



Utbildningsplan för yrkeshögskoleutbildning

Utbildningens namn:

Futuregames Speldesigner

Ansvarig utbildningsanordnare:

Changemaker Educations AB

Omfattning, poäng:

450

Studieform:

Bunden

Studietakt:

Heltid

Utbildningsnummer:

YH01228

Beslutsår:

2020

Omgång:

2

Faktauppgifter

Utbildningens namn

Futuregames Speldesigner

Ansvarig utbildningsanordnare

Changemaker Educations AB

Organisationsnummer

556719-6158

Postadress och besöksadress

Postadress

Organisation: Changemaker Educations AB

Adress: Järntorget 3

Postnr/ort: 41304 Göteborg

Besöksadress

Organisation: Changemaker Educations AB

Adress: Järntorget 3

Ort: Göteborg

Webbaddress, telefonnummer och e-postadress till ansvarig utbildningsanordnare

Telefon: 0703513437

Hemsida: <http://www.cmeducations.se>

E-post: tom@cmeducations.se

Utbildningen

Examensbeteckning

Utbildningen ger yrkeshögskoleexamen

Examen

Utbildningar som leder till en examen inom yrkeshögskolan ska uppfylla kraven i 2kap 13-14 §§ i förordningen om yrkeshögskolan (2009:130) vad gäller kunskaper, färdigheter och kompetenser.

Examensbenämning

Yrkeshögskoleexamen Futuregames Speldesigner

Efter avslutad utbildning ska den studerande ha kunskaper om/ i

- spelutvecklingsprocessen från idéstadiet av ett spelkoncept för olika plattformar samt distribution av dataspel
- design av de miljöer i vilka spelandet sker samt hur olika designelement påverkar spelarens motivation att spela
- analys av dataspel och kognitionsvetenskap som grund för förståelse för de mekanismer som belönar och straffar spelare, spelbarhetskriterier
- testning av spel under pågående produktion för att hitta buggar för åtgärd innan spel släpps ut på marknaden
- projektledning och projektstyrning enligt agila metoder vid arbete i grupper under pågående produktioner

- design av spel till de senaste plattformarna och med de senaste verktygen som är branschstandard. Exempelvis Unreal, Oculus Rift, Free2Play, och spel för touchskärmar
- presentationsteknik vid "pitch" av spel och spelresultat
- entreprenörskap, de ekonomiska och konstnärliga förutsättningarna för att driva ett företag samt vilka lagar som styr företagandet

Efter avslutad utbildning ska den studerande ha färdigheter i att

- skapa nivåer för dataspel i både visuella och textbaserade editorer för dataspel
- framställa färdiga konceptdokument för dataspel från en egen idé eller utifrån ett extern givet koncept eller utifrån ett specificerat kundkrav
- kommunicera egna idéer och koncept för nya spel inom en egen arbetsgrupp och även mot en extern beställare eller samarbetspartner
- implementera gameplay genom programmering i visuella och textbaserade editorer och språk för dataspel som C# och Kismet
- välja rätt verktyg utifrån givna koncept och för en tänkt plattform för distribution vid en produktion av ett dataspel
- testa och analysera dataspel för att hitta buggar och fel samt utvärdera ett dataspels spelbarhet under pågående produktion samt genomföra fokustester inför det att ett spel släpps på marknaden

Efter avslutad utbildning ska den studerande ha kompetenser att

- applicera både klassiska och innovativa speldesignprinciper vid produktion av spel och banor i etablerade spelmotorer
- optimera ett dataspel så spelarmotivation och gameplay uppmuntras hos den tänkte spelaren för att skapa intressanta spelupplevelser.
- arbeta både individuellt och i grupp vid dataspelsproduktioner
- designa spel för både singel och multiplaers samt att anpassa spel för olika plattformar, interface och tekniker såsom Free2Play och touchskärmar
- producera komplexa spel omfattande flera nivåer och olika spelmiljöer i Highend-spelmotorer som Unreal och Unity.
- bedöma och värdera den egna arbetsinsatsen i relation till förväntade krav från beställare och kunder för att säkerställa kvaliteten på produkten

Yrkesroller

- 1 Speldesigner
- 2 Level Designer
- 3 Gameplay Designer
- 4 Speltestare/Quality Assurance
- 5 Spelproducent
- 6 Technical designer

Undervisning på engelska

Delvis

Vissa föreläsningar kommer att ske på distans med föreläsare från andra länder där engelska är grundspråk. Vissa studenter kommer att ha sin liaperiod utomlands och kommer därför att ha löpande kontakt med företag på engelska. Viss kurslitteratur- och kursfilmer är på engelska, se t.ex Tedtalks, Youtube.

Ett flertal av de medverkande företagen har utländska medarbetare och kunder runt om i europa och asien. Deras företagsspråk är därför engelska. Det innebär att det material som studenterna både ska producera och förhålla sig till samt arbeta med är på engelska.

Kursöversikt

Obligatoriska kurser

Kursnamn	Kurstyp	Poäng
Examensarbete spelutveckling	Examensarbete	50

Avancerad speldesign	Standard	30
C# Scripting language	Standard	15
Game project 1	Standard	10
Game project 2	Standard	20
Game project 3	Standard	35
Introduction to Game design and visual programming	Standard	25
Level Design och skapande miljöer	Standard	25
LIA Spelutveckling	LIA	150
Marknadsanalys, branschkännedom och portfolio	Standard	15
Narrative design	Standard	15
Projektmetodik inom spelutveckling	Standard	5
Prototyping i Unity	Standard	10
Prototyping i Unreal Engine 4 (UE4)	Standard	10
Quality Assurance (QA) i spelproduktion	Standard	10
Speldesign	Standard	15
User experience och interaktionsdesign	Standard	10
Summa:		450

Tillträde

Behörighet

Särskilda förkunskaper krävs i följande

Kurser

Lägst betyget E/3/G i följande kurser eller motsvarande kunskaper

Engelska 6

Motivering av förkunskaper kurser

Eng 6: Stor del av undervisningen sker på engelska. Våra skarpa projekt genomförs enligt spelbranschens standards och därmed sker de på engelska. Engelska är koncernspråk i flertalet stora spelbolag, vilka anställer våra studerande. Spelutvecklingsteam arbetar ofta globalt med kompetenser spridda över världen, där engelska är det dominerande språket för samarbete och projektstyrning.

Urvalsgrunder

Särskilt prov

Utbildningens huvudsakliga upplägg och organisation

Övriga utbildningsanordnare

Nej

Utbildningens upplägg

PEDAGOGISKA METODER OCH MÅL

Den centrala pedagogiska tanken i utbildningen är lärande genom tillämpning och efterföljande reflektion, action based learning (learning by doing, learning by reflection). Vi fokuserar på lärande genom tillämpning för att skapa största möjliga erfarenhetsackumulering kring yrkesrollen och branschen under utbildningsförloppet. Pedagogiken hos Changemaker Educations (CME) präglar hur vi organiserar, kommunicerar, leder och kvalitetssäkrar våra utbildningar. Pedagogiken präglar det dagliga didaktiska genomförandet av utbildningen som består av följande metoder:

KURSMODULER

Utbildningsplanen byggs upp av kurser där en viss kompetens eller produktionskunnande skall uppnås. Samtliga kurser ska resultera i en kunskapskontroll inom spelutveckling. Varje kurs har en detaljerad kursplan som går igenom med de studerande i samband med kursstarten. Kurserna examineras separat och enligt YH:s regler för kunskapskontroller.

HUVUDLÄRARE

Varje utbildning, kurs eller ämnesområde har en huvudlärare för att säkerställa kontinuitet, röd tråd, kompetensöverföring och relevanta kunskapskontroller. Huvudläraren samarbetar med UL i alla moment och dokumenterar framsteg i läroprocesser till de studerande personligen och via vårt LMS.

GÄSTFÖRELÄSARE

Gästföreläsningarnas syfte är att involvera rekryterande företag in i utbildningen och ge konkreta exempel på metodik och mål. Genom skarpa case i företagets pågående spelutveckling får de studerande fördjupad kunskap kring företagskulturer och produktionsprocesser

WORKSHOPS

Nyckelintressenter från branschen (svenska eller utländska ämnesexperter) som arbetar med mindre grupper av studerande kring praktiska moment som tas upp under en specifik kursmodul.

PROJEKT

De studerande utför projekt under så produktionslika förhållanden som möjligt. CME strävar efter att projekten skall vara skarpa samarbeten med rekryterande företag samt uppmuntrar till interdisciplinära samarbeten mellan våra olika yrkesrollsutbildningar. De studerande genomför "show & tell"- presentationer av sina resultat, dessa bedöms av en extern branschjury.

UTVECKLINGSSAMTAL

Studerande och utbildningsledning genomför utvecklingssamtal två gånger per läsår för att följa upp den individuella handlingsplanen och stötta den studerande i att reflektera och äga sin utbildningsprocess. Den studerande medvetandegörs om den egna läroprocessen och tränas i praktiska tekniker för livslångt lärande. Här definieras och hanteras behov av individuellt stöd för att ge varje student goda förutsättningar att nå de beskrivna utbildningsmålen.

INDIVIDUELLA ANPASSNINGAR

Vid särskilda individuella behov kan föreläsningar, lokaler, handledning och kunskapskontroller anpassas för att den studerande ska ha möjlighet att uppnå kunskapsmålen. Detta sker i dialog med, och i enlighet med, YH:s regelverk.

Antal lärar- eller handledarledda timmar

1080

Kvalitetsarbete

Kvalitetssäkring av utbildningen

KVALITETSARBETE PÅ ALLA NIVÅER

CME:s kvalitetsarbete genomsyrar hela vår organisation och involverar studerande och samarbetspartners. Huvudsyftet är att ständigt utveckla och förbättra våra utbildningar i linje med branschens kompetensbehov, samt för att varje studerande ska uppnå examen och få anställning i sin nya yrkesroll (våra två huvudmål). Kvalitetsarbetets syfte är också att omedelbart fånga upp och lösa (hantera) akuta problem och möjligheter till förbättring. Detta säkerställer vi genom att bygga in medbestämmande och utvecklingspotential i planering, genomförande, utvärdering och förbättring av våra utbildningsprocesser.

KVALITETSARBETETS STYRDOKUMENT

Vår kvalitetshandbok innehåller de styrdokument, värdegrunder, pedagogiska grunder och policys som ligger till grund för vårt operativa arbete och vårt utvecklingsarbete inom all verksamhet för skola, yrkeshögskola, folkhögskola, offentlig verksamhet, privat näringsliv och utvecklingsprojekt, såsom EU-projekt, integreringsprojekt, kulturprojekt. Kvalitetshandboken innehåller bl.a. studerandehandbok, medarbetarhandbok, studerandeavtal, LIA-avtal, studeranderättslig standard, handlingsplan vid disciplinåtgärder, likabehandlingsplan, kommunikationsplan och krisplan.

LÖPANDE KONTROLL OCH UPPGRADERING

Våra styrdokument är levande dokument som löpande går igenom och uppdateras utifrån våra två huvudmålgruppers behov; De studerande och branscherna. Som grund för våra yh-utbildningar ligger MYH:s regelverk tillsammans med godkända ansökningar och utbildningsplaner. MYH:s riktlinjer och spelbranschen (via aktiv ledningsgrupp) är viktiga kvalitetssäkrare av processen mot våra huvudmål. SYFTE OCH MÅL - NYCKELTAL

Utbildningens mål är att de studerande ska erhålla yrkeshögskoleexamen och vara anställda eller anställningsbara efter examensdagen. Detta mäter vi genom examineringsgraden och vårt mål är 95-100 % examineringsgrad (100 % uppnått 2017) samt anställningsgraden genom resultatuppföljning från MYH (95,5 % 2017).

UNDERLAG FÖR MÅLSTYRNING OCH KVALITETSSÄKRING

Kunskapskontroller, utbildningsledares och huvudlärares feedback, samt dokumenterade individuella samtal två gånger per läsår är viktiga underlag för målstyrning. Löpande utvärderingar (öppna och anonyma) är viktiga kvalitetsindikatorer. Varje kurs utvärderas efter avslut genom retrospektion och kvantitativa anonyma utvärderingar. Vi har löpande dialog med våra studeranderepresentanter och vi har, utöver ledningsgruppsmöten, infört ett trivselråd för att säkerställa kvalitet i miljön och andan på skolan. Vi har också arbetsgrupper för specifika frågor inom våra ledningsgrupper.

UTVÄRDERING; INFORMATION, ANALYS OCH UTVECKLING

Vi utvärderar vårt kvalitetsarbete och dess resultat på alla nivåer i organisationen; Kvalitetsgranskning från MYH - resultatet delges, analyseras och styr prioriterade förbättringsområden

Kvalitetsindikatorer och mål - examineringsgrad, anställningsgrad i rätt yrkesroll, entreprenörskap

Löpande utvärderingar - kursutvärderingar, reflektioner, anonyma utvärderingar, ind.samtal

Möten och forum - Ledningsgrupper, personalmöten, strategimöten, klassmöten,

studeranderepresentantsmöten, pedagogiskt råd, trivselråd, branschmöten, rekryteringsdagar, MYH:s seminarier, alumniträffar mm är forum för beslut om kvalitetshöjande åtgärder.

RESULTATANVÄNDNING OCH ÅTGÄRDER

Resultatet från löpande utvärderingar sammanställs (kvantitativt och kvalitativt) och presenteras för ledningsgruppen i siffror (jämförbara över tid) och i text (kvalitativa förslag). De studerande är anonyma i dessa utvärderingar om ej annat överenskommit. Frågorna diskuteras och åtgärdsdelegeras till respektive operativt ansvarig eller till utsedda arbetsgrupper i LG eller pedagogiska rådet eller trivselgruppen. Processen dokumenteras i ledningsgruppsprotokoll och i bilagor till dessa.

LEDNINGSGRUPPEN

Ledningsgruppen ansvarar för kvalitetssäkringen av utbildningen och följer upp att utbildningen genomförs kvalitets- och kursplansmässigt i enlighet med YH:s förordningar. Ledningsgruppen följer YH:s anvisningar och ansvarar för antagning och examinering av de studerande. Ledningsgruppen träffas 1-2 gånger per termin. Ledningsgruppen består av strategiskt utvalda representanter från högskola, skolväsende, branschföretag, utbildningsanordnare och studerande.

UTBILDNINGsledAREN (UL)

UL ansvarar för att genomföra utbildningen enligt kursplanen, given budget och gällande regelverk. UL koordinerar och kommunicerar till alla utbildningens intressenter; studenter, föreläsare, LIA-företag, CMEs ledning, ledningsgruppen, MYH, branschorg. m fl. UL är kontaktperson och coach för samtliga stud. UL ansvarar för samtliga kunskapskontroller i samverkan med huvudlärare och föreläsare. UL ansvarar för samordning av individuella samtal och individuella studieplaner.

UNDERVISANDE PERSONAL

UL är tillsammans med huvudlärare och föreläsaren ansvarig för att kvalitetssäkra kurserna i förhållande till övergripande kursplan. UL föredrar kursplanerna för LG minst en gång per termin för att säkra att kursplanernas innehåll följs och motsvarar branschens efterfrågan.

STÖDFUNKTIONER

Platschefen (studierektor) koordinerar samarbete mellan utbildningar och är personalledande för UL. Pedagogiskt ansvarig säkerställer utbildningens pedagogiska nivå och rättssäkerhet i utbildningsprocessen. Detta innebär säkerställande av att kursplaner, kurser, kunskapskontroller, kriterier för kunskapskontroller kvalitetssäkras och följer MYH:s regelverk och beviljad ansökan och UP. Utbildningskoordinator kvalitetssäkrar admin och inflöden.

Pedagogiskt råd är rådgivande. LG är beslutande
