HÖGSKOLAN
I SKÖVDE

KURSPLAN

Spelutveckling - fältstudier A1F

7,5 högskolepoäng

Kurskod: IT782A
Revisionsnummer: 7.1
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 - fältstudier A1F (Game Development - Field Studies 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 och (godkänd IT821A Player Experience - forskning och utveckling A1N eller godkänd IT727A Serious games - forskning och utveckling A1N) (eller motsvarande kunskaper).

3. Innehåll

Kursen har särskilt fokus på applicerad spelutveckling så som den bedrivs i spelindustrin. Studenten ges stor frihet att själv utforma kursens genomförande. Det är möjligt för studenten att söka kontakt med spelföretag för att förlägga hela eller delar av kurstiden på plats på företaget. Det är även möjligt att genomföra andra former av studier såsom utvecklarintervjuer eller analys av kommunikation mellan spelutvecklare.

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 egna observationer och vittnesmål från professionella utvecklare,
- kritiskt identifiera och applicera en vetenskaplig metod vid observation av spelutveckling,
- självständigt analysera och kommunicera resultat från observationer av spelutveckling,
- redogöra på ett fördjupat sätt för de disciplinära skillnader som ryms inom ett spelutvecklingsprojekt,
- kritiskt reflektera över utmaningar som akademisk forskning inom spelutveckling ställs inför samt
- göra bedömningar med hänsyn till relevanta samhälleliga och etiska aspekter vid studier av spelutveckling.

5. Examination

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

Kursen har följande examinationsmoment:

- **Slutrapport**
  6,5 hp, betyg: A/B/C/D/E/F (bestämmer betyg på hel kurs)
- **Presentation**
  1 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 handledning.

Handledning 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

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.