



Utbildningsplan för yrkeshögskoleutbildning

Utbildningens namn:
Mjukvarutestare

Ansvarig utbildningsanordnare:
Changemaker Educations AB

Omfattning, poäng:
300

Studieort:
Boden

Studieform:
Bunden

Studietakt:
Heltid

Diarienummer:
MYH 2019/3316

Ansökningsnummer:
201913650

Faktauppgifter

Utbildningens namn

Mjukvarutestare

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 Mjukvarutestare

Examenskrav för yrkeshögskoleexamen

Utbildningen leder till yrkeshögskoleexamen (nivå 5 SEQF). Utbildningen uppfyller kraven i 2 kap 13-14 §§ i förordningen om yrkeshögskolan (2009:130) gällande kunskaper, färdigheter och kompetenser

KUNSKAPER

- Den studerande kan visa specialiserade kunskaper inom QA för it- och spelutveckling för AAA, mobil och webb
- Den studerande har kunskaper om och överblick över områden gränsande till det egna arbetsområdet såsom annan programmering, ux, design och kundnytta
- Kunskaper om arbetsprocesser och kvalitetskriterier inom QA och mjukvarutestning

FÄRDIGHETER

- Den studerande kan planera, utföra samt identifiera resurser för att utföra specialiserade arbetsuppgifter och lösa sammansatta problem inom QA för it- och spelutveckling för AAA samt mobil och webb
- Den studerande kan kommunicera åtaganden och lösningar inom QA för it- och spelutveckling för AAA, mobil och webb

KOMPETENSER

- Den studerande kan självständigt behandla innehåll inom QA för it- och spelutveckling för AAA, mobil och webb
- Den studerande kan övervaka arbete inom QA för it- och spelutveckling för AAA, mobil och webb
- Den studerande kan planera, genomföra, leda, styra och slutföra förelagda uppgifter inom QA för it- och spelutveckling för AAA, mobil och webb

Resultat av lärande

Yrkesroller

Yrkesroll 1:	Quality Assurance Engineer, Kvalitetssäkrare
Yrkesroll 2:	Mjukvarutestare
Yrkesroll 3:	Quality Assurance/Speltestare
Yrkesroll 4:	Systemtestare
Yrkesroll 5:	Testledare, IT

Efter avslutad utbildning ska den studerande ha kunskaper om/i

Efter avslutad utbildning ska den studerande ha kunskaper om:

- kvalitetssäkringsprocessen i både teori och praktik
- de vanligast använda verktygen inom industrin
- de bästa produktionsmetoderna
- ett specialämne inom ett område av teknologisk expertis
- hur man skapar och genomföra testplaner
- hur man triagerar effektivt
- hur man i ett tidigt skede bakar in kvalitetssäkringen i utvecklingsprocessen för att förbättra ett systems stabilitet.
- hur man rapporterar och samlar information som kan främja systemdesign.
- testning av spel under pågående produktion för att hitta buggar för åtgärd innan spel släpps ut på marknaden

Efter avslutad utbildning ska den studerande ha färdigheter i att

- Skapa och genomföra testplaner för sitt team och för produkter
- Spela och testa på ett brett spektrum av olika plattformar
- Använda skriptspråk för att effektivisera och automatisera delar av arbetet
- Samla in och rapporterar relevant information på ett korrekt och effektivt sätt till utvecklarna
- Skapa enklare spel själv, för att säkerställa en grundläggande teknisk förståelse för spelutvecklingsprocessen.

Efter avslutad utbildning ska den studerande ha kompetenser för att

- Arbeta som Mjukvarutestare inom it- och spelutveckling för AAA, mobil och webb
- Arbeta för mindre spelstudio som en del av ett team med fokus på kvalitetssäkring
- Arbeta som testledare med ansvar för mer tekniskt krävande Mjukvaruarbete

Undervisning 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 spelföretagen är globala och har utländska medarbetare och kunder runt om i Europa och Asien. Deras företagsspråk är därför engelska. Det innebär att det material som studenterna ska producera och arbeta med vanligen är på engelska.

Kursöversikt

Obligatoriska kurser

Kurs	Poäng
Användbarhetstestning	15
Belastningstestning	10
Examensarbete	20
Grundläggande kvalitetssäkring och teori	15
Kvalitetssäkring för appar och spel utvecklade för webb	25
Kvalitetssäkring för Konsolspel	30
Kvalitetssäkring för Mobila enheter	25
Lärande i Arbete	100
Mjukvarutestare i vardagen - Soft Skills	15
Regressionstestning	5
Specialisering - individuell fördjupning QA	20
Teambuilding, gruppdynamik och praktisk introduktion	20
Summa:	300

Valbara kurser

{Det finns inga valbara kurser}

Kurser

Kursen har 12 huvudmoment/delkurs(er)

Kursens namn:	Användbarhetstestning
Kurstyp:	Standard
Valbar:	Nej
YH-poäng:	15

Kursbeskrivning: Studenterna ska leverera spel under utveckling till potentiella klienter för att bedöma användbarhet.
Mål:
Studenten ska:
- lära sig att specificera målgrupper och resonera kring designval därefter.
- organisera och underhålla test-sessioner med personer som inte är involverade i spelutveckling.
- skapa och senare presentera resultatet av iakttagelser av insamlad data vad gäller användbarhet och lockelse av spel.
- analysera spelarbeteende genom att iakttä en spelares första session med ett spel.
- utnyttja mjukvara och kringprodukter för att kartlägga spelarbeteende

Innehåll:
- Föreläsningar kring UX och användbarhetstestande av spel, diskussioner med speldesigners och directors på aktuella spelprojekt för att utvärdera ålgrupper och desingfilosofier.
- Studenterna ska producera noga utformad dokumentation, både skriven och visuell, av spelarbeteende samlat i ett tillgängligt format för speldesigners att använda, samt presenter

Kursens namn: **Belastningstestning**

Kurstyp: Standard

Valbar: Nej

YH-poäng: 10

Kursbeskrivning: Studenterna lär sig grunderna i att profilera spel för diverse plattformar

Mål:
Studenten ska:
- lära sig grunderna av vanliga profileringsverktyg och dokumentera prestanda
- testa titlar utveckalde för multipla plattformar för att se skillnader i prestanda samt plattformsspecifika problem
- redovisa detaljerad information för ett spels prestanda i olika situationer, inklusiv specifika exempel av problematiska områden.

Innehåll:
- Föreläsningar kring profileringsverktyg för ett antal vanliga plattformar.
- Studenterna ges ett antal builds för ett och samma spel och arbetar i team för att bedöma prestanda på specifika plattformar.
- Föreläsningar kring optimeringsmetoder för att bättre förstå orsakerna bakom dålig prestanda.

Kursens namn: **Examensarbete**

Kurstyp: Examensarbete

Valbar: Nej

YH-poäng: 20

Kursbeskrivning: Syfte och mål: Examensarbetet ska ge studenten en fördjupning i ett självvalt område inom mjukvarutestning med handledning av ämnesexpert från spelbranschen alt it-branschen. Målet är att antingen med stöd av kursledare utforma en problemdefinition i form av ett simulerat uppdrag i ett fördjupat område eller tillsammans med ett företag identifiera ett skarpt uppdrag som leder till samma fördjupning.

Kursens namn: **Grundläggande kvalitetssäkring och teori**
Kurstyp: Standard
Valbar: Nej
YH-poäng: 15
Kursbeskrivning: Mål:
Studenterna ska:
- lära sig vanligt använd terminologi och formatering för buggrapportering, samt lämpliga arbetsmetoder
- lära sig att använda verktyg såsom felsökningsprogramvara och rapporteringsverktyg
- få kunskapen som behövs för att skapa och genomföra testplaner och beräkna risker kopplade till produktionshämmande buggar.
- lära sig att scripta och automatisera sysslor med hjälp av Python och Powershell, alternativt Cli.
Innehåll:
- Praktisk utbildning kring felsökningsmetoder, samt fokusering och defokusering
- Insamling av information samt skapandet av testplaner och fullföljandet av dessa
- Kort introduktion till automatiserandet av enkla och repetitiva sysslor (som exempelvis - kompilering och arkivering, etc.)
- Produktionsöversikt

Kursens namn: **Kvalitetssäkring för appar och spel utvecklade för webb**
Kurstyp: Standard
Valbar: Nej
YH-poäng: 25
Kursbeskrivning: Den här kursen handlar om kvalitetssäkring för appar och spel utvecklade för webben.
Mål:
Studenten ska:
- kunna felsöka olika typer av funktioner med vanligt använda verktyg för utveckling.
- förstå hur webbaserade spel produceras och presenteras för användaren
- kunna undersöka funktionshämmande fel och kompatibilitet i spel för flera webbläsarmatriser.
- lära sig kontinuerlig utveckling och kontinuerliga integrationsprocesser
Innehåll:
- Studenterna ska lära sig grunderna inom de olika teknologierna som används inom webbaserade spel inklusive de ramverk som används för att skapa spel och automatiserade tester för att utesluta merarbete.
- Föreläsningar för att demonstrera de olika typerna av ramverk för att skapa och komplicera spel och webbappar, för att till fullo förstå de olika typer av fel som kan uppstå inom dem. (exempelvis grunt/ant/gulp mm)

Kursens namn: **Kvalitetssäkring för Konsolspel**
Kurstyp: Standard
Valbar: Nej
YH-poäng: 30

Kursbeskrivning: Denna kurs ger studenterna en introduktion till kvalitetssäkringsarbetet inom den spelindustrin, både för både AAA-titlar och medelstora konsolspel.
Mål:
Studenten ska få:
- förståelse för spelindustrins struktur och kvalitetssäkringsprocessens livscykel vid olika faser av produktutvecklingen
- kunskap om vanliga spelmotorer och deras möjligheter, begränsningar och nyanser
- lära sig om de olika kvalitetssäkringsrollerna inom olika avdelningar av konsolspelsutveckling (exempelvis ljud, level design, verktyg, gameplay osv.)
- ta in och demonstrera kunskap om inlämningsprocessen för spel till aktuell generations spelkonsoler
- en översikt av Playstation Network, Xbox Live och Steam

Innehåll:
- Föreläsningar och workshops med professionella kvalitetssäkrare från spelindustrin, med djup branschkunskap kring inlämningsprocessen för de olika plattformarna.
- Demonstrationer av fel i Beta -eller GMC-kandidat -versioner

Kursens namn: **Kvalitetssäkring för Mobila enheter**
Kurstyp: Standard
Valbar: Nej
YH-poäng: 25
Kursbeskrivning: Mål:
Studenterna ska:
- förstå hur App Store och Google Play Store bedömer och godkänner appar
- bekanta sig med de vanligaste av marknadens smartdevices och deras operativsystem.
- känna på debuggingsystem och verktyg för båda operativsystemen.

Innehåll
- Praktisk erfarenhet av så många olika enheter som möjligt.
- Föreläsningar från spelindustrin som demonstrerar apps livscykel från koncept till godkännande, och hur QA integreras i varje fas.
- Studerande och arbete med en produkt som fungerar olika på olika plattformar.

Kursens namn: **Lärande i Arbete**
Kurstyp: LIA
Valbar: Nej
YH-poäng: 100
Kursbeskrivning: Studenterna ska omsätta sina förvärvade kunskaper i praktiken och uppleva i första hand hur en riktig kvalitetssäkringsavdelning arbetar.

Innehåll:
Under praktiken kommer studenternas teoretiska kunskaper, verktyg och arbetsmetoder att användas i praktiken, dagligen, i utförandet av verkliga arbetsuppgifter och ansvar under mentorskap av professionella spelutvecklare. Studenten kommer självständigt att utföra sina arbetsuppgifter som medlem av ett team.

Kursens namn: **Mjukvarutestare i vardagen - Soft Skills**
Kurstyp: Standard
Valbar: Nej
YH-poäng: 15
Kursbeskrivning: Studenterna lär sig hur man bemöter arbetsgivare, gör ett bra intryck under arbetsintervju, skapar sin portfolio och andra färdigheter som inte alltid är en del av det dagliga arbetet inom QA.
Mål:
Studenten ska:
- utforma sitt CV och sin portfolio på ett lämpligt sätt.
- ha en förståelse för hur rekryteringsprocesser ser ut, från initial kontakt till kontrakt.
- demonstrera sina färdigheter via en portfolio.
- skapa en produktions-serie
- hantera en grupp medlemmar, tid och resurser.
Innehåll:
- Föreläsningar och workshops med rekryterare, HR-representanter och intervjuare kring formateringstekniker, förståelse för rekryteringsprocesser i sin helhet, motiverande orsaker till rekrytering och risker. Fokus på portolios både som grupp och som individ.

Kursens namn: **Regressionstestning**
Kurstyp: Standard
Valbar: Nej
YH-poäng: 5
Kursbeskrivning: Studenterna lär sig vikten av att datera felsökningsrapporter och av att upprätthålla en strukturerad felsökningsdatabas.
Mål:
Studenten ska:
- gå tillbaka och gå igenom äldre rapporter för fel som inte ännu åtgärdats för att återaktualisera problemet.
- verifiera statusen för åtgärdade fel och arkivera dem korrekt.
- arbeta med rapporter skapade av andra testare för att tydliggöra vikten av att arbeta som en grupp.
Innehåll:
- Repetition av de grundläggande QA-metoderna genom praktiska situationer.
- Studenterna ska arbeta med en felsökningsdatabas som de tidigare har skapat och genomföra rensning av äldre problem för att lära sig av tidigare misstag och lära sig vikten av att inte dra slutsatser baserade på status.

Kursens namn: **Specialisering - individuell fördjupning QA**
Kurstyp: Standard
Valbar: Nej
YH-poäng: 20

Kursbeskrivning: Studenterna ska nu välja vilken inriktning inom QA de är bäst lämpade för.

Mål:

Studenten ska:

- välja inriktning inom QA.
- ha ett samtal med utbildningsledaren och representanter från industrin för att diskutera val av inriktning, portfolio mm.

Innehåll:

- Föreläsningar från branschrepresentanter inom olika inriktningar av QA för att se vilka yrkesroller spelindustrin söker. Ljud, Motor/verktyg, Level/Design, Test-automatisering osv.

Kursens namn: **Teambuilding, gruppdynamik och praktisk introduktion**

Kurstyp: Standard

Valbar: Nej

YH-poäng: 20

Kursbeskrivning:

Mål:

Studenterna ska :

- bekanta sig med varandra, kursmaterialet och med att arbeta i grupp.
- få en grundläggande förståelse för agila arbetsmetoder och kunna demonstrera dem.
- få praktisk erfarenhet av att leta efter buggar och rapportera fel.

Innehåll:

- Teambuildingövningar och föreläsningar från spelföretag för att bättre förstå vilka yrkesroller som behövs inom spelindustrin
- En översikt av de arbetsmetoder som används av spelföretag och utgivare, samt en introduktion till agila flödesscheman
- En praktisk fördjupning i kvalitetssäkringsarbetet genom att snabbt försöka hitta fel i programvara

Särskilda förkunskaper

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
- Matematik 2, 100p
- Programmering 1, 100p

Motivering förkunskaper kurser:

Goda kunskaper i engelska krävs för att de studerande ska kunna tillgodogöra sig utbildningen där delar av undervisningen sker på engelska. Vidare behövs goda kunskaper i engelska för de studerande ska få anställning som webbutvecklare javascript, då de flesta IT-bolag och deras kunder har engelska som koncernspråk. Goda kunskaper i matematik krävs för att de studerande ska kunna lösa problem och greppa logiska kedjor inom programmering och utveckling. Förkunskaper i programmering krävs för att de studerande ska kunna tillgodogöra sig utbildningens programmeringskurser.

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

Utbildningens huvudsakliga upplägg och organisation

Uppgifter om eventuella övriga utbildningsanordnare

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

720 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 policies 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, studerandeaftal, LIA-aftal, 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 samtal minst en gång per läsår är viktiga underlag för målstyrning. Löpande utvärderingar (öppna och anonyma) är viktiga kvalitetsindikatorer. Varje kurs utvärderas efter avslut genom retrospection 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, 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.