

Antagningsprov för Indie Game Developer

1-årig yrkesutbildning

Du behöver inte ha tidigare erfarenhet av spelutveckling, programmering eller kreativa verktyg för att söka utbildningen.

Antagningsunderlaget är till för att visa hur du tänker, vad du är nyfiken på och varför du vill arbeta med spel – inte vad du redan kan.

Vi söker inte färdiga spelutvecklare, utan personer som:

- Är nyfikna och motiverade
- Vill arbeta kreativt och praktiskt
- Är intresserade av hur spel skapas i samarbete med andra
- Vågar testa, misslyckas och lära sig av det

Vi bedömer din process, dina resonemang och ditt engagemang, inte teknisk eller konstnärlig perfektion.

För att vi ska kunna bedöma din ansökan behöver du, utöver betygsdokument, personbevis och personligt brev lämna in två antagningsprov enligt instruktionerna nedan.

Del 1: Spelkoncept

Uppgift: Beskriv ditt eget spelkoncept (1-2 sidor).

Inlämning: Denna del behöver lämnas in som pdf.

Syftet är inte att presentera ett färdigt spel utan visa hur du tänker kring spel som ett interaktivt medium.

I ditt spelkoncept ska du beskriva följande:

- Spelidé (3-5 meningar)
- Genre och målgrupp
- Core gameplay loop (vad spelaren gör om och om igen)
- Vilken känsla eller upplevelse spelaren ska ha
- Varför just detta spel skulle vara intressant att göra

I den här delen bedömer vi:

- Kreativitet och tydlighet
- Förmåga att strukturera och kommunicera idéer
- Motivation, vilket innebär att idén i sig själv är bra utan varför den skulle vara intressant att utveckla

Del 2: Praktiskt arbetsprov – EKO

Inom spelutveckling används ofta så kallade *Game Jams* vilket är korta sessioner där man snabbt skapar enkla spel eller spelidéer.

Din uppgift är att välja ett av de praktiska momenten nedan:

- Programmering
- Art / Grafik
- Narrativ
- Ljud / Musik

Arbetsprovet ska utgå från temat "Eko". Ordet eko är endast en inspirationskälla och hur du tolkar det är helt upp till dig. Låt fantasin och kreativiteten styra ditt skapande!

Förväntad arbetstid är ca 20 timmar.

Alternativ 1: Programmering

Uppgift: Skapa en liten, testbar koduppgift kopplad till temat eko samt skriv en reflekterande text.

Inlämning: Länk eller kodfil + kort reflektion (½ sida pdf)

Exempel:

- En enkel spelmekanik (t.ex. rörelse, poängsystem, interaktion)
- Ett mindre script med tydlig funktion

Inlämning kan ske via:

- GitHub-länk
- Zip-fil med kod
- Enkel spelbar prototyp i valfritt verktyg

Samt en kort reflektion kring hur du gick till väga och dina tankar kring de val du gjorde.

I det här alternativet bedömer vi:

- Hur du resonerar och löser problem
- Struktur och tydlighet
- Process före teknisk perfektion

Alternativ 2: Art / Grafik /3D

Uppgift: Skapa 1-2 bilder utifrån temat eko.

Inlämning: Max 2 bilder + kort reflektion (½ sida pdf)

Välj ett eller flera av följande och utgå ifrån temat eko:

- Karaktärskiss
- UI-mockup
- 3D modell
- Miljö / environment
- Moodboard

Samt en kort reflektion kring hur du gick till väga och dina tankar kring de val du gjorde.

I det här alternativet bedömer vi:

- Formspråk och visuell tydlighet
- Förståelse för spelgrafik (läsbarhet och funktion)
- Konsekvens och helhet, inte perfektion

Alternativ 3: Narrativ

Uppgift: Skriv något narrativt utifrån temat eko

Inlämning: Skriftlig uppgift (ca 1 sida) och en kort reflektion (1/2 sida).

Denna uppgift ska lämnas in som pdf.

Välj ett av dessa narrativa fokus och utgå från temat eko.

- En kort skönlitterär berättelse
- En karaktärsbeskrivning
- En världsbeskrivning

Samt en kort reflektion kring hur du gick till väga och dina tankar kring de val du gjorde.

I det här alternativet bedömer vi:

- Kreativitet och dramaturgisk medvetenhet
- Tydlighet och struktur
- Kreativ process, snarare än språklig perfektion

Alternativ 4: Ljud / Musik

Uppgift: Skapa ljud eller musik kopplat till temat Eko.

Inlämning: Ljudfiler samt kort reflektion (ca 1/2 sida) i pdf.

Exempel på arbetsprov:

- Musik
- Ambience
- Röstkådespeleri
- Ljudeffekter

Samt en kort reflektion kring hur du gick till väga samt dina tankar kring de val du gjorde.

I det här alternativet bedömer vi:

- Kreativitet och uttryck
- Tydlighet och funktion i en spelkontext
- Kreativ process, snarare än teknisk perfektion