



Indiespelutvecklare: kursplan 2019-2021

Indiespelutvecklare - är en tvåårig (78 kursveckor) eftergymnasial utbildning för professionell spelutveckling där du får lära dig arbeta som professionell spelutvecklare med inriktning mot små och medelstora oberoende spelföretag - Indiespelbolag. Utbildningen kommer att ge dig verktyg och kompetens att arbeta som indiespelutvecklare i eget företag, tillsammans med andra eller som anställd. Utbildningen ställer inga krav på förkunskaper inom området men stort intresse och erfarenhet av spelutveckling, spelproduktionserfarenhet sen tidigare rekommenderas.

Utbildningen främjar både till kreativitet och till strukturerat arbete i projekt. Den fokuserar på konkret produktion - spelprojekt - med stöd av föreläsningar och kännetecknas av pedagogiken "learning by doing - learning by reflexion". Den innehåller även moment av presentationer / pitchar för gäster, både interna som externa från spelbranschen, som bedömer inlämningsuppgifter, spelproduktioner och ger personliga kommentarer.

Varje utbildningsmoment innehåller teori, föreläsningar, inspiration, praktisk produktion och presentationstillfällen. Momenten är indelade veckovis med successiv fördjupning och/eller nya verktyg. Föreläsningarna sker på plats och/eller via distans samt efterföljs med inlämnings- / produktionsuppgifter.Handledning ges dels vid utbildningstillfällena, dels digitalt. Utöver föreläsningar av handledarna kommer gästföreläsare, olika aktörer inom de kreativa näringarna och datorspelesbranschen att bidra till utbildningen. Delar av utbildningen kommer att ges på engelska. I utbildningen (år 2, vårtermin) ingår praktik på 20 veckor som ger dig goda möjligheter att utvecklas och knyta värdefulla kontakter för framtiden.

Lärandemål som studenten uppnått efter avslutad utbildning

Efter avslutad utbildning ska den studerande ha KUNSKAPER om

- spelutvecklingsprocessen från idéstadiet av ett spelkoncept för olika plattformar samt distribution av dataspel med särskilt fokus på s.k. Indiegamespel
- design av de miljöer i vilka spelet sker samt hur olika designelement påverkar spelarens motivation att spela
- analys av dataspel för de mekanismer som belönar och straffar spelare, spelbarhetskriterier
- testning av spel under pågående produktion för att hitta buggar för åtgärd innan spel släpps ut på marknaden
- projektledning och projektstyrning enligt agila metoder vid arbete i grupper under pågående produktioner
- design av spel till mobil/tablet och PC och med de senaste verktygen som är branschstandard för indiegamespel
- presentationsteknik vid "pitch" av spel och spelresultat
- entreprenörskap, de ekonomiska och kreativa förutsättningarna för att driva ett företag samt vilka lagar som styr företaget
- relevanta sälj-/marknadsförings- och distributionskanaler och finansieringsformer

Efter avslutad utbildning ska den studerande ha FÄRDIGHETER i att

- skapa nivåer för dataspel i både visuella och textbaserade editorer för dataspel
- framställa färdiga konceptdokument för dataspel från en egen idé eller utifrån ett extern givet koncept eller utifrån ett specificerat kundkrav
- kommunicera egna idéer och koncept för nya spel inom en egen arbetsgrupp och även mot en extern beställare eller samarbetspartner
- implementera gameplay genom programmering i visuella och textbaserade editorer och språk för dataspel som C# och Kismet el liknande
- välja rätt verktyg utifrån givna koncept och för en tänkt plattform för distribution vid en produktion av ett dataspel
- testa och analysera dataspel för att hitta buggar och fel samt utvärdera ett dataspels spelbarhet under pågående produktion samt genomföra fokustester inför det att ett spel släpps på marknaden

Efter avslutad utbildning ska den studerande ha KOMPETENSER för att

- applicera både klassiska och innovativa speldesigns-principer vid produktion av spel och banor för olika typer av spel som görs av indiespelutvecklare



- designa ett dataspel så spelarmotivation och gameplay uppmuntras hos den tänkte spelaren för att skapa intressanta spelupplevelser.
- arbeta både individuellt och i grupp vid dataspelsproduktioner
- designa spel för både singel och multiplayers samt att anpassa spel för olika plattformar, interface och tekniker såsom Free2Play och touchskärmar
- producera både enkla och komplexa spel omfattande flera nivåer och olika spelmiljöer till olika typer av plattformar och spelmotorer som Unreal och Unity.
- bedöma och värdera den egna arbetsinsatsen i relation till förväntade krav från beställare och kunder för att säkerställa kvaliteten på produkten
- starta upp och driva ett småskaligt spelutvecklingsföretag i syfte att vara affärsmässigt bärkraftigt inklusive produktion och försäljning

Utbildningen - kursöversikt - 78 kursveckor

(I bokstavsordning, ej utbildningsföljd)

- | | |
|---|-----------------------|
| • 2D Grafik, 1v | • Spelprojekt 1: 3 v |
| • 3D Grafik & Audiovisuella effekter, 6 v | • Spelprojekt 2: 4 v |
| • Eget Företagande, 1v | • Spelprojekt 3: 7 v |
| • Fördjupning Speldesign, 3 v | • Spelprojekt 4: 10 v |
| • Grundkurs i speldesign, 2 v | |
| • Interaktionsdesign, 1 v | |
| • Introduktion till Spelutveckling, 2 v | • Praktik, 20 v |
| • Level Design: 2D, 3 v | • Återkoppling 2v |
| • Level Design: 3D, 3v | |
| • Portfolio, Branschkännedom, Genus, 2 v | |
| • Unity & Spelprogrammering C#, 5 v | |
| • Unreal + Visual Scripting, 3 v | |
| | Totalt: 78 kursveckor |

Övrigt innehåll — preliminärt

- Studieresa år 1 - vt
- Studieresa år 2 - ht
- Studiebesök - löpande
- Företagspresentationer
- Game Jams
- Eventuell extra fördjupning
 - Programmering
 - 2D/3D-verktyg
 - VR / AI
- Företagande/entreprenörskap/inkubator
 - koppling till befintliga aktiviteter, pågående program på t ex Boden Business Park

(Kursplan - med reservation för ändringar)