

Särskilt prov (skriftlig del) för Game & UX Designer

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. **Du laddar upp provet tillsammans med dina övriga ansökningshandlingar (betyg, intyg, CV mm) via vår hemsida och vidare till yh-antagning.se.**

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

Provet är en självskattning där du får tänka igenom dina styrkor och förbättringsområden inför att du påbörjar dina studier vid vårt yrkeshögskoleprogram "Game & UX Designer" (400 yhp).

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 30 utbildningsplatser. De områden du inte har kommit i kontakt med behöver du inte svara på. Max en halv A4 per fråga = max 5-6 A4 totalt.

Lycka till!

Del 1) Kunskap/erfarenhet av spel-, webbutveckling och digital publicering

Vilka tidigare kunskaper/erfarenheter har du av användarcentrerad design?

Beskriv kort och kärnfullt (gäller alla frågor).

Vilka tidigare tidigare kunskaper/erfarenheter har du av speldesign?

Vilken tidigare kunskap/erfarenhet har du av affärsutveckling?

Vilka processer eller metoder inom användarcentrerad design har du erfarenhet av?

Varför tycker du användarcentrerad design är viktigt idag?

Vilken eller vilka roller brukar du ha i ett team?

Vilka aspekter inom speldesign tycker du är intressanta även utanför spelbranschen?

Hur skulle du definiera innovation?

Vad tror du en användarcentrerad designer jobbar med om 5 år?

Varför vill du bli antagen till "Game & UX Designer" hos Changemaker Educations? Beskriv kortfattat.

Tack för ditt deltagande!