

UTBILDNINGSPLAN
LÄSÅRET 2019/2020

Högskoleingenjör

Datorspelsutveckling

Antagna Höst 2019

BESLUTSDATUM
2018-11-08

BESLUTSFATTARE
Dekanus Teknisk fakultesnämnd

Utbildningens innehåll och upplägg

För högskoleingenjörsexamen från programmet Datorspelsutveckling (180 högskolepoäng) krävs (obligatoriska kurser): Baskurser omfattande 37,5 högskolepoäng och Kärnkurser omfattande 120 högskolepoäng - enligt kurskravslistan i utbildningsplanen. Dessutom krävs ett examensarbete om 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.

Undervisningsspråk kan vara engelska i högre årskurs för kurs eller del av kurs.

Omfattning

180 högskolepoäng

Examen

- Högskoleingenjörsexamen, datorspelsutveckling

Förkunskapskrav

Grundläggande behörighet +

Fysik 2, Kemi 1, Matematik 3c (områdesbehörighet A8).

Eller:

Fysik B, Kemi A, Matematik D (områdesbehörighet 8)

Urval

Urvalet grundas på betyg och högskoleprov

Obligatoriska kurser

Baskurser 30 poäng

Kurskod	Kurs	Hp	Nivå	Kommentar
F0060T	Mekanik och experimentella metoder	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	

Baskurser: Entreprenörskap 7,5 poäng

Kurskod	Kurs	Hp	Nivå	Kommentar
E0007N	Entreprenörskap och affärsplanering	7,5	Grundnivå	

Kärnkurser 120 poäng

Kurskod	Kurs	Hp	Nivå	Kommentar
D0009E	Introduktion till programmering	7,5	Grundnivå	
D0036D	Nätverksprogrammering	7,5	Grundnivå	
D0037D	Objektorienterad programmering	7,5	Grundnivå	
D0039D	Objektorienterad analys och design	7,5	Grundnivå	
D0041D	Datastrukturer och algoritmer	7,5	Grundnivå	
S0003E	Spelutvecklingsprojekt	15	Grundnivå	
S0005E	Introduktion till Datorspelsutveckling	7,5	Grundnivå	
S0006D	Datorspels AI	7,5	Grundnivå	
S0006E	Programmering av realtidsgrafik	7,5	Grundnivå	
S0007E	Inriktningsprojekt spelutveckling	15	Grundnivå	
S0008E	Grafikprogrammering och algoritmer	7,5	Grundnivå	
S0009D	Datorspelsfysik	7,5	Grundnivå	
S0012D	Spelmotorarkitektur	7,5	Grundnivå	
S0017D	Spelkonsoler och system	7,5	Grundnivå	

Examensarbete 15 poäng

Kurskod	Kurs	Hp	Nivå	Kommentar
S0003D	Examensarbete, datorspelsutveckling	15	Grundnivå	

Valfritt utrymme 7,5 poäng

Valfritt utrymme är 7,5 poäng. Ett valfritt utrymme motsvarar en obligatorisk poängomfattning av kurser från universitet och högskola.

Läsordning

Årskurs 1 Antagna Höst 2019, Ges läsåret 2019/2020

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	D0041D	Datastrukturer och algoritmer	7,5	
3	M0052M	Differentialekvationer och transformteori	7,5	
4	E0007N	Entreprenörskap och affärsplanering	7,5	
4	S0005E	Introduktion till Datorspelsutveckling	7,5	

Årskurs 2 Antagna Höst 2019, Ges läsåret 2020/2021, planerad läsordning

Läsperiod	Kurskod	Kurs	Hp	Kommentar
1	D0036D	Nätverksprogrammering	7,5	
1	S0006E	Programmering av realtidsgrafik	7,5	
2	D0039D	Objektorienterad analys och design	7,5	
2	F0060T	Mekanik och experimentella metoder	7,5	
3	S0006D	Datorspels AI	7,5	
3	S0012D	Spelmotorarkitektur	7,5	
4	S0003E	Spelutvecklingsprojekt	15	

Årskurs 3 Antagna Höst 2019, Ges läsåret 2021/2022, planerad läsordning

Läsperiod	Kurskod	Kurs	Hp	Kommentar
1	S0008E	Grafikprogrammering och algoritmer	7,5	
1	S0017D	Spelkonsoler och system	7,5	
2	S0009D	Datorspelsfysik	7,5	

2		Valfritt utrymme	7,5	
3	S0007E	Inriktningsprojekt spelutveckling	15	
4	S0003D	Examensarbete, datorspelsutveckling	15	Förkunskapskrav