HÖGSKOLAN
I SKÖVDE

KURSPLAN

Games user experience - forskning och utveckling A1N

7,5 högskolepoäng

Kurskod: IT773A
Revisionsnummer: 6
Gäller från: 2020-07-01
Beslutad av: Utbildningskommittén för informationsteknologi
Beslutsdatum: 2020-02-06

1. Allmänt om kursen

Kursen ges av Högskolan i Skövde och benämns Games user experience - forskning och utveckling A1N (Games User Experience - Research and Development A1N). Omfattningen är 7,5 högskolepoäng (hp). Kursen är på avancerad nivå och har fördjupningsnivå A1N.

Kursen ingår i huvudområdet informationsteknologi. Kursens utbildningsområde är teknik.

2. Behörighetskrav

För att vara behörig till kursen krävs en examen på grundnivå inom informationsteknologi eller medier, estetik och berättande (eller motsvarande) omfattande minst 180 hp.

Vidare krävs godkänt betyg i gymnasiekursen Engelska 6/Engelska B (eller motsvarande). Motsvarande kunskaper visas normalt genom ett internationellt erkänt språktest, till exempel IELTS eller TOEFL.

3. Innehåll

Kursen ämnar fördjupa studentens kunskap inom olika forskningsmetoder som används inom games user experience-relaterad forskning, samt hur dessa metoder används inom akademiskt arbete såväl som arbete inom spelbranchen för att producera olika typer av användbara och/eller värdefulla resultat. Studenten utvecklar kunskap om analys av omfattningen och karaktären av olika typer av games user experience forskning. Utöver detta utvecklar kursen studentens förmåga att läsa och analysera litteratur från spelforskningsfältet och i synnerhet från games user experience-området.

4. Mål

Efter avslutad kurs ska studenten kunna:

- Identifiera och beskriva vilka typer av forskning som är relevanta för games user experience-området,
- Identifiera för- och nackdelar med olika metoder och tillvägagångssätt som används inom games user experience arbete,
- Självständigt hitta, analysera och kommunicera innehåll från relevant litteratur,
- Reflektera över hur games user experience arbete i spelindustri och akademi relaterar till socialt hållbar praxis,
- Medverka i, samt leda, vetenskapliga diskussioner under seminarium.

5. Examination

Kursen bedöms med betygen A (Utmärkt), B (Mycket bra), C (Bra), D (Tillfredställande), E (Tillräcklig) eller F (Underkänd).

Examinationen baseras på närvaro och aktivt deltagande under seminarier och presentationer.

Kursen har följande examinationsmoment:

- **Inlämningsuppgift**
  5 hp, betyg: A/B/C/D/E/F (bestämmer betyg på hel kurs)
- **Seminarieuppgift**
  2,5 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 redovisningar och seminarier/gruppdiskussioner.

Undervisningen bedrivs på engelska.

7. Kurslitteratur och övriga läromedel

Vetenskapliga artiklar söks självständigt av studenten, men väljs även i samråd med undervisande lärare.

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.