HÖGSKOLAN
I SKÖVDE

KURSPLAN

Speldesign och Player Experience A1N

7,5 högskolepoäng

Kurskod: IT827A
Revisionsnummer: 2
Gäller från: 2026-07-01
Beslutad av: Utbildningskommittén för informationsteknologi
Beslutsdatum: 2025-09-18

1. Allmänt om kursen

Kursen ges av Högskolan i Skövde och benämns Speldesign och Player Experience A1N (Game Design and Player Experience 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 programmet krävs en kandidatexamen eller yrkesexamen om minst 180 högskolepoäng (eller motsvarande kunskaper).

Vidare krävs godkänt betyg i Engelska 6 eller Engelska nivå 2. Motsvarande kunskaper visas normalt genom ett internationellt erkänt språktest, till exempel IELTS eller TOEFL.

3. Innehåll

Kursen ger en introduktion till speldesign och spelutveckling ur ett praktiskt och teoretiskt perspektiv. Spelutveckling är en iterativ process som syftar till att skapa spel som tilltalar spelaren, det vill säga ger en spelupplevelse. Spelupplevelsen är en subjektiv och svårfångad, och därför är kontinuerlig testning är en viktig del av utvecklingsprocessen. Spelupplevelser studeras inom området player experience och kursen ger en introduktion till och praktisk erfarenhet av hur typiska testmetoder kan integreras i utvecklingsprocessen. Inom kommersiell spelutveckling så behöver såväl design som spelupplevelse ställas i relation till de affärsmodeller som används. Kursen belyser aspekter av hur dessa kan förhålla sig till varandra.

4. Mål

Efter avslutad kurs ska studenten kunna:

- skapa och modifiera spelprototyper i syfte att förstå speldesign,
- skapa och modifiera spelprototyper i syfte att förstå spelutvecklingens multidisciplinära natur
- diskutera och problematisera speldesign utifrån ett inkluderande perspektiv,
- använda verktyg och/eller metoder för att studera spelares upplevelser, samt
- diskutera och problematisera speldesign och spelupplevelser i relation till affärsmodeller.

5. Examination

Kursen bedöms med betygen G (Godkänd) eller U (Underkänd).

Kursen har följande examinationsmoment:

- **Rapport och seminarium**
  7,5 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, workshops och seminarier/gruppdiskussioner.

Kursen genomförs i form av en serie workshops och seminarieuppgifter med tillhörande föreläsningar. Kursen bestå av fyra delar, som var och en innehåller kombinationer av dessa undervisningsmoment. Introduktion om grundläggande speldesign; Iterativt arbete om spelutvecklingsprocessens multidisciplinära natur; Testning om hur olika aspekter av spel kan testas kontinuerligt under utvecklingsprocessen; Affärsperspektiv om hur speldesignen påverkar affärsmodeller och deras tillämpning, samt vice versa.

Undervisningen bedrivs på engelska.

7. Kurslitteratur och övriga läromedel

Koster, R (2014). *A theory of fun for game design*. Sebastopol, CA: O'Reilly. ISBN 9781306810487.

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

Kursens innehåll överensstämmer helt eller delvis med följande kurs och kan därför inte ingå i examen med denna kurs:

- IT800A - Speldesign och Games User Experience A1N 7,5 hp

På Högskolan i Skövdes webbplats finns ytterligare information om kursen samt nationella och lokala styrdokument för högskoleutbildning.