



Utbildningsplan för yrkeshögskoleutbildning

Utbildningens namn:
Immersive Experience Creator

Ansvarig utbildningsanordnare:
Changemaker Educations AB

Omfattning, poäng:
300

Studieort:
Stockholm

Studieform:
Bunden

Studietakt:
100

Utbildningsnummer:
YH01131

Beslutsår:
2020

Omgång:
1

Faktauppgifter

Utbildningens namn

Immersive Experience Creator

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	www.cmeducation.se
E-post	tom@cmeducations.se

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 Immersive Experience Creator

Resultat av lärande

Yrkesroller

Yrkesroll 1:	VR/AR director
Yrkesroll 2:	Immersive scriptwriter
Yrkesroll 3:	Immersive producer
Yrkesroll 4:	Immersive designer
Yrkesroll 5:	Immersive film/video director
Yrkesroll 6:	Immersive experience creator

Efter avslutad utbildning ska den studerande ha kunskaper om/i

Hur man på bästa möjliga sätt skapar innehåll för immersiva medier (VR, AR, AI och annan interaktiv video och ljud). De studerande ska ha kunskaper inom modern och innovativ teknik för att på bästa sätt kunna producera kreationer inom immersiva medier och komplexa immersiva upplevelser. Förutsättningar, regler och begrepp inom storytelling, berättande, manus och narrativ inom immersiva medier. Befintliga projekt inom VR / AR / Ai och andra immersiva medier med hög kvalitet inom affärs- och mjukvaruutveckling. De studerande ska också ha kunskaper inom forskningssektorn och mediets nya möjligheter inom utvecklingen av både mjukvara och hårdvara samt mottagarens perception av dessa. De studerande ska ha kunskaper kring hur man på säkra sätt kan analysera resultat inom mediet för att uppfylla både; nöjesbranschen, forsknings- och utbildningssektorn samt att kunna avgöra om resultaten motsvarar de krav som slutanvändaren och kunden ställer. Det är viktigt för de studerande att ha kunskaper inom strategi för produktion av immersiva upplevelser som direkt är kopplat till målgrupp och affärssnytta. De studerande ska ha kunskaper i hur man på ett säljbart sätt skapar presentationer, pitchar, kundmöten och workshops inom dessa medier. De studerande ska också ha kunskaper i olika format för produktion, uppspelning, leverans och lagring av dess produktioner. Vi ser också att det är essentiellt att den studerande är väl insatt i användbarhet, utformning och UX (user experience) inom immersiva medier, samt formspråk och visuella trender.

Efter avslutad utbildning ska den studerande ha färdigheter i att

Producera koncept och produktioner för immersiva medier. De ska också ha gedigna färdigheter i att kunna regissera för mediet, samt skapa storylines, script och content på ett målinriktat och medvetet sätt. Styrkan med immersiv teknik har alltid varit dess förmåga att visualisera och därför är det också viktigt att de studerande har färdigheter i att kunna analysera visuella möjligheter och val för idéer och projekt. De studerande ska ha färdigheter i att kunna sätta sig in i och förstå vad det innebär för olika mottagare att förflyttas genom tid och rum vilket användaren gör vid användande av immersiva medier. De studerande ska ha färdigheter i att kunna ge exempel på företag och projekt som har använt sig av dessa medier och vilka resultat de har uppnått genom dessa. De studerande ska ha färdigheter i att kunna förklara inom vilka industrier immersiva medier kan vara ett passande sätt att kommunicera så som; inom spel, resebranschen, sjukvård, hälsa, skola, kommunikation, information, reklam, utbildning, spel och film. De studerande ska ha kunskap i hur dessa tekniker kan bli en tillgång för kundens intresse i att tex. skapa ett showroom och hur dessa medier som lösningar kan spara både tid för både slutkunder och ekonomi för ett företag. De studerande ska ha kunskaper inom olika former av displayteknik. De studerande ska också ha färdigheter i användbarhet, utformning och UX (user experience) inom immersiva medier. De studerande ska ha färdigheter i att förstå möjligheter och upplevelser med Immersiva ljud, 180 video 360 video, filmat och fotat format, samt animerade format.

Efter avslutad utbildning ska den studerande ha kompetenser för att

Ha kompetenser för att utforma och färdigställa skarpa säljande produktioner inom; VR, AR, AI och annan interaktiv video och ljud. De studerande ska ha kunskaper inom modern och innovativ teknik och kunna avgöra bästa val av dessa baserat på produktionens mål, tidsram och budget. De ska kunna applicera sina kunskaper till skarpa koncept, produktioner och gestaltning utifrån givna tekniska förutsättningar, kopplade till produktionens syfte. De ska ha kompetenser för att skapa; storytelling, narrativ, konceptidéer, grova synopsis och färdiga manus för immersiva produktioner. De ska ha kompetenser för att beskriva och analysera vilka val av tekniker som ska användas, hur och till vilken effekt. De ska ha kompetenser för att beskriva och välja gestaltningstekniker och kunna förklara hur de bäst kan visualiseras till diverse tekniska lösningarna. De ska ha kompetenser i att analysera upplevelsen av immersiva produktioner och kunna beskriva hur vad som visas påverkar och uppfattas av åskådarna. De ska ha kompetenser för att sälja in och pitcha ett immersivt projekt och sälja in och vara medvetna om kundnyttan.

Undervisning på engelska

Denna utbildning kommer att bedrivas delvis på engelska

Denna utbildning kommer att bedrivas delvis på engelska.

Engelska är ett vanligt arbets- och concernspråk inom immersiva medier, kommunikations- och

IT-branschen. Vissa av våra yrkesverksamma föreläsare undervisar på engelska och studenterna komma ha kontakt med kunder och företag inom branschen som kommunicerar på engelska. Vissa föreläsningar kan komma att ske på distans med föreläsare från andra länder där engelska är grundspråk.

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

Kursöversikt

Obligatoriska kurser

Kurs	Poäng
Consumer behavior inom immersiva medier	20
Examensarbete	20
Form och design av immersiva medier	20
Lärande i Arbete (LIA)	80
Presentationer och pitchar	20
Produktion och skapande av Immersiva medier	20
Produktion, leverans och lagring.	20
Regi och produktion av immersiva medier	20
Storytelling och berättande	20
Strategi för immersiva medier	20
Teknik och innovation inom immersiva medier	20
UX (user experience) för immersiva medier	20
Summa:	300

Valbara kurser

{Det finns inga valbara kurser}

Kurser

Kursen har 12 huvudmoment/delkurs(er)

Kursens namn:	Consumer behavior inom immersiva medier
Kurstyp:	Standard
Valbar:	Nej
YH-poäng:	20
Kursbeskrivning:	Kursen syftar till att ge kunskaper inom användarens behov, upplevelse och erfarenhet av diverse immersiva medier och produktioner. Kursen vill ge tydliga redskap för att kunna analysera och utforma produktioner som är anpassade för särskilda målgrupper genom att besitta en djupare kunskap inom deras sätt att nyttja mediet, samt deras behov och intressen.

Kursens namn: **Examensarbete**
Kurstyp: Examensarbete
Valbar: Nej
YH-poäng: 20
Kursbeskrivning: Examensarbetet kommer att vara ett fritt arbete där studenten kan skapa ett eget projekt tillsammans med en annan student, ett företag eller aktör inom branschen. Kursen vill ge studenten en vidgad förståelse för hur ett projekt kan drivas från ax till limpa genom att på helt egenhand få testa på denna typ av upplevelse. Kursen vill också ge studenten möjligheten att utforma sitt projekt utifrån egna idéer och kreativ frihet.

Kursens namn: **Form och design av immersiva medier**
Kurstyp: Standard
Valbar: Nej
YH-poäng: 20
Kursbeskrivning: Kursen syftar till att ge studenten en djup och omfattande kunskap i visuell form och design av immersiva medier. Visuella trender, möjligheter till att välja strukturer, ljussättning, rumslighet och konstnärligt skapande genom produktionen. Kursen kommer också att ge studenten kunskap i omvärldsanalys av mediet utifrån ett visuellt perspektiv.

Kursens namn: **Lärande i Arbete (LIA)**
Kurstyp: LIA
Valbar: Nej
YH-poäng: 80
Kursbeskrivning: Kursen ger de studerande möjlighet att, genom arbetsplatsförlagt lärande, fördjupa och bredda sina nyförvärvade skolförlagda kunskaper, färdigheter och kompetenser.

Kursen ger också möjlighet till nytt och utökat lärande i reell kontext gällande samverkan med andra yrkesroller, teamwork och självständigt utförda arbetsuppgifter under mentorskap och stöd från LIA-handledare och utbildningsledning.

LIA ger de studerande nätverk och kontakter för vidare anställning i den nya yrkesrollen.

Kursens namn: **Presentationer och pitchar**
Kurstyp: Standard
Valbar: Nej
YH-poäng: 20
Kursbeskrivning: Kursen kommer ge studenten kunskap i hur man framställer och skissar upp idéer och koncept för att sälja in och pitcha projekt inom immersiva medier på ett säljbart och representativt sätt. Kursen kommer också lära ut hur man bemöter kunder på ett professionellt sätt och följer upp projekt inom immersiva medier på ett pedagogiskt vis.

Kursens namn: **Produktion och skapande av Immersiva medier**
Kurstyp: Standard
Valbar: Nej
YH-poäng: 20
Kursbeskrivning: Kursen syftar till att kunna förstå och sätta sig in i skapandet av innehållet till immersiva medier så som; VR, AR, AI och annan interaktiv video och ljud. Kursen kommer ge studenten en gedigen kunskap i att producera avancerade immersiva produktioner från ax till limpa med allt vad det innefattar så som; teknik, budget, kontext, innehåll, kundbehov, leverans och testningar av mediet.

Kursens namn: **Produktion, leverans och lagring.**
Kurstyp: Standard
Valbar: Nej
YH-poäng: 20
Kursbeskrivning: Kursen syftar till att ge studenten kunskap inom produktion av olika immersiva medier och hur man hanterar dess mängd data, leveranser av produktioner för olika typer av devices och olika format.

Kursens namn: **Regi och produktion av immersiva medier**
Kurstyp: Standard
Valbar: Nej
YH-poäng: 20
Kursbeskrivning: Kursen kommer ge studenten kunskap i att bedriva regi och produktion för immersiva medier. Kursen syftar till att lära studenten hur man planerar ett projekt både tekniskt och innehållsmässigt, samt hur man på bästa sätt kan förbereda ett komplext projekt på förhand. Kursen kommer ha huvudfokus på att lära ut hur man förmedlar en historia eller ett koncept inom den immersiva världen, samt hur man ger direktiv inom en produktion som regissör och som producent.

Kursens namn: **Storytelling och berättande**
Kurstyp: Standard
Valbar: Nej
YH-poäng: 20
Kursbeskrivning: Kursen kommer ge studenten bred kunskap och förståelse i hur man skapar berättelser inom immersiva medier på ett kreativt sätt för att på bästa sätt kunna berätta en historia inom dessa komplexa medier.

Kursens namn: **Strategi för immersiva medier**
Kurstyp: Standard
Valbar: Nej
YH-poäng: 20

Kursbeskrivning: Målet är att ge studenten kunskap i hur man strategiskt planerar en produktion inom immersiva medier genom att skapa förståelse för både formatet, innehållet, kunden och mottagaren samt omvärlden. Kursen kommer innefatta analys av data, research, forskning och användarbehov.

Kursens namn: **Teknik och innovation inom immersiva medier**

Kurstyp: Standard

Valbar: Nej

YH-poäng: 20

Kursbeskrivning: Kursens mål är att ge studenten en bred kunskap inom immersiva medier nu och i framtiden genom att analysera forskning och annan nytänkande teknisk innovation. Kursen kommer innefatta studiebesök, föreläsningar och möjlighet att testa diverse tekniker som både finns på marknaden idag eller som ännu inte har lanserats. Kursen kommer innefatta flera program och tekniker inom immersiva medier och på det sättet ha ett fokus på tekniskt lärande i praktiken.

Kursens namn: **UX (user experience) för immersiva medier**

Kurstyp: Standard

Valbar: Nej

YH-poäng: 20

Kursbeskrivning: Kursen syftar till att skapa förståelse för hur UX inom virtuell verklighet och immersiva medier bör ge användaren möjlighet till integritet, pedagogisk förståelse och säkerhet. På grund av de unika komponenterna inom en immersiv miljö behöver skapare, designers och utvecklare för immersiva produkter också fokusera på användaregenskaper som är anpassade till en bred målgrupp för att inte utesluta individer med olika förmågor. UX-designers inom detta område måste se till att användarna inte riskerar fysisk skada på sig själva, deras miljö eller närstående. Detta inkluderar riskerna med överexponering mot VR, vilket kan leda till skadliga effekter på användarens fysiska eller emotionella välbefinnande. Kursen syftar till att ge användbar vägledning till användarna med förståelsen och trygghet för den immersiva miljön där de befinner sig. Målet är att lära sig hur UX kan leda till att användaren inte bara passivt kan uppleva denna virtuella verklighet, utan att också kunna interagera med den.

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 arbeta som Immersive Reality Creator krävs goda språkliga kunskaper i svenska och engelska.

Såväl kommunikations- som data/IT-branschen ställer höga krav på muntlig och skriftlig kompetens i denna yrkesroll.

Engelska är också arbetspråk i många företag och bland många kunder.

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 kompetensöverföring 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:

KURSER/KURSMODULER

Utbildningsplanen byggs upp av kurser, som ibland grupperas i kursmoduler, där en viss kompetens eller ett visst produktionskunnande skall uppnås. Samtliga kurser ska resultera i minst en kunskapskontroll inom ämnesområdet. Varje kurs har en detaljerad kursplan som går igenom med de studerande i samband med kursstarten. Kurserna examineras separat och enligt YH:s regler för kunskapskontroller.

HUVUDLÄRARE

Varje utbildning, kurs eller ämnesområde har en huvudlärare för att säkerställa kontinuitet, röd tråd, kompetensöverföring och relevanta kunskapskontroller. Huvudläraren samarbetar med UL i alla moment och dokumenterar framsteg i läroprocesser till de studerande personligen och via vårt LMS.

GÄSTFÖRELÄSARE

Gästföreläsningarnas syfte är att involvera rekryterande företag in i utbildningen och ge konkreta exempel på metodik och mål. Genom skarpa case från företagen får de studerande fördjupad kunskap kring företagskulturer och produktionsprocesser.

PROJEKT

De studerande utför projekt under så produktionslika förhållanden som möjligt. CME strävar efter att projekten skall vara skarpa samarbeten med rekryterande företag samt uppmuntrar till interdisciplinära samarbeten mellan våra olika yrkesrollsutbildningar. De studerande genomför presentationer av sina resultat, dessa bedöms ibland av en extern branschjury.

UTVECKLINGSSAMTAL

Studerande och utbildningsledare genomför utvecklingssamtal en gång per läsår för att följa upp den individuella handlingsplanen och stötta den studerande i att reflektera över och äga sin utbildningsprocess. Den studerande 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 studerande goda förutsättningar att nå de beskrivna utbildningsmålen.

INDIVIDUELLA ANPASSNINGAR

Vid särskilda individuella behov kan föreläsningar, lokaler, handledning och kunskapskontroller anpassas för att den studerande ska ha möjlighet att uppnå kunskapsmålen. Detta sker i dialog med, och i enlighet med, YH:s regelverk.

Antal timmar lärar- eller handledarledd verksamhet utbildning omfattar

720 timmar

Kvalitetsarbete

Kvalitetssäkringen av utbildningen

KVALITETSARBETE PÅ ALLA NIVÅER

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 branschernas kompetensbehov, samt för att varje studerande ska uppnå examen och få anställning i sin nya yrkesroll (våra två 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 policies 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 Yrkeshögskolans regelverk tillsammans med godkända ansökningar och utbildningsplaner. MYH:s riktlinjer och branschernas (via aktiv ledningsgrupp) är viktiga kvalitetssäkrare av processerna 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 minst en gång per läsår är viktiga underlag för målstyrning. Löpande utvärderingar (öppna och anonyma) är viktiga kvalitetsindikatorer. Varje kurs utvärderas efter avslut genom retrospection och kvantitativa anonyma utvärderingar. 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 arbetsgrupper för specifika frågor inom våra ledningsgrupper.

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
-- 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 eller trivselgruppen. 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 förordningen för yrkeshögskolan. Ledningsgruppen följer YH:s anvisningar och ansvarar för antagning och examinering av de studerande. Ledningsgruppen träffas 1-2 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 utbildningsintressenter; de studerande, 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 samordning av individuella samtal och individuella studieplaner.

UNDERVISANDE PERSONAL

UL är tillsammans med föreläsaren ansvarig för att kvalitetssäkra kursmodulerna i förhållande till övergripande kursplan. UL föredrar kursplanerna för ledningsgruppen minst en gång per termin för att säkra att kursplanernas innehåll följs och motsvarar branschens efterfrågan.

STÖDFUNKTIONER

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

Utbildningskoordinator kvalitetssäkrar administration och informationsflöden. Ledningsgruppen är beslutsfattande.