HÖGSKOLAN
I SKÖVDE

UTBILDNINGSPLAN

Spelutveckling: Player Experience - masterprogram

120 högskolepoäng

Programkod: SUPXA
Revisionsnummer: 1.2
Gäller från: 2026-07-01
Beslutad av: Fakultetsnämnden vid Högskolan i Skövde
Beslutsdatum: 2025-10-09

1. Allmänt om utbildningsprogrammet

Utbildningsprogrammet ges av Högskolan i Skövde och benämns Spelutveckling: Player Experience - masterprogram (Game Development: Player Experience - Master's programme). Omfattningen är 120 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 eller Engelska nivå 2. 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

Programmets innehåll erbjuder studenten möjligheter att förvärva en bred och djup kunskap om och förståelse för olika aspekter av spel, spelutveckling och spelande som aktivitet. Programmet fokuserar på, men är inte begränsat till, utveckling av digitala spel. Spelutveckling är ett interdisciplinärt område där olika tekniska inriktningar samarbetar med olika konstnärliga/estetiska inriktningar för att skapa kreativa produkter. Ett digitalt spel är en interaktiv informationsteknologisk produkt som har som främsta mål att ge spelaren en upplevelse. Spelutveckling inkluderar därför många olika aspekter av både teknisk och konstnärlig natur, vilka måste samordnas för att skapa en bra spelarupplevelse. Studenten tillägnar sig färdigheter och fördjupning inom olika aspekter av utveckling och utvärdering av spel. Projektkurser är centrala i programmet och de kopplar ihop forskning med möjliga tillämpningar där studenten själv applicerar kunskaperna i praktiken. Undervisningen organiseras så att teori och praktik vävs samman till en utbildning med såväl teoretiskt djup som praktisk kunskap.

Programmet är inriktat på player experience vilket är ett område med flera alternativa namn: Games User Experience (GUX), Games User Research (GUR) och Games Research and User Experience (GRUX). User experience (UX) är ett tvärvetenskapligt område som spänner över interaktionsdesign och människa-datorinteraktion. I denna inriktning fördjupar sig studenten i hur olika tekniker och metoder från UX appliceras inom spelutveckling. player experience innefattar alltså tekniker och metoder för speltestning och studier av spelare med målet att förstå och skapa en god spelupplevelse.

Hösten år två ges studenten möjlighet att studera vid något av våra partneruniversitet. Alternativt kan terminen genomföras som en breddning mot spelprojekt, serious games eller digitalt berättande beroende på intresse och inriktning. Det finns även en möjlighet att fördjupa eller bredda sin kompetens genom att söka fristående kurser via den nationella antagningen. För studieavgiftsskyldiga studenter ingår endast utbyte eller breddning genom valbara kurser vid Högskolan i Skövde i studieavgiften. Studieavgiftsskyldiga studenter som önskar läsa fristående kurser vid annat lärosäte får en merkostnad.

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 spelutveckling. Examensarbetet kan ske i samverkan med extern organisation.

Följande kurser ingår i programmet

Speldesign A1N, 7,5 hp
Player Experience - forskning och utveckling A1N, 7,5 hp
Player Experience i praktiken A1N, 15 hp
Player Experience - fördjupning A1F, 7,5 hp
Experimentell spelutvärdering A1F, 7,5 hp
Spelutveckling - forskning och utveckling A1F, 7,5 hp
Spelutveckling - fältstudier A1F, 7,5 hp
Examensarbete i informationsteknologi med inriktning mot spelutveckling A2E, 30 hp

Valbara kurser:

Spelprojekt A1F, 15 hp
Serious games - forskning och utveckling A1N, 7,5 hp
Projekt Serious Games A1N, 15 hp
Berättande i nya medier som forskningsområde A1N, 7,5 hp
Avancerade forskningsperspektiv på världsbyggande A1N, 7,5 hp
Forskningsskapande om medieproduktion A1N, 15 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 masterexamen i Högskoleförordningen

Kunskap och förståelse
För masterexamen skall studenten

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

Färdighet och förmåga
För masterexamen skall studenten

- visa förmåga att kritiskt och systematiskt integrera kunskap och att analysera, bedöma och hantera komplexa företeelser, frågeställningar och situationer även med begränsad information,
- visa förmåga att kritiskt, självständigt och kreativt identifiera och formulera frågeställningar, att planera och med adekvata metoder genomföra kvalificerade uppgifter inom givna tidsramar och därigenom bidra till kunskapsutvecklingen samt att utvärdera detta arbete,
- visa förmåga att i såväl nationella som internationella sammanhang 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 självständigt arbeta i annan kvalificerad verksamhet.

Värderingsförmåga och förhållningssätt
För masterexamen 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.

Lokala mål för programmet vid Högskolan i Skövde

Studenten ska efter avslutat program

- visa bred och djup kunskap om spelutvecklingens multidisciplinära och upplevelsestyrda natur, samt hur den påverkar utvecklingsprocessen med speciellt avseende på Player Experience.

6. Undervisningsspråk

Undervisningen bedrivs på engelska.

7. Examen

Den som genomgår programmets kurser med godkänt resultat uppfyller kraven för filosofie masterexamen med huvudområdet informationsteknologi (Degree of Master of Science (120 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.