



UPPSALA  
UNIVERSITET

---

# Verksamhetsplan 2017

*Institutionen för speldesign*

2017-04-05



---

## Innehåll

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

---

## 1 Övergripande utgångspunkter

En successiv utveckling pågår av institutionen i riktning mot en traditionell institutionsstruktur. Under 2016 har en studierektor förordnats för utbildning på grundläggande nivå och en administratör (administrativ samordnare) anställts. Den vetenskapliga kompetensen förstärks ytterligare genom rekrytering av biträdande lektorer i speldesign. Fakultetsnämndens referensgrupp för speldesign har fått förlängd mandatperiod för att bl.a. stödja institutionen i arbetet med utbildning på avancerad nivå. Arbetet med planering av de nya kandidatprogrammen i speldesign har fortsatt och de första internationella studenterna togs emot hösten 2016.

Under budgetåret 2017 planeras verksamheten ha följande omfattning.

### *Ekonomisk omslutning*

Utbildning på grundnivå (internt takbelopp)	26 005 620
Forskning, anslag	1 197 643
Externfinansierad forskning	0
Samgåendemedel Campus Gotland	
- Medel för campusstudenter	500 000
- Medel för campusstudenter (engångsersättning från fakulteten)	547 195
- Medel för anställdas kontakter mellan Uppsala och Visby	346 665
Ingående balans 2017 (ska kollas)	5 748 206

### *Antal medarbetare*

Tillsvidareanställda och anställda på konstnärlig grund	21
Tidsbegränsat anställda (sex månader eller mer)	5
Tidsbegränsat anställd (under sex månader)	1
Antal helårsekvivalenter	22.33

### *Antal helårsstudenter*

Enligt fakultetsnämndens utbildningsuppdrag	322
Enligt institutionens planering	340

Anm.: Kategorierna forskarstuderande och forskare förekommer ej.

## 2 Utbildning på grundnivå och avancerad nivå

Endast utbildning på grundnivå förekommer och den utgörs av program och fristående kurser, de senare företrädesvis nätbaserade. Institutionen kunde för 2016 redovisa 343 helårsstudenter och 214 helårsprestationer, d.v.s. en s.k. överproduktion om 24 helårsstudenter och 7 helårsprestationer (jämförelsetal för 2015: 333 och 221 respektive 16 och 5). Den totala prestationsgraden för institutionen var 65 %, vilket är oförändrat jämfört med de två föregående åren. Det är fortsatt de nätbaserade distanskurserna som påverkar prestationsgraden i negativ riktning, men även resultaten inom kurser i spelprogrammering. Likaså har kursstrukturen inom den första terminen av de nya kandidatprogrammen (kurser om 15 hp) bidragit till att prestationer redovisas först efter budgetårsskiftet. Strukturproblemet kommer delvis att åtgärdas inför kommande läsår. Vad gäller distanskurser har institutionen på senare år noterat en minskad benägenhet hos studenterna att slutföra dessa. Institutionen försöker med olika åtgärder att komma till rätta med situationen inom kurser i spelpro-

grammering där det finns tecken på att den låga prestationsgraden bl. a. kan bero på ett för högt tempo.

#### *Utbildningsprogram*

Högskoleprogrammen *Speldesign och grafik* och *Speldesign och programmering* är nu på väg att fasas ut. Under vårterminen 2017 genomför den sista kullen sin sista termin inom de tvååriga programmen. För dessa studenter anordnas liksom för de föregående två kullarna ett påbyggnadsår, i form av fristående kurser men med en klar programstruktur, som leder till kandidatexamen.

Höstterminen 2017 görs den andra intagningen till de fyra nya 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 2017 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 230 vilket motsvarar drygt 70 % av institutionens totala antal helårsstudenter.

Antalet anmälningar i den internationella anmälningsomgången har ökat från drygt 600 i januari 2016 till drygt 1 100 i januari i år. Väl medveten om att dessa siffror innehåller "en stor mängd luft" har institutionen dock förhoppningen att denna ökning leder till att institutionens mål om 40 % internationella studenter i höstens antagning kan uppnås.

Under vårterminen 2017 låter institutionen med extern hjälp genomföra en uppföljning av första året av de nya kandidatprogrammen för att på så sätt få se om några företeelser inom programmen medfört oavsedda konsekvenser och olägenheter för studenter och utbildningsansvariga. Analysen ska fokusera på frågor om programstruktur, parallellläsning av kurser, utbildningsmiljön med och för internationella studenter samt samarbetet med andra ämnen och utbildningsområden inom universitetet.

#### *Fristående kurser*

Institutionen har för 2017 planerat för att erbjuda 13 fristående kurser i form av totalt 17 olika kurstillfällen varav 7 kurstillfällen erbjuds på campus. Kurserna hör hemma inom huvudområdet speldesign, inom biområdet gestaltning i konvergerande eller inom huvudområdet datavetenskap. Flera av dem tjänar som komplement till programutbildningarna. Söktrycket till de nätbaserade distanskurserna är i de allra flesta fall mycket starkt, medan rekryteringen till campuskurserna är klart svagare. Endast i något enstaka fall är det andra än institutionens egna programstudenter som följer campusvarianterna av de fristående kurserna.

Det totala antalet helårsstudenter inom fristående kurser planeras till 110. Institutionen genomför även i år en viss minskning av antalet studenter inom fristående kurser för att kunna utöka antalet platser inom utbildningsprogrammen.

#### *Utvecklingsarbete*

Under 2017 fortsätter utvecklingsarbetet av de nya kandidatprogrammen med särskilt fokus på det tredje året. Samtidigt inleder institutionen, genom diskussioner i referensgruppen och i samarbete med andra institutioner inom universitetet, planeringen 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 Cam-

pus Gotland. Det finns också ett ökat intresse för fortsatta studier hos institutionens programstudenter.

#### *Lärarsituationen*

Under perioden 2012-2017 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. En adjunkt har avslutat sin masterutbildning och påbörjar en forskarutbildning kommande hösttermin, en adjunkt kommer att avsluta sin masterutbildning 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 2018.

### **4 Forskning**

#### *Forskningens omfattning*

Institutionen har genom fakultetsnämndens beslut om verksamhetsplan för 2017 tilldelats 1 197 643 kronor för forskning, vilket innebär en minskning jämfört med 2016 med drygt 950 000 kronor eller 44 %. Av forskningsmedlen ska institutionen avsätta 946 280 kronor för finansiering av gemensamma ändamål på universitets-, områdes- och fakultetsnivå inklusive biblioteksgemensamt samt för finansiering av intendenturorganisationen vid Campus Gotland. Således återstår 251 363 kronor för finansiering av forskning och forskarutbildning inom ramen för anställningar som professor och lektor (se bemanningsplan) samt för driftkostnader. Självfallet förväntas varje institution kunna ta hem externa forskningsmedel och institutionen levererar kontinuerligt ansökningar till finansärer. I ett uppbyggnadsskede kan detta emellertid vara svårt. Det är uppenbart att fakultetsmedlen är otillräckliga och att detta leder till att utbildningsanslaget tämligen kraftigt subventionerar forskningsverksamheten vid institutionen.

#### *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 2016 registrerades 27 (varav fem betalande) internationella studenter inom de nya kandidatprogrammen i speldesign. Dessa kommer från länder i Europa (drygt hälften av studenter-

na), Afrika, Asien och Nord- och Sydamerika. De internationella kandidatprogrammen har lett till flera förfrågningar från utländska lärosäten om Erasmus-avtal.

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. En av institutionens lärare är gästlärare vid Tokyo University of Technology under ett par månader innevarande vårtermin; vistelsen finansieras av båda parterna tillsammans. Två studenter som avslutat sin utbildning vid institutionen söker till ett masterprogram vid samma lärosäte; utbildningen förutsätter vissa kunskaper i japanska.

Institutionen kommer att delta i eller vara representerad vid flera internationella konferenser och "spelevent" under 2017. Vid Game Developers Conference (GDC) i San Francisco i månadsskiftet februari/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 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.

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 20 % kvinnor. Institutionen arbetar aktivt för att öka intresset hos potentiella kvinnliga studenter genom samverkan med gymnasieskolor och ideella föreningar genom att bl.a. anordna öppna workshops i speldesign tillsammans med föreningen TjejHack. Utöver detta marknadsförs utbildningen genom att kvinnliga studentrepresentanter medverkar i mässor och event. Fr.o.m. i år sker också en ökad medverkan från 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. Budgeten för forskning 2017 uppvisar ett underskott på 1 300 000 kronor, främst beroende på den kraftiga minskning av forskningsanslaget som fakultetsnämndens beslut innebär. Även budgeten för utbildning är negativ – 1 100 000 kronor – i huvudsak med anledning av fortsatta kompetenshögjande insatser och inköp av studentdatorer.



## Bilaga Bemanningsplan 2017

Exempel på hur bemanningsplan kan se ut

Bemanningsplan 2017 – Institutionen för speldesign

Namn	Tjänstebena- ning	Uppskattad omf	Antal mån	Ber omf
Adams Ernest	Universitetslektor	50	12	50
Andree Särland Madeleine	Adm koordinatör	100	12	100
Bachelder Steven	Professor, anst UU	100	12	100
Benjaminsson Ulf	Universitetsad- junkt	100	12	100
Berglund Rogert Jakob	Universitetsad- junkt	100	12	100
Edström Simon	Kursassistent	100	12	100
Engström Finn	Tekniker	100	12	100
Eriksson Johan C	Universitetsad- junkt	100	12	100
Fridenfalk Mikael	Universitetslektor	100	12	100
Hayashi Masaki	Universitetslektor	100	12	100
Hrynczenko Iwona	Universitetsad- junkt	100	12	100
Ingvarsson Marcus	Universitetsad- junkt	100	12	100
Johansson Magnus	Universitetslektor	100	12	100
Jonsson Jerry	Universitetsad- junkt	100	12	100
Juhlin Mait	Projektkoordinator	30	3	7,5
Mattsson Håkan	Universitetsad- junkt	100	12	100
Mayes Adam	Universitetsad- junkt	100	12	100
Nilsson Alexander	Tekniskt biträde	75	12	75
O Sullivan Alvin	Universitetsad- junkt	100	12	100
Persson Pernilla	Universitetslektor	60	12	60
Prax Patrick	Universitetslektor	100	10	84
Prowse Emma	Kursassistent	75	12	75
Sandberg Leo	Universitetslektor	60	12	60
Statham Nataska	Universitetsad- junkt	100	6	50
Svensson Hans Evert	Utbildningschef	75	6	37,5
Warpefelt Henrik	Universitetslektor	100	10	84
NN Vikarie Nataska Statham	Universitetsad- junkt	100	6	50