HÖGSKOLAN
I SKÖVDE

KURSPLAN

Games User Experience - fördjupning A1F

7,5 högskolepoäng

Kurskod: IT783A
Revisionsnummer: 6
Gäller från: 2021-01-01
Beslutad av: Utbildningskommittén för informationsteknologi
Beslutsdatum: 2020-09-07

1. Allmänt om kursen

Kursen ges av Högskolan i Skövde och benämns Games User Experience - fördjupning A1F (Games User Experience - Advanced Topics A1F). Omfattningen är 7,5 högskolepoäng (hp). Kursen är på avancerad nivå och har fördjupningsnivå A1F.

Kursen ingår i huvudområdet informationsteknologi. Kursens utbildningsområde är teknik.

2. Behörighetskrav

Kursen har följande behörighetskrav: godkänd IT773A Games user experience - forskning och utveckling A1N (eller motsvarande kunskaper).

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 utbildar studenten till att kritiskt reflektera över forskningsmetoder som används inom games user experience-relaterad forskning och tillämpning, samt reflektera över sin egen positionering i förhållande till spel och spelanvändare. Utöver detta vidareutvecklas studentens förmåga att läsa och analysera litteratur relaterad till games user experience, och studentens förmåga att kritiskt analysera litteratur och arbetsprocesser utifrån forskningsetiska perspektiv, inkluderande spelutvecklingsperspektiv, samt olika hållbarhetsperspektiv.

I kursen förkovrar sig studenten i olika forskningsmetoder med särskild emfas på validitet, forskningsetik och metodernas för och nackdelar utifrån olika perspektiv.

Kursen innehåller även ett praktiskt moment där studenten självständigt formulerar en forskningsfråga med relevans för området games user experience, utformar en metod för att undersöka forskningsfrågan och slutligen utvärderar metodens användbarhet och validitet via en pilotstudie.

Kursen avslutas med en essäuppgift där studenten reflekterar över deras pilotstudie i text, med förankring i den litteratur som använts under kursens seminarier och föreläsningar.

4. Mål

Efter avslutad kurs ska studenten kunna:

- självständigt hitta, analysera och kommunicera innehåll från relevant litteratur i games user experience,
- självständigt formulera ett relevant problem inom området, designa en metod genom vilken detta problem undersöks och slutligen pilottesta metoden,
- på ett fördjupat sätt redogöra för för- och nackdelar med olika metoder och tillvägagångssätt inom games user experience-arbete och forskning,
- kritiskt reflektera över epistemologiska perspektiv som påverkar games user experience-arbete,
- kritiskt reflektera över etiska utmaningar relevanta för spelutvärderingsprocesser samt
- kritiskt reflektera över hur games user experience-arbete i spelindustri och akademi relaterar till socialt, ekologiskt, kulturellt och ekonomiskt hållbar praxis

5. Examination

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

Kursen har följande examinationsmoment:

- **Skrivuppgifter**
  5 hp, betyg: A/B/C/D/E/F (bestämmer betyg på hel kurs)
- **Seminariedeltagande**
  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 seminarier/gruppdiskussioner och föreläsningar.

Undervisningen bedrivs på engelska.

7. Kurslitteratur och övriga läromedel

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

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.