HÖGSKOLAN
I SKÖVDE

UTBILDNINGSPLAN

Serious Games - magisterprogram

60 högskolepoäng

Programkod: SEGMA
Revisionsnummer: 19
Gäller från: Höstterminen 2025
Beslutad av: Utbildningskommittén för informationsteknologi
Beslutsdatum: 2022-12-15

1. Allmänt om utbildningsprogrammet

Utbildningsprogrammet ges av Högskolan i Skövde och benämns Serious Games - magisterprogram (Serious Games - 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 kandidatexamen inom informationsteknologi, datavetenskap, datalogi, informationssystemutveckling, kognitionsvetenskap, medier estetik och berättande, medier (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

Programmet, som är starkt tillämpningsinriktat, ger kunskaper om alla stadier och alla nivåer av utveckling av Serious Games (seriösa spel), dvs från att identifiera tillämpningsområden, kravinsamling, identifiering av rätt teknologi, ledning och genomförande av utvecklingsprojekt inom seriösa spel, till marknadsplanering, finansiering och försäljning. Grundtanken med programmet är att studenterna ska få fördjupade kunskaper med betoning på "seriös" snarare än "spel".

Följande kurser ingår i programmet

Termin 1, gemensamma kurser:

Projekt Serious Games A1N, 15 hp

Serious games - forskning och utveckling A1N, 7.5 hp

Speldesign A1N, 7,5 hp

Under kursen Projekt Serious Games får studenterna fördjupade kunskaper inom spelområdet då fokus handlar om seriösa spel snarare än traditionella nöjesspel.

Under seminariekursen Serious games - forskning och utveckling får studenterna kännedom om forskningsfronten inom det aktuella området.

Kursen Speldesign ger studenterna kunskaper i spelmekanik, spelbalans, speldokumentation och principerna bakom att skriva för spel, vilka kan tillämpas på området serious games för att balansera övriga krav som ställs på dessa produkter.

Termin 2, alternativ 1:

Experimentell spelutvärdering A1F, 7,5 hp

Examensarbete i informationsteknologi A1E, 22,5 hp

Kursen Experimentell spelutvärdering, där studenternas kunskaper inom spelområdet med kunskaper om testning och utvärdering av seriösa spel - till skillnad från nöjesspel - fördjupas, bygger till stor del vidare på Serious games - forskning och utveckling. Kursen kan också med fördel kopplas till Projekt Serious Games genom att studenterna på ett vetenskapligt sätt utvärderar de spelideer som kommit fram i den tidigare kursen.

Under examensarbetet, slutligen, tränas studenten i att identifiera och angripa ett problem inom Serious Games med ett vetenskapligt förhållningssätt. Studenten har här möjlighet att utgå från den spelide hon/han arbetat med under de tidigare kurserna, eller kan formulera en ny utifrån de lärdomar som gjorts. Som helhet ger programmet sålunda progression på såväl djupet som på bredden.

Termin 2, alternativ 2:

Examensarbete i informationsteknologi A1E, 30 hp

Denna internationella inriktning riktar sig mot inresande studenter, framför allt inom Erasmusprogrammet.

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.

Färdighet 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 människors ansvar för hur den används, och
- visa förmåga att identifiera sitt behov av ytterligare kunskap och att ta ansvar för sin kunskapsutveckling.

Lokalt mål för programmet vid Högskolan i Skövde
Studenten ska efter avslutat program kunna

- visa kunskap och förståelse för hur hållbar utveckling genom ett inkluderande perspektiv påverkar och kan realiseras inom serious games.

6. Undervisningsspråk

Undervisningen bedrivs på engelska.

7. Examen

Den som genomgår programmets kurser med godkänt resultat uppfyller kraven för att erhålla 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.