



Ansökan om att en utbildning ska ingå i yrkeshögskolan och ansökan att erhålla statsbidrag eller särskilda medel

Utbildningens namn:
Game & UX Designer

Ansvarig utbildningsanordnare:
Changemaker Educations AB

Omfattning, poäng:
400

Studieform:
Bunden

Studietakt:
Heltid

Diarienummer:
MYH 2022/4936

Ansökningsnummer:
202213610

Registreringstidpunkt:
2022-06-14

Examensbeteckning:
Utbildningen ger yrkeshögskoleexamen

Föregångare till den sökta utbildningen:
Utbildningsnummer YH01182

Arbetslivets medverkan i utbildningens planering och genomförande:

Totalt antal medverkande organisationer:	25 st
Totalt antal bekräftade:	25 st
Totalt antal dementerade:	0 st
Totalt antal som satt sig in i utbildningen:	25 st
Totalt antal som medverkat i framtagning av utbildningens innehåll och upplägg:	12 st
Totalt antal studerande som planeras att anställas eller köpa tjänster av i utbildningen:	70 - 120 st
Totalt antal LIA-platser i den sökta utbildningen:	67 st

Faktauppgifter

Ansvarig utbildningsanordnare *

Changemaker Educations AB

Organisationsnummer

556719-6158

Organisationsform

Aktiebolag

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

Webbadress, telefonnummer och e-postadress till ansvarig utbildningsanordnare

Telefon: 0703513437

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

E-post: tom@cmeducations.se

Fullmaktsgivare

Förnamn: Tom

Efternamn: Loyche

Telefon: 0703513437

E-post: tom@cmeducations.se

Kontaktperson för ansökan

Förnamn: Per

Efternamn: Myren

Telefon: 0709-692452

Epost: per@cmeducations.se

Uppgifter om utbildningen

Utbildningsområde

Kultur, media och design

Utbildningens namn *

Game & UX Designer

Omfattning poäng *

400

Motivering

Utbildningens omfattning på 400 yrkeshögskolepoäng motiveras genom de tydliga kompetenskrav som definierats i samråd med arbetslivet. Detta för att utbildningen ska nå högsta yrkesrelevans och leda till den efterfrågade yrkeskompetensen. Omfattningen speglar även vikten av lärande i arbete som arbetslivet efterfrågar. Detta ges möjlighet för under utbildningens LIA-period. Studier som motsvarar 2 år på heltid är vad som krävs för att ge de studerande specialiserade kunskaper, färdigheter och kompetenser som Game & UX Designer och därmed bli anställningsbar direkt efter avslutad utbildning.

Studietakt *

Heltid

Undervisning på engelska *

Delvis

Motivering

De studerande ska under utbildningen lära sig tolka och förstå forskning och annan information (ex. lagar, riktlinjer, rapporter, initiativ, regler och standarder) både på svenska och engelska, samt kommunicera inom branschen på minst ett främmande språk. Changemaker Educations utvecklar dessa språkkunskaper genom att förse den studerande med kunskap om engelsk branschterminologi, aktuella regelverk och relevant forskning, bland annat genom kurslitteratur och gästföreläsningar på engelska. Att förstå och använda rätt sorts terminologi är en viktig del inom yrkesrollen som Game & UX Designer.

Utbildningsomgångar

#	Startår	Startmånad	Slutår	Slutmånad
1	2023	september	2025	juni
2	2024	september	2026	juni
3	2025	september	2027	juni

Studieort

Län	Kommun	Ort	Antal platser
Västerbotten	Skellefteå	Skellefteå	30

Totalt antal platser för utbildningen

30

Motivering antal studerandeplatser

Efter samtal med region och arbetsliv har Changemaker Educations gjort en avvägning mellan arbetsmarknadens efterfrågan, tillgången av LIA-platser, utbildningens upplägg, samt vilka ekonomiska förutsättningar som krävs för att säkerställa en utbildning av hög kvalitet. Då utbildningen till största del hålls på plats är 30 studerandeplatser ett lämpligt antal för att kunna ge de studerande kvalitativ individuell handledning.

Alternativa utbildningsvägar

GYMNASIENIVÅ

På gymnasienivå, inkluderat Komvux, finns det möjlighet att läsa enstaka kurser i ämnet, samt teknik-, estet- mediaprogrammet där vissa program ger möjlighet att specialisera sig om data/it, spel och ux. Dessa inriktningar innefattar dock inte alla delar som krävs av yrkesrollen. Utöver detta ger den gymnasiala utbildningen grundläggande gymnasiekompetens, men leder inte upp till de krav som arbetslivet ställer för att kunna arbeta självständigt som Game & UX Designer.

HÖGSKOLAN

Inom högskola och universitet finns program inom spel/programmering/media och enstaka kurser i användargränssnitt/UX el likn. och spel med olika inriktning. De enstaka kurserna är tekniskt och mediariktade och leder främst till andra yrkesroller än till Game & UX Designer. Dessa program/kurser saknar dock kombinationen av teori och praktik som arbetslivet efterfrågar.

BRANSCHUTBILDNINGAR

Den privata utbildningsmarknaden erbjuder kortare betalutbildningar och kurser med delvis överlappande innehåll. Dessa kurser innefattar dock inte alla de delar som krävs av yrkesrollen. De privata utbildningarna och kurserna saknar även arbetslivets efterfrågan på kombinationen av teori och praktik.

VARFÖR YRKESHÖGSKOLAN?

Yrket kräver en eftergymnasial utbildning, där den studerande ges möjlighet till specialiserade teoretiska kunskaper som den studerande även får lära sig att applicera i praktiken för att motsvara arbetslivets krav och behov på yrkesrollen. Studiebesök och gästföreläsningar ger en fördjupad förståelse för de krav som yrkeslivet ställer, samtidigt som utbildningens LIA-praktik ger erfarenheter, kompetens och kontakter i branschen för att gå direkt in i en anställning efter avslutad utbildning. Den kvalitetskritiska kombinationen av arbetslivserfarenhet, samt praktisk och teoretisk specialiserad kunskap, kan bara uppnås genom en yrkeshögskoleutbildning.

Tillträde

Behörighet

*

Särskilda förkunskaper krävs i följande

Kurser

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

Engelska 6

Svenska 2 eller Svenska som andraspråk 2

Motivering av förkunskaper kurser

ENGELSKA 6 – förkunskaper krävs för att kunna uttrycka sig i både tal och skrift på engelska, då detta ofta används i yrket. Att använda korrekt terminologi och engelska begrepp är en viktig del i yrkesrollen. Det är också viktigt för att kunna tillgodogöra sig den engelska kurslitteraturen.

SVENSKA 2/SVENSKA SOM ANDRASPRÅK 2 – förkunskaper krävs för att kunna uttrycka sig korrekt i både tal och skrift. Detta även för att kunna tillgodogöra sig kurslitteraturen.

Planerar utbildningen att erbjuda behörighetsgivande förutbildning

Nej

Urvalsgrunder

*

Särskilt prov

Innehåll och upplägg

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 Game & UX Designer

Mål och krav för examen

KUNSKAPER

Efter avslutad utbildning ska den studerande kunna

- visa specialiserade kunskaper inom UX/GUI, VR/AR, gamification och affärsnytta.
- ha överblick över områden gränsande till det egna arbetsområdet såsom spelutveckling, systemutveckling och affärsutveckling i ett större perspektiv.
- redogöra för och arbeta med arbetsprocesser och kvalitetskriterier inom experience- och interaktionsdesign, prototyping, produktutveckling, tjänstutveckling, spelifiering (gamification) och digitala kundresor.

FÄRDIGHETER

Efter avslutad utbildning ska den studerande kunna

- planera, utföra samt identifiera resurser för att utföra specialiserade arbetsuppgifter och lösa sammansatta problem inom experience design / interaktionsdesign, UX/GUI, VR/AR, prototyping, produktutveckling, tjänstutveckling, spelifiering och digitala kundresor.
- 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

Efter avslutad utbildning ska den studerande kunna:

- värdera information och metoder inom arbets- eller studieområdet med hänsyn till relevanta sociala, etiska och vetenskapliga aspekter.
- 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.

Sammantaget bedömer Changemaker Educations tillsammans med det anställande arbetslivet att utbildningen motsvarar de krav på kunskaper, färdigheter och kompetenser som ställs i förordningen för yrkeshögskoleexamen och nivå 5 enligt SeQF.

Efter avslutad utbildning ska den studerande ha kunskaper om/ i

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

Efter avslutad utbildning ska den studerande ha färdigheter i att

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

Efter avslutad utbildning ska den studerande ha kompetenser att

- Själständigt värdera kundspecifik information/beteende och prioritera design därefter.
- Själständigt förstå beteenden baserat på statistik och hur det omsätts i design.
- Själständigt ansvara för design och användarvänlighet i produkt- och tjänsteutveckling med särskilt fokus på mobila plattformar.
- Själständigt ansvara för att från tidigt designstadium kunna implementera spelifiering och game thinking i produkter och tjänster med särskilt fokus på mobila plattformar.
- Själständigt arbeta med konceptualisering, iterativ design och konkretisering av design och designprocesser.
- Själständigt validera design via fungerade prototyper.
- Själständigt förstå och känna igen vilka trender som kommer ha stor inverkan på marknaden och hur design måste förhålla sig till den.
- Själständigt förstå de olika delarna i en designprocess och hur hypoteser och design kan verifieras genom olika typer av användartester.
- Själständigt kunna skapa kundresor och koncept baserat på specificerade behov hos användare med särskilt fokus på mobila plattformar.

Kursöversikt *

Obligatoriska kurser

Kursnamn	Kurstyp	Poäng
Accessibility development for interactive media	Standard	15
Agil projektmetodik	Standard	10
Examensarbete	Examensarbete	25
Experience design	Standard	20
Game Design and Visual Game Programming	Standard	20
Level Design	Standard	20
LIA - Lärande i Arbete	LIA	100
Marknadsanalys, branschkunnskap och portfolio	Standard	10
Programmering för Experience Design	Standard	40
Projekt 1	Standard	15
Projekt 2	Standard	20
Projekt 3	Standard	20
Rapid prototyping	Standard	20
Speldesign	Standard	20
Spelpsykologi och gamification	Standard	15
User research	Standard	20
UX och game thinking	Standard	10
Summa:		400

Kurser i bokstavsordning

Kursnamn:	Accessibility development for interactive media
Poäng:	15
Kurstyp:	Standard
Valbar:	Nej
Beskrivning:	Syfte och Mål Syftet med kursen är att låta studenten få en grundläggande förståelse för spelutveckling med fokus på tillgänglighet och användarupplevelse. Kursen kommer att låta studenten få en

förståelse för hur man kan förbättra tillämpbarhet, tillgänglighet och maximera underhållning i interaktiva medier. Målet är att analysera och implementera anpassade design till olika användargrupper. Studenten kommer att lära sig om flera tekniker för att skapa spel för användargrupper med funktionsvariationer och funktionsnedsättningar.

Efter avslutad kurs ska studenten ha följande kunskaper, färdigheter och kompetens:

Kunskaper

- Allmän kunskap om olika funktionsvariationer
- En förståelse för spelutveckling och användarupplevelsedesign för specifika användargrupper
- En förståelse för komponenter som krävs för att skapa spel som är mer tillgängliga.
- Kunskap om designval för tillgänglighetsdesign med fokus på Motor, Kognitiv, Syn och hörsel.
- En förståelse för hur man planerar projekt med tillgänglighetsfokus

Färdigheter

- Implementera speldesigner baserade på att göra spel mer tillgängliga
- Implementering av grundläggande tillgänglighetsdesign i en modern spelmotor
- Forskning, planera och skapa spel med fokus på olika typer av användare med funktionsvariabilitet
- Skapa personas baserade på tillgänglighetsteori

Kompetenser

Studenten ska ha förståelse för det grundläggande arbetssättet för att designa spel med tillgänglighet, tillgänglighet och inkludering som fokus, och de kompetenser som krävs för att göra fungerande digitala lösningar i en modern spelmotor.

.....
Kursnamn:	Agil projektmetodik
Poäng:	10
Kurstyp:	Standard
Valbar:	Nej
Beskrivning:	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.

.....
Kursnamn:	Examensarbete
Poäng:	25
Kurstyp:	Examensarbete
Valbar:	Nej
Beskrivning:	<p>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.</p> <p>Kunskaper: Reflektera över sina kunskaper och färdigheter med aktuellt branschbehov. Förstå ett specialiserat område inom experience design. Förstå en specialiserad roll inom experience design.</p> <p>Färdigheter: Strukturera och genomföra en fördjupning inom experience design. Producera en avancerad del av experience design. Redovisa för fördjupningsarbete.</p> <p>Kompetenser: Studenten ska självständigt kunna fördjupa sig i ett för branschen specialiserat område. Kunna strukturera och dra nytta av experter för att producera design.</p>

.....
Kursnamn:	Experience design
Poäng:	20
Kurstyp:	Standard
Valbar:	Nej
Beskrivning:	<p>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.</p> <p>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,</p>

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.

.....
Kursnamn:	Game Design and Visual Game Programming
Poäng:	20
Kurstyp:	Standard
Valbar:	Nej
Beskrivning:	Syftet med kursen är att låta studenten få en grundläggande förståelse för spelutveckling och speldesign, med hjälp av visuell programmering i en modern spelmotor. Kursens mål Efter genomgången kurs ska studenten ha följande kunskaper, färdigheter och kompetens: Kunskaper: - Allmän kunskap om speldesign - En förståelse för speldesign och spelarupplevelse i en modern spelproduktion - En förståelse för alla komponenter som krävs för att skapa ett spel - Kunskap om en modern spelmotor - Kunskap om den iterativa designprocessen för att skapa ett spel - Att delta i ett spelutvecklingsteam Färdigheter - Använda visuell programmering för att skapa olika prototyper - Implementering av grundläggande speldesign i en modern spelmotor - Genomföra ett effektivt arbetssätt för en spelproduktion - Att delta i ett spelutvecklingsteam Efter genomgången har studenten kompetens att: Studenten ska ha förståelse för det grundläggande arbetssättet som speldesigner i en spelproduktion, och de kompetenser som krävs för att göra ett fungerande digitalt spel i en modern spelmotor.

.....
Kursnamn:	Level Design
Poäng:	20
Kurstyp:	Standard
Valbar:	Nej

Beskrivning: Målet med kursen är att ge studenten förståelse för speldesign, och möjlighet att visa sina färdigheter i en praktisk Level design. Målet är att bygga olika typer av miljöer och spelnivåer.

Efter avslutad kurs ska studenten ha följande kunskaper, färdigheter och kompetens:

Kurskunskaper:

- Att förstå vad som gör en bra miljö i en spelproduktion
- Färdigheter i nivådesign anpassad för en eller flera spelare
- Kunskap om hur man skriver ett Level designdokument, samt förmåga att kommunicera nivå designa på ett effektivt sätt
- En förståelse för hur audiovisuella effekter påverkar datorspeleupplevelsen, och hur för att effektivt visualisera miljöer

Färdigheter:

- Skapa bra och lämpliga miljöer i en spelproduktion
- Optimera miljöer och nivåer på lämpliga sätt
- Skapa bra och pedagogiska beskrivningar av miljöer
- Presentera miljöer och förmedla nivådesign

Efter genomgången har studenten kompetens att:

- Studenten ska ha förståelse för nivådesign och den kompetens att skapa lämpliga nivåer för relevanta spelproduktioner. De ska kunna beskriva och kommunicera detta på ett professionellt och pedagogiskt sätt.

.....

Kursnamn:	LIA - Lärande i Arbete
Poäng:	100
Kurstyp:	LIA
Valbar:	Nej
Beskrivning:	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.

.....
Kursnamn:	Marknadsanalys, branschkunnskap och portfolio
Poäng:	10
Kurstyp:	Standard
Valbar:	Nej
Beskrivning:	<p>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.</p> <p>Kunskaper: - Förståelse för hur dagsläget ser ut för experience designers. - Förståelse för det egna karriärsvalet. - Kunskap om att målanpassa individuellt presentationsmaterial.</p> <p>Färdigheter: - Skapa relevanta branschanalyser. - Skapa CV och personligt brev. - Skapa anpassad portfolio ämnad för roller inom experience design.</p> <p>Kompetenser: Den studerande ska utifrån relevant bransch- och omvärldsanalys kunna skapa målanpassat presentationsmaterial för LIA och anställning såsom CV, personligt brev och digital portfolio.</p>

.....
Kursnamn:	Programmering för Experience Design
Poäng:	40

Kurstyp: Standard

Valbar: Nej

Beskrivning: Syfte och mål:
Syftet är att ge studenterna en god bas inom programmering inom ett plattformsagnostiskt 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.

Kursnamn: Projekt 1

Poäng: 15

Kurstyp: Standard

Valbar: Nej

Beskrivning: 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.

.....
Kursnamn:	Projekt 2
Poäng:	20
Kurstyp:	Standard
Valbar:	Nej
Beskrivning:	<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>
.....
Kursnamn:	Projekt 3
Poäng:	20
Kurstyp:	Standard
Valbar:	Nej
Beskrivning:	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.

.....
Kursnamn:	Rapid prototyping
Poäng:	20
Kurstyp:	Standard
Valbar:	Nej
Beskrivning:	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>Färdigheter: - Praktiskt förståelse för rapid prototyping. - Praktiskt förståelse för hur man summerar det viktigaste i en tjänst, upplevelse eller produkt. - Programmering i spelmotor.</p> <p>Kompetenser: Snabbt validera design via fungerande prototyper.</p>
.....

Kursnamn:	Speldesign
Poäng:	20
Kurstyp:	Standard
Valbar:	Nej
Beskrivning:	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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 spelvärldesign koncept.</p> <p>Kompetenser: - Applicera spelmekaniker och speldesign i koncept av produkter och tjänster. - Avgöra när spelifiering är lämpligt för en produkt eller tjänst.</p>

.....
Kursnamn:	Spelpsykologi och gamification
Poäng:	15
Kurstyp:	Standard
Valbar:	Nej
Beskrivning:	<p>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.</p> <p>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 användardesign. - Kunskap om vanliga psykologiska biaser och felslut (survival bias, loss aversion, etc) som kan ha positiv/negativ inverkan på</p>

användares upplevelser
- Kunskap om motivations, engagemangs och lojalitetste-
metoder och behaviour economics.
- Kunskap om best-practices inom gamificationtjänster, vad
som funkar och
vad som inte funkat.

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
spelspsykologi.
- Designa enklare gamification som leaderboards,
achievements.

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

.....
Kursnamn:	User research
Poäng:	20
Kurstyp:	Standard
Valbar:	Nej
Beskrivning:	<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>
.....

Kursnamn:	UX och game thinking
Poäng:	10
Kurstyp:	Standard
Valbar:	Nej
Beskrivning:	<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>

Yrkesroller *

- 1 Experience Designer
- 2 Game Designer
- 3 Gamification Designer
- 4 Interaktionsdesigner
- 5 UI Designer
- 6 UX Designer

Utbildningens upplägg *

PEDAGOGISKA METODER OCH MÅL

Den centrala pedagogiska tanken i utbildningen är lärande genom tillämpning och efterföljande reflektion, action based learning. Vi fokuserar på lärande genom tillämpning för att skapa största möjliga erfarenhetsackumulering kring yrkesrollen och branschen under utbildningsförloppet. Med denna pedagogik vill vi skapa en medvetenhet 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 företag som verkar i en global ekonomi.

Undervisningsmetoden varierar beroende på behovet för den specifika kursens innehåll och mål. Föreläsningar varvas med, grupparbeten (fiktiva och riktiga "case"), individuellt arbete, gruppdiskussioner/reflektioner, workshops, handledning, feedback och "blended learning". Utbildningsplanen byggs upp av kursmoduler där en viss kompetens eller produktionskunnande skall uppnås. Samtliga kurser ska resultera i en kunskapskontroll inom ämnesområdet. UL fungerar som kontaktperson genom hela utbildningen där löpande möten med stud. genomförs i syfte att ge alla goda förutsättningar att nå utbildningsmålen. Den individuella utvecklingsplanen följs då upp samt stöttning ges i att reflektera och äga sin egen utvecklingsprocess. Vid behov upprättas en individuell

studieplan där även behovet av ev särskilt stöd definieras och formas.

PEDAGOGISKA VERKTYG

LMS: Som digital lärplattform används Canvas, med tillgång till internkommunikation, dokumentdelning, kursmaterial, kunskapskontroller, betygsinformation mm. Digitala möten: V.b sker digitala möten och chattar, både individuella och i grupp, via Teams/Discord. Miro: Digital "whiteboard" som alla stud. och personal har tillgång till som hjälpmedel vid skolarbeten (individuellt och i grupp). Licenser till de verktyg/programvaror som respektive utbildning kräver utifrån ett årligt uppdaterat behov.

UTBILDNINGSLEDARE OCH KOORDINATOR

Utbildningsledaren (UL) ansvarar för planering, genomförande, uppföljning och kvalitetssäkring av utbildningen. UL är kontaktperson för de studerande och externa parter. UL stöts av utbildningskoordinator (UK).

HUVUDLÄRARE/KURSLEDARE

Varje 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 personligen och via vår lärplattform.

GÄSTFÖRELÄSARE

Gästföreläsningarnas syfte är att involvera rekryterande företag i utbildningen och ge konkreta exempel på metodik, produktionsprocesser, företagskulturer mm.

PROJEKT

Projekt utförs under så verklighetsnära förhållanden som möjligt. Vi strävar efter att skapa skarpa samarbeten med företag samt planerar och uppmuntrar samarbeten mellan utbildningar.

Förändring/utveckling i utbildningen

Utbildningen har ändrats då tre (3st) av kurserna har fått utbytt innehåll för att närmare möta det regionala och nationella behovet av bredare kunskap inom tillgänglighet och att stärka elevernas logiska samt programmeringsmässiga kunskaper. Kurserna "Level Design" och "Game Design and Visual Scripting" ändrade vi under andra året av nuvarande beviljad utbildning med godkännande från ledningsgrupp och samtliga andra aktörer. De utbytta kurser inom affärsutveckling samt SQL, databaser och analys får plats inom ramen av kvarvarande kurser.

Den senaste ändringen är ett utbyte av kursen "Service Design" mot "Accessibility development for interactive" med motivering att spel samt IT-branschen ser ett större behov av att bli mer tillgängliga för människor oavsett bakgrund och personliga förutsättningar samt hur man bemöta individuella behov i designval och produktion. Det är även kunskap som bedöms få ökad efterfrågan i framtiden. Stora aktörer så som Microsoft och Xbox har publicerat utvecklingsverktyg och distansundervisningar i hur man möter dessa frågor från ett IT- / -spelutvecklarperspektiv.

Antal lärar- eller handledarledda timmar

840

*

Kvalitetssäkring av utbildningen

KVALITETSARBETE PÅ ALLA NIVÅER

CME:s / Futuregames 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 stud. ska uppnå examen och få anställning i sin nya yrkesroll.

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

CME:s kvalitetsarbete följer de styrdokument, värdegrunder, pedagogiska grunder och policys som

ligger till grund för vårt operativa arbete och vårt utvecklingsarbete inom hela vår verksamhet.

Styrdokumentet består bl.a. av studerandehandbok (här samlas all information om skolans regelverk, rättigheter/skyldigheter, pedagogik, kommunikation mm), lärarhandbok, studerandeavtal, LIA-avtal, studeranderättslig standard, handlingsplan vid disciplinåtgärder, likabehandlingsplan 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. Kvalitetskontroll sker genom vårt kvalitativa och kvantitativa utvärderingssystem för process och resultatmätning. Som grund för våra yh-utbildningar ligger också MYH:s regelverk tillsammans med godkända ansökningar och utbildningsplaner. MYH:s riktlinjer 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, vårt mål är över 90%, samt genom anställningsgraden i resultatuppföljningen från MYH.

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. Klassmöten genomförs månadsvis. Varje kurs utvärderas genom retrospectives och kvantitativa utvärderingar. Varje termin utvärderas anonymt och kvantitativt. Vi har löpande dialog med våra studeranderepresentanter och vi har, utöver ledningsgruppsmöten, månatliga trivselråd för att säkerställa studerandeflytande i miljön och andan på skolan.

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 – klassmöten/stand-ups, retrospectives, anonyma skriftliga kursutvärderingar/ terminsutvärderingar, individuella studerandesamtal

- Möten och forum - Ledningsgrupper, trivselråd, personalmöten, strategimöte, 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 delegeras 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 lag och förordning. Ledningsgruppen följer MYH: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 skolväsende, branschföretag, utbildningsanordnare och studerande.

UTBILDNINGSLEDAREN OCH KOORDINATOR

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

UNDERVISANDE PERSONAL

UL är tillsammans med huvudläraren ansvarig för att kvalitetssäkra kursmodulerna i förhållande till övergripande kursplan. UL och huvudlärare (föreläsare) säkerställer kursplanering och kunskapskontroller.

STÖDFUNKTIONER

Platschefen (PC) för geografiskt område och/eller utbildningsområde är personalledande för UL. Pedagogiskt ansvarig (PC om ej delegerat) 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. UK kvalitetssäkrar administration och informationsflöden. Ledningsgruppen är beslutsfattande. Övriga stödfunktioner är skolans ledningsgrupp, service, utvecklingsteam, IT-team, marknad/kommunikation och HR.

Arbetsmarknadens efterfrågan

Arbetslivets kompetenskrav

- 1 "User Research" och "Analytics" av digitala data och mätpunkter
- 2 Analysera resultat av förstudier för att skapa beslutsunderlag
- 3 Implementera spelpsykologi i design av varor och tjänster
- 4 Kommunicera Design thinking och Game thinking
- 5 Planera och hantera den människocentrerade designprocessen
- 6 Planera och utföra förstudier inför utveckling av produkter
- 7 Producera prototyper av design i branschrelevanta verktyg
- 8 Programmera prototyper för utveckling av produkter, tjänster
- 9 Skapa och prioritera design utifrån användarupplevelser

Nationellt perspektiv

VAD GÖR EN GAME & UX DESIGNER

En spel och interaktionsdesigner kan designa, strukturera och producera digitala produkter och tjänster med särskilt fokus på användbarhet, tillgänglighet, innovation och kundupplevelse.

FORTSATT STARK EFTERFRÅGAN HOS IT- OCH TELEKOMBOLAGEN

UX designers nämns som en av de tio kompetenser som har starkast tillväxt i efterfrågan. TechSverige (f.d IT & Telekomföretagen) har identifierat tolv drivkrafter rangordnade efter betydelse för kompetensbehoven där UX/Experience Designer är rankad som nummer 2 av viktigaste drivkrafter.

En allt mer omfattande digitalisering och teknisk utveckling leder till större fokus på användargränssnittet och att göra digitala produkter och tjänster ännu lättillgängligare för bredare målgrupper (IT&Telekomföretagen 2021).

Efterfrågan på yrkesrollen Interaktions-/ Experience Designer (UX/GUI) fortsätter att öka starkt inom IT, telekom och digitalisering, samt hos stora bolag och inom offentlig verksamhet. Trenden sedan 2015 är allt högre krav på användarupplevelser och möjligheten att skapa upplevelser med ny teknik. Den snabba utvecklingen inom AR/VR är en av drivkrafterna bakom kompetenskraven (IT&Telekomföretagen 2021).

Det råder fortsatt stor efterfrågan på arbetskraft inom rollen för både IT och spel. För spelbranschen är det stor efterfrågan på samtliga yrkeskategorier, vilket håller tillbaka företagens utveckling, inte minst när det gäller att anställa på plats i Sverige. Det märks tydligt när bolagen expanderar, och Embracer, Stillfront, EG7 och G5 är exempel på företag som anställer fler utomlands än i Sverige för

att täcka kompetensbehoven (DATASPELSBRANSCHEN 2021)

Mer än hälften (58 %) av de tillfrågade i IT&Telekomföretagens (enkät 2017) angav att de hade stor eller mycket stor efterfrågan på kompetens inom UX de närmaste 3-5 åren och 75% svarade att de har behov av att öka antalet anställda med UX-kompetens med minst 5% inom 3-5 år (25% har behov av att öka med mer än 15%).

Den digitala utvecklingen gör att storbankerna framöver kommer att leta efter helt andra kompetenser än inom finansanalys. I finansbranschen blir det alltmer vanligt att ha en annan bakgrund än en traditionell utbildning som civilekonom. Helen Lundvigsson, ansvarig för rekrytering inom SEB, menar att digitaliseringen innebär att de inom några år kommer att behöva nyanställa många User Experience Designers (UX). Detta för att kunderna ska få en bra upplevelse av IT-produkter och tjänster som banken lanserar kontinuerligt i sina mobilappar. (MYH Områdesanalys Ekonomi, administration och försäljning, 2020)

TechSverige anser att kompetensbristen är akut, Utvecklingen av digitala produkter och tjänster driver behovet av kompetens, en av faktorerna är krav på utvecklade användargränssnitt och User Experience för att göra dessa lättillgängligare för bredare målgrupper. Det finns en stark efterfrågan på UX, en av de kompetenser med absolut starkast tillväxt i efterfrågan.

NATIONELLT KOMPETENSBEHOV

Bristen på IT-kompetens är bred, det vill säga de flesta kompetenser efterfrågas i hög utsträckning (MYH Data/IT områdesanalys 2019/2020/2021). Redan idag anser flera i vår referensgrupp (stora IT-konsultbolag, spelbolag, startups, statliga verk och forskningsinstitut), att det är svårt att hitta personer med UX-kompetens. Man spår att efterfrågan kommer att öka starkt i framtiden. Den digitala sektorn behöver en stor bredd av yrkesroller utöver tekniskt kompetens. Användar- och affärsfokus allt viktigare. Efterfrågan på UX ökar med 25-50% på 3-5 års sikt enligt TechSverige.

SPELKOMPETENS EFTERFRÅGAS I YRKESROLLEN

Marknadens efterfrågan på spelifiering (gamification) och VR/AR, samt kompetensen Interaktionsdesigner relaterad till detta, håller på att explodera. Rekommendationen från branschen är att titta på hur den nya tekniken implementeras i spel (Gartner, 2016). Dessa faktorer gör att studerande från utbildningar som inkluderar spelkompetens har en stor konkurrensfördel, även jämfört med branschveteraner inom UX. Enligt Gartner är användarupplevelser inom AR/VR en av 2018:s top 10 trender som syns inom IT.

Både IT och spel samt finans och industrin är enligt MYH områdesanalyser branscher där ux och speldesigner-kompetens efterfrågas och där den inhemska kompetensbristen riskerar att på sikt påverka den nationella utvecklingen. Utöver dessa områden så har vi sett att våra ux & game designers även kan hjälpa till att kompetensförsörja närliggande områden så som frontend-utvecklare och programmeringsroller.

Regionalt perspektiv

REGIONAL EFTERFRÅGAN

Dataspelsbranschen är en av Sveriges absolut snabbast växande sektorer. De senaste åren har antalet anställda bland de ledande företagen i stort sett fördubblats varje år - och skapat en extrem kompetensbrist där företagen slåss om de nyutbildade och till och med etablerar sig på studieorterna.

SKELLEFTEÅ -NYTT SVENSKT NAV INOM SPEL

Den regionala satsningen Arctic Game, med sitt ursprung och nav i Skellefteå, är Sveriges snabbast växande spelkluster flera år i rad (källa: Spelutvecklarindex 2019, 2020 och 2021). Fem kommuner samverkar för att skapa bättre förutsättningar för dataspelsbranschen. Satsningen har gått långt över förväntan och dataspelsföretagen i regionen växer så det knakar - från 5 företag med 50 anställda till drygt 80 företag och över 500 anställda på ca 6 år. Inget tyder på att denna expansionstakt kommer att bromsa in i närtid. Enbart i Skellefteå spås dataspelsbranschen öka med mellan 100-150 personer årligen fram till 2030 (källa: Arctic Game).

Regionalfondsprojektet Innovation Game 2.0 och de 30 Mkr detta tillfört till Boden, Luleå, Piteå och Skellefteå, har gett Arctic Game än större möjligheter att skynda på tillväxten i regionen och att aktivt stötta kompetensförsörjningen, där YH-satsningen på spel/grafik-utbildningar i Skellefteå och Boden har varit, och fortfarande är, ytterst central. Här kan nämnas att denna satsning även visat sig vara extremt relevant även för företag utanför dessa branscher, inkl. de nu snabbväxande

metallframställnings- och batterisatsningarna i norr, detta då dessa industrier behöver anställa hundratals IT-människor.

REGIONENS FÖRETAG & KOMPETENSBEHOV

Det är inte bara spelföretag som efterfrågar den yrkeskompetens vi utbildar i Skellefteå. Företag som TietoEvry, företag inom infrastruktur samt flera konsultföretag, apputvecklare och byråer, är olika företag som efterfrågar kompetens från vår satsning på Project Manager, Game & UX Designers, och Programmerare/Utvecklare. De vill åt den spetskompetens som Futuregames närt under sina år i spelbranschen kring projektarbete med digitala upplevelser, agila metoder, kunskap om spelmekanik och mjukvarutestning.

"Väldigt viktigt för att verkställa vår vision och bolaget tillväxt", Pär Hultgren, VD Gold Town Games

Alla företag som vi varit i kontakt med understryker kompetensbristen som det största hindret för tillväxt. De är samtidigt mer än villiga att samarbeta och erbjuder gott om LIA-platser och potentiella anställningar för våra studenter. Inom ramen för vår beviljade ansökan samt vår omsökan har vi tillfrågat över 50 företag (spel- och itföretag i Norr- och Västerbotten) som svarat på en enkät angående Kompetensbehov vid omsökan. Det totala anställningsbehovet hos de företag som har behovet, ligger på över i snitt 3-5 anställda / företag (totalt +100) under de kommande 3-5 åren. Det är ett tydligt ja från företagen som har behov av att anställa utbildade Game & UX Designers. Samtliga företag är positiva till att ta emot praktikanter och rekrytera direkt från Futuregames. Antalet LiA-platser per utbildningsomgång uppgår till över 65 platser/år.

Kombinerar man samtliga företag som deltagit vid start av utbildningen samt omsök så är behovet av kompetens under de uppskattat ännu högre.

REGIONALT ENGAGEMANG OCH STÖD

Skellefteå kommun är mitt inne i en enorm utmaning iom Northvolts bygge av Europas största batterifabrik. Etableringen innebär tusentals nya arbetstillfällen, Enligt en undersökning som SCB har gjort på uppdrag av Länsförsäkringar Fastighetsförmedling har Skellefteå blivit Sveriges "bo kvar"-kommun, efter staden under 2020 haft landets lägsta andel, 2,4%, av invånarna som valt att lämna kommunen. Befolkningen på orten förväntas dessutom på kort tid öka med över 25%. Då en stor del av de nya jobben kräver hög utbildningsnivå blir kompetensförsörjning en av de största utmaningarna. Därför engagerar sig kommunen sig även i arbetet med att få fler YH till orten och erbjuder bland annat bostadsgaranti till alla studerande. Skellefteå kommun är också drivande part i Arctic Gameklustret - där de både satsar mest och skördar mest (med störst och snabbast tillväxt i hela regionen).

Ledningen för Campus Skellefteå och Skellefteå kommuns bostadsbolag är också väldigt välvilliga till denna satsning. De bereder plats på området för utbildningen, ger tillgång till studiolokaler med spetsteknik och ställer upp med bostadsgaranti för alla studerande. Skellefteå Digital Alliance, som arbetar för bättre kompetensförsörjning för lokala IT-bolag har aktivt engagerat sig i utformningen av YH-utbildningar på orten. Så även den regionala spelklustersatsningen Arctic Game lab som skriver:

Framgångsrika och namnkunniga företag som Coldwood, Zordix, Goodbye Kansas, Paradox Arctic, Gold Town Games, och North Kingdom har tillsammans med Arctic Game Lab och Futuregames satsningar påbörjat en ny era i regionen spirande spelindustri.

Eget företagande eller anställning

Yrkesrollen leder i första hand till anställning

Motivering till efterfrågan trots utbud

NATIONELLT OCH REGIONALT UTBUD

Inom yrkeshögskolan finns det nationellt 11st beviljade utbildningar inom Interaktionsdesign (489zd) och 6st utbildningar inom Speldesign (213df).

Av dessa finns det i de aktuella FA-regionerna 48, 52 och 55, förutom denna utbildning Game & UX Designer, endast 1st Speldesign-utbildning med 18 platser/år. Det totala antalet beviljade platser i regionen är då 38st, vilket inte alls motsvarar den efterfrågan som finns. I vårt arbete med ansökan har vi mellan 70-120st i anställningsbehov och över 65st LiA-platser bara på Game & UX Designer.

"För att vi skall kunna fortsätta vår tillväxt på 5 års sikt behövs det mer utbildningar. Vi har sett att de utbildningar som finns i området inte är tillräckligt för att trygga vårt fortsatta kompetens behov." säger Mattias Wiking, Turborilla

Vidare bedömer Arbetsförmedlingen i Yrkeskompassen möjligheter till arbete inom spelbranschen och digitala medier som stora under 2022 och mycket stora till 2026. Samtliga företag som Futuregames varit i kontakt med understryker kompetensbristen som det största hindret för fortsatt tillväxt och yrkeshögskolan som den främsta rekryteringskanalen med stor marginal.

Lagförändringar

Även om de sker i andra länder kan lagförändringar påverka svenska företag negativt. Branschens tillväxt i tex Kanada, Storbritannien och Finland har delvis präglats av olika skattelättnader och fördelaktiga, subventionerade låneupplägg under en längre tid. Detta har skapat och kan fortsätta att skapa större ojämlikheter i den internationella konkurrensen om etableringar och arbetskraft.

Konjunkturen

Branschen har historiskt sett varit relativt robust under perioder av ekonomisk nedgång. Men med global lågkonjunktur och Sveriges högsta inflationstakt sedan början av 90-talet (SCB) återstår att se vad det kan få för effekter för tex rekryteringar, investeringar och internationella samarbeten och affärer.

Politiska beslut

Politiken har en tendens att hamna på efterkälken i relation till den digitala utvecklingen, där saker och ting sker och påverkas snabbt på en global marknad, med olika lagar länder emellan. Politiska beslut kan oavsiktligen leda till negativa konsekvenser för branschen med alltifrån arbetskraftsinvandring (s.k. "kompetensutvisningar") till ökad punktbeskattning (tex tidigare dubbelmoms på appförsäljning/mobilspel) och EU-centrerade frågor som GDPR. Samtidigt kan förstås det motsatta hända, genom politiska satsningar som gynnar branschen via stödåtgärder för arbetsmarknaden, utbildning och kulturen. Politiskt stöd, engagemang och uthållighet kan ge kraftigt positiva effekter för spelbranschen, inte minst på regional nivå. I tex Skövde har politiken under många år stöttat spelbranschen och skapat en växande efterfrågan inom både utbildning och lokala etableringar med behov av arbetskraft.

Teknisk utveckling

Branschen har alltid gått hand i hand med teknisk utveckling. Mobilspel gick från en förhållandevis liten del av branschen till att bli världens största spelsegment inom kort tid och en betydande del av den svenska spelexporten med företag som King i spetsen. VR fortsätter att växa kraftigt via enorma investeringar från företag som Meta, HTC, Pico, PlayStation och Valve och har redan bidragit till att flera svenska spelföretag arbetar delvis eller exklusivt med tekniken, vilket i sin tur skapar en växande efterfrågan på arbetskraft.

Allt detta skapar ett växande behov av ett yrkeskunnande som tar ett helhetsgrepp i utformandet av både den speltekniska och användarbaserade upplevelsen, det vill säga game designers. Den tekniska utvecklingen har även bidragit till att möjliggöra för anställda att i högre grad arbeta distribuerat på distans. Det påverkar efterfrågan positivt, då fysiska avstånd mellan arbetsgivare och arbetskraft inte är lika viktiga som förut.

Generationsväxling

Generationsväxling inom dataspelsbranschen är starkt förknippad med olika s.k. konsolcykler. Dvs när plattformsägare som Microsoft, Sony, Nintendo, och till viss mån hårdvaru- och datorkomponenttillverkare, lanserar nya produktgenerationer. När detta sker skapas stora möjligheter för företag genom att vara tidigt ute på nya plattformar och fånga en köpstark publiks intresse. Det kräver i sin tur ofta stora investeringar och en stark bas för rekrytering av ny arbetskraft.

Andra branscher

För spelföretagen kan en bredare konkurrens om arbetskraft bli försvårande för deras rekryteringsmöjligheter, genom att fler företag vill åt samma arbetskraft. Men för efterfrågan av yrkesrollen är behovet av liknande kompetens från andra branscher ensidigt positivt.

Andra trender/tendenser

Den svenska spelbranschen har varit och är drivande inom globala trender som rör digitala affärsmodeller, speltekniska implementeringar och ny teknik. Trots branschens övergripande utmaningar finns få tecken som tyder på att landets ledande position vacklar. Det har skapat ett

konstant och växande behov som positivt påverkar efterfrågan av yrkesrollens kompetens.

För spelbranschen har Rysslands invasion av Ukraina lett till delvis förlorade marknader, kompetens och underleverantörer. Vad krigets fortgång och eftermäle kommer att innebära återstår att se.

Arbetslivsanknytning

Översikt arbetslivets medverkan

Organisation	Ort	Satt sig in i den sökta utbildningen	Medverkat i framtagning av utbildningens innehåll och upplägg	Antal studerande som planeras att anställas eller nyttja en tjänst av	Antal LIA-platser	Medverkar med medfinansiering genom att (flerval)
Wanderword	Boden	Ja	Ja	1-2	3	Ledningsgruppsmedverkan/Material och utrustning/Föreläsningar/Studiebesök
Nethash AB	EDEFORS VÄGEN, Harads	Ja	Nej	3-5	2	Material och utrustning/Föreläsningar
North Kingdom	Skellefteå	Ja	Ja	6-10	4	Ledningsgruppsmedverkan/Föreläsningar/Studiebesök
Paradox Arctic	Umeå	Ja	Nej	1-2	1	Föreläsningar
Creative Crowd AB	Skellefteå	Ja	Nej	1-2	2	Lokaler/Material och utrustning/Föreläsningar/Studiebesök
October8	Boden	Ja	Nej	3-5	2	Föreläsningar/Studiebesök
Throwaway company	Skellefteå	Ja	Nej	3-5	5	Ledningsgruppsmedverkan/Material och utrustning/Föreläsningar/Studiebesök
Photon Sports Technologies AB	Skellefteå	Ja	Nej	1-2	1	Föreläsningar/Studiebesök
Mind Detonator	Jörn	Ja	Nej	6-10	6	Ledningsgruppsmedverkan/Föreläsningar/Studiebesök
Coldwood Interactive	Umeå	Ja	Ja	0	0	Ledningsgruppsmedverkan/Föreläsningar/Studiebesök
Krux	Skellefteå/Umeå	Ja	Nej	1-2	1	Ledningsgruppsmedverkan/Föreläsningar/Studiebesök
Chillchat Studios	Skellefteå	Ja	Ja	6-10	10	Ledningsgruppsmedverkan/Material och utrustning/Föreläsningar/Studiebesök
R Nicl Nya Studio AB	Skellefteå/Stockholm	Ja	Nej	1-2	5	Föreläsningar/Studiebesök
Turborilla	Umeå	Ja	Ja	6-10	2	Ledningsgruppsmedverkan/Material och utrustning/Föreläsningar/Studiebesök
Grand Pike	Skellefteå	Ja	Nej	1-2	2	Föreläsningar/Studiebesök

Gold Town Games	Skellefteå	Ja	Ja	6-10	3	Ledningsgruppsmedverkan/Material och utrustning/Föreläsningar/Studiebesök
Triolith Games AB	Skellefteå	Ja	Ja	3-5	2	Ledningsgruppsmedverkan/Föreläsningar/Studiebesök
Mindforce Game Lab	Skellefteå	Ja	Ja	3-5	3	Föreläsningar/Studiebesök
leif@hellofuture.se	Skellefteå/ Umeå	Ja	Nej	6-10	2	Ledningsgruppsmedverkan/Föreläsningar/Studiebesök
Flat tail	Skellefteå	Ja	Ja	1-2	2	Ledningsgruppsmedverkan/Lokaler/Föreläsningar/Studiebesök
Zordix AB	Umeå	Ja	Ja	3-5	2	Ledningsgruppsmedverkan/Föreläsningar/Studiebesök
DataPolarna AB	Skellefteå	Ja	Nej	1-2	1	Föreläsningar/Studiebesök
Tarvalley studios AB	Skellefteå	Ja	Ja	3-5	3	Ledningsgruppsmedverkan/Föreläsningar/Studiebesök
Tietoevry	Site Manager	Ja	Nej	3-5	2	Föreläsningar/Studiebesök
Synical Studios AB	Boden	Ja	Ja	1-2	1	Föreläsningar

Arbetslivets medverkan

Organisationsnamn: Wanderword
Förnamn: Johan
Efternamn: Strömberg
Stationeringsort: Boden
Telefon: 0706407071
E-postadress: johan.stromberg@wanderword.net
Roll: VD
Insatt: Ja
Medverkan framtagning: Ja
Medverkan framtagning, beskrivning: Gått igenom referensmaterial, kursplaner med mera och är en del av ledningsgruppen som går igenom förändringar med mera.
Uppskattat anställningsbehov: 1-2
Andra rekryteringsvägar: Nej
LIA-platser: 3
Medfinansiering: Ja: Ledningsgruppsmedverkan | Material och utrustning | Föreläsningar | Studiebesök
Medfinansiering utförlig beskrivning: Företaget har som avsikt att fortsätta försörja Futuregames med föreläsningar, studiebesök, ledningsgruppsmedverkar med mera. Vi har haft nära samarbeten, elever som både fått jobb och LIA hos Wanderword. "Vi kan fortsätta som vi gör idag att föreläsa och bidra i utbildningen inom spel, men det kan också utökas till att tex driva företag, skriva affärsplaner/investeringsplaner, marknadsföring osv. Vi har

personal som har arbetat länge inom Spelbranschen och som kan bidra till kunskap som inte bara är spelutveckling. "

Övriga synpunkter:

"Utbildningen är avgörande för vår etablering/närvaro i Boden.
" "Mycket viktiga och bra utbildningar/kunskap för de som vill arbeta inom spelbranschen. "

Status:

Bekräftat

Organisationsnamn:

Nethash AB

Förnamn:

Robin

Efternamn:

Hofström

Stationeringsort:

EDEFORSVÄGEN, Harads

Telefon:

0760696110

E-postadress:

robin.hofstrom@nethash.se

Roll:

VD

Insatt:

Ja

Medverkan framtagning:

Nej

Medverkan framtagning, beskrivning:

-

Uppskattat anställningsbehov:

3-5

Andra rekryteringsvägar:

Ja: Övrigt

LIA-platser:

2

Medfinansiering:

Ja: Material och utrustning | Föreläsningar

Medfinansiering utförlig beskrivning:

Dela material och utrustning, Ställa upp med föreläsare/gästlärare Nethash AB jobbar nästan uteslutande i Unreal Engine 5 och sysslar en hel del med greenfield-utveckling av nya tekniker för nätverk, fysik och rendering. Vi kan bidra med kunskap och insikt från allt mellan low-budget indie till storskaliga AAA produktioner och dela med oss av kunskap och material för avancerad nätverksarkitektur, fysik, rendering, art pipelines och optimering. Vi kan bidra med referensmaterial & senior kunskap i de flesta utbildningarna.

Övriga synpunkter:

Det finns ett enormt behov att försörja branschen med specifik kompetens inom dessa områden då det är svårt att hitta personal enbart i Sverige. Ofta måste vi rekrytera utomlands för att fylla specifika roller och dessa utbildningar är ett steg för att lösa detta. Det är viktigt för vårans industris framtid att adekvata utbildningsmöjligheter finns för de som är intresserade och att regionen kan stå för en inhemsk kompetensförsörjning löpande då spel & underhållning är en av de snabbaste växande områdena och med ständigt ökande omfattning & budget på produktioner finns ett ständigt behov för nyanställning och expansion.

Status:

Bekräftat

Organisationsnamn:

North Kingdom

Förnamn:

David

Efternamn:	Eriksson
Stationeringsort:	Skellefteå
Telefon:	0705192834
E-postadress:	david@northkingdom.com
Roll:	CCO
Insatt:	Ja
Medverkan framtagning:	Ja
Medverkan framtagning, beskrivning:	North Kingdom är med i ledningsgruppen och har varit med och gått igenom utbildningsplaner och samverkat vid möten angående Futuregames Skellefteås utbildningar.
Uppskattat anställningsbehov:	6-10
Andra rekryteringsvägar:	Ja: Högskolan
LIA-platser:	4
Medfinansiering:	Ja: Ledningsgruppsmedverkan Föreläsningar Studiebesök
Medfinansiering utförlig beskrivning:	vi sourcar gärna projekt men kan även vara mentorer för feedback i skoluppgifter.
Övriga synpunkter:	"Väl behövd"
Status:	Bekräftat
.....	
Organisationsnamn:	Paradox Arctic
Förnamn:	Daniel
Efternamn:	Lagergren
Stationeringsort:	Umeå
Telefon:	0707662104
E-postadress:	daniel.lagergren@paradoxinteractive.com
Roll:	Studio Manager
Insatt:	Ja
Medverkan framtagning:	Nej
Medverkan framtagning, beskrivning:	-
Uppskattat anställningsbehov:	1-2
Andra rekryteringsvägar:	Ja: Övrigt
LIA-platser:	1
Medfinansiering:	Ja: Föreläsningar
Medfinansiering utförlig beskrivning:	Ställa upp med föreläsare/gästlärare
Övriga synpunkter:	[Ej angivet]
Status:	Bekräftat
.....	
Organisationsnamn:	Creative Crowd AB
Förnamn:	Magnus
Efternamn:	Johansson
Stationeringsort:	Skellefteå

Telefon: 0767613116
E-postadress: magnus.johansson@creativecrowd.se
Roll: VD
Insatt: Ja
Medverkan framtagning: Nej
Medverkan framtagning, beskrivning: -
Uppskattat anställningsbehov: 1-2
Andra rekryteringsvägar: Nej
LIA-platser: 2
Medfinansiering: Ja: Lokaler | Material och utrustning | Föreläsningar | Studiebesök
Medfinansiering utförlig beskrivning: Vi kan hjälpa till med omvärldsbevakning, bolla idéer kring kursplan, hyra ut lärare, etc.

Övriga synpunkter: Även om regionen nu har många spel-/IT-utbildningar så är det ändå en stor brist på kompetens. Med allt som händer här uppe (batterier, grönt stål, dataspelsklustret Arctic Game och Twin Transition) kommer behovet dessutom att öka exponentiellt de närmaste åren!

Viktigt att denna utbildning finns kvar i Skellefteå!

Status: Bekräftat

.....

Organisationsnamn: October8
Förnamn: Björn
Efternamn: Hortell
Stationeringsort: Boden
Telefon: 0705563767
E-postadress: bjorn@october8.se
Roll: VD
Insatt: Ja
Medverkan framtagning: Nej
Medverkan framtagning, beskrivning: -
Uppskattat anställningsbehov: 3-5
Andra rekryteringsvägar: Ja: Högskolan | Övrigt
LIA-platser: 2
Medfinansiering: Ja: Föreläsningar | Studiebesök
Medfinansiering utförlig beskrivning: I dagsläget är det svårt att estimeras då vi är i en tidig fas. Men vi har redan jobbat med studentprojekt samt studiebesök. I framtiden vill vi fortsätta utveckla vår produkt tillsammans med studenter och utbildningar, där en stor del av vår målgrupp befinner sig.

Övriga synpunkter: Kritisk för innovativa teknik eller spel startups.

"Alla utbildningar/kompetenser känns relevanta för oss i

framtiden. Enligt vår erfarenhet är det även brist på kompetens, speciellt seniora programmerare samt inom design.
"

Status: Bekräftat

.....

Organisationsnamn: Throwaway company
Förnamn: Cristoffer
Efternamn: Wiker
Stationeringsort: Skellefteå
Telefon: 0707687118
E-postadress: stoffe@throwaway.se
Roll: Game director
Insatt: Ja
Medverkan framtagning: Nej
Medverkan framtagning, beskrivning: -
Uppskattat anställningsbehov: 3-5
Andra rekryteringsvägar: Nej
LIA-platser: 5
Medfinansiering: Ja: Ledningsgruppsmedverkan | Material och utrustning | Föreläsningar | Studiebesök
Medfinansiering utförlig beskrivning: Ledningsgruppsmedverkan/vara med i styrgrupp, Ta fram utbildnings-/kursplan, Ställa upp med föreläsare/gästlärare, Ta emot studiebesök

Övriga synpunkter: Det går inte att bygga ett spelföretag utan nära till utbildningar inom ämnet.

Status: Bekräftat

.....

Organisationsnamn: Photon Sports Technologies AB
Förnamn: Jonas
Efternamn: Sjöberg
Stationeringsort: Skellefteå
Telefon: 0703746928
E-postadress: jonas.sjoberg@photonsports.se
Roll: VD
Insatt: Ja
Medverkan framtagning: Nej
Medverkan framtagning, beskrivning: -
Uppskattat anställningsbehov: 1-2
Andra rekryteringsvägar: Nej
LIA-platser: 1
Medfinansiering: Ja: Föreläsningar | Studiebesök

Medfinansiering utförlig beskrivning: Ställa upp med föreläsare/gästlärare, Ta emot studiebesök

Övriga synpunkter: [Ej angivet]

Status: Bekräftat

.....

Organisationsnamn: Mind Detonator

Förnamn: Lars

Efternamn: Lindblom

Stationeringsort: Jörn

Telefon: 0706552875

E-postadress: lars.lindblom@minddetonator.com

Roll: CEO

Insatt: Ja

Medverkan framtagning: Nej

Medverkan framtagning, beskrivning: -

Uppskattat anställningsbehov: 6-10

Andra rekryteringsvägar: Ja: Högskolan

LIA-platser: 6

Medfinansiering: Ja: Ledningsgruppsmedverkan | Föreläsningar | Studiebesök

Medfinansiering utförlig beskrivning: Ledningsgruppsmedverkan/vara med i styrgrupp, Ställa upp med föreläsare/gästlärare, Ta emot studiebesök

Övriga synpunkter: [Ej angivet]

Status: Bekräftat

.....

Organisationsnamn: Coldwood Interactive

Förnamn: Joel

Efternamn: I Nordin

Stationeringsort: Umeå

Telefon: 0706865164

E-postadress: joel.nordin@coldwood.com

Roll: Studio manager

Insatt: Ja

Medverkan framtagning: Ja

Medverkan framtagning, beskrivning: Coldwood har varit med i ledningsgruppen, möten om kursens innehåll med mera.

Uppskattat anställningsbehov: 0

Andra rekryteringsvägar: Nej

LIA-platser: 0

Medfinansiering: Ja: Ledningsgruppsmedverkan | Föreläsningar | Studiebesök

Medfinansiering utförlig beskrivning: Ledningsgruppsmedverkan/vara med i styrgrupp, Ställa upp med föreläsare/gästlärare, Ta emot studiebesök

Övriga synpunkter: Coldwood har varit väldigt viktiga i form av projekthandledare

och figurerat som nyckel personer i projektredovisare för studenterna, de har även ett stort nätverk av kontakter som varit till stor hjälp för studenter.

Status: Bekräftat

.....

Organisationsnamn: Krux
Förnamn: Jimmy
Efternamn: Nilsson
Stationeringsort: Skellefteå/Umeå
Telefon: 0722496777
E-postadress: jimmy.nilsson@krux.se
Roll: VD
Insatt: Ja
Medverkan framtagning: Nej
Medverkan framtagning, beskrivning: -
Uppskattat anställningsbehov: 1-2
Andra rekryteringsvägar: Ja: Högskolan
LIA-platser: 1
Medfinansiering: Ja: Ledningsgruppsmedverkan | Föreläsningar | Studiebesök
Medfinansiering utförlig beskrivning: Ledningsgruppsmedverkan/vara med i styrgrupp, Ta fram utbildnings-/kursplan, Låna/hyra ut lokaler, Ställa upp med föreläsare/gästlärare, Ta emot studiebesök

Övriga synpunkter: [Ej angivet]

Status: Bekräftat

.....

Organisationsnamn: Chillchat Studios
Förnamn: Johan
Efternamn: Linder
Stationeringsort: Skellefteå
Telefon: 0768233460
E-postadress: johan.linder@chillchat.me
Roll: CEO
Insatt: Ja
Medverkan framtagning: Ja
Medverkan framtagning, beskrivning: Johan Linder har varit en nyckelperson vid utbildningens framtagande, hans kunande om den lokala marknaden, företag och kontaktnät har bidragit till utbildningens kursplaner och material.
Uppskattat anställningsbehov: 6-10
Andra rekryteringsvägar: Nej
LIA-platser: 10
Medfinansiering: Ja: Ledningsgruppsmedverkan | Material och utrustning | Föreläsningar | Studiebesök
Medfinansiering utförlig beskrivning: Ledningsgruppsmedverkan/vara med i styrgrupp, Ställa upp

med föreläsare/gästlärare, Ta emot studiebesök

Övriga synpunkter:

"Vi etablerar oss i norra Sverige för att kompetensen finns där. För vår del är det väldigt viktigt med dessa utbildningar. Vi sitter på campus och är nära till hands. Det kommer finnas stora möjligheter att laborera med spelideer som är av enklare art, kanske något som även kan vara grund för en uppgift under läsåret.

"

Status:

Bekräftat

Organisationsnamn:

R Nicl Nya Studio AB

Förnamn:

Ragnar

Efternamn:

Niclazon

Stationeringsort:

Skellefteå/Stockholm

Telefon:

0739812053

E-postadress:

rn@nirahstudios.com

Roll:

VD

Insatt:

Ja

Medverkan framtagning:

Nej

Medverkan framtagning, beskrivning:

-

Uppskattat anställningsbehov:

1-2

Andra rekryteringsvägar:

Nej

LIA-platser:

5

Medfinansiering:

Ja: Föreläsningar | Studiebesök

Medfinansiering utförlig beskrivning:

Bidra med insikt kring "Från designdokument till alpha build" och hur viktigt det är att pricka rätt i ett tidigt skede. Vi kommer även ha ett stort behov av utvecklare framöver, och har som mål att enbart anställa nyexaminerade studenter. We don't hire seniors, we make them-Filosofin

Övriga synpunkter:

"Fantastiska utbildningar!"

Ragnar har jobbat nära oss och varit en viktig del i lokala kurser, projektredovisningar och har varit mentor för kursen level design

Status:

Bekräftat

Organisationsnamn:

Turborilla

Förnamn:

Mattias

Efternamn:

Wiking

Stationeringsort:

Umeå

Telefon:

0703473857

E-postadress:

mattias@turborilla.com

Roll:

CEO

Insatt:

Ja

Medverkan framtagning:	Ja
Medverkan framtagning, beskrivning:	Mattias har varit en av de absolut viktigaste personerna, dels i vår ledningsgrupp men även för att fram utbildningens lokala förankring och anpassa material som efterfrågas i regionen.
Uppskattat anställningsbehov:	6-10
Andra rekryteringsvägar:	Nej
LIA-platser:	2
Medfinansiering:	Ja: Ledningsgruppsmedverkan Material och utrustning Föreläsningar Studiebesök
Medfinansiering utförlig beskrivning:	Vi medverkar gärna i diskussioner kring kursplan och kurs innehåll. Ställer upp som gästföreläsare samt sitter med i Ledningsgruppen för utbildningen i fall det finns behov och önskemål.
Övriga synpunkter:	"För att vi skall kunna fortsätta vår tillväxt på 5 års sikt behövs det mer utbildningar. Vi har sett att de utbildningar som finns i området inte är tillräckligt för att trygga vårt fortsatta kompetens behov."
Status:	Bekräftat
Organisationsnamn:	Grand Pike
Förnamn:	Daniel
Efternamn:	Öhgren
Stationeringsort:	Skellefteå
Telefon:	0730647064
E-postadress:	daniel.ohgren@grandpike.com
Roll:	VD
Insatt:	Ja
Medverkan framtagning:	Nej
Medverkan framtagning, beskrivning:	-
Uppskattat anställningsbehov:	1-2
Andra rekryteringsvägar:	Nej
LIA-platser:	2
Medfinansiering:	Ja: Föreläsningar Studiebesök
Medfinansiering utförlig beskrivning:	Ställa upp med föreläsare/gästlärare, Ta emot studiebesök
Övriga synpunkter:	"En brett utbud av utbildningar kopplat till arbete i spelindustrin är avgörande för att branschen ska kunna fortsätta expandera i regionen."
Status:	Bekräftat
Organisationsnamn:	Gold Town Games
Förnamn:	Pär

Efternamn: Hultgren
Stationeringsort: Skellefteå
Telefon: 0736005047
E-postadress: par.hultgren@goldtowngames.com
Roll: ceo
Insatt: Ja
Medverkan framtagning: Ja
Medverkan framtagning, beskrivning: Pär har suttit med i ledningsgruppen, varit ett bollplank för idéer och tankar och har kontinuerligt gett oss feedback, skapat elevuppgifter och bidragit till att forma utbildningen sen dag 1.
Uppskattat anställningsbehov: 6-10
Andra rekryteringsvägar: Nej
LIA-platser: 3
Medfinansiering: Ja: Ledningsgruppsmedverkan | Material och utrustning | Föreläsningar | Studiebesök
Medfinansiering utförlig beskrivning: Vi kan erbjuda kurser i att producera simulationsspel på vår plattform. Samt ledningsgrupp, föreläsningar, studiobesök etc.
Övriga synpunkter: Utbildningen i närområdet är väldigt viktig. Vi har första 1,5 året varit med och utbildat, tagit emot projekt från studenter och är på väg att anlita en handfull personer. Funkar våra expansionsplaner kommer det att bli många fler per år som kan anställas.
"Väldigt bra utbildningar. Vi har anställt 3 och har ytterligare ett par på g från de befintliga utbildningarna. Väldigt bra med ett bredare programmeringsperspektiv på kommande Utb, det behövs."
Status: Bekräftat
.....
Organisationsnamn: Triolith Games AB
Förnamn: Magnus
Efternamn: Söderberg
Stationeringsort: Skellefteå
Telefon: +46733408005
E-postadress: magnus.soderberg@triolith.com
Roll: ceo
Insatt: Ja
Medverkan framtagning: Ja
Medverkan framtagning, beskrivning: Magnus var med redan i vår första omgång sökningar, gav sina synpunkter och insikter och har bidragit till att skapa utbildningarna.
Uppskattat anställningsbehov: 3-5
Andra rekryteringsvägar: Nej
LIA-platser: 2
Medfinansiering: Ja: Ledningsgruppsmedverkan | Föreläsningar | Studiebesök

Medfinansiering utförlig beskrivning:	Ställa upp i ledningsgrupp, hjälpa till att hålla föreläsningar inom krypto/mobilspel med sagda teknik. Studiebeök
Övriga synpunkter:	[Ej angivet]
Status:	Bekräftat
.....
Organisationsnamn:	Mindforce Game Lab
Förnamn:	Joel
Efternamn:	Lindgren
Stationeringsort:	Skellefteå
Telefon:	0702549383
E-postadress:	joel.lindgren@mindforcegamelab.com
Roll:	CSO
Insatt:	Ja
Medverkan framtagning:	Ja
Medverkan framtagning, beskrivning:	Mindforce har varit ett nyckelföretag från första början, deras arbete med vår utbildning, speciellt game/ux genom deltagande i ledningsgrupp, projekt och ta emot LIA-elever har hjälpt oss utveckla utbildningen genom de första åren.
Uppskattat anställningsbehov:	3-5
Andra rekryteringsvägar:	Ja: Högskolan Övrigt
LIA-platser:	3
Medfinansiering:	Ja: Föreläsningar Studiebesök
Medfinansiering utförlig beskrivning:	Ställa upp med föreläsare/gästlärare, Ta emot studiebesök, Mindforce lokaler är inom gångavstånd.
Övriga synpunkter:	"Alla 5 utbildningar är relevanta för oss. "
Status:	Bekräftat
.....
Organisationsnamn:	leif@hellofuture.se
Förnamn:	Leif
Efternamn:	Rehnström
Stationeringsort:	Skellefteå/Umeå
Telefon:	0702567573
E-postadress:	leif@hellofuture.se
Roll:	VD
Insatt:	Ja
Medverkan framtagning:	Nej
Medverkan framtagning, beskrivning:	-
Uppskattat anställningsbehov:	6-10
Andra rekryteringsvägar:	Ja: Högskolan
LIA-platser:	2
Medfinansiering:	Ja: Ledningsgruppsmedverkan Föreläsningar Studiebesök
Medfinansiering utförlig beskrivning:	Vi ställer gärna upp med LIA och event för att lära känna elever

Övriga synpunkter:

Status:	Bekräftat
.....
Organisationsnamn:	Flat tail
Förnamn:	Daniel
Efternamn:	Wilén
Stationeringsort:	Skellefteå
Telefon:	0706921079
E-postadress:	daniel.wilen@flattail.se
Roll:	CEO
Insatt:	Ja
Medverkan framtagning:	Ja
Medverkan framtagning, beskrivning:	Daniel har deltagit i möten, mail och telefonsamtal vid uppstart.
Uppskattat anställningsbehov:	1-2
Andra rekryteringsvägar:	Nej
LIA-platser:	2
Medfinansiering:	Ja: Ledningsgruppsmedverkan Lokaler Föreläsningar Studiebesök
Medfinansiering utförlig beskrivning:	Medarbetare som håller nära kontakt med studenter, anordnar spelkvällar m.m.
Övriga synpunkter:	Flat Tail Studios har inte fokus på mobila plattformar men tidigare studenter har visat sig även kunna leverera bra i PC-projekt

Status:	Bekräftat
.....
Organisationsnamn:	Zordix AB
Förnamn:	Andreas
Efternamn:	Waleij
Stationeringsort:	Umeå
Telefon:	0702502428
E-postadress:	andreas@zordix.com
Roll:	Studio Manager
Insatt:	Ja
Medverkan framtagning:	Ja
Medverkan framtagning, beskrivning:	Andreas och Zordix har varit med sen dag 1, möten, telefon, planering och återkoppling samt varit en viktig del av ledningsgruppen
Uppskattat anställningsbehov:	3-5
Andra rekryteringsvägar:	Nej
LIA-platser:	2

Medfinansiering:	Ja: Ledningsgruppsmedverkan Föreläsningar Studiebesök
Medfinansiering utförlig beskrivning:	Ledningsgruppsmedverkan/vara med i styrgrupp, Ta fram utbildnings-/kursplan, Ställa upp med föreläsare/gästlärare etc
Övriga synpunkter:	[Ej angivet]
Status:	Bekräftat
.....
Organisationsnamn:	DataPolarna AB
Förnamn:	Anders
Efternamn:	Marklund
Stationeringsort:	Skellefteå
Telefon:	0703712090
E-postadress:	anders.marklund@datapolarna.se
Roll:	VD
Insatt:	Ja
Medverkan framtagning:	Nej
Medverkan framtagning, beskrivning:	-
Uppskattat anställningsbehov:	1-2
Andra rekryteringsvägar:	Nej
LIA-platser:	1
Medfinansiering:	Ja: Föreläsningar Studiebesök
Medfinansiering utförlig beskrivning:	Ställa upp med föreläsare/gästlärare, Ta emot studiebesök
Övriga synpunkter:	[Ej angivet]
Status:	Bekräftat
.....
Organisationsnamn:	Tarvalley studios AB
Förnamn:	Anna
Efternamn:	Drejning-Carroll
Stationeringsort:	Skellefteå
Telefon:	070-5521801
E-postadress:	anna@tarvalley.com
Roll:	Operations manager / AD
Insatt:	Ja
Medverkan framtagning:	Ja
Medverkan framtagning, beskrivning:	Tarvalley har lagt synpunkt på utbildningen, varit med på möten, samtal, etc. Speciellt när vi startade utbildningen hade Daniel en central roll. Anna tar nu över och önskar vara med i ledningsgruppen
Uppskattat anställningsbehov:	3-5
Andra rekryteringsvägar:	Nej
LIA-platser:	3
Medfinansiering:	Ja: Ledningsgruppsmedverkan Föreläsningar Studiebesök

Medfinansiering utförlig beskrivning: Vi kan närvara i ledningsgrupp, eventuella föreläsningar eller studiebesök.

Övriga synpunkter: [Ej angivet]

Status: Bekräftat

.....

Organisationsnamn: Tietoevry

Förnamn: Ulf

Efternamn: Winter

Stationeringsort: Site Manager

Telefon: 0702503329

E-postadress: Ulf.Winter@tietoevry.com

Roll: Skellefteå

Insatt: Ja

Medverkan framtagning: Nej

Medverkan framtagning, beskrivning: -

Uppskattat anställningsbehov: 3-5

Andra rekryteringsvägar: Ja: Högskolan

LIA-platser: 2

Medfinansiering: Ja: Föreläsningar | Studiebesök

Medfinansiering utförlig beskrivning: Tietoevry kan bidra med både föreläsningar och studiebesök i kontoret beläget lokalt i Skellefteå

Övriga synpunkter: [Ej angivet]

Status: Bekräftat

.....

Organisationsnamn: Synical Studios AB

Förnamn: Vivienne

Efternamn: Koh

Stationeringsort: Boden

Telefon: 0761028625

E-postadress: raven@floofcorp.com

Roll: Founder / CEO

Insatt: Ja

Medverkan framtagning: Ja

Medverkan framtagning, beskrivning: Vivienne har arbetat nära Changemaker och Futuregames i flera år och har haft en inblick i utformningen av utbildningar, fungerat som bollplank och har gett synpunkter på utbildningarna löpande.

Uppskattat anställningsbehov: 1-2

Andra rekryteringsvägar: Nej

LIA-platser: 1

Medfinansiering: Ja: Föreläsningar

Medfinansiering utförlig beskrivning: Företaget kan ställa upp med föreläsningar

Övriga synpunkter: [Ej angivet]

Status:

Bekräftat

Samverkan med arbetslivet

Arbetslivet är i väsentliga delar representerade i våra ledningsgrupper och delaktiga i utformandet av utbildningens upplägg. Flera bolag deltar i vår avsiktsförklaring som i sin tur tjänar som underlag för att redovisa ett spann av möjliga LIA-platser under utbildningens gång, samt en indikation av hur många personer företagen (och branschen i stort) ämnar rekrytera inom de närmaste åren. Innehåll tas fram i direkt samarbete med branschen vars utvalda och sakkunniga representanter hjälper oss att utforma en utbildning som gör det den ska: att förbereda studerande inför arbetslivets behov och verklighet. Arbetslivets representanter i våra ledningsgrupper bekräftar att efterfrågan på game programmers är betydande. Ledande företag stödjer oss i vårt arbete att utbilda talanger som de kan ta emot på LIA och sedermera rekrytera.

HR OCH SAKKUNNIGA

Futuregames har en nära dialog med arbetslivet, vars önskemål är att vi genomför yrkesutbildningen. Vi kompletterar branschens önskemål med en behovsanalys där vi kontakter företagen och diskuterar detaljerade upplägg. Vi anordnar en årligt think tank där rådgivare från ledningsgruppen, nuvarande och tidigare studenter, samt företagets HR och olika gäster bjuds in för att diskutera frågor som är särskilt relevanta för utbildningen i fråga. Arbetslivet har fortlöpande deltagit i arbetet med utbildningsplanen som diskuterats vid ett flertal möten och i dedikerade arbetsgrupper. Samtliga ställer sig positiva till våra satsningar, till att ta emot studerande för LIA, och anser i allmänhet att våra studerande levererar hög produktionskvalitet med rätt yrkeskompetens.

BRANSCHMÖTEN

Futuregames genomför regelbundna workshops och event tillsammans med representanter från branschen för att kvalitetssäkra innehållet i våra utbildningar och för att säkerställa att behoven täcks av våra utbildningskoncept. Tex har representanter från King, DICE, Fatshark mfl medverkat i arbetsgrupper för att granska kursplaner och för att ta fram en djupare analys av yrkesrollen. Ytterligare ett 30-tal seniora representanter från ledande spelstudios deltar aktivt i utvecklingen och granskningen av de tre centrala spelprojekt som sker under utbildningens gång, genom bla mentorskap och juryarbete. De har agerat rådgivare för de olika grupperna och väglett lärare på skolan i att simulera verkligheten i företagets egna spelproduktioner. I slutändan är det för dem, utefter deras – arbetslivets – behov, som vi genomför utbildningen.

Initiativ till ansökan

Initiativet till denna ansökan är sprunget ur ett livskraftigt samarbete mellan Futuregames och branschen, som en direkt följd av diskussioner med de företag som medverkar i ledningsgruppen och med ansats i de regionspecifika behoven. Ett resultat av en långvarig och kontinuerlig kontakt med nationella och internationella branschorganisationer, inklusive den svenska filialen av IGDA, (International Game Developers Association), branschorganisationen Dataspelsbranschen, Grads in Games mfl, samt olika regionala kluster som Great Journey, Sweden Game Arena, Game Port, Game Habitat, Boden Game Camp och Arctic Game Lab. Därtill har diskussioner förts med flera företag om det utvidgade behovet av game & ux designers även inom områden utanför den traditionella spelindustrin.

Arbetslivets medfinansiering

Ja

Beskrivning

Arbetslivet i regionen har tagit en aktiv roll i utformningen och bedrivandet av den pågående utbildningen, dels av egenintresse, dels eftersom de bedömer att efterfrågan på kompetens som Game & UX Designer framåt bara kommer att öka. Flera av referenspersonerna sitter med i vår nuvarande ledningsgrupp och är aktivt med och ger input, delar erfarenheter och säkerställer att utbildningen möter arbetsmarknadens behov på kompetens.

Samtidigt är många öppna (och har gjort så under pågående utbildning) för att komma in och föreläsa samt att agera lärare inom sina respektive expertområden, samt att bjuda in till så väl fysiska som virtuella studiebesök för att visa på hur projekt och team kan ledas ute i arbetslivet. Ett antal referenspersoner har även tagit aktiva roll i att hjälpa de studerande ut i arbetslivet genom sina

respektive plattformar.

Organisation och ledning

Personer med yrkeserfarenhet

- 1 Joel Fällbom
- 2 Clara Parona

Tillhandahåller ändamålsenliga lokaler och utrustning

Ja

Övriga utbildningsanordnare

Nej

Arbete mot kränkande behandling

Vi arbetar aktivt för ett tillåtande och demokratiskt arbetsklimat där olikheter är en tillgång för kreativitet och utveckling. Vi motverkar kränkande behandling i organisationens alla led. Vår värdegrund definierar mångfald och förändring/utveckling som två viktiga byggstenar.

De studerande deltar i föreläsningar och workshops/teambuilding där vi tillsammans skapar ramar för respektfullt bemötande och beteende. Klassen upprättar ett "klasskontrakt" där de tar fram egna regler för bemötande av varandra. Alla indikationer av särbehandling eller kränkning tas på största allvar och följer handlägningsprocessen i vår likabehandlingsplan.

Vid uppkommen situation kallar utbildningsledaren till ett samtal med berörda parter. Enskilt eller/och tillsammans, för att utröna upprinnelsen till konflikten. V.b är även Platschef med vid mötet. Den studerande är naturligtvis välkommen att ha med sig en person som stöd vid mötet. Om situationen påverkar/berör fler personer i klassen, kan även ett samtal med klassrepresentanterna vara bra, för att få en vidgad bild av situationen. Därefter analyseras situationen för ev. ytterligare åtgärd. Vid behov konsulteras expertis som stöd för handlingsplan. Felande part/er ombeds upphöra med beteendet om det bedöms vara mildt. Uppföljning samt extra vaksamhet iakttas alltid efter en incident så att beredskap på snabbt agerande kan ske. Om konflikten bedöms vara allvarlig, meddelas ledningsgruppen om situationen och hur skolan agerar till följd av den. Upprepade förseelser, eller enskild förseelse av grov art, kan leda till att felande part avskiljs från utbildningen, och, om tillämpligt, lagförs. Om studerande avskiljs från utbildningen meddelas klassen, alltid i samråd med den utsatta parten.

Likabehandlingsplanen finns i studerandehandboken och lärarhandboken. Vi följer Lag om yrkeshögskolan (2009:128) och Diskrimineringslagen för att främja jämställdhet, motverka kränkningar samt främja lika rättigheter för de studerande.

Jämställdhet vid rekrytering av studerande

Vi uppmuntrar alla, oavsett könsidentitet, att söka våra utbildningar. Vi arbetar också för att bidra till att bryta traditioner i fråga om könsbundna utbildnings- och yrkesval. I vår marknadskommunikation söker vi kanaler, forum och budskap som når alla. Vårt bildspråk, vår digitala kommunikation och våra fysiska möten speglar vår skola där mångfald och förändring är ledord, oavsett kön, bakgrund, erfarenhet, etnicitet, religion och ålder. Vid rekrytering av UL/huvudlärare/föreläsare/handledare finns alltid en medvetenhet och aktiv strävan efter att alla könsidentiteter ska finnas representerade. Vi väljer digitala forum och medverkar i grupper för underrepresenterat kön, ex. Female Legends, Womengineer, Women in Tech, Women in Games, GaymerX, IGDA, Pink Coding. Vi har instiftat Elisabeth Tegner-stipendiet för att årligen lyfta kvinnor som förebilder och innovatörer i spel- och techbranschen.

Jämställdhet under utbildningen

Data/it-branschen är mansdominerad och därför är det extra viktigt att förbereda underrepresenterat kön för arbete i branschen. Genom att belysa problematiken för våra föreläsare skapar vi förståelse för hur detta kan påverka individer av underrepresenterat kön. Förståelse och medvetenhet är första

steget mot förändring. Vi arbetar med att belysa detta för de studerande, bla genom att bjuda in förebilder som jobbar i branschen, till inspiration och workshops; Vilka är för- och nackdelarna? Vad möts man av i sin nya yrkesroll? Hur kan man själv bidra till en förändring? Flera av dessa personer är våra alumner, vilket ger en uppskattad bild av yrkesvalet. UL träffar sina stud. för individuella samtal flera gånger/år och finns även tillgänglig för löpande coaching. Vi samarbetar med organisationer som håller workshops där detta diskuteras och bl.a manar till reflektion över sitt eget bidrag (oavsett konstillhörighet), både på individnivå och som kulturbärare i yrkeslivet.

Lokalers tillgänglighet

Vi samarbetar i regionen med Campus Skellefteå där vi idag bedriver data/it och spelutbildningar på YH-nivå. Utbildningarna bedrivs i moderna, IT-anpassade utbildningslokaler med toppmoderna faciliteter.

Boende erbjuds på studentcampus i direkt anslutning till utbildningslokalerna.

Varje studerande har tillgång till wifi, nätverk, LMS, IT-support gällande teknik och mjukvaror samt lokalservice. Alla studerande påverkar lokalernas trivsel och lämplighet genom representanter i vårt trivselråd (möte varje månad).

För studerande med neuropsykiatrisk funktionsnedsättning anpassas undervisning och kunskapskontroller efter individuella behov. Vi följer riktlinjerna i MYH:s handbok om särskilt pedagogiskt stöd och tillgänglig undervisning i yrkeshögskolan.

Ekonomisk planering

Utbildningen har ansökt om annat medel från EU-program

Nej

Sökt schablon

Söker enligt schablon

Sökt schablonbelopp

BM - 65000 kr

Motivering

- *Utbildningen genomförs med fler än 20 studerande
- *Klassrum/datorsal finns för teoretisk undervisning
- *Utbildningen sker i anpassade och specialutrustade lokaler för över 50% av undervisningen. Utöver kontorsanpassad hårdvara kräver utbildningen 12 avancerade program och verktyg. Programlicenser för programverktyg som Framer (118 sek/mån x 30), Adobe Creative cloud (335 sek/månad x 30 datorer), Proto.io (118 sek/mån x 30), Pluralsight (70 sek/mån x 30) & Miro används i 41 av de 60 lärarledda veckorna utspridda på de första 3 terminerna. Utöver detta inskaffas nödvändiga helt eller delvis gratis verktyg och assets som t.ex. Unreal Engine 4, Unity, R, Looker, Qlikview, google analytics, Preforce, Spine.

Kurser översikt

Kurs	Kursen kräver inga tillägg	Utb.spec. utr	Ökade kostnader	Anpassad lokal	Inv-tung	Prakt.tillämp	Mindre grupper	Ind.upplägg
Accessibility development for interactive media			X					
Agil projektmetodik			X					
Examensarbete			X	X				
Experience design			X	X				
Game Design and Visual Game Programming			X	X				

Level Design			X	X				
LIA - Lärande i Arbete	X							
Marknadsanalys, branschkännedom och portfolio	X							
Programmering för Experience Design	X							
Projekt 1			X	X				
Projekt 2			X	X				
Projekt 3			X	X				
Rapid prototyping			X	X				
Speldesign			X	X				
Spelpsykologi och gamification			X					
User research			X					
UX och game thinking			X					

Övrigt

Övrig information

[Ej angivet]