

Game design

Fag:

→ Kommunikation/IT A

→ Programmering B



Vi stiller
spørgsmål

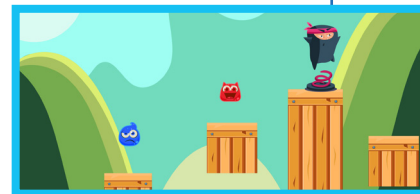
Vi skaber
løsninger

HTX →
Roskilde

Pulsen 4, 4000 Roskilde
46 300 400
htxroskilde@rts.dk
htxroskilde.dk

Game design

Kommunikation/IT A – Programmering B



Du kommer til at arbejde med de værktøjer og fremgangsmåder, der er relevante for udvikling af spil og digi-

- Hvordan udvikles og programmeres computerspil?
- Hvordan kan grafiske virkemidler underbygge historiefortælling og interaktion?
- Hvordan styres udviklingsprocessen fra idé til design og videre til prototype og release?

tale medier – fra idé til prototype og release. Fx målgruppeanalyse, lyd og grafik, game feel, game physics, engines, systemudvikling.

Matematik A, som er valgfag, kræves på de fleste videregående IT-uddannelser og er en forudsætning for spiludvikling. Vi ser på kasteparabler ved skud, cirkler ved eksplosioner, forskydninger rundt i et 2D- eller 3D-univers og laver statistikker til gamescore.

I **kommunikation/IT** arbejder vi med tekniske, designmæssige og kommunikationsmæssige aspekter ved spil og computerbaserede medier.

I **programmering** lærer du at kode til spil, fx visualisering af en bevægelse i 2D eller 3D, men også selve logikken bag spilhistorien.

Projekter kan fx være:

- Design et læringsspil - proces med målgruppeanalyse, design, programmering, brugertest
- Beskriv en rumlig figur matematisk ved formler og tegn den i programmering
- Lav et 3D-eventyrspil: en fortælling med udfordringer for din spilkarakter, planlæg processen, udvikl spilverdenen med realistiske omgivelser og bevægelser

Studieretningen giver dig et solidt grundlag for at læse videre på IT-Universitetet eller Aalborg Universitet, København til fx:

- Spiludvikler
- Programmør
- Ingeniør
- Multimediedesigner
- Datalogi
- Bachelor/cand.it

