

# Kursplan

2020-2021

Allmän kurs Gamemaker



**SUNDERBY**  
folkhögskola



## Kursplan 2020-2021

### Allmän kurs inriktning Gamemaker

På Allmän kurs med inriktning Gamemaker varvar du, under din studietid, 50 procent gymnasieämnen med 50 procent spelutveckling på grundläggande nivå. Precis som på Allmän kurs lägger vi tillsammans upp dina studier efter just dina behov av gymnasieämnen och personliga förutsättningar.

Under året kommer du, tillsammans med kurskamrater som delar ditt intresse för spel, få möta erfarna spelutvecklare, lärare och andra aktörer från spelbranschen. Målet är att rusta dig som deltagare med kunskaper och färdigheter i spelutveckling. Kursen kommer också att ge dig en god inblick i spelindustrin samt ge dig de förutsättningar du behöver för att börja bygga upp en egen digital portfolio.

Allmän kurs inriktning Gamemaker är en 39-veckors folkhögskoleutbildning i spelutveckling där deltagaren får utforska vad det innebär att utveckla egna spel och genom att prova själv.

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 samtidigt som man får möjlighet att läsa gymnasieämnen.

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 dataspelsutveckling rekommenderas.

Huvudman för utbildningen är Sunderby Folkhögskola. Utbildningsleverantör är Changemaker Educations som även är utbildningsleverantör för vår utbildning 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



Inriktningen Gamemaker 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 internt i klassen där man lär sig att hålla i presentationer i en trygg miljö.

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 få insikt i hur man skapar en digital portfolio.

Efter genomgången utbildning skall kursdeltagaren ha tillräckligt med kunskaper i spelutveckling för att på egen hand kunna göra enklare digitala spel. Kursen ska ge en god inblick i spelutveckling och vad branschen ställer för färdighets- och kunskapskrav. Kursen ska förbereda kursdeltagaren för 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. Föreläsningarna sker på plats på Sunderby Folkhögskola.

Handledning ges dels vid kurstillfällena och dels digitalt mellan träffarna. Utöver föreläsningar kommer gästföreläsare, olika aktörer inom de kreativa näringarna att bidra till kursen. Det kommer att anordnas olika typer av studiebesök hos företag och intressanta platser under perioden.

### **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. Bilder och filmer från kurstiden presenteras i skolans egna gallerier, hemsida och via Facebook.

Kursen dokumenteras med kamera i den mån det är möjligt. Om möjlighet finns filmas även föreläsningar och även presentationerna för att ge deltagaren möjlighet att se sin egen presentation (frivilligt).

### **Allting görs på plats**

Deltagaren har möjlighet att göra allt arbete i den spelrelaterade delarna på plats utan krav på arbete på fritiden, förutsatt att man deltar på alla lektioner. Speciella överenskommelser där visst arbete sker hemifrån kan dock genomföras.

### **Presentation som verktyg**

Varje kursmoment innehåller presentationer, enskilt eller i grupp. Varje grupp ska ha någon som presenterar deras projekt. Utbildningsledare och eller föreläsare ger feedback och hjälper till inför presentationerna. Presentationen ska vara en säljande presentation med produkten i fokus.



### **Utvärdering och feedback**

Deltagarna ger feedback på varandras projekt vid presentationerna och diskuterar vidareutveckling av produkten.

Utbildningsledare ger löpande feedback under projektets gång och vid presentationerna av spelen.

### **Interna spelpresentationer och eventuella event**

Som avslutning på spelprojekten kommer deltagaren att presentera sina verk internt i klassen.

Det kommer även att vid önskemål att skapas ett eller flera events där allmänheten får komma och se och testa det eleverna har skapat.

### **Allmän kurs inriktning Gamemaker innehåller förutom gymnasiegemensamma ämnen även:**

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

### **Övrig utbildningsinformation**

Utbildningen är på 39 veckor och ges på heltid, gamemaker tillvalet bedrivs på halvtid (50%). Övrig tid används till att studera andra ämnen som ges på skolan.

För dig som inte har fullständigt gymnasium och vill skaffa gymnasiekompetens finns möjlighet till det inom ramen för kursen. På "Allmän kurs med inriktning Gamemaker" studerar du på heltid (100%) och är CSN-berättigad.

Datorer finns på skolan Pc kan användas hemifrån (på grund av programvaran som används kan inte Mac/linux användas). Kostnader för studieresa kan eventuellt tillkomma.

### **Kursintyg**

Om deltagaren fullföljt hela kursen erhåller deltagaren ett kursintyg.