

GAME PROGRAMMER

YRKESHÖGSKOLEUTBILDNING, 400 YH-POÄNG.

VILL DU VARA EN NYCKELSPELARE I EN AV VÄRLDENS ROLIGASTE BRANSCHER?



Sverige har idag en världsledande position i spelbranschen. Här verkar allt från mindre aktörer till stora studios som skapar AAA-spel. Sverige är känt både för sin bredd och sin kvalitet och har en stark ställning inom branschen. Dessutom har svensk spelutveckling under de senaste tjugo åren vuxit upp till att bli en allt viktigare exportnäring och verkar på en stor global marknad.

Utbildningen är framtagen av rutinerade spelutvecklare i samarbete med välkända spelutvecklarföretag, en näring som vet vad som krävs för att skapa framtidens underhållning.

Under utbildningens gång arbetar du i team och genomför hela processen från prototyp till färdig produkt. Samtidigt får du kunskap om gällande spelplattformar och spelmotorer. Utbildningen innehåller implementering av speldesign via programmering och scripting samt ger dig kunskap om de programvaror som är branschstandard, vilket yrkesrollen kräver.

Du får kunskap i analysarbete, problemlösning och lära dig att granska och utvärdera både egna och andras spelproduktioner oavsett genre. Efter utbildningen kommer du också att ha kunskap om olika möjligheter och begränsningar med VR-mjukvara och kunna implementera olika typer av API:er.

Då arbetet innehåller regelbundna internationella kontakter och fackspråket är engelska, så kommer delar av utbildningen bedrivas på engelska.

En tredjedel av utbildningen är arbetsplatsförlagd, så kallad LIA – Lärande i arbete. Det kommer ge dig unika möjligheter att utvecklas och knyta värdefulla kontakter för framtiden.

MARKNAD

Spelbranschen har på några årtionden vuxit till en världsomspännande industri med en påfallande kulturell och ekonomisk betydelse. Sedan 2010 har omsättningen i branschen ökat med över 800%! Denna ökning har skapat ett stort behov av duktiga kreativa utvecklare. Den senaste trenden med Virtual Reality (VR) och kanske den ännu mer spännande utvecklingen av Augmented Reality (AR) gör att framtiden ser ljus ut för interaktiva produkter och innovativa personer. Efter avslutad utbildning är du redo att arbeta som Game Programmer, Programmer, Game Developer eller Scripter.

Spelbranschen är i stort behov av dig som är

SAMARBETSPARTNERS

- Alten
- DigitaLBI
- Ghost Games (Electronic Arts)
- Insert Coin
- Hello There
- Lindholmen Science Park AB
- mi5
- MindArk
- Rise Interactive
- Råven
- Skygoblin
- Stunlock Studios AB
- The Game Incubator
- 1337 Game Design

FINANSIERING

Kommer snart...

ANSÖKAN

För att ansöka till yrkeshögskolan krävs grundläggande behörighet för yrkeshögskolestudier. Vad grundläggande behörighet innebär styrs av när du studerade på gymnasienivå. Klicka [här](#) för mer information gällande grundläggande behörighet.

Särskilda förkunskaper

Minst betyg E i Engelska 6, Matematik 3 och Svenska 2, eller motsvarande.

Minst betyg E i kursen programmering, eller motsvarande.

Urval

Behöriga sökande kallas till muntligt och tekniskt arbetsprov. Det muntliga provet bedöms utifrån kommunikativ- och analytisk förmåga. Det tekniska arbetsprovet bedömer kunskaper i programmering. Proven bedöms av sakkunnig branschföreträdare och representant från Yrgo. Poängen från samtliga prov vägs samman och utgör den poäng som den sökande rangordnas efter i fallande ordning. Den sökande som har högst

KURSER

- Examensarbete 40p
- Game Design 20p
- Game Engines 20p
- Game Production 30p
- Game Programming 50p
- LIA – Lärande i arbete 135p
- Programming 70p
- Unity Certified Developer 15p
- VR Development 20p

MER INFORMATION

Frågor om utbildningen

Linda Almström

Tel: 031-367 31 11

linda.almstrom@educ.goteborg.se

Reception: 031-367 31 00

OM UTBILDNINGEN

Längd: 80 veckor heltid

Start: 3 september 2018

Antal platser: 25

Utbildningen är statligt finansierad och berättigar till studiestöd.

Ansökan: Senast 16 april 2018

Anmälningsskod: YHGP

Du ansöker via vår [webbansökan](#). Förbered din ansökan genom att ha dina betyg och andra relevanta intyg tillgängliga elektroniskt.

