



Utbildningsplan för yrkeshögskoleutbildning

Utbildningens namn:
Immersive Experience Creator

Ansvarig utbildningsanordnare:
Changemaker Educations AB

Omfattning, poäng:
300

Studieort:
Stockholm

Studieform:
Bunden

Studietakt:
100

Utbildningsnummer:
YH01131

Beslutsår:
2020

Omgång:
2

Faktauppgifter

Utbildningens namn

Immersive Experience Creator

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	http://www.cmeducations.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 Immersive Experience Creator

Resultat av lärande

Yrkesroller

Yrkesroll 1:	VR/AR director
Yrkesroll 2:	Immersive scriptwriter
Yrkesroll 3:	Immersive producer
Yrkesroll 4:	Immersive designer
Yrkesroll 5:	Immersive film/video director
Yrkesroll 6:	Immersive experience creator

Efter avslutad utbildning ska den studerande ha kunskaper om/i

Hur man på bästa möjliga sätt skapar innehåll för immersiva medier (VR, AR, AI och annan interaktiv video och ljud). De studerande ska ha kunskaper inom modern och innovativ teknik för att på bästa sätt kunna producera kreationer inom immersiva medier och komplexa immersiva upplevelser. Förutsättningar, regler och begrepp inom storytelling, berättande, manus och narrativ inom immersiva medier. Befintliga projekt inom VR / AR / Ai och andra immersiva medier med hög kvalitet inom affärs- och mjukvaruutveckling. De studerande ska också ha kunskaper inom forskningssektorn och mediets nya möjligheter inom utvecklingen av både mjukvara och hårdvara samt mottagarens perception av dessa. De studerande ska ha kunskaper kring hur man på säkra sätt kan analysera resultat inom mediet för att uppfylla både; nöjesbranschen, forsknings- och utbildningssektorn samt att kunna avgöra om resultaten motsvarar de krav som slutanvändaren och kunden ställer. Det är viktigt för de studerande att ha kunskaper inom strategi för produktion av immersiva upplevelser som direkt är kopplat till målgrupp och affärssnytta. De studerande ska ha kunskaper i hur man på ett säljbart sätt skapar presentationer, pitchar, kundmöten och workshops inom dessa medier. De studerande ska också ha kunskaper i olika format för produktion, uppspelning, leverans och lagring av dess produktioner. Vi ser också att det är essentiellt att den studerande är väl insatt i användbarhet, utformning och UX (user experience) inom immersiva medier, samt formspråk och visuella trender.

Efter avslutad utbildning ska den studerande ha färdigheter i att

Producera koncept och produktioner för immersiva medier. De ska också ha gedigna färdigheter i att kunna regissera för mediet, samt skapa storylines, script och content på ett målinriktat och medvetet sätt. Styrkan med immersiv teknik har alltid varit dess förmåga att visualisera och därför är det också viktigt att de studerande har färdigheter i att kunna analysera visuella möjligheter och val för idéer och projekt. De studerande ska ha färdigheter i att kunna sätta sig in i och förstå vad det innebär för olika mottagare att förflyttas genom tid och rum vilket användaren gör vid användande av immersiva medier. De studerande ska ha färdigheter i att kunna ge exempel på företag och projekt som har använt sig av dessa medier och vilka resultat de har uppnått genom dessa. De studerande ska ha färdigheter i att kunna förklara inom vilka industrier immersiva medier kan vara ett passande sätt att kommunicera så som; inom spel, resebranschen, sjukvård, hälsa, skola, kommunikation, information, reklam, utbildning, spel och film. De studerande ska ha kunskap i hur dessa tekniker kan bli en tillgång för kundens intresse i att tex. skapa ett showroom och hur dessa medier som lösningar kan spara både tid för både slutkunder och ekonomi för ett företag. De studerande ska ha kunskaper inom olika former av displayteknik. De studerande ska också ha färdigheter i användbarhet, utformning och UX (user experience) inom immersiva medier. De studerande ska ha färdigheter i att förstå möjligheter och upplevelser med Immersiva ljud, 180 video 360 video, filmat och fotat format, samt animerade format.

Efter avslutad utbildning ska den studerande ha kompetenser för att

Ha kompetenser för att utforma och färdigställa skarpa säljande produktioner inom; VR, AR, AI och annan interaktiv video och ljud. De studerande ska ha kunskaper inom modern och innovativ teknik och kunna avgöra bästa val av dessa baserat på produktionens mål, tidsram och budget. De ska kunna applicera sina kunskaper till skarpa koncept, produktioner och gestaltning utifrån givna tekniska förutsättningar, kopplade till produktionens syfte. De ska ha kompetenser för att skapa; storytelling, narrativ, konceptidéer, grova synopsis och färdiga manus för immersiva produktioner. De ska ha kompetenser för att beskriva och analysera vilka val av tekniker som ska användas, hur och till vilken effekt. De ska ha kompetenser för att beskriva och välja gestaltningstekniker och kunna förklara hur de bäst kan visualiseras till diverse tekniska lösningarna. De ska ha kompetenser i att analysera upplevelsen av immersiva produktioner och kunna beskriva hur vad som visas påverkar och uppfattas av åskådarna. De ska ha kompetenser för att sälja in och pitcha ett immersivt projekt och sälja in och vara medvetna om kundnyttan.

Undervisning på engelska

Denna utbildning kommer att bedrivas delvis på engelska

Denna utbildning kommer att bedrivas delvis på engelska.

Engelska är ett vanligt arbets- och concernspråk inom immersiva medier, kommunikations- och

IT-branschen. Vissa av våra yrkesverksamma föreläsare undervisar på engelska och studenterna komma ha kontakt med kunder och företag inom branschen som kommunicerar på engelska. Vissa föreläsningar kan komma att ske på distans med föreläsare från andra länder där engelska är grundspråk.

Viss kurslitteratur- och kursfilmer är på engelska, se t.ex Tedtalks, Youtube.

Kursöversikt

Obligatoriska kurser

Kurs	Poäng
Consumer Behavior för immersiva medier	10
Examensarbete	20
Form och design för immersiva medier	20
Immersiv produktion	60
Lärande i Arbete (LIA)	80
Presentation och pitch för immersiva medier	10
Skapande och produktionsplanering för immersiva medier	20
Storytelling och berättande för immersiva medier	20
Strategi för immersiva medier	20
Teknik och innovation för immersiva medier	20
UX (user experience) för immersiva medier	20
Summa:	300

Valbara kurser

{Det finns inga valbara kurser}

Kurser

Kursen har 11 huvudmoment/delkurs(er)

Kursens namn:	Consumer Behavior för immersiva medier
Kurstyp:	Standard
Valbar:	Nej
YH-poäng:	10

Kursbeskrivning:	<p>Syfte och mål: Kursen syftar till att ge övergripande kunskaper om hur användare väljer, konsumerar och betar sig inom immersiva medier. Kursen ger en teoretisk och praktisk orientering i etablerade och möjliga kategorier av immersivt innehåll och hur de relaterar till hårdvaran där de konsumeras. Kursen ger tydliga redskap för att kunna genomföra relevant research, analysera och utforma planering för produktioner som är anpassade efter kundens behov och för definierade och behovsanalyserade målgrupper.</p> <p>Kunskaper: - Övergripande kunskap om "konsumentbeteende": perception, kognition, personlighetspsykologi - Övergripande kunskap om målgruppsanalys och behovsanalys för kund - Kunskap i teori och praktik av olika format av immersiva medier och hur de skiljer sig från traditionella medier ur kundens och konsumentens perspektiv</p> <p>Färdigheter: - Färdighet att analysera innehåll utifrån konsumentperspektiv och innehållskategori - Färdighet att utifrån egen upplevelse utvärdera konsumenteffekter i immersivt innehåll - Färdighet att genomföra trendbevakning i immersivt innehåll</p> <p>Kompetenser: - Kompetens att genomföra relevant research och analys inför immersiv produktion utifrån kundens och användarens behov.</p>
Kursens namn:	Examensarbete
Kurstyp:	Examensarbete
Valbar:	Nej
YH-poäng:	20

Kursbeskrivning:	<p>Syfte och mål: Examensarbetet ger de studerande möjlighet att fritt välja fördjupning inom det eller de områden i kursplanen som de själva önskar. Utifrån en i förväg godkänd brief och ett avgränsat case/område genomförs examensarbetet individuellt eller i grupp, teoretiskt eller praktiskt.</p> <p>Extern part kan delta som beställare och handledare i examensarbetet. Egna affärsidéer kan ligga till grund för examensarbetet som vill ge den studerande möjlighet att utifrån givna ramar utforma sitt projekt med egna idéer, drivkraftet och kreativ frihet.</p> <p>Examensarbetet resulterar alltid i en skriftlig rapport och en muntlig redovisning för reflektion och fördjupat lärande.</p> <p>Kunskaper: - Fördjupade och breddade kunskaper inom egenväld område - Kunskap om avgränsning, definiering och rapportskrivande av egenväld område eller uppdrag</p> <p>Färdigheter: - Att fritt välja och kombinera ur kursplanen och närliggande områden - Att avgränsa, planera, genomföra och presentera ett egenväld projekt - Att skriva rapport som tydligt kommunicerar examensarbetets innehåll</p> <p>Kompetenser: - Kompetens att välja, avgränsa, forma, genomföra och kommunicera ett fritt, egenväld projekt kopplat till kursplanen.</p>
Kursens namn:	Form och design för immersiva medier
Kurstyp:	Standard
Valbar:	Nej
YH-poäng:	20

Kursbeskrivning:	<p>Syfte och mål: Kursen syftar till att ge de studerande kunskap i visuell form och design av immersiva medier. Vidare får de studerande kunskap och färdigheter inom visuella trender, möjligheter till att välja UX, UI, ljussättning, rumslighet och konstnärligt skapande genom produktionen. Kursen kommer också att ge de studerande kompetens att analysera immersiva upplevelser ur visuella perspektiv.</p> <p>Kunskaper: - Grundläggande kunskap om form och design såsom färg, bild, symbol, text, motion, ljud, layout mm - Kunskap om metoder och verktyg för att göra analyser av immersiva medier ur visuella– UX– samt UI perspektiv. - Kunskap om metoder och verktyg för att skapa och designa för immersiva medier. - Kunskap om form och design kopplat till olika immersiva mediers möjligheter och begränsningar. - Kunskap om form och design för målgrupper med funktionsvariationer</p> <p>Färdigheter: - Färdighet att producera form och design utifrån brief för immersiva medier - Färdighet att presentera analys av immersiva medier - Färdighet att testa och motivera val av design.</p> <p>Kompetenser: - Kompetens att producera och presentera enkel funktionell form och design anpassat för immersivt medie i ett specifikt syfte, mål och mot en utvald målgrupp.</p>
Kursens namn:	Immersiv produktion
Kurstyp:	Standard
Valbar:	Nej
YH-poäng:	60

Kursbeskrivning:	<p>Syfte och mål: Kursens övergripande syfte är att ge de studerande en bred kunskap om produktion, lagring och leverans för immersiva upplevelser.</p> <p>Mer specifikt delas kursen in i tre delmoment som fördjupar kunskaper och färdigheter inom de tre större områden som den studerande måste behärska;</p> <ol style="list-style-type: none">1. Ljudproduktioner för immersiva medier 10 yhp 2 v2. 360-produktioner för immersive medier 10 yhp 2 v3. Skapande av immersive världar i moderna spelmotorer 40 yhp 8 v <p>För respektive delmoment gäller en anpassning till de tekniker och innovationer som löpande förändrar produktionsfältet.</p> <p>För delkurs ett (1) gäller övergripande kunskap om förutsättningarna för immersivt ljud och ljudproduktion för immersiva medier. För delkurs två (2) gäller övergripande kunskap om produktionsprocesser och produktionsteknik för olika typer av 360-video. För delkurs tre (3) gäller fördjupad produktionskompetens inom en modern spelmotor, fn Unreal Engine 4, och mer övergripande kunskap om övriga alternativ på marknaden såsom Unity mm.</p> <p>Kursen utförs genom "learning by doing" och innehåller projektarbete och produktioner som de studerande har att tillföra sin portfolio. Samverkan med Futuregames spelutbildningar förekommer då kursplanerna tillåter detta, samt samverkan med extern uppdragsgivare, sk skarpa projekt.</p> <p>Kunskaper:</p> <ul style="list-style-type: none">- Övergripande kunskap om projekt, produktioner och processer inom det immersiva området- Övergripande kunskap om lagring och leverans av immersiva produktioner <p>Färdigheter:</p> <ul style="list-style-type: none">- Färdighet att professionellt beställa och/eller producera immersiva upplevelser inom ljudområdet- Färdighet att professionellt beställa och/eller producera immersiva upplevelser med 360-teknik- Färdighet att professionellt beställa och/eller producera immersiva världar i moderna spelmotorer <p>Kompetenser:</p> <ul style="list-style-type: none">- Kompetens producera immersiva upplevelser samt att professionellt kravställa och beställa immersiva produktioner i större skala.
Kursens namn:	Lärande i Arbete (LIA)
Kurstyp:	LIA
Valbar:	Nej
YH-poäng:	80

Kursbeskrivning:	<p>Syfte och mål: Kursen ger de studerande möjlighet att, genom arbetsplatsförlagt lärande, fördjupa och bredda sina nyförvärvade skolförlagda kunskaper, färdigheter och kompetenser.</p> <p>Kursen ger också möjlighet till nytt och utökat lärande i reell kontext gällande samverkan med andra yrkesroller, teamwork och självständigt utförda arbetsuppgifter under mentorskap och stöd från LIA-handledare och utbildningsledning.</p> <p>LIA ger de studerande nätverk och kontakter för vidare anställning och/eller anlitning i den nya yrkesrollen. LIA avslutas med LIA-rapport för reflektion och utvärdering.</p> <p>Kunskaper:</p> <ul style="list-style-type: none">- Kunskap om yrkesrollen, teamen och arbetsplatsen- Kunskap om processer, projekt och produktioner för immersive- Kunskap om den egna kompetensprofilen i relation till branschens behov <p>Färdigheter:</p> <ul style="list-style-type: none">- Färdighet att tillämpa kunskaper, färdigheter och kompetenser i praktiken- Färdighet att medproducera immersive i professionella team- Färdighet att samverka och interagera i skarp context- Färdighet att förverkliga egna idéer och mål <p>Kompetenser:</p> <p>Kompetens att som junior immersive experience creator skapa värde och medproducera i professionella team och i skarp context.</p>
------------------	--

Kursens namn:	Presentation och pitch för immersiva medier
Kurstyp:	Standard
Valbar:	Nej
YH-poäng:	10
Kursbeskrivning:	<p>Syfte och mål: Kursen ger de studerande kunskap i hur man visualiserar, kommunicerar och säljer in immersiva idéer och koncept till kund och/eller användare på ett effektivt och representativt sätt. Kursen lär också ut hur man bemöter kunder på ett professionellt sätt i möten, dialoger och digitala medier.</p> <p>Kunskaper:</p> <ul style="list-style-type: none">- Generell kunskap om presentations- och pitchtekniker- Kunskap om presentationer och pitchar för immersiva medier <p>Färdigheter:</p> <ul style="list-style-type: none">- Färdighet att planera kundmöten, presentationer och pitchar- Färdighet att genomföra möten och dialoger före-under-efter immersiva projekt- Verktyg att bryta ut och välja unika värden och kommunicera dessa <p>Kompetenser:</p> <ul style="list-style-type: none">- Kompetens att pitcha idéer, koncept och prototyper för kund och användare inom immersiva upplevelser och produktioner.

Kursens namn:	Skapande och produktionsplanering för immersiva medier
Kurstyp:	Standard
Valbar:	Nej
YH-poäng:	20
Kursbeskrivning:	<p>Syfte och mål: Kursen syftar till att de studerande ska förstå planering inför skapandet av innehållet till immersiva medier såsom VR, AR, XR och annan interaktiv video- och ljudproduktion. Kursen ger de studerande en övergripande kunskap i att skapa och produktionsplanera immersiva upplevelser i ett givet syfte, mot en given målgrupp eller rent explorativt. Målet är att de studerande ska förstå produktionsplanering från ax till limpa med alla beståndsdelar såsom mottagare, påverkan, känsla, teknik, kontext, innehåll, kundbehov, leverans och testning.</p> <p>Kunskaper: - Kunskap om kreativa metoder och processer från idé till genomförbar produktionsplan - Kunskap om skapande och produktionsplanering för små och stora immersiva projekt - Kunskap om skapandeprocesser och planeringsprocesser för immersiva upplevelser</p> <p>Färdigheter: - Färdighet att utifrån givna förutsättningar skapa och produktionsplanera - Färdighet att explorativt och fritt skapa och produktionsplanera - Färdighet att koppla till och anpassa idéer och prototyper till givna ramar och resurser för immersiva produktioner</p> <p>Kompetenser: - Kompetens att inifrånstyrt och/eller utifrånstyrt skapa och produktionsplanera immersiva upplevelser och produktioner.</p>

Kursens namn:	Storytelling och berättande för immersiva medier
Kurstyp:	Standard
Valbar:	Nej
YH-poäng:	20

Kursbeskrivning: Syfte och mål:
Storytelling och berättande för immersive medier innefattar retorik, dramaturgi, berättarmetodik och kommunikation som kan lyfta berättelser, historier, individer och varumärken. Syftet med kursen är att de studerande kritiskt, praktiskt och kreativt sätt ska lära sig att skapa ett story-baserat projekt inom berättande för immersiva medier.

De studerande ställs inför frågor som utforskar narrativ genom att dekonstruera historier från perspektiven; för vem, hur, med vilken agenda, faktiskt mottagande och förståelse av individ och samhälle. Målet är att de studerande ska kunna skapa fungerande och för mottagaren relevant content och narrative, samt förklara och kommunicera dessa.

Kunskaper:

- Grundläggande kommunikationsvetenskap kopplat till immersive
- Historiers anatomi och vikten av att utveckla en berättelse till samtida berättarmodeller och teknologier.
- Metoder och kreativa tekniker som kan användas för att utveckla en fungerande och för mottagaren relevant berättelse.
- Icke linjärt berättande
- Likheter och skillnader mellan traditionell storytelling och berättande i immersiva sammanhang.

Färdigheter:

- Förståelse och skapa relevant storytelling och berättande för immersiva medier
- Skapa storytelling med målet att väcka engagemang hos mottagaren.
- Att använda relevant metodik och skapa berättelser som stödjer kundens och mottagarens mål och behov

Kompetenser:

Tillsammans med ett team och baserat på en brief kunna producera, visualisera och kommunicera sin idé av en story och ett narrativ som berättas genom immersivt media.

Kursens namn: **Strategi för immersiva medier**
Kurstyp: Standard
Valbar: Nej
YH-poäng: 20

Kursbeskrivning:	<p>Syfte och mål: Målet är att ge de studerande kunskaper i hur man strategiskt planerar immersiva produktioner och projekt. Kursen innefattar research (informationsinhämtning och bearbetning), kravhantering och måldialog (brief – backbrief) i syfte att skapa förståelse för tekniken, kunden, mottagaren (användaren) och omvärlden.</p> <p>Kunskaper: - Teoretisk kunskap om strategisk planering. - Kunskap om strategi tillämpad på immersiva produktioner och projekt.</p> <p>Färdigheter: - Färdighet att tillämpa research- och analysmetoder för immersiva produktioner och projekt. - Färdighet att utvärdera alternativ och presentera strategiska val</p> <p>Kompetenser: - Kompetens att skapa relevanta och genomförbara strategier för immersiva produktioner och projekt kopplade till mål och målgrupp</p>
Kursens namn:	Teknik och innovation för immersiva medier
Kurstyp:	Standard
Valbar:	Nej
YH-poäng:	20
Kursbeskrivning:	<p>Syfte och mål: Kursens mål är att ge de studerande en bred kunskap inom immersiva medier nu och i framtiden genom övergripande presentation av teknik, tillämpningar och aktörer på marknaden. Vidare får de studerande ta del av och analysera trender, utveckling och forskning inom området. Kursen kommer innefatta studiebesök, föreläsningar och möjlighet att prova diverse tekniker som finns på marknaden idag. De studerande får vetskap om sådant som är under utveckling och som ännu inte har lanserats. Syftet är att de studerande efter godkänd kurs ska ha kunskaper och verktyg att självständigt ta del och följa med i den snabba utvecklingsfas som VR/AR/XR befinner sig i.</p> <p>Kunskaper: - Kunskap om de medier, tekniker, användningsområden och aktörer som finns på marknaden. - Kunskap om fördelar och nackdelar (möjligheter och begränsningar) inom immersive. - Kunskap om utveckling och trender inom det immersiva området. - Kunskap om de kluster som finns för utveckling och forskning.</p> <p>Färdigheter: - Färdighet att välja och använda den teknik som passar bäst i given situation. - Färdighet att förstå och självständigt följa teknik och innovation inom VR/AR/XR och immersiva produktioner och medier. - Färdighet att välja, konsumera och analysera immersivt material i syfte att höja den egna kunskapsnivån inför kommande produktioner</p> <p>Kompetenser: - Kompetens att välja och använda rätt teknik och utvecklingsplattform utifrån nuläge och förväntad "outcome" inom det immersiva området.</p>

Kursens namn:	UX (user experience) för immersiva medier
Kurstyp:	Standard
Valbar:	Nej
YH-poäng:	20
Kursbeskrivning:	<p>Syfte och mål: Kursen ger de studerande en bred förståelse för UX (user experience, användarupplevelse) inom VR/AR/XR, samt vad som sammanfaller och skiljer UX i ett immersivt sammanhang från UX i traditionella digitala medier och UX i sin helhet. Kursen syftar till att ge de studerande möjlighet att applicera UX-metodik och planera upplevelser och kundresor med kunden/uppdragsgivaren/användaren.</p> <p>Kunskaper: - Kunskap om UX och UX-design i ett helhetsperspektiv - Kunskap om UX och UX-design i ett digitalt perspektiv - Kunskap om UX och UX-design för immersiva medier - Kunskap om möjligheter och risker, fysisk och emotionellt, vid konsumtion av immersiva upplevelser</p> <p>Färdigheter: - Färdighet skapa och produktionsplanera med kunden/användaren som ledstjärna - Färdighet att välja och tillämpa rätt UX-verktyg och metoder för den aktuella immersiva uppgiften.</p> <p>Kompetenser: - Kompetens att skapa och produktionsplanera med kunden/användaren som ledstjärna och med hänsyn till möjligheter och risker inom immersive upplevelser.</p>

Tillträde till utbildningen

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
- Svenska 2 eller Svenska som andraspråk 2, 100p

Motivering förkunskaper kurser:

För att arbeta som Immersive Reality Creator krävs goda språkliga kunskaper i svenska och engelska.

Såväl kommunikations- som data/IT-branschen ställer höga krav på muntlig och skriftlig kompetens i denna yrkesroll.

Engelska är också arbetspråk i många företag och bland många kunder.

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 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 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
-- 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 utbildningensintressenter; 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.