



Björknäs
/ GYMNASIET

#detbörjarhär

GameDev programmet Antagning

Thomas Nilsson (thomas.j.nilsson@boden.se)

2020-12-16



Antagning – betyg + arbetsprov

- Betygssumman = Summan av de 16 **bästa** betygen (max 320)
- Poäng på arbetsprovet = från 1–20 poäng x 16 (max 320)
- Meritvärdet = Betygssumman + arbetsprovspoäng (max 640)
- Bedömning - Arbetsprovet visar oss dina förmågor av spel/spelutveckling.
 - I det praktiska arbetet mäter vi dina kunskaper i berättande (upp till 7p)
 - bildspråk/komposition/teknik/redigering (upp till 7p)
 - Dessutom kan du få upp till 6p från intervjun, där vi mäter helhetsförståelsen kring spel/spelutveckling samt din förmåga att förklara idéer och processer.
- Sammantaget ger det som mest 20p. Arbetsprovet motsvarar de huvudsakliga kunskapskrav som finns i kurserna på gymnasiet. Bedömningen genomförs av personal från Björknäsgymnasiet och Changemaker Education.
- Lägst provpoäng 160 krävs i arbetsprovet för behörighet till utbildningen. Om det är fler sökande än platser kommer meritvärdet användas.



Arbetsprov

Arbetsprovet består i att man beskriver hur ett favoritspel skulle kunna återskapas med egen touch. Det nyskapade spelet ska på tydligt sätt skilja sig från originalet, till exempel genom ett annorlunda grafiskt uttryck, att det utspelar sig i en annan miljö eller med en förändrad story.

Efter sök periodens slut blir du kallad till en intervju där du får berätta om ditt arbetsprov. Intervjuer hålls under vecka 12 och tar ca 10-15 minuter.

Teknik och tema är valfritt så länge det visar ditt intresse för att berätta med bilder och du muntligt kan förklara för oss hur du tänkte när du skapade arbetsprovet. Det kan till exempel vara en film, en animation, en tecknad serie eller några stillbildsfotografier som tillsammans beskriver en händelse.

Ta med dig ditt material på ett USB-minne eller lägg upp det på YouTube. Har du skapat ditt arbete analogt (ex. teckningar) tar du med materialet som det är – du behöver inte fotografera av bilderna.

