

# Lärandeblad nr 3 UTFORMNING AV SPEL



VERKSAMHETENS STRUKTUR.

## Allmän beskrivning, sammanhang och mål

I varje utmaning som erbjöds eleverna hade den grundläggande spelutformningen gjorts tidigare, en grundläggande version av spelet fanns redan tillgänglig och eleverna behövde bara slutföra spelet.

Huvudsyftet med aktiviteten är att eleverna ska förstå vad som verkligen krävs för att utforma ett spel, från berättelsen till mekaniken, grafiken osv. Eleverna kommer att börja från början och utforma ett spel utifrån sina egna erfarenheter som spelare.

## MÅL FÖR INLÄRNING

I slutet av denna aktivitet kommer eleven att kunna...

1. Förstå vad speldesign är
2. Förstå hur man definierar kraven för spelet
3. Förstå hur man skapar en berättelse för spelet.
4. Förstå hur man skapar eller anpassar grafiken för spelet.
5. Förstå hur man specificerar spelmekaniken för ett spel.

| ANVISNINGAR |
| --- |

STEG 1 - FÖRBEREDELSER

Utbildaren bör läsa läromedlet i förväg och följa alla instruktioner för att försäkra sig om att han/hon förstår alla steg som krävs. Detta gör det också möjligt för utbildaren att se till att alla resurser är tillgängliga och att leta efter ytterligare resurser om de ursprungliga resurserna inte är tillgängliga.

## RESURSER

* <https://en.wikipedia.org/wiki/Game_design>
* <https://www.cgspectrum.com/blog/what-is-game-design>

STEG 2 - PRESENTATION

Utbildaren presenterar problemet för klassen. Eleverna uppmanas att läsa webbsidorna om speldesign. Utbildaren bör diskutera med eleverna vilka steg som krävs för att utforma ett spel. De bör sedan diskutera (hela klassen) vilket spel de kan skapa. De bör komma överens om vilken typ av spel som ska utvecklas (de följande stegen beror på detta beslut). Under de följande stegen bör eleverna registrera sina idéer i ett speldesigndokument.

## RESURSER

* https://en.wikipedia.org/wiki/Game\_design\_document

STEG 3 - UTVECKLA HANDLINGEN

Fortfarande i grupp ska alla elever utforma bakgrunden till berättelsen, karaktärerna (hur många) och hur berättelsen kommer att utvecklas under spelets gång. Vem är hjälten? Finns det dialoger?

STEG 4 - VISUELL UTFORMNING

Teamet bör diskutera vad som kommer att vara spelets övergripande bild, enligt handlingen. Är den tecknad? Är den levande? Eleverna bör sedan försöka hitta resurser på Internet som kan användas för spelet.

STEG 5 - SPELMEKANIK

Laget bör sedan diskutera vilken mekanik som kommer att användas. Vilket är poängsystemet? Kan spelaren dö? Finns det ett nivåsystem? Hur kan man segra?

STEG 6 - LJUD OCH MUSIK

Teamet bör sedan diskutera hur musiken och ljudet kommer att se ut. Eleverna bör sedan försöka hitta resurser på Internet som kan användas i spelet.

STEG 7 - BEDÖMNING

## Utbildaren kan bedöma eleverna på grundval av det övergripande resultatet (Game Design Document) och individuella bidrag till dokumentet.

