

Välkommen!

I dagarna bör du ha fått antagningsbeskedet till din utbildning vid Uppsala Universitet - Campus Gotland. Det betyder att du innan sommarens slut kommer att vara del av den mycket speciella familj som är GAME. För att underlätta din ombordstigning och minimera kulturkrocken skickar vi det här brevet som en informell introduktion till livet på vår institution.

Men först formalia:

För att du inte ska förlora din plats måste du **tacka ja till din plats** på antagning.se, enligt instruktioner på ditt antagningsbesked. Glöm inte detta!

GAME startar med upprop och registrering, **måndag den 1 september 09:30**. Vi samlas i **E22** - aulan i bibliotekets entré. Där får du möta institutionens personal och där får du ditt schema och övrig info.

Rektor Eva Åkesson hälsar alla studenter välkomna 14:00 samma dag, i Kongresshallen, Visby.

Du måste närvara vid båda samlingarna!

All info, salsbokningar, kartor, kaffe och trevliga människor att fråga finns i huvudentrén den 1 september.

Så vad är GAME?

GAME startade vid dåvarande Högskolan på Gotland 2001 och stod då för "Gotland Art and Media Education" och innefattade redan då en utbildning inom spelutveckling, vilket gör oss till en av Europas äldsta spelutbildningar på högskolenivå. Idag är GAME en inofficiell men etablerad beteckning för utbildningarna i speldesign och den används ofta när man refererar till vår institution, d.v.s. Institutionen för Speldesign (Department of Game Design) samt till våra studenter ämnesförening i studentkåren.

Vi erbjuder två utbildningsprogram med gemensamt fokus på speldesign – *Speldesign och grafik* och *Speldesign och programmering* – som båda leder till en högskoleexamen. Du kan sen bygga på dessa två år med ett tredje år som leder till en kandidatexamen i speldesign. Utbildningen ger dig en solid teoretisk grund, de akademiska definitionerna, historisk kontext samt insyn i aktuell forskning och utveckling genom vårt Convergent Media Lab och samarbeten med akademiska institutioner både nationellt och internationellt. Du får dessutom en gedigen praktisk erfarenhet genom konkret produktion och branschkontakt.

Under utbildningstiden jobbar ni studenter i team med definierade roller och *producerar* i nästan alla kurser. Din tid här kommer att utsätta dig för samma utmaningar som en branscharbetande spelutvecklare eller en yrkesverksam speldesigner möter dagligen.

För att bli professionellt kreativ måste du lämna det välkända och säkra bakom dig. Vi kommer att utveckla dina förmågor så att du blir bekväm med att uttrycka dig i former som du inte behärskar (*ännu*). För däri ligger definitionen av *professionalism* - att kontinuerligt möta utmaningar som står utanför din kompetens. Det krävs mod för att bli en duktig speldesigner, för den som inte gör misstag gör oftast *ingenting!* Som speldesigner och speldesignstudent måste du *våga* testa, ständigt vara *villig* att misslyckas och *alltid* reflektera över och lära dig av utfallet.

Vi ses i september!

Ulf Benjaminsson

Programansvarig; Speldesign & Programmering
ulf.benjaminsson@speldesign.uu.se

Nataska Statham

Programansvarig; Speldesign & Grafik
nataska.statham@speldesign.uu.se

Om nollningen:

- Nej, man måste inte supa och nej, förnedringslekar är inte vår stil heller. :) Nollningen på Campus Gotland arrangeras av Studentkåren Rindi, i samarbete med alla studentföreningar på Campus Gotland. Det är ett jättebra sätt att snabbt lära känna alla ansikten – även ifrån andra ämnesföreningar. Det rekommenderas *varmt*.

Om D-huset:

På första våningen i D-huset har GAME-studenterna sin öppna arbetsyta. Där finns arbetsplatser, snabbt internet, ett mycket exklusivt litet bibliotek (att läsa på plats, man får inte låna hem), samt access till videoströmmar från Game Developers Conference. All personal sitter på våning 3 i samma byggnad.

Om <http://ingame.se/forum/>:

ingame.se har drivits av och för GAMEs studentförening ända sedan utbildningen startade. Under de sista åren har kommunikation mellan studenter allt mer migrerat till Facebook och andra sociala plattformar, men årskull 2014 kanske kan sparka liv i denna dvindlande community innan det är för sent?

Logga in på ingame.se/forum när du fått ditt studentkonto, och presentera dig.

Om datorer:

Alla som börjar GAME får skriva under ett avtal och därefter låna en laptop på heltid. Den tillhör institutionen men kan köpas loss till marknadspris när du tar examen. Du ansvarar själv för burkens hälsa och omhändertagande. Hoppas du av utbildningen ska maskinen återbördas i ordentligt skick.

Om undervisning och handledning:

Många som börjar högre utbildning är osäkra på hur mycket lärarkontakt de egentligen kommer att ha. I förhållande till vad du är van vid från gymnasieskolan kommer du att ha färre lärarledda timmar per vecka. Men våra utbildningsprogram förutsätter att du studerar på heltid, alltså 40 timmar i veckan. När du inte har undervisning förväntas du arbeta *självständigt* med litteraturstudier, produktioner, övningar och annat.

All vår personal är tillgänglig för handledning. Det innebär att du - när du behöver vägledning, inspiration, hjälp eller bara vill diskutera något - kan boka en tid med den du känner är mest lämplig. Förutom ämnesspecifik hjälp kan vi också hjälpa till med grupp- och projektproblem.

Kontaktuppgifter för all personal hittas enklast genom att söka i [Uppsala Universitets personalkatalog](#).

Om studentkonto:

Som ny student behöver du ett studentkonto. Det skapas du genom att logga in på www.student.uu.se/registrering med dina kontouppgifter från antagning.se. Detta kan du göra tidigast den 8 augusti. Mer information hittar du i studentportalen. För att få tillgång till kurs och programsidor ska du redan före programstarten 1 september webbregistrera dig i studentportalen. Under perioden 8 augusti – 1 september kan du webbregistrera dig. I studentportalen hittar du kursplaner och litteraturlistor till dina kurser.

Länkar

<http://game.campusgotland.se>

Avdelningens inofficiella web. Det här är vi för vår blog, publicerar foton och information från vår verksamhet, visar upp studentprojekt, alumner samt press- och PR.

Kolla tillexempel;

<http://game.campusgotland.se/tag/swedish-game-awards/> för de 11 projekt från GAME som vunnit Swedish Game Awards hittils.

<http://game.campusgotland.se/tag/outreach/> för sådant vi och våra studenter gör utanför utbildningen och skolan.

<http://babel.campusgotland.se>

Alla studenter på GAME måste föra en publik blogg där de publicerar sitt arbete under studietiden. Dessa används i era kurser, följs av era klasskamrater och lärare, fungerar som ett arkiv för er rapportskrivning och utgör en bra källa för er portfölj. Babel är en sajt som samlar och indexerar alla GAME-bloggar för alla våra studenter.

<http://www.gotlandgameconference.com>

Gotland Game Conference är konferens och spelmässa där GAME-studenter presenterar sina projekt för en internationell jury från industri, press- och akademi, samt får delta i flera dagar med gästföreläsningar inom sitt ämne.

Se även;

<http://gotlandgameconference.com/2013>

<http://gotlandgameconference.com/2012>

... OSV.

<https://www.youtube.com/user/CampusGotlandGAME>

Vi har en youtubekanal där vi publicerar trailers för studentprojekt, gästföreläsningar, Gotland Game Conference etc. Kolla bland våra Playlists så hittar du snabbt runt.

<https://twitter.com/GotlandGAME>

Vår personal live-tweetar från alla konferenser och event vi deltar i. En bra kanal att följa för att hålla sig ajour med vad vi håller oss ajour med. :)