

KURSPLAN: GAMINGPROFILEN



Kursbeskrivning

Allmän kurs: Gaming är en ettårig profilkurs som riktar sig till dig som vill kombinera ditt intresse för gaming samtidigt som du erhåller grundläggande behörighet för vidare studier. Detta sker genom att du i din egen takt läser de gymnasiegemensamma ämnen som du saknar, samtidigt som du, under 6 timmar i veckan, fördjupar och utvecklar ditt intresse för olika typer av spelande.

Syfte och genomförande

Allmän kurs: Gaming är en utbildning med det huvudsakliga syftet att uppnå grundläggande behörighet för vidare studier så att du efter avslutade studier ges möjlighet att söka in till de flesta grundutbildningar vid Sveriges universitet, högskolor och yrkeshögskolor. Beroende på hur din tidigare studiesituation har sett ut, samt beroende på vad du är intresserad av att studera, kan du utöver profilen välja att läsa samtliga gymnasiegemensamma ämnen samt ett flertal intressanta tillvalskurser.

I Gamingprofilen under läsåret 2019/2020 kommer du under 6 timmar i veckan få möjlighet att utveckla dina kunskaper och färdigheter inom olika typer av spelande, med huvudfokus på tv-spel genom spelkonsolen Playstation 4. Du som kursdeltagare ges dock ett inflytande gällande vilka spel som kommer att spelas och analyseras, samt vilken spelkonsol du föredrar att spela genom.

Kursen innehåller förutom en hel del spelande även teoretiska moment där vi tillsammans diskuterar och analyserar spelindustrin, olika spelkulturer, samt enskilda spel utifrån olika samhällsvetenskapliga teorier och perspektiv. Syftet med den teoretiska delen är att du ska få en ökad kunskap och en större medvetenhet om vilka faktorer som på olika sätt påverkar dig som aktiv spelare.

Profilens upplägg

Profilens 6 timmar/vecka fördelas vanligtvis på följande vis:

4 timmar praktiskt spelande

2 timmar spelteori

Huvudområden och delmoment:

- Spel genom historien
- Sällskapsspel: brädspel och kortspel
- Tv-spel: konsoler och bärbara tv-spel
- Datorspel
- Onlinespel/mobilspel
- Spelindustrin: producenter och konsumenter
- Spelanalys
- Normer och ideal: spelkulturer och enskilda spel
- Åldersgränser: nödvändigt eller onödigt?
- Fysiska och psykiska effekter av spelande
- Mat för gamers

Målbeskrivning

Efter genomförd profilkurs ska du kunna visa på grundläggande kunskaper om spelandets framväxt och betydelse inom olika kulturer och sammanhang. Du ska även kunna analysera spelandet och dess betydelse utifrån ett individ-, grupp- och samhällsperspektiv.

Efter avslutad profilkurs skall den studerande kunna:

- redogöra för uppkomsten av olika typer av spel, samt förklara deras funktion och betydelse inom den aktuella miljön
- förklara vilka intressen som kan ligga bakom de spel som utvecklas och introduceras på spelmarknaden
- redogöra för centrala inslag inom olika spelgenrer och spelkulturer, både nationellt och globalt
- identifiera och analysera normer och ideal, t.ex. hur könsroller förmedlas inom sällskapsspel, tv-spel och datorspel
- redogöra för hälsoaspekterna gällande olika typer av spelande

Examinationsformer

Kursen examineras genom ett aktivt deltagande samt genom både praktiska, skriftliga och muntliga examinationer.

Kurslitteratur

Stencilmaterial.

Avgifter

1500 kr/termin (materialavgift) + 1000 kr/termin (terminsavgift)

Totalt: 2500 kr/termin + kostnad för inköp av de spel som du vill spela under läsåret