



Utbildningsplan för yrkeshögskoleutbildning

Utbildningens namn:
Interaktionsdesigner Mobila Plattformer

Ansvarig utbildningsanordnare:
Changemaker Educations AB

Omfattning, poäng:
400

Studieort:
Skellefteå

Studieform:
Bunden

Studietakt:
Heltid

Diarienummer:
MYH 2019/2574

Ansökningsnummer:
201913640

Faktauppgifter

Utbildningens namn

Interaktionsdesigner Mobila Plattformar

Ansvarig utbildningsanordnare

Changemaker Educations AB

Organisationsnummer

556719-6158

Postadress och besöksadress

Postadress

Organisation:	Changemaker Educations AB
Adress:	Järntorget 3
Postnr/ort	41304 Göteborg

Besök

Organisation:	Changemaker Educations AB
Adress:	Järntorget 3
Ort:	Göteborg

Webbadress, telefonnummer och e-postadress

Telefon	0703513437
Hemsida	www.cmeducation.se
E-post	tom@cmeducations.se

Utbildningsplan

Utbildningen

Examen och examenskrav

Examensbeteckning

Utbildningen ger yrkeshögskoleexamen

Examen

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

Examensbenämning

Yrkeshögskoleexamen Interaktionsdesigner Mobila Plattformar

Examenskrav för yrkeshögskoleexamen

Vår pedagogik och vårt nära samarbete med arbetslivet säkerställer legitimitet i verksamhetsområdet och rätt examensnivå, i detta fall yrkeshögskoleexamen, nivå 5 SEQF. Ledningsgruppen är ytterst ansvarig för säkerställande av resultat av lärande och legitimitet i verksamhetsområdet. Vi har medvetet valt att samarbeta med framsynta forskningsinstitut då området utvecklas snabbt gällande all interaktion mellan människa och digital teknik. 400 yh-poäng och 2 års utbildning ger den kunskapsmängd och kompetensprofil som motsvarar en yrkeshögskoleexamen.

KUNSKAPER

- Den studerande kan visa specialiserade kunskaper inom UX/GUI, VR/AR, gamification och affärsnytta.
- Den studerande har kunskaper om och överblick över områden gränsande till det egna arbetsområdet såsom spelutveckling, systemutveckling och affärsutveckling i ett större perspektiv.
- Kunskaper om arbetsprocesser och kvalitetskriterier inom experience- och interaktionsdesign, prototyping, produktutveckling, tjänsteutveckling, spelifiering (gamification) och digitala kundresor.

FÄRDIGHETER

- Den studerande kan planera, utföra samt identifiera resurser för att utföra specialiserade arbetsuppgifter och lösa sammansatta problem inom experience design / interaktionsdesign, UX/GUI, VR/AR, prototyping, produktutveckling, tjänsteutveckling, spelifiering och digitala kundresor.
- Den studerande kan kommunicera åtaganden och lösningar inom spelutveckling på minst ett främmande språk, i detta fall engelska som är koncernspråk hos många spelbolag, IT-bolag och stora organisationer i en global kontext.

KOMPETENSER

De studerande kan värdera information och metoder inom arbets- eller studieområdet med hänsyn till relevanta sociala, etiska och vetenskapliga aspekter. De studerande kan tillämpa specialiserad kunskap och tvärvetenskaplig kunskap inom upplevelsebaserad design, interaktionsdesign, spelpsykologi, UX/GUI, VR/AR, samt ta ansvar för ledning av individers och grupper utveckling i arbetet.

Resultat av lärande

Yrkesroller

(kopierad)

Yrkesroll 1:	Experience Designer
Yrkesroll 2:	Interaktionsdesigner
Yrkesroll 3:	UX Designer
Yrkesroll 4:	User Researcher
Yrkesroll 5:	Gamification Designer
Yrkesroll 6:	Planner

Efter avslutad utbildning ska den studerande ha kunskaper om/i

1. Användarcentrerad design och designprocesser för mobila plattformar
2. Hur behovsdriven design påverkar affärsvärlden för mobila tjänster och produkter.
3. Designmetoder, feedbacksystem och flow inom spel och hur det kan appliceras på andra mobila tjänster. och produkter
4. Skillnaden mellan UI/UX på olika mobila plattformar.
5. Vikten av vanor, standarder (iOS/Android, Mac/Windows).
6. Agila och branschrelevanta projektmetoder.
7. Motivations-, engagemangs- och lojalitetsmetoder, "behavioral economics" samr ramverk för spelifiering.
8. Interaktionsdesign och aktuell teknik.
9. Säkerhetsfrågor och etik i lagring av användardata inkl GDPR

Efter avslutad utbildning ska den studerande ha färdigheter i att

1. Producera högkvalitativa koncept och designar av mobila produkter och tjänster.
2. Arbeta i branschrelevanta verktyg som Adobe XD, Axure, framer, prot.eo, oregami och sketch.
3. Planera och genomföra användarintervjuer baserat på kundspecifikationer.
4. Prioritera och utforma design baserat på data om användare.
5. Skapa krav- och behovsanalyser på företags- och användarnivå.
6. Skapa kundresor och koncept baserat på specificerade behov hos användare.
7. Hålla i designworkshops och rapid prototyping.
8. Sammanställa och kommunicera mätpunkter.
9. Applicera spelpsykologi och spelifiering på design.
10. Utveckla prototyper och minimal viable service.
11. Arbeta med hypotesdriven utveckling

Efter avslutad utbildning ska den studerande ha kompetenser för att

1. Värdera kundspecifik information/beteende och prioritera design därefter.
2. Förstå beteenden baserat på statistik och hur det omsätts i design.
3. Ta ansvar för design och användarvänlighet i produkt- och tjänsteutveckling med särskilt fokus på mobila plattformar.
4. Ta ansvar för att från tidigt designstadiet kunna implementera spelifiering och game thinking i produkter och tjänster med särskilt fokus på mobila plattformar.
5. Förstå konceptualisering, iterativ design och konkretisering av design och designprocesser.
6. Snabbt validera design via fungerade prototyper.
7. Förstå och känna igen vilka trender som kommer ha stor inverkan på marknaden och hur design måste förhålla sig till den.
8. Förstå de olika delarna i en designprocess och hur hypoteser och design kan verifieras genom olika typer av användartester.
9. Skapa kundresor och koncept baserat på specificerade behov hos användare med särskilt fokus på mobila plattformar.

Undervisning på engelska

(kopierad)

Denna utbildning kommer att bedrivas delvis på engelska

Denna utbildning kommer att bedrivas delvis på engelska

Engelska är det dominerande arbets- och koncernspråk i spelbranschen. Vissa av våra yrkesverksamma föreläsare undervisar på engelska. Vissa föreläsningar kommer att ske på distans med föreläsare från andra länder där engelska är grundspråk. Vissa studenter kommer att ha sin LIA-period 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 är globala och har utländska medarbetare och kunder runt om i Europa och Asien. Deras företagsspråk är därför engelska. Det innebär att den design och de prototyper som studenterna ska producera och arbeta med vanligen är på engelska

Kursöversikt

Obligatoriska kurser

Kurs	Poäng
Affärsutveckling	20
Agil projektmetodik	10
Analytics, SQL och Statistik	20
Examensarbete	25
Experience design	20
LIA - Lärande i Arbete	100
Marknadsanalys, branschkännedom och portfolio	10
Programmering för Experience Design	40
Projekt 1	15
Projekt 3	20
Projekt 3	20
Rapid prototyping	20
Service Design	15
Speldesign	20
Spelpsykologi och gamification	15
User research	20
UX och game thinking	10
Summa:	400

Valbara kurser

(kopierad)

{Det finns inga valbara kurser}

Kurser

Kursen har 17 huvudmoment/delkurs(er)

Kursens namn: **Affärsutveckling**

Kurstyp: Standard

Valbar: Nej

YH-poäng: 20

Kursbeskrivning: Syfte och mål:
Syftet är att ge de studerande kunskaper om affärsutveckling för att de ska förstå hur design samverkar och påverkar i kundens affärsmodeller och lönsamhet.
Målet är att de studerande ska utveckla upplevelsebaserad design som stödjer kundens affärsmodeller och affärsnytta.

Kunskaper:
- Grundläggande kunskap om affärsutveckling
- Kunskap om relevanta affärsmodeller.
- Kunskap olika prismodeller (freemium, in app-purchases etc, lifetime value)
- Kunskap om ROI och investerarkrav

Färdigheter:
- Skapa relevanta och kommunicerbara affärsmodeller, t.ex. business model canvas.
- Använda företagets affärsidé, verksamhet och historik i storytelling som verktyg för att sälja produkter eller tjänster.
- Skapa relevanta och kundanpassade presentationer och pitcha dem till representanter för näringslivet.
- Skapa upplevelsebaserad design som stödjer kundens affärsmodeller och affärsnytta.

Kompetenser:
Kompetens att kommunicera och skapa upplevelsebaserad design utifrån organisationens och produktens (vara och/eller tjänst) affärsnytta och affärsmodell.

Kursens namn: **Agil projektmetodik**

Kurstyp: Standard

Valbar: Nej

YH-poäng: 10

Kursbeskrivning: Syfte och mål:
Syftet är att ge studenterna insyn i arbetsprocesser och projektplanering för att effektivt kunna ingå i utvecklingsteam som experience designers. Målet är att studenterna ska ha kunskap om branschrelevanta projektmetoder för utveckling.

Kunskaper:
- Kunskap om hur man planerar, hanterar och levererar projekt.
- Kunskap om hur man effektivt samarbetar i och leder teams.

Färdigheter:
- Branschrelevanta projektledarmetoder som agile, lean och scrum.
- Branschrelevanta projektverktyg såsom Jira.

Kompetenser:
Förstå och lägga upp planering för design och utveckling av design.

Kursens namn: **Analytics, SQL och Statistik**

Kurstyp:	Standard
Valbar:	Nej
YH-poäng:	20
Kursbeskrivning:	<p>Syfte och mål: Syftet är att ge studenten de kunskaper inom statistisk analys som är en förutsättning för att analysera och tolka data inom datadrivna verksamheter och projekt. Målet är att studenterna har goda kunskaper om de analysverktyg som är standard inom branschen och hur man ska tolka resultat.</p> <p>Kunskaper: - Kunskap inom boolsk algebra, SQL och databaser för att kunna jobba med datadriven utveckling enligt branschkrav. - Kunskap inom datasäkerhet, juridik och integritetsfrågor som rör inhämtning och lagring av data. - Kunskap inom statistik och statistisk analys.</p> <p>Färdigheter: - Implementera API:er. - Genomföra förstudier. - Skapa personas baserad på mätpunkter. - Använda branschrelevanta analysverktyg såsom R, Looker, Qlikview samt vanliga plattformar för analys (Google Analytics, etc) och förstå hur deras API:er kan implementeras i appar och på webben.</p> <p>Kompetenser: - Värdera kundspecifik data/mätpunkter och hur det används för att förstå design. - Förstå beteenden baserat på statistik och kommunicera det tydligt till relevanta parter.</p>
Kursens namn:	Examensarbete
Kurstyp:	Examensarbete
Valbar:	Nej
YH-poäng:	25

Kursbeskrivning: Syfte och mål:
Syftet med examensarbetet är att studenterna på egen hand ska specialisera sig på något av de områden som ingår i utbildningen och tillsammans med läraren komma överens med leverabler för en godkänd examen. Examensarbete skall vara en fördjupning inom relevant område och handledas av yrkesverksamma ämnesexperter. Målet är att producera material lämpligt för studentens portfolio eller CV.

Kunskaper:
Reflektera över sina kunskaper och färdigheter med aktuellt branschbehov. Förstå ett specialiserat område inom experience design. Förstå en specialiserad roll inom experience design.

Färdigheter:
Strukturera och genomföra en fördjupning inom experience design. Producera en avancerad del av experience design. Redovisa för fördjupningsarbete.

Kompetenser:
Studenten ska självständigt kunna fördjupa sig i ett för branschen specialiserat område. Kunna strukturera och dra nytta av experter för att producera design.

Kursens namn: **Experience design**

Kurstyp: Standard

Valbar: Nej

YH-poäng: 20

Kursbeskrivning: Syfte och mål:
Syftet är att de studerande ska förstå och kunna utföra metoder inom design thinking och användarcentrerad- och interaktionsdesign. Studenterna ska förstå processen för att ta fram koncept och kunna kommunicera design, funktion och processer mot medarbetare, kunder och leverantörer. Målet är att studenterna ska god förståelse för och praktiska kunskaper av designmetodik som kan appliceras direkt i arbetslivet.

Kunskaper:
- Kunskaper inom designprocesser och interaktionsdesign.
- Kunskap om hur kundvärden och affärsvärden korrelerar för produkter och tjänster med särskilt fokus på mobila plattformar.
- Kunskap om skillnaden mellan UI/UX på olika existerande enheter.
- Kunskaper om vikten av vanor och standarder (iOS, Android, mac/windows)

Färdigheter:
- Metoder för design thinking.
- Skapa användarresor och storyboards.
- Designa via rapid prototyping både fysiskt och med branschrelevanta verktyg såsom Framer, Prot.io, Adobe XD, Axure, Oregami och Sketch.
- Producera wireframes och gränssnittstruktur enligt användarens behov för olika plattformar såsom webb, mobil, surfplattor.

Kompetenser:
Förstå konceptualisering, iterativ design och konkretisering av design och designprocesser.

Kursens namn: **LIA - Lärande i Arbete**
Kurstyp: LIA
Valbar: Nej
YH-poäng: 100
Kursbeskrivning: LIA-kursen syftar till att introducera och stärka de studerande i sin nya yrkesroll, samtidigt som de studerande fortsätter sitt lärande i arbete och under handledning på en egenvald arbetsplats.

Målet med LIA-kursen är att de studerande ska få en anställning hos LIA-företaget eller hos någon av dess samarbetspartners. Därmed är ytterligare ett syfte med LIA-kursen att de studerande ska stärka och bredda sitt nätverk.

LIA-kursen delas upp i två iterationer om 50 yh-poäng (10 veckor) vardera. Varje iteration inkluderar loggbok, skriftlig reflektion, och löpande kontakt/möten med skolan i syfte att kvalitetssäkra LIA-kursens innehåll och mål i relation till de studerandes lärande och individuella mål.

Varje iteration avslutas med en kunskapskontroll i form av retrospektiv kopplat till kursplanen, där de studerande själva och tillsammans med sin handledare mäter kunskaps- och måluppfyllnad. Syftet med varje retrospektiv är att på ett strukturerat sätt säkerställa avstämning och dialog gällande de studerandes yrkesmässiga lärande och kompetens. Därmed kvalitetssäkras vägen till anställningen, alternativt fångas problemområden eller önskvärda förändringar upp och kan hanteras effektivt i LIA-processen.

Kunskaper:

- Kunskap om LiA-företaget och dess bransch.
- Branschens struktur, tillväxt, trender och möjligheter/hot.
- Den egna yrkesrollens arbetsuppgifter och ansvarsområden.
- Närliggande yrkesrollers kompetenskrav.
- Teamets uppbyggnad och struktur.
- Kunder, finansiärer och andra intressenter.
- Trender, utveckling och nya tekniker.

Färdigheter:

- Omsätta och fördjupa sina egna kunskaper i arbetslivet.
- Planera och producera design som en del av ett team.
- Utvärdera och prioritera design i yrkeslivet.
- Delta vid arbetsprocesser på en riktig arbetsplats.

Kompetenser:

Den studerande får genom sin LiA-kurs en tydlig insyn i sin utvecklande yrkesroll. De studerande får också möjligheten att specialisera sig på någon av de områden som ingår i Experience design.

Kursens namn: **Marknadsanalys, branschkunskaper och portfolio**
Kurstyp: Standard
Valbar: Nej
YH-poäng: 10

Kursbeskrivning: Syfte och mål:
Syftet med denna kurs är att skapa en omvärldsförståelse gällande vilken typ av företag som använder experience design, deras kompetensbehov. Ett större antal företag besöks.
Målet är att lära sig relatera sin kompetens till ett antal företag samt att lära sig skriva och sätta ihop sin portfolio.

Kunskaper:
- Förståelse för hur dagsläget ser ut för experience designers.
- Förståelse för det egna karriärsvalet.
- Kunskap om att målanpassa individuellt presentationsmaterial.

Färdigheter:
- Skapa relevanta branschanalyser.
- Skapa CV och personligt brev.
- Skapa anpassad portfolio ämnad för roller inom experience design.

Kompetenser:
Den studerande ska utifrån relevant bransch- och omvärldsanalys kunna skapa målanpassat presentationsmaterial för LIA och anställning såsom CV, personligt brev och digital portfolio.

Kursens namn: **Programmering för Experience Design**

Kurstyp: Standard

Valbar: Nej

YH-poäng: 40

Kursbeskrivning: Syfte och mål:
Syftet är att ge studenterna en god bas inom programmering inom ett platformsagnostiskt språk såsom Javascript eller Python där kunskaperna både är direkt relevanta för branschens krav men också har goda möjligheter att överföras och anpassas till nya kontexter efter behov från uppdragsgivare.
Målet är att studenterna ska förstå och implementera design i front end.

Kunskaper:
- Kunskaper om programmering.
- Kunskap i best practises inom front end-utveckling.
- Kunskap om hur man planerar programmering av system.

Färdigheter:
- Utveckla prototyper och implementera designer i front end.
- Trovärdigt kunna estimeras och pitcha implementation.

Kompetenser:
Utveckla prototyper och enklare implementationer inom front end.

Kursens namn: **Projekt 1**

Kurstyp: Standard

Valbar: Nej

YH-poäng: 15

Kursbeskrivning: Syfte och mål:
Syftet är att eleverna ska praktiskt använda sina nya kunskaper genom att skapa ett analogt bordsspel baserat på en verklig kontext och där mekaniker stödjer både spelaren och spelets berättelse. Målet är att uppdraget kommer från ett företag som också deltar i utvärderingen av spelet och produkten som produceras kan användas i studentens portfolio.

Kunskaper:
Kunskap om hur man hanterar beställningar från verkliga uppdragsgivare.

Färdigheter:
Praktiskt förståelse för hur spelmekaniker fungerar i projekt och hur de används för att skapa engagemang och "sense of urgency" för en användare.
Praktiskt förståelse för spelarens roll och hur man arbetar utifrån ett användarcentrerat perspektiv.
I grupp ta fram koncept och producera speldesign baserat på uppdrag från kund.

Kompetenser:
Tillsammans med ett team och baserat på specifikationer från en kund producera en design med tema beställt av kund.

Kursens namn: **Projekt 3**
Kurstyp: Standard
Valbar: Nej
YH-poäng: 20

Kursbeskrivning:	<p>Syfte och mål: Syftet är att de studerande ska omsätta sina kunskaper inom design och spelifiering till en tjänst eller en produkt. Projektet simulerar hur ett verkligt uppdrag i yrkeslivet skulle kunna se ut. "Learning by doing" och "learning by reflection" tillämpas på professionell nivå som pedagogisk metod och återkoppling. Målet är att studenterna ska utveckla en prototyp för en spelifierad tjänst inom en relevant sektor, baserat på ett deltagande företags beställning. Projekt genomförs i samverkan med näringslivet där relevanta företag ger återkoppling på de producerade tjänsterna.</p> <p>Kunskaper: - Fördjupad kunskap inom design och designprocesser. - Kunskap om arbetsprocessen i ett designprojekt med en större arbetsgrupp under en avgränsad projektperiod med given deadline. - Kunskap om planering och förberedelser med tydliga mål i ett omfattande designprojekt - Erfarenhet av professionell feedback och hur detta används för att förbättra produktionen, samverkan i teamet och utveckla det egna lärandet.</p> <p>Färdigheter: - Praktisk förståelse för att planera, designa och presentera ett koncept tillsammans med ett team. - Praktisk förståelse för att i grupp utveckla en "minimum viable service". - Planering och förberedelser i projekt för design. - Professionellt arbeta som experience designer i grupp. - Effektivt och professionellt kommunicera i ett utvecklingsteam. - Tillämpa relevanta projektmetoder i designprojekt. - Ta till sig av och använda feedback för progress i spelproduktioner och egen utveckling.</p> <p>Kompetenser: - Kompetens att applicera design-kunskaper och färdigheter på ett lämpligt sätt i rätt delar av processen i ett utvecklingsteam. - Kompetens att verka som experience designer i ett team under utveckling av produkter eller tjänster.</p>
Kursens namn:	Projekt 3
Kurstyp:	Standard
Valbar:	Nej
YH-poäng:	20

Kursbeskrivning: Syfte och mål:
Syftet är att de studerande ska praktisera sina kunskaper inom user research och statistik.
"Learning by doing" och "learning by reflection" tillämpas på professionell nivå som pedagogisk metod och återkoppling.
Målet är att studenterna ska utveckla en prototyp för en spelifierad tjänst inom en relevant sektor, baserat på ett deltagande företags beställning. Agil projektmetodik, anpassad för designprocesser, tillämpas i projekt 3, som en fördjupning av kursen för projektledning som hålls innan spelprojekt 3 startar. Projektet genomförs i samverkan med näringslivet där relevanta företag ger återkoppling på de producerade tjänsterna.

Kunskaper:
- Fördjupade kunskaper inom user research och användaranalyser.
- Förståelse för hur hypoteser kring design och målsättningar kan verifieras via user research.

Färdigheter:
- Utföra användarintervjuer och sammanställa resultat.
- Baserat på målgruppsanalys producera design via iterativa processer.
- Utföra användartester på designkoncept och prototyper.

Kompetenser:
- Via iterativa designprocesser utveckla prototyper.

Kursens namn: **Rapid prototyping**

Kurstyp: Standard

Valbar: Nej

YH-poäng: 20

Kursbeskrivning: Syfte och mål:
Syftet är att de studerande ska få praktisk förståelse för att programmera prototyper i en branschrelevant spelmotor såsom Unity eller Unreal.
Målet är att studenterna ska skapa minst två proof of concept för att kunna redogöra för designen.

Kunskaper:
- De studerande ska få en god förståelse för hur man designar och utvecklar proofs of concepts för att snabbt validera sin design.
- Studenterna ska få en god förståelse för deltagande interaktiv design.

Färdigheter:
- Praktiskt förståelse för rapid prototyping.
- Praktiskt förståelse för hur man summerar det viktigaste i en tjänst, upplevelse eller produkt.
- Programmering i spelmotor.

Kompetenser:
Snabbt validera design via fungerande prototyper.

Kursens namn: **Service Design**

Kurstyp: Standard

Valbar: Nej

YH-poäng: 15

Kursbeskrivning: Syfte och mål:
Syftet är att de studerande ska få goda kunskaper i service design och de metoder som används för att planera och organisera organisationer, infrastruktur, kommunikation eller design.
Målet är att studenterna ska kunna använda sig av service design-metoder för att förbättra interaktionen mellan användare och tjänster.

Kunskaper:

- Kunskap om olika områden där service design appliceras.
- Kunskap inom service design och de delar de kan inkludera som interaktionen via kundtjänst, appar eller fysiska möten.
- Förstå påverkan av service design på kunders lojalitet.
- Förstå hur man skapar service design baserat på tydliga affärsvärden och användarupplevelser.
- Kunskaper om hur man definierar en "minimum valuble service" som kan testas.

Färdigheter:

- Ta fram och designa service design för olika typer av verksamhet.
- Baserat på specifikationer och kundanalyser ta fram konkret design ochkoncept.
- Skapa user journeys och user journey maps.
- Kartlägga interaktionspunkter för användare av en tjänst.
- Kartlägga och analysera smärtpunkter för användare av en tjänst och föreslå förbättringar.

Kompetenser:

- Förstå tjänster och deras kundvärden, användarens resa från först kontakten med en tjänst till sista.
- Skapa kundresor och koncept baserat på specificerade behov hos användare.

Kursens namn: **Speldesign**

Kurstyp: Standard

Valbar: Nej

YH-poäng: 20

Kursbeskrivning: Syfte och mål:
Syftet är att de studerande ska få en god förståelse för grunderna inom speldesign och hur spel skapar deltagande för sina användare. Målet är att studenterna ska kunna analysera vad det är som gör en speldesign lyckad och ha metoder för att kunna överföra spelmekaniker från ett spel till tjänster.

Kunskaper:

- Kunskap speldesign och spelmekaniker.
- Kunskap om olika typer av spel och olika typer av spelare.
- Kunskap om "flow".
- Kunskap om hur spel gör onboarding och tutorials.
- Kunskap om design patterns och pedagogik.

Färdigheter:

- Designa core-loops, dvs användarens grundval, i ett spel.
- Producera design där användaren erbjuds meningsfulla val.
- Designa regelverk för interaktioner i spel.
- Analysera hur mekaniker förstärker spelarens upplevelser och spelvärlddesign koncept.

Kompetenser:

- Applicera spelmekaniker och speldesign i koncept av produkter och tjänster.
- Avgöra när spelifiering är lämpligt för en produkt eller tjänst.

Kursens namn: **Spelpsykologi och gamification**

Kurstyp: Standard

Valbar: Nej

YH-poäng: 15

Kursbeskrivning: Syfte och mål:
Syftet är att de studerande ska få goda kunskaper om och färdigheter i hur spelpsykologiska begrepp som lojalitet, incitament, motivation och engagemang kan användas inom experience design.
Målet är att studenterna ska förstå hur speldesign appliceras och att för att använda sig av "flow" och spelmekaniker i design krävs mer än poängsystem eller leaderboards.

Kunskaper:

- Kunskap om vad forskning säger om spelifiering och hur man använder det i design och utveckling.
- Kunskap om moderna teorier om spelpsykologi (som spotlight theory of attention).
- Kunskap om vad som driver och motiverar människor och hur man designar kring det.
- Kunskap om hur gamification kan appliceras strategiskt för affärsnytta, kundlojalitet och förbättrad användar-design.
- Kunskap om vanliga psykologiska bias och felaktigheter (survival bias, loss aversion, etc) som kan ha positiv/negativ inverkan på användares upplevelser
- Kunskap om motivations, engagemangs och lojalitetsteorier och behavioural economics.
- Kunskap om best-practices inom gamificationstjänster, vad som funkar och vad som inte funkar.

Färdigheter:

- Kombinera traditionell UX och speldesign.
- Kunna förklara spelifiering och vilka värden det kan addera.
- Designa onboarding i tjänster med feedback och målsättningar baserat på spelpsykologi.
- Designa enklare gamification som leaderboards, achievements.

Kompetenser:

- Förstå hur och när man ska använda spelifiering och spelpsykologiska mekaniker i design av produkter och tjänster.
- Ta fram design av spelifierade produkter och tjänster.

Kursens namn: **User research**
Kurstyp: Standard
Valbar: Nej
YH-poäng: 20

Kursbeskrivning:	<p>Syfte och mål: Syftet är att eleverna ska kunna utföra användartester och intervjuer för en specifik produkt eller tjänst baserat på en uppdragsgivares specifikationer. Målet är att studenterna ska kunna genomföra intervjuer samt sammanställa och kommunicera resultaten såväl innan som under och efter ett projekt.</p> <p>Kunskaper: Kunskap om hur hypoteser kring design och målsättningar kan verifieras via user research. Kunskap om hur resultat från undersökningar skapar grunder för design av tjänster, affärlösningar och design. Kunskap om hur olika målgrupper kan ha olika vanor (ålder etc) Kunskap om heuristiska utvärderingar.</p> <p>Färdigheter: Skapa krav och behovsanalyser på företags och användarnivå. Ta designbeslut och prioritera baserat på user research. Skapa användarpersonas baserat på användarintervjuer. Planera och utföra användartester och användarintervjuer. Omsätta resultat från användartester till uppgifter i branschrelevanta verktyg som Jira.</p> <p>Kompetenser: Baserat på projekts behov planera och utföra användartester och användarintervjuer. Tydligt och konstruktivt kommunicera resultat, även när det påverkar projekt negativt.</p>
------------------	---

Kursens namn:	UX och game thinking
Kurstyp:	Standard
Valbar:	Nej
YH-poäng:	10
Kursbeskrivning:	<p>Syfte och mål: Syftet är att ge studenterna en god förståelse för målet med utbildningen och en introduktion till Game Thinking. Den här kursen ska hjälpa till att sätta alla andra kurser i sitt sammanhang genom att skapa en överblick över hur Game Thinking är en röd tråd genom hela utbildningen.</p> <p>Målet är att eleverna ska få en holistisk bild av vad Game Thinking är och en stark motivation att slutföra utbildningen</p> <p>Kunskaper: Kunskap inom användarcentrerad design. Kunskap om behovsdriven design. Kunskap om empati som verktyg för design kring användares behov.</p> <p>Färdigheter: Färdighet att skapa UX-baserad design utifrån game thinking</p> <p>Kompetenser: Förstå och kommunicera vikten av användarcentrerad design.</p>

Tillträde till utbildningen

Särskilda förkunskaper

(kopierad)

Särskilda förkunskaper krävs i följande

Kurser

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

Teoretiska kurser som finns på fler program

- Engelska 6, 100p
- Svenska 2 eller Svenska som andraspråk 2, 100p

Motivering förkunskaper kurser:

För att den studerande ska kunna tillgodogöra sig utbildningen och ta yrkeshögskoleexamen krävs goda kommunikativa och språkliga kunskaper. Svenska och engelska används båda i undervisningen samt som koncernspråk på många LIA-företag.

Urvalsgrunder

En utbildningsanordnare inom yrkeshögskolan ska enligt 4 kap 11§ YHF (2009:130) lämna de uppgifter som myndigheten begär för myndighetens tillsyn, kvalitetsgranskning, uppföljning och utvärdering. Anordnaren ska t ex vid tillsyn kunna påvisa att man har levt upp till författningarnas krav. Det innebär att det behöver finnas en fullständig och väl ordnad dokumentation av utbildningens styrdokument, organisation, administration och genomförande.

Urvalsgrunder

Särskilt prov

(kopierad)

Utbildningens huvudsakliga upplägg och organisation

Uppgifter om eventuella övriga utbildningsanordnare

(kopierad)

Utbildningens upplägg

Utbildningens upplägg och organisation

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 kompetensöverföring 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:

KURSER/KURSMODULER

Utbildningsplanen byggs upp av kurser, som ibland grupperas i kursmoduler, där en viss kompetens eller ett visst produktionskunnande skall uppnås. Samtliga kurser ska resultera i minst en kunskapskontroll inom ämnesområdet. 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 lärprocesser 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 från företagen får de studerande fördjupad kunskap kring företagskulturer och produktionsprocesser.

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 presentationer av sina resultat, dessa bedöms ibland av en extern branschjury.

UTVECKLINGSSAMTAL

Studerande och utbildningsledare genomför utvecklingssamtal en gång per läsår för att följa upp den individuella handlingsplanen och stötta den studerande i att reflektera över 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 studerande 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 timmar lärar- eller handledarledd verksamhet utbildning omfattar

1040 timmar

Kvalitetsarbete

Kvalitetssäkringen av utbildningen

KVALITETSARBETE PÅ ALLA NIVÅER

Changemaker Educations kvalitetsarbete genomsyrar och engagerar hela vår organisation och involverar studerande och samarbetspartners på alla nivåer. Huvudsyftet är att ständigt utveckla och förbättra våra utbildningar i linje med branschernas 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 i olika former, 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 Yrkeshögskolans regelverk tillsammans med godkända ansökningar och utbildningsplaner. MYH:s riktlinjer och branschernas (via aktiv ledningsgrupp) är viktiga kvalitetssäkrare av processerna 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, UL och huvudlärares feedback, samt dokumenterade individuella samtalar minst en gång 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 kvaliteten 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, learning loops, anonyma utvärderingar,

individuella samtal

Möten och forum - Ledningsgrupper, personalmöten, strategimöten, ämnesråd, pedagogiskt råd, trivselråd, branschmöten, rekryteringsdagar, MYH:s seminarier, alumniträffar mm är forum för beslut om kvalitetshöjande åtgärder.

RESULTATANVÄNDNING OCH ÅTGÄRDER

Resultatet från löpande utvärderingar bland de studerande 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 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 förordningen för yrkeshögskolan. 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

Utbildningsledaren (UL) ansvarar för att genomföra utbildningen enligt kursplanen, enligt given budget och enligt gällande regelverk. UL koordinerar och kommunicerar till alla utbildningens intressenter; de studerande, föreläsare, LIA-företag, CMEs ledning, ledningsgruppen, MYH, branschorganisationer m fl. UL är kontaktperson och coach för samtliga studerande. UL ansvarar för samtliga kunskapskontroller i samverkan med ämneslärare och handledare. UL ansvarar för samordning av individuella samtal och individuella studieplaner.

UNDERVISANDE PERSONAL

UL är tillsammans med föreläsaren ansvarig för att kvalitetssäkra kursmodulerna i förhållande till övergripande kursplan. UL föredrar kursplanerna för ledningsgruppen 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, beviljad ansökan och utbildningsplan. Utbildningskoordinator kvalitetssäkrar administration och informationsflöden. Ledningsgruppen är beslutsfattande.