



Verksamhetsplan 2016

Institutionen för speldesign

2016-02-24



Innehåll

1	Övergripande utgångspunkter.....	3
2	Utbildning på grundnivå och avancerad nivå	3
3	Utbildning på forskarnivå.....	5
4	Forskning.....	5
5	Internationalisering.....	6
6	Lika villkor	6
7	Övrigt.....	6
8	Balanserad budget.....	6
	Bilaga Bemanningsplan 2016.....	7

1 Övergripande utgångspunkter

2016 blir för institutionens del det tredje hela budgetåret i den nya organisationen inom Uppsala universitet. En successiv utveckling pågår av institutionen i riktning mot en traditionell struktur. Fakultetsnämndens referensgrupp för speldesign fortsätter sitt arbete som granskande och stödjande samtalspartner. Den ursprungliga tanken var att referensgruppen skulle finnas i tre år varför det mot årets slut kan bli aktuellt att föra en diskussion om gruppens eventuella fortsatta arbete. Hösten 2016 kommer institutionen att ta emot de första internationella studenterna inom kandidatprogrammen i speldesign. Arbetet inför de nya programstarterna kommer att präglade mycket av verksamheten under våren.

Verksamheten planeras ha följande omfattning under budgetåret 2016:

Ekonomisk omslutning

Utbildning på grundnivå (internt takbelopp)	25 461 885
Tilläggsanslag genom beslut 2015-12-15	305 981
Forskning, anslag	2 151 810
Externfinansierad forskning	174 000
Samgåendemedel Campus Gotland	
- Medel för campusstudenter	1 893 820
- Medel för anställdas kontakter mellan Uppsala och Visby	360 376
Ingående balans 2016	6 067 095
(varav kvarvarande kvalitetsmedel för kompetensutveckling som institutionen erhållit 2013-2014)	2 845 475

Antal medarbetare

Tillsvidareanställda och anställda på konstnärlig grund	19
Tidsbegränsat anställda (mer än sex månader)	4
Antal helårsekvivalenter	19.85

Antal helårsstudenter

Enligt fakultetsnämndens utbildningsuppdrag	319
Enligt institutionens planering	340

Anm.: Kategorierna forskarstuderande och forskare förekommer ej.

2 Utbildning på grundnivå

Endast utbildning på grundnivå förekommer och den består av både program och fristående kurser, företrädesvis nätbaserade. Institutionen kunde för 2015 redovisa 333 helårsstudenter och 221 helårsprestationer, d.v.s. en s.k. överproduktion om 16 helårsstudenter och 5 helårsprestationer (jämförelsetal för 2014: 331 och 214 respektive 33 och 17). Den totala prestationsgraden för institutionen var 65 %, vilket är oförändrat jämfört med 2014; inom campusutbildning 78 % och inom IT-baserade distanskurser 40 %. Det är således de nätbaserade distanskurserna som påverkar prestationsgraden i negativ riktning. Förhållandet är föremål för institutionens uppmärksamhet.

Utbildningsprogram

De tvååriga utbildningsprogrammen *Speldesign och grafik* och *Speldesign och programmering* förekommer fortsatt under 2016 och för studenter som genomfört den tvååriga utbildningen anordnas ett påbyggnadsår som leder till kandidatexamen.

Höstterminen 2016 startar fyra nya kandidatprogram i speldesign, nämligen *Kandidatprogram i speldesign och grafik* (med gestaltning i konvergerande medier som biområde), *Kandidatprogram i speldesign och programmering* (biområde: datavetenskap), *Kandidatprogram i speldesign och projektledning* (biområde: industriell teknik) samt *Kandidatprogram i speldesign* (med valfritt biområde).

Söktrycket till institutionens utbildningsprogram har stadigt varit gott. Höstterminen 2015 fanns totalt 671 sökande, varav 140 i första hand, till grafikprogrammet, och 470 respektive 73 till programmeringsvarianten. Vad gäller de nya kandidatprogrammen 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 planeras till 220 vilket motsvarar 65 % av det totala antalet helårsstudenter.

Fristående kurser

Institutionen har för 2016 planerat för att erbjuda 12 fristående kurser i form av totalt 18 olika kurstillfällen. Kurserna hör hemma inom huvudområdet speldesign eller inom gestaltning i konvergerande medier (nyinrättat biområde fr.o.m. hösten 2016) och datavetenskap. Flera av dem tjänar som komplement till programutbildningarna. Av de 12 kurserna är fem endast nätbaserade distanskurser, fyra endast campusbaserade och tre ges både på campus och som nätbaserade distanskurser. Söktrycket till de nätbaserade distanskurserna är i de allra flesta fall mycket starkt, medan rekryteringen till campuskurserna är klart svagare.

Det totala antalet helårsstudenter inom fristående kurser planeras till 120. Ambitionen är att utöka antalet studenter inom fristående kurser på campus och i motsvarande mån göra minskningar inom distansutbudet. Både antalet fristående kurser och antalet studenter inom fristående kurser minskar jämfört med 2015, en förändring som institutionen valt att göra för att kunna utöka antalet platser inom utbildningsprogram.

Utvecklingsarbete

Utvecklingsarbetet kommer under 2016 att koncentreras till de nya kandidatprogrammen med utveckling av nya kurser. På institutionens eget initiativ har under 2015 externa utvärderingar genomförts av både kurserna i spelprogrammering och grafik. Utvärderarnas rapporter är överlag positiva och ger institutionen stöd i det fortsatta utvecklingsarbetet inför starten av de nya programmen.

Lärarsituationen

Institutionen erhöll för 2014 och 2015 särskilda medel för kompetensutveckling av adjunkter. F.n. följer två adjunkter Masterprogram med planerad avslutning i juni 2016. Ytterligare tre medarbetare har påbörjat studier på avancerad nivå.

Enligt institutionens bedömning kommer behov att uppstå av ytterligare lärare i speldesign. Institutionen har därför anmält intresse för att delta i den satsning på rekrytering av biträdande lektorer som rektor initierat. 3D-datorgrafik är ett annat område där förstärkning av lärarresurserna behöver ske.

3 Utbildning på forskarnivå

Institutionen erbjuder inte egen utbildning på forskarnivå. En lärare bedriver inom ramen för sin anställning inom institutionen forskarutbildning vid Stockholms universitet.

4 Forskning

Forskningens omfattning

Institutionen har genom fakultetsnämndens beslut om verksamhetsplan för 2016 tilldelats 2 151 810 kronor för forskning. Genom en överenskommelse med Stockholms universitet har en nyanställd lektor medfört 174 000 kronor i forskningsmedel från Vetenskapsrådet. Av forskningsmedlen ska institutionen avsätta 465 951 kronor för finansiering av gemensamma ändamål på universitets-, områdes- och fakultetsnivå inklusive biblioteksgemensamt. För finansiering av institutionsgemensamma ändamål och lokaler ska avsättas 415 317 kronor och för bidrag till finansiering av intendenturorganisationen vid Campus Gotland 165 595 kronor. Således återstår 1 278 947 kronor för finansiering av forskning och forskarutbildning inom ramen för anställningar som professor och lektor (se bemanningsplan). Självfallet förväntas varje institution kunna ta hem externa forskningsmedel och institutionen levererar kontinuerligt ansökningar till finansiärer. I ett uppbyggnadsskede kan detta emellertid vara svårt. Rent generellt kan således konstateras att fakultetsmedlen för forskning är knappa.

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 stärkts under de senaste två åren. Det övergripande målet med forskningen inom institutionen är att kunna tillföra en relevant och uppdaterad kunskap inom det nya området speldesign, t.ex. genom att kartlägga vad det är som särskiljer spel från andra kulturformer och vad det är i spel som engagerar deltagarna. Inom institutionen görs f.n. en satsning på att i möjligaste mån finna en gemensam bas för den begränsade forskningsverksamhet som kan bedrivas med tillgängliga fakultetsmedel samt identifiera ett tänkbart projekt som kan bli föremål för extern finansiering. Vid institutionens Convergent Media Lab bedrivs forskningsverksamhet inom bild och bildframställning, visualisering, simulering och spel som pedagogiskt verktyg.

I maj 2016 kommer institutionen att vara värd för konferensen SIGRAD2016 (nordisk konferens om datorgrafik och visualisering). Konferensen blir det tredje internationella evenemang av detta slag som institutionen anordnar sedan samgåendet med Uppsala universitet.

5 Internationalisering

De internationella kandidatprogram som startar höstterminen 2016 kan, såvitt kan bedömas i nuläget, komma att innebära ett påtagligt inslag av utländska studenter vid institutionen. Det är också en förhoppning att programmen även ökar institutionens attraktivitet i Erasmus-sammanhang.

Kontakterna med de lärosäten i Tokyo som institutionen har avtal (motsv.) med kommer att fortsätta och ambitionen är att få till stånd ett student- och lärarflöde i båda riktningarna.

Institutionen kommer i slutet av mars att presentera sina utbildningsprogram och fristående kurser vid workshops i Hanoi och Saigon som anordnas i regi av universitetets kontor på plats. Syftet är att utvärdera huruvida intresse föreligger från vietnamesisk sida för uppdragsutbildning inom området.

Institutionen kommer att delta i eller vara representerad vid åtminstone två internationella "spelevent" under 2016, nämligen Game Developers Conference (GDC) i San Francisco i mars och The 13th Annual Games for Change Festival i New York i juni. Institutionens eget årligen återkommande event, Gotland Game Conference, bidrar också, genom sitt markanta inslag av utländska jurymedlemmar, till att stärka de internationella kontakterna. I övrigt planerar lärare vid institutionen att i vanlig ordning delta i konferenser/symposier inom sina respektive specialområden.

Institutionen arbetar för att kunna ge 30 hp per termin för utbytesstudenter bl.a. genom att de fristående kurstillfällen som ges på engelska öppnas upp för utbytesstudenter.

6 Lika villkor

Institutionen arbetar aktivt med att uppnå en jämnare könsfördelning, såväl bland studenter som anställda. Av medarbetarna inom institutionen – alla kategorier – är ca 20 % kvinnor. Institutionen arbetar aktivt för att öka intresset hos potentiella kvinnliga studenter genom samverkan med gymnasieskolor och ideella föreningar genom att bl.a. ordna öppna workshops i speldesign tillsammans med föreningen TjejHack. Syftet med detta samarbete är att öka intresset för ämnet speldesign hos tjejer i åldern 8-16 år. Utöver detta marknadsförs utbildningen genom att kvinnliga studentrepresentanter deltar aktivt i mässor och event. För att öka medvetenheten om inkludering inledde institutionen 2105 ett samarbete med flera discipliner inom humaniora och samhällsvetenskap för att utveckla de nya kurserna "Karaktärsdesign och representation", "Etik i nya medier" och "Interaktivt berättande". Detta arbete fortsätter under 2016 och kommer att vidareutvecklas inom de nya kandidatprogrammen.

Med anledning av att institutionen startar nya internationella kandidatprogram hösten 2016 och tack vare den mångfacetterade populationen av både studenter och personal kommer institutionen att upprätta en handlingsplan för lika villkor i enlighet med UFV 2014/455.

7 Övrigt

8 Balanserad budget

Institutionen uppvisar i bokslut för 2015 ett överskott över 10 %. Överskottet beror till övervägande delen på att en lektorsrekrytering dragit ut på tiden; den nya anställningen började utövas 1 januari 2016 i stället för som planerat 1 juli 2015. Den del av överskottet som överskrider den tillåtna tioprocentgränsen avses användas dels för att möjliggöra att två medarbetar slutför sina Masterutbildningar, dels för att anordna kompetensutveckling i engelska för personalen inför starten av de internationella kandidatprogrammen. I sammanhanget bör nämnas att innevarande års totala budget uppvisar ett underskott, men att ambitionen är att uppnå ett nollresultat.



Bilaga Bemanningsplan 2016

Bemanningsplan 2016 - Institutionen för speldesign

Namn	Tjänstebenenämning	Uppskattad omf	Antal mån	Ber omf
Adams, Ernest	Universitetslektor	50	12	50
Bachelder, Steven	Professor	100	12	100
Benjaminsson, Ulf	Universitetsadjunkt	100	12	100
Edström, Simon	Kursassistent	60	12	60
Engström, Finn	Tekniker	100	12	100
Eriksson, Johan	Universitetsadjunkt	100	12	100
Fridenfalk, Mikael	Universitetslektor	100	12	100
Gullbrand, Jerker	Universitetsadjunkt	50	6	25
Hayashi, Masaki	Universitetslektor	100	12	100
Hrynczenko, Iwona	Universitetsadjunkt	100	12	100
Ingvarsson, Marcus	Universitetsadjunkt	100	12	100
Johansson, Magnus	Universitetslektor	100	12	100
Jonsson, Jerry	Universitetsadjunkt	75	12	75
Lipponen, Tommi	Universitetsadjunkt	100	12	100
Mattsson, Håkan	Universitetsadjunkt	100	12	100
Mayes, Adam	Universitetsadjunkt	100	12	100
Nilsson Alexander	Tekniskt biträde	75	10	62,6
O'Sullivan, Alvin	Universitetsadjunkt	100	12	100
Persson, Pernilla	Universitetslektor	40	12	40
Prowse, Emma	Kursassistent	70	12	70
Rogert, Jakob Berglund	Universitetsadjunkt	80	12	80
Sandberg, Leo	Universitetslektor	60	12	60
Statham, Nataska	Universitetsadjunkt	100	12	100
Svensson, Hans	Utbildningschef	100	12	100

Utöver ovanstående bemanningslista köper institutionen administrativt stöd i form av studievägledning, studieadministration, administrativ samordnare av Campus Gotland beräknat till ca 2 heltider.