



Kursus modul beskrivelse

Oplysninger om modulet

Titel: Introduktion til kreativ digital udvikling

Type: Kursus modul

Undervisningssprog: Dansk

Undervisningssted: Campus Aalborg

ECTS point: 10 ECTS

Periode: 1. september 2022 – 31. januar 2023

Placering

1. semester, B.Sc. i Medialogi

Modulkoordinator og sekretariatsdækning

[Kasper Rodil](#) (koordinator), [Andreas Møgelmoose](#) (koordinator), [Inaam C. Ramløse](#) (sekretær)

Fagligt indhold og sammenhæng med øvrige moduler/semestre

Den formelle beskrivelse af modulet findes i studieordningen:

<https://moduler.aau.dk/course/2021-2022/MSNMEDB1213A?lang=da-DK>

Kurset danner grundlaget for både P0, P1, GameJam og udføres i tæt samarbejde med disse. Kurset dækker grundlæggende softwareudvikling og design af grafik til udvikling af interaktive softwaresystemer, samt værktøjer der støtter den grafiske produktion til rapportarbejde, gruppearbejde og kommunikation af disse. Kurset lægger fundament til fremtidig design, implementering og konceptualisering af fremtidige semestre som involverer alt fra mobile apps til Virtual Reality.

Det faglige indhold kan overordnet forstås som værende to retninger; en grafisk- og en implementeringsrettet.

Grafisk: på denne del vil den studerende lære at lave 2d grafik som vil støtte GameJam (primært), samt at lave 3D grafik til brug i interaktive miljøer (primært Unity), og der vil være grafisk introduktion til dokumentation og rapportering af gruppearbejde, implementering og design (Miro og sketching).

Implementering: formålet er at lære c# som programmeringssprog, og Unity som udviklingsmiljø for fremtidig produktion af interaktive prototyper i alt fra Virtual Reality over PlayStation til webbaserede- og mobilbaserede prototyper.

Mål

Målet med dette kursus er at gøre de studerende i stand til at give deres idéer liv som interaktive softwaresystemer – applikationer, spil, brugerfladeprototyper. Det omfatter naturligvis programmering (i C# og frameworket Unity), men også flowcharts til planlægning, design og udførelse af grafiske assets, og evner til at kommunikere idéer til sine kolleger. Når kurset er omme, skal de studerende være i stand til at programmere den software, der er nødvendige i deres projektarbejde.

Undervejs afholdes der i samarbejde med kurset et GameJam, hvor de studerende tidligt får mulighed for at prøve kræfter med hurtigt at bringe en idé fra koncept til et spilbart computerspil.

Omfang og forventet arbejdsindsats

De 10 ECTS (300 timer) er fordelt således:

2,7 ECTS (81 timer) på skemalagte forelæsninger og opgaveregning.

2,7 ECTS (81 timer) på forberedelse til forelæsninger.

4,0 ECTS (120 timer) på miniprojekter og eksamensprojekt.

0.6 ECTS (18 timer) på eksamen og forberedelse til denne.

Deltagerforudsætninger

Deltagerforudsætninger er beskrevet i modulbeskrivelsen (se link ovenover).



AALBORG UNIVERSITET

Eksamen

Modalitet og varighed: Individuel mundtlig eksamen på baggrund af projekt. Varigheden vil være 15 minutter, efterfulgt af 5 minutters votering

Bedømmelse: Efter 7-trinsskalaen

Godkendte hjælpemidler: Projektdokumentation

Forudsætninger for deltagelse: Rettidig indlevering af projektdokumentation

Yderligere detaljer vedrørende eksamen: Ved begyndelsen af eksamen vil den studerende holde en 5 minutters præsentation af det udførte projekt, hvorefter eksaminator vil stille opfølgende spørgsmål indenfor projektets område, og relaterede dele af resten af pensum. Karakteren vil være baseret på en samlet vurdering af projektet og den mundtlige præstation.

Information vedrørende projektet: Projektet er individuelt og består af et stykke software programmeret i C# og Unity. Emnet er frit, men projektet skal udvikles vha. objektorienteret programmering og indeholde mindst 2 klasser defineret af den studerende. Der skal gøres brug af funktionsdefinitioner, loops og arrays. Det skal tage imod tastatur- og/eller mus-input fra en bruger og vise sin status på skærmen. Det skal yderligere indeholde mindst 5 2D assets og 5 3D assets, hvor UV skal være unwrapped, med grundlag i undervisning i modellering, teksturering, animation og vise kompetence i import/eksport fra diverse indlærte grafik-værktøjer.