



## Utbildningsplan för yrkeshögskoleutbildning

Utbildningens namn:  
Experience Designer

Ansvarig utbildningsanordnare:  
Changemaker Educations AB

Omfattning, poäng:  
400

Studieort:  
Stockholm

Studieform:  
Bunden

Studietakt:  
100

Utbildningsnummer:  
YH00790

Beslutsår:  
2019

Omgång:  
1

## Faktauppgifter

### Utbildningens namn

Experience Designer

### Ansvarig utbildningsanordnare

Changemaker Educations AB

### Organisationsnummer

556719-6158

### Postadress och besöksadress

#### Postadress

Organisation:	Changemaker Educations AB
Adress:	Järntorget 3
Postnr/ort	41304 Göteborg

#### Besök

Organisation:	Changemaker Educations AB
Adress:	Järntorget 3
Ort:	Göteborg

### Webbadress, telefonnummer och e-postadress

Telefon	0703513437
Hemsida	<a href="http://www.cmeducation.se">www.cmeducation.se</a>
E-post	<a href="mailto:tom@cmeducations.se">tom@cmeducations.se</a>

## Utbildningsplan

## Utbildningen

### Examen och examenskrav

#### Examensbeteckning

Utbildningen ger yrkeshögskoleexamen

#### Examen

Utbildningar som leder till en examen inom yrkeshögskolan ska uppfylla kraven i 2 kap 13-14 §§ i förordningen om yrkeshögskolan (2009:130) vad gäller kunskaper, färdigheter och kompetenser.

#### Examensbenämning

Yrkeshögskoleexamen Experience Designer

### Resultat av lärande

#### Yrkesroller

Yrkesroll 1:	Experience Designer
Yrkesroll 2:	Interaktionsdesigner
Yrkesroll 3:	UX Designer
Yrkesroll 4:	User Researcher
Yrkesroll 5:	Gamification Designer
Yrkesroll 6:	Planner

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

1. Kunskaper inom användarcentrerad design och designprocesser.
2. Kunskaper om hur behovsdriven design påverkar affärsvärlden för tjänster och produkter.
3. Kunskaper inom designmetoder, feedbacksystem och flow inom spel och hur det överförs till andra tjänster.
4. Kunskap om skillnaden mellan UI/UX på olika existerande enheter.
5. Förstå vikten av vanor, standarder (mac/windows. fysiskt/digital).
6. Kunskap om agila och branschrelevanta projektmetoder.
7. Kunskap om motivations-, engagemangs- och lojalitetsmetoder samt behavioral economics.
8. Kunskap om interaktionsdesign och aktuell teknik.
9. Kunskap om säkerhetsfrågor och etik i lagring av användardata.

### Efter avslutad utbildning ska den studerande ha färdigheter i att

1. Producera högkvalitativa koncept och design av produkter och tjänster.
2. Arbeta i branschrelevanta verktyg som Adobe XD, Axure, framer, prot.io, oregoni och sketch.
3. Planera och genomföra användarintervjuer baserat på kundspecifikationer.
4. Prioritera och utforma design baserat på data om användare.
5. Skapa krav- och behovsanalyser på företags- och användarnivå.
6. Skapa kundresor och koncept baserat på specificerade behov hos användare.
7. Hålla i designworkshops och rapid prototyping.
8. Sammanställa och kommunicera mätpunkter.
9. Applicera spelpsykologi och spelifiering på design.
10. Utveckla prototyper och minimal viable service.

### Efter avslutad utbildning ska den studerande ha kompetenser för att

1. Värdera kundspecifik information/beteende och prioritera design därefter.
2. Förstå beteenden baserat på statistik och hur det omsätts i design.
3. Ta ansvar för design och användarvänlighet i produkt- och tjänsteutveckling.
4. Ta ansvar för att från tidigt designstadium kunna implementera spelifiering och game thinking i produkter och tjänster.
5. Förstå konceptualisering, iterativ design och konkretisering av design och designprocesser.
6. Snabbt validera design via fungerade prototyper.
7. Förstå och känna igen vilka trender som kommer ha stor inverkan på marknaden och hur design måste förhålla sig till den.
8. Förstå de olika delarna i en designprocess och hur hypoteser och design kan verifieras genom olika typer av användartester.
9. Skapa kundresor och koncept baserat på specificerade behov hos användare

### Undervisning på engelska

Denna utbildning kommer att bedrivas delvis på engelska

Denna utbildning kommer att bedrivas delvis på engelska

Engelska är det dominerande arbets- och koncernspråk i spelbranschen. Vissa av våra yrkesverksamma föreläsare undervisar på engelska. Vissa föreläsningar kommer att ske på distans med föreläsare från andra länder där engelska är grundspråk. Vissa studenter kommer att ha sin LIA-period utomlands och kommer därför att ha löpande kontakt med företag på engelska.

Viss kurslitteratur- och kursfilmer är på engelska, se t.ex Tedtalks, Youtube.

Ett flertal av de medverkande företagen är globala och har utländska medarbetare och kunder runt om i Europa och Asien. Deras företagsspråk är därför engelska. Det innebär att den design och de prototyper som studenterna ska producera och arbeta med vanligen är på engelska

### Kursöversikt

#### Obligatoriska kurser

Kurs	Poäng
Affärsutveckling	10
Agil projektmetodik	10
Analytics, SQL och Statistik	15
ARG - Alternate reality game	10
Examensarbete	20

Experience design	25
Labb	15
LIA - Lärande i Arbete	100
Marknadsanalys, branschkunnskap och way of working	10
Programmering för Experience Design	20
Projekt 1	15
Projekt 2	20
Projekt 3	20
Rapid prototyping	25
Service Design	10
Speldesign	15
Spelpsykologi och gamification	15
User research	35
UX och game thinking	10
<b>Summa:</b>	<b>400</b>

### Valbara kurser

{Det finns inga valbara kurser}

### Kurser

Kursen har 19 huvudmoment/delkurs(er)

Kursens namn:	<b>Affärsutveckling</b>
Kurstyp:	Standard
Valbar:	Nej
YH-poäng:	10

Kursbeskrivning: "Syfte och mål:  
Syftet är att ge de studerande kunskaper om affärsutveckling för att de ska förstå hur design samverkar och påverkar i kundens affärsmodeller och lönsamhet.

Kunskaper:  
- Grundläggande kunskap om affärsutveckling  
- Kunskap om relevanta affärsmodeller.  
- Kunskap olika prismodeller (freemium, in app-purchases etc, lifetime value)  
- Kunskap om ROI och investerarkrav  
- Förstå hur man analyserar och hittar kundvärde i produkter eller tjänster

Färdigheter:  
- Skapa relevanta och kommunicerbara affärsmodeller, t.ex. business model canvas.  
- Skapa upplevelsebaserad design som stödjer kundens affärsmodeller och affärsnytta.

Kompetenser:  
Kompetens att kommunicera och skapa upplevelsebaserad design utifrån organisationens och produktens (vara och/eller tjänst) affärsnytta och affärsmodell."

Kursens namn: **Agil projektmetodik**

Kurstyp: Standard

Valbar: Nej

YH-poäng: 10

Kursbeskrivning: "Syfte och mål:  
Syftet är att ge studenterna insyn i arbetsprocesser och projektplanering för att effektivt kunna ingå i utvecklingsteam som experience designers. Målet är att studenterna ska ha kunskap om branschrelevanta projektmetoder för utveckling.

Kunskaper:  
- Kunskap om hur man planerar, hanterar och levererar projekt.  
- Kunskap om hur man effektivt samarbetar i och leder grupper.

Färdigheter:  
- Branschrelevanta projektledarmetoder som agile, lean eller scrum.  
- Branschrelevanta projektverktyg såsom Jira.

Kompetenser:  
Förstå och lägga upp planering för design och utveckling av design.

Kursens namn: **Analytics, SQL och Statistik**

Kurstyp: Standard

Valbar: Nej

YH-poäng: 15

Kursbeskrivning: "Syfte och mål:  
Syftet är att ge studenten de kunskaper inom statistisk analys som är en förutsättning för att analysera och tolka data inom datadrivna verksamheter och projekt.  
Målet är att studenterna har goda kunskaper om de analysverktyg och processer som är standard inom branschen och hur man ska tolka resultat.

Kunskaper:  
- Kunskap inom boolsk algebra, SQL och databaser för att kunna jobba med datadriven utveckling enligt branschkrav.  
- Kunskap inom datasäkerhet, juridik och integritetsfrågor som rör inhämtning och lagring av data.  
- Kunskap inom statistik och statistisk analys.

Färdigheter:  
- Genomföra förstudier.  
- Skapa relevanta leverablur/designer baserat på mätpunkter  
- Använda branschrelevanta analysverktyg såsom R, Looker, Qlikview samt vanliga plattformar för analys (Google Analytics, etc) och förstå hur deras API:er kan implementeras i appar och på webben.

Kompetenser:  
- Värdera kundspecifik data/mätpunkter och hur det används för att förstå design.  
- Förstå beteenden baserat på statistik och kommunicera det tydligt till relevanta parter.

"

Kursens namn: **ARG - Alternate reality game**

Kurstyp: Standard

Valbar: Nej

YH-poäng: 10

Kursbeskrivning: "Syfte och mål:  
Syftet är att studenterna ska få grundläggande förståelse för hur man skapar spelifiering i det fysiska rummet, via kampanjer eller event. Målet är att studenterna ska få praktiskt erfarenhet av användarflöden i det fysiska rummet.

Kunskaper:  
- Kunskap om hur användarflöden fungerar i praktiken och i det fysiska rummet.  
- Kunskap om hur rollspel i det fysiska rummet fungerar.  
- Kunskap om hur man affärsvärden eller information kan inkorporeras i uppdrag och spelupplevelser i det fysiska rummet.  
- Kunskap om hur Augmented reality och Mixed reality påverkar design för det fysiska rummet.

Färdigheter:  
- Planera och genomföra interaktiva event.  
- Producera design för fysiska världar.  
- Producera design med mix mellan digitala och fysiska platser

Kompetenser:  
- Skapa interaktiva upplevelser för användare i det fysiska rummet."

Kursens namn:	<b>Examensarbete</b>
Kurstyp:	Examensarbete
Valbar:	Nej
YH-poäng:	20
Kursbeskrivning:	<p>Syfte och mål: Syftet med examensarbetet är att studenterna på egen hand ska specialisera sig på något av de områden som ingår i utbildningen och tillsammans med läraren komma överens med leverabler för en godkänd examen. Examensarbete skall vara en fördjupning inom relevant område och handledas av yrkesverksamma ämnesexperter. Målet är att producera material lämpligt för studentens portfolio eller CV.</p> <p>Kunskaper: Reflektera över sina kunskaper och färdigheter med aktuellt branschbehov. Förstå ett specialiserat område inom experience design. Förstå en specialiserad roll inom experience design.</p> <p>Färdigheter: Strukturera och genomföra en fördjupning inom experience design. Producera en avancerad del av experience design. Redovisa för fördjupningsarbete.</p> <p>Kompetenser: Studenten ska självständigt kunna fördjupa sig i ett för branschen specialiserat område. Kunna strukturera och dra nytta av experter för att producera design.</p>
Kursens namn:	<b>Experience design</b>
Kurstyp:	Standard
Valbar:	Nej
YH-poäng:	25



Kursbeskrivning: "Syfte och mål:  
Syftet är att de studerande ska förstå och kunna utföra metoder inom branschrelevanta processer för användarcentrerad design. Studenterna ska förstå processen för att ta fram koncept och kunna kommunicera design, funktion och processer mot medarbetare, kunder och leverantörer. Målet är att studenterna ska god förståelse för och praktiska kunskaper av designmetodik som kan appliceras direkt i arbetslivet.

Kunskaper:  
- Kunskaper inom designprocesser.  
- Kunskaper inom interaktionsdesign.  
- Kunskap om skillnaden mellan UI/UX på olika existerande enheter.  
- Kunskaper om vikten av vanor och standarder (mac/windows, fysiskt/digital)

Färdigheter:  
- Metoder för användarcentrerad design.  
- Skapa relevanta och centrala leverabler för design  
- Producera design enligt användarens behov för olika plattformar såsom webb, mobil, surfplattor.

Kompetenser:  
Förstå konceptualisering, iterativ design och konkretisering av design och designprocesser."

Kursens namn: **Labb**

Kurstyp: Standard

Valbar: Nej

YH-poäng: 15

Kursbeskrivning: "Syfte och mål:  
Syftet är att de studerande baserat på moderna trender ska skapa koncept kring ny teknik och nya sätt att interagera med teknik som VR, Augmented reality, kundtjänst baserat på botar, robotar eller AIs. Målet är att studenterna ska få insyn i hur kommande trender ställer krav på interaktionsdesign, såsom exempelvis skärmlös teknik, digitala assistenter eller glasögon för Mixed reality.

Kunskaper:  
- Kunskap om moderna trender som växer inom IT och hur de förändrar för användaren.  
- Kunskap om VR, AR och Mixed reality.  
- Kunskap om användningsområden för AI och digitala assistenter.

Färdigheter:  
- Skapa fysiska eller digitala prototyper för VR eller AR för att snabbt testa hypoteser kring design.

Kompetenser:  
Förstå och känna igen vilka trender som kommer ha stor inverkan på marknaden och hur design måste förhålla sig till den."

Kursens namn: **LIA - Lärande i Arbete**

Kurstyp: LIA

Valbar: Nej

YH-poäng: 100

Kursbeskrivning: LIA-kursen syftar till att introducera och stärka de studerande i sin nya yrkesroll, samtidigt som de studerande fortsätter sitt lärande i arbete och under handledning på en egenvald arbetsplats.

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

LIA-kursen delas upp i två iterationer om 50 yh-poäng (10 veckor) vardera. Varje iteration inkluderar loggbok, skriftlig reflektion, och löpande kontakt/möten med skolan i syfte att kvalitetssäkra LIA-kursens innehåll och mål i relation till de studerandes lärande och individuella mål.

Varje iteration avslutas med en kunskapskontroll i form av retrospektiv kopplat till kursplanen, där de studerande själva och tillsammans med sin handledare mäter kunskaps- och måluppfyllnad. Syftet med varje retrospektiv är att på ett strukturerat sätt säkerställa avstämning och dialog gällande de studerandes yrkesmässiga lärande och kompetens. Därmed kvalitetssäkras vägen till anställningen, alternativt fångas problemområden eller önskvärda förändringar upp och kan hanteras effektivt i LIA-processen.

Kunskaper:

- Kunskap om LiA-företaget och dess bransch.
- Branschens struktur, tillväxt, trender och möjligheter/hot.
- Den egna yrkesrollens arbetsuppgifter och ansvarsområden.
- Närliggande yrkesrollers kompetenskrav.
- Teamets uppbyggnad och struktur.
- Kunder, finansiärer och andra intressenter.
- Trender, utveckling och nya tekniker.

Färdigheter:

- Omsätta och fördjupa sina egna kunskaper i arbetslivet.
- Planera och producera design som en del av ett team.
- Utvärdera och prioritera design i yrkeslivet.
- Delta vid arbetsprocesser på en riktig arbetsplats.

Kompetenser:

Den studerande får genom sin LiA-kurs en tydlig insyn i sin utvecklande yrkesroll. De studerande får också möjligheten att specialisera sig på någon av de områden som ingår i Experience design.

Kursens namn: **Marknadsanalys, branschkunskaper och way of working**

Kurstyp: Standard

Valbar: Nej

YH-poäng: 10

Kursbeskrivning:	<p>"Syfte och mål: Syftet med denna kurs är att skapa en omvärldsförståelse gällande vilken typ av företag som använder experience design, deras kompetensbehov och vilka krav den framtida arbetsmarkanden har på eget ansvar och egna processer. Målet är också att eleverna ska få insyn i hur det är att jobba på egen hand.</p> <p>Kunskaper: • Förståelse för hur dagsläget ser ut för experience designers. • Förståelse för det egna karriärsvalet. • Kunskap om metoder för att planera eget arbete effektivt.</p> <p>Färdigheter: • Skapa relevanta branschanalyser. • Förstå hur den framtida arbetsmarkanden kan se ut • Skapa relevant material för att nå företag så som CV, personligt brev eller portfolio.</p> <p>Kompetenser: Den studerande ska utifrån relevant bransch- och omvärldsanalys kunna projektera sig själv och förstå planering av arbete såväl inom företag som frilans. "</p>
Kursens namn:	<b>Programmering för Experience Design</b>
Kurstyp:	Standard
Valbar:	Nej
YH-poäng:	20
Kursbeskrivning:	<p>"Syfte och mål: Syftet är att ge studenterna en insyn i programmering inom ett platformsagnostiskt språk såsom Javascript eller Python där kunskaperna är direkt relevanta för branschens krav. Målet är att studenterna effektivt som UXare skapa design som är teknisk trovärdig och ska kunna stödja implementering av design.</p> <p>Kunskaper: -Kunskaper om programmering. -Kunskap i best practises inom front end-utveckling. -Kunskap om de senaste teknikerna inom css3, html5 + Ramverk, bootstrap</p> <p>Färdigheter: -Trovärdigt agera beställare gentemot utvecklingsteam -Trovärdigt kunna estimera och pitcha implementation.</p> <p>Kompetenser: Kunskap om att agera beställare gentemot utvecklingsavdelning"</p>
Kursens namn:	<b>Projekt 1</b>
Kurstyp:	Standard
Valbar:	Nej
YH-poäng:	15

Kursbeskrivning:	<p>"Syfte och mål: Syftet är att eleverna ska praktiskt använda sina nya kunskaper genom att skapa ett analogt bordsspel baserat på en verklig kontext och där mekaniker stödjer både spelaren och spelets berättelse. Målet är att uppdraget kommer från ett företag som också deltar i utvärderingen av spelet och produkten som produceras kan användas i studentens portfolio.</p> <p>Kunskaper: Kunskap om hur man hanterar beställningar från verkliga uppdragsgivare.</p> <p>Färdigheter: Praktiskt förståelse för hur spelmekaniker fungerar i spelifierat projekt och hur de används för att skapa engagemang för en användare. Praktiskt förståelse för spelarens roll och hur man arbetar utifrån ett användarcentrerat perspektiv. I grupp ta fram koncept och producera speldesign baserat på uppdrag från kund.</p> <p>Kompetenser: Tillsammans med ett team och baserat på specifikationer från en kund producera en design med tema beställt av kund."</p>
Kursens namn:	<b>Projekt 2</b>
Kurstyp:	Standard
Valbar:	Nej
YH-poäng:	20

Kursbeskrivning:	<p>"Syfte och mål: Syftet är att de studerande ska omsätta sina kunskaper inom design till en tjänst eller en produkt. Projektet simulerar hur ett verkligt uppdrag i yrkeslivet skulle kunna se ut. ""Learning by doing"" och ""learning by reflection"" tillämpas på professionell nivå som pedagogisk metod och återkoppling. Målet är att studenterna ska designa en prototyp eller ett koncept för en tjänst inom en relevant sektor, baserat på ett deltagande företags beställning. Designprocesser för iterativt arbete tillämpas under projektet. Projekt genomförs i samverkan med näringslivet där relevanta företag ger återkoppling på de producerade tjänsterna.</p> <p>Kunskaper: -Fördjupad kunskap inom design och designprocesser. -Kunskap om arbetsprocessen i ett designprojekt med en större arbetsgrupp under en avgränsad projektperiod med given deadline. -Kunskap om planering och förberedelser med tydliga mål i ett omfattande designprojekt -Erfarenhet av professionell feedback och hur detta används för att förbättra produktionen, samverkan i teamet och utveckla det egna lärandet.</p> <p>Färdigheter: -Praktisk förståelse för att planera, designa och presentera ett koncept tillsammans med ett team. -Praktisk förståelse för att i grupp utveckla en ""minimun viable service"". -Planering och förberedelser i projekt för design. -Professionellt arbeta som experience designer i grupp. -Effektivt och professionellt kommunicera i ett utvecklingsteam. -Tillämpa relevanta projektmetoder i designprojekt.</p> <p>Kompetenser: - Kompetens att applicera design-kunskaper och färdigheter på ett lämpligt sätt i rätt delar av processen i ett utvecklingsteam. - Kompetens att verka som experiece designer i ett team under utveckling av produkter eller tjänster."</p>
Kursens namn:	<b>Projekt 3</b>
Kurstyp:	Standard
Valbar:	Nej
YH-poäng:	20

Kursbeskrivning:	<p>"Syfte och mål: Syftet är att de studerande ska praktisera sina kunskaper inom användarcentrerad design så som user research eller user testing. ""Learning by doing"" och ""learning by reflection"" tillämpas på professionell nivå som pedagogisk metod och återkoppling. Målet är att studenterna ska utveckla en prototyp eller ett koncept för en spelifierad tjänst inom en relevant sektor, baserat på ett deltagande företags beställning. Projektet genomförs i samverkan med näringslivet där relevanta företag ger återkoppling på de producerade tjänsterna. Designprocesser för iterativt arbete tillämpas under projektet.</p> <p>Kunskaper: - Fördjupade kunskaper inom user research eller user testing - Förståelse för hur hypoteser kring design och målsättningar kan verifieras via user research.</p> <p>Färdigheter: - Utföra användarintervjuer eller tester och sammanställa resultat. - Baserat på målgruppsanalys producera design via iterativa processer. - Utföra användarintervjuer eller användartester på designkoncept och prototyper.</p> <p>Kompetenser: - Via iterativa designprocesser designa prototyper eller koncept"</p>
Kursens namn:	<b>Rapid prototyping</b>
Kurstyp:	Standard
Valbar:	Nej
YH-poäng:	25
Kursbeskrivning:	<p>"Syfte och mål: Syftet är att de studerande ska få praktisk förståelse för att designa prototyper i en branschrelevant mjukvara för prototypande eller spelmotor såsom Unity eller Unreal. Målet är att studenterna ska iterativt skapa minst ett proof of concept för att kunna redogöra för designen.</p> <p>Kunskaper: -De studerande ska få en god förståelse för hur man designar och utvecklar proofs of concepts för att snabbt validera sin design. -Studenterna ska få en god förståelse för deltagande interaktiv design.</p> <p>Färdigheter: -Praktiskt förståelse för rapid prototyping. -Praktiskt förståelse för hur man summerar det viktigaste i en tjänst, upplevelse eller produkt. -Arbeta med design i branschrelevant mjukvara</p> <p>Kompetenser: Snabbt validera design via fungerande prototyper via designmetodik"</p>
Kursens namn:	<b>Service Design</b>
Kurstyp:	Standard
Valbar:	Nej
YH-poäng:	10

Kursbeskrivning: "Syfte och mål:  
Syftet är att de studerande ska få goda kunskaper i Service design och de metoder som används för att kartlägga tjänsters hela flöde.  
Målet är att studenterna ska kunna använda sig av service design-metoder för att förbättra interaktionen mellan användare och tjänster, affärsvärden och teknik.

Kunskaper:  
-Kunskap inom service design och de delar de kan inkludera så som interaktionen via kundtjänst, appar eller fysiska möten.  
-Förstå påverkan av service design på kunder så som lojalitet, affärsnytta, teknik och de anställdas upplevelse.  
-Förstå hur man skapar service design baserat på tydliga affärsvärden och användarupplevelser.

Färdigheter:  
-Ta fram och designa service design för olika typer av verksamhet baserat på specifikationer och kundanalyser.  
-Skapa relevanta leverablar så som service design blueprints, user journeys och user journey maps.  
-Kartlägga interaktionspunkter för användare av en tjänst.  
-Kartlägga och analysera smärtpunkter för användare av en tjänst och föreslå förbättringar.

Kompetenser:  
-Förstå tjänster och deras kundvärden, användarens resa från först kontakten med en tjänst till sista.  
-Skapa kundresor och koncept baserat på specificerade behov hos användare. "

Kursens namn: **Speldesign**

Kurstyp: Standard

Valbar: Nej

YH-poäng: 15

Kursbeskrivning: "Syfte och mål:  
Syftet är att de studerande ska få en god förståelse för grunderna inom speldesign och hur spel skapar deltagande för sina användare.  
Målet är att studenterna ska kunna skapa ett analogt spel och analysera vad det är som gör en speldesign lyckad.

Kunskaper:  
- Kunskap speldesign och spelmekaniker.  
- Kunskap om olika typer av spel och olika typer av spelare.  
- Kunskap om ""flow"".  
- Kunskap om hur spel gör onboarding och tutorials.

Färdigheter:  
-Designa enkla analoga spel  
-Producera design där användaren erbjuds meningsfulla val.  
-Designa regelverk för interaktioner i spel.  
-Analysera hur mekaniker förstärker spelarens upplevelser och spelvärlddesign koncept.

Kompetenser:  
- Förstå hur spel skapar meningsfulla val, interaktioner och core loops för användare. "

Kursens namn:	<b>Spelpsykologi och gamification</b>
Kurstyp:	Standard
Valbar:	Nej
YH-poäng:	15
Kursbeskrivning:	<p>"Syfte och mål: Syftet är att de studerande ska få goda kunskaper om och färdigheter i hur spelpsykologiska begrepp för det som skapar lojalitet, incitament, motivation och engagemang och hur det kan användas inom experience design. Målet är att studenterna ska förstå varför speldesign fungerar och hur man applicerar den på andra områden.</p> <p>Kunskaper:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Kunskap om vad forskning säger om olika områden som används inom spelifiering.</li><li>• Kunskap om vad som driver och motiverar människor och hur man designar kring det.</li><li>• Kunskap om hur gamification kan appliceras strategiskt för affärsnytta, kundlojalitet och förbättrad användardesign.</li><li>• Kunskap om vanliga psykologiska biaser och felslut (survival bias, loss aversion, etc) som kan ha positiv/negativ inverkan på användares upplevelser</li><li>• Kunskap om etik inom spelifiering</li><li>• Kunskap om best-practices inom gamificationtjänster, vad som funkar och vad som inte funkar.</li></ul> <p>Färdigheter:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Kombinera traditionell UX och speldesign.</li><li>• Kunna förklara spelifiering och vilka värden det kan addera.</li><li>• Designa enklare gamification</li></ul> <p>Kompetenser:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Förstå hur och när man ska använda spelifiering och spelpsykologiska mekaniker i design av produkter och tjänster."</li></ul>
Kursens namn:	<b>User research</b>
Kurstyp:	Standard
Valbar:	Nej
YH-poäng:	35



Kursbeskrivning:	<p>"Syfte och mål: Syftet är att eleverna ska kunna utföra relevant efterforsning av användare så som användartester och intervjuer för en specifik produkt eller tjänst baserat på en uppdragsgivares specifikationer. Målet är att studenterna ska kunna genomföra tester och undersökningar samt sammanställa och kommunicera resultaten såväl innan som under och efter ett projekt.</p> <p>Kunskaper: -Kunskap om hur hypoteser kring design och målsättningar kan verifieras via user research. -Kunskap om hur resultat från undersökningar skapar grunder för design av tjänster, affärslösningar och design. -Kunskap om målgrupper -Kunskaper om metoder för user research och user testing</p> <p>Färdigheter: -Ta designbeslut och prioritera baserat på user research. -Skapa relevanta leverabler baserat på data så som personas -Planera och utföra användartester och användarintervjuer. -Omsätta resultat från användartester eller undersökningar till uppgifter i branschrelevanta verktyg som Jira.</p> <p>Kompetenser: -Baserat på projekts behov planera och utföra användartester och undersökningar av användarbehov. -Tydligt och konstruktivt kommunicera resultat, även när det påverkar projekt negativt."</p>
Kursens namn:	<b>UX och game thinking</b>
Kurstyp:	Standard
Valbar:	Nej
YH-poäng:	10
Kursbeskrivning:	<p>"Syfte och mål: Syftet är att ge studenterna en god förståelse för målet med utbildningen och en introduktion till delmomenten. Den här kursen ska hjälpa till att sätta alla andra kurser i sitt sammanhang genom att skapa en överblick. Målet är också att eleverna ska introduceras till hur man ger feedback och bäst jobbar i grupp.</p> <p>Målet är att eleverna ska få en holistisk bild av vad Game Thinking är och en stark motivation att slutföra utbildningen.</p> <p>Kunskaper: Kunskap inom användarcentrerad design. Kunskap om empati som verktyg för design kring användares behov.</p> <p>Färdigheter: Ge konstruktiv feedback som del i en grupp Analysera sitt eget ansvar och position i utbildningen.</p> <p>Kompetenser: Förstå och kommunicera vikten av användarcentrerad design."</p>

## Tillträde till utbildningen

### Särskilda förkunskaper

Särskilda förkunskaper krävs i följande

#### Kurser

Lägst betyget E/3/G i följande kurser eller motsvarande kunskaper

**Teoretiska kurser som finns på fler program**

- Engelska 6, 100p
- Svenska 2 eller Svenska som andraspråk 2, 100p

**Motivering förkunskaper kurser:**

För att den studerande ska kunna tillgodogöra sig utbildningen och ta yrkeshögskoleexamen i vår utbildning "Experience Designer" krävs goda kommunikativa och språkliga kunskaper. Svenska och engelska används båda i undervisningen samt som koncernspråk på många LIA-företag.

### Urvalsgrunder

En utbildningsanordnare inom yrkeshögskolan ska enligt 4 kap 11§ YHF (2009:130) lämna de uppgifter som myndigheten begär för myndighetens tillsyn, kvalitetsgranskning, uppföljning och utvärdering. Anordnaren ska t ex vid tillsyn kunna påvisa att man har levt upp till författningarnas krav. Det innebär att det behöver finnas en fullständig och väl ordnad dokumentation av utbildningens styrdokument, organisation, administration och genomförande.

### Urvalsgrunder

**Särskilt prov**

## Utbildningens huvudsakliga upplägg och organisation

### Uppgifter om eventuella övriga utbildningsanordnare

## Utbildningens upplägg

### Utbildningens upplägg och organisation

#### PEDAGOGISKA METODER OCH MÅL

Den centrala pedagogiska tanken i utbildningen är lärande genom tillämpning och efterföljande reflektion, action based learning (learning by doing, learning by reflection). Vi fokuserar på lärande genom tillämpning för att skapa största möjliga erfarenhetsackumulering kring yrkesrollen och branschen under utbildningsförloppet. Pedagogiken hos Changemaker Educations (CME) präglar hur vi organiserar, kommunicerar, leder och kvalitetssäkrar våra utbildningar. Pedagogiken präglar det dagliga didaktiska genomförandet av utbildningen som består av följande metoder:

#### KURSMODULER

Utbildningsplanen byggs upp av kurser som grupperas i kursmoduler där en viss kompetens eller produktionskunskande skall uppnås. Samtliga kurser ska resultera i en delproduktion eller produktion inom spelutveckling. Kurserna examineras separat med specifika kursföreläsningar av ämnesansvariga lärare och gästlärare och med schemalagd handledning som stöd för de praktiska momenten.

#### HUVUDLÄRARE

Varje utbildning, kurs eller ämnesområde har en huvudlärare som anlitas minimum 40-60 % av heltid för att säkerställa kontinuitet, röd tråd, kompetensöverföring och relevanta kunskapskontroller. Huvudläraren samarbetar med UL i alla moment och dokumenterar progress i läroprocesser till de studerande personligen och via vårt LMS It's Learning.

#### GÄSTFÖRELÄSARE

Gästföreläsningarnas syfte är att involvera de rekryterande företag in i utbildningen. Genom skarpa casepresentationer kring företagets pågående produktutveckling får studenterna en fördjupad kunskap kring företagskulturer och produktionsprocesser.

#### WORKSHOPS

Nyckelintressenter från branschen (svenska eller utländska ämnesexperter) som arbetar med mindre grupper av studenter kring praktiska moment som tas upp i under en kursmodul.

#### PROJEKT

Studenterna utför projekt i samarbete med varandra under så produktionslika förhållanden som möjligt. CME strävar efter att projekten skall vara skarpa samarbeten med rekryterande företag samt uppmuntrar även till interdisciplinära samarbeten mellan våra olika yrkesrollsutbildningar. Studenterna genomför "show&tell" presentationer av sina resultat, dessa bedöms av en extern branschjury.

#### UTVECKLINGSSAMTAL

Studenter och utbildningsledare genomför utvecklingssamtal en gång per termin för att följa upp den individuella handlingsplanen och stötta studenterna i att reflektera och äga sin utbildningsprocess. Studenten medvetandegörs om den egna läroprocessen och tränas i praktiska tekniker för livslångt lärande. Här definieras och hanteras behov av individuellt stöd för att ge varje student goda förutsättningar att nå de beskrivna utbildningsmålen.

#### LIVSLÅNGT LÄRANDE

Med denna pedagogik vill vi även skapa ett medvetande kring den egna lärandeprocessen för att stötta det livslånga lärandet som behöver ske på arbetsplatsen för att säkra konkurrenskraften i anställningen, och bland svenska spelföretag som verkar i en global ekonomi.

## Antal timmar lärar- eller handledarledd verksamhet utbildning omfattar

1280 timmar

## Kvalitetsarbete

### Kvalitetssäkring av utbildningen

#### KVALITETSARBETE PÅ ALLA NIVÅER

Futuregames / Changemaker Educations kvalitetsarbete genomsyrar och engagerar hela vår organisation och involverar studerande och samarbetspartners på alla nivåer. Huvudsyftet är att ständigt utveckla och förbättra våra utbildningar i linje med de branschernas kompetensbehov och för att varje studerande ska uppnå examen och få anställning i sin nya yrkesroll (våra huvudmål). Kvalitetsarbetets syfte är också att omedelbart fånga upp och lösa (hantera) akuta problem och möjligheter till förbättring. Detta säkerställer vi genom att bygga in medbestämmande och utvecklingspotential i planering, genomförande, utvärdering och förbättring av våra utbildningsprocesser.

#### KVALITETSARBETETS STYRDOKUMENT

Vår kvalitetshandbok innehåller de styrdokument, värdegrunder, pedagogiska grunder och policys som ligger till grund för vårt operativa arbete och vårt utvecklingsarbete inom all verksamhet för skola, yrkeshögskola, folkhögskola, offentlig verksamhet, privat näringsliv och utvecklingsprojekt i olika former, såsom EU-projekt, integreringsprojekt, kulturprojekt. Kvalitetshandboken innehåller bl.a. studerandehandbok, medarbetarhandbok, studerandeavtal, LIA-avtal, studeranderättslig standard, handlingsplan vid disciplinåtgärder, likabehandlingsplan, kommunikationsplan och krisplan.

#### LÖPANDE KONTROLL OCH UPPGRADERING

Våra styrdokument är levande dokument som löpande går igenom och uppdateras utifrån våra två huvudmålgruppers behov; De studerande och branscherna. Som grund för våra yh-utbildningar ligger MYH:s regelverk tillsammans med godkända ansökningar och utbildningsplaner. MYH:s riktlinjer och spelbranschen (via aktiv ledningsgrupp) är viktiga kvalitetssäkrare av processen mot våra huvudmål.

#### SYFTE OCH MÅL - NYCKELTAL

Utbildningens mål är att de studerande ska erhålla yrkeshögskoleexamen och vara anställda eller anställningsbara efter examensdagen. Detta mäter vi genom examineringsgraden och vårt mål är 95-100 % examineringsgrad (100 % uppnått 2017) samt anställningsgraden genom resultatuppföljning från MYH (95,5 % 2017).

#### UNDERLAG FÖR MÅLSTYRNING OCH KVALITETSSÄKRING

Kunskapskontroller, UL och huvudlärares feedback, samt dokumenterade individuella samtal 1-2 ggr per termin är viktiga underlag för målstyrning. Löpande utvärderingar (öppna och anonyma) är viktiga kvalitetsindikatorer. Varje kurs utvärderas efter avslut (retrospection) och vi genomför kvantitativa anonyma utvärderingar 1-2 ggr per termin. Vi har löpande dialog med våra studeranderepresentanter och vi har, utöver ledningsgruppsmöten, infört ett trivselråd för att säkerställa kvalitet i miljön och andan på skolan. Vi har också ämnesråd och pedagogiskt råd.

#### UTVÄRDERING; INFORMATION, ANALYS OCH UTVECKLING

Vi utvärderar vårt kvalitetsarbete och dess resultat på alla nivåer i organisationen; Kvalitetsgranskning från MYH - resultatet delges, analyseras och styr prioriterade förbättringsområden

Kvalitetsindikatorer och mål - examineringsgrad, anställningsgrad i rätt yrkesroll, entreprenörskap

Löpande utvärderingar - kursutvärderingar, reflektioner, learning loops, anonyma utvärderingar, ind.samtal

Möten och forum - Ledningsgrupper, personalmöten, strategimöten, ämnesråd, pedagogiskt råd, trivselråd, branschmöten, rekryteringsdagar, MYH:s seminarier, alumniträffar mm är forum för beslut om kvalitetshöjande åtgärder.

#### RESULTATANVÄNDNING OCH ÅTGÄRDER

Resultatet från löpande utvärderingar bland de studerande sammanställs (kvantitativt och kvalitativt) och presenteras för ledningsgruppen i siffror (jämförbara över tid) och i text (kvalitativa förslag). De studerande är anonyma i dessa utvärderingar om ej annat överenskommit. Frågorna diskuteras och åtgärdsdelegeras till respektive operativt ansvarig eller till utsedda arbetsgrupper såsom ämnesråd, pedagogiskt råd eller trivselgrupp. Processen dokumenteras i ledningsgruppsprotokoll och i bilagor till dessa.

#### LEDNINGSGRUPPEN

Ledningsgruppen ansvarar för kvalitetssäkringen av utbildningen och följer upp att utbildningen genomförs kvalitets- och kursplansmässigt i enlighet med YH:s förordningar. Ledningsgruppen följer YH:s anvisningar och ansvarar för antagning och examinering av de studerande. Ledningsgruppen träffas 2-3 gånger per termin. Ledningsgruppen består av strategiskt utvalda representanter från högskola, skolväsende, branschföretag, utbildningsanordnare och studerande.

#### UTBILDNINGSLEDAREN

Utbildningsledaren (UL) ansvarar för att genomföra utbildningen enligt kursplanen, enligt given budget och enligt gällande regelverk. UL koordinerar och kommunicerar till alla utbildningens intressenter; studenter, föreläsare, LIA-företag, CMEs ledning, ledningsgruppen, MYH, branschorganisationer m fl. UL är kontaktperson och coach för samtliga studerande. UL ansvarar för samtliga kunskapskontroller i samverkan med ämneslärare och handledare. UL ansvarar för individuella samtal och individuella studieplaner.

#### UNDERVISANDE PERSONAL

UL är tillsammans med föreläsaren ansvarig för att kvalitetssäkra kursmodulerna i förhållande till övergripande kursplan. UL kallar till ämnesråd minst en gång per termin för att säkra att kursplanens innehåll motsvarar branschens behov.

#### STÖDFUNKTIONER

Platschefen (studierektor) koordinerar samarbete mellan utbildningar och är personalledande för UL. Pedagogiskt ansvarig säkerställer utbildningens pedagogiska nivå och rättssäkerhet (validitet och reliabilitet) i utbildningsprocessen. Detta innebär säkerställande av att kursplaner, kurser, kunskapskontroller, kriterier för kunskapskontroller kvalitetssäkras och följer MYH:s regelverk och beviljad ansökan och utbildningsplan. Ämnesråd och pedagogiskt råd är rådgivande avseende utbildningens pedagogiska innehåll. Ledningsgruppen är beslutsfattande.