



KURSPLAN

Forskningsorientering inom spel- och programvaruteknik

Research Orientation in Game and Software Engineering

2 högskolepoäng (2 ECTS credit points)

Kurskod: DV1521
Nivå: Grundnivå
Fördjupning: G1N
Utbildningsområde: Teknik
Ämnesgrupp: Datateknik

Huvudområde: Datavetenskap
Version: 13
Gäller från: 2013-09-02
Fastställd: 2013-06-17

1. Kursens benämning och omfattning

Kursen benämns Forskningsorientering inom spel- och programvaruteknik / Research Orientation in Game and Software Engineering och omfattar 2 högskolepoäng. En högskolepoäng motsvarar en poäng i European Credit Transfer System (ECTS).

2. Beslut om fastställande av kursplan

Denna kurs är inrättad av Sektionen för datavetenskap och kommunikation 2013-06-17. Kursplanen har reviderats av Sektionen för datavetenskap och kommunikation och gäller från 2013-09-02.
Dnr: BTH 4.1.1-0437-2013

3. Syfte

Syftet med kursen är att studenten skaffar sig en överblick över forskningsområden relaterade till spel- och programvaruteknik. Studenten får tillfällen att träffa forskare verksamma inom programmets inriktning.

4. Innehåll

Kursen innehåller en orientering inom forskningsverksamheten vid BTH inom områden som är relevanta för spel- och programvaruteknik och som kommer att tas upp i senare kurser under utbildningen i spel- och programvaruteknik. Forskningen presenteras av forskare i seminarier som baseras på teman relaterade till respektive forskares område.

5. Mål

Kunskap och förståelse

Efter genomförd kurs skall studenten:

- kunna beskriva exempel på forskning på BTH inom områden relaterade till civilingenjörsprogrammet i spel- och programvaruteknik.
- kunna redogöra på ett översiktligt sätt om forskningsverksamheten som presenterats i kursen.

Färdighet och förmåga

Efter genomförd kurs skall studenten:

- kunna diskutera på vilket sätt forskningen inom spel- och programvaruteknik är relevant för civilingenjörsprogrammet i spel- och programvaruteknik.

6. Generella förmågor

7. Lärande och undervisning

Undervisning består av obligatoriska seminarier samt inlämningsuppgifter. Inlämningsuppgifterna löses enskilt eller i par.
Svenska men undervisning på engelska kan förekomma.

8. Bedömning och examination

Examinationsmoment för kursen

Kod	Benämning	Omfattning	Betyg
	Obligatoriska seminarier	1.5 hp	G-U
	Inlämningsuppgift	0.5 hp	G-U

Kursen bedöms med betygen G Godkänd, UX Underkänd, något mer arbete krävs, U Underkänd. Vid betyget UX ges i samråd med kursansvarig/examinator möjlighet för komplettering till betyget G.
För att få godkänt på seminariedelen krävs närvaro på 80% av seminarierna. Uppfylls inte detta krav krävs kompletterande arbete för att bli Godkänd.

9. Kursvärdering

Kursansvarig ansvarar för att studenternas synpunkter på kursen systematiskt och regelbundet inhämtas och att resultaten av utvärderingar i olika former påverkar kursens utformning och utveckling.

10. Förkunskapskrav

Grundläggande behörighet.

11. Utbildningsområde och huvudområde

Kursen tillhör utbildningsområdet Teknik och ingår i huvudområdet Datavetenskap.

12. Begränsningar i examen

Kursen kan inte ingå i examen med annan kurs, vars innehåll helt eller delvis överensstämmer med innehållet i denna kurs.

13. Kurslitteratur och övriga läresurser

Material som tillhandahålls av högskolan.

