

Kursplan för

Indie Game Studio

Indie Game Studio är en eftergymnasial, ettårig utbildning som pågår under 36 veckor.
Studietakt är 100%

Behörighetskrav: grundläggande/allmän behörighet för yrkeshögskolestudier samt att du har kunskaper och erfarenheter av dataspelsutveckling. Du kan exempelvis ha fått erfarenheter genom tidigare studier på skolans dataspelsutvecklingskurs, men även ha studerat dataspelsutveckling på andra skolor eller fått erfarenhet genom arbete.

Syfte och mål

Du som studerar kursen Indie Game Studio får möjlighet att gå rakt ut i arbetslivet genom de kunskaper och erfarenheter du får på utbildningen. Antingen kan du välja att starta ett indieföretag själv eller tillsammans med andra. Du får kunskaper, erfarenheter och verktyg för ett arbete inom branschen eller du kan utveckla din portfolio som kan göra att det är lättare att bli antagen till yrkeshögskolor eller andra eftergymnasiala skolor.

Att få kunskaper och erfarenheter av att driva ett företag

Under studietiden på Indie Game Studio lär du dig företagande genom att driva ett simulerat företag. Känslan blir att driva ett företag på riktigt, men utan stora risker.
Vi rekommenderar de som vill starta en indiespelstudio att göra det efter utbildningens slut.

Under utbildningen får du kunskap i marknadsföring, sociala medier, företagsekonomi, försäljning, redovisning, patent, företagsformer, skriva affärsplan, bokföring, avtal och lagar och annat som rör egenföretagande.

Att utvecklas inom dataspelsutveckling

Under utbildningen arbetar de studerande med dataspelsutveckling inom sitt gebit. Man kan vara programmerare, designer eller grafiker. Genom arbete med spelprojekt så utvecklar du dig och blir mer och mer skicklig inom det du väljer att fokusera på. De arbeten som skapats under kursen ger en god grund att skapa en bra portfolio.

Att göra en personlig utveckling

På Indie Game Studio ligger fokus på att ge deltagarna en stark plattform att stå på. Under varje termin har lärare och deltagare kontinuerliga enskilda coachingsamtal. Under samtalen talar man om här och nu och kikar på framtiden. Deltagaren har möjlighet att lära sig att sätta mål, skapa rutiner och att få en bra balans i livet. En balans som är livsviktig för alla men speciellt för någon som ska driva ett eget företag.

Att utveckla sin sociala kompetens och börja nätverka

Under studietiden har du samarbeten med andra deltagare och även om du har fokus att starta egen studio så har du i början av terminen ett skarpt projekt tillsammans med andra studerande på utbildningen.

Att driva en egen indiespelstudio innebär att kunna nätverka och marknadsföra sig själv och sina spel. En del i utbildningen är att lära sig hur man tar kontakt med andra under events och sociala medier. Att skapa konton på sociala medier där man marknadsför sig själv och når ut till andra.

Utbildningsöversikt:

Termin 1:

Under den första terminen arbetar du i projekt och fokuserar parallellt på att skriva en affärsplan, få kunskaper i att driva eget företag genom lektioner i ekonomi, marknadsföring, entreprenörskap och personlig utveckling.

Första veckan är en introduktionsvecka med gemensamhetsdagar för att lära känna varandra. Under de första fyra veckorna skapar deltagarna spel i grupp med fokus på spelskapande.

Under läsåret 18-19 så har deltagarna skapat ett spel i ett skarpt projekt. De har ett samarbete med Grenna Museum och skapar ett spel med influenser från Polarexpeditionen med Salomon August Andrée.

Efter de första fem veckorna kommer deltagarna att börja arbeta i företagsgrupper, de kan välja att göra ett individuellt projekt med målet att driva ett eget företag.

Från och med den sjätte veckan har vi HU(Handledning/Undervisning) lektioner, Projekttid, BUH (Balans/Utveckling/Hälsa).

Tidsfördelning under veckan:

PROJEKT - Spelprojekt och arbete med simulerade företaget med

handledning: *3 dagar*

HU-Lektioner [Handledning & lektioner] i olika ämnen: *1 dag*

HU-Lektioner [Handledning & lektioner] i ekonomi: *1/2 dag*

BUH-Lektioner [Balans, hälsa & utveckling] i Personlig utveckling: *1/2 dag*

COACHINGSAMTAL - Under terminen har vi coachingsamtal där vi talar om här och nu och fokuserar på framtiden. *4 - 5 gånger under en termin*

Veckoöversikt - 18 veckor

- **Introduktionsvecka** [1v]

Under introduktionsveckan ges tid för de studerande att lära känna varandra och skolan. Under veckan har vi gemensamhetsdagar med deltagare från dataspelsutvecklingskursen och övriga kurser på skolan.

- **Skarpt projekt** [4 v]

I fem veckor arbetar ni i ett skarpt projekt, ett projekt där ni arbetar mot en extern kund.

- **Affärsplan steg 1** [1 dag i veckan under 2 veckor]
Varumärke, företagsprofilering, visioner, ledstjärnor
Ni tar första steget i att skriva en affärsplan för det simulerade företag som ni ska skapa under termin 2. Det om att lära sig om hur man bygger ett varumärke och sitt personliga varumärke, samt analysera olika indiespelföretags varumärken.
Brainstorma kring visioner för företagen och vilka ledstjärnor som de vill sätta upp.
- **Affärsplan steg 2** [1 dag i veckan under 1 vecka]
Affärsidé, produkten
Affärsidéen handlar självklart om produkten och i det här fallet är produkten spelen som skapas i företaget. Men här måste man tänka på vad som gör produkten och företaget unikt och som får dem att stå ut från andra spel.
Under veckan får de studerande tänka på grunderna i företaget. Finns det en tanke om vilken typ av spel man vill skapa och “nische in sig på?”.
- **Affärsplan steg 3** [1 dag i veckan under 2 veckor]
Kunder, försäljning
Hur fantastisk produkt man än gör så måste det finnas kunder som vill köpa dem. Vi tittar på vart man kan sälja sina produkter. Vilka plattformar som det finns och hur många man når på respektive plattform. Finns det andra sätt såsom crowdfunding.
- **Affärsplan steg 4** [1 dag i veckan under 1 vecka]
Organisation, arbetsfördelning, företagsform, samarbeten, nätverk.
Vilka är det som finns i organisationen, vad för resurser har företagen och hur väljer ni att dela upp arbetet. Vi diskuterar fördelar och nackdelar med olika företagsformer så som enskild firma, handelsbolag och aktiebolag. Vi tittar även på andra alternativ att driva företag.
- **Affärsplan steg 5** [1 dag i veckan under 1 vecka]
Patent, lagar, avtal
Alla företagare styrs av lagar och regler. Det är viktigt att ha full koll på dem så att man inte behöver oroa sig för dyra konsekvenser. Vi talar om betydelsen att skriva avtal med allt och alla som du väljer att arbeta med.
- **Affärsplan steg 6** [1 dag i veckan under 1 vecka]
Mål, strategi
Mot vilka mål ska företagarna sikta och hur ska de nå dit. Att inte ha mål är som att driva sitt företag i mörker och denna vecka talar vi om vikten att sätta privata och affärsmässiga mål för att verkligen kunna ställa in kikaren och ha mål i sikte.
- **Affärsplan steg 7** [1 dag i veckan under 1 vecka]
Nulägesanalys, SWOT-analyser
Vi skapar en SWOT-analys och tittar på styrkor och svagheter i företaget. En nulägesanalys görs i syfte att analysera marknaden, konkurrensen, egna företaget och omvärlden. Det finns många anledningar till att ett företag väljer att göra en nulägesanalys. Man kan kort sagt säga att nulägesanalysen skapar underlag som ska hjälpa företaget att uppnå sina mål.
- **Affärsplan steg 8** [1 dag i veckan under 2 veckor]
Marknadsföring, marknadsstrategi
En viktig punkt i affärsplanen och i företaget, marknadsföring. Frågan man kan ställa sig är “Finns man om man inte syns?” och “Hur ska kunder hitta företaget och produkterna?”. Att ha en marknadsstrategi är A & O för att överleva i denna bransch.

- **Affärsplan steg 9 - samt ekonomi** [0,5 dag i veckan under 13 veckor]
Ekonomi, budget
Även om man är bra på marknadsföring, försäljning och skapar bra spel, så kan ändå allt falla om man inte har koll på sin ekonomi. I den här kursen lär ni er att bokföra i programmet Bokio och får kunskaper i budget, skatt, moms, redovisning och allt som rör ekonomi.
- **Projekt** [3 dagar i veckan under 13 veckor]
Spelprojekt,
I projekt skapar ni spel i grupper eller individuellt, beroende på vad ni har för mål i framtiden, här skapas också ett skarpt projekt mot en kund.
- **BUH-lektioner** [1/2 dag i veckan under 13 veckor]
Balans, utveckling och hälsa - Work Life Balance.
Under dessa lektioner fokuserar vi på personlig utveckling för att hitta balans i sitt liv. Att driva ett företag kräver att man har ork och välmående för uppgiften. Vi fokuserar även på att utveckla presentationstekniker, kunskap i hur man nätverkar och minglar på events, hur man skapar relationer och samarbeten i framtiden.

Övrigt innehåll

- **Sweden Game Conference** [Oktober]
I oktober reser vi till Skövde under en dag och närvarar på Sweden Game Conference.
- **Dreamhack** [November]
I slutet av november är vi på Dreamhack under en eftermiddag.
- **Game Jam** [December]
I december har vi "Game Jam". Då är både deltagare från Indie Game Studio och dataspelsutvecklingskursen med och skapar spel under 24 timmar.

Andra terminen:

Under vårterminen startar deltagarna sina simulerade företag och får praktiskt driva dessa och använda de kunskaper de fått under hösten. Parallellt arbetar de med att skapa nya dataspel.

Under termin 2 ingår HU-lektioner (Handledning/undervisning), projekttid, BUH-lektioner(balans/utveckling/hälsa) precis som under termin 1. Under termin 2 blir det dock färre tillfällen än under första terminen.

Tidsfördelning

PROJEKT PLUS - Under projekt plus arbetar ni med era spelprojekt samt det som rör ert simulerade företag, såsom bokföring, redovisning, marknadsföring, försäljning, kontorsgöromål, administration :
4 - 4 ½ dagar i veckan

HU-Lektioner [Handledning & lektioner] i olika ämnen som behövs att repetera: *½ -1 dag*

BUH-Lektioner [Balans, hälsa & utveckling] i Personlig utveckling: *½ dag varannan vecka.*

COACHINGSAMTAL - Under terminen har vi coachingsamtal där vi talar om här och nu och fokus på framtiden. *4 - 5 gånger under en termin*

Veckoöversikt - 18 veckor

- **Projekt plus** [4 - 4 ½ dagar i veckan under 18 veckor]
Spelprojekt, företagsadministration
Projekt plus är nästa fas i utbildningen, då arbetas det parallellt med spelskapande och företagsadministration såsom redovisning, bokföring, marknadsföring, försäljning osv.
- **HU-lektioner** [1/2 dag varannan vecka under 18 veckor]
Lektioner i ämnet företagande.
Vi repeterar det som vi tagit upp under hösten. Vi har även föreläsningar om entreprenörskap och fördjupar oss i marknadsföring via sociala medier. Under våren skapar deltagarna även hemsidor för sina företag och det kommer också vara en del i kursen.
- **BUH-lektioner** [1/2 dag varannan vecka under 18 veckor]
Balans, utveckling och hälsa - Work Life Balance
Liknande innehåll som på höstterminen. Med tanke på att stärka deltagarna i sig själva och i sitt företagande.

Övrigt innehåll

- **Studieresa** [Maj]
I slutet av maj sker en studieresa som samordnas med deltagare från dataspelsutvecklingskursen.
- **Studiebesök på ett indiespelföretag** [Under våren]
Vi åker på en studieresa till ett indiespelföretag under våren.
- **Game Jam** [Maj]
Vi avslutar läsåret med ett härligt "Game Jam" med alla deltagare från dataspelsutvecklingskursen och deltagare från Indie Game Studio.

Kurslitteratur:

I klassrummet finns det ett referensbibliotek med böcker inom grafik, animering, design, narrativ, programmering, marknadsföring, entreprenörskap, projektplanering.

Andersson, Jan-Olof [2011]. Access: företagsekonomi. 1 [Faktabok] . 2. uppl. Stockholm: Liber
Andersson, Jan-Olof [2012]. Access: företagsekonomi. 2 Fakta . 1. uppl. Stockholm: Liber
Dreskin, Joel [2015]. A Practical Guide to Indie Game Marketing. Abingdon: Taylor Francis Ltd.
Eyal, Nir [2014]. Hooked: How to Build Habit-Forming Products. London: Portfolio Penguin
Hill-Whitthall, Richard [2015]. The Indie Game Developer Handbook. Abingdon: Taylor Francis Ltd.
Isbister katherine [2017]. How Games Move Us: Emotion By Design. Abingdon: Taylor Francis Ltd.
Schreier, Jason [2017]. Blood, Sweat, and Pixels. New York: Harpercollins Publishers Inc.
Schwarzl, Thomas [2014]. Game project completed: How Successful Indie Game Developers Finish Their Project. Scotts Valley, California: Createspace Independent Publishing Platform.

Programvaror:

De flesta deltagarna använder sig av Unity [Spelmotor] när de skapar spel, Unity börjar kosta pengar när man har inkomster över 100 000 SEK. Grafiken skapas oftast i Blender [3D] och Krita [2D]. Vi väljer att arbeta med Open source program för att de är kostnadsfria och det är bra att använda sig av program som innebär minimala utgifter för företagen i framtiden.

Om någon vill använda sig av andra program under projekten går det bra om det finansieras av deltagaren själv.

Vi använder oss av bokföringsprogrammet Bokio när vi bokför.

På skolan får alla deltagare en mail (fornamn.efternamn@adelfors.nu) och tillgång till ett obegränsat lagerutrymme på Google Drive under kursens gång.

All information som är viktig att ta del av samt schema finns på Trello för deltagare som studerar Indie Game Studio.

Antagning:

Du som är intresserad av att studera på Indie Game Studio deltar i en slags workshop, som är en del i vår antagningsprocess. Då kommer ni att arbeta i mindre grupper och skapa dataspel, få introduktion om Indie Game Studio samt ha individuella samtal. Detta tillsammans med din ansökan och gymnasiebetyg utgör grunden i antagningsprocessen.

Frågor och kontakt:

Du kan när som helst höra av dig till Ädelfors folkhögskola och Indie Game Studio med alla frågor du har.

- E-mail: jessica.lycker@adelfors.nu
- Telefon: 0383 - 571 15 [Direkt: Jessica Lycker] 0383 - 57100 [Växel]