

**KURSPLAN**

# **Inriktningsprojekt spelutveckling 15 högskolepoäng S0007E**

**Specialisation project in game development**

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

**BESLUTSDATUM  
2021-02-17**

# Inriktningsprojekt spelutveckling 15 högskolepoäng S0007E

## Specialisation project in game development

### Grundnivå, S0007E

Utbildningsnivå	Fördjupningskod	Betygsskala	Ämne	Ämnesgrupp (SCB)
Grundnivå	G2F	U G#	Medieteknik	Datateknik

## Behörighet

Grundläggande behörighet samt Godkänd på samtliga kurser enligt utbildningsplanen för Datorspelutveckling.

## Urval

Urvalet grundas på 1-165 högskolepoäng.

## Mål/Förväntat studieresultat

Under kursen kommer du som student ges möjlighet att utveckla dig inom den inriktning du väljer. Ett ytterligare mål är att du ska öva och förbättra dina förmåga att hitta ny eller fördjupad kunskap inom området datorspelutveckling. Efter godkänd kurs ska studenten kunna visa:

- brett kunnande inom området datorspels samt förstå samband på systemnivå
- förmåga att tillämpa kunskaper i matematik och naturvetenskap för specifika frågeställningar. Det visas genom redovisning av koncept och tester .
- förmåga att modellera, simulera, förutsäga och utvärdera metoder och algoritmer inom datorspelsområdet. Det visas genom implementationer och dokumentation.
- förmåga att identifiera sitt behov av ytterligare kunskap och att fortlöpande utveckla sin kompetens. Det visas genom redovisning av fördjupningsstudie med identifiering av fortsatt arbete.
- förmåga att självständigt ta ansvar för och genomföra utforskande av, för studenten, nya områden på en vetenskaplig nivå. Samt tillämpa ny kunskap i implementationer i kod, samt förklara och redovisa detta för andra studenter mindre insatta i det specifika området.

## Kursinnehåll

Kursens innehåll bestäms till stor del av den inriktning studenten valt. En slutlig plan för innehållet fastställs vid kursstart tillsammans med examinator och handledare.

## Genomförande

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

Eget arbete under handledning och med ett måldokument som styrning. Under genomförandet finns ett antal milestones där progression och resultat redovisas. Arbetet bedrivs i projektform med tydligt fokus på att studenten fördjupar sina kunskaper inom det valda området genom teoretiskt och praktiskt arbete.

## 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.

Arbetet kommer att vara indelat i tidsbegränsade delar med en omfattning av ungefär 5hp. Vid varje avslutat moment kommer det att krävas en rapportering (skriftlig och muntlig) av resultat och hur målet har nåtts. Både goda och dåliga erfarenheter skall diskuteras. Under hela arbetet ska en tidsdagbok upprättas. Slutrapporten skrivs på ett vetenskapligt sätt och ska även redovisas muntligt.

## 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.

## Överlappning

Kursen S0007E motsvarar kursen S0011D

Kursen motsvarar S0011D Inriktningsprojekt spelutveckling

## Kursgivare

Institutionen för system- och rymdteknik (SRT)

## Moduler

Kod	Benämning	Betygsskala	Hp	Tillstånd	Gäller från	Titel
0001	Inlämningsuppgift	U G#	15	Obligatorisk	H15	
0002	Muntlig redovisning	U G#	0	Obligatorisk	H15	
0003	Skriftlig rapport	U G#	0	Obligatorisk	H15	

## 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 2021-02-17

## Kursplanen fastställd

av Jonny Johansson, HUL SRT 2015-02-16