

Kursplan

2020-2021

Gamemaker 50% distans



SUNDERBY
folkhögskola



Kursplan 2020-2021

Gamemaker 50% distans

Gamemaker Luleå är en 39-veckors folkhögskoleutbildning i spelutveckling (halvtid medHandledning, vilket innebär 10h i veckan) där deltagaren får utforska vad det innebär att utveckla egna spel och genom att prova göra brädspel och framförallt digitala spel.

Syftet är att deltagaren ska få prova på om dataspelsutveckling kan vara något att satsa vidare på samt att utvecklas utifrån sin förförståelse inom området.

Utbildningen vänder sig till dem som är intresserade av spel och vill veta mer om spelutveckling. Kursen ställer krav på grundläggande datorkunskaper. Ett intresse för spel samt datorspelsutveckling rekommenderas.

Gamemaker Luleå innehåller både kreativa övningar med fokus på utforskning och strukturerade projektarbeten.

Utbildningen fokuserar på utforskning med stöd av föreläsningar och handlar om att lära genom att göra - pedagogiken "learning by doing - learning by reflexion".

Den innehåller även moment av presentationer på distans genom video med feedback från Lärare och sina klasskompisar.

Utbildningens teoretiska nivå avgörs av deltagarens förförståelse, kunskap om och av spelproduktion. Oavsett förkunskap kommer deltagaren att producera 2 digitala spel (individuellt eller i grupp) samt hur man skapar en digital portfolio.

Huvudman för utbildningen är Sunderby Folkhögskola.

Utbildningsleverantör är Changemaker Educations som även är utbildningsleverantör för vår yrkesutbildning Indiespelutvecklare och även driver yrkeshögskoleutbildningen Futuregames i Stockholm.



Sunderby folkhögskola
Kråkbergsvägen 7
954 42 Södra Sunderbyn
info@sunderbyfolkhogskola.se



Changemaker Educations
Järntorget 3
413 04 Göteborg
info@cmeducations.se



Efter avslutad utbildning ska deltagaren ha KUNSKAPER

- i spelutveckling för att på egen hand kunna göra enklare digitala spel.
- och en god inblick i spelutveckling och vad branschen ställer för färdighets- och kunskapskrav. Kursen ska förbereda kursdeltagaren (valfritt) för ansökningar till vidareutbildning inom spelutveckling.

Varje kursmoment innehåller teori, föreläsningar, inspiration, praktisk produktion och presentationstillfällen.

Kursmomenten är indelade i ämnesblock med successiv fördjupning och föreläsningar kring tillvägagångssätt och digitala verktyg. Material ges på distans genom vår digitala utbildningsplattform som man får tillgång till under kursen.

Handledning ges löpande digitalt mellan och efter inlämningar.

Utöver föreläsningar kommer gästföreläsare, olika aktörer inom de kreativa näringarna att bidra till kursen.

Det kommer att anordnas olika typer av studiebesök under perioden hos företag och intressanta platser.

Utbildningsplattform / -dokumentation

Det kommer att finnas en gemensam digital plattform för erfarenhetsutbyte, inspiration etc. där deltagaren även efter avslutad kurs kan ta del av materialet en kort tid.

Bilder och filmer från kurstiden presenteras i skolans egna gallerier, hemsida och via facebook.

Utbildning på distans

Deltagarna kommer att få Uppgifter på distans att utföra, Varje vecka kommer det att vara inlämning/uppföljning på veckans arbete. Höstterminen fokuserar kring grundläggande principer och Utforskning av verktyg. Vårterminen fokuserar på ett längre Spelprojekt.

Utvärdering och feedback

Deltagarna ser på varandras presentationer och spelar varandras spel för att sedan ge feedback genom online plattformen. Utbildningsledare ger löpande feedback och vid presentationerna av spelen.

Spelpresentationer och ev event

Som avslutning på spelproduktionerna och andra projekt kommer deltagaren att presentera sina verk på online plattformen.

I redovisningen ingår en Presentation av spelet och uppladdning av slutprodukten (spelet)



Besök av/Föreläsningar med Experter och Personer med Professionell yrkeskompetens.

Under året kommer personer med professionell yrkeskompetens inom spel och spelintresserade externa personer besöka och föreläsa på utbildningen. deltagarna kan ställa frågor om hur det är att jobba med tv-spel, vad som krävs med mera.

Kursöversikt

(I bokstavsordning, ej utbildningsföljd)

- Introduktion,
- Speldesign,
- 2D Grafik,
- Programmering,
- Spelprojekt,

(Kursplan - med reservation för ändringar)