



Utbildningsplan för yrkeshögskoleutbildning

Utbildningens namn:

Futuregames Game Artist

Ansvarig utbildningsanordnare:

Changemaker Educations AB

Omfattning, poäng:

550

Studieform:

Bunden

Studietakt:

Heltid

Diarienummer:

MYH 2022/5122

Utbildningsnummer:

YH01915

Beslutsår:

2023

Bilaga till Myndigheten för yrkeshögskolans beslut, den 2023-01-12

Faktauppgifter

Utbildningens namn

Futuregames Game Artist

Ansvarig utbildningsanordnare

Changemaker Educations AB

Organisationsnummer

556719-6158

Postadress och besöksadress

Postadress

Organisation: Changemaker Educations AB

Adress: Järntorget 3

Postnr/ort: 41304 Göteborg

Besöksadress

Organisation: Changemaker Educations AB

Adress: Järntorget 3

Ort: Göteborg

Webbadress, telefonnummer och e-postadress till ansvarig utbildningsanordnare

Telefon: 0703513437

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

E-post: daniel@cmeducations.se

Utbildningen

Examensbeteckning

Utbildningen ger yrkeshögskoleexamen

Examen

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

Examensbenämning

Yrkeshögskoleexamen Futuregames Game Artist

Efter avslutad utbildning ska den studerande ha kunskaper om/ i

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

- spelutvecklingsprocessen från idéstadiet fram till att spelet släpps på marknaden
- produktion av designelement i spel med hjälp av industristandardiserade verktyg och teknologier
- speldesign som komposition, färgsättning, perspektiv och ljussättning
- arbetssätt för design och optimering i en spelmotor
- projektledning med agila metoder
- industristandardiserad spelmotorer och verktyg
- presentationsteknik av spel
- jobbansökningsprocesser

Efter avslutad utbildning ska den studerande ha färdigheter i att

Efter avslutad utbildning ska den studerande ha färdighet att:

- skapa spelkaraktärer från konceptutveckling till implementering i spel
- skapa spelmiljöer från idéstadiet till implementering i spelmotor
- med hjälp av industristandardiserade verktyg skulptera och modellera spelkaraktärer samt 3D-objekt
- texturera genom att skapa och tillämpa material samt implementera i en spelmotor
- med hjälp av industristandardiserade verktyg skapa och animera ett skelett
- skapa effekter och implementera dessa i en spelmotor
- ljussätta och rendera, genom att optimera belysning och presentera scenen med hjälp av industristandardiserad verktyg
- definiera strukturer och roller i ett team
- använda agila metoder inom spelproduktion
- använda industristandardiserad verktyg för kommunikation och projektledning

Efter avslutad utbildning ska den studerande ha kompetenser att

Efter avslutad utbildning ska den studerande ha kompetens att självständigt/med ansvar att:

- anpassa designelement efter en specifik stil eller känsla
- optimera designelement för prestanda i realtid
- sätta upp arbetsprocesser, både individuella sådana och för team
- kunna bedöma och utvärdera arbete som sker både individuellt och i team
- anpassa relevant och tilländamålsenligt material, samt kunna tilltala olika spelstudios
- kunna framställa komplexa designelement genom att använda branschanpassade verktyg och metoder
- producera komplexa spel genom att använda branschanpassade verktyg och metoder
- bedöma och reflektera arbete, som sker både individuellt och i team, genom att använda ett industristandardiserat ramverk
- kunna anpassa relevant och lämpligt material samt att kunna tilltala olika spelstudios

Yrkesroller

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

Undervisning på engelska

Delvis

Kursöversikt

Obligatoriska kurser

Kursnamn	Kurstyp	Poäng
Advanced Game Art	Standard	10
Animation	Standard	10
Character Art	Standard	20
Concept Art	Standard	10
Environment Art	Standard	25
FX for Games	Standard	15
Game Engines	Standard	15
Game Project 1	Standard	15
Game Project 2	Standard	20
Game Project 3	Standard	35
Game Project 4	Standard	20

Graduation project	Examensarbete	50
Internship (LiA)	LIA	150
Intro to Game Art	Standard	25
Professional development	Standard	15
Rigging	Standard	10
Sculpting	Standard	10
Texturing	Standard	15
Summa:		470

Valbara kurser

Kursnamn	Kurstyp	Poäng
Specialization - Character Art	Standard	80
Specialization - Environment Art	Standard	80
Summa:		160

Tillträde

Behörighet

Särskilda förkunskaper krävs i följande

Kurser

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

Engelska 6

Motivering av förkunskaper kurser

ENGELSKA 6

Förkunskaper krävs för att kunna uttrycka sig i både tal och skrift på engelska då dataspelsbranschen använder sig av omfattande engelsk terminologi och litteratur. Att använda korrekt terminologi och engelska begrepp är därför en viktig del under utbildningen och senare i yrkesrollen. Det är viktigt för att den studerande ska kunna ta till sig relevant information, kommunicera och föra resonemang, framställa underlag och rapporter, samt för att kunna tillgodogöra sig den engelska kurslitteraturen. Merparten av det skriftliga och filmade kursmaterialet som används i utbildningen är på engelska, och ett stort antal av de interna och externa lärare och mentorer vi anlitar har engelska som sitt huvudsakliga kommunikationsspråk.

Urvalsgrunder

Särskilt prov

Utbildningens huvudsakliga upplägg och organisation

Övriga utbildningsanordnare

Nej

Utbildningens upplägg

PEDAGOGISKA METODER OCH MÅL

Den centrala pedagogiska tanken i utbildningen är lärande genom tillämpning och efterföljande

reflektion, action based learning. 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 produktionskunskande 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 f.n 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 lärprocesser 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.

Antal lärar- eller handledarledda timmar

1120

Kvalitetsarbete

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 huvudlärares 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 studerandeinflytande 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 utbildningsplanen, 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 utbildningsplan. 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.
