

Högskolan Skövde
Box 408
541 28 Skövde

Utredningsavdelningen
Beslut
Leif Strandberg
2002-02-25
Reg.nr 83-4936-01

Ansökan om tillstånd att använda alternativt urval till *Programmet för dataspelsutveckling (120 p) vid Högskolan i Skövde*

Ärendet

Högskolan i Skövde ansöker om att till fem av de 30 platserna på Programmet för dataspelsutveckling få använda ett alternativt urval vid antagningen till hösten 2002 och framdeles. Programmet är nyinrättat och höstens antagning är den första. Programmet har två inriktningar, en mot programmering och en mot speldesign och beskrivs av Högskolan som "en unik kombination av datavetenskaplig och humanvetenskaplig utbildning där studenters tekniska och kreativa färdigheter samspelar i ett projektorienterat utbildningskoncept".

Förkunskapskrav till utbildningen föreslås bli Matematik kurs C och Samhällskunskap kurs A.

Högskolan anger att man för att värna om programkonceptets design- och kreativitetskaraktär vill använda ett urval där de sökandes konstnärliga begåvning tillmäts ett värde och att detta kan ske genom att de sökande lämnar in arbetsprover och eventuellt intervjuas. Man vill använda det alternativa urvalet till fem av platserna på inriktningen mot speldesign.

Arbetsprovet kan exempelvis vara

- egen gjord animation i valfri teknik,
- datorgenererade bilder eller databearbetade egna fotografier,
- egen avfilmad eller fotograferad verklighet eller fiktion,
- avfotograferade eller kopierade egna bilder skapade i olja, akvarell, blyerts eller liknande traditionella material,
- avfotograferade skulpturer,
- egenhändig skapad och framförd musik eller
- ljudeffekter.

Förutom arbetsprover skall den sökande också lämna en "beskrivning av arbetsprocessen" i vilken det skall ingå

- en kortfattad beskrivning av den sökande,
- en motivering till varför den sökande sökt programmet,
- en beskrivning av arbetet med arbetsprovet samt
- en självkritisk granskning av arbetsprovet (vad är bra och vad är mindre bra).

Utifrån arbetsprov och beskrivning av arbetsprocessen skall Högskolan bedöma följande egenskaper hos den sökande:

- Självkänedom
- Studiemotivation
- Visualiseringsförmåga
- Uttrycksförmåga
- Förmåga att följa instruktioner

De fem egenskaperna, som skall värderas var för sig, värderas inbördes inte som lika värdefulla. En skala 1-5 används där 5 är högsta värde. Det erhållna värdet multipliceras med en faktor som anger egenskapens relativa värde. När det bedömda värdet multipliceras med faktorn, erhålls det värde som ligger till grund för urvalet.

Högskoleverkets överväganden

Högskoleverket delar Högskolans uppfattning att det till inriktningen mot speldesign är önskvärt att det vid sidan av det reguljära antagningsförfarandet också finns en möjlighet för sökande som har en konstnärlig begåvning att bli antagna till utbildningen. Enligt Högskoleverket är det angeläget att det alternativa urvalet följs upp och utvärderas.

Högskoleverkets beslut

Högskoleverket medger enligt högskoleförordningen 7 kap. 16 a § tillstånd för högskolan att till högst fem av platserna på Programmet för dataspelsutveckling under perioden höstterminen 2002 – vårterminen 2004 använda ett särskilt urval i enlighet med Högskolans ansökan och ovanstående beskrivning. Verket emotser en redovisning av urvalet till utbildningen inför höstterminen 2002 senast den 15 oktober 2002. Redovisningen bör innehålla uppgifter om det totala antalet sökande och hur många som antagit i det reguljära respektive det särskilda urvalet samt en beskrivning av det alternativa urvalet.

Beslut i detta ärende har fattats av avdelningschefen Inger Rydén Bergendahl efter föredragning av utredaren Leif Strandberg

Inger Rydén Bergendahl

Leif Strandberg