



Fakulteten för humaniora och samhällsvetenskap
Informatik

Litteraturlista

Spelutveckling ur spelproducentens perspektiv

Gäller från och med 1 sep 2025

Kurskod:	ISAD01
Kursens benämning:	Spelutveckling ur spelproducentens perspektiv
Högskolepoäng:	30
Utbildningsnivå:	Avancerad nivå

Böcker

Keith, C. (2020). *Agile Game Development: Build, Play, Repeat* (2 uppl.). Addison-Wesley <https://www.informit.com/store/agile-game-development-build-play-repeat-9780136204749>

Artiklar

Blow, J. (2004). Game development: Harder than you think. *Queue* (February), s. 28-37. <https://dl.acm.org/doi/10.1145/971564.971590>

Politowski, C., Terillo, F., Ullmann, G.C., Guéhéneuc, Y.-G. (2021). Game industry problems: An extensive analysis of the gray literature. *Information and Software Technology*, 134 (Article 106538), s. 1-15. <https://doi.org/10.1016/j.infsof.2021.106538>

Övrigt

Ytterligare 6-8 artiklar väljes i samråd med lärare.

Referensmaterial

Fors Brandebo, M., Nilsson, S., Larsson, G. (2018). *Destruktivt ledarskap: Hur uppkommer det? Vilka effekter får det? Vad kan man göra åt det?* (1 uppl.). Studentlitteratur

Fastställd av Fakultetsnämnden vid Fakulteten för humaniora och samhällsvetenskap 1
apr 2025