



Studieplan 2010/2011

Bachelor i virtuell kunst og design

Studiepoeng: 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 tilegnet seg:

- Kunnskaper om den historiske utvikling bak dagens medie- og kommunikasjonssamfunn.
- Ferdigheter om formgivingsprosesser fra idé til ferdig produkt.
- Ferdigheter innenfor informasjonsvitenskapelige fag som ligger til grunn for kunstproduksjon.
- Ferdigheter innenfor kunstneriske fag som design, tegning, modellering, komposisjon, lydsetting, film/video og 2D og 3D animasjon.
- Kunnskaper om kritisk tenkning, logikk, kommunikasjon og problemløsning knyttet til digitale virtuelle medieprodukter.
- Erfaring med tverrfaglige produksjoner innenfor høgskolen og i eksterne bedrifter.
- Kunnskap som gjør dem i stand til å starte opp egne firma innenfor digitale medier.

Målgruppe

Utdanningen er innrettet på studenter som vil arbeide med digitale og interaktive medier. Utdanningen er spesielt rettet mot studenter som ønsker å konseptualisere og 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. 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 tverrfaglig 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 utdanningssektoren 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 laboratoriearbeid 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 bokstavkarakterer fra A-F, der E er laveste ståkarakter. Se nærmere i emnebeskrivelser for hvert emne.

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.

I studiets femte semester skal hver student hospitere i en yrkesrelevant bedrift. Hospiteringsperioden er på 3 uker. I denne perioden skal studentene få en liten smakebit på hva det vil si å være ute i arbeid. Refleksjoner og læring fra perioden skal legges frem i en rapport. Studentene har selv ansvaret for å finne en bedrift de kan hospitere i.

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.

Emneoversikt

Emner

Studiepoeng År 1 År 2 År 3

- [Design og visuell kommunikasjon I](#)

10 studiepoeng

- [Animasjon og interaktivitet I](#)

10 studiepoeng

- [Animasjon og spillhistorikk](#)

10 studiepoeng

- [Animasjon og interaktivitet II](#)

10 studiepoeng

- [3D-Modellering](#)

10 studiepoeng

- [Design og visuell kommunikasjon II](#)

10 studiepoeng



- [Arkitektur og design](#)
15 studiepoeng
- [3D-kunst](#)
15 studiepoeng
- [Konseptkunst I](#)
15 studiepoeng
- [Foto](#)
15 studiepoeng
- [Motion graphics](#)
10 studiepoeng
- [Konseptkunst II](#)
10 studiepoeng
- [Interaktiv kunstproduksjon](#)
10 studiepoeng
- [Pilotproduksjon](#)
30 studiepoeng



Emneoversikt

2DOV101 Design og visuell kommunikasjon I

Emnekode: 2DOV101

Studiepoeng: 10

Språk

Norsk

Forkunnskaper

Ingen

Læringsutbytte

Studenten skal ha tilegnet seg kunnskaper om:

- Begrepet design og designprosesser
- Todimensjonale uttrykksformer som grunnlag for kommunikasjon
- Digital bildebehandling
- Bildets formalestetiske virkemidler
- Bildeanalyse og kommunikasjonsprosesser
- Brukergrensesnitt
- Kunstteori som grunnlag for designutvikling
- Bruken av estetiske virkemidler i visuell kommunikasjon
- Bruken av bildets visuelle formelementer
- Bruken av bildets estetiske funksjoner

Sin rolle som kulturformidler innen interaktive medier

Studenten skal ha tilegnet seg kunnskaper om:

- Begrepet design og designprosesser
- Todimensjonale uttrykksformer som grunnlag for kommunikasjon
- Digital bildebehandling
- Bildets formalestetiske virkemidler
- Bildeanalyse og kommunikasjonsprosesser
- Brukergrensesnitt
- Kunstteori som grunnlag for designutvikling
- Bruken av estetiske virkemidler i visuell kommunikasjon
- Bruken av bildets visuelle formelementer
- Bruken av bildets estetiske funksjoner



- Sin rolle som kulturformidler innen interaktive medier

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)
 - Design og utvikling av internett sider.
 - Web-design verktøy
 - Design / stil og visuelle uttrykk
 - Design og visuell kommunikasjon
 - Visuelle estetiske virkemidler og komposisjon
 - Form, estetiske elementer og estetiske funksjoner
 - Bildeanalyse / massemediebilde
- collage

Organisering og arbeidsformer

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

Vurderingsordning

Mappevurdering bestående av to oppgaver

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



2ANIS100 Animasjon og spillhistorikk

Emnekode: 2ANIS100

Studiepoeng: 10

Språk

Norsk

Forkunnskaper

Ingen

Læringsutbytte

Studenten skal ha tilegnet seg grunnleggende kunnskaper om den historiske utvikling bak dagens animasjon-, 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
- Filmhistorie
- Spillhistorie/dataspill, pedagogiske spill
- Animasjonsfilm-historie
- Animasjonsfilm i Norge, Europa og Amerika
- Eksperimentell animasjonsfilm
- Tegnefilm – utvikling og historie
- Animasjonsfilmens rolle i nyere digitale media
- Kunsthistorie

Organisering og arbeidsformer

Forelesninger og gruppesamtaler

Vurderingsordning

4 timers skriftlig individuell eksamen



Ansvarlig avdeling

Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap



2ANI1122 Animasjon og interaktivitet II

Emnekode: 2ANI1122

Studiepoeng: 10

Språk

Norsk

Forkunnskaper

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



23DM100 3D-Modellering

Emnekode: 23DM100

Studiepoeng: 10

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 individuell praktisk eksamen på 7 timer på slutten av semesteret.

Ansvarlig avdeling

Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap



2DOV201 Design og visuell kommunikasjon II

Emnekode: 2DOV201

Studiepoeng: 10

Språk

Norsk

Forkunnskaper

Ingen

Læringsutbytte

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

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
- Storyboarding og animasjon. Beskrive sentrale scenebilder og lage skisser av de ulike scenene.
- Bruken av lyd og etterarbeid av lyd i animerte produksjoner
- Mikrofon og lydopptak, opptaksteknikk, eksponering, kontrast, fargebalanse og redigeringsteknikk
- Filmspråkets dramaturgi, manusskriving
- Filming, kameraplassering og lyssetting
- Lyssetting, video-, og lydeffekter, lydbearbeiding i After Effects.
- Keying og compositing

Fargekorrigering, stil og form

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
- **Storyboarding og animasjon.** Beskrive sentrale scenebilder og lage skisser av de ulike scenene.
- Bruken av lyd og etterarbeid av lyd i animerte produksjoner



- Mikrofon og lydopptak, opptaksteknikk, eksponering, kontrast, fargebalanse og redigeringsteknikk
- Filmspråkets dramaturgi, manusskriving
- Filming, kameraplassering og lyssetting
- Lyssetting, video-, og lydeffekter, lydbearbeiding i After Effects.
- Keying og compositing

Fargekorrigering, stil og form

Organisering og arbeidsformer

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

Vurderingsordning

Mappevurdering bestående av to oppgaver.

Ansvarlig avdeling

Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap



2ARK100 Arkitektur og design

Emnekode: 2ARK100

Studiepoeng: 15

Språk

Norsk

Forkunnskaper

Ingen

Læringsutbytte

Studenten skal ha tilegnet seg kunnskaper om:

- Arkitektur og hva som kjennetegner ulike perioder
- Arkitektur, kunst og formkultur som referanse for skapende virksomhet og sette dette i relasjon til den kulturelle virkelighet
- Å utvikle, visualisere, vurdere og dokumentere egen skapende prosess fra idé til ferdig form/produkt
- Kunstteori som grunnlag for designutvikling
- Kunst og kultur som kommunikasjon i en global sammenheng
- 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

Studenten skal ha tilegnet seg kunnskaper om:

- Arkitektur og hva som kjennetegner ulike perioder
- Arkitektur, kunst og formkultur som referanse for skapende virksomhet og sette dette i relasjon til den kulturelle virkelighet
- Å utvikle, visualisere, vurdere og dokumentere egen skapende prosess fra idé til ferdig form/produkt
- Kunstteori som grunnlag for designutvikling
- Kunst og kultur som kommunikasjon i en global sammenheng
- 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

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

Mappevurdering bestående av to oppgaver.

Ansvarlig avdeling

Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap



23DKUN101 3D-kunst

Emnekode: 23DKUN101

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

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

Mappevurdering bestående av to oppgaver.

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



2FOTO22 Foto

Emnekode: 2FOTO22

Studiepoeng: 15

Språk

Norsk

Forkunnskaper

Ingen

Læringsutbytte

Studentene skal ha tilegnet seg kunnskaper om:

- Kamerabruk, innstillingsmuligheter, funksjoner og virkemåte
- Fototeknikk, lukker, blender, lysmåling og valg av optikk.
- Hvordan fotografen skaper bilder med tilgjengelig lys, og hvilke effekter som kan brukes for å skape virkningsfulle bilder
- Digital sorthvitt fotografering hvor forståelse av gråtoner er viktig.
- Generell teori om lys, og dermed bedre forståelsen av hva fotografering handler om.
- Bølgelengde, brytning og fargespekteret og dermed bedre forståelse av lyssetting.

- Uttrykkshistorie og fotohistorie.
- 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



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

Mappevurdering bestående av to oppgaver.

Ansvarlig avdeling

Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap



2MG12 Motion graphics

Emnekode: 2MG12

Studiepoeng: 10

Språk

Norsk

Forkunnskaper

Ingen

Læringsutbytte

Studentene skal ha tilegnet seg kunnskaper om prinsipper og teknikker for:

Animasjon av stillbilder, grafikk, tekst og kunstnerisk uttrykk

Innhold

Sentrale tema:

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

Grafisk uttrykk

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



Mappevurdering bestående av to oppgaver.

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



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



2PILP23 Pilotproduksjon

Emnekode: 2PILP23

Studiepoeng: 30

Språk

Norsk

Forkunnskaper

Alle emner i første og andre studieår.

Læringsutbytte

Studenten skal ha tilegnet seg grunnleggende kunnskaper i gjennomføring av spill- og opplevelsesprosjekter 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 kan justere prosjektet med én hel karakter opp eller ned.

Ansvarlig avdeling

Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap