



EXAMENSBEVIS

Yrkeshögskoleexamen inriktning Futuregames Game designer

omfattande 450 YH-poäng

har avlagts av

Felipe Fleming

19940224-5113

med innehåll enligt omstående sida.

Examen utfärdad 2023-03-03
Denna examen har utfärdats enligt
förordning (2009:130) om yrkeshögskolan.

Tommy Holmström
Ansvarig utbildningsanordnare

Luis Cascaño
Ledningsgruppens representant

Stockholm den 3 mars 2023
Changemaker Educations AB

Denna examen har utfärdats enligt förordning (2009:130) om yrkeshögskolan.

Kurs	YH-poäng	Betyg*	Datum
Game project 1	10	VG	2021-03-26
Introduction to game design and visual programming	25	VG	2021-04-09
Speldesign	15	G	2021-04-30
Prototyping i UE4	10	G	2021-06-18
Game project 2	20	VG	2021-07-16
Narrativ design	15	G	2021-09-27
Level Design och skapande miljöer	25	G	2021-10-22
C# Scripting Language	15	G	2021-11-15
Prototyping i Unity	10	G	2021-12-17
User experience och interaktionsdesign	15	VG	2021-12-20
Quality Assurance (QA) i spelproduktion	10	G	2021-12-22
Game project 3	35	VG	2022-02-18
Avancerad speldesign	30	G	2022-04-01
Marknadsanalys, CV och portfolio	15	G	2022-04-08
Examensarbete spelutveckling	50	VG	2022-07-15
LIA Spelutveckling	150	VG	2023-03-17

Visar kurser 1 till 16 av 16

Denna examen omfattar totalt 450 YH-poäng.

SeQF 5

Examinas nivå enligt förordningen (2015:545) om referensram för kvalifikationer för livslångt lärande.



sign

* I yrkeshögskoleutbildning används något av betygen Icke godkänt, Godkänt eller Väl godkänt.

För att erhålla yrkeshögskoleexamen erfordras minst betyget Godkänt i samtliga ingående kurser. Kursernas omfattning anges av poängantalet. Fem YH-poäng motsvarar en veckas heltidsstudier.

En utbildning får avslutas med en yrkeshögskoleexamen om utbildningen omfattar minst 200 yrkeshögskolepoäng (YH-poäng).

Bilaga 1 till examensbevis

Beskrivning av utbildningens innehåll och mål

Efter avslutad utbildning ska den studerande ha kunskaper om/i:

- Spelutvecklingsprocessen från idéstadiet av ett spelkoncept för olika plattformar samt distribution av dataspel
- Design av de miljöer i vilka spelandet sker samt hur olika designelement påverkar spelarens motivation att spela
- Analys av dataspel och kognitionsvetenskap som grund för förståelse 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 de senaste plattformarna och med de senaste vertygen som är branschstandard. Exempelvis Unreal, Oculus Rift, Free2Play, och spel för touchskärmar
- Presentationsteknik vid "pitch" av spel och spelresultat
- Entreprenörskap, de ekonomiska och konstnärliga förutsättningarna för att driva ett företag samt vilka lagar som styr företagandet

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
- 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 speldesignprinciper vid produktion av spel och banor i etablerade spelmotorer
- Optimera 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 multiplayer samt att anpassa spel för olika plattformar, interface och tekniker såsom Free2Play och touchskärmar
- Producera komplexa spel omfattande flera nivåer och olika spelmiljöer i Highend-spelmotorer som Unreal och Unity.
- Bedöma och värdera den egna arbetsinsatsen i relation till förväntade krav

Yrkeshögskoleexamen inriktning Futuregames Game
designer
utfärdad 2023-03-03

Felipe Fleming
19940224-5113

Målet med utbildningen är att utbilda studenter till yrkesroller som exempelvis: Speldesigner, Spelutvecklare, Level Designer, Game Designer, Speltestare / Quality Assurance.

Utbildningen har bedrivits på engelska då engelska är det dominerande arbets- och
koncernspråket i spelbranschen.

sign