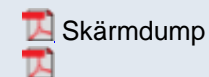


## Välj hur din utbildningsplan ska visas



Antagningstermin	H19H18H17H16H15H14H13H12H11H10 H09H08H07
Anpassa	KomplettObligatoriska kurserLäsordning
Version	2017/20182016/20172015/2016

**Viktigt! Aktuell information om kurskrav och läsordning visas alltid i senaste versionen (läsåret) av utbildningsplanen**

## Utbildningsplan Högskoleingenjör Datorspelsutveckling för läsåret 2015/2016

*Bachelor Programme in Computer Engineering*

Utbildningsplanen är reviderad 2014-11-06 av Enhetschef Utbildnings- & forskningsenheten.

Programmet nedlagt. Sista termin: V22

**Denna utbildningsplan är anpassad enligt följande**

**Antagen** H15

**Visning** Obligatoriska kurser

### **Omfattning**

Programmets omfattning är 180 högskolepoäng.

### **Examen**

[Högskoleingenjörsexamen, datorspelsutveckling](#)

### **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.



## Behörighet

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 Hp

Kod	Benämning	Hp	Nivå		
<a href="#">F0004T</a>	Fysik 1	7,5	G		
<a href="#">M0038M</a>	Matematik I - Differentialkalkyl	7,5	G		
<a href="#">M0039M</a>	Matematik III - Differentialekvationer, komplexa tal och transformteori	7,5	G		
<a href="#">M0043M</a>	Matematik II - Integralkalkyl och linjär algebra	7,5	G		

### SAMT

### Baskurser: Entreprenörskap 7,5 Hp

Kod	Benämning	Hp	Nivå		
<a href="#">E0007N</a>	Entreprenörskap och affärsplanering	7,5	G		

### SAMT

### Kärnkurser 120 Hp

Kod	Benämning	Hp	Nivå		
<a href="#">D0009E</a>	Introduktion till programmering	7,5	G		
<a href="#">D0036D</a>	Nätverksprogrammering	7,5	G		
<a href="#">D0037D</a>	Objektorienterad programmering	7,5	G		
<a href="#">D0039D</a>	Objektorienterad analys och design	7,5	G		

<a href="#">D0041D</a>	Datastrukturer och algoritmer	7,5	G		
<a href="#">S0003E</a>	Spelutvecklingsprojekt	15	G		
<a href="#">S0005E</a>	Introduktion till Datorspelsutveckling	7,5	G		
<a href="#">S0006D</a>	Datorspels AI	7,5	G		
<a href="#">S0006E</a>	Programmering av realtidsgrafik	7,5	G		
<a href="#">S0007E</a>	Inriktningsprojekt spelutveckling	15	G		
<a href="#">S0009D</a>	Datorspelsfysik	7,5	G		
<a href="#">S0012D</a>	Spelmotorarkitektur	7,5	G		
<a href="#">S0017D</a>	Spelkonsoler och system	7,5	G		
Ny kurs	Grafikprogrammering och algoritmer	7,5	G		

**SAMT****Examensarbete 15 Hp**

Kod	Benämning	Hp	Nivå		
<a href="#">S0003D</a>	Examensarbete, datorspelsutveckling	15	G		

**SAMT****Valfritt utrymme 7,5 Hp**

Kod	Benämning	Hp	Nivå		
	Valfritt utrymme	7,5			