

Utbildningsplan

för

Kandidatprogram i datorspelsutveckling
Bachelor Programme in Computer Game Development

180.0 Högskolepoäng
180.0 ECTS credits

Programkod:	SGAMK
Gäller från:	HT 2010
Fastställt:	2009-10-08
Värdinstitution:	Institutionen för data- och systemvetenskap

Beslut

Denna utbildningsplan är fastställd av samhällsvetenskapliga fakultetsnämnden 2009-10-08.

Förkunskapskrav och andra villkor för tillträde till programmet

Samhällskunskap A/Samhällskunskap 1b alt 1a1+1a2.

Programmets uppläggning

Årskurs 1 och 2 ger grundläggande kunskaper och färdigheter i spelkonstruktion, såsom analys, design, modellering, programmering och medieteknik, bild-, grafik- och ljudhantering, ljussättning, datoranimation, spelproduktion och spelmotorer.

Under årskurs 3 kan kurser som ger ytterligare fördjupning inom spelutveckling väljas, eller så kan kurser som ger breddning inom valfritt ämne väljas, t.ex. inom film, ljud, konst, berättande och pedagogik. Under tredje året skall studenten genomföra ett projektarbete om 15hp samt ett examensarbete om 15hp.

Mål

Kunskap och förståelse

Studenten förväntas efter genomgången utbildning:

- ha god kännedom om speldesign, spelarkitektur, speltyper, spelformer, plattformar, prestanda och designaspekter vid datorspelkonstruktion
- känna till och förstå metoder och tekniker av betydelse för spelupplevelse
- känna till och förstå grundläggande principer bakom spelmotorer
- känna till grundläggande principer bakom datorgrafik, digitalt ljud och datoranimation av relevans för datorspelkonstruktion
- ha grundläggande kännedom om teorier och metoder inom ytterligare något eller några områden av relevans för datorspelkonstruktion, antingen som teoretisk eller metodologisk fördjupning av området eller som tillämpningsområde inom speldesign.

Färdigheter och förmågor

Studenten förväntas efter genomgången utbildning kunna:

- specificera, formulera och dokumentera en spelidé
- skapa och presentera en spelspecifikation
- skapa prototyper av spelidé
- välja, utvärdera och tillämpa metoder och tekniker för konstruktion av datorspel
- programmera och integrera en spelmotor i egna spelprojekt
- tillämpa och integrera principer för datorgrafik, digitalt ljud och datoranimation inom datorspel
- samarbeta med personer från vitt skilda yrkesområden

- delta i och leda spelprojekt

Värderingsförmåga och förhållningssätt

Studenten förväntas efter genomgången utbildning kunna:

- analysera, utvärdera och jämföra spel, spelidéer och spelprojekt
- utföra självständigt arbete
- effektivt använda tid och resurser
- göra bedömningar med hänsyn till etiska aspekter
- tillgodogöra sig ny kunskap samt kreativt tillämpa sina kunskaper på nya problem

Allmänna utbildningsmål

- att ge en vetenskaplig grund inom huvudområdet för att möjliggöra studier på avancerad nivå samt att förbereda för yrkesverksamhet inom området
- att utveckla studentens förmåga att söka och värdera kunskap inom huvudområdet
- att ge grundläggande färdigheter inom muntlig och skriftlig kommunikation
- att ge studenten förmåga att effektivt kunna tillämpa sina kunskaper och färdigheter i ett modernt och internationaliserat arbetsliv.

Kurser

Grunder inom datorspelutveckling, 60 hp, termin 1 och 2

Datorspelutveckling I, 15 hp, termin 3

Datorspelutveckling II, 15 hp, termin 3

Datorspelutveckling III, 30 hp, termin 4

Datorspelutveckling IV, 30 hp, termin 5

eller Valfritt biämne, 30 hp, termin 5

Projektarbete inom datorspelutveckling, 15 hp, termin 6

Examensarbete, 15 hp, termin 6.

Examen

Programmet leder till kandidatexamen inom huvudområdet data- och systemvetenskap.

Övrigt

Studerande, som antagits till programmet och ej slutfört det inom de planerade tre studieåren, kan begära att få slutföra programmet även efter det att utbildningsplanen upphört att gälla.

Därvid gäller de begränsningar som anges i kursplanerna för de i utbildningen ingående kurserna.