

UTBILDNINGSPLAN
LÄSÅRET 2017/2018

Högskoleingenjör

Datorspelsutveckling

Antagna Höst 2015

BESLUTSDATUM
2016-11-03

BESLUTSFATTARE
Enhetschef utbildnings- och forskningsenheten

Dokument
Utbildningsplan
Läsåret 2017/2018

Utbildning
Högskoleingenjör
Datorspelsutveckling

Antagna
Höst 2015

Beslutsdatum
2016-11-03

Diariennr

Sida
2 (4)

Läsordning

Årskurs 1 Antagna Höst 2015, Ges läsåret 2015/2016

Läsperiod	Kurskod	Kurs	Hp	Kommentar
1	D0009E	Introduktion till programmering	7,5	
1	M0038M	Matematik I - Differentialkalkyl	7,5	
2	D0037D	Objektorienterad programmering	7,5	
2	M0043M	Matematik II - Integralkalkyl och linjär algebra	7,5	
3	D0041D	Datastrukturer och algoritmer	7,5	
3	M0039M	Matematik III - Differentialekvationer, komplexa tal och transformteori	7,5	
4	E0007N	Entreprenörskap och affärsplanering	7,5	
4	S0005E	Introduktion till Datorspelsutveckling	7,5	

Årskurs 2 Antagna Höst 2015, Ges läsåret 2016/2017

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	F0004T	Fysik 1	7,5	
3	S0006D	Datorspels AI	7,5	
3	S0012D	Spelmotorarkitektur	7,5	
4	S0003E	Spelutvecklingsprojekt	15	

Årskurs 3 Antagna Höst 2015, Ges läsåret 2017/2018

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