HÖGSKOLAN
I SKÖVDE

KURSPLAN

Spelutveckling - forskning och utveckling A1F

7,5 högskolepoäng

Kurskod: IT781A
Revisionsnummer: 8.1
Gäller från: 2027-01-01
Beslutad av: Utbildningskommittén för informationsteknologi
Beslutsdatum: 2026-09-17

1. Allmänt om kursen

Kursen ges av Högskolan i Skövde och benämns Spelutveckling - forskning och utveckling A1F (Game Development - Research & Development 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 IT736A Speldesign A1N eller godkänd IT827A Speldesign och Player Experience A1N) och (godkänd IT821A Player Experience - forskning och utveckling A1N eller godkänd IT727A Serious games - forskning och utveckling A1N eller godkänd FÖ726A Marknadsföringens grunder A1N) (eller motsvarande kunskaper).

3. Innehåll

Kursen har ett specifikt fokus på forskning som studerar spelutveckling. Den ger en historisk tillbakablick och lyfter fram områdets vitt skilda forskningsansatser. Här behandlas, bland annat, forskning inom software engineering, user experience, management och game studies. Problem med ensidigt disciplinära ansatser diskuteras. Inom ett utvalt område får studenten genomföra en fördjupning och reflektera över metodologiska, samhälleliga och etiska aspekter.

4. Mål

Efter avslutad kurs ska studenten kunna:

- redogöra på ett fördjupat sätt för spelutvecklingens förutsättningar och de metoder och arbetssätt som används i spelindustrin baserat på empiriskt grundad forskning,
- självständigt analysera och kommunicera resultat från spelutvecklingsforskning,
- redogöra på ett fördjupat sätt för metodologiska ansatser som använts inom ett utvalt delområde inom spelutvecklingsforskning,
- redogöra för den brett tvärdisciplinära grund som spelutvecklingsforskning vilar på,
- kritiskt reflektera över svårigheter och utmaningar som akademisk forskning inom spelutveckling ställs inför samt
- göra bedömningar med hänsyn till relevanta samhälleliga och etiska aspekter inom spelutvecklingsforskning.

5. Examination

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

Kursen har följande examinationsmoment:

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

Föreläsningar och seminarier kan ges på distans.

Undervisningen bedrivs på engelska.

7. Kurslitteratur och övriga läromedel

Engström, H. (2020). *Game Development Research*. Skövde: Högskolan i Skövde. ISBN 978-91-984918-8-3. DiVA, id: diva2:1501250

Övrig litteratur i form av artiklar väljs av studenten i samråd med kursansvarig.

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.