HÖGSKOLAN
I SKÖVDE

**KURSPLAN**

# Player experience i praktiken A1N

## 15 högskolepoäng

**Kurskod:** IT822A
**Revisionsnummer:** 3
**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 i praktiken A1N (Player Experience in practice A1N). Omfattningen är 15 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 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 fördjupar studenternas förmåga att applicera olika typer av metoder för att studera och utvärdera player experience. Studenterna ska kunna analysera omfattningen och karaktären av olika typer av player experience-relaterad forskning och relatera detta till de genrer, plattformar, gränssnitt, konsumenter och projekt de kommer att arbeta med under kursen. Studenterna kommer att utveckla dessa förmågor under praktiskt arbete, där de applicerar processer för att analysera player experience i antingen externa partners produkter i utveckling, eller existerande speltitlar. Studenterna kommer även att utforska olika sätt att kommunicera resultat från speltester för att göra dem användbara för utvecklare, men även intressanta i vetenskapliga sammanhang. Kursen ämnar även att utveckla studenternas förmåga att läsa och analysera både vetenskaplig litteratur och facklitteratur för att hitta passande metoder som kan underlätta deras praktiska arbete.

## 4. Mål

Efter avslutad kurs ska studenten kunna:

- självständigt identifiera och lösa problem på ett strukturerat och systematiskt sätt,
- skapa och använda verktyg och/eller metoder för att effektivt studera spelares spelupplevelser,
- identifiera och dokumentera relevant information från speltestningssituationer,
- via text och presentationer kommunicera resultat från speltestning på ett sätt som är lättillgängligt och användbart för ett utvecklingsteam,
- kritiskt reflektera över, samt beskriva, arbetsrollen games user-forskare har i spelutvecklingsprojekt.

## 5. Examination

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

Kursen har följande examinationsmoment:

- **Individuell rapport**
  10 hp, betyg: A/B/C/D/E/F (bestämmer betyg på hel kurs)
- **Projektdokumentation och genomförande**
  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 redovisningar, seminarier/gruppdiskussioner, grupparbeten och handledning.

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 projekthandledare.

## 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.