



# Studieplan 2009/2010

## 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

- [Metodelære I](#)  
5 studiepoeng
- [Medie-, lek-, og spillhistorikk](#)  
5 studiepoeng
- [Design og visuell kommunikasjon I](#)  
10 studiepoeng
- [Animasjon og interaktivitet I](#)  
10 studiepoeng



- **Design og visuell kommunikasjon II**  
10 studiepoeng
- **Digital grafikk**  
5 studiepoeng
- **Animasjon og interaktivitet II**  
10 studiepoeng
- **Web og grensesnittdesign**  
5 studiepoeng
- **Videoproduksjon**  
5 studiepoeng
- **Foto**  
10 studiepoeng
- **Spilldesign** (optional)  
5 studiepoeng
- **3D-kunst I** (optional)  
15 studiepoeng
- **Animasjon og interaktivitet III** (optional)  
10 studiepoeng
- **Arkitektur og design**  
15 studiepoeng
- **Konseptkunst I** (optional)  
15 studiepoeng
- **3D-karakterrigging og animasjon** (optional)  
15 studiepoeng



- [Pilotproduksjon](#)  
30 studiepoeng
- [Interaktiv kunstproduksjon](#)  
10 studiepoeng
- [3D-kunst II](#) (optional)  
15 studiepoeng
- [Konseptkunst - selvvalgt pensum](#) (optional)  
5 studiepoeng
- [Konseptkunst II](#) (optional)  
10 studiepoeng
- [Motion graphics](#)  
5 studiepoeng



# Emneoversikt

## 2MET110 Metodelære I

**Emnekode: 2MET110**

**Studiepoeng: 5**

### **Språk**

Norsk

### **Forkunnskaper**

Ingen

### **Læringsutbytte**

Studenten skal ha tilegnet seg grunnleggende teoretiske og praktiske kunnskaper og forståelse for informasjonskompetanse og for egnede utviklingsprosesser og metoder til bruk i digitale produksjoner.

### **Innhold**

Sentrale tema:

- Rapportering
  - o Dokumentbehandling
- Systemutviklingsstrategier
- Prosjektarbeid
  - o Organisering
  - o Planlegging
  - o Gruppearbeid
  - o Prosjekt

Metode

### **Organisering og arbeidsformer**

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



## **Vurderingsordning**

4 timers skriftlig individuell eksamen

## **Ansvarlig avdeling**

Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap



## **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





## 2DOV100 Design og visuell kommunikasjon I

**Emnekode: 2DOV100**

**Studiepoeng: 10**

### **Språk**

Norsk

### **Forkunnskaper**

Ingen

### **Læringsutbytte**

Studenten skal ha tilegnet seg:

- Kunnskaper om begrepet design og designprosesser
- Kunnskaper om todimensjonale uttrykksformer som grunnlag for kommunikasjon
- Kunnskaper innen digital bildebehandling
- Kunnskaper innen grunnleggende videoproduksjon

### **Innhold**

Sentrale tema:

- Generell design:
  - o Design / idéutvikling og kreativitet
  - o Fargelære / fargeteori symbolsk og estetisk
  - o Modifisert konturtegnning og perspektiviske virkemidler
  - o Fotografering
  - o Digital bildebehandling (photoshop)
- Videoproduksjon:
  - o Kameraets muligheter og begrensninger
  - o Mikrofon- og lydopptaksteknikk
  - o Opptaksteknikk, eksponering, kontrast og fargebalanse



- o Redigeringsteknikk
- o Filmspråkets dramaturgi, Manusskriving
- o Video på web

Filming, kameraplassering og lyssetting

## **Organisering og arbeidsformer**

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

## **Vurderingsordning**

Mappeevaluering. Mappen skal bestå av 5 individuelle oppgavebesvarelser. Det gis to karakterer i emnet. En karakter for videoproduksjon og en karakter for generell design.

## **Ansvarlig avdeling**

Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap



## 2ANI1121 Animasjon og interaktivitet I

**Emnekode: 2ANI1121**

**Studiepoeng: 10**

### **Språk**

Norsk

### **Forkunnskaper**

Ingen

### **Læringsutbytte**

Studenten skal ha tilegnet seg grunnleggende kunnskap om digital design, animasjon og interaktivitet.

### **Innhold**

Studentene lærer å skape virtuelle verdener og karakterer i et dataverktøy. Interaktivitet står sentralt og studentene lærer å skape denne gjennom programmering. Sentrale tema vil være:

- Tegning i digitale verktøy
- Grunnleggende animasjon
- Interaktivitet via mus og tastatur
- Grunnleggende programmeringsverktøy
- Lyd
- Video

### **Organisering og arbeidsformer**

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

### **Vurderingsordning**

Mappeevaluering

### **Ansvarlig avdeling**

Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap



## 2DOV200 Design og visuell kommunikasjon II

**Emnekode: 2DOV200**

**Studiepoeng: 10**

### **Språk**

Norsk

### **Forkunnskaper**

Ingen

### **Læringsutbytte**

Studenten skal ha tilegnet seg:

- Kunnskaper om bildets formalestetiske virkemidler
- Kunnskaper om bildeanalyse og kommunikasjonsprosesser
- Kunnskaper innen kunstteori som grunnlag for designutvikling
- Ferdigheter i bruken av estetiske virkemidler i visuell kommunikasjon
- Ferdigheter i bruken av bildets visuelle forrelementer
- Ferdigheter i bruken av bildets estetiske funksjoner
- Holdninger til sin rolle som kulturformidler innen interaktive medier

### **Innhold**

Sentrale tema:

- Animasjon, kunnskap om og erfaring i animasjonens ulike måter å formidle historier og budskap på
- Modellering av egne figurer, figuranatomi, skjelettoppbygging, bevegelse, ansiktsuttrykk og teksturer
- Design / stil og visuelle uttrykk
- Design og visuell kommunikasjon
- Visuelle estetiske virkemidler og komposisjon
- Form, estetiske elementer og estetiske funksjoner
- Bildeanalyse / massemediebilde
- Collage
- Storyboarding og animasjon. Beskrive sentrale scenebilder og lage skisser av de ulike scenene



Bruken av lyd og etterarbeid av lyd i animerte produksjoner

## **Organisering og arbeidsformer**

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

## **Vurderingsordning**

Mappeevaluering. Mappen skal bestå av 5 individuelle oppgavebesvarelser.

## **Ansvarlig avdeling**

Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap



## 2DIG11 Digital grafikk

**Emnekode: 2DIG11**

**Studiepoeng: 5**

### **Språk**

Norsk

### **Forkunnskaper**

Ingen

### **Læringsutbytte**

Studenten skal ha tilegnet seg:

- Kunnskaper om todimensjonale uttrykksformer som grunnlag for kommunikasjon
- Kunnskaper om bildets formalestetiske virkemidler
- Kunnskaper innen digital bildebehandling
- Ferdigheter i bruken av estetiske virkemidler i visuell kommunikasjon
- Ferdigheter i bruken av bildets visuelle forrelementer

### **Innhold**

Sentrale tema:

- Digital bildebehandling i Adobe Photoshop
- Design og visuell kommunikasjon
- Fargeteori symbolsk og estetisk
- Visuelle estetiske virkemidler og komposisjon

Enkel datagrafikk

### **Organisering og arbeidsformer**

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

### **Vurderingsordning**

Mappeevaluering. Mappen skal bestå av 2 individuelle oppgavebesvarelser.

### **Ansvarlig avdeling**



Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap



## 2ANI1122 Animasjon og interaktivitet II

Emnekode: 2ANI1122

Studiepoeng: 10

### Språk

Norsk

### Forkunnskaper

2ANI1121 Animasjon og interaktivitet I

### Læringsutbytte

Studenten skal ha tilegnet seg grunnleggende kunnskap innenfor objektorientert programmering og design for å kunne lage virtuelle interaktive simuleringer, dataspill og nettapplikasjoner.

### Innhold

Studentene lærer å skape virtuelle verdener og karakterer i et dataverktøy. Sentrale tema:

- Objektorientert programmering
- Utvikling av klassestrukturer
- Videregående programmeringsverktøy (array, lister, kollisjonsdetektering, etc.)
- Introduksjon til spillmotorarkitektur.
- Tile baserte verdener
- Spillmatematikk og fysikk

### Organisering og arbeidsformer

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

### Vurderingsordning

6 timers individuell skriftlig eksamen.

### Ansvarlig avdeling

Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap





## **2WEB011 Web og grensesnittdesign**

**Emnekode: 2WEB011**

**Studiepoeng: 5**

### **Språk**

Norsk

### **Forkunnskaper**

Ingen

### **Læringsutbytte**

Studenten skal ha tilegnet seg grunnleggende kunnskap om og ferdigheter i utvikling av løsninger på internett.

### **Innhold**

Design og utvikling av internett sider. Det legges vekt på konsistens og brukervennlighet. Kurset vil gi opplæring i et web-design verktøy samt brukergrensesnittdesign på web.

### **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



## 2VPR011 Videoproduksjon

Emnekode: 2VPR011

Studiepoeng: 5

### Språk

Norsk

### Forkunnskaper

2DOV100 Design og visuell kommunikasjon 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

### Organisering og arbeidsformer

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

### Vurderingsordning

Mappeevaluering. Mappen skal bestå av to oppgavebesvarelser.

### Ansvarlig avdeling

Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap



## 2FOTO21 Foto

Emnekode: 2FOTO21

Studiepoeng: 10

### Språk

Norsk

### Forkunnskaper

Ingen

### 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 levelldesign. 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



## **23DKUN100 3D-kunst I**

**Emnekode: 23DKUN100**

**Studiepoeng: 15**

### **Språk**

Norsk

### **Forkunnskaper**

Ingen

### **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



## **2ANI1123 Animasjon og interaktivitet III**

**Emnekode: 2ANI1123**

**Studiepoeng: 10**

### **Språk**

Norsk

### **Forkunnskaper**

2ANI1121 Animasjon og Interaktivitet I og 2ANI1122 Animasjon og interaktivitet II

### **Læringsutbytte**

Studenten skal ha tilegnet seg grunnleggende kunnskaper i gjennomføring av ett spill- og opplevelsesprosjekt.

### **Innhold**

Produksjonene gjennomføres etter felles retningslinjer. Arbeidet skal foregå i team. I prosjektet skal det utvikles digitale opplevelsesprodukter og i tillegg en prosjektrapport som skal baseres på fagkunnskap, og refleksjon over egen arbeids- og læringsprosess.

### **Organisering og arbeidsformer**

Studentene skal arbeide i grupper og delta på gruppeseminarer og veiledning med en veileder. Hver gruppe skal ha jevnlig møter med veileder i løpet av perioden.

### **Vurderingsordning**

Studentene leverer et prosjekt bestående av produkt og rapport. Muntlig eksamen basert på utvalg.

### **Ansvarlig avdeling**

Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap



## 2KH13-3 Arkitektur og design

**Emnekode: 2KH13-3**

**Studiepoeng: 15**

### **Språk**

Norsk

### **Forkunnskaper**

Ingen

### **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



## 2KK120 Konseptkunst I

**Emnekode: 2KK120**

**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 ulike typer animasjonsproduksjoner

### **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. Mappen skal bestå av 8 individuelle oppgavebesvarelser

### **Ansvarlig avdeling**

Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap



## 23DKRA100 3D-karakterrigging og animasjon

Emnekode: 23DKRA100

Studiepoeng: 15

### Språk

Norsk

### Forkunnskaper

Bygger på 3D modellering og 3D modelleringII/Avansert 3D modellering.

### Læringsutbytte

Studenten skal ha tilegnet seg kunnskaper som gjør han i stand til å lage en fullstendig rigg og et fullstendig animasjonssett for spill som kan brukes i digitale produksjoner. Studenten skal kunne rigge en karakter både med bones og biped å skinne og animere denne.

### Innhold

Sentrale tema:

- Karakterrigging
- Skinning
- Animasjon

### Organisering og arbeidsformer

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

Programvare: 3D studio Max

### Vurderingsordning

Det blir avholdt en praktisk eksamen på 7 timer på slutten av semesteret.

### Ansvarlig avdeling

Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap



## 2PILP22 Pilotproduksjon

**Emnekode: 2PILP22**

**Studiepoeng: 30**

### **Språk**

Norsk

### **Forkunnskaper**

Alle emner i første og andre studieår

### **Læringsutbytte**

Studenten skal ha tilegnet seg grunnleggende kunnskaper i gjennomføring av et større animasjonsprosjekt og prosjektarbeid. Studenten skal etter endt emne være i stand til å gjennomføre og være deltaker i et utviklingsprosjekt og ha forståelse for ulike utviklings- og prosjektstyringsmetoder.

### **Innhold**

Produksjonene gjennomføres etter felles retningslinjer. Arbeidet skal foregå i team som arbeider etter prosjektmetodikk. I prosjektet skal det utvikles digitale opplevelsesprodukter og i tillegg en prosjektrapport som skal baseres på fagkunnskap, og refleksjon over egen arbeids- og læringsprosess. Rapporten skal følge utdelte maler for rapportering.

### **Organisering og arbeidsformer**

Studentene skal arbeide i grupper og delta på gruppeseminarer og veiledning med en tildelt veileder. Hver gruppe skal ha jevnlig møter med sin veileder i løpet av perioden. Prosjektgruppene kan velge å knytte sitt prosjektarbeid opp til en ekstern samarbeidspartner. Det vil bli gjennomført presentasjoner for potensielle eksterne samarbeidspartnere.

### **Vurderingsordning**

Studentene leverer et prosjekt bestående av produkt og rapport. Muntlig eksamen. Muntlig eksamen kan justere prosjektet med én hel karakter opp eller ned.

### **Ansvarlig avdeling**

Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap



## **2IKP21 Interaktiv kunstproduksjon**

**Emnekode: 2IKP21**

**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



## **23DKUN200 3D-kunst II**

**Emnekode: 23DKUN200**

**Studiepoeng: 15**

### **Språk**

Norsk

### **Forkunnskaper**

3D-modellering

### **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**

Det blir avholdt en praktisk eksamen på 7 timer på slutten av semesteret hvor studenten skal lage ett scenario med effekter.

### **Ansvarlig avdeling**

Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap



## **2SVK05 Konseptkunst - selvvalgt pensum**

**Emnekode: 2SVK05**

**Studiepoeng: 5**

### **Språk**

Norsk

### **Forkunnskaper**

2KK120 Konseptkunst I og 2KK130 Konseptkunst II

### **Læringsutbytte**

Studentene skal ha tilegnet seg kunnskaper på et selvvalgt område innenfor konseptkunst.

### **Innhold**

Velges av student

### **Organisering og arbeidsformer**

Selvstudium med veiledning. Studentene skal velge sitt eget pensum innenfor konseptkunst tilsvarende 5 studiepoeng.

### **Vurderingsordning**

Studentene leverer et prosjekt bestående av produkt og rapport.

### **Ansvarlig avdeling**

Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap



## 2KK130 Konseptkunst II

Emnekode: 2KK130

Studiepoeng: 10

### Språk

Norsk

### Forkunnskaper

Design og visuell kommunikasjon og 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





## 2MG11 Motion graphics

**Emnekode: 2MG11**

**Studiepoeng: 5**

### **Språk**

Norsk

### **Forkunnskaper**

Ingen

### **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