



Studieplan 2008/2009

Bachelor i virtuell kunst og design

Studiepoeng: Arbeidsmengde i studiepoeng er: 180.

Studiets varighet, omfang og nivå

Studiet foregår på heltid over 3 år med til sammen 180 studiepoeng. Fullført studium gir graden Bachelor i virtuell kunst og design.

Innledning

Virtuell kunst og design er et kunst- og kulturfag og et uttrykks- og kommunikasjonsfag. Dette er et spennende fremtidsrettet studium der studenter får utfordret sin kreativitet i grenseland mellom kunst og teknikk. Skapende virksomhet og visuell kommunikasjon knyttet til kulturelle uttrykksformer og handlingsmønstre, skal gi kunnskap om estetiske virkemidler i ulike uttrykksmedier, kreative arbeidsprosesser og designutvikling.

Ny teknologi muliggjør utvikling av spennende nyskapende produkter.

Overgangen til teknologi- og underholdningssamfunnet stiller nye krav til menneskets evne til omstilling og evne til samarbeid på tvers av tradisjonelle grenser. I studiet vil man legge vekt på å utvikle studentenes perspektiv i forhold til nye samfunnsmessige og kulturelle arenaer.

Idéutvikling og designfaglig teori og metode har stor plass.

Læringsutbytte

Studentene skal ha:

- lært om den historiske utvikling bak dagens medie- og kommunikasjonssamfunn.
- ha gode ferdigheter om formgivingsprosesser fra idé til ferdig produkt.
- ha gode ferdigheter innenfor informasjonsvitenskapelige fag som ligger til grunn for kunstproduksjon.
- ha gode ferdigheter innenfor kunstneriske fag som design, tegning, modellering, komposisjon, lydsetting, film/video og 2D og 3D animasjon.
- ha opparbeidet kritisk tenkning, logikk, kommunikasjon og problemløsning knyttet til digitale virtuelle medieprodukter.
- fått erfaring med tverrfaglige produksjoner innenfor høgskolen og i eksterne bedrifter.

Målgruppe

Utdanningen er innrettet på studenter som vil arbeide med digitale og interaktive medier. Utdanningen er spesielt rettet mot studenter som ønsker å konseptualisere å konstruere nye kunstneriske uttrykk ved bruk av datateknikk i kombinasjon med tradisjonelle kunstformer.



Kompetanse

Fullført studium gir rett til tittelen Bachelor i virtuell kunst og design. Studiet gir yrkeskunnskaper for arbeid innen opplevelsesindustriens ulike virksomhetsområder, bestemt av den særlige innretning som den enkelte student har valgt på sine fordypningsmoduler. Dette vil i første rekke være jobber knyttet til utvikling av reklame, skole, kunst og kultur, animasjoner, og multimedia-applikasjoner. Den gir også et godt grunnlag for alle typer arbeid som krever tværfaglig kunnskap om multimedia, dvs. tradisjonelle områder i næringsliv og offentlig sektor, kunst og kulturformidling. Utdanningen gir også kunnskaper som kan danne basis for fortsatt arbeid innenfor utdannelsessektoren og i forsknings- og utviklingsarbeid.

Opptakskrav fritekst

Undervisnings- og læringsformer

Undervisningen er basert på forelesninger, laboratorieøvelser og webstøtte. De fleste emner er praktisk anlagt med betydelig vekt på oppgaveløsning og problembasert læring.

Obligatorisk frammøte er knyttet til innføring i ny fagteori i forbindelse med labarbeid og forelesninger, nærmere presisert i semesterplanen. Alle obligatoriske oppgaver av praktisk og teoretisk art skal være fullført innen fastsatte datoer i følge oppgavesettet. Vurdering og veiledning er en viktig del av læringsprosessen. Ved planlegging og utførelse av arbeid skal det være kontinuerlig kontakt mellom student og faglærer.

I tillegg til organisert undervisning og veiledning, skal studentene tilegne seg kunnskaper, ferdigheter og faglig innsikt gjennom selvstudium. Studentene har selv ansvar for å følge opp eget studium.

Studentene må kjøpe inn noe privat utstyr og betale en fast sum for materiell. Dette skal dekke både forbruk og vedlikehold. Utgifter i forbindelse med ekskursjoner må betales av studenten selv.

Studiets egenart er basert på bærbart datautstyr. Bærbar pc er en forutsetning for å kunne følge alle emner på studiet. Det forventes at studentene har egen bærbar pc i henhold til en gitt kravspesifikasjon, samt oppdatert programvare. Høgskolen er behjelpelig med anskaffelse av pc og programvare.

Vurderingsformer

Det benyttes graderte karakterer. Se emnebeskrivelser for de enkelte fag.

Internasjonalisering

I studieplanen er det gjort plass for opphold ved en utdanningsinstitusjon i utlandet i 5. og eventuelt 6. semester. Studieoppholdet må være godkjent av høgskolen, slik at fagene kan innpasses i studiet.



Studiets 2. og 3. studieår er også tilrettelagt for internasjonale studenter. Undervisningen i alle emner i disse studieårene kan holdes på engelsk

Studiets innhold, oppbygging og organisering

Bachelorstudiet går over tre studieår og utgjør samlet 180 studiepoeng.

De første 60 studiepoeng består av emner som alle er knyttet til utdanningens kjerneområder og derfor utgjør et felles grunnlag for alle studentene.

3. semester foretar studentene emnevalg.

Det tredje studieåret gir mulighet for ytterligere emnevalg. 30 studiepoeng er knyttet til et avsluttende prosjekt hvor grupper av studenter samarbeider og gjennomfører et prosjekt. Prosjektet kan foregå i samspill med næringslivet.

Studiets fagsammensetning og progresjon framgår av følgende oversikt. Når det gjelder fagenes innhold, arbeids- og vurderingsformer, vises det til omtalen av de enkelte emner.

Emneoversikt

Emner

Studiepoeng År 1 År 2 År 3

- [Medie-, lek-, og spillhistorikk](#)

5 studiepoeng

- [Animasjon og interaktivitet III](#)

10 studiepoeng

- [Videoproduksjon](#)

5 studiepoeng

- [Skulptur og design](#)

15 studiepoeng



- **Foto**
10 studiepoeng
- **Spilldesign** (optional)
5 studiepoeng
- **Pedagogisk bruk av IKT** (optional)
15 studiepoeng
- **Digital bildebehandling og grafikk** (optional)
15 studiepoeng
- **3D-kunst I** (optional)
15 studiepoeng
- **Multimedia og kommunikasjon I** (optional)
15 studiepoeng
- **Arkitektur og design**
15 studiepoeng
- **Multimedia og kommunikasjon II** (optional)
15 studiepoeng
- **Digitale læremidler** (optional)
15 studiepoeng
- **Konseptkunst I** (optional)
15 studiepoeng
- **Interaktiv kunstproduksjon**
10 studiepoeng
- **3D-kunst II** (optional)
15 studiepoeng



- [Bilde og design](#) (optional)

15 studiepoeng

- [Konseptkunst II](#) (optional)

15 studiepoeng

- [Motion graphics](#)

5 studiepoeng



Emneoversikt

2MH01 Medie-, lek-, og spillhistorikk

Emnekode: 2MH01

Studiepoeng: 5

Språk

Norsk

Forkunnskaper

Læringsutbytte

Studenten skal ha tilegnet seg grunnleggende viten om den historiske utvikling bak dagens medie-, lek- og spilleformer slik at de kan implementere dette i sin egen forståelse og sitt praktiske arbeid.

Innhold

Sentrale tema:

- Lekhistorie og lekteori
- Bokstavtype/teksthistorie, semiologi
- Lydopptak/radiohistorie
- Fotohistorie
- Tegneseriehistorikk
- Animasjonshistorie
- Filmhistorie
- Spillhistorie/dataspill, pedagogiske spill

Organisering og arbeidsformer

Forelesninger og gruppesamtaler

Vurderingsordning

2 timers skriftlig individuell eksamen

Ansvarlig avdeling

Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap



2ANI213 Animasjon og interaktivitet III

Emnekode: 2ANI213

Studiepoeng: 10

Språk

Norsk

Forkunnskaper

2DS012 Design og Storyboarding

Læringsutbytte

Studenten skal ha tilegnet seg kunnskaper som gjør at han behersker avanserte teknikker for effekter, form og stil på video.

Innhold

Sentrale tema:

- Videoeffekter i After Effects
- Keying og compositing
- Animasjon av video, stills og grafikk
- Fargekorrigering, stil og form
- Lyssetting i After Effects
- Lydeffekter og lydbearbeiding

Organisering og arbeidsformer

Forelesninger og praktiske øvinger med videoopptak og bearbeiding av disse i After Effects.

Vurderingsordning

Individuell skriftlig eksamen på 4 timer og en individuell oppgave. Oppgaven teller 60 % og skriftlig eksamen 40 %.

Ansvarlig avdeling

Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap



Videoproduksjon

Emnekode:

Studiepoeng: 5

Språk

Norsk

Forkunnskaper

2DS012 Design og storyboarding I

Læringsutbytte

Studenten skal ha tilegnet seg kunnskaper som gjør at han behersker avanserte teknikker for effekter, form og stil på video

Innhold

Sentrale tema:

- Videoeffekter i After Effects
- Keying og compositing
- Animasjon av video, stills og grafikk
- Fargekorrigering, stil og form
- Lyssetting i After Effects
- Lydeffekter og lydbearbeiding
- Spesialeffekter

Organisering og arbeidsformer

Forelesninger og praktiske øvinger med videoopptak og bearbeiding av disse i After Effects

Vurderingsordning

Individuell skriftlig eksamen på 4 timer og en oppgaveinnlevering. Oppgaven teller 60 % og skriftlig eksamen 40 %.

Ansvarlig avdeling

Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap



2KH13-4 Skulptur og design

Emnekode: 2KH13-4

Studiepoeng: 15

Språk

Norsk

Forkunnskaper

Læringsutbytte

Studenten skal ha tilegnet seg:

- Kunnskaper om skulptur som estetisk, visuell og taktil kommunikasjon
- Kunnskaper og innsikt om skulptur som uttrykksform
- Kunnskaper om ulike typer materialer, redskaper, teknikker
- Kunnskaper innen kunstteori som grunnlag for egenutvikling
- Kunnskaper om skulptur og formalestetiske virkemidler
- Ferdigheter i bruken av skulpturelle estetiske virkemidler
- Ferdigheter i bruken av skulpturelementene

Innhold

Sentrale tema:

- Ide, prosess og produkt. Samspill mellom ide, innhold og virkemidler
- Uttrykksmåter. Saklig, realistisk, ekspressiv og fabulerende, formal og konstruktiv skulptur
- Uttrykk i rommet - installasjon
- Form og komposisjon. Sentrale skulpturelle formbegrep. Estetiske elementer og funksjoner
- Skulptur som estetisk, visuell og taktil kommunikasjon
- Arbeide med ulike typer materialer, redskaper og teknikker
- Materialkunnskap i sammenheng med helse og ressursbruk i et økologisk perspektiv
- Fagteori. Kunsthistorie med vekt på skulptur
- Fagdidaktikk. Fagets egenart, mål, innhold og verdier sett i forhold til de målgruppene studiet er



siktet inn mot

Organisering og arbeidsformer

Emnet er lagt opp som en kombinasjon av forelesninger, verkstedarbeid, selvstudium, gruppearbeid og veiledning

Vurderingsordning

Mappeevaluering. Mappen skal bestå av 5 individuelle oppgavebesvarelser.

Ansvarlig avdeling

Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap



Foto

Emnekode:

Studiepoeng: 10

Språk

Norsk

Forkunnskaper

Læringsutbytte

Studentene skal ha tilegnet seg:

- Kunnskaper om kamerabruk. Innstillingsmuligheter, funksjoner og virkemåte Kunnskap om fototeknikk, lukker, blender, lysmåling og valg av optikk.
- Kunnskap om hvordan fotografen skaper bilder med tilgjengelig lys, og hvilke effekter som kan brukes for å skape virkningsfulle bilder
- Kunnskap om digital sorthvitt fotografering hvor forståelse av gråtoner er viktig.
- Kunnskap om generell teori om lys, og dermed bedre forståelsen av hva fotografering handler om.
- Kunnskap om bølgelengde, brytning og fargespekteret og dermed bedre forståelse av lyssetting.
- Kunnskaper om uttrykkshistorie og fotohistorie.
- Kunnskap om hvilke hjelpemidler fotografen har tilgjengelig, samt bruksområder og virkemåter.

Innhold

Sentrale tema:

- Kamerateknikk
- Det digitale mørkerom, bruken av Adobe Photoshop
- Bildemanipulasjon og hvordan du forsterker budskap ved hjelp av ulike digitale verktøy.
- Piksler, bits, bildets oppbygning, histogram og valg av filformater
- Korrigere utsnitt, perspektiv, fargestikk, tonalitet og kontrast i bildet
- Vurdere, kontrollere og justere tonalitet og farge ved hjelp av histogrammet
- Regi/problemløsning
- Bildekommunikasjon
- Historie



- Lov og rett for fotografer, fotografier og bildebruker. Aktuelle lovparagrafer som fotografer må forholde seg

Organisering og arbeidsformer

Emnet er lagt opp som en kombinasjon av forelesninger, laboratorieøvinger, selvstudium, gruppearbeid og veiledning.

Vurderingsordning

Mappeevaluering. Mappen skal bestå av 6 individuelle oppgavebesvarelser

Ansvarlig avdeling

Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap



2SPD120 Spilldesign

Emnekode: 2SPD120

Studiepoeng: 5

Språk

Norsk

Forkunnskaper

Alle emner i første studieår.

Læringsutbytte

Studenten skal ha tilegnet seg grunnleggende teoretiske og praktiske kunnskaper og forståelse innenfor spill- og leveledesign. Kunnskapen skal generere nye ideer og gjøre studentene i stand til å analysere hvordan spill fungerer i ulike kontekster og starte prosessen med å designe sine egne spill

Innhold

Studentene vil få en innføring i spilldesignteori. Emnet fokuserer på teoretisk og praktisk erfaring gjennom analyse og spilltesting av spill og design og re-design av nye og eksisterende spill. Studentene skal gjennomføre en iterativ spilldesign-prosess fra start til slutt, der prototyping og testing vil være i fokus. Studentene skal utvikle både fysiske og digitale prototyper for testing.

Sentrale tema:

- Spillkomponenter
- Designdokument
- Prototyping
- Spillanalyse

Organisering og arbeidsformer

Emnet er lagt opp som en kombinasjon av forelesninger, laboratorieøvinger, selvstudium og veiledning.

Vurderingsordning

Mappeevaluering med to (2) oppgaver.

Ansvarlig avdeling



Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap



Pedagogisk bruk av IKT

Emnekode:

Studiepoeng: 15

Språk

Norsk

Forkunnskaper

Læringsutbytte

Gjennom arbeidet med studieenheten skal studentene

- heve sin formelle og reelle digitale kompetanse
- utvikle reflekterende holdninger til pedagogisk bruk av IKT
- kjenne til og gjøre greie for IKT-løsninger og arbeidsformer for bruk i ulike opplærings situasjoner
- bli forberedt på de metode- og rolleendringer som IKT medfører i skole og opplæring
- få en grunnleggende forståelse av og refleksjon over prinsipielle spørsmål knyttet til pedagogisk bruk av IKT i opplæringen
- øve opp evnen til å bruke digitale verktøy i undervisningen og utvikle lærestoff der lærestoff ikke er ferdig tilrettelagt

Innhold

Sentrale tema:

- Digitale læremidler
- IKT, læring og undervisning
- Internett for kommunikasjon og læring
- IKT i åpne og fleksible læringsformer
- IKT og tilpasset opplæring



Organisering og arbeidsformer

Modulen organiseres som en kombinasjon av forelesninger, øvinger, internettbaserte aktiviteter, individuelt arbeid, gruppeaktiviteter og praksis. Gjennomføringen kan skje med ulik vekt på de ulike arbeidsformene. Studiestøtte og kommunikasjon vil i stor grad foregå ved hjelp av et nettbasert læringsmiljø.

Vurderingsordning

Vurderingen består av to deler: individuell, muntlig eksamen og vurdering av mappen. Begge deler må være bestått. Hver del teller med 50 % ved fastsettelse av slutt karakteren.

Ansvarlig avdeling

Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap



2KH13-2 Digital bildebehandling og grafikk

Emnekode: 2KH13-2

Studiepoeng: 15

Språk

Norsk

Forkunnskaper

Læringsutbytte

Studenten skal ha tilegnet seg:

- Kunnskaper om begrepet design og designprosesser
- Kunnskaper om todimensjonale uttrykksformer som grunnlag for kommunikasjon
- Kunnskaper om bildets formalestetiske virkemidler
- Kunnskaper om bildeanalyse og kommunikasjonsprosesser
- Kunnskaper innen kunstteori som grunnlag for designutvikling

- Kunnskaper innen digital bildebehandling
- Kunnskaper om todimensjonal design, slik det vanligvis forekommer i dekor og grafisk formgivning.

- Ferdigheter i bruken av estetiske virkemidler i visuell kommunikasjon
- Ferdigheter i bruken av bildets visuelle formelementer
- Ferdigheter i bruken av bildets estetiske funksjoner
- Holdninger til sin rolle som kulturformidler innen interaktive medier

Innhold

Sentrale tema:

- Digital bildebehandling i Adobe Photoshop
- Design / idéutvikling og kreativitet
- Design / stil og visuelle uttrykk
- Design og visuell kommunikasjon
- Fargeteori symbolsk og estetisk



- Visuelle estetiske virkemidler og komposisjon
- Form, estetiske elementer og estetiske funksjoner
- Bildeanalyse / massemediebilde
- Collage
- Plakatkunst
- Bilde og skrift
- Enkel grafikk
- Fagdidaktikk. Fagets egenart, mål, innhold og verdier sett i forhold til de målgruppene studiet er siktet inn mot

Organisering og arbeidsformer

Emnet er lagt opp som en kombinasjon av forelesninger, laboratorieøvinger, selvstudium og veiledning

Vurderingsordning

Mappeevaluering. Mappen skal bestå av 8 individuelle oppgavebesvarelser.

Ansvarlig avdeling

Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap



3D-kunst I

Emnekode:

Studiepoeng: 15

Språk

Norsk

Forkunnskaper

Læringsutbytte

Studenten skal ha tilegnet seg grunnleggende kunnskaper i 3D-modellering og visualisering.

Innhold

Sentrale tema:

- Grunnleggende modelleringsteknikker
- Materialer
- Teksturer
- Lyssetting
- Rendring

Organisering og arbeidsformer

Emnet er lagt opp som en kombinasjon av forelesninger, laboratorieøvinger, selvstudium og veiledning.

Vurderingsordning

Mappeevaluering. Mappen skal bestå av 2 individuelle oppgaver

Ansvarlig avdeling

Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap



Multimedia og kommunikasjon I

Emnekode:

Studiepoeng: 15

Språk

Norsk

Forkunnskaper

Læringsutbytte

Studentene skal ha tilegnet seg kunnskaper og erfaring i:

- Den funksjon og virkning mediene har i samfunnet og i den enkeltes liv.
- Bruk av multimedie som uttrykks- og kommunikasjonsmiddel.
- Hvordan mediene og aktuelle læremidler er bygd opp og virker.
- Kritisk vurdering av mediene med henblikk på bruk og innhold i og utenfor skolen.
- Hvordan mediefaglige emner kan legges til rette for ulike grupper og innenfor ulike fag.

Innhold

Innhold:

Sentrale tema:

- Medieteori
- Massemedier
- Medieanalyse
- Barn og skole
- Kommunikasjon
- Semiologi (reklame/layout)
- Avis
- Lyd/radio
- Tegneserier
- Foto
- Animasjon

Organisering og arbeidsformer

Forelesninger og gruppearbeid. Selvstudium individuelt og i grupper



Vurderingsordning

Fire timers skriftlig individuell eksamen.

Ansvarlig avdeling

Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap



2KH13-3 Arkitektur og design

Emnekode: 2KH13-3

Studiepoeng: 15

Språk

Norsk

Forkunnskaper

Læringsutbytte

Studenten skal ha tilegnet seg:

- Kunnskaper om arkitektur og hva som kjennetegner ulike perioder
 - Kunnskaper om arkitektur, kunst og formkultur som referanse for skapende virksomhet og sette dette i relasjon til den kulturelle virkelighet
 - Kunnskaper om å utvikle, visualisere, vurdere og dokumentere egen skapende prosess fra idé til ferdig form/produkt
 - Kunnskaper innen kunstteori som grunnlag for designutvikling
 - Kunnskaper om kunst og kultur som kommunikasjon i en global sammenheng
 - Ferdigheter i bruken av estetiske virkemidler
 - Holdninger angående sin rolle som kulturformidler
- Holdninger til å bruke kunst og kultur som kilde til opplevelse, kunnskap og forståelse av seg selv i en kulturell kontekst

Innhold

Sentrale tema:

- Design / idéutvikling
- Kreativitetsteorier
- Hovedtrekk innen arkitektur fra vår egen og andre kulturer
- Gjengi sentrale stiler og retninger i arkitektur og bruksform
- Arbeide med ulike typer materialer, redskaper og teknikker
- Form, estetiske elementer, estetiske funksjoner og estetiske teorier



- Fagteori. Arkitekturhistorie, kunst og kultur forståelse
- Fagdidaktikk. Fagets egenart, mål, innhold og verdier sett i forhold til de målgruppene studiet er siktet inn mot

Organisering og arbeidsformer

Emnet er lagt opp som en kombinasjon av forelesninger, verkstedarbeid, selvstudium, gruppearbeid og veiledning.

Vurderingsordning

Mappeevaluering. Mappen skal bestå av 5 individuelle oppgavebesvarelser.

Ansvarlig avdeling

Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap



Multimedia og kommunikasjon II

Emnekode:

Studiepoeng: 15

Språk

Norsk

Forkunnskaper

Læringsutbytte

Studentene skal ha tilegnet seg kunnskaper og erfaring i:

- Den funksjon og virkning mediene har i samfunnet og i den enkeltes liv.
- Bruk av multimedie som uttrykks- og kommunikasjonsmiddel.
- Hvordan mediene og aktuelle læremidler er bygd opp og virker.
- Kritisk vurdering av mediene med henblikk på bruk og innhold i og utenfor skolen.
- Hvordan mediefaglige emner kan legges til rette for ulike grupper og innenfor ulike fag.

Innhold

Sentrale tema:

- Medieteorier
- Massemedier
- Medieanalyse
- Barn og skole
- Film
- Video
- Nyheter
- Dokumentarfilm
- Medier og etikk
- Multimedia
- Spill og lek

Organisering og arbeidsformer

Forelesninger og gruppearbeid. Selvstudium individuelt og i grupper



Vurderingsordning

Fire timers skriftlig individuell eksamen.

Ansvarlig avdeling

Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap



Digitale læremidler

Emnekode:

Studiepoeng: 15

Språk

Norsk

Forkunnskaper

Pedagogisk bruk av IKT

Læringsutbytte

Studentene skal ha tilegnet seg kunnskaper og erfaring i:

- Å bruke ulike utviklingsverktøy for digitalt sammensatte tekster
- Ulike metoder for utviklingsarbeid
- Å planlegge og gjennomføre læringsprosesser der elevene settes i produksjonsrollen
- Å kunne planlegge og gjennomføre prosjekt innen bruk av IKT i skole og opplæring

Innhold

Sentrale tema:

- Læremidler og didaktiske perspektiv
- Utviklingsmetoder for digitale læringsressurser
 - Multimediedidaktikk
 - Presentasjonsverktøy
 - Interaktive medier
 - Digital historiefortelling
 - Video opptak og redigering
- Prosjektarbeid

Organisering og arbeidsformer

Det legges opp til problembaserte og autentiske arbeidsformer som er relatert til arbeidsoppgaver i skole og opplæring. Undervisningen vil vekse mellom forelesninger, veiledning og hjelp til det



praktiske arbeidet med datamaskiner. Nettbasert studiestøtte er også et viktig innslag i læreprosessen.

Vurderingsordning

Vurderingen består av to deler: individuell, muntlig eksamen og vurdering av mappen. Begge deler må være bestått. Hver del teller med 50 % ved fastsettelse av slutt karakteren.

Ansvarlig avdeling

Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap



Konseptkunst I

Emnekode:

Studiepoeng: 15

Språk

Norsk

Forkunnskaper

2DS012 Design og storyboarding

Læringsutbytte

Studenten skal ha tilegnet seg kunnskaper og ferdigheter for utvikling av konseptkunst til bruk i spill.

Innhold

Sentrale tema:

- Estetiske virkemidler i bilde og todimensjonal design
- Form og komposisjon i todimensjonale uttrykk
- Tegning (iaktakelse, croquis, fabulering, ideskissing/arbeidstegning, tegneteknikker)
- Skulpturering
- Fargelære og fargebruk
- Dekor, mønsterbygging og tekstur
- Anatomi

Organisering og arbeidsformer

Emnet er lagt opp som en kombinasjon av forelesninger, laboratorieøvinger, selvstudium og veiledning.

Vurderingsordning

Mappeevaluering med 8 individuelle oppgavebesvarelser.

Ansvarlig avdeling

Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap



Interaktiv kunstproduksjon

Emnekode:

Studiepoeng: 10

Språk

Norsk

Forkunnskaper

Alle emner i første og andre studieår.

Læringsutbytte

Studenten skal ha tilegnet seg grunnleggende kunnskaper som gjør han/hun i stand til å utvikle helhetlige interaktive kunstproduksjoner som har et profesjonelt visuelt uttrykk.

Innhold

Emnet ser nærmere på teknikker og verktøy brukt i interaktive produksjoner

Organisering og arbeidsformer

Emnet er lagt opp som en kombinasjon av forelesninger, laboratorieøvinger, selvstudium og veiledning.

Vurderingsordning

Mappeevaluering. Mappen skal bestå av to oppgavebesvarelser.

Ansvarlig avdeling

Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap



3D-kunst II

Emnekode:

Studiepoeng: 15

Språk

Norsk

Forkunnskaper

2KK120 Konseptkunst I

Læringsutbytte

Studenten skal ha tilegnet seg kunnskaper om:

- Bilde som uttrykk og et middel til kommunikasjon,
- Utvikling av egne bilder/konsepter ved hjelp av digitale hjelpemidler og arbeidsteknikker.

Innhold

Sentrale tema:

- Stilarter/genre
- skaping og manipulering med egne bilder ved hjelp av digitale verktøy

Organisering og arbeidsformer

Emnet er lagt opp som en kombinasjon av forelesninger, laboratorieøvinger, selvstudium og veiledning.

Vurderingsordning

Mappeevaluering. Mappen skal bestå av 8 individuelle oppgavebesvarelser.

Ansvarlig avdeling

Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap



2 KH13-1 Bilde og design

Emnekode: 2 KH13-1

Studiepoeng: 15

Språk

Norsk

Forkunnskaper

Læringsutbytte

Studenten skal ha tilegnet seg:

- Kunnskaper om virkemidler, teknikker og materialer som er vanlige innen todimensjonale bildeuttrykk.
- Kunnskaper om hovedretninger innen norsk og europeisk bildekunst
- Kunnskaper fra forskjellige etniske uttrykk
- Kunnskaper og innsikt i de mulighetene for bildeskaping som ligger i arbeid med tekstile materialer og teknikker.
- Kunnskaper om samtidskunstens ytringer
- Innsikt i elementær kunstforståelse, tolkning og formidling
- Kunnskaper om designutviklingen, særlig i Skandinavia gjennom 1900-tallet og i dag
- Kunnskaper om utviklingen av moderne kunsthåndverk

· Ferdigheter og erfaringer med arbeid innen et utvalg av bildeteknikker, også innen tekstil, og med form og komposisjon i todimensjonal formgivning.

Innhold

Sentrale tema:

- Estetiske virkemidler i bilde og todimensjonal design
- Form og komposisjon i todimensjonale uttrykk
- Tegning (iakttagelse, croquis, fabulering, idéskissing/arbeidstegning, tegneteknikker)
- Fargelære og fargebruk (div. materialer og teknikker)
- Dekor og mønsterbyggin
- Stofftrykk



- Tekstilcollage
- Enkel billedvev
- Fagteori. Kunsthistorie, kunstforståelse, tolkning og formidling
- Fagdidaktikk. Fagets egenart, mål, innhold og verdier sett i forhold til de målgruppene studiet er siktet inn mot

Organisering og arbeidsformer

Emnet er lagt opp som en kombinasjon av forelesninger, verkstedarbeid, selvstudium, gruppearbeid og veiledning.

Vurderingsordning

Mappeevaluering. Mappen skal bestå av 8 individuelle oppgavebesvarelser.

Ansvarlig avdeling

Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap



Konseptkunst II

Emnekode:

Studiepoeng: 15

Språk

Norsk

Forkunnskaper

2KK120 Konseptkunst

Læringsutbytte

Studenten skal ha tilegnet seg kunnskaper om:

- Bilde som uttrykk og et middel til kommunikasjon,
- Utvikling av egne bilder/konsepter ved hjelp av digitale hjelpemidler og arbeidsteknikker.

Innhold

Sentrale tema:

- Stilarter/genre
- skaping og manipulering med egne bilder ved hjelp av digitale verktøy

Organisering og arbeidsformer

Emnet er lagt opp som en kombinasjon av forelesninger, laboratorieøvinger, selvstudium og veiledning

Vurderingsordning

Mappeevaluering. Mappen skal bestå av 8 individuelle oppgavebesvarelser.

Ansvarlig avdeling

Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap



Motion graphics

Emnekode:

Studiepoeng: 5

Språk

Norsk

Forkunnskaper

Læringsutbytte

Studentene skal ha tilegnet seg prinsipper og teknikker for:

- Animasjon av stillbilder, grafikk, tekst og kunstnerisk uttrykk

Innhold

Sentrale tema:

- Digital cut out
- Stillbilder
- Vektorgrafikk
- Tekst
- Grafikk
- Grafisk uttrykk

Organisering og arbeidsformer

Emnet er lagt opp som en kombinasjon av forelesninger, laboratorieøvinger, selvstudium, gruppearbeid og veiledning.

Vurderingsordning

Mappeevaluering. Mappen skal bestå av 2 oppgavebesvarelser.

Ansvarlig avdeling

Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap