**Särskilt prov (skriftlig del) för Futuregames Game Programmer**

Namn:…………………………………………………………..

Datum:………………………………………………………….

**Instruktion;**

Det skriftliga provet är en del i det särskilda prov (en muntlig och en skriftlig del) som kan ge dig max 50 poäng. Du kan göra provet innan du kommer till infoträff/intervju där du gör det muntliga provet, eller hos oss i samband med intervjun.

Det skriftliga provet ger max 30 poäng (15+15) och det muntliga provet ger max 20 poäng. Högsta totala poäng är 50.

Provet är en dels en självskattning där du får tänka igenom dina styrkor och förbättringsområden, dels ett Arbetsprov inför att du påbörjar dina studier vid vårt drygt 2-åriga yrkeshögskoleprogram ”Futuregames Game Programmer” (400 yhp).

Provet består av två delar som mäter kunskaper och erfarenheter av

* Mjukvaruutveckling. Maxpoäng 15
* Arbetsprov. Maxpoäng 15

***Provet är frivilligt och poängbedöms. Det ökar dina chanser att få en plats på utbildningen när det finns fler sökande än utbildningsplatser. Vi har idag*** 3***0 utbildningsplatser. De områden du inte har kommit i kontakt med behöver du inte svara på.***

Lycka till!

**Del 1/ Kunskap/erfarenhet av Utveckling / Programmering**

**1a) Har du jobbat med Utveckling / Programmering tidigare?**

Nej

Ja – hur länge? På vilket sätt?

**1b) Vilka mjukvaror och program (programspråk) kan du eller har du jobbat i?**

Inga

Ja – vilka?

På vilket sätt?

**1c) Har du annan erfarenhet av Utveckling / Programmering?**

Nej

Ja – på vilket sätt?

**Del 2/ Arbetsprov - sparas som separat fil/dokument**

Arbetsprovet kan innehålla något eller gärna flera av följande format; kod, förklarande text, bilder och rörlig media (video, GIF mm). Ditt arbete är helt valfritt och syftar till att visa förmåga och styrkor i att framställa ett program i valfritt kodspråk. Arbetsprovet får vara max 10 sidor, sparad som 1 fil i PDF-format. Namnge filen enligt följande: förnamn\_efternamn\_arbetsprovFG\_Game Programmer Skellefteå.pdf

**Tack för ditt deltagande!**