



Fakulteten för humaniora och samhällsvetenskap
Informatik

Kursplan

Spelutveckling ur spelproducentens perspektiv

Kurskod: ISAD01
Kursens benämning: Spelutveckling ur spelproducentens perspektiv
Game producer perspectives on game development
Högskolepoäng: 30
Utbildningsnivå: Avancerad nivå
Successiv fördjupning: Avancerad nivå, har endast kurs/er på grundnivå som förkunskapskrav (A1N)

Huvudområde:
IKA (Informatik)

Beslut om fastställande

Kursplanen är fastställd av Fakulteten för humaniora och samhällsvetenskap 2025-01-15 och gäller från höstterminen 2025 vid Karlstads universitet.

Behörighetskrav

Kandidatexamen, konstnärlig kandidatexamen, eller yrkesexamen om minst 180 högskolepoäng. Motsvarandebedömning kan göras.

Lärandemål

Delkurs 1: Spelutveckling som fenomen (7,5 hp)

Efter avslutad delkurs skall studenten kunna

1. förklara spelproduktion som en multidisciplinär aktivitet,
2. redogöra för skillnader mellan mjukvaruutveckling och spelutveckling,
3. förklara ekosystemet runt spelutveckling,
4. redogöra för grundläggande affärsmodeller och
5. beskriva spelbranschens utveckling över tid.

Delkurs 2: Agila spelutvecklingsprojekt (7,5 hp)

Efter avslutad delkurs skall studenten kunna

1. redogöra för spelutvecklingen ur ett livscykelperspektiv för spel,
2. identifiera och beskriva utmaningar i spelutvecklingsprojekts olika faser och
3. reflektera över agil systemutveckling i en spelutvecklingskontext.

Delkurs 3: Ledarskap i spelutvecklingsprojekt (7,5 hp)

Efter avslutad delkurs skall studenten kunna

1. kritiskt diskutera begreppet ledarskap inom spelutveckling,
2. redogöra för skillnader och likheter mellan rollerna lead, producer och manager,
3. diskutera avgörande skillnader mellan att leda medarbetare i spelstudior i med- respektive motgång,
4. kritiskt granska, redogöra för och reflektera över hur individers drivkrafter och beteenden inverkar på arbetsmiljö och kreativitet i en spelutvecklingsstudio och
5. motivera och föreslå relevanta verktyg och arbetsformer för att driva effektiva multidisciplinära spelutvecklingsteam.

Delkurs 4: Uppskalning av agila spelutvecklingsprojekt (7,5 hp)

Efter avslutad delkurs skall studenten kunna

1. redogöra för generella problem vid uppskalning av agila projektmiljöer,
2. kritiskt diskutera tillvägagångssätt för uppskalning och
3. reflektera över spelproducentens roll i långvarig förvaltning av spel.

Innehåll

Kursen består av fyra delkurser.

Delkurs 1: Spelutveckling som fenomen (7,5 hp)

I den första delkursen lyfts de speciella förutsättningar för framställning av digitala spel. Detta inkluderar de täta återkopplingsloopar mellan speldesign, visuell och akustisk design, och programmering som karaktäriserar spelproduktion. Detta innefattar också lansering och underhåll eftersom även dessa skiljer sig från annan mjukvaruutveckling. I delkursen behandlas ekosystemen runt spelutveckling, grundläggande affärsmodeller (sälja spel, sälja inne i spel, 'long tail', reklamspel samt 'aligning technology'), berättande i datorspel och spelbranschens utveckling över tid.

Delkurs 2: Agila spelutvecklingsprojekt (7,5 hp)

I delkursen förklaras motiv för agila projektformer i spelproduktion i relation till problem inom spelutveckling. Fallbeskrivningar utgår från utvecklingsmiljöer i liten studio, medelstor studio, och större studio, samt utveckling av mobilspel. Vidare behandlas spelutvecklingens olika faser: concept, pre-production, production, post-production, samt Scrum för spelutvecklare. Speciellt behandlas processer och utvecklingsmiljöer för kvalitet och visualisering av produktbacklog genom 'story mapping'.

Delkurs 3: Ledarskap i spelutvecklingsprojekt (7,5 hp)

I delkursen diskuteras begreppen ledarskap, transformativt ledarskap och destruktivt ledarskap samt skillnader i att leda en grupp, att leda grupper, och grupperns identitet, till exempel skillnader mellan en grupp inom den egna studion och en grupp i en underleverantörsstudio med eget varumärke. I delkursen behandlas också likheter och skillnader mellan roller som leder, framför allt lead, producer och manager. I delkursen behandlas även teorier och modeller avseende individers och arbetsgruppers drivkrafter, beteenden och utveckling, speciellt vad gäller feedback för organisation, grupp och individ. Ledarskap för medarbetare med NPF-diagnos belyses.

Delkurs 4: Uppskalning av agila spelutvecklingsprojekt (7,5 hp)

I delkursen behandlas generella problem förknippade med att skala upp agilt orienterade organisationer för mjukvaruutveckling. I delkursen diskuteras olika tillvägagångssätt för att

skala upp och behovet av att växla mellan lång och kort sikt i planeringen. Organisationsformer för långvarig förvaltning av spel behandlas ur spelproducentens roll i spelstudion.

Undervisning sker i form av föreläsningar, gästföreläsningar med praktiker i varje delkurs, case-seminarier, litteraturseminarier, samt riktade intervjuer med praktiker. Kursen är flervetenskaplig och innefattar teoribildningar från informatik, speciellt systemutveckling, men också från ämnena företagsekonomi, psykologi och arbetsvetenskap.

Kurslitteratur och övriga läromedel

Se separat dokument.

Examination

Delkurs 1: Spelutveckling som fenomen (7,5 hp)

Samtliga lärandemål examineras dels genom individuella skriftliga hemtentamina, dels genom skriftliga inlämningsuppgifter i grupp som diskuteras vid seminarier.

Delkurs 2: Agila spelprojekt (7,5 hp)

Samtliga lärandemål examineras dels genom individuella skriftliga hemtentamina, dels genom skriftliga inlämningsuppgifter i grupp som diskuteras vid seminarier.

Delkurs 3: Ledarskap i spelprojekt (7,5 hp)

Samtliga lärandemål examineras dels genom individuella skriftliga hemtentamina, dels genom skriftliga inlämningsuppgifter i grupp som diskuteras vid seminarier.

Delkurs 4: Uppskalning av agila projekt (7,5 hp)

Samtliga lärandemål examineras dels genom individuella skriftliga hemtentamina, dels genom skriftliga inlämningsuppgifter i grupp som diskuteras vid seminarier.

Om studenten har ett beslut från Karlstads universitet om riktat pedagogiskt stöd på grund av dokumenterad funktionsnedsättning har examinator rätt att ge studenten en anpassad examination eller att låta studenten genomföra examinationen på ett alternativt sätt.

Betyg

Kursen bedöms enligt betygsskalan Väl godkänd (VG), Godkänd (G) eller Underkänd (U). För betyget Väl godkänd på hel kurs krävs betyget Väl godkänd på minst tre av de fyra delkurserna.

Kvalitetsuppföljning

Under och efter kursen sker en uppföljning av måluppfyllelse och förutsättningar för lärande i kursen. Dess främsta syfte är att bidra till förbättringar. Studenternas erfarenheter och synpunkter är ett av underlagen för granskningen, och inhämtas i enlighet med gällande regelverk. Studenterna informeras om resultaten och eventuella beslut om åtgärder.

Kursbevis

Kursbevis utfärdas på begäran.

Övrigt

Gällande regler för utbildning på grundnivå och avancerad nivå vid Karlstads universitet reglerar studenters och anställdas skyldigheter och rättigheter.