

Game Design
2017/18

Sydfyns Fri Fagskole



Game Design

Game Design er tænkt som indgangen til, at udvikle den enkeltes generelle forståelse og kompetencer for IT, herunder programmering, design og grafik. Der lægges vægt på, at man på linjen har fokus og øje for den enkeltes muligheder, både i forhold til uddannelse og fritid.

Livsoplysning opstår når man øger den enkeltes kendskab til IT generelt og spiludvikling specifikt . Det sker også, når eleven skal designe spil som skal interagere med andre.

Folkelig oplysning kommer til udtryk, når eleven stifter bekendtskab med det historiske, men også det fremtidige aspekt inden IT og spiludvikling. Der lægges vægt på computerspillenes historie, og det vægtes, at den enkelte elev får kendskab til grundlæggende programmering.

Demokratisk dannelse vil blive formidlet gennem samtale og aktiv deltagelse i forskellige samarbejdssituationer. Dette bidrager til at styrke elevernes evne til selv at finde ud af, hvilke områder de har mest interesse og måske flair for.

Indhold og materialer:

I undervisningen vil der blive brugt udvalgte spil og dokumentarfilm i historisk perspektiv. Derudover bruges der software som Photoshop, Scratch, Unity og lignende. Der vil blive lagt fokus på programmeringssprogene Scratch, C# og med mulighed for at arbejde med JavaScript og/eller Python.

Metoder: Undervisningen varierer mellem tavleundervisning, leg med fx Scratch-kort, små lege og afprøvninger af traditionelle computerspil med henblik på, at undersøge virkemidler, fortælleroller, game mechanics og spildesign.

Eleverne på Game Design linjen skal i fælles brobygning på Grenå Game College i 4 dage. Holdet skal også på virksomhedsbesøg, besøge IT-uddannelsessteder og den enkelte elev kan komme i relevant erhvervspraktik.

Linjen er en del af Frie Fagskolers branchestrategi omkring rekruttering til IT-branchen som i fremtiden kommer til at mangle arbejdskraft.