

**KURSPLAN**

# **Spelutvecklingsprojekt 15 högskolepoäng S0003E**

**Game development project**

**Kursplan antagna: Höst 2023 Lp 1 - Tills vidare**

**BESLUTSDATUM  
2021-06-16**

# Spelutvecklingsprojekt 15 högskolepoäng S0003E

## Game development project

### Grundnivå, S0003E

<b>Utbildningsnivå</b>	<b>Fördjupningskod</b>	<b>Betygsskala</b>	<b>Ämne</b>	<b>Ämnesgrupp (SCB)</b>
Grundnivå	G1F	U G#	Medieteknik	Datateknik

## Behörighet

Grundläggande behörighet samt S0009E Programmering av datorspelsgrafik, S0010E Programvaruteknik samt S0011E Datorspelsmotorers arkitektur.

## Urval

Urvalet grundas på 1-165 högskolepoäng.

## Mål/Förväntat studieresultat

Genomförandet av projektet ger studenten kunskap i de olika delmomenten i spelutveckling, din egen roll och ansvar i gruppen samt gränssnitten mellan de olika produktionsverktygen och rollerna i teamet.

Efter godkänd kurs ska studenten kunna visa:

- brett kunnande inom området datorspelsutveckling samt första samband på systemnivå
- formaga att tillämpa kunskaper i matematik och naturvetenskap för specifika frågeställningar.
- kunskap i att modellera, simulera, förutsäga och utvärdera metoder och algoritmer för de komponenter som används i ett datorspel
- formaga att identifiera sitt behov av ytterligare kunskap och att fortlopande utveckla sin kompetens. Vilket visas genom inkludering av nya koncept och lösningar i datorspelet.
- formaga att planera sitt eget arbete i relation till andra kompetenser och gruppmedlemmar i ett spelutvecklingsprojekt
- formaga att förklara de olika yrkesrollerna, momenten och dess inbördes relationer och beroenden i ett spelutvecklingsprojekt
- formaga att genomföra de tekniskt viktiga momenten vid produktion av datorspel.
- formaga att inse och motivera de etiska och sociala avväganden som görs i spelets innehåll
- formaga att tillmötesgå behovet av jämställdhet i praktisk tillämpning, både vad gäller datorspels innehåll och produktion.

## Kursinnehåll

I kursen arbetar studenterna i grupp och producerar en datorspelsprototyp i 3D miljö.

Arbetet bedrivs med agila metoder. Kursen ger studenten insikt i hela processen vid utveckling av ett datorspel i en miljö motsvarande en professionell produktion.

Moment som ingår är: framtagande av grundläggande ide- och designarbete, val av teknologier, planering, produktion och kontinuerlig leverans.

## Genomförande

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

Kursen genomförs i en miljö som uppfyller kraven på en professionell produktion. De tekniska förutsättningarna i form av utvecklingsmiljö och krav på spelmoment/genomförande presenteras innan kursstart av handledare.

## 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. Examinationen sker fortlöpande under kursen i form av muntlig och skriftlig redovisning av inlämningsuppgifter, samt slutredovisning i form av skriftlig och praktisk redovisning.

## Otillåtna hjälpmedel vid prov och bedömning

Om en student, genom användande av otillåtna hjälpmedel, försöker vilseleda vid prov eller när en studieprestation ska bedömas, får disciplinära åtgärder vidtas. Uttrycket "otillåtna hjälpmedel" betyder de hjälpmedel som lärare i förväg inte uppgett som tillåtna hjälpmedel och som kan vara till hjälp vid lösandet av examinationsuppgiften. Detta innebär att alla hjälpmedel som inte uppgetts som tillåtna är otillåtna.

## Kursgivare

Institutionen för system- och rymdteknik (SRT)

## Moduler

Kod	Benämning	Betygsskala	Hp	Tillstånd	Gäller från	Titel
0001	Inlämningsuppgifter	U G#	12	Obligatorisk	H12	
0002	Redovisning	U G#	3	Obligatorisk	H12	

## 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 2021-06-16

## Kursplanen fastställd

av Jonny Johansson, HUL SRT 2012-03-14