



Kursplan

Game Designer

Format: Diplomkurs onsite

Längd: 93 veckor

Studietakt: 100%

Kursöversikt

Kurs	Omfattning
Agile project methods	1 vecka
Examensarbete Gamedesigner	10 veckor
Game dev roles	1 vecka
Individual Game Prototype	2 veckor
Industry Research & Portfolio	3 veckor
Level design	2 veckor
LIA Gamedesigner	30 veckor
Narrative Design	2 veckor
Playtesting (QA)	2 veckor
Prototyping	3 veckor
Spelprojekt 1	2 veckor
Spelprojekt 2	4 veckor
Spelprojekt 3	4 veckor
Spelprojekt 4	9 veckor
Spelprojekt 5	9 veckor
UE4 Fundamentals	5 veckor
UX Design	1 vecka
World building	2 veckor



Kursnamn Agile project methods

Längd: 1 vecka

Syftet är att lära studerande branschrelevant projektmetodik för att kunna samarbeta och genomföra ett spelprojekt i dataspelsbranschen. Målet med kursen är att förstå, planera och tillämpa agila projektmetoder i utbildningens stora spelprojekt.

Kunskapsmål:

- Förstå agila arbetsmetoder som t.ex. SCRUM
- Målgrupper och behovsanalyser i dataspelsbranschen
- Insyn i branschrelevanta projektverktyg som t.ex. Hansoft
- Förståelse för branschrelevanta synkroniseringsverktyg som t.ex. Perforce

Färdighetsmål:

- Genomföra ett effektivt spelprojekt med agil projektledning
- Genomföra övningar som stärker gruppdynamik i agil projektledning
- Planera roller i ett spelprojekt tillsammans med andra
- Kunna tillämpa agila metoder vid olika situationer vid ett spelprojekt

Kompetensmål:

Kunna snabbt sätta sig in i och förstå relevanta roller och agila arbetssätt i ett utvecklingsteam med en spelproduktion.

Examensarbete Game Designer

Längd: 10 veckor

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

Kunskapsmål:

- Reflektera sina kunskaper samt färdigheter med aktuellt branschbehov
- Förstå ett specialiserat område inom spelutveckling och speldesign
- Förstå en specialiserad roll som speldesigner inom dataspelsbranschen



Färdighetsmål:

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

Kompetensmål:

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

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



Individual Game Prototype

Längd: 3 veckor

Syftet är att tillämpa de kunskaper och färdigheter som de studerande har ackumulerat under den grundläggande genomgången av spelmotorn Unreal Engine 4. Målet är att utföra en individuell spelprototyp som är spelbar.

Industry Research & Portfolio

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 portfoliohemsida 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 Designer kunna göra en branschanalys för att anpassa sin approach på CV och portfoliohemsida, samt kunna bemöta spelföretagens HR-avdelningar på ett sätt som leder till LIA och i förlängningen även anställning.

Level Design

Längd: 3 veckor

Syftet är att de studerande ska få insyn i processen att designa och sätta ihop en 3D-miljö med färdigproducerade assets. Målet är att under kursens veckor ta fram en eller flera 3d miljöer och iterera på dessa efter feedback från mentorer.



LIA Game Designer

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.

Narrative Design

Längd: 2 veckor

Syftet är att ge studerande insyn i hur man definierar berättelsestruktur och känslomässiga element inklusive tema, plot, karaktär och dialog till spel.

Målet är att utföra narrativ design för spel och praktiskt testa att designa alla element som ingår i yrkesrollen "Narrative Designer".



Playtesting (QA)

Längd: 2 veckor

Syftet är att ge de studerande insyn i de processer som finns för att kvalitetstesta spelproduktioner. Målet är att ha genomfört ett antal speltester och gjort inrapporteringar enligt branschpraxis.

Prototyping

Längd: 3 veckor

Syftet är att de studerande får en introduktionskurs i hur man prototyper en spelidé inför en spelproduktion, samt lär sig branschrelevanta verktyg som förenklar processer för prototypande- och speldesign. Målet är att använda dessa kunskaper för att göra korta spelprototyper under kursens gång, vilket i sin tur ger relevant och nödvändig mängdträning inför kommande spelprojekt.

Spelprojekt 1

Längd: 2 veckor

Spelprojekt 1 är ett mindre omfattande och mindre styrt spelprojekt som förbereder för 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. 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 speldesign till en spelprototyp i en modern spelmotor
- Reflektera över projektets "pros & cons" inför kommande spelprojekt

Kompetensmål:

Förstå och kunna applicera designkunskaper 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 fyra veckor långt spelprojekt som bygger på kunskaper, färdigheter och insikter från planering, genomförande och reflektion av spelprojekt 1. De studerande fördjupar sina färdigheter gällande spelproduktion i spelmotorn Unreal Engine 4.

En branschrelevant spelmotor såsom Unreal Engine 4 används som utvecklingsmiljö. Målet är att skapa en fungerande spelprodukt som håller professionell kvalitet. De studerande får erfarenhet av hur det går till när man arbetar tillsammans i ett mer omfattande spelprojekt.

Kunskapsmål:

- Fördjupad kunskap om spelproduktioner och spelprojekt i spelmotorn Unreal Engine 4
- Kunskap om arbetsprocessen i ett spelprojekt med en större arbetsgrupp under en avgränsad projektperiod med given deadline
- Kunskap om planering och förberedelser med tydliga mål i ett mer omfattande spelprojekt
- Erfarenhet av professionell feedback och hur detta används för att förbättra spelproduktionen, samverkan i teamet och utveckla det egna lärandet

Färdighetsmål:

- Spelutveckling i spelteam som jobbar i spelmotorn Unreal Engine 4
- Planering och förberedelser i projekt för spelutveckling
- Professionellt arbeta som Game Designer i en grupp med spelutvecklare
- Effektivt och professionellt kommunicera i ett spelutvecklingsteam
- Tillämpa relevanta projektmetoder i spelprojekt
- Ta till sig och använda feedback för progress i spelproduktioner och egen utveckling



Kompetensmål:

Kompetens att applicera sina designkunskaper samt färdigheter på ett lämpligt sätt i rätt delar av processen i ett spelutvecklingsteam i ett modernt spelprojekt. Kompetens att verka som speldesigner (Game Designer) i ett spelteam som använder Unreal Engine 4.

Spelprojekt 3

Längd: 4 veckor

Spelprojekt 3 bygger på kunskaper och färdigheter från tidigare kurser och spelprojekt, vilket gör de studerande redo för ett längre, mer omfattande och mer komplext spelprojekt.

Agil projektmetodik, anpassad för spelutvecklingsprojekt, tillämpas i projekt 3, som en fördjupning av kursen för spelprojektmetodik som hålls innan spelprojekt 3 startar.

Målet är att skapa en fungerande spelprodukt som håller professionell kvalitet och kan användas i den egna portfolion, samtidigt som de studerande får erfarenhet av ett mer omfattande spelprojekt.

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 speldesign 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 speldesignkunskaper 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: 9 veckor



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

De studerande kopplas samman med övriga studerande i parallella spelutbildningar 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 speldesigner kunna genomföra en spelproduktion där man använder en gedigen pipeline för spelkaraktärsproduktion.

Spelprojekt 5

Längd: 9 veckor

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

Syftet är att lära sig förstastegsprocesser för en stor produktion, utförande av en sådan förproduktionsfas samt lansering av spel för att stärka helhetssynen 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 speldesigner kunna delta i pre-production för en spelproduktion, samt tillsammans med ett spelteam kunna utföra en hel spelproduktion som har lanserats för allmänheten.

UE4 Fundamentals

Längd: 5 veckor

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

Kunskapsmål:

- Grundläggande fakta om Unreal Engine 4
- Introduktionskurs i objekt-orienterad programmering
- Introduktionskurs i Blueprints

Färdighetsmål:

- Kunna arbeta i standardeditorerna som framkommer i Unreal Engine 4 som level editorn, blueprint editor, materialeditor, ljudeditor, niagara och cascade partikeleffekteditorerna, animationseditor samt sequence editor.

Kompetensmål:

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

UX Design

Längd: 1 vecka

Syfte är att ge studerande kunskaper och verktyg i hur man analyserar en spelares psykologi, deras beteenden, tankeprocesser och förmågor, för att säkerställa att upplevelsen som designas verkligen återspeglas i spelarens sinne. Målet är att lära sig UX-koncept (user experience-koncept) och få använda de verktyg som finns för att med analyser och datainsamling förstå spelarnas beteende och tänkande.

World Building

Längd: 2 veckor

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