

## Välj hur din utbildningsplan ska visas



Antagningstermin H19H18H17H16H15H14H13H12H11H10H09H08H07

Anpassa KomplettoBligatoriska kurserLäsordning

Version 2017/20182016/20172015/2016

## Utbildningsplan Högskoleingenjör Datorspelsutveckling för läsåret 2017/2018

*Bachelor Programme in Computer Engineering*



Denna utbildningsplan är anpassad enligt följande

Antagen H15

Visning Läsordning

### Läsordning

#### Årskurs 3 Antagna H15 Ges 17/18

			Lp1	Lp2	Lp3	Lp4	
<a href="#">S0008E</a>	Grafikprogrammering och algoritmer	7,5	x				
<a href="#">S0017D</a>	Spelkonsoler och system	7,5	x				
<a href="#">S0009D</a>	Datorspelsfysik	7,5		x			
	Valfritt utrymme	7,5		x			
<a href="#">S0007E</a>	Inriktningsprojekt spelutveckling	15			x		
<a href="#">S0003D</a>	Examensarbete, datorspelsutveckling	15				x	Förkunskapkrav