

EXAMENSBEVIS

Yrkeshögskoleexamen inriktning Futuregames
Game & UX Designer

omfattande 400 YH-poäng

har avlagts av

Andrejs Grigorjevs

19920516-8777

med innehåll enligt omstående sida.

Examen utfärdad 2024-01-19
Denna examen har utfärdats enligt
förordning (2009:130) om yrkeshögskolan.

Joel Fällbom
Ansvarig utbildningsanordnare

Pär Hultgren
Ledningsgruppens representant

Skellefteå den 19 januari 2024
Changemaker Educations AB

Denna examen har utfärdats enligt förordning (2009:130) om yrkeshögskolan.

Kurs	YH-poäng	Betyg*	Datum
Speldesign	20	VG	2020-09-14
UX och game thinking	10	VG	2020-09-30
Agil projektmetodik	10	VG	2020-10-14
Projekt 1	15	G	2020-12-02
Experience design	20	VG	2021-01-05
Service Design	15	VG	2021-02-05
Rapid prototyping	20	VG	2021-03-12
Spelpsykologi och gamification	15	VG	2021-04-16
Projekt 3	20	G	2021-06-04
User research	20	VG	2021-06-11
Programmering för Experience Design	40	VG	2021-07-02
Analytics, SQL och Statistik	20	VG	2021-09-17
Affärsutveckling	20	G	2021-10-08
Marknadsanalys, branschkännedom och portfolio	10	G	2021-12-02
Projekt 3	20	G	2021-12-02

Visar kurser 1 till 15 av 17

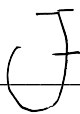
Kurs	YH-poäng	Betyg*	Datum
LIA - Lärande i Arbete	100	G	2023-12-01
Examensarbete	25	G	2024-01-19

Visar kurser 16 till 17 av 17

Denna examen omfattar totalt 400 YH-poäng.

SeQF 5

Examinas nivå enligt förordningen (2015:545) om referensram för kvalifikationer för livslångt lärande.

sign 

* I yrkeshögskoleutbildning används något av betygen Icke godkänt, Godkänt eller Väl godkänt.

För att erhålla yrkeshögskoleexamen erfordras minst betyget Godkänt i samtliga ingående kurser. Kursernas omfattning anges av poängantalet. Fem YH-poäng motsvarar en veckas heltidsstudier.

En utbildning får avslutas med en yrkeshögskoleexamen om utbildningen omfattar minst 200 yrkeshögskolepoäng (YH-poäng).

Bilaga 1 till examensbevis

Beskrivning av utbildningens innehåll och mål

Detta är en 2 årig YH-utbildning om 400 YHP med fokusområden såsom designmetoder, agila och branschrelevanta projektmetoder, skapa kundresor och applicera speldesign och spelifiering på design med mera.

Efter avslutad utbildning ska den studerande ha kunskaper om/i:

- Användarcentrerad design och designprocesser för mobila plattformar.
- Hur behovsdriven design påverkar affärsvärlden för mobila tjänster och produkter.
- Designmetoder, feedbacksystem och flow inom spel och hur det kan appliceras på andra mobila tjänster och produkter.
- Skillnaden mellan UI/UX på olika mobila plattformar.
- Agila och branschrelevanta projektmetoder.
- Motivations-, engagemangs- och lojalitetsmetoder, samt ramverk för spelifiering.
- Interaktionsdesign och aktuell teknik.

Efter avslutad utbildning ska den studerande ha färdigheter i/att:

- Producera högkvalitativa koncept och design av mobila produkter och tjänster.
- Branschrelevanta verktyg som Adobe XD, Axure, framer, prot.io, oregami och sketch.
- Planera och genomföra användarintervjuer baserat på kundspecifikationer.
- Prioritera och utforma design baserat på data om användare.
- Skapa krav- och behovsanalyser på företags- och användarnivå.
- Hålla i designworkshops och rapid prototyping samt minimal viable service.
- Sammanställa och kommunicera mätpunkter.
- Applicera spelpsykologi och spelifiering på design.

Efter avslutad utbildning ska den studerande ha kompetenser för att:

- Värdera kundspecifik information/beteende och prioritera design därefter.
- Förstå beteenden baserat på statistik och hur det omsätts i design.
- Ta ansvar för design och användarvänlighet i produkt- och tjänsteutveckling med särskilt fokus på mobila plattformar.
- Ta ansvar för att från tidigt designstadium kunna implementera spelifiering och game thinking i produkter och tjänster med särskilt fokus på mobila plattformar.
- Förstå konceptualisering, iterativ design och konkretisering av design och designprocesser.
- Snabbt validera design via fungerade prototyper.
- Förstå och känna igen vilka trender som kommer ha stor inverkan på marknaden och hur design måste förhålla sig till den.
- Förstå de olika delarna i en designprocess och hur hypoteser och design kan verifieras genom olika typer av användartester.
- Skapa kundresor och koncept baserat på specificerade behov hos användare med särskilt fokus på mobila plattformar.

sign

