

**KURSPLAN**

# **Datorspelsproduktion 7,5 högskolepoäng M0053D**

**Computer Game Production**

**Kursplan antagna: Höst 2022 Lp 1 - Vår 2023 Lp 4**

**BESLUTSDATUM  
2022-02-11**

# Datorspelsproduktion 7,5 högskolepoäng M0053D

## Computer Game Production

### Grundnivå, M0053D

<b>Utbildningsnivå</b>	<b>Fördjupningskod</b>	<b>Betygsskala</b>	<b>Ämne</b>	<b>Ämnesgrupp (SCB)</b>
Grundnivå	G1N	U G#	Mediedesign	Medieproduktion

## Behörighet

Grundläggande behörighet +  
Engelska 6.

## Urval

Urvalet grundas på betyg och högskoleprov

## Examinator

Arash Källmark

## Mål/Förväntat studieresultat

I kursen studeras de olika produktionstegen, deras interna och externa beroenden och leveranser. Efter godkänd kurs ska studenten kunna visa:

1. förmåga att planera och budgetera för ett mindre spelprojekt
2. förmåga att dokumentera ett projekt
3. förmåga att presentera resultat

## Kursinnehåll

Kursen behandlar följande ämnesområden:

- Grundläggande ramverk i en produktionsprocess,
- Yrkesroller inom ett spelutvecklingsteam
- Projektplanering
- Budgetering
- Dokumentation och kommunikation
- Produktionscykel

## Genomförande

Kursens undervisningspråk samt undervisningsform anges för varje kurstillfälle och framgår av kurssidan på Luleå tekniska universitets hemsida.

Kursens material är på engelska och du förväntas ha goda muntliga, skriftliga och informationssökande kunskaper på det språket.

Kursen är helt på distans utan fysiska träffar och undervisningen bygger på självständigt arbete och självstudier av kurslitteratur och angivet material och du förväntas ha förmåga att på egen hand söka upp information. Detta behandlas sedan genom quiz och inlämningsuppgifter.

Kursen följer inte traditionell schema, men du förväntas genomföra lärande- och examinationsaktiviteter före stopptiderna i läroplattformen för att lärarna ska ha möjlighet att granska och betygsätta.

## Examination

Om det finns beslut om särskilt pedagogiskt stöd, i enlighet med Riktlinjen Studentens rättigheter och skyldigheter vid Luleå tekniska universitet, finns möjlighet till anpassad eller alternativ examinationsform.

Kursmålen examineras i form av quiz och inlämningsuppgifter organiserade i provmoduler definierade i kursplanen. Varje provmodul kan i sig bestå av flera uppgifter, vilka framgår i studiehandledningen för kurstillfället. För alla uppgifter finns detaljerade beskrivningar i kursens lärplattform som förtydligar hur uppgiften ska utföras och examineras.

För uppgifter som ej godkänts vid kursens slut ges tillfälle att komplettera vid senare kurstillfällen.

## Litteratur. Gäller från Höst 2022 Lp 1

The Game Production Toolbox, av Heather Maxwell Chandler, ISBN-10: 1138341711

## Kursgivare

Institutionen för system- och rymdteknik (SRT)

## Moduler

Kod	Benämning	Betygsskala	Hp	Tillstånd	Gäller från	Titel
0004	Quiz	U G#	4	Obligatorisk	H22	
0005	Inlämningsuppgifter	U G#	3,5	Obligatorisk	H22	

## Studiehandledning

Studiehandledning finns i lärplattformen Canvas före kursstart. Du som är ny student hittar all information du behöver på [www.ltu.se/studentwebben/ny-student](http://www.ltu.se/studentwebben/ny-student). Du som redan studerar vid Luleå tekniska universitet hittar information om kursstart via schema på studentwebben alternativt via kursrummet i lärplattformen. Du når lärplattformen via Mitt LTU.

## Revidering fastställd

av Jonny Johansson, HUL SRT 2022-02-11

## Kursplanen fastställd

av LTU Skellefteå 2010-02-19