

**UTBILDNINGSPLAN
LÄSÅRET 2024/2025**

Högskoleingenjör Datorspelsprogrammering Antagna Höst 2023

**BESLUTSDATUM
2022-05-19**

**DIARIENUMMER
LTU-1927-2022**

**BESLUTSFATTARE
Ordförande för Tekniska fakultetsnämnden**

Utbildningens innehåll och upplägg

För högskoleingenjörsexamen från programmet Datorspelsprogrammering (180 högskolepoäng) krävs (obligatoriska kurser): Baskurser omfattande 37,5 högskolepoäng och Kärnkurser omfattande 120 högskolepoäng - enligt kurskravslistan i utbildningsplanen. Dessutom krävs ett examensarbete om minst 15 högskolepoäng och ytterligare 7,5 högskolepoäng i valfria kurser. Praktik under utbildningstiden rekommenderas men är ej ett krav för examen. Utbildningen är förlagd som campusutbildning i Skellefteå.

För tillträde till kurs för examensarbete ska angivna förkunskapskrav i kursplan vara uppfyllda. Särskild information om ansöknings- och antagningsförfarande till examensarbete säkerställs av kursgivande institution.

Omfattning

180 högskolepoäng

Examen

- Högskoleingenjörsexamen, datateknik med inriktning mot Datorspelsprogrammering

Förkunskapskrav

Grundläggande behörighet (med undantag för kravet på svenska) + Engelska 6, Fysik 2, Kemi 1, Matematik 3c eller Matematik D.

Urval

Urvalet grundas på betyg och högskoleprov

Obligatoriska kurser

Baskurser 37,5 högskolepoäng

Kurskod	Kurs	Hp	Nivå	Kommentar
F0060T	Mekanik och experimentella metoder	7,5	Grundnivå	
G0010N	Industriell ekonomi med ett hållbarhetsperspektiv	7,5	Grundnivå	
M0050M	Matematiska grunder och derivator	7,5	Grundnivå	
M0051M	Integraler, vektorer och matriser	7,5	Grundnivå	
M0052M	Differentialekvationer och transformteori	7,5	Grundnivå	

Kärnkurser 112,5 högskolepoäng

Kurskod	Kurs	Hp	Nivå	Kommentar
D0009E	Introduktion till programmering	7,5	Grundnivå	
D0037D	Objektorienterad programmering	7,5	Grundnivå	
D0041D	Datastrukturer och algoritmer	7,5	Grundnivå	
S0003E	Spelutvecklingsprojekt	15	Grundnivå	
S0005E	Introduktion till Datorspelsutveckling	7,5	Grundnivå	
S0009E	Programmering av datorspelsgrafik	15	Grundnivå	
S0010E	Programvaruteknik	7,5	Grundnivå	
S0011E	Datorspelsmotorers arkitektur	15	Grundnivå	
S0012E	Datorspel i ett systemperspektiv	15	Grundnivå	
S0013E	Programmering av datorspelsfysik och grundläggande forskningsmetodik	15	Grundnivå	

Examensarbete och kursen S0007E eller Examensarbete och valfritt utrymme 30 högskolepoäng

Valfritt utrymme är 15 högskolepoäng. Ett valfritt utrymme motsvarar en obligatorisk poängomfattning av kurser från universitet och högskola.

Kurskod	Kurs	Hp	Nivå	Kommentar
S0003D	Examensarbete, datorspelsutveckling	15	Grundnivå	
S0007E	Inriktningsprojekt spelutveckling	15	Grundnivå	Valbar

Läsordning

Årskurs 1 Antagna Höst 2023, Ges läsåret 2023/2024

Läsperiod	Kurskod	Kurs	Hp	Kommentar
1	D0009E	Introduktion till programmering	7,5	
1	M0050M	Matematiska grunder och derivator	7,5	
2	D0037D	Objektorienterad programmering	7,5	
2	M0051M	Integraler, vektorer och matriser	7,5	
3	M0052M	Differentialekvationer och transformteori	7,5	
3	S0005E	Introduktion till Datorspelsutveckling	7,5	
4	D0041D	Datastrukturer och algoritmer	7,5	
4	G0010N	Industriell ekonomi med ett hållbarhetsperspektiv	7,5	

Årskurs 2 Antagna Höst 2023, Ges läsåret 2024/2025

Läsperiod	Kurskod	Kurs	Hp	Kommentar
1	S0009E	Programmering av datorspelsgrafik	15	
2	F0060T	Mekanik och experimentella metoder	7,5	
2	S0010E	Programvaruteknik	7,5	
3	S0011E	Datorspelsmotorers arkitektur	15	
4	S0012E	Datorspel i ett systemperspektiv	15	

Årskurs 3 Antagna Höst 2023, Ges läsåret 2025/2026, planerad läsordning

Läsperiod	Kurskod	Kurs	Hp	Kommentar
1	S0003E	Spelutvecklingsprojekt	15	
2	S0013E	Programmering av datorspelsfysik och grundläggande forskningsmetodik	15	
3	S0007E	Inriktningsprojekt spelutveckling	15	Valbar
3		Valfritt utrymme	15	
4	S0003D	Examensarbete, datorspelsutveckling	15	Förkunskapskrav