

Utbildningsplan

för

Kandidatprogram i datorspelsutveckling
Bachelor Programme in Computer Game Development

180.0 Höskolepoäng
180.0 ECTS credits

Programkod:	SGAMK
Gäller från:	HT 2016
Fastställt:	2009-10-08
Ändrad:	2016-03-15
Värdinstitution:	Institutionen för data- och systemvetenskap

Beslut

Denna utbildningsplan är fastställd av Samhällsvetenskapliga fakultetsnämnden 2009-10-08, och är senast reviderad 2016-03-15.

Förkunskapskrav och andra villkor för tillträde till programmet

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

Programmets uppläggning

Årskurs 1

Första året ger en bred grund inom datorspelsutveckling där programmering, systemutveckling, bild- och ljudkunskaper introduceras, året avslutas sedan med ett projektarbete. Du lär dig bygga koncept samt grundläggande kunskaper inom projekthantering för datorspelsutveckling.

Årskurs 2

Andra året ger kunskaper inom vetenskaplig metodik, speldesign och realtidsrendering i 3D-miljöer. Du får även välja att fördjupa dig inom 3D-modellering eller programmering. Året avslutas med ett större projekt och vidare kunskaper inom projektledning. Efter avslutat andra år ska du kunna analysera, specificera och anpassa användning och utveckling av datorspel.

Årskurs 3

Tredje året ger tid för specialisering inom ditt önskade fält. Du väljer själv ämne att förkovra dig i och genomdriva ett omfattande examens- och projektarbete samt att du även får tid för praktik. Termin 5 har du också möjlighet att ansöka om att åka på utbytesstudier.

Mål

Utöver de allmänna målen i 1 kap. 8§ i högskolelagen gäller högskoleförordningens mål enligt nedan:

Kunskap och förståelse

För kandidatexamen ska studenten

- visa kunskap och förståelse inom huvudområdet för utbildningen, inbegripet kunskap om områdets vetenskapliga grund, kunskap om tillämpliga metoder inom området, fördjupning inom någon del av området samt orientering om aktuella forskningsfrågor.

Färdighet och förmåga

För kandidatexamen ska studenten

- visa förmåga att söka, samla, värdera och kritiskt tolka relevant information i en problemställning samt att kritiskt diskutera företeelser, frågeställningar och situationer,
- visa förmåga att självständigt identifiera, formulera och lösa problem samt att genomföra uppgifter inom

givna tidsramar,

- visa förmåga att muntligt och skriftligt redogöra för och diskutera information, problem och lösningar i dialog med olika grupper,
- visa sådan färdighet som fordras för att självständigt arbeta inom det område som utbildningen avser.

Värderingsförmåga och förhållningssätt

För kandidatexamen ska studenten

- visa förmåga att inom huvudområdet för utbildningen göra bedömningar med hänsyn till relevanta vetenskapliga, samhälleliga och etiska aspekter,
- visa insikt om kunskapens roll i samhället och om människors ansvar för hur den används, och
- visa förmåga att identifiera sitt behov av ytterligare kunskap och att utveckla sin kompetens.

Kurser

Samtliga obligatoriska kurser på programmet är på grundläggande nivå.

Termin 1

Datorspelutveckling I, 30 hp

Termin 2

Datorspelutveckling II, 30 hp

Termin 3

Datorspelutveckling III, 30 hp

Termin 4

Datorspelutveckling IV, 22,5 hp

Vetenskaplig metodik och kommunikation inom data- och systemvetenskap, 7,5 hp

Termin 5

Spelbaserat lärande, 7,5 hp

Prototyputveckling för dataspel, 7,5 hp

Projektarbete inom datorspelsutveckling, 15 hp

Termin 6

Examensarbete inom data- och systemvetenskap på kandidatnivå, 15 hp

Valbara kurser enligt förteckning från institutionen efter beslut av studierektor, 2 * 7,5 hp eller

Yrkesförberedande praktik inom data- och systemvetenskap, 15 hp

Examen

Programmet leder till filosofie kandidatexamen. Huvudområde för examen är data- och systemvetenskap. Inriktning är datorspelsutveckling.

Övrigt

När utbildningsplanen är upphävd har studenten rätt att slutföra sin utbildning enligt föreliggande utbildningsplan under en avvecklingsperiod som omfattar programmets nominella löptid plus två år. Under denna period gäller i första hand de begränsningar som anges i kursplanerna för de i utbildningen ingående kurserna, i andra hand erbjuds likvärdig utbildning.

Uppflyttningsregler

För att få starta år två på programmet krävs att studenten är klar med minst 40 hp från årskurs ett.

För att få starta år tre på programmet krävs att studenten är klar med minst 90 hp från årskurs ett och två.