



Utbildningsplan för yrkeshögskoleutbildning

Utbildningens namn:
Experience Designer

Ansvarig utbildningsanordnare:
Changemaker Educations AB

Omfattning, poäng:
400

Studieform:
Bunden

Studietakt:
100

Utbildningsnummer:
YH00790

Beslutsår:
2019

Omgång:
3

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

Besöksadress

Organisation: Changemaker Educations AB

Adress: Järntorget 3

Ort: Göteborg

Webbadress, telefonnummer och e-postadress till ansvarig utbildningsanordnare

Telefon: 0703513437

Hemsida: <http://www.cmeducations.se>

E-post: tom@cmeducations.se

Utbildningen

Examensbeteckning

Utbildningen ger yrkeshögskoleexamen

Examen

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

Examensbenämning

Yrkeshögskoleexamen Experience Designer

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 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

Yrkesroller

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

Undervisning på engelska

Delvis

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 modersmål. 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

Kursnamn	Kurstyp	Poäng
Affärsutveckling	Standard	10
Agil projektmetodik	Standard	10
Analytics och Statistik	Standard	15
ARG - Alternate Reality Game	Standard	15
Examensarbete	Examensarbete	20
Experience Design	Standard	25
Labb	Standard	15
LIA - Lärande i Arbete	LIA	100
Programmering för Experience Design	Standard	20
Projekt 1	Standard	15
Projekt 2	Standard	20
Projekt 3	Standard	20
Prototyping	Standard	25
Service Design	Standard	10
Speldesign	Standard	15
Spelpsykologi och spelifiering	Standard	15
User research	Standard	20
User testing	Standard	10
UX och Game Thinking	Standard	10
Way of working	Standard	10
Summa:		400

Tillträde

Behörighet

Särskilda förkunskaper krävs i följande

Kurser

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

Engelska 6

Svenska 2 eller Svenska som andraspråk 2

Motivering av 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

Särskilt prov

Utbildningens huvudsakliga upplägg och organisation

Övriga utbildningsanordnare

Nej

Utbildningens upplägg

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 lärar- eller handledarledda timmar

1280

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 huvudlärarens 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 miljö 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.
