HÖGSKOLAN
I SKÖVDE

KURSPLAN

Spelprogrammering 3 G2F

15 högskolepoäng

Kurskod: IT617G
Revisionsnummer: 3
Gäller från: 2022-07-01
Beslutad av: Utbildningskommittén för informationsteknologi
Beslutsdatum: 2022-02-10

1. Allmänt om kursen

Kursen ges av Högskolan i Skövde och benämns Spelprogrammering 3 G2F (Game Programming 3 G2F). Omfattningen är 15 högskolepoäng (hp). Kursen är på grundnivå och har fördjupningsnivå G2F.

Kursen ingår i huvudområdet informationsteknologi. Kursens utbildningsområde är teknik.

2. Behörighetskrav

Kursen har följande behörighetskrav: godkänd IT416G Spelprogrammering 2 G1F och godkänd ME431G Spelprojekt 2 G1F (eller motsvarande kunskaper).

Då kursen är på fördjupningsnivån G2F krävs sammanlagt godkända kurser om minst 60 högskolepoäng i informationsteknologi eller Medier, estetik och berättande, där ovan angivna kurser ingår

3. Innehåll

Kursen innehåller moment som belyser olika fokusområden inom spelprogrammering. Kursen innefattar bland annat automatisk speltestning, verktygsprogrammering, gamefeel-programmering, dataorienterad programmering, komponentbaserad programmering, lågnivåprogrammering, ljudprogrammering, spelmotorarkitekturer, GPU-programmering, maskininlärning och numerisk analys.

4. Mål

Efter avslutad kurs ska studenten kunna:

- beskriva, diskutera och kritiskt reflektera över olika fokusområden inom spelprogrammering,
- självständigt planera, avgränsa och genomföra projekt i syfte att belysa olika fokusområden inom spelprogrammering, samt
- bidra till utveckling av kunskap inom spelprogrammering med bra grund i källor och praktiska erfarenheter.

5. Examination

Kursen bedöms med betygen G (Godkänd) eller U (Underkänd).

Kursen har följande examinationsmoment:

- **Projekt**
  7,5 hp, betyg: G/U
- **Seminarier**
  7,5 hp, betyg: G/U

Studenter med varaktig funktionsnedsättning som har fått beslut om riktat pedagogiskt stöd kan erbjudas anpassad examination.

6. Undervisningsformer och undervisningsspråk

Undervisningen består av seminarier, projektarbeten och handledning.

Undervisningen bedrivs på svenska. Viss undervisning på engelska kan förekomma.

7. Kurslitteratur och övriga läromedel

Enligt anvisningar på kursens sida på lärplattformen vid kursstarten.

8. Studentinflytande

Studentinflytande i kursen säkerställs genom kursvärdering. Studenterna informeras om resultatet av kursvärderingen och eventuella åtgärder som genomförts eller planeras, grundat på kursvärderingen.

9. Övrigt

På Högskolan i Skövdes webbplats finns ytterligare information om kursen samt nationella och lokala styrdokument för högskoleutbildning.