



Fakulteten för humaniora och samhällsvetenskap
Informatik

Litteraturlista

Spelutveckling ur spelproducentens perspektiv

Gäller från och med 18 jan 2027

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

Böcker

Colin Fisher (2025). *The Collective Edge: Unlocking the Secret Power of Groups* (1 uppl.). New York: Avery

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>

Henrik Engström (2020). Game Development Research. 1.
https://www.researchgate.net/publication/348446595_Game_Development_Research

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.

Fastställd av Fakultetsnämnden vid Fakulteten för humaniora och samhällsvetenskap 23 sep 2026