



UPPSALA
UNIVERSITET

Verksamhetsplan 2018

Institutionen för speldesign

2018-04-09



Innehåll

1	Övergripande utgångspunkter	3
2	Utbildning på grundnivå och avancerad nivå.....	3
3	Utbildning på forskarnivå.....	4
4	Forskning.....	5
5	Internationalisering.....	5
6	Lika villkor	6
7	Övrigt.....	6
8	Balanserad budget.....	6
	Bilaga Bemanningsplan 2018.....	7



1 Övergripande utgångspunkter

En successiv utveckling pågår av institutionen i riktning mot en traditionell institutionsstruktur. Den vetenskapliga kompetensen förstärks ytterligare genom en gästforskare samt rekryteringen av senior lektor, båda inom huvudområdet speldesign. Fakultetsnämndens referensgrupp för speldesign har fått en ny sammansättning men fortsätter stödja institutionen i arbetet med utbildning på avancerad nivå. Arbetet med planering av det nya masterprogrammet i speldesign fortskrider.

Under budgetåret 2018 planeras verksamheten ha följande omfattning.

Ekonomisk omslutning

Utbildning på grundnivå (totalt anslag)	27 947 257
Forskning, anslag	1 180 775
Gästforskare	600 000
Program för Uppsala universitet – Campus Gotland	100 000
Externfinansierad forskning	0
Samgåendemedel Campus Gotland	
- Medel för campusstudenter	500 000
- Medel för anställdas kontakter mellan Uppsala och Visby (2017 nivå)	346 665
Ingående balans FO 2018	1 735 818
Ingående balans GU 2018	4 856 259

Antal medarbetare

Tillsvidareanställda	21
Meriteringstjänster	2
Anställda på konstnärlig grund	3
Tidsbegränsat anställda (sex månader eller mer)	2
Tidsbegränsat anställd (under sex månader)	4
Antal helårsekvivalenter	22.39

Antal helårsstudenter

Enligt fakultetsnämndens utbildningsuppdrag	352
---	-----

Anm 1.: Kategorierna forskarstuderande och forskare förekommer ej.

Anm 2.: Institutionen köper även undervisning i form av projektledning, genusvetenskap, engelska, med anledning av utbildningens tvärvetenskapliga karaktär. Detta motsvarar 1,3 heltidstjänst.

2 Utbildning på grundnivå och avancerad nivå

Endast utbildning på grundnivå förekommer och den utgörs av program och fristående kurser, de senare föredras nätbaserade. Institutionen kunde för 2017 redovisa 315 helårsstudenter och 221 helårsprestationer, d.v.s. en s.k. underproduktion om 6 helårsstudenter men en liten överproduktion om 2 helårsprestationer (jämförelsetal för 2016: 343 och 214 respektive 16 och 5). Den totala prestationsgraden för institutionen var 70 %, vilket är en ökning med 5% jämfört med de tre föregående åren. Den negativa effekten av de nätbaserade distanskurserna som tidigare påverkat prestationsgraden i negativ riktning har vänt något, men även resultaten inom kurser i spelprogrammering. Vad gäller distanskurser noterar institutionen fortsatt en minskad benägenhet hos studenterna att slutföra dessa.



Utbildningsprogram

Högskoleprogrammen *Speldesign och grafik* och *Speldesign och programmering* är nu utfasade. Under vårterminen 2018 genomför den sista kullen sin sista termin inom de tvååriga programmens påbyggnadsår, i form av fristående kurser men med en klar programstruktur, som leder till kandidatexamen.

Höstterminen 2018 görs den tredje intagningen till de fyra kandidatprogrammen i speldesign, d.v.s. *Kandidatprogram i speldesign och grafik* (biområde: gestaltning i konvergerande medier), *Kandidatprogram i speldesign och programmering* (biområde: datavetenskap), *Kandidatprogram i speldesign och projektledning* (biområde: industriell teknik) samt *Kandidatprogram i speldesign* (med valfritt biområde). Även hösten 2018 är planeringsramen 125 nybörjare, varav cirka 40 till vardera grafik och programmering och 20-25 inom vart och ett av de övriga två programmen. Antalet helårsstudenter inom program (påbyggnadsåret för de tvååriga programmen inkluderat) planeras till 250 vilket motsvarar cirka 70 % av institutionens totala antal helårsstudenter.

Antalet anmälningar i den internationella anmälningssomgången i januari 2018 var i stort sett oförändrad från januari 2017 med 1 100 sökande. Väl medveten om att dessa siffror innehåller ”en stor mängd luft” har institutionen dock förhoppningen att nå institutionens mål om 40 % internationella studenter i höstens antagning kan uppnås.

Fristående kurser

Institutionen har för 2018 planerat att erbjuda ett ökat antal fristående kurser för att tillmötesgå behovet som skapats i samband med att studenterna läser en fri termin det tredje året. De kurstillfällen som erbjuds under 2018 är 25 fristående kurser i form av 14 kurstillfällen, varav en sommarkurs, erbjuds på campus och 11 på distans. Flera av de fristående kurserna riktar sig även till utbytesstudenter. Kurserna hör hemma inom huvudområdet speldesign, inom biområdet gestaltning i konvergerande medier eller inom huvudområdet datavetenskap. Flera av dem tjänar som komplement till programutbildningarna. Det totala antalet helårsstudenter inom fristående kurser planeras till drygt 100.

Utvecklingsarbete

Under 2018 fortsätter utvecklingsarbetet av ett masterprogram i speldesign med start höstterminen 2019, d.v.s. när den första studentkullen lämnar de nya kandidatprogrammen. Det är inte minst ur konkurrenssynvinkel viktigt att kunna erbjuda en utbildning på avancerad nivå på Campus Gotland. Det finns också ett ökat intresse för fortsatta studier hos institutionens programstudenter.

Lärarsituationen

Under den senaste femårsperioden har andelen vetenskapligt kompetenta lärare inom området speldesign ökat kraftigt, närmare bestämt med sex personer. Utöver detta förhållande kan nämnas att flera adjunkter vidareutbildar sig och tre medarbetare avslutar sina magisterprogram i vår.

3 Utbildning på forskarnivå

Institutionen erbjuder inte egen utbildning på forskarnivå. En lärare bedriver sedan några år inom ramen för sin anställning inom institutionen forskarutbildning vid Stockholms universitet med planerad disputation 2019. Ytterligare en anställd genomför forskarutbildning vid University of Porto, Portugal.



4 Forskning

Forskningens omfattning

Institutionen har genom fakultetsnämndens beslut om verksamhetsplan för 2018 tilldelats 1 180 775 kronor för forskning + 600 000 kronor för en gästforskare 20 % i två år. Av forskningsmedlen ska institutionen avsätta 791 945 kronor för finansiering av gemensamma ändamål på universitets-, områdes- och fakultetsnivå inklusive biblioteksgemensamt samt för finansiering av intendenturorganisationen vid Campus Gotland. Således återstår 388 930 kronor för finansiering av forskning och forskarutbildning inom ramen för anställningar som professor, bitr. lektor och lektor (se bemanningsplan) samt för driftkostnader.

Forskningens inriktning

Det är av vital vikt för institutionen att kunna utöka sin forskningsverksamhet både för att kunna visa sig konkurrenskraftig i ett internationellt sammanhang och när det gäller studentrekrytering. Förutsättningarna för detta har ökat i och med att den vetenskapliga kompetensen inom institutionen påtagligt stärkts under de senaste åren. Det övergripande målet med forskningen inom institutionen är att kunna tillföra en relevant och uppdaterad kunskap inom området speldesign. Institutionsstyrelsen kommer under innevarande vårtermin att fastställa en forskningsvision som ska vägleda och koordinera de forskningsansatser som görs både på individuell forskarnivå och på institutionsnivå. Visionen har för närvarande som fokus att varje enskild forskningsansats ska bidra till ämnet speldesign genom ökad förståelse och ny kunskap samt kunna bidra genom publikationer av hög kvalitet i ett internationellt forskningsklimat.

5 Internationalisering

Höstterminen 2017 registrerades 46 (varav 14 betalande) internationella studenter på de internationella kandidatprogrammen vilket är en ökning med 19 studenter (9 betalande) mot 2016. 2018 höjs antagningstalen med 13 och målet är 50 registrerade internationella studenter.

Studentutbyten sker för närvarande med universitetet i Angers (Frankrike), École spéciale militaire de Saint-Cyr (Frankrike), samt ett ERASMUS-avtal med University of South Wales (United Kingdom).

Kontakterna med de lärosäten i Tokyo som institutionen har avtal (motsv.) med upprätthålls men det visar sig samtidigt svårt p.g.a. språk och ekonomi att åstadkomma det lärar- och studentutbyte som hela tiden har varit ambitionen.

Institutionen kommer att delta i eller vara representerad vid flera internationella konferenser och ”spelevent” under 2018. Vid Game Developers Conference (GDC) i San Francisco i mars deltar även studenter som stipendiater eller p.g.a. att deras produktioner uppmärksammas bl.a. för sina innovativa idéer. Institutionens eget årligen återkommande event, Gotland Game Conference, bidrar också, genom sitt markanta inslag av utländska jurymedlemmar, till att stärka de internationella kontakterna.

Institutionen öppnar upp valbara (campus) programkurser för utbytesstudenter och kommer totalt att erbjuda 15 hp under vårterminen och 97,5 hp under höstterminen 2018. Utöver det är nätkurserna öppna för utbytesstudenter.

Institutionsstyrelsen kommer under året att fastställa en internationaliseringsstrategi.



6 Lika villkor

Institutionen arbetar aktivt med att uppnå en jämnare könsfördelning, såväl bland studenter som personal. Av medarbetarna inom institutionen – alla kategorier – är 25 % kvinnor en ökning med 5 % från 2016. Institutionen arbetar aktivt för att öka intresset hos potentiella kvinnliga studenter genom samverkan med gymnasieskolor och ideella föreningar genom att bl.a. välkomna intresserade till Alumni dagar i december och GGC i juni. Utöver detta marknadsförs utbildningen genom att kvinnliga studentrepresentanter medverkar i mässor och event. Samverkan fortsätter med Centrum för genusvetenskap i institutionens utbildningar.

Institutionen har sedan hösten 2016 en kommitté för likavillkorsarbetet. Institutionsstyrelsen kommer att fastställa en handlingsplan för lika villkor under året.

7 Övrigt

8 Balanserad budget

Institutionen närmar sig en budget i balans. 2017 erhöll institutionen 2 445 000 i meriterings- och resebidrag utöver FO anslaget, av dessa finns 1 700 000 som IB till 2018. Budgeten för forskning 2018 uppvisar ett underskott på 1 900 000 kronor, främst beroende på den kraftiga minskning av forskningsanslaget som fakultetsnämndens beslut innebar. Även budgeten för utbildning är negativ - 650 000 kronor. I huvudsak med anledning av fortsatta kompetenshöjande insatser.



Bilaga Bemanningsplan 2018

Bemanningsplan 2018 - Institutionen 524 Speldesign

Befattning	Namn	Omfattning	Antal månader	Beräknad omfattning
Adm koordinatör	Andree Särland Madeleine	100	12	100,0
Forskare	Bartle Richard	20	6	10,0
Kursassistent	Edström Mika	100	2	16,7
Kursassistent	Prowse Emma	100	2	16,7
Professor, anst UU	Bachelor Steven	100	12	100,0
Projektkoordinator	Juhlin Mait	30	3	7,5
Tekniker	Engström Finn	90	12	90,0
Tekniskt biträde	Nilsson Alexander	75	2	12,5
Universitetsadjunkt	Benjaminsson Ulf	100	12	100,0
Universitetsadjunkt	Berglund Rogert Jakob	100	12	100,0
Universitetsadjunkt	Edström Mika	100	10	83,3
Universitetsadjunkt	Eriksson Johan C	100	12	100,0
Universitetsadjunkt	Hrynczenko Iwona	100	12	100,0
Universitetsadjunkt	Ingvarsson Marcus	100	1	8,3
Universitetsadjunkt	Jonsson Jerry	100	12	100,0
Universitetsadjunkt	Mattsson Håkan	0	0	-
Universitetsadjunkt	Mayes Adam	100	12	100,0
Universitetsadjunkt	O Sullivan Alvin	100	12	100,0
Universitetsadjunkt	Prowse Emma	100	10	83,3
Universitetsadjunkt	Randler Anders	50	5	20,8
Universitetsadjunkt	Statham Nataska	100	12	100,0
Universitetsadjunkt	von Paykull Camilla	75	12	75,0
Universitetsadjunkt	Österberg Jonatan	100	12	100,0
Universitetsadjunkt	Ny rekrytering	100	4	33,3
Universitetslekt,bit	Prax Patrick	100	12	100,0
Universitetslekt,bit	Warpefelt Henrik	100	12	100,0
Universitetslektor	Adams Ernest	75	12	75,0
Universitetslektor	Fridenfalk Mikael	100	12	100,0
Universitetslektor	Hayashi Masaki	100	12	100,0
Universitetslektor	Johansson Magnus	100	12	100,0
Universitetslektor	Persson Pernilla	30	6	15,0
Universitetslektor	Sandberg Leo	60	12	60,0
Universitetslektor	Ny rekrytering	100	2	16,7
Utbildningschef	Svensson Hans	30	6	15,0