

**KURSPLAN**

# **Datorspels- och VFX- produktion 7,5 högskolepoäng W0020F**

**Computer game and visual effects production**

**Kursplan antagna: Höst 2015 Lp 1 - Tills vidare**

**BESLUTSDATUM  
2015-02-18**

# Datorspels- och VFX-produktion 7,5 högskolepoäng W0020F

## Computer game and visual effects production

### Grundnivå, W0020F

<b>Utbildningsnivå</b> Grundnivå	<b>Fördjupningskod</b> G2F	<b>Betygsskala</b> U G#	<b>Ämne</b> Medieproduktion	<b>Ämnesgrupp (SCB)</b> Medieproduktion
-------------------------------------	-------------------------------	----------------------------	--------------------------------	--

## Behörighet

Grundläggande behörighet samt Kurserna W0007F, W0003F, W0009F och W0013F eller S0013D, S0016D, S0010D, S0006D och S0003E.

## Urval

Urvalet grundas på 1-165 högskolepoäng.

## Examinator

Håkan Wallin

## Mål/Förväntat studieresultat

Studenten skall kunna:

- Redogöra produktionsmoment inom inom datorspels- och VFX-produktion.
- Redogöra för de vanligaste organisationsstrukturerna, kompetensbehov och yrkesroller.
- Visa färdighet i praktisk resurs- och tidplanering

## Kursinnehåll

Grundläggande datorspelsproduktion och VFX-produktion: preproduktion - produktion - postproduktion.

Delmoment och beroenden i produktionsprocesserna.

Organisation och yrkesroller inom spelproduktion och VFX-produktion: likheter och olikheter.

Projekthantering: verktyg, principer, tekniker och dess tillämpning inom datorspels- och VFX produktion.

Projektstyrning och progressmätning.

Produktionsteknik och metodval: nedbrytning och analys av produktionsalternativ och dess konsekvenser.

## Genomförande

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

Kursen genomförs i form av föreläsningar, gruppövningar och individuella inlämningsuppgifter.

## 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. Sker fortlöpande med obligatoriska praktiska övningar i labsal, godkända inlämningar enligt tidsplan och redovisningar.

## Överlappning

Kursen W0020F motsvarar kursen M0002D

Kursen ersätter M0002D

## Litteratur. Gäller från Höst 2015 Lp 1

The Game Production Handbook (latest revision), by Chandler

Referenslitteratur: The VES Handbook of Visual Effects: Industry Standard VFX Practices and Procedures

## Kursgivare

Institutionen för system- och rymdteknik (SRT)

## Prov

Provuppsättning saknas

## Kursplanen fastställd

av Huvudansvarig utbildningsledare KKL 2015-02-18