HÖGSKOLAN
I SKÖVDE

UTBILDNINGSPLAN

Games user experience - magisterprogram

60 högskolepoäng

Programkod: GUXPA
Revisionsnummer: 6
Gäller från: Höstterminen 2025
Beslutad av: Fakultetsnämnden vid Högskolan i Skövde
Beslutsdatum: 2019-06-26

1. Allmänt om utbildningsprogrammet

Utbildningsprogrammet ges av Högskolan i Skövde och benämns Games user experience - magisterprogram (Games User Experience - Master's programme). Omfattningen är 60 högskolepoäng (hp). Programmet är på avancerad nivå och huvudområdet är informationsteknologi.

2. Behörighetskrav

För att vara behörig till programmet 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/Engelska B (eller motsvarande). Motsvarande kunskaper visas normalt genom ett internationellt erkänt språktest, till exempel IELTS eller TOEFL.

Behörighetskraven gäller antagning till utbildningsprogrammet. För fortsatta studier inom programmet måste behörighetskraven för respektive kurs vara uppfyllda. Kraven framgår av respektive kursplan.

3. Innehåll

Games user experience (GUX) är ett snabbt växande område inom spelfältet. Games user experience spänner över interaktionsdesign och människa-datorinteraktion men belyser även ur ett helhetsperspektiv en persons upplevelser vid spelande. Programmet ger studenten kunskaper i hur olika GUX-metoder appliceras inom spelutveckling för att bättre förstå och utveckla spelupplevelser. Eftersom spelupplevelser formas av en komplex kombination av speldesign, tekniska gränssnitt samt spelarens förmåga och intention så behöver de studeras på ett mångfacetterat sätt. GUX förutsätter därför kunskap om vetenskapliga metoder, informationsteknologi, speldesign, kognition och analysverktyg. Framförallt syftar GUX till att stödja både spelutvecklare och spelare att uppnå deras eftersträvade spelupplevelse via mer medveten design av spelmekanik och gränssnitt.

I programmet kombineras teori och praktik för att ge studenten de instrument som behövs för att kunna genomföra GUX i praktiken. Programmet fördjupar utvärderingsmetodkunskaper så att studenten ska kunna förstå hur såväl kvalitativa som kvantitativa metoder kan användas för att studera och analysera spelupplevelser.

Programmet avslutas med ett individuellt examensarbete där studenten väsentligt fördjupar sina kunskaper genom att identifiera och lösa ett aktuellt forskningsproblem inom informationsteknologi med relevans för games user experience. Examensarbetet kan ske i samverkan med extern organisation.

Följande kurser ingår i programmet

Games user experience - forskning och utveckling A1N, 7,5 hp

Games user experience - tillämpningar och verktyg A1N, 15 hp

Speldesign A1N, 7,5 hp

Experimentell spelutvärdering A1F, 7,5 hp

Examensarbete i informationsteknologi A1E, 22,5 hp

4. Allmänna mål

Mål för utbildning på avancerad nivå i högskolelagen

Utbildning på avancerad nivå ska innebära fördjupning av kunskaper, färdigheter och förmågor i förhållande till utbildning på grundnivå och ska, utöver vad som gäller för utbildning på grundnivå,

- ytterligare utveckla studenternas förmåga att självständigt integrera och använda kunskaper,
- utveckla studenternas förmåga att hantera komplexa företeelser, frågeställningar och situationer och
- utveckla studenternas förutsättningar för yrkesverksamhet som ställer stora krav på självständighet eller för forsknings- och utvecklingsarbete.

5. Utbildningsprogrammets mål

Mål för magisterexamen i Högskoleförordningen

Kunskap och förståelse
För magisterexamen skall studenten

- visa kunskap och förståelse inom huvudområdet för utbildningen, inbegripet såväl överblick över området som fördjupade kunskaper inom vissa delar av området samt insikt i aktuellt forsknings- och utvecklingsarbete, och
- visa fördjupad metodkunskap inom huvudområdet för utbildningen

Färdigheter och förmåga
För magisterexamen skall studenten

- visa förmåga att integrera kunskap samt att analysera, bedöma och hantera komplexa företeelser, frågeställningar och situationer även med begränsad information,
- visa förmåga att självständigt identifiera och formulera frågeställningar samt att planera och med adekvata metoder genomföra kvalificerade uppgifter inom givna tidsramar,
- visa förmåga att muntligt och skriftligt klart redogöra för och diskutera sina slutsatser och den kunskap och de argument som ligger till grund för dessa i dialog med olika grupper, och
- visa sådan färdighet som fordras för att delta i forsknings- och utvecklingsarbete eller för att arbeta i annan kvalificerad verksamhet

Värderingsförmåga och förhållningssätt
För magisterexamen skall studenten

- visa förmåga att inom huvudområdet för utbildningen göra bedömningar med hänsyn till relevanta vetenskapliga, samhälleliga och etiska aspekter samt visa medvetenhet om etiska aspekter på forsknings- och utvecklingsarbete,
- visa insikt om vetenskapens möjligheter och begränsningar, dess roll i samhället och människorsansvar för hur den används, och
- visa förmåga att identifiera sitt behov av ytterligare kunskap och att ta ansvar för sin kunskapsutveckling

Lokala mål för programmet vid Högskolan i Skövde

Studenten ska efter avslutat program

- visa bred kunskap och erfarenhet av olika typer av verktyg för games user experience och hur dessa används i verksamheter, och
- visa kunskap och förståelse för hur hållbar utveckling påverkar och kan realiseras inom games user experience.

6. Undervisningsspråk

Undervisningen bedrivs på engelska.

7. Examen

Den som genomgår programmets kurser med godkänt resultat uppfyller kraven för filosofie magisterexamen med huvudområdet informationsteknologi (Degree of Master of Science (60 credits) with a major in Informatics).

Utfärdande av examensbevis sker efter ansökan. Information om hur ansökan görs finns på Högskolan i Skövdes webbplats.

8. Ändring av utbildningsplan

Utbildningsplanen och dess kurser kan komma att ändras, inom ramen för utbildningsprogrammets mål.

9. Studentinflytande

Studentinflytande i utbildningsprogrammet säkerställs genom programuppföljning. Studenterna informeras om resultatet av uppföljningen och eventuella åtgärder som genomförts eller planeras, grundat på uppföljningen.

10. Övrigt

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