

Kursplan för

PHYSICAL GAMING, PERFORMING SPACE AND MEDIA

5 ects CREDITS

Course Code

XXXXXX

Approval

Approved 2xxx-xx-xx by the UFN at Gotland University.

Valid from xx xxxx

Subject and level

Expression in convergent media, G1F

Learning outcomes

The course is project-based and provides students with basic knowledge of new technology in the fields of dance, games, arts and media, and encourages students to a cross-disciplinary context to a cross-disciplinary context to learn from other students' disciplines, practices and culture. Students will work together in groups, with the aim to create a game based on a performative and interactive, real time experience. The final work will be presented in a public context during the last day of the workshop.

Course content

The course is based at NordPlus teacher- and student exchanges within the network Dance and Media Art (DAMA) and given as an international intensive course based on these three steps:

1. The preparatory work for the first week of the course is on-line. The task is a short presentation (50-10 min) of an artist, a performance or a work of art that students find inspiring from a field outside student's main area of interest or as a combination of several different areas. The task should be presented in the form of an oral presentation during the workshop's first day.
2. Ten-day intensive workshop with international students and teachers based on team building and development of ideas on the basis of already existing media tools and performative techniques, which will culminate with a performance/real live game. During the workshop, each group will be documenting the work process and its final result.
3. A week of of distance based teamwork to compile the documentation, evaluate the project idea and its execution, the team work and your own effort during the group work.

entrance requirement

60 credits in game design or interpretation in art design or equivalent.

type of teaching

THE COURSE IS A COMBINATION OF ONLINE AND CAMPUS EDUCATION. IN THE COURSE OF DIFFERENT PHASES, DIFFERENT METHODS WILL BE APPLIED: CASE STUDIES, SEMINARS AND LECTURES.

examination and grades

MANDATORY LAB WITH ASSIGNMENTS IN THE FORM OF PRESENTATION, CARRIED OUT PROJECTS IN GROUPS AND WELL WRITTEN REPORT AND DOCUMENTATION SUBMISSION AS GRADES ARE ONE OF THE FOLLOWING PASS (G) OR FAIL (U).

course literature

HANDOUTS WILL BE PROVIDED BY TEACHERS. INTERNET-PUBLISHED ARTICLES AND VIDEO TUTORIALS WILL BE USED AS A COMMENTARY MATERIALS DURING THE COURSE.

Kursplan för

FYSISKA SPEL, PERFORMING SPACE OCH MEDIA

5 HÖGSKOLEPOÄNG

Physical Gaming, Performing space and Media
5 erts CREDITS

Kurskod

XXXXXX

Beslut

Fastställd 2xxx-xx-xx av Utbildnings- och forskningsnämnden vid Högskolan på Gotland.

Gäller from xx xxxx

Ämne Och Nivå

Gestaltning i konvergerande medier, G1F

Kursens mål

Kursen är projektbaserad och ger studenterna grundläggande kunskap om ny teknologi inom områdena dans, spel, konst och media samt uppmuntrar studenter att i ett korsdisciplinärt sammanhang ta del av andra studenters discipliner, metoder och kultur. Studenterna kommer att arbeta tillsammans i grupper, med syfte att skapa ett spel baserat på en performativ och interaktiv upplevelse i realtid. Det avslutande arbetet kommer att presenteras i publikt sammanhang sista dagen av workshopen.

Kursens innehåll

Kursen är baserad på NordPlus lärar- och studentutbyte inom nätverket Dans och Media Art (DAMA) och ges som en internationell intensivkurs baserad på 3 steg:

1. Det förberedande arbetet under den första veckan av kursen är nätbaserat. Uppgiften består i en kort presentation (5-10 min) av en konstnär, en performance eller ett konstverk som studenterna finner inspirerande, men som kommer från ett fält utanför studentens huvudsakliga intresseområde eller utgör en kombination av flera olika områden. Uppgiften redovisas i form av en presentation under workshopens första dag.
2. Tio dagars intensiv workshop med internationella studenter och lärare baserad på teambuilding och idéutveckling grundat på redan befintliga medieverktyg och performativa tekniker som avslutas med en performance/real live game. Under workshopen ska varje grupp dokumentera arbetsprocessen och det slutliga resultatet
3. En veckas distansarbete i grupp för att sammanställa dokumentationen, utvärdera projektets idé och utförande, teamarbetet och den egna insatsen under projektens gång.

Behörighet

60 hp inom speldesign eller gestaltning eller motsvarande.

Undervisningsformer

Kursen ges som en kombination av nätbaserad och campus-utbildning. I kursens olika faser kommer olika metoder att tillämpas: fallstudier, seminarier och föreläsningar.

Examinationsformer och betyg

Obligatoriska laborationer med inlämningsuppgifter i form av presentation, genomfört projekt i grupp samt skriftlig rapport och dokumentationsinlämning.

Som betyg på kursen används något av uttrycken Godkänd (G) eller Underkänd (U).

Kurslitteratur

Kompendier tillhandahålls av lärare . Internet-publicerade artiklar och videotutorials kommer att användas som kompletterande material under kursens gång