HÖGSKOLAN
I SKÖVDE

UTBILDNINGSPLAN

Dataspelsutveckling - ljud

180 högskolepoäng

Programkod: DSLPG
Revisionsnummer: 7.1
Gäller från: Höstterminen 2026
Beslutad av: Utbildningskommittén för informationsteknologi
Beslutsdatum: 2025-06-12

1. Allmänt om utbildningsprogrammet

Utbildningsprogrammet ges av Högskolan i Skövde och benämns Dataspelsutveckling - ljud (Computer Game Development - Sound). Omfattningen är 180 högskolepoäng (hp).

2. Behörighetskrav

Grundläggande behörighet.
Dessutom krävs: Samhällskunskap 1b eller 1a1+1a2, Engelska 6
Eller:
Samhällskunskap nivå 1b eller nivå 1a2, Engelska nivå 2.

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

3. Innehåll

Programmets studier bedrivs inom huvudområdet medier, estetik och berättande. Inom huvudområdet utvecklas gestaltande färdigheter i förhållande till de teoretiska studierna.

Följande kurser ingår i programmet

Ljud- och musikimplementation i spel 1 G1N, 7,5 hp

Ljud- och musikanalys 1 G1N, 7,5 hp

Ljuddesign 1 G1N, 15 hp

Spelanalys G1N, 7,5 hp

Spelprojekt 1 G1N, 15 hp

Experimentella ljudvärldar G1F, 15 hp

Ljud- och musikimplementation i spel 2 G1F, 15 hp

Ljud- och musikanalys 2 G1F, 7,5 hp

Ljuddesign 2 G1F, 15 hp

Spelprojekt 2 G1F, 15 hp

Teoretiska och samhälleliga perspektiv på spel G1F, 7,5 hp

Utvärderings- och forskningsmetoder G1F, 7,5 hp

Ljuddesign 3 G2F, 7,5 hp

Vetenskapligt skrivande G2F, 7,5 hp

Valbara kurser
Studenten väljer ett av följande spår:

Spår 1
Spelprojekt 3 G2F, 15 hp
och
Examensarbete inom spelutveckling - medier, estetik och berättande G2E, 15 hp

Spår 2
Examensarbete i medier, estetik och berättande med inriktning mot dataspelsutveckling G2E, 30 hp

4. Allmänna mål

Mål för utbildning på grundnivå i högskolelagen

Utbildning på grundnivå ska utveckla studenternas:

- förmåga att göra självständiga och kritiska bedömningar,
- förmåga att självständigt urskilja, formulera och lösa problem, och
- beredskap att möta förändringar i arbetslivet.

Inom det område som utbildningen avser ska studenterna, utöver kunskaper och färdigheter, utveckla förmåga att

- söka och värdera kunskap på vetenskaplig nivå,
- följa kunskapsutvecklingen, och
- utbyta kunskaper även med personer utan specialkunskaper inom området.

5. Utbildningsprogrammets mål

Mål för kandidatexamen i Högskoleförordningen

Kunskap och förståelse
För kandidatexamen skall studenten

- visa kunskap och förståelse inom huvudområdet för utbildningen, inbegripet kunskap om områdets vetenskapliga grund, kunskap om tillämpliga metoder inom området, fördjupning inom någon del av området samt orientering om aktuella forskningsfrågor.

Färdighet och förmåga

För kandidatexamen skall studenten

- visa förmåga att söka, samla, värdera och kritiskt tolka relevant information i en problemställning samt att kritiskt diskutera företeelser, frågeställningar och situationer,
- visa förmåga att självständigt identifiera, formulera och lösa problem samt att genomföra uppgifter inom givna tidsramar,
- visa förmåga att muntligt och skriftligt redogöra för och diskutera information, problem och lösningar i dialog med olika grupper, och
- visa sådan färdighet som fordras för att självständigt arbeta inom det område som utbildningen avser.

Värderingsförmåga och förhållningssätt

För kandidatexamen skall studenten

- visa förmåga att inom huvudområdet för utbildningen göra bedömningar med hänsyn till relevanta vetenskapliga, samhälleliga och etiska aspekter,
- visa insikt om kunskapens roll i samhället och om människors ansvar för hur den används, och
- visa förmåga att identifiera sitt behov av ytterligare kunskap och att utveckla sin kompetens.

Lokala mål för programmet vid Högskolan i Skövde

Studenten skall efter avslutat program kunna:

- visa kunskap om och praktisk erfarenhet av alla faser inom ett spelutvecklingsprojekt från koncept till färdigt spel med bäring mot ljud,
- visa förståelse för hur olika ljudinslag påverkar ett sådant projekt,
- visa god förmåga att specificera, designa, komponera och implementera ljud,
- visa förståelse för övriga kompetensers betydelse i ett spelutvecklingsprojekt samt
- problematisera digitalisering för hållbar utveckling utifrån ett samhälleligt perspektiv genom att kritiskt diskutera företeelser, frågeställningar och situationer inom ljuddesign.

6. Undervisningsspråk

Undervisningen bedrivs på svenska och engelska. Vissa kurser (eller delar av kurser) ges helt på engelska.

7. Examen

Den som genomgår programmets kurser med godkänt resultat uppfyller kraven för att erhålla filosofie kandidatexamen med huvudområdet medier, estetik och berättande (Degree of Bachelor of Arts with a major in Media Arts, Aesthetics and Narration). För student som fullföljt studierna helt enligt utbildningsplanen anges ”Studierna har bedrivits inom Dataspelsutveckling - ljud” på examensbevisets förstasida. Undantag från kravet på studier helt enligt utbildningsplan görs i de fall en student har bedrivit utlandsstudier enligt godkänd planering. Det ska då av planeringen framgå att kraven för hänvisning till utbildningsprogram uppfylls. Utfärdande av examensbevis sker efter ansökan. Information om hur ansökan görs finns på Högskolans webbplats.

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.