

**UTBILDNINGSPLAN**  
**LÄSÅRET 2015/2016**

# **Högskoleingenjör**

# **Datorspelsutveckling**

## **Antagna Höst 2015**

**BESLUTSDATUM**  
**2014-11-06**

**BESLUTSFATTARE**  
**Enhetschef Utbildnings- & forskningsenheten**

## Utbildningens innehåll och upplägg

För högskoleingenjörsexamen från programmet Datorspelsutveckling (180 högskolepoäng) krävs (obligatoriska kurser): Baskurser omfattande 30-37,5 högskolepoäng och Kärnkurser omfattande 120 högskolepoäng - enligt kurskravlistan i utbildningsplanen. Dessutom krävs ett examensarbete om 15 högskolepoäng och ytterligare 7,5-15 högskolepoäng i valfria kurser. Praktik under utbildningstiden rekommenderas men är ej ett krav för examen 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, 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 högskolepoäng

Kurskod	Kurs	Hp	Nivå	Kommentar
F0004T	Fysik 1	7,5	Grundnivå	
M0038M	Matematik I - Differentialkalkyl	7,5	Grundnivå	
M0039M	Matematik III - Differentialekvationer, komplexa tal och transformteori	7,5	Grundnivå	
M0043M	Matematik II - Integralkalkyl och linjär algebra	7,5	Grundnivå	

### Baskurser: Entreprenörskap 7,5 högskolepoäng

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

### Kärnkurser 120 högskolepoäng

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 högskolepoäng

Kurskod	Kurs	Hp	Nivå	Kommentar
S0003D	Examensarbete, datorspelsutveckling	15	Grundnivå	

## Valfritt utrymme 7,5 högskolepoäng

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