



Kursplan

Game Artist

Format: Diplomkurs onsite

Längd: 93 veckor

Studietakt: 100%

Kursöversikt

Kurs	Omfattning
Agile project methods	1 vecka
Art fundamentals and conceptart	3 veckor
Character pipeline	6 veckor
Environment art	3 veckor
Examensarbete Game Art	10 veckor
Game Art	2 veckor
Game dev roles	1 vecka
Industry research & portfolio work	3 veckor
LIA game art	30 veckor
Spelprojekt 1	2 veckor
Spelprojekt 2	4 veckor
Spelprojekt 3	4 veckor
Spelprojekt 4	8 veckor
Spelprojekt 5	9 veckor
UE4 Fundamentals	5 veckor
World building	2 veckor



Kursnamn Agile project methods

Längd: 1 vecka

Syftet är att lära de studerande att bättre organisera ett spelprojekt och skapa effektiv kommunikation i spelteamet. Målet är att genom praktisk övning kunna implementera scrum i kommande spelprojekt.

Kunskapsmål:

- Kunskap om SCRUM och agil metodik
- Kunskap om agila manifestet och agila principer som grund för agil projektmetodik

Färdighetsmål:

- Förstå och tillämpa de moment som listas i SCRUM-manifestet

Kompetensmål:

Att som spelutvecklare kunna aktivt delta i planeringsarbetet samt dag-till-dag kommunikation kring ett spels utveckling i enighet med agil projektutveckling anpassat till spelområdet.

Art fundamentals and conceptart

Längd: 3 veckor

Syftet är att ge studerande insyn i förstastegsprocesser (ex. pre-produktion) för framtagning av 3D grafik. Målet är att ha tränat praktiskt i genomförande av concept art, initiiellt grafikarbete samt att ha praktiserat grundläggande läror inom "art för spel".

Kunskapsmål:

- Kunskap om processer för att "koncepta" i 2D och/eller 3D
- Kunskap om character concept design, environment mockups, overpaints etc
- Komposition och färglära för spelutveckling
- Visuell kommunikation (narrativ)
- Sätta rätt visuell stämning för karaktär eller miljö
- Insyn i hur arbetet med andra utvecklare ser ut i ett modernt spelteam

Färdighetsmål:

- Utföra "Concept Art" med 2D eller 3D grafik
- Kunna iterera på stil och formspråk för ett spel

Kompetensmål:

Som grafiker eller concept artist utföra förstasteg processer för framtagning av spelgrafik för en modern spelproduktion

Character pipeline

Längd: 6 veckor

De studerande lär sig förstå en arbetsprocess (pipeline) som krävs för skapandet av en 3D-karaktär. Målsättningen är att genomföra produktionen av en kvalitativ och fullständig 3D-karaktär inklusive behövliga assets som ex.vis animationer och visuella effekter, för implementering i ett spelprojekt.

Kunskapsmål:

- Kunskap om arbetsprocessen att ta fram en karaktär för en spelproduktion, såsom 3D-modellering, texturering, rigging, typisk animationspipeline
- Förstå hur man skapar en karaktärer utifrån en referens
- Förstå anatomy och form
- Förstå animationsvänlig topologi
- Kunskap om hur man riggar spelkaraktärer (teknisk process och utförande i ett riggingverktyg som ex. Maya), samt förstå hur man samarbetar med en animatör för att optimera sin rigg
- Förstå skillnaden mellan IK och FK och när man ska använda vad
- Förstå vilka verktyg som kan påverka och optimera animation till ett spel
- Förstå de grundläggande principerna för god animation
- Förstå hur FX och partiklar fungerar i spelmotorer som ex.vis Unreal Engine och Unity

Färdighetsmål:

- Färdighet att producera högkvalitativa karaktärer för spel
- Färdighet att optimera karaktärer i relevanta verktyg och en spelmotor
- Göra en komplett rigg till en karaktärsmodell och förbereda denna för animation
- Kunna animera i ett animationsverktyg som ex. Maya, samt implementera animationer i en modern spelmotor

Kompetensmål:

De studerande ska ha kompetens att bidra med rigg och animation för användning till spelproduktion, samt kunna göra det på sådan teknisk nivå att den tillgodoser de behov som en modern spelproduktion har.



Environment art

Längd: 3 veckor

Syftet är att ge de studerande djupare kunskap och träning i produktionen av 3D-miljöer anpassade till spelproduktion. Målet är att producera miljöer genom att följa en viss visuell ritning/konststil, samt hålla miljön sammanhängande i enighet med den aktuella stilen. De studerande lär sig att säkerställa att miljön är korrekt utformad i enighet med en aktuell branschföranckrad pipeline, samt att den är optimerad för distribution.

Kunskapsmål:

- Processen för att modellera 3D Props, Hard Surface och Vegetation
- Vad Foliage är och hur man använder det
- Hur man importerar 3D-modeller till en spelmotor
- Hur ljussättning görs för en 3D-miljö
- Texturerings- och materialarbete
- Följa en viss "artstype" och hålla stilen sammanhängande i en 3D-miljö
- Insyn i en modern pipeline för 3D miljö-produktion
- Vad post-processfilter är och hur man använder det

Färdighetsmål:

- Produktion av modulära 3D-modeller, hard surface och vegetation
- Göra texturer och shaders i spelmotorns materialeditor
- Ljussättning av 3D-miljöer
- Kompletta sammansättning av en 3D-miljö inklusive justerad post-process

Kompetensmål:

Att som "Environment Artist" kunna producera en 3D-miljö som är enhetlig och optimerad för en spelproduktion som använder en modern spelmotor.

Examensarbete Game Art

Längd: 10 veckor

Examensarbetet ger de studerande fördjupning i ett självvalt område inom spelutveckling och spelgrafik, under handledning av ämnesexpert från spelbranschen. Målet är att med stöd av kursledare utforma en problemdefinition i form av ett simulerat uppdrag i ett fördjupat område, eller att tillsammans med ett företag identifiera ett skarpt uppdrag som leder till samma fördjupning.



Kunskapsmål:

- Reflektera över kunskaper och färdigheter mot ett aktuellt branschbehov
- Förstå ett specialiserat område inom spelutveckling och spelgrafik
- Förstå en specialiserad roll som spelartist inom dataspelsbranschen

Färdighetsmål:

- Strukturera ett fördjupningsarbete på uppdrag inom spelutveckling
- Producera en avancerad del av modern spelutveckling
- Redovisa ett fördjupningsarbete

Kompetensmål:

De studerande ska självständigt kunna fördjupa sig i ett för spelbranschen specialiserat område. De ska kunna planera, strukturera och dra nytta av experter för att producera en avancerad del av spelutveckling.

Game Art

Längd: 2 veckor

Syftet är att ge de studerande insikt i grundläggande spelgrafiklära. Målet är att med typiska arbetsflöden ta fram assets för spelproduktion i moderna modelleringsverktyg såsom exempelvis Maya.

Kunskapsmål:

- Produktion av moderna spelassets
- Initiell träning i moderna arbetsredskap för 3D-modellering såsom Maya
- Typiska workflows som används för framtagning av spelassets

Färdighetsmål:

- Modellera, texturera samt implementera "game ready" 3D-props

Kompetensmål:

- Som 3D/Game Artist kunna leverera 3D-props till en modern spelproduktion

Game dev roles

Längd: 1 veckor

Syftet är att ge de studerande insyn i hur man arbetar mer effektivt och tvärdisciplinärt tillsammans med övriga roller inom spelutveckling. Målet är att ha genomgått föreläsningar



och workshops för att reflektera kring detta ämne och för att stärka samverkan och effektivitet i framtida spelprojekt.

Kunskapsmål:

- Vad det innebär att jobba i ett multidisciplinärt team och hur man förhåller sig till detta som Game Artist
- Insyn i de potentiella kommunikations- och samverkansproblem som kan uppstå, och få verktyg för hur man kan lösa och/eller hanterat dessa

Färdighetsmål:

- Träning i att lösa problem som kan uppstå i multidisciplinära spelteams
- Kunna kommunicera bättre med övriga yrkesroller i spelteamet

Kompetensmål:

- Att som spelartist (Game Artist) kunna hantera kommunikationsproblem som kan dyka upp i spelproduktioner samt kunna samverka effektivt med övriga roller i moderna spelprojekt.

Industry research & portfolio work

Längd: 3 veckor

Syftet är att skapa en helhetsförståelse för utbudet av spelföretag, samt kartlägga deras kompetensbehov. Målet är att på ett lyckat sätt kommunicera hur de studerande själva matchar behovet på ett CV och/eller hemsida. Målet är också att göra ett CV, bygga en portfoliehemsida samt utföra en "cover letter" till ett eller flera spelföretag.

Kunskapsmål:

- Förstå hur man hittar spelföretag för att söka jobb
- Lära sig hur man säljer sig själv i CV, portfolio och på en hemsida
- Kommunicera med ett spelföretags HR-avdelning på ett sätt som ökar chanser att få LIA/anställning

Färdighetsmål:

- Göra CV och portfolio i hemsidiform samt skriva cover letters
- Skapa branschanalyser, välja och kommunicera med potentiella LIA-företag

Kompetensmål:

Att som arbetssökande Game Artist kunna göra en branschanalys för att anpassa sin approach på CV och portfoliehemsida, samt kunna bemöta spelföretagens HR-avdelningar på ett sätt som ökar leder till LIA och i förlängningen även anställning.



LIA Game Art

Längd: 30 veckor

LIA syftar till att introducera och stärka de studerande i sin nya yrkesroll i spelbranschen, samtidigt som de studerande fortsätter sitt lärande under handledning i skarp kontext på en egenvald arbetsplats.

Målet med LIA är en anställning hos LIA-företaget eller hos någon av dess samarbetspartners. Därmed är ytterligare ett syfte med LIA att de studerande ska stärka och bredda sitt nätverk i spelbranschen.

För att säkerställa måluppfyllnad utifrån studerandes kompetensnivå och det anställande företagets behov förbereds LIA väl genom möten på skolan med potentiella LIA-företag, rekommendationer från tidigare studerande och dialog med utbildningsledningen och ledningsgruppen. Inför varje LIA-period skrivs ett LIA-avtal (handlingsplan för LIA) som godkänns av skolan (utbildningsledaren), LIA-företaget (handledaren) och studerande.

LIA-handledaren kvalitetssäkras av skolan och förbereds för sin uppgift genom handledarträffar och skriftlig information om förväntningar och krav på handledningens innehåll och avstämningar.

Under LIA-perioden sker löpande avstämningar och möten med skolan och utbildningsledaren. Om LIA-företaget eller dess partners ej har möjlighet att erbjuda anställning går skolan in och stöttar de studerande i processen att söka jobb i den nya yrkesrollen.

LIA-perioden avslutas med intyg och utvärdering från LIA-handledaren, samt utvärdering/reflektion och LIA-presentation/rekommendation från studerande. Detta utgör underlag för utbildningsledarens betygsättning av LIA.

Spelprojekt 1

Längd: 2 veckor

Spelprojekt 1 är ett mindre omfattande och mindre styrt spelprojekt som förbereder för längre, mer komplexa och mer omfattande spelproduktioner i kommande spelprojekt.

Övergripande syfte är att genom "Learning by Doing" ge de studerande en inblick i hur skarp



spelproduktion går till. Genom att lägga stor vikt vid reflektionsfasen skapas en god förberedelsebas inför kommande spelprojekt.

Projektets mål är att ta fram en spelprodukt i spelmotorn Unreal Engine 4. Produktionen genomförs i spelteam med studerande från parallella spelprogram och feedback ges av spelindustrins seniora utvecklare och projektledare.

Kunskapsmål:

- Kunskap om arbetsprocessen i ett spelprojekt
- Kunskap om övriga teamroller i ett spelutvecklingsprojekt
- Kunskap om planering och genomförande av ett spelprojekt
- Kunskap om spelproduktion med Maya och spelmotorn Unreal Engine 4

Färdighetsmål:

- Bistå med 3D-grafik till en spelprototyp i en modern spelmotor
- Reflektera över projektets "pros & cons" inför kommande spelprojekt

Kompetensmål:

Förstå och kunna applicera 3D-kunskaper och färdigheter på ett lämpligt sätt i rätt delar av processen i ett utvecklingsteam som arbetar i Unreal Engine 4 i ett modernt spelprojekt.

Spelprojekt 2

Längd: 4 veckor

Spelprojekt 2 är ett mindre omfattande men mer styrt spelprojekt som förbereder för längre, mer komplexa och mer omfattande spelproduktioner i kommande spelprojekt.

Studerande lär sig grundläggande SCRUM som agil projektmetod för spel.

Övergripande syfte är att genom "Learning by Doing" ge de studerande en inblick i hur skarp spelproduktion går till. Genom att lägga stor vikt vid reflektionsfasen skapas en god förberedelsebas inför kommande spelprojekt.

Projektets mål är att ta fram en spelprodukt i spelmotorn Unreal Engine 4. Produktionen genomförs i spelteam med studerande från parallella spelprogram och feedback ges av spelindustrins seniora utvecklare och projektledare.

Kunskapsmål:

- Kunskap om arbetsprocessen i ett spelprojekt



- Praktisk kunskap om SCRUM och agil metodik för spelprojekt
- Kunskap om övriga teamroller i ett spelutvecklingsprojekt
- Kunskap om planering och genomförande av ett spelprojekt
- Kunskap om spelproduktion med Maya och spelmotorn Unreal Engine 4

Färdighetsmål:

- Bistå med 3D-grafik till en spelprototyp i en modern spelmotor
- Reflektera över projektets "pros & cons" inför kommande spelprojekt
- Att använda sig av SCRUM i skarpt spelprojekt

Kompetensmål:

Förstå och kunna applicera 3D-kunskaper och färdigheter på ett lämpligt sätt i rätt delar av processen i ett utvecklingsteam som arbetar i Unreal Engine 4 i ett modernt spelprojekt.

Spelprojekt 3

Längd: 4 veckor

Spelprojekt 3 är ett mer omfattande och mer styrt spelprojekt som förbereder för längre, mer komplexa och mer omfattande spelproduktioner i kommande spelprojekt.

De studerande lär sig mer kravställande SCRUM som agil projektmetod.

Projektet bygger vidare på de två första projekten och implementerar arbete från tidigare kurser som lett fram till spelprojekt 3.

Övergripande syfte är att genom "Learning by Doing" ge de studerande en inblick i hur skarp spelproduktion går till. Genom att lägga stor vikt vid reflektionsfasen skapas en god förberedelsebas inför komplexa spelprojekt.

Projektets mål är att ta fram en spelprodukt i spelmotorn Unreal Engine 4. Produktionen genomförs i spelteam med studerande från parallella spelprogram och feedback ges av spelindustrins seniora utvecklare och projektledare.

Kunskapsmål:

- Kunskap om arbetsprocessen i ett spelprojekt
- Kunskap om övriga teamroller i ett spelutvecklingsprojekt
- Kunskap om planering och genomförande av ett spelprojekt
- Kunskap om spelproduktion med Maya och spelmotorn Unreal Engine 4
- Kunna förstå och utveckla agila projektmetoder såsom SCRUM på ett anpassat sätt



Färdighetsmål:

- Bistå med 3D-grafik till en spelprototyp i en modern spelmotor
- Reflektera över projektets "pros & cons" inför kommande spelprojekt
- Att använda sig av SCRUM i skarpt projekt

Kompetensmål:

Förstå och kunna applicera 3D-kunskaper och färdigheter på ett lämpligt sätt i rätt delar av processen i ett utvecklingsteam som arbetar i Unreal Engine 4 i ett modernt spelprojekt.

Spelprojekt 4

Längd: 8 veckor

Detta spelprojekt bygger på kunskaper, färdigheter och insikter från planering, genomförande och reflektion av tidigare spelprojekt och utökar med färdigheter av kompletta spelkaraktärer i en modern spelmotor.

De studerande kopplas samman med övriga studerande i de parallella spelutbildningarna för att arbeta i de yrkesroller som de utbildas till.

Projektet genomförs i samverkan med spelföretagen, där spelbolagens seniora utvecklare återkopplar till de studerande och bedömer projektens utvecklingsprocess och resultat.

En branschrelevant spelmotor såsom Unreal Engine 4 används som utvecklingsmiljö. Målet är att skapa en fungerande spelprodukt som håller professionell kvalitet, där spelkaraktärer står i fokus. De studerande får erfarenhet av hur det går till när man arbetar tillsammans för att ta fram spelkaraktärer.

Kunskapsmål:

- Lära sig leverera en komplett spelprototyp som innehar spelkaraktärer
- Fortsätta träna i agil projektmetodik anpassad för spelutvecklingsprojekt
- Mängdträna i produktion på professionell spelbranschnivå

Färdighetsmål:

- Färdighet att producera spelkaraktärer för ett spelteam
- Följa en pipeline för leverans av spelkaraktärer med bra resultat

Kompetensmål:

Att som 3D artist (Game Artist) kunna genomföra en spelproduktion där man har använd en gedigen pipeline för spelkaraktärsproduktion.



Spelprojekt 5

Längd: 9 veckor

I detta slutprojekt så tar studerande allt som de lärt sig från föregående spelprojekt för att utföra ett "magnum opus"-projekt som kan användas till portfolioarbetet inför ansökan till LIA hos ett spelföretag. Här ska även pre-production pipelines tillämpas och målet är att spelproduktionen som skapas ska lanseras på någon känd plattform som steam eller itch.io.

Syfte att lära sig förstastegsprocesser för en stor produktion, utförande av en sådan förproduktionsfas, samt lansering av spel för att stärka helhetsyn på spelutveckling från början till slut.

Kunskapsmål:

- Förstå hur förproduktion kan stötta en spelproduktion med insikter om vad som bör göras och inte
- Lära sig processen för att lansera ett spel på nätet på en modern speldistributionsplattform
- Uppleva framtagning av en komplett spelproduktion från början till slut

Färdighetsmål:

- Delta i pre-production för ett skarpt spelprojekt
- Lansera ett spel för allmänheten

Kompetensmål:

Att som designer/programmerare kunna delta i pre-production för en spelproduktion, samt tillsammans med ett team kunna utföra en hel spelproduktion som kan/har lanserats för allmänheten.

UE4 Fundamentals

Längd: 5 veckor

Syfte är att ge de studerande en övergripande genomgång av den moderna spelmotorn Unreal Engine 4. Målet är att de studerande ska kunna navigera i programmet, använda det för att bidra till spelutveckling för kommande spelprojekt, samt lära sig grundläggande programmering i det visuella skriptspråket Blueprint.

Kunskapsmål:

- Grundläggande och övergripande fakta om Unreal Engine 4



- Introduktionskurs i objekt-orienterad programmering
- Introduktionskurs i Blueprints

Färdighetsmål:

- Kunna arbeta i standardeditorerna som framkommer i Unreal Engine 4 såsom level editorn, blueprint editor, materialeditor, animationseditor samt sequence editor.

Kompetensmål:

Som utvecklare kunna utföra arbete i Unreal Engine 4 på rudimentär nivå, samt kunna söka sig till ny information på egen hand.

World Building

Längd: 2 veckor

Syfte är att de studerande ska utveckla sina kunskaper om byggande av 3D- miljöer genom att göra 3D-miljöer tillsammans med speldesigners från parallellt program. Målet är att ta fram en 3D miljö "från scratch" genom att producera 3D-assets och kollaborera med speldesigner för att på så vis bygga en helt ny värld.

Kunskapsmål:

Färdighetsmål:

Kompetensmål: