

# EMBRACER+ GROUP



**MIRAGE**  
GAME STUDIOS

The Great Journey



**Embracer Group** är moderbolag till företag som utvecklar och förlägger PC-, konsol- och mobilspel för den globala spelmarknaden. Allt som allt har vi idag 50 interna spelstudios och mer än 5000 anställda i över 40 länder. Våra fantastiska studios gör en mängd spännande tv-spel och mobilspel, bland annat Goat simulator, Destroy all humans!, Metro med flera. För Embracer Group är hållbarhet väldigt viktigt. För oss handlar det om att verka på ett hållbart sätt och driva ett sunt företag som skapar värde för alla våra intressenter, samtidigt som vi gör saker på vårt sätt.

Spelbranschen är en global bransch som vuxit mycket snabbt de senaste åren och idag är branschen större än både film- och stålindustrin. Över hela världen finns idag 2,7 miljarder gamers, av dem är 45% kvinnor. Framtidens spelutveckling är beroende av framtidens arbetskraft, dvs dagens barn och ungdomar. För oss är det viktigt att visa vilka olika möjligheter det finns att arbeta med inom spelutveckling och att stödja initiativ som kan bidra till just det. Därför ser vi mycket fram emot att höra från just er klass, som kan ge oss värdefulla insikter om morgondagens spelskapande.

Uppdragen har vi skapat tillsammans med Mirage Game Studios, som är en av våra spelutvecklingsstudios, och The Great Journey som är Värmlands spelutvecklare community. Tillsammans med dem kommer vi att utvärdera era bidrag.

## Tips på frågor att diskutera i klassrummet

- Vilka olika delar ingår när man utvecklar ett nytt spel – vad behövs mer än själva programmeringen? (Spelvärld, karaktärer, ljud, musik mm)
- Vad skulle göra dig intresserad av en gå en spelutbildning?
- Hur tror du att vi spelar tv-spel i framtiden?
- Varför tror du att det är mest killar som arbetar med spelutveckling?

Läs mer på:

[www.embracer.com](http://www.embracer.com)  
[www.miragegamestudios.com](http://www.miragegamestudios.com)  
[www.thegreatjourney.se](http://www.thegreatjourney.se)



FRAMTIDS  
FRÖN

# UPPDRAG

## Uppdrag F-3

Vi behöver alltid nya idéer till hur figurerna i våra spel kan se ut.

Vi vill att du tar fram en god och en ond figur, det kan vara en människa eller ett djur eller en helt påhittad fantasifigur. Vi vill även att du beskriver dina figurer med minst tre speciella egenskaper/ superkrafter och gärna lite av världen som figurerna lever i.

## Uppdrag 4–6

Det är bra att röra på sig. Har du någon gång fått höra att du sitter för mycket stilla framför en skärm?

Vi behöver din hjälp med att komma på ett spel som får den som spelar att röra på sig mer. Tänk på att olika människor har olika förutsättningar för att röra på sig fysiskt.

## Uppdrag 7–9

Klimatförändringar påverkar den värld vi lever i. Det finns 2,5 miljarder gamers i världen, alltså når gaming-branschen väldigt många.

Vi vill ha din hjälp med att ta fram ett spel som får människor att minska sina dagliga utsläpp och bidra till en bättre miljö? Hur skulle spelet i sig kunna lära spelaren hur hen ska minska sina utsläpp? Kan det kopplas någon form av miljöprestation för att man ska komma vidare i spelet?

**”Här får eleverna möjlighet att, genom att arbeta entreprenöriellt och innovativt, också ta initiativ, lösa problem och använda sin kreativitet till att arbeta fram egna idéer och lösningar på verkliga problem.”**



# Övergripande kopplingar till LGR 11

## 2.2 Kunskaper – Mål

**”Utforskande, nyfikenhet och lust att lära ska utgöra en grund för skolans verksamhet.”**

**Skolan ska ansvara för att varje elev efter genomgången grundskola:**

- kan använda det svenska språket i tal och skrift på ett rikt och nyanserat sätt.
- kan lösa problem och omsätta idéer i handling på ett kreativt och ansvarsfullt sätt.
- kan använda såväl digitala som andra verktyg och medier för kunskapssökande, informationsbearbetning, problemlösning, skapande, kommunikation och lärande.
- kan använda sig av ett kritiskt tänkande och självständigt formulera ståndpunkter grundade på kunskaper och etiska överväganden.
- kan lära, utforska och arbeta både självständigt och tillsammans med andra och känna tillit till sin egen förmåga.
- har fått kunskaper om och förståelse för den egna livsstilens betydelse för hälsan, miljön och samhället.
- kan använda och ta del av många olika uttrycksformer såsom språk, bild, musik, drama och dans samt har utvecklat kännedom om samhällets kulturutbud.

Vidare följer förslag på ämnesspecifika kopplingar till LGR11 och årskurs >>>

# Ämnesspecifika kopplingar till LGR11

## Lärarinfo F-3

### BILD

**Bildframställning** - Framställning av berättande bilder, till exempel sagobilder.

**Bildanalys** - Informativa bilder, till exempel läroboksbilder och hur de är utformade och fungerar.

### ENGELSKA

**Kommunikationens innehåll** - Ämnesområden som är välbekanta för eleverna. Intressen, personer och platser.

### GEOGRAFI

**Att leva i närområdet** - Förutsättningar i natur och miljö för befolkning och bebyggelse, till exempel mark, vatten och klimat.

### MUSIK

**Musicerande och musikskapande** - Enkla former av musikskapande, till exempel med utgångspunkt i text eller bild.

**Musikens sammanhang och funktioner** - Associationer, tankar, känslor och bilder som uppkommer när man lyssnar på musik.

### RELIGIONSKUNSKAP

**Att leva tillsammans** - Livsfrågor med betydelse för eleven, till exempel gott och ont, rätt och orätt, kamratskap, könsroller, jämställdhet och relationer.

**Att leva i världen** - Berättelser om gudar och hjältar i antik och nordisk mytologi och hur man kan se på dem i vår egen tid.

### SLÖJD

**Slöjdens material, redskap och hantverkstekniker** - Enkla skisser och arbetsbeskrivningar, hur de kan läsas, följas och kopplas till enkla beräkningar.

**Slöjdens estetiska och kulturella uttrycksformer** - Berättelser som inspirationskällor och förebilder för egna idéer och skapande.

### SVENSKA

**Läsa och skriva** - Strategier för att skriva olika typer av texter med anpassning till deras typiska uppbyggnad och språkliga drag. Skapande av texter där ord och bild samspelar, såväl med som utan digitala verktyg.

# Ämnesspecifika kopplingar till LGR11

**Berättande texter och sakprosatexter** - Beskrivande och förklarande texter, till exempel faktatexter för barn, och hur deras innehåll kan organiseras.

Instruerande texter, till exempel spelinstruktioner och arbetsbeskrivningar. Hur de kan organiseras i steg, med logisk ordning och punktuppställning i flera led.

Texter som kombinerar ord och bild, till exempel film, spel och webb-texter.

Texter i digitala miljöer för barn, till exempel texter med länkar och andra interaktiva funktioner.

## Tips till pedagoger: I detta uppdrag kan du låta eleverna

- tillverka modeller av sina karaktärer i olika material
- skapa en spelvärld som karaktärerna ska finnas i

## Lärarinfo 4-6

### BILD

**Bildframställning** - Framställning av berättande och informativa bilder, till exempel serier och illustrationer till text.

### BIOLOGI

**Kropp och hälsa** - Hur den psykiska och fysiska hälsan påverkas av sömn, kost, motion, sociala relationer och beroendeframkallande medel. Några vanliga sjukdomar och hur de kan förebyggas och behandlas.

### ENGELSKA

#### Kommunikationens innehåll:

- Ämnesområden som är välbekanta för eleverna.
- Vardagliga situationer, intressen, personer, platser, händelser och aktiviteter.

#### Tala, skriva och samtala – produktion och interaktion:

- Presentationer, instruktioner, meddelanden, berättelser och beskrivningar i sammanhängande tal och skrift.

### IDROTT & HÄLSA

**Hälsa och livsstil** - Kroppsliga och mentala effekter av några olika träningsformer.

Kulturella och geografiska förhållanden i närmiljön som påverkar och möjliggör valet av fysiska aktiviteter.

# Ämnesspecifika kopplingar till LGR11

**Friluftsliv och utevistelse** - Att orientera i den närliggande natur- och utemiljön med hjälp av kartor, såväl med som utan digitala verktyg. Kartors uppbyggnad och symboler.  
- Lekar och andra fysiska aktiviteter i skiftande natur- och utemiljöer under olika årstider.

## MUSIK

**Musikens sammanhang och funktioner** - Ljudets och musikens fysiska, tanke- och känslomässiga påverkan på människan i olika sammanhang. Hur musik används för påverkan och rekreation och i olika rituella sammanhang.

- Musik tillsammans med bild, text och dans. Hur olika estetiska uttryck kan samspela.

## SAMHÄLLSKUNSKAP

**Information och kommunikation** - Informationsspridning, reklam och opinionsbildning i olika medier. Hur sexualitet och könsroller framställs i medier och populärkultur.

- Hur man urskiljer budskap, avsändare och syfte, såväl i digitala som andra medier, med ett källkritiskt förhållningssätt.
- Hur man agerar ansvarsfullt vid användning av digitala och andra medier utifrån sociala, etiska och rättsliga aspekter.

## SLÖJD

**Slöjdens material, redskap och hantverkstekniker** - Två- och tredimensionella skisser, modeller, mönster och arbetsbeskrivningar, såväl med som utan digitala verktyg. Hur de kan läsas, följas och kopplas till matematiska beräkningar.

Slöjdens estetiska och kulturella uttrycksformer

- Hur symboler och färger används inom barn- och ungdomskulturer och vad de signalerar.

## SVENSKA

**Tala, lyssna och samtala** - Muntliga presentationer och muntligt berättande för olika mottagare, om ämnen hämtade från vardag och skola. Stödord, bilder, digitala medier och verktyg samt andra hjälpmedel för att planera och genomföra en muntlig presentation. Hur gester och kroppsspråk kan påverka en presentation.

**Berättande texter och sakprosatexter** - Texter som kombinerar ord, bild och ljud, till exempel webbtexter, spel och tv-program. Texternas innehåll, uppbyggnad och typiska språkliga drag.

- Texter i digitala miljöer, till exempel texter med länkar och andra interaktiva funktioner.



# Ämnesspecifika kopplingar till LGR11

## Lärarinfo 7-9

### BILD

**Bildframställning** - Framställning av berättande informativa och samhällsorienterande bilder om egna erfarenheter, åsikter och upplevelser.

- Kombinationer av bild, ljud och text i eget bildskapande.

### BIOLOGI

**Natur och samhälle** - Människans påverkan på naturen lokalt och globalt.

### ENGELSKA

**Kommunikationens innehåll** - Aktuella och för eleverna välbekanta ämnesområden.

- Intressen, vardagliga situationer, aktiviteter, händelseförlopp samt relationer och etiska frågor.

**Lyssna och läsa – reception** - Talad engelska och texter från olika medier.

• Skönlitteratur och annan fiktion även i talad, dramatiserad och filmatiserad form.

Tala, skriva och samtala – produktion och interaktion

• Olika sätt att bearbeta egna framställningar för att variera, tydliggöra, precisera och anpassa dem efter deras syften.

### FYSIK

**Fysiken i naturen och samhället** - Energins flöde från solen genom naturen och samhället. Några sätt att lagra energi. Olika energislags energikvalitet samt deras för- och nackdelar för miljön.

• Elproduktion, eldistribution och elanvändning i samhället.

### GEOGRAFI

**Livsmiljöer** - Jordens klimat- och vegetationszoner samt på vilka sätt klimatet påverkar människors levnadsvillkor.

• Klimatförändringar, olika förklaringar till dessa och vilka konsekvenser förändringarna kan få för människan, samhället och miljön i olika delar av världen.

### HEM- och KONSUMENTKUNSKAP

**Miljö och livsstil** - Hur livsmedel och andra varor produceras och transporteras och hur de påverkar miljö och hälsa.

• Hur man kan hushålla med och ta vara på livsmedel och andra förbrukningsvaror i hemmet.

# Ämnesspecifika kopplingar till LGR11

## KEMI

**Kemin i vardagen och samhället** - Människans användning av energi- och naturresurser lokalt och globalt samt vad det innebär för en hållbar utveckling.

## MUSIK

**Musikens sammanhang och funktioner** - Ljudets och musikens fysiska, tanke- och känslomässiga påverkan på människan. Musikens funktion för att markera identitet och grupptillhörighet i olika kulturer, med fokus på etnicitet och kön.

- Hur musik används i olika medier, till exempel i film och datorspel.

## SAMHÄLLSKUNSKAP

**Information och kommunikation** - Möjligheter och risker förknippade med internet och digital kommunikation samt hur man agerar ansvarsfullt vid användning av digitala och andra medier utifrån sociala, etiska och rättsliga aspekter.

## SVENSKA

**Tala, lyssna och samtala** - Muntliga presentationer och muntligt berättande för olika mottagare, om ämnen hämtade från skola och samhällsliv. Anpassning av språk, innehåll och disposition till syfte och mottagare. Olika hjälpmedel, till exempel digitala medier och verktyg, för att planera och genomföra muntliga presentationer.

Berättande texter och sakprosatexter

- Beskrivande, förklarande, utredande, instruerande och argumenterande texter, till exempel tidningsartiklar, vetenskapliga texter, arbetsbeskrivningar och blogginslag. Texternas syften, innehåll, uppbyggnad och språkliga drag.
- Texter som kombinerar ord, bild och ljud, och deras språkliga och dramaturgiska komponenter. Hur uttrycken kan samspela med varandra, till exempel i tv-serier, teaterföreställningar och webbtexter.
- Texter i digitala miljöer med länkar och andra interaktiva funktioner.