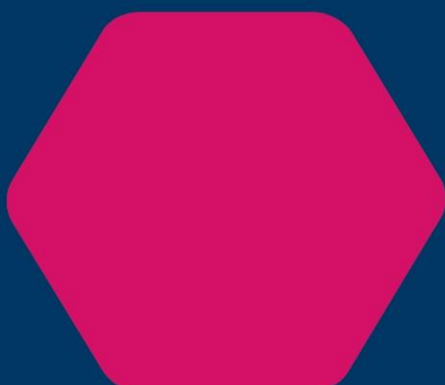


Teknisk beskrivning  
**208 Spelbranschen**



|                                                     |   |
|-----------------------------------------------------|---|
| 1 Grundläggande information om tävlingsgrenen ..... | 3 |
| 2 Gemensamma teman i tävlingsgrenen .....           | 5 |

# 1 Grundläggande information om tävlingsgrenen

## Tävlingsgrenens nummer och namn

208 – Spelbranschen

### 1.2 Tävlingsform

Tävlingsformen är partävling.

### 1.3 Åldersgräns för tävlande

22 år.

### 1.4 Yrkesexamina och kompetensområden

Tävlingsuppgifterna i denna gren grundar sig på grundexamen inom mediebranschen och visuell framställning samt grundexamen i informations- och kommunikationsteknik.

Examensbenämningarna är utövare av medietjänster, utövare av visuell framställning samt programutvecklare. ([Grundexamen inom mediebranschen och visuell framställning - eGrunder](#) och [Grundexamen i informations- och kommunikationsteknik - eGrunder](#))

Sysselsättningsmöjligheterna inom spelbranschen är mångsidiga. Arbetsuppgifter finns till exempel inom programmering, speldesign, grafisk design, animation, marknadsföring och affärsverksamhet.

Yrkespersoner inom spelbranschen kan arbeta till exempel i spelföretag, mediehus, programvaruföretag, animationsstudior, kommunikationsbyråer eller som företagare. Spelproduktion är en mångsidig bransch som kombinerar kreativ planering, tekniskt genomförande, projektledning samt användarorienterad utveckling av tjänster.

### 1.5 Allmän beskrivning av tävlingsgrenen

Tävlingsgrenen Spelbranschen grundar sig på examensdelen Verksamhet inom spelproduktion (30 kp) i grundexamen inom mediebranschen och visuell framställning.

Spelproduktion är en mångsidig gren som kräver kunskaper inom speldesign, programmering, produktion av grafik, projektledning och marknadsföring. Under tävlingen planerar, genomför och presenterar laget en demoversion av ett digitalt spel utifrån uppdragets utgångspunkter.

Tävlingen består av tre faser inom spelproduktion:

- förproduktion, under vilken de tävlande planerar genomförandet av spelet
- produktion, som består av utveckling och testning av spelet
- efterproduktion, där de tävlande färdigställer och presenterar sitt spel

Faserna motsvarar produktionsprocessen inom professionell spelproduktion. De tävlande ska i sitt arbete beakta de innehållsmässiga mål och tekniska krav som ställs på produktionen, målgruppens särdrag samt användarupplevelsen.

Spelproduktion kräver kreativitet, teknisk kompetens, effektivitet, problemlösningsförmåga och samarbetsförmåga. Tävlingsuppgifterna motsvarar uppdrag i arbetslivet där planering, genomförande, testning och presentation av produkten för kunden eller målgruppen kombineras.

## 1.6 Kompetenskrav för tävlingsgrenen

Laget ska ha kompetens inom följande områden i enlighet med examensgrunderna för grundexamen i informations- och kommunikationsteknik samt grundexamen inom mediebranschen och visuell framställning:

- speldesign och dokumentation
- projektledning och schemaläggning
- programmering
- 2D- och 3D-grafik
- animation
- problemlösning
- kundorientering och beaktande av användarupplevelsen
- innehållsproduktion
- marknadsföring och presentationsteknik

Laget ska kunna planera, utveckla, testa och presentera ett digitalt spel enligt det givna uppdraget. De tävlande ska kunna producera innehåll som är optimerat för målplattformen samt beakta produktens tekniska krav, användbarhet och användarupplevelse.

Projektets framsteg ska dokumenteras på ett ändamålsenligt sätt och den färdiga lösningen ska kunna presenteras professionellt för kunden. De tävlande förutsätts dessutom ha samarbets- och kommunikationsförmåga, förmåga att organisera sitt eget arbete samt förmåga att arbeta målinriktat som en del av ett spelproduktionsprojekt

## 2 Gemensamma teman i tävlingsgrenen

### 2.1 Hållbar utveckling

Hållbar utveckling beaktas inom spelproduktion genom ansvarsfull planering, utveckling och underhåll av digitala produkter. Tävlingsgrenen är huvudsakligen digital, vilket innebär att materialförbrukningen är liten. De tävlande uppmuntras att utveckla fungerande, underhållbara och ändamålsenliga lösningar som stöder produkternas långa livscykel.

Ekologisk hållbarhet

- kod, grafik och andra digitala resurser optimeras för att förbättra prestanda och resurseffektivitet
- onödig förbrukning av material och resurser minskas
- lösningar som stöder produkternas långa livslängd prioriteras

Ekonomisk hållbarhet

- lösningar planeras och utvecklas effektivt
- tillgängliga resurser används ändamålsenligt
- ansvarsfull produktionsplanering och kostnadseffektivitet beaktas

Social och kulturell hållbarhet

- man arbetar ansvarsfullt och med god samarbetsförmåga
- en jämlik och trygg arbetsatmosfär främjas
- användarnas olika behov och målgrupper beaktas vid utveckling av spel
- innehåll produceras på ett ansvarsfullt och etiskt sätt

Principerna för hållbar utveckling stöder ansvarsfull, kvalitativ och användarorienterad spelproduktion och utgör en väsentlig del av yrkeskunnandet inom spelproduktion.

### 2.2 Företagsamhet

Företagsamhet kommer till uttryck inom spelproduktion genom kundorienterat arbetssätt, projektledning samt utveckling och utnyttjande av den egna kompetensen. De tävlande utvecklar en lösning utifrån ett uppdrag och beaktar kundens mål, målgruppens behov samt produktens användningsändamål.

Företagsamhet kommer till uttryck i tävlingsgrenen bland annat på följande sätt:

- identifiering av kundens behov och mål
- planering, schemaläggning och genomförande av projektet
- organisering av det egna arbetet och ansvarstagande
- samarbete inom laget samt med kunden
- presentation och motivering av lösningar för kunden
- kreativitet och problemlösningsförmåga i föränderliga situationer
- kontinuerlig utveckling av den egna kompetensen
- målinriktat och ansvarsfullt arbetssätt

Uppdraget motsvarar till exempel uppdrag som utförs inom ett spelföretag, ett programvaruföretag eller av en spelutvecklare som arbetar som frilansare.

## 2.3 Arbetssäkerhet och arbetsvälbefinnande

Arbetssäkerhet och arbetsvälbefinnande är viktiga delar av arbetsmiljön inom spelproduktion.

De tävlande handleds i att arbeta ergonomiskt, ta hand om sin arbetsförmåga samt arbeta informationssäkert i digitala miljöer.

Arbetssäkerhet och arbetsvälbefinnande kommer bland annat till uttryck på följande sätt:

- informationssäkert arbete på internet och i digitala tjänster
- beaktande av ergonomiska arbetsställningar
- pausering av arbetet och hantering av belastning
- säker och ändamålsenlig användning av arbetsplatsen
- konstruktivt samarbete och trygg arbetsatmosfär
- beaktande av en tillgänglig och jämlik arbetsmiljö
- upprätthållande av det egna arbetsvälbefinnandet under tävlingen

På finalplatsen beaktas tillgänglighet, en lugn arbetsmiljö, säkra arbetsutrymmen samt ergonomiskt arbete. De tävlande uppmuntras att ta pauser och upprätthålla god arbetsergonomi under hela tävlingsprestationen.