

KursPM:

**Projekt i
spelutveckling I**

**15HP
VT 2019**

Uppdaterad 11/2

Innehåll

1 Om kursen	3
1.1 Gruppindelning.....	3
1.2 Datorsalar	3
1.3 Avstämningar	4
1.3.1 Lead-avstämningar.....	4
1.3.2 Inriktningsavstämningar	4
2 Examination	8
3 Uppgifter (listade i inlämningsordning)	9
3.1 Individuell speluppgift (Individuell uppgift).....	9
3.2 Grupplanering (Gruppuppgift)	10
3.3 Lead-avstämning 1 (Gruppuppgift)	11
3.4 Individuell planering (Individuell uppgift)	12
3.5 Seminarium – Gruppdynamik I (Individuell uppgift)	13
3.6 Seminarierapport - Gruppdynamik I (Gruppuppgift).....	14
3.7 Demonstration - Testlabb (Gruppuppgift).....	14
3.8 Seminarium – Samhälle & etik (Individuell uppgift).....	15
3.9 Lead-avstämning 2 (Gruppuppgift)	15
3.10 Seminarierapport – Samhälle & etik (Gruppuppgift).....	19
3.11 Mittredovisning (Gruppuppgift)	20
3.12 Seminarium – Gruppdynamik II (Individuell uppgift).....	21
3.13 Seminarierapport - Gruppdynamik II (Gruppuppgift)	22
3.14 Redovisningsinfo (Gruppuppgift)	22
3.15 Speltestning (Gruppuppgift).....	23
3.16 Övningsredovisning (Gruppuppgift)	24
3.17 Slutredovisning (Gruppuppgift)	24
3.18 Individuell rapport (Individuell uppgift)	25
3.19 Individuellt material (Individuell uppgift)	28
3.20 Presentationsmaterial (Gruppuppgift)	29
3.21 Körbart spel (Gruppuppgift).....	30

1 Om kursen

I Projekt i spelutveckling I jobbar ni i grupper mot ett gemensamt mål: att skapa ett datorspel i 2D. Kursens syfte är att ge träning i planering, strukturering och utförande av multidisciplinära projekt. Inom arbetet ingår att dokumentera och reflektera över arbetsprocess/planering, gruppdynamik samt samhälleliga och etiska aspekter kopplat till dataspelsutveckling. Notera att kursens fokus primärt är lärdomar om grupparbete i spelprojektform som återspeglar arbetslivets verklighet – och inte nödvändigtvis att skapa ett så bra spel som möjligt (även om det är en positiv bieffekt).

Kursen är uppdelad i två delar. Den första delen, som är ca 1,5 veckor lång, syftar till att ge samtliga studenter en introduktion till spelmotorn Unity. Ni kommer att jobba individuellt med att ta er an en uppgift som innebär att lära känna olika delar av spelutvecklingsarbetet inom Unity. Under denna tid kommer ni vara tilldelad en grupp som ni sedan kommer att samarbeta med för att utveckla ett spelkoncept under kursens andra del. Ni kan läsa mer om uppgiften under avsnitt 3.1 Individuell speluppgift.

Kursens andra del inleder med att ni får veta vilket spelkoncept som kommer produceras av gruppen under den resterande tiden på kursen. I samband med detta påbörjas även undervisningstillfällen som föreläsningar, avstämningar, seminarier, etc. med syfte att lära känna viktiga aspekter i samarbetsprocessen kring spelutveckling. Mer information om de återkommande avstämningarna kan ni läsa om i avsnitt 1.3 Avstämningar. Examinande undervisningstillfällen går att läsa om i avsnitt 3 Uppgifter.

1.1 Gruppindelning

I kursen är ni primärt indelade i 12 grupper, men det finns också tillfällen då ni skall vara i halvgrupper (A- och B-del). Se gruppindelningsdokumentet på kurssajten under Filsamling för att veta vilken grupp du tillhör. Se även kursens schema för att se vid vilka tillfällen din grupp skall gå på exempelvis föreläsningar, handledning, etc.

1.2 Datorsalar

Vi har ett begränsat antal datorsalar på högskolan. Dessa delas av andra kurser, och det kan under spelprojekten ibland bli svårt att få plats. Det kan hända att er datorsal vissa tider är bokad för annan undervisning, eller underhåll av datorerna. Vid dessa tillfällen får ni jobba någon annanstans, eller ta tillfället i akt och jobba med kursens individuella uppgifter. Ni kan hitta lokalschema på TimeEdit för att undvika att sätta er i en schemalagd sal:
<https://cloud.timeedit.net/his/web/schema/ri1Q7.html>

På nästa sida ser ni hur vi föreslår att grupperna delar in i salarna. Om datorer inte fungerar hör ni av er till IT-service/Helpdesk. Vi kommer tyvärr inte kunna installera ny mjukvara, eller nya versioner av existerande mjukvara, på salsdatorerna under kursens gång. Vi rekommenderar att ni som vill jobba hemma, eller på egna datorer, installerar samma version av kritisk mjukvara som finns på salsdatorerna.

Ytterligare uppgiftsinformation följer på nästa sida...

Datorsalsindelning

Sal	Grupp
D202	1 & 2
D301/302	3
D303	4 & 5
D304	6 & 7
D305	8 & 9
E008/012	10, 11 & 12

Förutom ovanstående salar finns även sal D203 tillgänglig, vilken ni kan nyttja om den är ledig. Grupper som har sin ordinarie sal bokad för annan undervisning har företräde till D203 under dessa perioder.

1.3 Avstämningar

Under den andra delen av kursen, när gruppen samarbetar för att skapa ett utvalt spelkoncept, kommer det att finnas undervisningstillfällen kallade avstämningar. Avstämningar är ett schemalagt tillfälle där gruppen eller delar av denna får träffa lärare inom kursen för att få återkoppling eller stöd i det pågående arbetet. Avstämningsdatumen är utmärkta i schemat. Men specifika tider, platser och beskrivning av de olika avstämningstyperna går att läsa om under de kommande avsnitten.

1.3.1 Lead-avstämningar

Vi kommer ha två stycken *lead*-avstämningar under kursens gång, se schemat för att veta när. En *lead*-avstämning är ett 20 minuter långt tillfälle då gruppmedlemmar med ledarpositioner i projektgruppen träffar alla inriktningslärarna för att diskutera och reflektera kring gruppens fortskridande arbete och målsättning.

Gruppens *lead*-representanter skall förbereda material och resonemang för diskussion kring nuläget och framtidsutsikten. De två *lead*-avstämningarna har varsitt tema. Den första *lead*-avstämningen handlar om att presentera grupplaneringen, se avsnitt ”3.2 Grupplanering” för information om vad som skall presenteras. Den andra *lead*-avstämningen handlar om att presentera resultatet från speltestningen, se avsnitt ”3.15 Speltestning (Gruppuppgift)” för information om vad som skall presenteras.

1.3.2 Inriktningsavstämningar

Vi kommer ha två stycken inriktningsavstämningar under kursens gång, se kursens schema för att veta när. En inriktningsavstämning är ett tillfälle att diskutera och reflektera kring inriktningsspecifikt arbete och gruppens framskridande resultat sett ifrån inriktningen. Det finns också möjlighet att få återkoppling på material som ni tar med er eller stöd vad gäller andra utmaningar som kan förekomma inom spelproduktion. Det är bra att ta med sig relevant material från arbetet så att det kan behandlas under tillfället.

Ytterligare information följer på nästa sida...

Exempel på generella punkter att förbereda för alla inriktningar:

- Nulägesrapport
- Framtidsutsikt
- Återkoppling på specifikt material
- Återkoppling på en *build*

Under en inriktningsavstämning träffar ni en lärare från er programinriktning, och tillfället genomförs lite olika ut mellan de olika programmen. I de kommande avsnitten kan du se vad som gäller för din inriktning.

Game Writing

Tillfälle	10:15-12:00	13:15-15:00	15:15-17:00
Avstämning 1 G324	Grupp 1 Grupp 2 Grupp 3 Grupp 4	Grupp 5 Grupp 6 Grupp 7 Grupp 8	Grupp 9 Grupp 10 Grupp 11 Grupp 12
Avstämning 2 E109	Grupp 8 Grupp 1 Grupp 10 Grupp 3	Grupp 4 Grupp 7 Grupp 9 Grupp 2	Grupp 11 Grupp 5 Grupp 12 Grupp 6

Exempel på ytterligare relevant avstämningsmaterial för Game Writing:

- Relevanta texter.
- Relevant bildmaterial.
- Relevanta inspelningar.
- Kritiskt budskap att förmedla.

Kontaktperson för inriktningsavstämning: louise.persson@his.se

Grafik

Avstämningarna kommer att gå till på så sätt att läraren kommer att vandra omkring till er i era salar under de schemalagda dagarna. Alla grupper kommer att få en möjlighet till återkoppling och handledning men det kommer inte finnas något specifikt schema, uppmaningen är att vara närvarande i era salar under hela dagen. Läraren kommer besöka er i era salar från klockan 9:00 och framåt.

Kontaktperson för inriktningsavstämning: arslan.tursic@his.se

Musik & Ljud

Tillfälle	10:00-11:00	11:00-12:00	13:00-14:00	14:00-15:00
Avstämning 1 D104	Grupp 1 Grupp 2 Grupp 3	Grupp 4 Grupp 5 Grupp 6	Grupp 7 Grupp 8 Grupp 9	Grupp 10 Grupp 11 Grupp 12
Avstämning 2 D104	Grupp 1 Grupp 2 Grupp 3	Grupp 4 Grupp 5 Grupp 6	Grupp 7 Grupp 8 Grupp 9	Grupp 10 Grupp 11 Grupp 12

Exempel på ytterligare relevant avstämningsmaterial för Musik & Ljud:

- Ljudfiler som vi sedan går igenom tillsammans.
- Grafiska skisser, *moodboards*, filmer, karaktärsbeskrivningar etc. för att lättare kunna koppla ljuden till ett sammanhang.

Kontaktperson för Musik - inriktningsavstämning: jamie.fawcus@his.se

Kontaktperson för Ljud - inriktningsavstämning: markus.berntsson@his.se

Design

Tillfälle	Avstämning 1 H302	Avstämning 2 E106
09:00	Grupp 1 + 12	Grupp 6 + 9
09:40	Grupp 2 + 3	Grupp 4 + 5
10:30	Grupp 4 + 5	Grupp 2 + 3
11:10	Grupp 6 + 9	Grupp 10 + 11
13:15	Grupp 7 + 8	Grupp 1 + 12
13:55	Grupp 10 + 11	Grupp 7 + 8

Designavstämningarna sker i sal med två grupper per tillfälle. Avstämningarna ger möjlighet att diskutera designen i ert spel, utmaningar i designprocessen, testning och spelets övergripande vision. Vad gäller material är det bra om ni har med er en *build* av spelet, eventuella prototyper ni jobbar med, samt designanteckningar.

Kontaktperson för Design - inriktningsavstämning: erik.sjostrand@his.se

Programmering

Tillfälle	Avstämning 1 G107	Avstämning 2 G107
09:00	Grupp 4	Grupp 7
09:20	Grupp 9	Grupp 11
09:50	Grupp 3	Grupp 6
10:10	Grupp 8	Grupp 2
10:40	Grupp 12	Grupp 5
11:00	Grupp 10	Grupp 1
11:30	Grupp 1	Grupp 10
13:15	Grupp 5	Grupp 12
13:35	Grupp 2	Grupp 8
14:05	Grupp 6	Grupp 3
14:25	Grupp 11	Grupp 9
14:55	Grupp 7	Grupp 4

Avstämning 1 – Ansvar och arbetsmetoder

Vi diskuterar era roller inom projektet och hur er arbetsprocess ser ut. Hur fördelar ni ert arbete? Vems ord gäller vid konflikt? Hur fungerar kommunikationen med andra discipliner?

Ta med projektet så gott det går.

Avstämning 2 – Efter mittredovisningen

Status efter mittredovisning. Vilka frågetecken och risker återstår? Hur tänker ni disponera den tid som finns kvar?

Ta med en körbar version av spelet.

Kontaktperson för Programmering - inriktningsavstämning: vigfus.omarsson@his.se

2 Examination

För ett Godkänt-betyg i kursen:

Krävs det att du har fått godkänt på samtliga uppgifter.

För ett Väl godkänt-betyg i kursen:

Krävs det att du har fått godkänt på samtliga uppgifter samt fått Väl Godkänd på Individuella Rapport-uppgiften.

Examinationsmoment:

Individuella uppgifter 3 hp U/G

- Individuell speluppgift (U/G)
- Individuell planering (U/G)
- Individuellt material (U/G)
- Seminariedeltagande (U/G)
 - Planering
 - Gruppdynamik I
 - Gruppdynamik II
 - Samhälle och etik

Gruppuppgifter 8 hp U/G

- Grupplanering (U/G)
- Speltestning (U/G)
- Seminarierapporter (U/G)
 - Gruppdynamik 1
 - Gruppdynamik 2
 - Samhälle och etik
- Redovisningsinfo
- Körbart spel (U/G)
- Presentationsmaterial (U/G)

Rapport 4 hp U/G/VG

- Individuell rapport (U/G/VG)

3 Uppgifter (listade i inlämningsordning)

Samtliga uppgifter som lämnas in gör detta via fliken Uppgifter på kurssajten. Det finns två olika typer av uppgifter; individuella och gruppuppgifter. Gruppuppgifter lämnas in av en inom gruppen utsedd person, det är alltså enbart en person i gruppen som skall lämna in varje gruppuppgift. Gruppen behöver samordna inlämnandet av dessa uppgifter då det tyvärr inte är möjligt för alla gruppmedlemmar att på kurssajten se att inlämningen är genomförd.

3.1 Individuell speluppgift (Individuell uppgift) **Deadline: 30 jan kl 23:55**

Vid frågor om uppgiften - kontakta Vigfus Omarsson (vigfus.omarsson@his.se).

I början av kursen skall du följa uppgiftsguiden på http://deig.se/SP1_2019/intro.html och skapa ett spel som innehåller några grundläggande spelfunktioner. Uppgiftsguiden går igenom både betygskritiska aspekter inom uppgiften men också kompetensbreddande moment. Syftet är att ge alla deltagare grundläggande kunskaper av Unity som spelmotor. Spelet lämnas in som en zip-fil innehållandes ett byggt projekt och dess tillhörande filer.

Uppgiften bedöms utifrån följande kriterier:

Underkänd

- Karaktären kan inte prata med en icke-spelarkaraktär (NPC).
- Karaktären behöver inte prata med en NPC för att komma vidare i spelet.
- Karaktären kan inte plocka upp mynt.
- Det visas inte en utgång efter att ett antal mynt har plockats upp.
- Spelet kan inte vinnas (avslutas) när spelaren går till utgången.

Godkänd

- Karaktären kan prata med en icke-spelarkaraktär (NPC) för att komma vidare i spelet.
- Karaktären kan plocka upp mynt och efter ett antal mynt visas en utgång.
- Spelet kan vinnas (avslutas) när spelaren går till utgången.

Inlämningsinformation:

- Zip-arkivet skall innehålla tre delar:
 - Den byggda exekverbara (.exe) filen, exempelvis "spel.exe".
 - Den tillhörande datamappen som har suffixet "_data", exempelvis "spel_Data".
 - Den tillhörande filen kallad "UnityPlayer.dll".

Notera att dessa tre delar behövs för att köra spelet, därför måste finnas med i den inlämnade filen.

- Zip-arkivet skall ha följande namngivningsstruktur:
"STUDENTSIGNATUR"_material
(exempelvis: b04freer_material.zip)
- Lämnas in i uppgiften "Individuell speluppgift (Individuell uppgift)" på kurssajten.

3.2 Grupplanering (Gruppuppgift)

Deadline: 4 feb kl 23:55

Vid frågor om uppgiften – kontakta Peter Sjöberg (peter.sjoberg@his.se).

Tidigt i projektet ska varje grupp planera sitt kommande arbete för att få en överblick över sitt projekt. Diskussionen som uppstår i gruppen när ni planerar tillsammans är viktig för att skapa samsyn kring var projektet ska landa och vad spelets innehåll kommer att vara vid projektets slut. I planeringsarbetet tar ni också fram en rimlig arbetsmängd för gruppmedlemmarna.

I samband med att gruppen ska planera arbetet ges en föreläsning som introducerar några planeringsmetoder. Varje grupp ska sedan skapa en planering som bör utgå från föreläsningen (Sjöstrand 2019), kurslitteraturen (Eklund 2011:137-146) samt innehållspunkter listade i ett två dokument som är upplagda på kurssajten:

- ”Grupp_planering_beskrivning_MALL_19”
- ”Grupp_planering_översikt_MALL_19”

I planeringen kan gruppen använda de upplagda mallarna eller andra projekt- och arbetsmetoder så länge dessa är etablerade och motiverade. En rimlig detaljnivå för planeringen är sådan att alla gruppmedlemmar kan utgå från den för att skapa en individuell planering. Planeringsdokumenten skall oavsett form innehålla nedanstående delar:

- Tidplan över projektet som helhet.
- I projektet ingående arbetsuppgifter – övergripande såväl som nedbrutna till lämplig detaljnivå för spelets innehåll.
- Tidsuppskattning av respektive arbetsuppgift – högst tjugo timmar per deluppgift om inte särskild motivation för längre deluppgifter ges.
- Fördelning av arbetsuppgifter mellan projektets inriktningar.
- Prioritering av de övergripande arbetsuppgifterna med en tillhörande motivering.
- Riskanalys med beskrivning, sannolikhet och åtgärd för respektive övergripande arbetsuppgift.

Uppgiften bedöms utifrån följande kriterier:

Underkänd

- Planeringsdokumenten behandlar inte eller enbart delvis innehållspunkterna i uppgiftsbeskrivningen.
- Planering utgår inte från etablerad metod.
- Planeringen är otydlig eller omfattar inte hela projekttiden.

Ytterligare uppgiftsinformation följer på nästa sida...

Godkänd

- Planeringsdokumenten behandlar innehållspunkterna i uppgiftsbeskrivningen.
- Planering utgår från etablerad metod.
- Planering i stort sett tydlig och omfattar hela projektiden.

Inlämningsinformation:

- Uppgiften redovisas under *Lead*-avstämning 1.

Referenser:

Eklund, S. (2011) *Arbeta i projekt: individen, gruppen, ledaren*. Lund: Studentlitteratur.

Sjöstrand, E. (2019) *Projekt i spelutveckling I – Planering* [internt material]. Skövde: Högskolan i Skövde.

3.3 Lead-avstämning 1 (Gruppuppgift)

5 feb

Vid frågor om uppgiften – kontakta Peter Sjöberg (peter.sjoberg@his.se).

Vid det första *lead*-avstämningstillfället skall gruppens *lead*-representanter presentera sin planering utifrån det material som togs fram för grupplaneringen i avsnitt ”3.2 Grupplanering”.

Schemat för *lead*-avstämningen:

Tillfälle	Avstämning 1
09:15-09:35	Grupp 1
09:40-10:00	Grupp 2
10:05-10:25	Grupp 3
10:35-10:55	Grupp 4
11:00-11:20	Grupp 5
11:25-11:45	Grupp 6
13:15-13:35	Grupp 7
13:40-14:00	Grupp 8
14:05-14:25	Grupp 9
14:35-14:55	Grupp 10
15:00-15:20	Grupp 11
15:25-15:45	Grupp 12

3.4 Individuell planering (Individuell uppgift)

Deadline: 11 feb kl 23:55

Vid frågor om uppgiften - kontakta Fredrik Eriksson Caba (fredrik.eriksson@his.se).

Baserat på gruppens projektplanering ska du göra en övergripande planering för din arbetsinsats i projektet. Du beskriver ditt planerade arbete utifrån innehållspunkter listade i ett två dokument som är upplagda på kurssajten:

- ”Individuell_planering_beskrivning_MALL_19”
- ”Individuell_planering_översikt_MALL_19”

Din individuella planering är en övning i tidsuppskattning och utgör också ett underlag som du kan jämföra med när det är dags att reflektera över ditt projektarbete i den individuella rapporten. Du är fri att använda de upplagda mallarna eller en egen mall så länge denna beskriver innehållspunkterna:

- Beskrivning av dina arbetsuppgifter i projektet – övergripande såväl som nedbrutna till lämplig detaljnivå.
- Tidsuppskattning av respektive arbetsuppgift – större arbetsuppgifter bryts ned till deluppgifter om högst tjugo timmar om inte särskild motivation ges.
- Riskanalys med beskrivning, sannolikhet och åtgärd för respektive övergripande arbetsuppgift.
- Prioritering av de övergripande arbetsuppgifterna med en tillhörande motivering.

Uppgiften bedöms utifrån följande kriterier:

Underkänd

- Planeringsdokumenten behandlar inte eller enbart delvis innehållspunkterna i uppgiftsbeskrivningen.

Godkänd

- Planeringsdokumenten behandlar innehållspunkterna i uppgiftsbeskrivningen.

Inlämningsinformation:

- Lämnas in i uppgiften ”Individuell planering (Individuell uppgift)” på kurssajten.
- Dokumenten skall antingen lämnas in som Pdf, Word, eller Excel-filer.
- Dokumenten skall ha följande namngivningsstruktur:

Planeringsbeskrivningen	”STUDENTSIGNATUR”_planbeskrivning (<i>exempelvis: b04freer_planbeskrivning.pdf</i>)
-------------------------	--

Planeringsöversikten	”STUDENTSIGNATUR”_planoversikt (<i>exempelvis: b04freer_planoversikt.pdf</i>)
----------------------	--

3.5 Seminarium – Gruppdynamik I (Individuell uppgift)

13 feb

Vid frågor om uppgiften - kontakta Fredrik Eriksson Caba (fredrik.eriksson@his.se).

Detta seminarium behandlar gruppetableringsfaser enligt Eklund (2011:81-87), Merrill & Reids personlighetstyper beskrivna i Social Styles (Trigon Systems Consultants) och Fawcus (2019). Inför seminariet skall du förbereda dig genom att skriva ner dina individuella synpunkter på nedanstående frågor och ta med dessa som stödanteckningar till seminariet:

1. I vilken gruppetableringsfas enligt FIRO-modellen anser du att din grupp befinner sig i? Varför då? (Ge minst två konkreta exempel).
2. Vilken personlighetstyp tillhör du enligt Merrill & Reid-testet (*Driver, Expressive, Amiable eller Analytical*)? Nämn minst två relevanta personlighetsdrag/-egenskaper hos dig som du anser antingen stöder eller motbevisar resultatet från testet. OBS! Du bör ta med testet som du fyllde i under föreläsningen. Om du missade föreläsningen behöver du istället ladda ner testet från kursens Scio-sajt och fylla i detta själv före seminariet.

Stödordsanteckningarna tas med på ett papper till seminariet och ska användas som ett personligt stöd i diskussionerna. Omfånget på anteckningarna ska vara minst en halv A4-sida. De som inte har med sig anteckningar kommer behöva komplettera seminariet.

Seminariefrågor:

1. Vilken gruppetableringsfas enligt FIRO-modellen befinner ni er i och vilka erfarenheter baserar ni resonmenaget på?
2. Hur ser sammansättningen av personlighetstyper (Merrill & Reid) ut i gruppen och hur passar dessa era uppdrag? (*Driver, Expressive, Amiable och Analytical*)?

Schemat för seminariedagen:

Tid / Sal	A105	A203	A204	A206	A402	A407
10:15-11:15	1A	1B	2A	2B	3A	3B
11:15-12:15	4A	4B	5A	5B	6A	6B
13:00-14:00	7A	7B	8A	8B	9A	9B
14:00-15:00	10A	10B	11A	11B	12A	12B

Referenser:

Eklund, S. (2011) *Arbeta i projekt: individen, gruppen, ledaren*. Lund: Studentlitteratur.

Fawcus, J. (2019) *Projekt i spelutveckling I – Gruppdynamik* [internt material]. Skövde: Högskolan i Skövde.

Trigon Systems Consultants. *Merrill & Reid test* [internt material].

Trigon Systems Consultants. *Social Styles* [internt material].

3.6 Seminarierapport - Gruppdynamik I (Gruppuppgift) Deadline: 18 feb kl 23:55

Vid frågor om uppgiften - kontakta Fredrik Eriksson Caba (fredrik.eriksson@his.se).

Efter seminariet skall gruppen samlas för att sammanfatta diskussionen kring frågorna från seminariet. Därefter skall en person i gruppen lämna in gruppens gemensamma svar på seminariefrågorna i tidigare avsnitt. Uppgiften lämnas in som ett Pdf-dokument.

Uppgiften bedöms utifrån följande kriterier:

Underkänd

- Seminariefrågorna är otydligt besvarade eller saknas helt.
- Texten har påtagliga språkliga brister.

Godkänd

- Seminariefrågorna är tydligt besvarade.
- Texten har få språkliga brister.

Inlämningsinformation:

- Lämnas in i uppgiften "Seminarium – Gruppdynamik I (Gruppuppgift)" på kursajten.
- Pdf-dokumentet skall ha följande namngivningsstruktur:
Grupp"GRUPPNUMMER"_GruppdynamikI
(*exempelvis: Grupp1_GruppdynamikI.pdf*)

3.7 Demonstration - Testlabb (Gruppuppgift)

18 feb

Vid frågor om uppgiften - kontakta Peter Sjöberg (peter.sjoberg@his.se).

Grupperna kommer att under kursen få tillgång till ett testlabb som kan användas för att genomföra speltestningsuppgiften, se avsnitt "3.15 Speltestning (Gruppuppgift)". I testlabbet finns en passande miljö med tekniska hjälpmedel. Grupperna har möjlighet att bekanta sig med labbet efter föreläsningen om speltestningen. I kursens schema finns demonstrationspass bokade för varje grupp där lärare visar utrymmet och de tekniska hjälpmedlen. Varje grupp skickar 1-2 gruppmedlemmar från varje inriktning.

Testlabbet finns i sal P001 i portalen. För att hitta till salen behöver ni gå till den bortre halvan av portalen förbi restaurangen och ned till källarplanet via trapphuset. Salen finns "längst in" i korridoren på källarplanet.

Att använda testlabbet för att genomföra testningen är inte ett krav, testlabbet ska ses som ett möjligt hjälpmedel om rätt förutsättningar finns.

3.8 Seminarium – Samhälle & etik (Individuell uppgift)

21 & 22 feb

Vid frågor om uppgiften - kontakta Fredrik Eriksson Caba (fredrik.eriksson@his.se).

Detta seminarium behandlar normer och maktstrukturer i spelkulturen och spelutveckling. Inför seminariet skall du förbereda dig genom att läsa följande utvalda delar av rapporten "... jag finns inte i spel" (Wennlund 2014): s. 7-13, "Avatars of Whiteness: Racial Expression in Video Game Characters" (Dietrich 2013): s. 82-99, och "Playbook: A toolbox for equality in the games industry in Stockholm" (Women in Games Stockholm 2018). Med texterna och föreläsningen Samhälle & Etik (Eriksson Caba & Persson 2019) som bakgrund tar varje gruppmedlem ställning till nedanstående påståenden och skriver ned sina tankar i form av stödordsanteckningar:

- Vilka likheter och skillnader gällande utmaningar finns det för de nämnda grupperna av Wennlund (2014) och Dietrich (2013)?
- Vilka normer är synliga i vårt spel?
- Vad finns det för representations- och tillgänglighetsmöjligheter i vårt spel?
- Vad kan vi göra för att främja ett normmedvetet samarbete i gruppen?

Stödordsanteckningarna tas med på ett papper till seminariet och ska användas som ett personligt stöd i diskussionerna. Omfånget på anteckningarna ska vara minst en halv A4-sida. Seminarielidaren kommer i början av seminariet anteckna vilka som har med sig stödordsanteckningar. De som inte har med sig anteckningar kommer behöva komplettera seminariet.

Referenser:

Dietrich, D. R. (2013). *Avatars of Whiteness: Racial Expression in Video Game Characters*. Sociological Inquiry 2013, 83(1), ss., 82–105.

Eriksson Caba, F. & Persson, L. (2019) *Projekt i spelutveckling I – Samhälle & Etik* [internt material]. Skövde: Högskolan i Skövde.

Wennlund, M. (2014) *...jag finns inte i spel*. RFSL Ungdom och Sverok – Spelhobbyförbundet. <https://sverok.se/wp-content/uploads/2018/06/Jag-finns-inte-i-spel.pdf> [2019-02-09]

Women in Games Stockholm. (2018). *Playbook: A toolbox for equality in the games industry in Stockholm* [internt material]. Women in Games Stockholm, Stockholm Games Industry.

Ytterligare uppgiftsinformation följer på nästa sida...

Schemat för seminariedagarna:

Seminariet är indelat i två dagar. Under den första dagen träffas ni i en tvärgrupp enligt schemat nedan där ni reflekterar kring föreläsningens innehåll och gör värderingsövningar:

21 feb

Tillfälle	A105	A203	A204	A206	A402	A407
10:15 – 12:00	1A & 8A	1B & 8B	2A & 7A	2B & 7B	3A & 9A	3B & 9B
13:15 – 15:00	4A & 10A	4B & 10B	5A & 11A	5B & 11B	6A & 12A	6B & 12B

Under den andra dagen samlas ni i er projektgrupp enligt schemat nedan och diskuterar seminariefrågorna på den kommande sidan.

22 feb

Tillfälle	A103	A104	A201	A206	A402	A407
10:15 – 12:00	Grupp 1	Grupp 7	Grupp 2	Grupp 8	Grupp 3	Grupp 9
13:15 – 15:00	Grupp 4	Grupp 10	Grupp 5	Grupp 11	Grupp 6	Grupp 12

Seminariefrågor:

1. Med ert spelprojekt som utgångspunkt: beskriv en eller flera normer som är synliga i ert projekt och hur de kan bli begränsande eller möjliggörande för spelare.
2. Med ert spelprojekt som utgångspunkt: beskriv minst tre åtgärder som er grupp kan genomföra för att skapa en mer inkluderande spelupplevelse.
3. Mer er projektgrupp som utgångspunkt: beskriv minst tre åtgärder som er grupp kan genomföra för att förstärka normmedvetenheten i ert samarbete.

3.9 Lead-avstämning 2 (Gruppuppgift)

27 feb

Vid frågor om uppgiften – kontakta Peter Sjöberg (peter.sjoberg@his.se).

I den senare delen av kursen ska varje grupp genomföra en speltestning i syfte att förbättra spelets innehåll ur spelarens perspektiv. Speltestningen ska genomföras med personer utanför projektgruppen. Eftersom det inte är möjligt att testa alla aspekter av spelet väljer grupp några områden eller moment som är mest relevanta för sitt spel. Testningen ska inte fokusera på rent tekniska aspekter ("hitta buggar") men några av dessa kommer troligen att dyka upp som en bonuseffekt av testningen.

Grupperna förväntas planera, genomföra och utvärdera testningen på egen hand och på det sätt som gynnar spelet mest. Speltestningsmomentet introduceras närmare i en föreläsning där också råd ges inför planeringen av testningen. Under den andra *lead*-avstämningen diskuterar varje grupp sin testningsplanering med lärarna för att få återkoppling och stöd.

Vissa spel har en målgrupp som kan vara svår att bjuda in till en testningssession (exempelvis barn) eller finner det viktigt att utföra testningen i en speciell miljö. I de fallen behöver gruppen tidigt kontakta exempelvis en skola för att hinna få kontakt med personal och boka tider.

Vid den andra *lead*-avstämningen presenterar varje grupp sin initiala testningsplanering med syftet att diskutera denna med lärarna och få stöd framåt. Planeringen ska ligga till grund för genomförandet av testningen som sedan genomförs och rapporteras, se också avsnitt "3.15 Speltestning (Gruppuppgift)". Den initiala planeringen ska innehålla nedanstående:

- Vilket eller vilka moment eller aspekter i spelet är intressanta att testa?

Exempel: kopplingen mellan spelmekanik-berättelse, pusselmekanik, förmedling av information via ljud och musik, harmoni mellan grafik och musik, omfång på dialoger, kontrollschema, samarbete i flerspelarspel, balansering av tävlingsmoment, spelarens navigering i grafiskt gränssnitt, övergripande interaktion med spelet, berättande via omgivning.

- Vilket omfång i spelet ska användas i testningen?

Exempel: en del av en bana, en hel bana, hela spelet, introduktionsavsnittet

- Hur ska ni gå tillväga för att testa ovanstående?

Exempel: enkät, frågor före och efter, observera specifika delar hos spelaren, mäta tid för specifika moment, analysera ansiktsuttryck

- Vilken utrustning behövs för ovanstående?

Exempel: fika, speciell miljö, tv, hörlurar, spela in spelsession, kamera på spelaren.

Ytterligare uppgiftsinformation följer på nästa sida...

Schemat för *lead*-avstämningen:

Tillfälle	Avstämning 2
09:15-09:35	Grupp 12
09:40-10:00	Grupp 11
10:05-10:25	Grupp 10
10:35-10:55	Grupp 9
11:00-11:20	Grupp 8
11:25-11:45	Grupp 7
13:15-13:35	Grupp 6
13:40-14:00	Grupp 5
14:05-14:25	Grupp 4
14:35-14:55	Grupp 3
15:00-15:20	Grupp 2
15:25-15:45	Grupp 1

Inlämningsinformation:

- Uppgiften redovisas under *lead*-avstämning 2.

Uppgiften bedöms utifrån följande kriterier:Godkänd

- En initial planering har redovisats muntligt vid den andra *lead*-avstämningen.
- Den initiala planeringen behandlar det uppställda innehållet i uppgiftsbeskrivningen.

Underkänd

- Ett eller flera av kriterierna för godkänd är inte uppfyllda.

3.10 Seminarierapport – Samhälle & etik (Gruppuppgift) Deadline: 28 feb kl 23:55

Vid frågor om uppgiften - kontakta Fredrik Eriksson Caba (fredrik.eriksson@his.se).

Efter seminariet skall gruppen samlas för att sammanfatta diskussionen kring frågorna från seminariet. Därefter skall en person i gruppen lämna in gruppens gemensamma svar på seminariefrågorna i tidigare avsnitt. Uppgiften lämnas in som ett Pdf-dokument.

Uppgiften bedöms utifrån följande kriterier:

Underkänd

- Seminariefrågorna är otydligt besvarade eller saknas helt.
- Texten har påtagliga språkliga brister.

Godkänd

- Seminariefrågorna är tydligt besvarade.
- Texten har få språkliga brister.

Inlämningsinformation:

- Lämnas in i uppgiften "Seminarium – Samhälle & etik (Gruppuppgift)" på kurssajten.
- Pdf-dokumentet skall ha följande namngivningsstruktur:
Grupp"GRUPPNUMMER"_Samhalle
(*exempelvis: Grupp1_Samhalle.pdf*)

3.11 Mittredovisning (Gruppuppgift)

1 mars

Vid frågor om uppgiften - kontakta Fredrik Eriksson Caba (fredrik.eriksson@his.se).

Vid mittredovisningen ska gruppen presentera sitt pågående arbete för sina kurskamrater där målgruppen är spelutvecklare. Innehållet ska med andra ord fokusera på er utvecklingsprocess och spelets kreativa innehåll. Mittredovisningen skiljer sig från slutredovisningen där målgruppen istället är konsumenter och allmänheten.

I presentationen kan gruppen berätta hur ni arbetat med ert spel tillsammans som grupp. Beskriv gärna kreativa lösningar och/eller kluriga problem som gruppen eller en inriktning stött på i sitt arbete. Självklart är det lämpligt att ha med en kort presentation om vad spelet handlar om men fokus ska som sagt vara på spelutveckling. Försök inte att dölja problem med ert spel, utan se snarare presentationen och frågestunden som ett tillfälle att få hjälp från era kurskamrater. För inspiration inför mittredovisningen se gärna presentationer från *Game Developers Conference* eller liknande.

Varje grupp är tilldelad 15 minuter för presentationen och 5 minuter för att svara på frågor från publiken. Ni är fria att strukturera presentationen som ni ser lämpligt, men använd gärna visuella och audiella exempel. Ett möjligt presentationsupplägg skulle kunna vara:

- Kort introduktion av spelkonceptet och narrativ.
- Presentation av spelmekanik.
- Presentation av utmaningar och lösningar i produktionen.
- Frågor från publiken (de sista fem minuterna).

Undvik att spela ert spel under presentationen då det kan medföra tekniska (och oförutsedda) svårigheter, använd istället inspelat material från relevanta delar i spelet.

Redovisningsordningen ser ut som följande:

8:30	Tillgång till salen
9:00–9:20	Grupp 1
9:25–9:45	Grupp 2
9:50–10:10	Grupp 3
10:25–10:45	Grupp 4
10:50–11:10	Grupp 5
11:15–11:35	Grupp 6
11:40–12:00	Grupp 7
13:15–13:35	Grupp 8
13:40–14:00	Grupp 9
14:05–14:25	Grupp 10
14:40–15:00	Grupp 11
15:05–15:25	Grupp 12

Vi rekommenderar att ni utser en eller två personer från gruppen som håller i presentationen, men att ni tillsammans i gruppen diskuterar och förbereder innehållet. Presentationen genomförs med en presentationsdator som finns tillgänglig från klockan 8:30 i salen. Gruppen behöver ta med sig presentationsmaterialet på ett USB-minne och föra över materialet i god tid innan första gruppen presenterar klockan 9:00. Presentationsdatorn har inte tillgång till Internet.

3.12 Seminarium – Gruppdynamik II (Individuell uppgift)

12 mars

Vid frågor om uppgiften - kontakta Fredrik Eriksson Caba (fredrik.eriksson@his.se).

Detta seminarium behandlar värderingar, återkoppling (Eklund 2011:35-49) och konflikter (Eklund 2011:63-69) och Fawcus (2019). Inför seminariet skall du förbereda dig genom att skriva ner dina individuella synpunkter på nedanstående frågor och ta med dessa som stödanteckningar till seminariet. Omfånget på anteckningarna ska vara minst en halv A4-sida. Seminarielidaren kommer i början av seminariet anteckna vilka som har med sig stödordsanteckningar. De som inte har med sig anteckningar kommer behöva komplettera seminariet.

Seminariefrågor:

1. Diskutera hur er återkopplingsmetod har sett ut efter det första gruppdynamikseminariet. Har roller blivit ombytta?
2. Har det funnits harmonisyn och/eller konfliktsyn i gruppen? Diskutera hur detta har påverkat samarbetet i projektgruppen.
3. Vilka faser av konfliktbeteende har ni upplevt? Finns det situationer där dessa beteenden har fungerat bra eller mindre bra?
4. Hur många steg har ni tagit i konflikttrappan? Vad gör ni för att undvika att ta fler steg nedför trappan?

Schemat för seminariedagen:

Tid / Sal	A103	A104	A201	A206	A402	A407
10:15-12:00	Grupp 1	Grupp 2	Grupp 3	Grupp 4	Grupp 5	Grupp 6
13:15-15:00	Grupp 7	Grupp 8	Grupp 9	Grupp 10	Grupp 11	Grupp 12

Referenser:

Eklund, S. (2011) *Arbeta i projekt: individen, gruppen, ledaren*. Lund: Studentlitteratur.

Fawcus, J. (2019) *Projekt i spelutveckling I – Gruppdynamik* [internt material]. Skövde: Högskolan i Skövde.

3.13 Seminarierapport - Gruppdynamik II (Gruppuppgift) Deadline: 15 mars kl 23:55

Vid frågor om uppgiften - kontakta Fredrik Eriksson Caba (fredrik.eriksson@his.se).

Efter seminariet skall gruppen samlas för att sammanfatta diskussionen kring frågorna från seminariet. Därefter skall en person i gruppen lämna in gruppens gemensamma svar på seminariefrågorna i tidigare avsnitt. Uppgiften lämnas in som ett Pdf-dokument.

Uppgiften bedöms utifrån följande kriterier:

Underkänd

- Seminariefrågorna är otydligt besvarade eller saknas helt.
- Texten har påtagliga språkliga brister.

Godkänd

- Seminariefrågorna är tydligt besvarade.
- Texten har få språkliga brister.

Inlämningsinformation:

- Lämnas in i uppgiften "Seminarium – Gruppdynamik II (Gruppuppgift)" på kurssajten.
- Pdf-dokumentet skall ha följande namngivningsstruktur:
Grupp"GRUPPNUMMER"_GruppdynamikII
(*exempelvis: Grupp1_GruppdynamikII.pdf*)

3.14 Redovisningsinfo (Gruppuppgift)

Deadline: 15 mars kl 23:55

Vid frågor om uppgiften - kontakta Fredrik Eriksson Caba (fredrik.eriksson@his.se).

Cirka en vecka innan slutredovisningen behöver gruppen skicka in utvald information till redovisningsförberedelserna. Uppgiften lämnas in som ett Pdf-dokument och informationen består av:

- Gruppnamn
- Spelets namn
- Namnet på personen/personerna som kommer redovisa (max två presentatörer)

Inlämningsinformation:

- Lämnas in i uppgiften "Redovisningsinfo (Gruppuppgift)" på kurssajten.
- Pdf-dokumentet skall ha följande namngivningsstruktur:
Grupp"GRUPPNUMMER"_RedInfo
(*exempelvis: Grupp1_RedInfo.pdf*)

3.15 Speltestning (Gruppuppgift)

Deadline: 22 mars kl 23:55

Vid frågor om uppgiften - kontakta Peter Sjöberg (peter.sjoberg@his.se).

Gruppens speltestning redovisas i en testningsrapport som beskriver planering, genomförande och analys utifrån nedanstående avsnitt. Använd mallen "Speltestning_rapport_MALL_19" som finns upplagd på kurssajten eller återskapa dispositionen i ett eget dokument. Rapporten bör omfångsmässigt fylla minst två dokumentsidor utöver försättsbladet, med bilder och figurer ökar antalet sidor. Uppgiften lämnas in som ett Pdf-dokument.

1. Planering

Beskrivning av er planering som innehåller de delar som diskuterades på *lead*-avstämningen. Förklara varför ni valde denna planering det vill säga motivera beslut om moment, genomförande och annat.

2. Genomförande

Beskrivning av genomförandet i praktiken.

3. Datamängd

Beskrivning av er insamlade datamängd och analys av datamängden. Vad är er slutsats om datamängden?

4. Förbättringsförslag

Konkreta och enkla förbättringsförslag som är baserade på analysen av datamängden. Illustrera gärna förslagen med bilder eller figurer.

5. Lärdomar

Vad har ni lärt er om speltestning? Vad skulle ni göra annorlunda vid en andra testning?

Inlämningsinformation:

- Lämnas in i uppgiften "Speltestning (Gruppuppgift)" på kurssajten.
- Pdf-dokumentet skall ha följande namngivningsstruktur:
Grupp"GRUPPNUMMER"_Speltestning
(*exempelvis: Grupp1_Speltestning.pdf*)

Uppgiften bedöms utifrån följande kriterier:

Godkänd

- Testningen är genomförd med minst tre personer utanför projektgruppen.
- Rapporten behandlar avsnitten som anges i uppgiftsbeskrivningen.
- Rapportens innehåll är i huvudsak tydligt och förståbart.

Underkänd

- Ett eller flera av kriterierna för godkänd är inte uppfyllda.

3.16 Övningsredovisning (Gruppuppgift)

26 mars

Vid frågor om uppgiften - kontakta Peter Sjöberg (peter.sjoberg@his.se).

Inför slutredovisningen hålls en generalrepetition där ni får återkoppling från lärarna i kursen. Det är också ett tillfälle att få öva på sin presentation och att få inblick i hur ni ska förhålla er till teknik och dylikt. Se avsnittet nedan för information om redovisningsförutsättningar samt hålltider för när ni skall övningspresentera. Ni behöver inte närvara under de andra gruppernas tillfällen men var på plats en stund innan det är tänkt att er grupp skall redovisa eftersom vi betar av presentationerna i den takt de naturligt avslutas.

3.17 Slutredovisning (Gruppuppgift)

28 mars

Vid frågor om uppgiften - kontakta Peter Sjöberg (peter.sjoberg@his.se).

När projektet är avslutat och produktionen av spelet är färdigt kommer alla grupper att presentera sina spel för allmänheten. Varje grupp tilldelas 15 minuter för presentationen och 5 minuter för att besvara frågor. Ni är fria att strukturera presentationen som ni ser lämpligt, vår rekommendation är dock att använda många visuella och audiella exempel. Målgruppen för denna presentation är konsumenter och allmänheten där produkten ska stå i fokus. Tänk på att allmänheten generellt inte har insyn i spelutveckling d.v.s. exempelvis utvecklingsprocessen och facktermer. Ett möjligt presentationsupplägg finns nedan:

- Kort introduktion av gruppen och spelkonceptet.
- Visa trailer.
- Introduktion av narrativ.
- Presentation av spelmekanik.
- Visa upp saker som ni är stolta över i spelet.
- Visa trailer igen.
- Frågor från publiken (de sista fem minuterna).

Redovisningsordningen ser ut som följande:

8:30	Tillgång till salen
9:00–9:20	Grupp 1
9:25–9:45	Grupp 2
9:50–10:10	Grupp 3
10:25–10:45	Grupp 4
10:50–11:10	Grupp 5
11:15–11:35	Grupp 6
11:40–12:00	Grupp 7
13:15–13:35	Grupp 8
13:40–14:00	Grupp 9
14:05–14:25	Grupp 10
14:40–15:00	Grupp 11
15:05–15:25	Grupp 12

Utse en eller två personer från gruppen som håller i presentationen, men att ni tillsammans i gruppen diskuterar och förbereder innehållet. Presentationen genomförs med en dator som finns tillgänglig i salen från klockan 8:30. Gruppen behöver ta med sig presentationsmaterialet på ett USB-minne och föra över materialet i god tid innan första gruppen presenterar klockan 9:00. Presentationsdatorn har inte tillgång till Internet.

3.18 Individuell rapport (Individuell uppgift)

Deadline: 31 mars kl 23:55

Vid frågor om uppgiften - kontakta Peter Sjöberg (peter.sjoberg@his.se).

När kursen närmar sig sitt slut är det dags för dig att sammanfatta din tid i projektet genom att reflektera kring din och gruppens process och arbetsinsats. Du gör detta genom att skriva en rapport i vilken du reflekterar kring de områden som diskuterats under kursens gång. För vidare instruktioner se och använd mallen "Individuell_rapport_MALL" som finns upplagd på kurssajten. Uppgiften lämnas in som ett Pdf-dokument.

Den individuella rapporten disposition och rubrikbeskrivning finns listade här nedan:

Titelsida

Innehåller information om författare och grupptillhörighet.

1. Introduktion

Ge en övergripande beskrivning av projektet som introducerar spelet; genre, narrativ och den primära spelmekaniken. Fortsätt med att beskriva gruppsammansättningen och din roll i projektet.

2. Planering och utförande av praktiskt arbete

Redogör och reflektera över hur din personliga tidsplanering och informationssökning förhöll sig till genomförandet av det praktiska arbetet. Redogör också för din, inriktningsgruppens och hela gruppens anpassning till tekniska och personella resursbegränsningar.

3. Gruppdynamik

Redogör och reflektera över dina personliga erfarenheter av kommunikation, samarbete och rollbesättning i projektgruppen. Börja med att beskriva hur det varit för dig, därefter inom inriktningsgruppen och sedan gruppen i stort.

4. Samhälleliga och etiska frågeställningar

Redogör och reflektera kring hur hela gruppen och inriktningsgruppen förhållit sig till och arbetat med samhälleliga och etiska aspekter. Därefter följer du upp med din personliga erfarenhet och upplevelse. Berör både gruppens sammansättning och resonemang kring ställningstaganden samt och spelets innehåll.

5. Referenslista

Listar alla källor som nämnts i rapporten.

Inlämningsinformation:

- Lämnas in i uppgiften "Individuell rapport (Individuell uppgift)" på kurssajten.
- Pdf-dokumentet skall ha följande namngivningsstruktur:
"STUDENTSIGNATUR"_rapport
(*exempelvis: b04freer_rapport.pdf*)

Ytterligare uppgiftsinformation följer på nästa sida...

Rapporten ska även följa krav gällande akademisk struktur och formalia:

- Använd mallen ”Individuell_rapport_MALL” eller återskapa dispositionen i ett eget dokument.
- Rapportens brödtext ska använda typsnittet Times New Roman i storlek 12 med enkelt radavstånd och innehålla 1500 till 2500 ord.
- Använder Harvardsystemet för referenser enligt beskrivningarna i rapportmallen eller den utökade referenshanteringsguiden som finns upplagda i ”Filsamling” på kurssajten.
- Rapporten skall referera till kurslitteraturen och minst en av gruppens seminarierreflektioner.
- Referenslistan skall vara listad i alfabetisk ordning.
- Icke-svenska ord ska översättas i den utsträckning som det går. Icke-svenska ord som inte har en motsvarande svensk översättning bör kursiveras för att särskiljas från den övriga texten.
- Undvik onödiga styckesindelningar. Ett stycke skall inte understig fem rader, med undantag för citat.

Ytterligare uppgiftsinformation följer på nästa sida...

Uppgiften bedöms utifrån följande kriterier:

- För att erhålla betyget Godkänd på rapporten skall samtliga kriterier uppnå G-nivå.
- För betyget Väl Godkänd skall dessutom tre kriterier uppnå VG-nivå.

Kriterium 1	Rapporten ska hålla en hög språklig nivå och vara anpassad till de akademiska krav för struktur och formalia som specificerats i uppgiften.
Nivåer	U Texten har påtagliga språkliga brister och/eller följer inte formaliakraven. G Texten har få språkliga brister och följer formaliakraven gällande referenser och textsättning. VG Texten har dessutom hög språklig kvalitet.
Bedömning	
Kommentar	

Kriterium 2	Rapporten ska innehålla en redogörelse och reflektion över individuell planering i förhållande till genomförandet.
Nivåer	U Redogörelsen är otydlig och/eller reflektion genomsyrar inte redogörelsen. G Redogörelsen är i stort sett tydlig och reflektion genomsyrar redogörelsen. VG Reflektionen är dessutom tydlig, insiktsfull och problematiserande.
Bedömning	
Kommentar	

Kriterium 3	Rapporten ska redogöra och reflektera över kommunikation, samarbete och rollbesättning.
Nivåer	U Redogörelsen är otydlig och/eller reflektion genomsyrar inte redogörelsen. G Redogörelsen är i stort sett tydlig och reflektion genomsyrar redogörelsen. VG Reflektionen är dessutom tydlig, insiktsfull och problematiserande.
Bedömning	
Kommentar	

Kriterium 4	Rapporten innehåller en diskussion kring gruppens arbete med samhälleliga och etiska aspekter
Nivåer	U Diskussionen kring relevanta samhälleliga och etiska aspekter saknas eller är inte tydlig. G Diskussionen redogör i stort sett tydligt för gruppens arbete både gällande grupp sammansättning och spelinnehåll. VG Diskussionen problematiserar dessutom några aspekter och genomsyras av reflektion.
Bedömning	
Kommentar	

3.19 Individuellt material (Individuell uppgift)

Deadline: 31 mars kl 23:55

Vid frågor om uppgiften - kontakta Fredrik Eriksson Caba (fredrik.eriksson@his.se).

När projektet är avslutat skall du lämna in ett representativt urval av ditt arbete. Representativt urval syftar på att visa upp de större arbetsuppgifterna du haft i grupparbetet, du skall alltså inte lämna in allt du producerat på kursen. Det representativa urvalet behöver inte begränsas till arbete som ofta associeras till din programinriktning eller kom med i spelet. Exempelvis kan ledaradministrativt material eller experimentmaterial med syfte att stödja grupparbetet räknas in i det representativa urvalet. Även arbete som skapats av fler gruppmedlemmar går att lämna in som individuellt material, men i detta läge bör man inkludera ett textdokument som tydligt beskriver vad du gjort i det berörda arbetet.

Uppgiften lämnas in som ett Zip-arkiv innehållandes det representativa materialet och eventuellt textdokument som redogör för din insats i material som har flera upphovspersoner. Du behöver inte lämna in arbetsfiler eller visa på versionsprogression i ett arbete, det räcker att lämna in den slutgiltiga versionen av det specifika arbetet. Materialet ska lämnas in i ett filformat som inte kräver en specifik mjukvara för att öppnas. Exempelvis bör *level design*-arbete inte lämnas in som en Unity-scen utan snarare lämnas in som bilder eller video. Ytterligare exempel på vanliga arbeten och filformat finns listade i stycket nedan.

Design & Game writing

- | | |
|---|--|
| • Research | word & pdf-dokument, png-bild |
| • Manus | word & pdf-dokument, |
| • Prototyper | png-bild, mp4-video |
| • Level design | png-bild, mp4-video |
| • Planeringsdokument
(flödesschema, storyboards, etc.) | word & pdf-dokument, png-bild |
| • Designdokumentation | word & pdf-dokument |
| • Loggbok | word & pdf-dokument |
| • Anteckningar | word & pdf-dokument |

Musik & Ljud

- | | |
|-----------|----------------------------|
| • SFX | ogg, wav |
| • Musik | ogg, wav |
| • Ambians | ogg, wav, mp4-video |

Programmering

- | | |
|---|-------------------------------|
| • Källkod för spelet | cs, cpp, h, js |
| • Källkod för hjälpprogram och experiment | cs, cpp, h, js |
| • Kodstandard och skisser för kodstruktur | pdf-dokument, png-bild |

Grafik

- | | |
|---------------------|------------------|
| • Spritesheets | png-bild |
| • Animationer, | mp4-video |
| • Koncept-grafik | png-bild |
| • Gränssnittsgrafik | png-bild, |

Ytterligare uppgiftsinformation följer på nästa sida...

Uppgiften bedöms utifrån följande kriterier:

Underkänd

- Materialet saknas eller visar på en bristande arbetsinsats givet projektets omfång.

Godkänd

- Materialet är inlämnat och visar på en rimlig arbetsinsats givet projektets omfång.

Inlämningsinformation:

- Lämnas in i uppgiften ”Individuellt material (Individuell uppgift)” på kurssajten.
- Zip-arkivet skall ha följande namngivningsstruktur:
”STUDENTSIGNATUR”_material
(*exempelvis: b04freer_material.zip*)

3.20 Presentationsmaterial (Gruppuppgift)

Deadline: 31 mars kl 23:55

Vid frågor om uppgiften - kontakta Peter Sjöberg (peter.sjoberg@his.se).

Efter slutredovisningen skall en person i er grupp lämna in presentationsmaterialet ni använde vid slutredovisningen. Uppgiften lämnas in som ett Zip-arkiv innehållandes powerpoint-fil samt eventuella *trailer* och *gameplay*-filmer som användes i presentationen.

Uppgiften bedöms utifrån följande kriterier:

Underkänd

- Presentationsmaterialet saknas eller går inte att öppna.

Godkänd

- Presentationsmaterialet är inlämnat och går att öppna.

Inlämningsinformation:

- Lämnas in i uppgiften ”Presentationsmaterial (Gruppuppgift)” på kurssajten.
- Zip-arkivet skall ha följande namngivningsstruktur:
Grupp”GRUPPNUMMER”_presentation
(*exempelvis: Grupp1_presentation.zip*)

3.21 Körbart spel (Gruppuppgift)

Deadline: 31 mars kl 23:55

Vid frågor om uppgiften - kontakta Fredrik Eriksson Caba (fredrik.eriksson@his.se).

Vid slutet av kursen skall en person i er grupp lämna in en körbar version av spelet. Uppgiften lämnas in som ett Zip-arkiv innehållandes det körbara spelet och dess tillhörande filer samt ett textdokument som förklarar hur spelet spelas (viktiga instruktioner och kontrollschema).

Uppgiften bedöms utifrån följande kriterier:

Underkänd

- Spelet saknas eller går inte att köra.

Godkänd

- Spelet är inlämnat och går att köra.

Inlämningsinformation:

- Lämnas in i uppgiften "Körbart spel (Gruppuppgift)" på kurssajten.
- Zip-arkivet skall ha följande namngivningsstruktur:
Grupp"GRUPPNUMMER"_spel
(*exempelvis: Grupp1_spel.zip*)