HÖGSKOLAN I SKÖVDE

KURSPLAN

Player Experience - fördjupning A1F

7,5 högskolepoäng

Kurskod: IT823A
Revisionsnummer: 2
Gäller från: 2026-07-01
Beslutad av: Utbildningskommittén för informationsteknologi
Beslutsdatum: 2025-10-09

1. Allmänt om kursen

Kursen ges av Högskolan i Skövde och benämns Player Experience - fördjupning A1F (Player 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 IT821A Player 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 eller Engelska nivå 2. Motsvarande kunskaper visas normalt genom ett internationellt erkänt språktest, till exempel IELTS eller TOEFL.

3. Innehåll

Kursen syftar till att studenten ska fördjupa sig i ett delområde inom player experience-forskning och -praktik, samt reflektera över sin egen position i förhållande till spel och spelanvändare. Studenten utvecklar vidare förmågan att läsa och analysera litteratur relaterad till player experience, samt förmågan att kritiskt analysera litteratur och arbetsprocesser utifrån forskningsetiska perspektiv, inkluderande spelutvecklingsperspektiv, samt olika hållbarhetsperspektiv.

Studenten fördjupar vidare kunskaperna i akademiskt skrivande samt i olika forskningsmetoder, med fokus på validitet, forskningsetik, samt metodernas för- och nackdelar utifrån olika perspektiv.

Kursen innehåller ett moment där studenten självständigt formulerar en forskningsfråga med relevans för området games user research, utformar en metod för att undersöka frågan och försöker besvara den genom undersökning och praktiskt arbete.

4. Mål

Efter avslutad kurs ska studenten kunna:

- självständigt hitta, analysera och kommunicera innehåll från relevant litteratur i games user research,
- självständigt formulera ett relevant problem inom området, designa en metod genom vilken detta problem undersöks,
- kritiskt reflektera över epistemologiska perspektiv som påverkar studier av player experience,
- kritiskt reflektera över etiska utmaningar relevanta för spelupplevelse eller spelutvärderingsprocesser, samt
- kritiskt reflektera över hur studier av player experience 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.