

Högskolan Skövde  
Box 408  
541 28 Skövde

Utredningsavdelningen  
Beslut  
Leif Strandberg  
2006-03-22  
Reg.nr 83-4936-01

**Ansökan om tillstånd att använda alternativt urval till  
Programmet för dataspelsutveckling - design (120 p),  
Programmet för dataspelsutveckling - grafik (120 p) och  
Programmet för dataspelsutveckling - programmering (120 p),  
vid Högskolan i Skövde**

**Ärendet**

Högskolan i Skövde ansöker om att till tre olika program inom området dataspelsutveckling få använda ett alternativt urval vid antagningen till hösten 2006 och framdeles. Ansökan gäller följande program:

*Programmet för dataspelsutveckling - design (120 p) 50 procent av platserna,  
Programmet för dataspelsutveckling - grafik (120 p) 65 procent av platserna och  
Programmet för dataspelsutveckling - programmering (120 p) 10 procent av platserna.*

Högskolans argument för ett alternativt urval är att det finns individer som är lämpade för att läsa utbildningarna som sorteras bort i betygsurvalet. En individ som är ytterst lämpad för någon av utbildningarna med avseende på talang kan sorteras bort i det reguljära urvalet. Syftet med det alternativa urvalet är således att hitta individer som är lämpade för utbildningarna, men som inte har tillräckliga meriter när det gäller betyg och högskoleprovsresultat.

**Programmet för dataspelsutveckling – design**

Urvalet ska ske i två steg.

**Steg 1**

Det först steget i det alternativa urvalet ska baseras på ett arbetsprov och bestå av följande.

- ett personligt brev
- en kortare beskrivning av en egenutvecklad spelidé som är baserad på ett av två ord som den sökande hittar i dokumentet som beskriver detaljerna kring det alternativa urvalet

- ett eller flera exempel på kreativitet inom området speldesign. Detta kan vara beskrivningar av spelidéer på olika detaljnivå.

Arbetsprovet skickas till högskolans antagningsenhet som döljer all information om individen för att bedömningen ska vara så neutral som möjligt. Arbetsproven numreras och skickas vidare till två bedömare som är sakkunniga inom utbildningsområdet.

Först sker en initial gallring där alla arbetsprover som inte levererats på det sätt som krävts eller som saknar något som krävs gallras bort. De arbetsprover som är kvar efter denna gallring kommer att bedömas innehållsmässigt. Arbetsprovet bedöms enligt följande kriterier:

#### *Förmåga att följa instruktioner*

Studier på Dataspelsutveckling - design ställer stora krav på den studerandes förmåga att ta ansvar för sig själv. Inlämningsuppgifter, tentamensskrivning, studieadministrativa sysslor är bara några få exempel på moment som ofta beskrivs med detaljerade instruktioner, vilka den studerande måste kunna följa för att bli godkänd och kunna tillgodogöra sig utbildningen. Den sökandes förmåga att följa instruktioner bedöms baserat på hur väl denne har följt instruktionerna kring det alternativa urvalet.

#### *Språklig kvalitet*

Akademiska studier ställer stora krav på den studerandes förmåga att uttrycka sig skriftligt och Dataspelsutveckling – design är inget undantag. Uppsats-, rapport- och tentamensskrivning förekommer ofta under utbildningen, moment som ställer höga krav på studentens språkliga förmågor. Beskrivningar av spelidéer och det personliga brevet utgör grunden för bedömning av den språkliga kvalitén.

#### *Originalitet*

Hög poäng på originalitet innebär att spelidén är originell i förhållande till merparten existerande spel eller att en originell blandning av existerande idéer använts. En låg poäng innebär att spelidén är en mer eller mindre exakt kopia av existerande spel. Att kunna skapa originella spel är ett tecken på att den sökande har kunskaper om existerande genres och konventioner, förmåga att analysera existerande spel, samt att den sökande är kreativ. Detta är en fördel under studierna då analysförmåga och kreativitet behövs för att klara av kurserna (exempelvis kurserna Spelmanalys, Introduktion till speldesign och Experimentell spelmekanik). Arbetsprovets originalitet bedöms genom analys av de spelidéer som arbetsprovet består av.

#### *Innehåll*

Materialets innehåll bedöms för att utreda om idéerna är bra beskrivna och i vilken mån de är kompletta. Många kurser inom Dataspelsutveckling – design ställer krav på att den studerande ska kunna formulera sina idéer på ett tydligt, klart och effektivt sätt. Innehållet bedöms genom analys av de spelidéer som skickats in.

### Poängberäkning

Varje bedömare poängsätter arbetsprovet med 1, 2 eller 3 poäng utifrån vart och ett av ovanstående kriterium där 3 poäng räknas som högst.

Resultatet från steg 1 räknas samman till en enda poäng för varje sökande enligt följande. En medelpoäng beräknas för varje kriterium. Dessa medelpoäng multipliceras med vikter som avspeglar hur viktiga egenskaperna är för att den sökande ska klara av utbildningen och tillgodose sig dess innehåll. De viktade medelpoängerna summeras till en total poäng för steg 1. Vikterna för varje kriterium är följande.

- *Originalitet* – 5
- *Innehåll* – 3
- *Språklig kvalitet* – 2
- *Förmåga att följa instruktioner* – 2

### Steg 2

När arbetsproven rangordnats kallas ett antal sökande, motsvarande 120 % av antalet platser, till ett test på högskolan. Testet utgörs av ytterligare en uppgift där den sökande ska hitta på och beskriva en kort spelidé som ska baseras på minst ett av två ord som tillhandahålls av en testansvarig. Den sökande har begränsad tid på sig att utföra uppgiften. Resultat bedöms enligt kriterierna *originalitet*, *innehåll*, *språklig kvalitet* och *förmåga att följa instruktioner* på samma sätt som i steg 1 av två bedömare, varav ingen är testansvarig.

### Poängberäkning

Resultatet från steg 2 räknas samman till en enda slutgiltig poäng för varje sökande på samma sätt som i steg 1. Det antalet platser som reserverats för det alternativa urvalet fylls med sökanden som fått flest poäng i steg 2.

### **Programmet för dataspelsutveckling – grafik**

Urvalet ska ske i två steg.

### Steg 1

Det alternativa urvalet sker baserat på ett arbetsprov som för en sökande till Dataspelsutveckling – grafik ska bestå av följande.

- ett personligt brev
- en kortare beskrivning av de alster som bifogats
- en eller flera exempel på kreativitet inom området spelgrafik, animation
- en teckning i blyerts som den sökande hittar beskrivning på i dokumentet med detaljerna kring det alternativa urvalet

Arbetsprovet skickas till högskolans antagningsenhet som döljer all information om individen för att bedömningen ska vara så neutral som möjligt. Arbetsproven

numreras och skickas vidare till två bedömare som är sakkunniga inom utbildningsområdet.

Först sker en initial gallring där alla arbetsprover som inte levererats på det sätt som krävs eller som saknar något som krävs gallras bort. De arbetsprover som är kvar efter denna gallring kommer att bedömas innehållsmässigt. Arbetsprovet bedöms enligt följande kriterier:

#### *Förmåga att följa instruktioner*

Studier på Dataspelsutveckling - grafik ställer stora krav på den studerandes förmåga att ta ansvar för sig själv. Inlämningsuppgifter, tentamensskrivning, studieadministrativa sysslor är bara några få exempel på moment som ofta beskrivs med detaljerade instruktioner, vilka den studerande måste kunna följa för att bli godkänd och kunna tillgodogöra sig utbildningen. Den sökandes förmåga att följa instruktioner bedöms baserat på hur väl denna/denne har följt instruktionerna kring det alternativa urvalet.

#### *Språklig kvalitet*

Akademiska studier ställer stora krav på den studerandes förmåga att uttrycka sig skriftligt och Dataspelsutveckling – grafik är inget undantag. Uppsats-, rapport- och tentamensskrivning förekommer ofta under utbildningen, moment som ställer höga krav på studentens språkliga förmågor. Det personliga brevet utgör grunden för bedömning av den språkliga kvalitén.

#### *Konstnärligt hantverk*

Här bedöms det konstnärliga i de alster som den ansökande använder. Detta inkluderar val av motiv, val av presentationsmetod samt alstrets relation till existerande konstnärliga verk. Ett högt betyg innebär att den sökande visat prov på ett brett spektrum av alster som håller hög klass.

#### **Poängberäkning**

Varje bedömare poängsätter arbetsprovet med 1, 2 eller 3 poäng utifrån vart och ett av ovanstående kriterium där 3 poäng räknas som högst.

Resultatet från steg 1 räknas samman till en enda poäng för varje sökande enligt följande. En medelpoäng beräknas för varje kriterium. Dessa medelpoäng multipliceras med vikter som avspeglar hur viktiga egenskaperna är för att den sökande ska klara av utbildningen och tillgodose sig dess innehåll. De viktade medelpoängerna summeras till en total poäng för steg 1. Vikterna för varje kriterium är följande.

- *Konstnärligt hantverk* – 5
- *Språklig kvalitet* – 2
- *Förmåga att följa instruktioner* – 2

## Steg 2

När arbetsproven rangordnats kallas ett antal sökande, motsvarande 120 % av antalet platser, till ett test på högskolan. Testet utgörs av en uppgift som består i att på begränsad tid skapa grafik till ett redan färdigt spel. Resultat bedöms enligt kriterierna *förmåga att följa instruktioner* och *konstnärligt hantverk* på samma sätt som i steg 1 av två bedömare, varav ingen är testansvarig.

## Poängberäkning

Resultatet från steg 2 räknas samman till en enda slutgiltig poäng för varje sökande på samma sätt som i steg 1. Det antalet platser som reserverats för det alternativa urvalet fylls med sökanden som fått flest poäng i steg 2.

## **Programmet för dataspelsutveckling – programmering**

Urvalet ska ske i två steg.

### Steg 1

Det alternativa urvalet sker baserat på ett arbetsprov som för en sökande till Dataspelsutveckling – programmering ska bestå av följande.

- ett personligt brev
- ett egenkonstruerat datorprogram med tillhörande källkod

I dokumentet som beskriver det alternativa urvalet får den sökande en uppgift att utföra. Uppgiften består av att konstruera ett datorprogram, i valfritt programspråk, enligt en mall som talar om vad programmet ska göra och vilka komponenter som måste ingå. Det är detta program och källkoden till detsamma som ska lämnas in som en del av arbetsprovet. För att strukturen på källkoden ska kunna bedömas i ett senare skede kommer en viss nivå av komplexitet att vara nödvändig på datorprogrammet. Uppgiften är konstruerad så att denna nivå är uppfylld om uppgiften genomförs enligt instruktionerna.

Arbetsprovet skickas till högskolans antagningsenhet som döljer all information om individen för att bedömningen ska vara så neutral som möjligt. Arbetsproven numreras och skickas vidare till två bedömare som är sakkunniga inom utbildningsområdet.

Först sker en initial gallring där alla arbetsprover som inte levererats på det sätt som krävts eller som saknar något som krävs gallras bort. De arbetsprover som är kvar efter denna gallring kommer att bedömas innehållsmässigt. Arbetsprovet bedöms enligt följande kriterier:

### *Förmåga att följa instruktioner*

Studier på Dataspelsutveckling - programmering ställer stora krav på den studerandes förmåga att ta ansvar för sig själv. Inlämningsuppgifter, tentamensskrivning, studieadministrativa sysslor är bara några få exempel på moment som ofta beskrivs med detaljerade instruktioner, vilka den studerande måste kunna följa för att bli godkänd och tillgodose sig utbildningen. Den sökandes förmåga att följa

instruktioner bedöms baserat på hur väl denne har följt instruktionerna kring det alternativa urvalet.

### *Språklig kvalitet*

Akademiska studier ställer stora krav på den studerandes förmåga att uttrycka sig skriftligt och Dataspelsutveckling – programmering är inget undantag. Uppsats-, rapport- och tentamensskrivning förekommer ofta under utbildningen, moment som ställer höga krav på studentens språkliga förmågor. Det personliga brevet utgör grunden för bedömning av den språkliga kvalitén.

### *Struktur*

Programmering är en form av problemlösning som kräver ett logiskt tankesätt. Den sökandes problemlösning förmåga och logiska tankesätt mäts genom analys av strukturen på den källkod som lämnats in. Flera kurser på programmet ställer krav på studentens logiska tankesätt såväl inom naturvetenskap som inom datavetenskap.

### **Poängberäkning**

Varje bedömare poängsätter arbetsprovet med 1, 2 eller 3 poäng utifrån vart och ett av ovanstående kriterium där 3 poäng räknas som högst.

Resultatet från steg 1 räknas samman till en enda poäng för varje sökande enligt följande. En medelpoäng beräknas för varje kriterium. Dessa medelpoäng multipliceras med vikter som avspeglar hur viktiga egenskaperna är för att den sökande ska klara av utbildningen och tillgodose sig dess innehåll. De viktade medelpoängerna summeras till den slutgiltiga poängen. Vikterna för varje kriterium är följande.

- *Struktur* – 5
- *Språklig kvalitet* – 2
- *Förmåga att följa instruktioner* – 2

### **Steg 2**

När arbetsproven rangordnats kallas ett antal sökande, motsvarande 120 % av antalet platser, till ett test på högskolan. Testet utgörs av en programmeringsuppgift som ska utföras under begränsad tid. Uppgiften tillhandahålls av en testansvarig och resultat bedöms enligt kriterierna *förmåga att följa instruktioner och struktur* på samma sätt som i steg 1. Bedömningen utförs av en annan person än den som är testansvarig.

### **Poängberäkning**

Resultatet från steg 2 räknas samman till en enda slutgiltig poäng för varje sökande på samma sätt som i steg 1. Det antalet platser som reserverats för det alternativa urvalet fylls med sökanden som fått flest poäng i steg 2.

### **Bedömarkompetens**

De som kommer att bedöma arbetsproverna och testresultaten har någon av följande kompetenser:

- programansvarig för respektive utbildning
- minst en kandidatexamen inom relevant ämne och erfarenhet av att jobba med utbildningar
- expertkunskaper inom det specifika fält som ska bedömas

#### **Information till sökande**

Information om det alternativa urvalet erhåller den sökande via högskolans hemsida ([www.his.se](http://www.his.se)) samt dataspelsutbildningarnas egen hemsida ([www.his.se/dataspel](http://www.his.se/dataspel)). Detaljerna kring det alternativa urvalet kommer den sökande att kunna läsa om i det dokument som kommer att finnas att ladda ned på hemsidorna. Dokumentet beskriver vilka alster som godtas som arbetsprover, hur urvalet går till, vilka bedömningskriterier som används och hur arbetsproverna ska levereras. Dessutom beskrivs exakt vad som måste finnas med och vilka format som gäller för att arbetsprovet överhuvudtaget ska bedömas.

#### **Högskoleverkets överväganden**

Högskoleverket ser positivt på att alternativa urvalsmetoder prövas i antagningen till de angivna programmen inom området dataspelsutveckling. Enligt verket är det angeläget att alternativa urvalsmetoder prövas i antagningen till högskolan i Sverige. Verket anser vidare att det är väsentligt att de medgivna tillstånden följs upp och utvärderas.

#### **Högskoleverkets beslut**

Högskoleverket medger enligt högskoleförordningen 7 kap. 16 a § tillstånd för högskolan att under perioden höstterminen 2006 – vårterminen 2009 använda ett särskilt urval i enlighet med ovanstående beskrivning. Verket emotser en redovisning av den alternativa antagningen till utbildningarna för höstterminen 2006 senast den 15 oktober 2006. Redovisningen bör innehålla uppgifter om det totala antalet sökande och hur många som antagit i det reguljära respektive det alternativa urvalet samt en beskrivning av det alternativa urvalet.

Beslut i detta ärende har fattats av avdelningschefen Håkan Forsberg efter föredragning av utredaren Leif Strandberg.

Håkan Forsberg

Leif Strandberg