska egenskaper, jämföra och relatera datorspelsgenrer till varandra, samt kombinera flera genrer till blandningar vars egenskaper ska kunna jämföras med och kontrasteras till dem hos andra genrer och genreblandningar, och/eller tillämpa motsvarande.

Studenten ska även kunna beskriva datorspelens historia och utveckling och ge exempel på viktiga utvecklingssteg, samt även urskilja särskilda förutsättningar hos olika hårdvaruplattformar för spel och relatera detta till olika spelgenrers lämplighet för vissa plattformar, och/eller relatera till detta i samband med obligatoriskt redovisningsseminarium.

Studenten ska kunna generalisera och skissera typiska spelhandlingskoncept, ge exempel på implementeringar av nyckelfigurer och peka ut deras bakomliggande funktion, samt motivera och värdera deras existens inom ramen för spelhandlingen, och eller tillämpa motsvarande.

Vidare ska studenten kunna beskriva och jämföra grundläggande tvådimensionella bildformat och förklara principen för inblandad kompression, samt sammanfatta viktiga principer för 3D-grafik i spelsammanhang, och/eller tillämpa motsvarande.

Studenten skall kunna tillämpa relevanta delar av kursinnehållet genom att producera en datorspelsprototyp i ett anvisat utvecklingsverktyg.

## Kursinnehåll

Kursinnehållet presenteras löpande under kursen i föreläsningsform. Avsnittet om datorspelhistorik illustreras med en laboration. Det för inlämningsuppgiften använda utvecklingsverktyget demonstreras genom integrerade verktygsgenomgångar. Under arbetet med inlämningsuppgiften ges studenten stöd i form av handledning i datorsalar.

## Kursupplägg

Föreläsningar och lektioner.

## Kurslitteratur

Preliminärt:

Andrew Rollings, Ernest Adams: Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design ISBN 1-5927-3001-9

Kompendium med föreläsningsbilder och kompletterande texter.

## Examination

- INL1 - Inlämningsuppgift, 3,0 hp, betygsskala: P, F
- TEN1 - Tentamen, 4,5 hp, betygsskala: A, B, C, D, E, FX, 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.

Skriftlig tentamen, 4,5 hp, betygsskala A, B, C, D, E, Fx, F.

Inlämningsuppgift utförd i anvisat utvecklingsverktyg, 3 hp, redovisas på i schemat angivet seminarium, betygsskala P, F.

## Övriga krav för slutbetyg

För godkänd kurs krävs att både tentamen och inlämningsuppgift är godkänd. Kursbetyget baseras på tentamensbetyg,

## 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.