

Utbildningsplan

för

Kandidatprogram i datorspelsutveckling - design

180.0 Högskolepoäng

Bachelor's Programme in Computer Game Development - Design

180.0 ECTS credits

Programkod:	SPEDK
Gäller från:	HT 2013
Fastställt:	2012-02-15
Ändrad:	2013-03-11
Värdinstitution:	Institutionen för data- och systemvetenskap

Beslut

Denna utbildningsplan är fastställd av Samhällsvetenskapliga fakultetsnämnden 2012-02-15

Denna utbildningsplan är uppdaterad 2013-03-11

Förkunskapskrav och andra villkor för tillträde till programmet

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

Programmets uppläggning

Årskurs 1 ger grundläggande kunskaper och färdigheter i såväl data- och systemvetenskap i allmänhet som data- och systemvetenskap med inriktning mot datorspelsutveckling i synnerhet, såsom modellering, programmering och medieteknik, människa-datorinteraktion, databaser och datorarkitektur.

Årskurs 2 ger fördjupade kunskaper inom design av dataspel såsom bild-, grafik- och ljudhantering, ljussättning, datoranimering, levelldesign och narration. Vidare diskuteras hur man designar och analyserar spel för olika organisations- och verksamhetskontexter.

Under årskurs 3 kan kurser som ger ytterligare fördjupning inom design av datorspel väljas, eller så kan kurser som ger breddning inom systemvetenskap väljas, samt att studenten skall läsa en vetenskaplig metodkurs om 7,5 hp. Under tredje året skall studenten genomföra ett projektarbete eller en praktik om 15 hp samt ett examensarbete om 15hp.

Mål

Kunskap och förståelse

Studenten förväntas efter genomgången utbildning:

- ha god kännedom om speldesign, spelarkitektur, speltyper, spelformer, plattformar och designaspekter vid datorspelsutveckling
- 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 datorspelsutveckling
- 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
- välja, utvärdera och tillämpa metoder och tekniker för design av datorspel
- 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
- designa och analysera spel för olika organisations- och verksamhetskontexter
- 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

År 1:

Datorspelsutveckling I, design 30 hp

Datorspelsutveckling II, design 30 hp

År 2:

Datorspelsutveckling III, design 30 hp

Datorspelsutveckling IV, design 30 hp

År 3:

Vetenskaplig metodik och kommunikation, 7.5 hp

Valbara kurser enligt förteckning från institutionen, 3 * 7,5 hp

Praktikkurs, 15 hp, eller Projektarbete inom datorspelsutveckling, 15 hp

Examensarbete inom data- och systemvetenskap på kandidatnivå, 15 hp

Examen

Programmet leder till filosofie kandidatexamen. Huvudområde för examen är 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.