



Yrkeshögskolan

RAPPORT 2023

Områdesanalys: Spel

PUBLICERAD: 2023-02-16

UPPDATERAD: –

DNR: MYH 2023/445

ISBN: 978-91-89163-82-9



Myndigheten för yrkeshögskolan

Innehåll

Inledning	3
Innehåll.....	4
Yrkehögskolans utbildningsinriktningar.....	4
Avstämningar.....	4
Yrkehögskolans statistik.....	5
Bedömning av platsernas utveckling.....	5
Spel	6
Utfall ansökan 2022.....	7
Resultat från genomförda utbildningar.....	8
Efterfrågan på kompetens på 3–5 års sikt.....	10
Regionalt utbud och regional efterfrågan.....	12
Definitioner	20

Inledning

Det här är ett analysunderlag som visar hur myndigheten ser på utbildningarnas resultat, efterfrågan på kompetens och utvecklingen av utbildningsplatser inom en viss utbildningsinriktning – eller en gruppering av utbildningsinriktningar som har en koppling till varandra.

I underlaget presenteras statistik avseende pågående och beviljade utbildningsplatser, resultat för en utbildningsinriktning, eller en gruppering av utbildningsinriktningar samt information om efterfrågan. Varje presentation avslutas med en bedömning av hur myndigheten ser på utvecklingen av utbildningsplatser inom en viss utbildningsinriktning de kommande 3–5 åren och hur många platser som kan beviljas i kommande ansökan.

Bedömningen bygger på en avvägning av vad som är rimligt att bevilja utifrån en rad faktorer, där de tre främsta är

- det ekonomiska utrymme som myndigheten beräknar ha för att bevilja statsbidrag och särskilda medel för programmen
- dimensionering av redan beviljade platser och pågående utbildningar
- efterfrågan på kompetens.

Det bör understrykas, att det kan finnas skillnader gentemot bedömningen och den efterfrågan på kompetens som finns. Myndigheten har begränsade medel och en mängd prioriteringar måste göras mellan samtliga utbildningsinriktningar. Det kan innebära att efterfrågan inte kan matchas med motsvarande antal utbildningsplatser. Andra faktorer kan också påverka och som leder till att det inte är rimligt att genomföra en ökning av en utbildningsinriktning.

Enligt förordningen (2011:1162) med instruktion för Myndigheten för yrkeshögskolan ska myndigheten analysera arbetsmarknadens behov av utbildningar inom yrkeshögskolan.

Målsättningen med områdesanalysen är att bidra till ökad transparens och tydlighet. Underlaget kan både hänvisas till inför det att en ansökan öppnar och vid bedömning och kan förhoppningsvis bidra till att skapa en röd tråd från den enskilda ansökan till myndighetens beslut. Det är värt att understryka att bedömningen av en utbildningsansökan väger in fler faktorer än just områdesanalyserna.

Innehåll

Strukturen är densamma för samtliga områdesanalyser. Varje områdesanalys innehåller följande information:

- utfall av årets ansökan och det nya utbildningsutbudet
- resultat från genomförda utbildningar
- beskrivning av efterfrågan på 3–5 års sikt
- regionalt utbud och regional efterfrågan
- bedömning av nya platser med avslut per år.

Yrkeshögskolans utbildningsinriktningar

Det finns drygt 200 utbildningsinriktningar inom yrkeshögskolan. Till varje utbildningsinriktning hör en SUN-kod som myndigheten har tagit fram genom att utgå från Svensk utbildningsnomenklatur (SUN). All statistik som presenteras är uppbyggd efter detta system.

Varje utbildningsinriktning leder till en yrkesroll eller flera närliggande yrkesroller. Det finns också utbildningsinriktningar som kategoriseras som "övriga" utbildningsinriktningar. Dessa övriga SUN-koder kan innehålla både specifika utbildningar för vilka det av någon anledning saknas en dedikerad inriktning, eller mer obestämbara utbildningar som inte passar in i några av de andra SUN-koderna.

Antalet utbildningsinriktningar kan förändras över tid. Myndigheten kan ta bort eller lägga till SUN-koder beroende på utvecklingen på arbetsmarknaden.

Avstämningar

I framtagandet av denna områdesanalys har avstämningar skett med olika berörda branscher eller andra relevanta aktörer som kan bidra till att ge en samlad bild av efterfrågan på kompetens på nationell och regional nivå.

Yrkeshögskolans statistik

Det finns en hel del statistik om yrkeshögskolan och för den som vill veta mer hänvisas till myh.se och scb.se.

Här presenteras endast en begränsad del och det statistiska underlaget som tas upp är

- statistik över pågående och beviljade utbildningsplatser per utbildningsinriktning
- examensgrad från avslutade utbildningar per utbildningsinriktning
- andel i arbete från avslutade utbildningar per utbildningsinriktning
- arbetets överensstämmelse med utbildningen per utbildningsinriktning
- utnyttjade platser per utbildningsinriktning.

Statistik över pågående och beviljade utbildningsplatser utgör en grund för dimensionering av nya utbildningsplatser. Det som är särskilt relevant att visa i detta sammanhang är statistik över platser per slutår, för att illustrera vilket utflöde av kompetens som utbildningarna kan bidra med per år om alla beviljade platser utnyttjas.

Statistiken visar också var i landet beviljade utbildningar är placerade. Utbildningar inom yrkeshögskolan ska ha en utifrån arbetslivet lämplig regional placering och den regionala efterfrågan är en viktig aspekt vid beviljandet av nya platser.

Examensgrad, andel i arbete, arbetets överensstämmelse med utbildningen samt utnyttjade platser är alla olika sätt att mäta utbildningarnas resultat per utbildningsinriktning.

Bedömning av platsernas utveckling

Det nya underlaget avslutas med en bedömning av hur antalet platser per utbildningsinriktning kommer att utvecklas på 3–5 års sikt och hur många platser som kan beviljas i kommande ansökan.

Bedömningen är inte ett facit över hur det kommer att bli. Antalet platser kan komma att bli lägre eller högre än bedömningen. Det beror på en mängd faktorer såsom bedömning av ansökningar, förändringar i vår omvärld och hur mycket statsbidrag eller särskilda medel som kan fördelas mellan alla utbildningsinriktningar.

Spel

Denna områdesanalys omfattar de utbildningsinriktningar som bidrar till kompetensförsörjningen inom spelbranschen.

Programmerare, spel

SUN-KOD
481ab

Spelgrafiker

SUN-KOD
213de

Speldesigner

SUN-KOD
213df

Utfall ansökan 2022

Utbildningsinriktningar	Ansökningar	Beviljade ansökningar
Programmerare, spel	9	4
Spelgrafiker	8	4
Speldesigner	5	4

Källa: MYH.

Pågående och beslutade platser per utbildningsinriktning och slutår. Färgmarkeringen visar vilka år kommande beslut kan påverka antalet platser.

Utbildningsinriktningar	2023	2024	2025	2026	2027	2028
Programmerare, spel	215	245	356	165	158	35
Spelgrafiker	206	196	266	242	164	51
Speldesigner	191	171	178	152	136	16

Källa: MYH.

Platser som beviljas efter ansökan 2022 påverkar i huvudsak slutåren 2025 och framåt. Detta beroende på att flertalet av utbildningarna är 500–550 yrkeshögskolepoäng långa. Nya platser kan fyllas på vid varje ansökan och på så vis byggs utflödet på framåt.

Efter ansökan 2022 finns det totalt drygt 3 100 utbildningsplatser riktade mot spelbranschen. Fördelningen är relativt jämn där spelprogrammerare har 1 174 utbildningsplatser, spelgrafiker 1 125 utbildningsplatser och speldesigner har 844 utbildningsplatser.

Det finns även några utbildningar kopplade till spel inom andra utbildningsinriktningar så som QA-testare och dataanalytiker.

Resultat från genomförda utbildningar

Examensgraden de tre senaste slutåren.

Utbildningsinriktningar	2019	2020	2021
Programmerare, spel	72 %	80 %	73 %
Spelgrafiker	77 %	82 %	83 %
Speldesigner	87 %	84 %	88 %
Totalt för yrkeshögskolan	71 %	72 %	70 %

Källa: SCB.

Andel i arbete och arbetets överensstämmelse med utbildningen helt eller till största delen året efter examen (avser examinerade 2021).

	Överensstämmelse arbete-utbildning					
	Andel i arbete	Felmarg. ±	Helt/till största delen	Felmarg. ±	Till viss del	Felmarg. ±
Programmerare, spel	–	–	–	–	–	–
Spelgrafiker	82 %	8 %	81 %	9 %	9 %	6 %
Speldesigner	94 %	6 %	80 %	11 %	11 %	13 %
Totalt för yrkeshögskolan	91 %	1 %	65 %	1 %	25 %	1 %

Angivet med 95 procents konfidensintervall. Källa: SCB.

För utbildningar inom programmering, spel visas inga data i och med att antalet respondenter var för få i den senaste mätningen.

Andel outnyttjade platser per startår.

Utbildningsinriktningar	2020	2021	2022
Programmerare, spel	12 %	4 %	9 %
Spelgrafiker	11 %	5 %	2 %
Speldesigner	11 %	5 %	1 %
Totalt för yrkeshögskolan	9 %	9 %	12 %

Källa: MYH.

Reflektion över resultat från genomförda utbildningar

Examensgraden för utbildningsinriktningarna inom spel ligger högre än genomsnittet för yrkeshögskolan.

Andelen som fått jobb efter examen är relativt hög. Utifrån ett 95-procentigt konfidensintervall har både spelgrafiker och speldesigners en hög andel i arbete. Den kompetens som tillgodoses från yrkeshögskolan ger bra grund och goda förutsättningar till en karriär inom svensk spelindustri. Från den senaste sysselsättningsundersökningen kunde dock inget statistiskt säkerställt resultat redovisas för utbildningsinriktningen programmerare, spel. Däremot har det funnits resultat från tidigare år för denna utbildningsinriktning, som har visat på en hög andel i arbete.

Överensstämmelsen är också hög för dessa utbildningsinriktningar. Även om uppgift saknas från den senaste sysselsättningsundersökningen för programmerare, spel, finns resultat från tidigare år som visar på en hög överensstämmelse. I och med branschens över lag starka behov av kompetens och de goda resultat som de andra två utbildningsinriktningarna uppvisar, kan vi grovt anta att även programmerare, spel troligen har haft goda resultat under 2021 trots att inget mätvärde går att redovisa. En hög överensstämmelse är särskilt viktig som en indikation på att studenternas kompetens matchar med vad arbetsmarknaden faktiskt är i behov av.

Andelen outnyttjade platser vid start var under 2019 och 2020 högre än genomsnittet inom yrkeshögskolan, men lägre än genomsnittet under 2021. Detta beror på ovanligt många inställda utbildningsomgångar under denna period.

Slutsats

Spelutbildningarna uppvisar goda resultat, oavsett vilket mätvärde som studeras. De goda resultaten för utbildningsinriktningarna inom spel kan till stor del bero på arbetslivets nära kontakt med utbildningsanordnarna där man tillsammans lyckas skapa ett pedagogiskt upplägg som i stor utsträckning påminner om arbetslivets faktiska arbetsprocesser. Över lag går det att konstatera att en hög andel av de studerande som påbörjar en spelutbildning inom yrkeshögskolan tar examen. Outnyttjade platser kan i stor utsträckning förklaras av enskilda utbildningar som blev inställda. Det var utbildningar med en ny regional placering som ställdes in, vilket kan tyda på att det kan vara svårt att starta upp nya spelutbildningar i dessa regioner.

Efterfrågan på kompetens på 3–5 års sikt

Den globala spelmarknaden har varit stark under en väldigt lång tid. Konsultföretaget PWC estimerar att den globala spelmarknaden kommer värderas till cirka 321 miljarder dollar år 2026. Detta skulle innebära en teoretiskt genomsnittlig tillväxt på cirka 8 procent framöver. Denna tillväxt kan delvis förklaras med en ökad tillgänglighet till spel, framför allt på grund av ökat spelande via mobiltelefoner. Men även en generellt sett större social acceptans för spelande som fritidsintresse driver tillväxten framåt på den globala marknaden.

Den svenska spelmarknaden redovisar dock än bättre resultat än den globala. Enligt Dataspelsbranschen omsatte den svenska spelmarknaden drygt 27 miljarder kronor under 2021. Det innebär att den svenska spelmarknaden i genomsnitt vuxit med cirka 21 procent per år mellan 2017–2021, att jämföra med cirka 15–16 procent för den globala marknaden. De goda resultaten är en effekt av kombinationen hög kompetens bland svenska spelutvecklare, innovation, investeringar och en bredd i det ackumulerade utbud av spel som de svenska företagen tillgodoser. Ett brett utbud av spel är särskilt viktigt i och med att branschen har utvecklats väldigt mycket på senaste tiden. En annan viktig faktor är att de framgångsrika spelen inte kommer från något enskilt bolag i Sverige. Det finns en stor bredd av stora och små spelföretag som hittat framgång inom flertalet olika genrer och plattformar. Sammantaget har den svenska spelmarknaden en stark konkurrenskraft på den globala marknaden och är bland de största i Europa sett till antalet anställda, bolag och omsättning.

Precis som resten av världen har spelbranschen påverkats av den globala pandemin. Till exempel har det förekommit en del förlängda produktionscyklar i och med ökat distansarbete. Däremot har den påverkats relativt lite jämfört med omvärlden i stort. Konsumenter har visat sig vara köpstarka och spelföretagen kanske till och med har expanderat sina kundgrupper. Spelbranschen har därför i stor utsträckning fortsatt visa en stark tillväxt både i omsättning och i rekrytering. Företrädare för spelbranschen menar i stället att en av

de största utmaningarna är den rådande bristen av kompetens inom samtliga utbildningsinriktningar, vilket bland annat går att tolka i rekryteringsmönster från de svenska företagen. Dataspelsbranschen konstaterade i rapporten *Spelutvecklarindex 2022* att uppskattningsvis var tredje individ som anställts har rekryterats från ett annat land.

Forskningsinstitutet RISE konstaterar i rapporten *Kraftsamling Dataspelsbranschen* från 2023 att den svenska spelmarknaden är Sveriges nya basindustri. Utöver den starka tillväxt som branschen redovisat tillför branschen flera mervärden så som ökad innovation och att vara bidragande till den digitala transformationen inom andra branscher. Den kraftiga tillväxten leder dock till utmaningar kopplade till kompetensförsörjningen. Utflödet av kompetens sker inte i den takt som branschen behöver för att kunna fortsätta sin tillväxt. I rapporten *Spelutvecklarindex* från 2022 uppskattas att den svenska dataspelsbranschen hade drygt 19 000 anställda runtom i världen år 2021, varav nästan 8 000 personer i Sverige. Antalet anställda i den svenska dataspelsbranschen har ökat med 20 procent mellan åren 2020 och 2021, vilket motsvarade 1 350 heltidstjänster. Med samma tillväxttakt innebär det att branschen kommer att behöva cirka 41 000 anställda i Sverige till 2031. För att klara det behövs långt fler examineras från spelutbildningar. År 2021 examinerades drygt 600 personer från yrkeshögskolor och lärosäten, vilket knappt motsvarade hälften av branschens behov av kompetens det året. Ska nuvarande tillväxttakt behållas behövs minst 25 000 ytterligare spelutvecklare fram till 2031.

För att lösa kompetensförsörjningen har företag börjat anställa personer utomlands. År 2020 var det första året då antalet anställda ökade mer i utlandet än i Sverige. Om inget görs för att åtgärda kompetensbristen riskerar allt fler arbetstillfällen att hamna utanför Sverige och branschen att stagnera i tillväxt eller flytta utomlands menar RISE. Bedömningen är att bristen omfattar samtliga yrkeskategorier. Särskilt svårt är att hitta kompetens inom spelanimation, programmering och spelgrafik på en avancerad teknisk nivå. En annan utmaning är att spelkompetens från yrkeshögskolan blir alltmer intressant även för andra branscher som också vill rekrytera denna typ av kompetens.

Alternativa utbildningsvägar är högskola och universitet samt folkhögskola. Det var närmare 850 studerande registrerade på spelutbildningar på universitet och högskola hösten 2022, varav nästan en tredjedel på Högskolan i Skövde. Examensgraden från universitet och högskola var enligt Dataspelsbranschen 35 procent år 2021. Inom folkbildningen finns det 14 skolor som erbjuder program inom spelutvecklingsområdet.

Sammantaget konstateras att den svenska spelbranschens utveckling ser positiv ut, trots en skakig omvärld. Det finns dock faktorer som kan bromsa branschens utveckling, där brist på kapital och kompetens är två av de största hindren framöver.

Regionalt utbud och regional efterfrågan

Nedanstående tabeller visar antal platser som avslutas per år i respektive region/län. Antal platser innebär tillgängliga utbildningsplatser och det är inte säkert att det motsvarar antal personer som examineras.

Utbildning till *programmering, spel*. Antal platser per region/län och slutår. Färgmarkeringen visar vilka år kommande beslut kan påverka.

Platser med slutår per län	2023	2024	2025	2026	2027	2028
Dalarna	15	15	15			
Norrbottnen och Västerbottnen*	35		70			
Skåne	35	35	91	35	63	
Stockholm	55	120	135	105	70	35
Värmland och Västerbottnen*		30				
Västerbottnen	30					
Västra Götaland	45	45	45	25	25	

*Uppgifterna bygger på att flera orter har uppgetts i ansökan. Det är inte säkert att utbildning kommer att genomföras i samtliga av dessa län. Källa: MYH.

Utbildning till *spelgrafiker*. Antal platser per region/län och slutår. Färgmarkeringen visar vilka år kommande beslut kan påverka.

Platser med slutår per län	2023	2024	2025	2026	2027	2028
Dalarna	20	20	20			
Skåne	23	23	48	48	25	
Norrbottnen och Stockholm*			35	35	35	
Norrbottnen, Stockholm och Västerbottnen*	35	35	35			
Stockholm	98	43	43	74	74	51

Platser med slutår per län	2023	2024	2025	2026	2027	2028
Värmland		25	25	25		
Västerbotten		20	30	30	30	
Västra Götaland	30	30	30	30		

*Uppgifterna bygger på att flera orter har uppgetts i ansökan. Det är inte säkert att utbildning kommer att genomföras i samtliga av dessa län. Källa: MYH.

Utbildning till *speldesigner*. Antal platser per region/län och slutår. Färgmarkeringen visar vilka år kommande beslut kan påverka.

Platser med slutår per län	2023	2024	2025	2026	2027	2028
Dalarna	10	10	10			
Norrbottnen	18	18	18			
Skåne	44	44	46	48	32	16
Stockholm	94	74	49	49	49	
Västerbotten			30	30	30	
Västra Götaland	25	25	25	25	25	

*Uppgifterna bygger på att flera orter har uppgetts i ansökan. Det är inte säkert att utbildning kommer att genomföras i samtliga av dessa län. Källa: MYH.

Denna översikt visar att det finns en koncentration av utbildningsplatser till länen med storstäder, men att det även finns en spridning över landet. Majoriteten av arbetstillfällena och antalet anställda har varit koncentrerade till Stockholm, Västra Götaland och Skåne. Att fördelningen av utbildningsplatser är störst till dessa regioner är logiskt utifrån hur spelbranschens företag är placerade. Det finns dock arbetstillfällena och behov av kompetens över hela landet och spelbranschen har flera växande utvecklingshubbar utanför storstadsregionerna.

För att myndigheten ska kunna agera och fördela utbildningsplatser till regioner där sådana saknas måste myndigheten få in ansökningar som gäller dessa regioner och som dessutom håller tillräckligt hög kvalitet. Samtidigt är det också en ekonomisk fråga om vad som är möjligt att prioritera.

Regionalt utvecklingsansvariga

Myndigheten för också dialog om efterfrågan på kompetens med regionernas utvecklingsansvariga (RUA).

Flera av regionerna framför hur viktigt det är med spelkompetens. Regionerna i norra Sverige menar att detta är en potentiell tillväxtmarknad för dem. Även i storstadsregionerna lyfts spelkompetens som väldigt viktig för den regionala utvecklingen. Storstadsregionerna menar att utbildningsplatserna inom yrkeshögskolan inte har vuxit i samma takt som branschen.

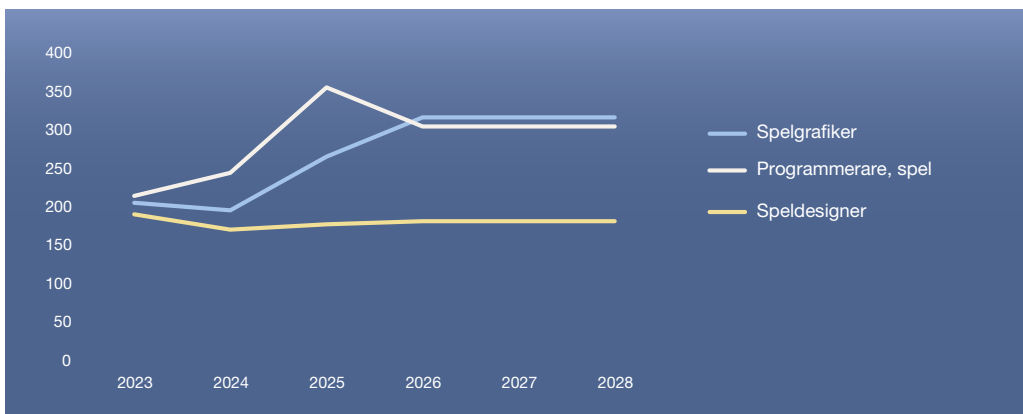
Många regioner uttrycker även att spelkompetens är intressant för andra branscher för att locka unga att intressera sig för programmering.

Bedömning av utvecklingen för nya platser 2022 och på 3–5 års sikt

Utvecklingen på den globala marknaden har ökat efterfrågan av spel, vilken till skillnad från många andra branscher förstärktes under pandemin. Myndigheten bedömer att dimensioneringen av de tre utbildningsinriktningarna kan öka utifrån nuvarande nivåer. Till exempel finns behov av en ökning av utbildningsplatser inom vissa regioner, särskilt i södra Sverige där antalet utbildningsplatser sett till regionens storlek och branschens företagsstruktur bör vara större än vad den är idag. Däremot finns i nuläget begränsade möjligheter att expandera antalet platser inom yrkeshögskolan i någon större utsträckning i och med de bedömda budgetramarna som myndigheten har att nyttja.

Utbildningsutbudet bör fortsatt vara relativt jämnt fördelat mellan de tre utbildningsinriktningarna. En större vikt kan dock läggas på utbildningar riktade mot programmering och spelanimation. Det kan även behövas mer kompetens inom nya kompetensområden såsom spelmusik.

Myndigheten bedömer att platser med slutår kommer att utvecklas enligt följande för perioden 2023–2028.



Som beskrivs inledningsvis är bedömningen inte ett facit över hur det kommer att bli. Antalet platser kan komma att bli färre eller fler än bedömningen. Det beror på en mängd faktorer såsom bedömning av ansökningar, förändringar i vår omvärld och hur mycket statsbidrag eller särskilda medel som kan fördelas mellan samtliga utbildningsinriktningar. Se diagrammet ovan för bedömningen av platsernas utveckling över tid.

Bedömningen kommer att ses över årligen, i samband med att områdesanalyserna uppdateras.

Bedömningen bygger på att följande volymer beviljas i ansökan 2023.

Utbildningsinriktningar	Platser (cirka)
Programmerare, spel	140 platser för start 2024
Spelgrafiker	75 platser för start 2024
Speldesigner	30 platser för start 2024

DEFINITIONER

Andel i arbete	<p>De examinerades sysselsättning följs upp årligen via en enkät. Det huvudsakliga syftet är att ta reda på hur stor andel av de examinerade som har ett arbete året efter examen och hur väl arbetet överensstämmer med utbildningen.</p> <p>Andel i arbete avser examinerade som har uppgett att de har arbete året efter sin examen. Studerande på utbildningar som inte ger examen eller som inte har tagit examen ingår inte i undersökningen.</p>
Arbetets överensstämmelse med utbildningen, helt eller till största delen	<p>Arbetets överensstämmelse med utbildningen, för examinerade som uppgett att de har ett arbete året efter sin examen, mäter hur väl arbetet överensstämmer med utbildningen enligt tre indelningar: helt eller till största delen, till viss del eller inte alls. I detta material har endast resultatet för helt eller till största delen samt till viss del använts.</p> <p>Studerande på utbildningar som inte ger examen eller som inte har tagit examen ingår inte i undersökningen.</p>
Examensgrad	<p>Statistiska centralbyrån (SCB) är ansvarig för officiell statistik om yrkeshögskolan. Den officiella statistiken innehåller bland annat statistik om examinerade och examensgrad.</p> <p>Examensgrad beräknas som andel examinerade av antagna som bedrivit studier på utbildningar som ger examen.</p> <p>Examinerade avser antagna som har uppfyllt alla villkor för examen. Examinerade hänförs till det slutår som en utbildningsomgång har.</p> <p>För examinerade finns en eftersläpning i statistiken på grund av sena kompletteringar. Uppgifter för det senaste referensåret redovisas därför i november.</p>
Konfidensintervall	<p>Eftersom svarsbortfall förekommer är statistiken behäftad med viss osäkerhet. De redovisade procenttalen är därför skattningar med ett 95-procentigt konfidensintervall, vilket innebär att det sanna värdet ligger inom ett visst intervall med 95 procents säkerhet. Intervallet skrivs ut bredvid punktskattningen (andelen) med symbolen \pm, till exempel 90 ± 2. Det betyder att det sanna värdet, med 95 procents säkerhet ligger mellan 88 och 92 procent (SCB).</p>
Outnyttjade platser	<p>Outnyttjade platser avser summan av inställda platser och outnyttjade platser tre veckor efter start på varje enskild utbildningsomgång.</p>
SUN-inriktningar	<p>Svensk Utbildningsnomenklatur (SUN) är en klassificering av utbildningar som SCB ansvarar för. Den är en standard för klassificering av enskilda utbildningar samtidigt som den utgör ett system för aggregering av utbildningar till större grupper. Varje utbildning grupperas efter SUN-inriktning. Den mest aggregerade nivån är en position (en siffra). Den mest detaljerade nivån är fyra positioner (tre siffror och en bokstav).</p> <p>Myndigheten för yrkeshögskolan behöver dock kunna gruppera utbildningarna efter en mer detaljerad indelning än den officiella. Därför har myndigheten gjort en egen utvidgning av SUN genom att skapa en femte position bestående av ytterligare en bokstav. Syftet med den lokala utvidgningen är att komma närmare yrken och yrkesroller.</p>

Rätt kompetens i rätt tid.



Myndigheten för yrkeshögskolan

Myndigheten för yrkeshögskolan
Box 145, 721 05 Västerås
www.myh.se