

KURSPLAN

Spelprojekt för datorgrafiker 15 högskolepoäng W0007F

Game project for CG artists

Kursplan antagna: Vår 2016 Lp 4 - Tills vidare

**BESLUTSDATUM
2016-01-15**

Spelprojekt för datorgrafiker 15 högskolepoäng W0007F

Game project for CG artists

Grundnivå, W0007F

Utbildningsnivå	Fördjupningskod	Betygsskala	Ämne	Ämnesgrupp (SCB)
Grundnivå	G1N	U G#	Medieproduktion	Medieproduktion

Behörighet

Grundläggande behörighet

Urval

Urvalet grundas på betyg och högskoleprov

Examinator

Håkan Wallin

Mål/Förväntat studieresultat

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

Efter examination i kursen skall studenten kunna:

planera sitt eget arbete i relation till andra kompetenser och gruppmedlemmar i ett spelutvecklingsprojekt.

förklara de olika yrkesroller, moment och dess inbördes relationer och beroenden i ett spelutvecklingsprojekt.

genomföra de tekniskt och konstnärligt viktiga momenten vid produktion av datorgrafik för datorspel.

Kursinnehåll

I kursen arbetar studenterna i grupp och producerar en datorspelsprototyp i 3D miljö där moment som grundläggande idé- och designarbete, teknologier, planering, produktion och leverans ingår.

Genomförande

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

Föreläsningar och laborationer. Kursen genomförs i en miljö som uppfyller kraven på professionell produktion.

De tekniska förutsättningarna i form av utvecklingsmiljö och krav på spelmoment/genomförande presenteras innan kursstart av handledare. Gemensamt utarbetas därefter en spelidé som presenteras, jämförs med förutsättningarna och godkänns av kursansvarig vid kursstart.

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.

Examination sker fortlöpande under kursen i form av redovisningar och inlämningsuppgifter, samt slutredovisning i form av skriftlig/praktiskt redovisning. Kursen kan endast examineras genom deltagande i spelutvecklingsprojekt med liknande förutsättningar och genomförande.

Litteratur. Gäller från Höst 2012 Lp 1

Meddelas vid kursstart

Kursgivare

Institutionen för konst, kommunikation och lärande

Prov

Provnr	Typ	Hp	Betyg
0001	Leveranser	15	U G#

Revidering fastställd

av Patrik Häggqvist, huvudansvarig utbildningsledare vid Institutionen för konst, kommunikation och lärande 2016-01-15

Kursplanen fastställd

av Institutionen för konst, kommunikation och lärande 2012-03-13