



Yrkes högskolan

OMRÅDESANALYS 2026

Spel



Myndigheten för yrkes högskolan

Innehållsförteckning

Inledning	3
Innehåll	4
Yrkeshögskolans utbildningsinriktningar	4
Avstämningar	4
Yrkeshögskolans statistik	5
Myndighetens bedömning av hur utbildningsutbudet bör dimensioneras	5
Spel	6
Utfall ansökningsomgång YH-program 2025	7
Resultat från genomförda utbildningar inom YH-program	8
Sammanfattande reflektion över resultat från genomförda utbildningar	9
Efterfrågan på kompetens på 3–5 års sikt	10
Regionalt utbud och regional efterfrågan	12
Myndighetens bedömning av hur utbildningsutbudet bör dimensioneras	16
Definitioner	17

Inledning

Den här områdesanalysen är ett analysunderlag som visar hur Myndigheten för yrkeshögskolan ser på utbildningarnas resultat och efterfrågan på kompetens samt myndighetens bedömning av hur utbildningsutbudet bör dimensioneras.

I områdesanalysen presenteras pågående och beviljade utbildningsplatser för yrkeshögskoleutbildning som omfattar minst 100 yrkeshögskolepoäng (YH-program) och för kort yrkeshögskoleutbildning (YH-kurser). För YH-program presenteras resultat per utbildningsinriktning samt arbetsmarknadens efterfrågan på kompetens. Områdesanalysen avslutas med myndighetens bedömning av hur utbildningsutbudet bör dimensioneras.

- 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 bedömningen inte alltid motsvarar den faktiska efterfrågan på kompetens. För information om hur en ansökan prövas hänvisas till myndighetens bedömningshandbok som går att begära ut via myndighetens registratur. 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 göra 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.

Målet med områdesanalysen är att bidra till ökad transparens och tydlighet. Analysen utgör ett stöd för myndighetens handläggare vid bedömning av ansökningar och kan även bidra till omvärldsanalys för andra intressenter.

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
- Myndighetens bedömning av hur utbildningsutbudet bör dimensioneras

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 (SUN5) leder till en yrkesroll eller flera närliggande yrkesroller. Det finns också utbildningsinriktningar som kategoriseras som "övriga" utbildningsinriktningar. Dessa 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 arbetsmarknadens utveckling.

Avstämningar

Vid framtagandet av denna områdesanalys har avstämningar skett med berörda branscher eller andra relevanta aktörer som kan ge en samlad bild av efterfrågan på kompetens på nationell och regional nivå när det har varit möjligt.

Yrkeshögskolans statistik

Det finns mycket 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. Särskilt relevant att visa 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 de beviljade utbildningarna finns. Utbildningar inom yrkeshögskolan ska ha en utifrån arbetslivets behov lämplig regional eller nationell placering varpå den regionala efterfrågan är en viktig aspekt när nya platser beviljas.

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

Myndighetens bedömning av hur utbildningsutbudet bör dimensioneras

Områdesanalysen avslutas med myndighetens bedömning av hur utbildningsutbudet bör dimensioneras utifrån en samlad analys av arbetsmarknadens behov. Bedömningarna baseras på de underlag och förutsättningar som är kända vid tidpunkten för analysens framtagande. Dessa bedömningar kan dock komma att revideras till följd av förändrade omvärldsfaktorer, myndighetens tillgängliga medel eller inkomna ansökningar.

Spel

Denna områdesanalys omfattar de utbildningsinriktningar inom yrkeshögskolan som bidrar till kompetensförsörjning till spelbranschen.

Programmerare, spel	SUN-KOD 481ab
Spelgrafiker	SUN-KOD 213de
Speldesigner	SUN-KOD 213df

Utfall ansökningsomgång YH-program 2025

Inkomna och beviljade ansökningar

Utbildningsinriktningar	Ansökningar	Beviljade ansökningar
Programmerare, spel	6	4
Spelgrafiker	18	3
Speldesigner	6	2

Källa: MYH.

Pågående och beslutade platser per utbildningsinriktning och slutår.

Utbildningsinriktningar	2026	2027	2028	2029	2030
Programmerare, spel	283	288	265	235	160
Spelgrafiker	266	298	235	217	107
Speldesigner	187	199	176	150	97

Färgmarkeringen visar vilka år som kommande beslut kan påverka.

Källa: MYH.

Platser som beviljas efter ansökningsomgång 2026 påverkar i huvudsak slutåret 2029 och framåt beroende på utbildningarnas längd. Nya platser kan fyllas på vid varje ansökningsomgång och på så vis byggs utflödet på framåt. Antal platser innebär tillgängliga utbildningsplatser och det är inte säkert att det motsvarar antal personer som examineras.

Resultat från genomförda utbildningar inom YH-program

Examensgraden de tre senaste slutåren.

Utbildningsinriktningar	2022	2023	2024
Programmerare, spel	56 %	56 %	67 %
Spelgrafiker	72 %	76 %	84 %
Speldesigner	82 %	83 %	87 %
Totalt för yrkeshögskolan	68 %	68 %	69 %

Källa: SCB.

Andel i arbete och arbetets överensstämmelse med utbildningen året efter examen (avser examinerade 2024).

		Överensstämmelse arbete – utbildning		
Utbildningsinriktningar	Andel i arbete, procent	Helt/till största delen, procent	Till viss del, procent	Inte alls, procent
Programmerare, spel	65 ± 11	73 ± 13	11 ± 10	16 ± 10
Spelgrafiker	60 ± 10	63 ± 12	..	32 ± 12
Speldesigner	62 ± 10	72 ± 11	15 ± 9	13 ± 8
Totalt för yrkeshögskolan	84 ± 1	58 ± 1	25 ± 1	17 ± 1

Felmarginal angiven med 95 procents konfidensintervall.

Källa: SCB.

Andel i arbete och arbetets överensstämmelse med utbildningen året efter examen (avser examinerade 2022–2024 sammanräknat).

Utbildningsinriktningar	Andel i arbete, procent	Överensstämmelse arbete – utbildning		
		Helt/till största delen, procent	Till viss del, procent	Inte alls, procent
Programmerare, spel	75 ± 5	79 ± 6	11 ± 4	10 ± 4
Spelgrafiker	69 ± 5	79 ± 5	8 ± 3	13 ± 4
Speldesigner	71 ± 6	70 ± 6	13 ± 5	17 ± 5
Totalt för yrkeshögskolan	85 ± 0	62 ± 0	25 ± 0	13 ± 0

Felmarginal angiven med 95 procents konfidensintervall.

Källa: MYH.

Andel utnyttjade platser per startår.

Utbildningsinriktningar	2023	2024	2025
Programmerare, spel	11 %	13 %	22 %
Spelgrafiker	1 %	0 %	0 %
Speldesigner	4 %	11 %	11 %
Totalt för yrkeshögskolan	11 %	9 %	10 %

Om en cell är streckad betyder det att det inte startade någon utbildning det året.

Källa: MYH.

Sammanfattande reflektion över resultat från genomförda utbildningar

Utbildningar riktade mot spel har över lag bättre examensgrad än genomsnittet för utbildningar inom yrkeshögskolan. Undantaget är spelprogrammerare som hade en examensgrad på 67 procent.

Andelen utnyttjade platser har under 2025 varit högre än genomsnittet för yrkeshögskolan. Framför allt redovisade utbildningsinriktningen spelprogrammerare en hög andel utnyttjade

platser under 2025. Denna utbildningsinriktning har även historiskt haft en högre andel outnyttjade platser än genomsnittet.

För spelutbildningarna redovisades något sämre resultat än genomsnittet på yrkeshögskolan inom andel i arbete. Historiskt har utbildningarna haft resultat över genomsnittet. Nedgången kan vara ett tecken på att lågkonjunkturen påverkat sysselsättningen inom branschen under 2025. Särskilt hårt drabbad var utbildningsinriktningen spelgrafiker där cirka tre av tio personer som examinerades arbetade med något som inte överensstämde med den utbildning man avslutat.

Slutsats

Utbildningsinriktningarna riktade mot spelbranschen redovisade svaga resultat under 2025. Utbildningsinriktningarna brukar historiskt ha resultat över genomsnittet, vilket innebär att den negativa utvecklingen varit relativt stor under 2025. Den enda positiva utvecklingen är att examensgraden haft en positiv utveckling under de senaste tre åren. En något försiktig tolkning är att den negativa utvecklingen till stor del beror på lågkonjunktorens följd effekter på den svenska arbetsmarknaden. Givet att konjunkturen börjar vända så kan det förväntas att resultaten även bör återhämta sig framöver.

Efterfrågan på kompetens på 3–5 års sikt

Den globala spelmarknaden har historiskt haft en stark tillväxt under många år. Exakt hur stark denna tillväxt har varit varierar från olika källor, men sammantaget tyder mycket på att den årliga tillväxten har varit högre än den genomsnittliga tillväxten på den globala ekonomin. Den svenska spelmarknaden är inget undantag från detta. Dataspelsbranschen redovisar till exempel att branschen på tjugo år har gått från att omsätta cirka 540 miljoner till 36,8 miljarder kronor år 2024. Utöver detta omsätter även svenska bolag idag nästan lika mycket i diverse dotterbolag utanför Sverige. Även antalet anställda har historiskt haft en stark tillväxt, från att 2015 vara cirka 3 400 anställda i Sverige till att 2024 vara cirka 9 100 anställda. Denna starka tillväxt har historiskt berott på flera starka trender som spelbranschen har kunnat dra nytta av. Exempelvis har kraftfullare mobiltelefoner inneburit nya kundgrupper som annars inte varit tillgängliga. Även olika typer av monetära system som mikrotransaktioner, gradvisa progressionsbelöningar samt trenden där användare själva kan skapa innehåll (så kallade UGC-plattformar) har inneburit en kraftig tillväxt under de senaste åren. Utöver detta har även stora globala fenomen som covid-19-pandemin inneburit ett starkt uppsving av aktiva spelare under dessa år. Många av de mest framgångsrika spelföretagen har lyckats nyttja en eller flera starka tillväxttrender för att förstärka sin egen framgång.

Den starka globala tillväxttakten inom spelmarknaden började avta under 2024.

Lågkonjunkturen, sjunkande tillgång till investerare och regulatoriska utmaningar är några exempel på faktorer som bromsat in branschens tillväxttakt. Även i Sverige har det förekommit utmaningar under lågkonjunkturen. Trots detta kunde svenskregistrerade bolag visa på en ekonomisk tillväxt på cirka 6 procent under 2024. Effekterna i termer av nyanställningar var dock en mer avtagande trend där ökningen enbart blev 41 heltidsanställningar, vilket motsvarar 0,5

procents ökning jämfört mot året innan. Detta är betydligt lägre sysselsättningsökning än tidigare år vilket återspeglar en arbetsmarknad som varit mer restriktiv. Under 2025/26 bedöms dock spelmarknaden successivt återhämtas. Enligt exempelvis Boston Consulting Group kunde man se mer investeringar och att sysselsättningen inom branschen stabiliserats under 2025/26. Samma konsultbolag gör även bedömningen att tillväxttakten på den globala marknaden kommer att öka något framöver. Under samma tidsperiod har den svenska spelmarknaden lyckats generera många lyckade speltitlar som tillsammans bedöms stå för en allt större andel av den svenska tjänsteexporten. Ytterligare en styrka inom den svenska spelmarknaden är att denna export är utspridd mot flera titlar, genrer och plattformar. Detta innebär att branschen inte är lika känslig för omvärldsförändringar som den vore om den var beroende av enstaka speltitlar. Sammantaget talar flera faktorer för att efterfrågan på kompetens inom spelbranschen kommer att vara fortsatt stabil till måttligt ökande på 3–5 års sikt, men med tydliga förändringar i vilken typ av kompetens som efterfrågas. Efter en period av inbromsning under lågkonjunkturen 2024–2025 tyder både internationella och svenska indikatorer på att branschen successivt återgår till tillväxt, om än i ett lugnare tempo än under tidigare expansionsfaser.

Arbetsmarknaden präglas samtidigt av en ökad selektivitet vid nyanställningar, där arbetsgivare i högre grad efterfrågar bred, tillämpbar och produktionsnära kompetens. Detta innebär att formella yrkesroller i allt större utsträckning kompletteras med krav på tvärfunktionella färdigheter, affärsförståelse och förmåga att arbeta i mindre och mer specialiserade team. Egenföretagande eller små spelstudios bedöms bli alltmer vanliga i framtiden, vilket framtida nyexaminerade bedöms behöva rustas inför.

Efterfrågan på spelprogrammerare bedöms fortsatt vara relativt stark, men mer differentierad än tidigare. Arbetsgivare efterfrågar i ökande grad specialiserade programmerare med kompetens inom exempelvis spelmotorer, grafikoptimering, AI-baserade system, nätverkslösningar och liveservice-plattformar. Utvecklingen mot mer komplexa och långlivade spelupplevelser, särskilt inom så kallade "live service-spel", innebär att programmerare behöver arbeta med löpande vidareutveckling, snarare än enbart nyproduktion. Detta gynnar kandidater med god systemförståelse, erfarenhet av versionshantering och samarbete i större kodbasen. Samtidigt kan konkurrensen om instegsjobb hos etablerade spelstudios bli fortsatt hög, särskilt i perioder av lågkonjunktur.

Efterfrågan på speldesigners väntas utvecklas mer försiktigt positivt, men med ökade krav på bredd och kontextuell kompetens. Yrkesrollen har utvecklats från att i första hand handla om idé- och konceptskapande till att i högre grad omfatta analys av spelardata, beteendedesign och systemdesign. Arbetsgivare efterfrågar allt oftare designers som kan kombinera kreativitet med förståelse för affärsmodeller, mekaniker för kvarhållande av spelare och användarengagemang. Detta är särskilt tydligt inom mobilspel och "live service-titlar", där kontinuerlig innehållsutveckling och uppföljning av spelarbeteenden är centrala delar av rollen.

Efterfrågan på spelgrafiker bedöms vara fortsatt stabil, men påverkas tydligt av teknikutvecklingen. Ökade möjligheter till procedurgenererad grafik, AI-stödd bildproduktion och färdiga tillgångsbibliotek innebär samtidigt att rollens innehåll förändras. I stället för ett stort behov av generalistkompetens ökar efterfrågan på grafiker med djup teknisk förståelse, exempelvis inom realtidsrendering, optimering för olika plattformar samt samspel mellan grafik och spelmotorer. En fortsatt styrka för yrkesrollen är dess överförbarhet till andra branscher,

såsom visualisering, industri, film och utbildning, vilket bidrar till en något bredare efterfrågebild jämfört med andra spelrelaterade yrken.

Till skillnad från många andra branscher väntas pensionsavgångar inte få någon större påverkan på kompetensförsörjningen inom spelbranschen under perioden, då åldersstrukturen är relativt ung. Behovet av ny kompetens drivs i stället främst av teknikskiften, förändrade affärsmodeller och nya produktionsmetoder.

Det finns flera utbildningsvägar för att bli spelutvecklare i Sverige:

- Folkhögskolor erbjuder bland annat kurser inom spelutveckling och användande av Unity.
- Yrkeshögskolan erbjuder yrkesnära utbildningar till framför allt yrkesrollerna spelprogrammerare, speldesigner och spelgrafiker.
- Utbildningar vid universitet och högskolor är längre, 3–5 år, med en högre grad av teoretiska moment. Utbildningar finns bland annat hos Högskolan Skövde, Blekinge tekniska högskola, Uppsala universitet och Linnéuniversitetet.

Yrkesverksamma inom spelbranschen finns inom två yrkesgrupper hos Statistiska centralbyrån (SCB). Inom yrkesgruppen 2174 – *designer inom spel och digitala medier* återfinns bland annat speldesigners och grafiker. Det fanns enligt SCB:s uppgifter 1 813 individer yrkesverksamma i Sverige år 2024, jämfört med 1 754 år 2023, och de flesta av dem är mellan 30–34 år. En väldigt liten andel är över 59 år, vilket innebär att branschen ännu har lång tid kvar innan stora pensionsavgångar blir en påverkande faktor. Inom yrkesgruppen 2 413 – *utvecklare inom spel och digitala medier* återfinns bland annat yrkesrollen spelprogrammerare. Det fanns enligt SCB:s uppgifter 1 197 individer yrkesverksamma i Sverige år 2024, jämfört med 1 155 år 2023. De flesta av dem är mellan 30–34 år. En väldigt liten andel av de yrkesverksamma är över 59 år, vilket innebär att det kommer ta lång tid innan stora pensionsavgångar blir en påverkande faktor.

YH-kurser

Yrkeshögskolans kurser kan vara ett bra verktyg för kompetensutveckling av dem som redan är yrkesverksamma. För utbildningsinriktningar mot spelbranschen fanns det inte några kurser kvar för framtida starter. Historiskt har det förekommit kurser inom speldesign och programmering, spel.

Regionalt utbud och regional efterfrågan

Nedan presenteras regionalt utbud inom YH-program och regional efterfrågan av kompetensbehov per utbildningsinriktning.

Varje utbildningsinriktning presenteras i ett avsnitt som inleds med en tabell över det regionala platsutbudet. Därefter följer en sammanfattning av regionernas bedömning av kompetensbehov i den egna regionen. Därutöver kan eventuellt även annan information om regionala behov anges.

Myndigheten samlar årligen in information om regionernas kompetensbehov genom formulär som skickas till regionalt utvecklingsansvariga (RUA). Bedömningarna avser behov på 3–5 års sikt. Att en region inte svarar behöver inte betyda att det saknas efterfrågan på kompetens inom en utbildningsinriktning.

Programmerare, spel

Utbildningar programmerare, spel. Antal platser per region/län och slutår.

Platser med slutår per län	2026	2027	2028	2029	2030
Dalarna		15	15	15	
Skåne	63	88	65	90	65
Stockholm	140	105	105	105	70
Västra Götaland	45	45	45	25	25
Norrbottnen och Västerbotten*	35	35	35		

Färgmarkeringen visar vilka år som kommande beslut kan påverka.

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

Regionerna Skåne, Stockholm och Värmland har bedömt att utbudet av utbildningsplatser till spelprogrammerare i länet bör öka. Region Dalarna bedömer att antalet utbildningsplatser matchar kompetensbehoven medan Region Norrbotten gör bedömningen att antalet utbildningsplatser bör minska. Vissa regioner har även angett att utbildningen kan komma till nytta för andra branscher än spelbranschen.

Spelgrafiker

Utbildningar spelgrafiker. Antal platser per region/län och slutår.

Platser med slutår per län	2026	2027	2028	2029	2030
Dalarna		20	20	20	
Skåne	48	50	25	66	41
Stockholm	98	133	135	76	41
Värmland	25				
Västerbotten	30	30			
Västra Götaland	30	30	55	55	25
Norrbottnen och Stockholm*	35	35			

Färgmarkeringen visar vilka år som kommande beslut kan påverka.

*Flera orter har uppgetts i ansökan. Det är inte säkert att utbildning kommer att genomföras på samtliga av dessa orter.

Källa: MYH.

Regionerna Dalarna och Skåne bedömer att antalet utbildningsplatser i länet bör öka. Stockholm, Värmland, Västerbotten och Västra Götaland bedömer att nuvarande antal utbildningsplatser matchar regionens kompetensbehov. En del regioner anser att kompetens inom spelgrafik kan användas även inom andra branscher, till exempel inom industrin eller utbildningssektorn.

Speldesigner

Utbildningar speldesigner. Antal platser per region/län och slutår.

Platser med slutår per län	2026	2027	2028	2029	2030
Dalarna		20	20	20	
Skåne	48	50	25	66	41
Stockholm	98	133	135	76	41
Västerbotten	30	30			
Västra Götaland	30	30	55	55	25
Norrbottn & Västerbotten*	35	35			

Färgmarkeringen visar vilka år som kommande beslut kan påverka.

*Flera orter har uppgetts i ansökan. Det är inte säkert att utbildning kommer att genomföras på samtliga av dessa orter.

Källa: MYH.

Regionerna Dalarna, Skåne och Stockholm bedömer att antalet utbildningsplatser bör öka för att kunna tillgodose kompetensbehoven inom respektive län. Regionerna Västra Götaland och Västerbotten bedömer att nuvarande antal utbildningsplatser är tillräckligt för att tillgodose regionens kompetensbehov. Region Norrbotten bör bedömningen att antalet utbildningsplatser kan minska.

Myndighetens bedömning av hur utbildningsutbudet bör dimensioneras

Övergripande bedömning av riktning i termer av öka, minska och bevara/bibehålla utifrån tidigare beviljat utbud av utbildningsplatser. Kan innehålla information om både program och kurser. OBS: ej knutet till särskild ansökningsomgång.

Programmerare, spel

Myndigheten gör bedömningen att antalet utbildningsplatser till spelprogrammerare bör bibehållas.

Spelgrafiker

Myndigheten gör bedömningen att antalet utbildningsplatser till spelgrafiker bör bibehållas eller minskas.

Speldesigner

Myndigheten gör bedömningen att antalet utbildningsplatser till speldesigner bör bibehållas.

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	<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.</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>
Utnyttjade platser	<p>Utnyttjade 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