



Studieplan 2009/2010

Bachelor i opplevelsesproduksjon og interaktive medier

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 opplevelsesproduksjon og interaktive medier.

Innledning

Samtiden er preget av hurtige forandringer hva angår medier og informasjonsteknologi. I yrkesliv og fritid ser vi at nye kunnskapsområder etableres i forskjellige interdisiplinære møter. Koplinger mellom kunst og teknikk blir stadig mer vanlig, og begreper som design, brukervennlighet, interaktivitet og opplevelse blir viktige. Dette skjer i sammenhenger der informasjonsprodukter, utdanningsmuligheter, underholdningsarenaer og næringsutvikling endres og utvikles i hurtigere tempo. Opplevelsen blir mer sentral i samfunnslivet, innenfor opplæring, arbeid og fritid. Opplevelsesindustrien kommer til å spille en stadig viktigere rolle i årene som kommer, og den forventes å vokse kraftig. Denne utviklingen fordrer kompetente fagpersoner som har kunnskaper om den nyeste teknikken, informasjonsformidling, interaktive prosesser, spill og mediedesign for ulike brukergrupper. Bachelorstudiet i opplevelsesproduksjon og interaktive medier er rettet mot de mange nye virksomhetsområder og arbeidsmuligheter som venter i sektoren medier og informasjonsteknologi.

Læringsutbytte

Studentene skal:

- ha lært om den historiske utvikling bak dagens spill, medie- og kommunikasjonssamfunn.
- ha gode ferdigheter om utviklingsprosesser 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 interaktive medieprodukter.
- få erfaring med tverrfaglige produksjoner innenfor høgskolen og i eksterne bedrifter.
- kunne starte opp egne firma innenfor interaktiv digital opplevelsesproduksjon.

Målgruppe

Utdanningen er innrettet på studenter som vil arbeide med interaktive medier innenfor opplevelsesindustri, spilldesign, animasjon og tilgrensende områder.

Kompetanse



Høgskolen i Hedmark

Fullført studium gir rett til tittelen Bachelor i opplevelsesproduksjon og interaktive medier. 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 animasjoner, spill og multimedia-applikasjoner. Den gir også et godt grunnlag for alle typer arbeid som krever tverrfaglig kunnskap om multimedia, dvs. tradisjonelle områder i næringsliv og offentlig sektor. Utdanningen gir også kunnskaper som kan danne basis for fortsatt arbeid innenfor utdannelsessektoren og i forsknings- og utviklingsarbeid.

Opptakskrav fritekst

Opptakskravene til studiet er generell studiekompetanse eller godkjent realkompetanse

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

I løpet av 3. semester velger studentene fordypning. Studiet kan i dag tilby fire fordypninger: animasjon, spilldesign, spillprogrammering og konseptkunst

Det tredje studieåret gir mulighet for ytterligere fordypning. 30 studiepoeng er knyttet til et avsluttende prosjekt hvor grupper av studenter med ulik kompetanse fra utdanningen, 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.

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

- [Animasjon og interaktivitet I](#)

10 studiepoeng

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

5 studiepoeng

- [Metodelære I](#)

5 studiepoeng



- **[Design og visuell kommunikasjon I](#)**

10 studiepoeng

- **[3D-Modellering](#)**

5 studiepoeng

- **[Design og visuell kommunikasjon II](#)**

10 studiepoeng

- **[Animasjon og interaktivitet II](#)**

10 studiepoeng

- **[Web og grensesnittdesign](#)**

5 studiepoeng

- **[3D-Modellering II](#)**

10 studiepoeng

- **[Videoproduksjon](#)**

5 studiepoeng

- **[Animasjon og interaktivitet III](#)**

10 studiepoeng

- **[Spilldesign](#)**

5 studiepoeng

- **[Interaktiv 3D-design I](#)**

10 studiepoeng

- **[Metodelære II](#)**

5 studiepoeng

- **[C++ Primer](#)** (optional)

15 studiepoeng



- **3D-karakterrigging og animasjon** (optional)
15 studiepoeng
- **Konseptkunst I** (optional)
15 studiepoeng
- **Pilotproduksjon**
30 studiepoeng
- **Interaktiv 3D-Design II**
10 studiepoeng
- **Skuespill og regi for animatøren** (optional)
10 studiepoeng
- **Spillmotorarkitektur** (optional)
10 studiepoeng
- **Konseptkunst II** (optional)
10 studiepoeng
- **Spillprogrammering - Selvvalgt pensum** (optional)
10 studiepoeng
- **Konseptkunst - Selvvalgt pensum** (optional)
10 studiepoeng
- **Historie- og karakterutvikling for interaktive medie** (optional)
10 studiepoeng
- **3D-Animasjon** (optional)
10 studiepoeng



Emneoversikt

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



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



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



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



23DM01 3D-Modellering

Emnekode: 23DM01

Studiepoeng: 5

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

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

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 formelementer
- 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



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



23DM021 3D-Modellering II

Emnekode: 23DM021

Studiepoeng: 10

Språk

Norsk

Forkunnskaper

23DM01 3D Modellering.

Læringsutbytte

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

Innhold

Sentrale tema:

- Videregående modelleringsteknikker
- Materialer
- Tekstur
- Lyssetting
- Rendring
- Effekter i 3D som Particles og Reactor

Organisering og arbeidsformer

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



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



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



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



2I3D011 Interaktiv 3D-design I

Emnekode: 2I3D011

Studiepoeng: 10

Språk

Norsk

Forkunnskaper

Alle emner i første studieår.

Læringsutbytte

Studenten skal ha tilegnet seg kunnskaper som gjør han i stand til å utvikle enkle digitale spill og opplevelser som har en logisk oppbygging og et godt visuelt og interaktivt design.

Innhold

Kurset har fokus på å designe virtuelle interaktive 3D-verdener, og går inn på grunnleggende teknikker for å lage innhold til sanntidsapplikasjoner. Studentene lærer å benytte en 3D-spillmotor der de utvikler spill- og opplevelsesprodukter, og ser på standard konsepter rundt dette.

Organisering og arbeidsformer

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

Vurderingsordning

Mappeevaluering bestående av 2 oppgaver.

Ansvarlig avdeling

Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap



2MET120 Metodelære II

Emnekode: 2MET120

Studiepoeng: 5

Språk

Norsk

Forkunnskaper

Alle emner i første studieår

Læringsutbytte

Studenten skal ha tilegnet seg grunnleggende teoretiske og praktiske kunnskaper og forståelse for prosjektstyring.

Innhold

Sentrale tema:

- Prosjektstyring
- Risikohåndtering
- Prosjektdesign

- Problemløst læring

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



2CP01 C++ Primer

Emnekode: 2CP01

Studiepoeng: 15

Språk

Norsk

Forkunnskaper

Animasjon og interaktivitet I, II og III

Læringsutbytte

Studenten skal ha tilegnet seg kunnskaper om teknikker i forbindelse med objektorientert programmering i C++. Hun skal være i stand til å lage godt dokumenterte og godt oppbygde applikasjoner ved hjelp av standard- og 3-parts programmeringsbiblioteker.

Innhold

Sentrale tema:

- Klasser og objektorientert programmering
- Namespace og scopes
- Arv og polymorfi
- Templates
- STL
- Programming patterns
- Hendelsesorientert programmering
- Exception handling
- Debugging

Organisering og arbeidsformer

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

Vurderingsordning

6 timers skriftlig individuell eksamen på datamaskin.

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



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



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 projektrapport 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



2I3D012 Interaktiv 3D-Design II

Emnekode: 2I3D012

Studiepoeng: 10

Språk

Norsk

Forkunnskaper

Alle emner i første og andre studieår.

Læringsutbytte

Studenten skal ha tilegnet seg kunnskaper som gjør han i stand til å utvikle helhetlige digitale spill og opplevelser som har et profesjonelt visuelt uttrykk

Innhold

Emnet ser nærmere på teknikker brukt i utvikling av spill, og i opplevelse generelt. Det blir fokusert på finsliping av teknikker for visuelt uttrykk og en god interaktivitet.

Organisering og arbeidsformer

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

Vurderingsordning

Mappeevaluering bestående av 2 mappeoppgaver.

Ansvarlig avdeling

Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap



2SRA12 Skuespill og regi for animatøren

Emnekode: 2SRA12

Studiepoeng: 10

Språk

Norsk

Forkunnskaper

Læringsutbytte

Studenten skal ha tilegnet seg kunnskaper om teateret som uttrykks-, kontakt- og kommunikasjonsmiddel, sine skapende evner, gruppedynamiske og sosiale relasjoner, det fysiske uttrykk i et rom, animasjonsfigurens menneskelige kvaliteter og hvordan det fysiske uttrykket påvirker en tilskuer/spiller i større grad enn det talte ord.

Innhold

Emnet ser nærmere på:

- Scenekunstens påvirkning på animasjonskunstneren gjennom blant annet teaterets historikk og terminologi, de sju spillbegrepene og animasjonsfigurens forhold til kamera.
- Scenekunstens ulike uttrykk gjennom Rudolf Laban's "Effort teori" for bevegelse i rom, scenisk spill i et avgrenset rom, karakterens påvirkning på tilskueren, improvisasjon uten manus og K. Stanislavskij's skuespillmetode i praksis.

Organisering og arbeidsformer

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

Vurderingsordning

3 dagers hjemmeeksamen

Ansvarlig avdeling

Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap



2SPIM130 Spillmotorarkitektur

Emnekode: 2SPIM130

Studiepoeng: 10

Språk

Norsk

Forkunnskaper

2CP01 C++ primer

Læringsutbytte

Studentene skal ha tilegnet seg kunnskaper om arkitekturen og delene i en 3D-spillmotor. Hun skal kunne benytte en 3d-spillmotor til å programmere effektive interaktive virtuelle scener og spill.

Innhold

Sentrale tema:

- 3d-objekter
- materialer
- scenografer / scene organisering
- lys / skygge
- kollisjonsdetektering
- animasjonstyper
- fysikksimulering
- partikkelsystemer
- input
- 2D-interface, GUI
- scripting
- 3d-rendringsoptimalisering
- 2 og 3d-lyd
- Praktisk spillprogrammering gjennom å benytte en konkret spillmotor, og gjøre forandringer på denne.

Organisering og arbeidsformer

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

Vurderingsordning



Muntlig eksamen

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



2SVS100 Spillprogrammering - Selvvalgt pensum

Emnekode: 2SVS100

Studiepoeng: 10

Språk

Norsk

Forkunnskaper

2CP01 C++ primer og 2SPIM130 Spillmotorarkitektur

Læringsutbytte

Studentene skal ha tilegnet seg kunnskaper innenfor spillprogrammering tilsvarende 10 studiepoeng.

Innhold

Velges av student i samråd med faglærer.

Organisering og arbeidsformer

Selvstudium under veiledning.

Vurderingsordning

Muntlig eksamen

Ansvarlig avdeling

Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap



2SVK100 Konseptkunst - Selvvalgt pensum

Emnekode: 2SVK100

Studiepoeng: 10

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 10 studiepoeng.

Vurderingsordning

Studentene leverer et prosjekt bestående av produkt og rapport.

Ansvarlig avdeling

Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap



2HIKA130 Historie- og karakterutvikling for interaktive medie

Emnekode: 2HIKA130

Studiepoeng: 10

Språk

Norsk

Forkunnskaper

Læringsutbytte

Mål:

Studenten skal ha tilegnet seg kunnskap om:

- Å utvikle karakterer i en handling
- Å bygge opp en fortellende handling til bruk i data spill og andre interaktive medier.
- Historieutviklingen for bok, film og interaktivt media.
- Å forfatte et utkast til et manus for film.
- Å forfatte et utkast til et manus for interaktivt media.
- Å redigere et manuskript.

Innhold

Sentrale tema:

- Litterære sjangere.
- Karakteroppbygging i interaktive medier.
- Hvem og hva styrer et spill.
- Systemer for dialogoppbygging i interaktive medier.
- Synergieffekten som oppstår fra historie til spiller via strukturen i historien.
- De ulike fellene som gir en dårlig historie.
- Manusskriving i team og individuelt.



Organisering og arbeidsformer

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

Vurderingsordning

3 dagers hjemmeeksamen.

Ansvarlig avdeling

Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap



23DA1201 3D-Animasjon

Emnekode: 23DA1201

Studiepoeng: 10

Språk

Norsk

Forkunnskaper

Bygger på 3D-modellering, 3D-modelleringII/Avansert 3D modellering og 3D-karakterrigging og animasjon.

Læringsutbytte

Studenten skal ha tilegnet seg videregående kunnskaper som gjør han/hun i stand til å lage et komplett animasjonssett til spill, pluss en kortfilm som de kan bruke som showreel for å vise sine animasjonskunnskaper.

Innhold

Emnet vil gi kunnskaper om produksjon av 3D-film.

Organisering og arbeidsformer

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

Gjennom hele emnet arbeider studentene enkeltvis med en oppgave. Studentene skal utføre ett prosjekt ut fra en gitt milepælsplan. Prosjektet skal utføres individuelt for å sikre at hver student har grunnleggende kompetanse innenfor alle gitte områder i pensum. Etter hver milepæl vil studentene få tilbakemelding på produktet. Til prosjektet skal studenten også skrive en rapport, som skal være med på å vise om studenten har forståelse av stoffet, samt klarer å reflektere rundt valg han/hun har gjort. Denne skal følge en bestemt mal.

Vurderingsordning

Mappeevaluering med to mappeoppgaver bestående av produkt og rapport.

Ansvarlig avdeling

Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap