



## Utbildningsplan för yrkeshögskoleutbildning

Utbildningens namn:  
**Futuregames Spelartist**

Ansvarig utbildningsanordnare:  
**Changemaker Educations AB**

Omfattning, poäng:  
**470**

Studieform:  
**Bunden**

Studietakt:  
**Heltid**

Diarienummer:  
**MYH 2020/5584**

Utbildningsnummer:  
**YH01505**

Beslutsår:  
**2021**

Bilaga till Myndigheten för yrkeshögskolans beslut, den 2021-01-18

## Faktauppgifter

### Utbildningens namn

Futuregames Spelartist

### 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](mailto: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 Spelartist

### Efter avslutad utbildning ska den studerande ha kunskaper om/ i

Efter avslutad utbildning ska den studerande ha kunskaper om/i:

- Produktion av 2D- och 3D-element för dataspelsproduktion i digitala branschpassade verktyg
- Implementering av modellering, texturering, karaktärsgrafik, ljussättning och effekter i spelmotorer
- Komposition och färgsättning för spelgrafik inom spelutveckling
- Implementation av animering och förståelse för både tekniska krav för animationer samt design av rörelse
- Spelutvecklingsprocessen och optimering av spelgrafik samt förutsättningarna för implementering av spelgrafik i en spelmotor.
- Konzeptutveckling för spelproduktion
- Metoder och plattformar för kommunikation och spelutveckling och hur dessa påverkar

spelproduktioner

- Presentationstekniker av spel och arbetsresultat inom spelutveckling
- Entreprenörskap, de ekonomiska och konstnärliga förutsättningarna för att skapa spel för ekonomisk vinst

### Efter avslutad utbildning ska den studerande ha färdigheter i att

Efter avslutad utbildning ska den studerande ha kunskaper om/i:

- Skapa två- och tredimensionella karaktärer
- Producera 2D- och 3D-element anpassade för dataspelsproduktion i digitala branschanpassade verktyg för spelproduktion
- Texturera och framställa material i anpassade 2D-verktyg för spelutveckling, och implementera dessa till olika moderna spelmotorer
- Implementera modellering, texturering, karaktärsgrafik, ljussättning och effekter i spelmotorer
- Tillämpa komposition och färgsättning vid dataspelsproduktioner
- Skapa tredimensionella miljöer, ljussättningar och effekter för dataspel i branschanpassade spelmotorer
- Implementera animering i spelprojekt och anpassa rörelse till förväntad upplevelse
- Utveckla koncept för spelproduktion
- Applicera entreprenöriellt mindset, förstå de ekonomiska och konstnärliga förutsättningarna för att skapa spel i en vinstdrivande industri.

### Efter avslutad utbildning ska den studerande ha kompetenser att

Efter avslutad utbildning ska den studerande ha kompetenser att självständigt/med ansvar att/förmåga att ...

- Applicera både klassiska och innovativa principer för 2D- samt 3D-grafik vid produktion av dataspel i etablerade spelmotorer
- Optimera 3D-element för implementering i dataspel i branschanpassade spelmotorer
- Arbeta både individuellt och i grupp vid dataspelsproduktioner
- Designa 2D- och 3D-element som väcker intresse hos den tänkta spelaren och förhöjer spelupplevelsen
- Producera komplexa animationer och miljöer omfattande komposition, modellering, texturering, karaktärsgrafik och ljussättning.
- Bedöma och värdera den egna arbetsinsatsen i relation till förväntade krav från beställare och kunder för att säkerställa kvaliteten på produkten

---

### Yrkesroller

- 1 Animator
- 2 Character Artist
- 3 Concept Artist
- 4 Environment Artist
- 5 Tech Artist

---

### Undervisning på engelska

Delvis

---

### Kursöversikt

#### Obligatoriska kurser

Kursnamn	Kurstyp	Poäng
Advanced Game Art	Standard	15
Animation	Standard	15
Character Art	Standard	15
Concept Art	Standard	10

Enviroment Art	Standard	20
Examensarbete Spelutveckling	Examensarbete	50
FX för spel	Standard	10
Game Project 1	Standard	10
Game Project 2	Standard	20
Game Project 3	Standard	35
Gameart fundamentals	Standard	10
Intro to Game Art	Standard	35
LIA Spelutveckling	LIA	150
Ljussättning och rendering	Standard	10
Marknadsanalys, branschkännedom och portfolio	Standard	15
Projektmetodik inom spelutveckling	Standard	5
Skulptering i 3D	Standard	15
Tech Art	Standard	15
Texturering	Standard	15
<b>Summa:</b>		<b>470</b>

## 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

Denna utbildning kommer att bedrivas delvis på engelska  
Denna utbildning kommer att bedrivas delvis (till stor del) 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 studerande 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 på alla kontinenter och främst i Europa och Asien. Deras företagsspråk är därför engelska. Det innebär att det material som de studerande ska producera och arbeta med vanligen är på engelska.

## 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 som grupperas i kursmoduler där en viss kompetens eller produktionskunskande skall uppnås. Samtliga kurser ska resultera i en kunskapskontroll inom ämnesområdet. Kurserna examineras separat av ämnesansvariga föreläsare och med schemalagd handledning som stöd för de praktiska momenten.

### 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 från företagen får de studerande fördjupad kunskap kring företagskulturer och produktionsprocesser.

### WORKSHOPS

Nyckelintressenter från branschen (svenska eller utländska ämnesexperter) 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 ibland av en extern branschjury.

### UTVECKLINGSSAMTAL

Studerande och utbildningsledare genomför utvecklingssamtal minst en gång 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 studerande goda förutsättningar att nå de beskrivna utbildningsmålen.

### LIVSLÅNGT LÄRANDE

Med denna pedagogik vill vi skapa ett medvetande kring den egna lärandeprocessen för att stötta det livslånga lärandet som fortsatt behöver ske på arbetsplatsen. Detta för att säkra konkurrenskraften i anställningen, och bland svenska IT-företag som verkar i en global ekonomi.

## Antal lärar- eller handledarledda timmar

960

## Kvalitetsarbete

## Kvalitetssäkringen av utbildningen

### KVALITETSARBETE PÅ ALLA NIVÅER

Futuregames / 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 de branschernas kompetensbehov och för att varje studerande ska uppnå examen och få anställning i sin nya yrkesroll (våra 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 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, UL och huvudlärarens 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 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 ledningsgrupper, ex pedagogiskt råd.

#### 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, ind. samtal Möten och forum - Ledningsgrupper, personalmöten, strategimöten, klassmöten, studeranderepresentantsmöten, 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 såsom ämnesråd, pedagogiskt råd eller trivselgrupp. 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.

#### UTBILDNINGSLIDAREN

Utbildningsledaren (UL) ansvarar för att genomföra utbildningen enligt kursplanen, enligt given budget och enligt gällande regelverk. UL koordinerar och kommunicerar till alla utbildningens intressenter; studenter, 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 och huvudlärare (HL) är tillsammans med föreläsaren ansvarig för att kvalitetssäkra kursmodulerna i förhållande till övergripande kursplan. UL kallar till ämnesråd minst en gång per termin för att säkra att kursplanens innehåll motsvarar branschens behov.

#### STÖDFUNKTIONER

Platschefen (studierektor) koordinerar samarbete mellan utbildningar och är personalledande för UL. Pedagogiskt ansvarig säkerställer utbildningens pedagogiska nivå och rättssäkerhet (validitet och reliabilitet) i utbildningsprocessen. Detta innebär säkerställande av att kursplaner, kurser, kunskapskontroller, kriterier för kunskapskontroller kvalitetssäkras och följer MYH:s regelverk och beviljad ansökan och utbildningsplan. Utbildningskoordinator kvalitetssäkrar administration och informationsflöden. Ämnesråd och pedagogiskt råd är rådgivande avseende utbildningens pedagogiska innehåll. Ledningsgruppen är beslutsfattande.

---