



Studieplan 2013/2014

Bachelor i virtuell kunst og design

Studiepoeng: 180

Studiets varighet, omfang og nivå

Studiet er en grunnutdanning som går på heltid over 3 år med til sammen 180 studiepoeng.

Innledning

Virtuell kunst og design legger vekt på digital kunst, design og visuell kommunikasjon. 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

En kandidat med fullført kvalifikasjon har følgende totale læringsutbytte:

Kunnskaper:

- har generell kunnskap om den historiske utvikling bak dagens medie- og kommunikasjonssamfunn
- har grunnleggende kunnskap om kritisk tenkning, kommunikasjon og problemløsning knyttet til digitale og virtuelle medieprodukter
- har god kunnskap om produksjon knyttet til digitale og virtuelle medieprodukter

Ferdigheter:

- kan beherske formgivingsprosesser fra idé til ferdig produkt
- kan anvende, finne, vurdere og henvide til informasjonsvitenskapelige fag som ligger til grunn for kunstproduksjon
- kan beherske teknikker, metoder og teorier innenfor design, tegning, komposisjon, konseptkunst, foto, film/video, lydsetting, animasjon (2D og 3D animasjon) 3D-modellering og 3D-kunst

Generell kompetanse:



- kan planlegge og gjennomføre varierte arbeidsoppgaver og prosjekter som strekker seg over tid, alene og som deltaker i en gruppe, og i tråd med etiske krav og retningslinjer

Målgruppe

Utdanningen retter seg mot studenter som vil arbeide med digitale og interaktive medier. Utdanningen er spesielt rettet mot studenter som ønsker og 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, kunst og kultur, animasjoner, og multimedia-applikasjoner. Studiet 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 arbeid innenfor utdanningssektoren og i forsknings- og utviklingsarbeid.

Opptakskrav

Generell studiekompetanse eller realkompetanse på tilsvarende nivå.

Undervisnings- og læringsformer

Undervisningen er basert på forelesninger, praktiske øvelser og webstøtte. De fleste emner er praktisk anlagt med betydelig vekt på oppgaveløsning og selvstudium.

Obligatorisk frammøte er knyttet til forelesninger i forbindelse med ny fagteori, og i bruk av digitale program i sammenheng med praktisk arbeid (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. Det benyttes varierte vurderingsformer, se nærmere i emnebeskrivelser for hvert emne.

Internasjonalisering

I studieplanen er det gjort plass for opphold ved en utdanningsinstitusjon i utlandet i 3. og eventuelt 4. semester. Studieoppholdet må være godkjent av høgskolen, slik at emnene kan innpasses i studiet.

Samarbeidsinstitusjoner:

Swansea Metropolitan University. England

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

Studiet organiseres med forelesninger, praktiske øvelser, kollokvier / gruppearbeid og selvstudium. Det gjøres bruk av e-læringssystemet Fronter gjennom hele studiet.

30 studiepoeng er knyttet til et avsluttende prosjekt (pilotprosjekt) hvor grupper av studenter med ulik kompetanse fra utdanningen, samarbeider og gjennomfører et prosjekt. Prosjektet kan foregå i samspill med næringslivet.

Når det gjelder emnenes innhold, arbeids- og vurderingsformer, vises det til omtalen av de enkelte emner. Studiets emnesammensetning og progresjon framgår under emneoversikten.

Emneoversikt

Emner

Studiepoeng År 1 År 2 År 3



- [Design og visuell kommunikasjon I](#)
10 studiepoeng S1(H)
- [Animasjon og interaktivitet I](#)
10 studiepoeng S1(H)
- [Tegning](#)
10 studiepoeng S1(H)
- [3D-Modellering](#)
10 studiepoeng S2(V)
- [Design og visuell kommunikasjon II](#)
10 studiepoeng S2(V)
- [Animasjon og interaktivitet II](#)
10 studiepoeng S2(V)
- [Konseptkunst](#)
30 studiepoeng S3(H)
- [3D-kunst](#)
30 studiepoeng S4(V)
- [Motion Graphics](#)
20 studiepoeng S5(H)
- [Preproduksjon for Pilot](#)
10 studiepoeng S5(H)
- [Pilotproduksjon](#)
30 studiepoeng S6(V)



Emneoversikt

2DOV101 Design og visuell kommunikasjon I

Emnekode: 2DOV101

Studiepoeng: 10

Språk

Norsk

Forkunnskaper

Ingen spesielle krav

Læringsutbytte

En kandidat med fullført kvalifikasjon har følgende læringsutbytte i emnet:

Kunnskaper:

- har bred kunnskap om todimensjonale uttrykksformer som grunnlag for kommunikasjon
- har bred kunnskap om digital bildebehandling
- har grunnleggende kunnskap om bildets formalestetiske virkemidler
- kjenner til kommunikasjonsprosesser
- har bred kunnskap om brukergrensesnitt
- kjenner til kunstteori som grunnlag for designutvikling

Ferdigheter:

- kan beherske bruken av estetiske virkemidler i visuell kommunikasjon
- kan beherske bruken av bildets visuelle formelementer
- kan anvende designbegrepet gjennom designprosesser

Innhold

Sentrale tema:

- grunnleggende designprinsipper
- design, idéutvikling og kreativitet
- web-design
- design og visuell kommunikasjon
- fargelære / fargeteori symbolsk og estetisk
- grafisk brukergrensesnitt GUI-design/Brukeropplevelse (UX-design)



- mediehistorikk
- etikk
- visuelle estetiske virkemidler og komposisjon
- innføring i grunnleggende bruk av Photoshop

Organisering og arbeidsformer

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

Obligatoriske krav som må være godkjent før man kan avlegge eksamen

- 4-6 individuelle oppgaver i henhold til semesterplanen

Vurderingsordning

Mappevurdering bestående av to individuelle oppgaver.

Vurderes med graderte bokstavkarakterer fra A-F, der E er laveste ståkarakter.

Ansvarlig avdeling

Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap



2ANI1121 Animasjon og interaktivitet I

Emnekode: 2ANI1121

Studiepoeng: 10

Språk

Norsk

Forkunnskaper

Ingen spesielle krav

Læringsutbytte

En kandidat med fullført kvalifikasjon har følgende læringsutbytte i emnet:

Kunnskaper:

- har grunnleggende kunnskaper om teknikker 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:

- kreativ produksjon med digitale verktøy
- grunnleggende animasjon og animasjonsteori
- interaktivitet via mus og tastatur
- grunnleggende programmering
- spillhistorikk

Organisering og arbeidsformer

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

Obligatoriske krav som må være godkjent før man kan avlegge eksamen

- 5-8 individuelle oppgavebesvarelser i henhold til semesterplanen

Vurderingsordning

- 6 timer individuell praktisk/skriftlig eksamen som teller 60 % av endelig karakter
- mappevurdering, bestående av to individuelle oppgaver, som teller 40 % av endelig karakter



Det forutsettes at begge deleksamene er bestått for at emnet skal vurderes til bestått.

Vurderes med graderte bokstavkarakterer fra A-F, der E er laveste ståkarakter.

Ansvarlig avdeling

Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap



2TEG101 Tegning

Emnekode: 2TEG101

Studiepoeng: 10

Språk

Norsk

Forkunnskaper

Ingen spesielle krav.

Læringsutbytte

En kandidat med fullført kvalifikasjon har følgende læringsutbytte i emnet:

Kunnskaper:

- har gode kunnskaper om komposisjonsprinsipper
- har grunnleggende kunnskap om anatomi og proporsjoner
- har grunnleggende kunnskap om teknikker for bruk av lys og skygge

Ferdigheter:

- kan beherske formanalyse av objekter
- kan grunnleggende tegneteknikker

Innhold

Sentrale tema:

- frihåndstegning
- design / stil og visuelle uttrykk
- form, estetiske elementer og estetiske funksjoner
- perspektivtegning
- modell- og croquitegning

Organisering og arbeidsformer

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

Obligatoriske krav som må være godkjent før man kan avlegge eksamen

6-8 individuelle oppgaver i henhold til semesterplanen.



Vurderingsordning

Mappevurdering bestående av 2 individuelle oppgaver.

Vurderes med graderte bokstavkarakterer fra A-F, der E er laveste ståkarakter

Ansvarlig avdeling

Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap



23DM100 3D-Modellering

Emnekode: 23DM100

Studiepoeng: 10

Språk

Norsk

Forkunnskaper

Ingen spesielle krav

Læringsutbytte

En kandidat med fullført kvalifikasjon har følgende læringsutbytte i emnet:

Kunnskaper:

- har grunnleggende kunnskaper i 3D-modellering og visualisering
- har bred kunnskap om sentrale verktøy, prosesser og metoder

Innhold

Sentrale tema:

- grunnleggende modelleringsteknikker
- previsualisering
- materialer
- teksturer
- lyssetting
- rendring

Organisering og arbeidsformer

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

Obligatoriske krav som må være godkjent før man kan avlegge eksamen

- 4-6 individuelle oppgaver i henhold til semesterplanen.

Vurderingsordning

Mappevurdering bestående av to individuelle oppgaver.



Vurderes med graderte bokstavkarakterer fra A-F, der E er laveste ståkarakter

Ansvarlig avdeling

Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap



2DOV201 Design og visuell kommunikasjon II

Emnekode: 2DOV201

Studiepoeng: 10

Språk

Norsk

Forkunnskaper

Ingen spesielle krav

Læringsutbytte

En kandidat med fullført kvalifikasjon har følgende læringsutbytte i emnet:

Kunnskaper:

- har grunnleggende kunnskap om redigering og teknikker for visuelle effekter
- har gode kunnskaper om form og stil på video

Ferdigheter:

- kan beherske bruken av videokamera

Innhold

Sentrale tema:

- storyboarding. Beskrive sentrale scenebilder og lage skisser av de ulike scenene
- oppsett av animatic med storyboards i videoredigeringsprogram
 - bruken av lyd og etterarbeid av lyd i videoproduksjoner
 - mikrofon og lydopptak, opptaksteknikk, eksponering, kontrast, fargebalanse og redigeringsteknikk
 - dramaturgi og historieoppbygging
 - manusskriving og fortelle teori
 - genre i film
 - animasjonsfilm
 - særtrekk ved film og spill
 - filming, kameraplassering og bildeutsnitt
 - lyssetting, video-, og lydeffekter, lydbearbeiding
 - videoredigering i Adobe Premiere Pro
 - keying og compositing i Adobe After Effects



- fargekorrigering, stil og form i Adobe After Effects

Organisering og arbeidsformer

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

Obligatoriske krav som må være godkjent før man kan avlegge eksamen

2 individuelle oppgaver i henhold til semesterplanen.

Vurderingsordning

- en individuell oppgave som teller 40 % av endelig karakter
- en gruppeoppgave som teller 60 % av endelig karakter

Det forutsettes at begge deleksamene er bestått for at emnet skal vurderes til bestått.

Vurderes med graderte bokstavkarakterer fra A-F, der E er laveste ståkarakter

Ansvarlig avdeling

Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap



2ANI1122 Animasjon og interaktivitet II

Emnekode: 2ANI1122

Studiepoeng: 10

Språk

Norsk

Forkunnskaper

Anbefalte kunnskaper: 2ANI1121 eller 2ANI1121A- Animasjon og interaktivitet I

Læringsutbytte

En kandidat med fullført kvalifikasjon har følgende læringsutbytte i emnet:

Kunnskaper:

- har god kjennskap til maskin -og programvare for mobile enheter

Ferdighet:

- kan skape innhold og interaktivitet til en app

Innhold

Studentene lærer å lage design, animasjoner og interaktivitet til en app for mobile og håndholdte enheter.

Sentrale tema:

- app-utvikling
- mobile brukergrensesnitt
- animasjonsteori og teknikker
- eventbasert interaktivitet
- klasser og funksjoner

Organisering og arbeidsformer

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

Obligatoriske krav som må være godkjent før man kan avlegge eksamen

2 -4 individuelle oppgavebesvarelser i henhold til semesterplanen.



Vurderingsordning

- 4 timer individuell skriftlig eksamen som teller 60 % av endelig karakter
- mappevurdering, bestående av to individuelle oppgaver, som teller 40 % av endelig karakter

Det forutsettes at begge deleksamene er bestått for at emnet skal vurderes til bestått. Vurderes med graderte bokstavkarakterer fra A-F, der E er laveste ståkarakter.

Ansvarlig avdeling

Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap



2KK140 Konseptkunst

Emnekode: 2KK140

Studiepoeng: 30

Språk

Norsk

Forkunnskaper

Anbefalte forkunnskaper: 2DOV101-Design og visuell kommunikasjon I og 2DOV201-Design og visuell kommunikasjon II

Læringsutbytte

En kandidat med fullført kvalifikasjon har følgende læringsutbytte i emnet:

Kunnskaper:

- har bred kunnskap om konseptkunst til bruk i spill, animasjon, reklame og informasjonsdesign

Ferdigheter:

- kan bruke ulike digitale programmer og arbeidsteknikker i utvikling av egne konsepter

Innhold

Sentrale grunnleggende tema:

- komposisjon, farge og design
- analyse av form
- tegning (croquis, figurtegning med klær, anatomi, hode, hender, perspektiv tegning)
- figur modellering
- mønsterbygging og tekstur
- historie, prosess, teknikker
- stilarter/genre
- spilldesign

Organisering og arbeidsformer

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

Obligatoriske krav som må være godkjent før man kan avlegge eksamen

6-10 individuelle oppgaver i henhold til semesterplanen.



Vurderingsordning

Mappevurdering bestående av fire individuelle oppgaver.

Vurderes med graderte bokstavkarakterer fra A-F, der E er laveste ståkarakter

Ansvarlig avdeling

Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap



23DKUN300 3D-kunst

Emnekode: 23DKUN300

Studiepoeng: 30

Språk

Norsk

Forkunnskaper

Ingen spesielle krav

Læringsutbytte

En kandidat med fullført kvalifikasjon har følgende læringsutbytte i emnet:

Kunnskaper:

- har grunnleggende kunnskaper i 2D- og 3D-modellering og kamera visualisering
- har bred kunnskap i bruk av visuelle effekter

Innhold

Sentrale tema:

- previsualisering
- grunnleggende modelleringsteknikker
- grunnleggende animasjonsteknikker
- materialer / Shadere
- teksturer
- lyssetting (videreføring av 3 punkts lyssetting)
- software og hardware rendring
- motion Graphics (2D tracking, maskering, etc).
- compositing (video og 3D-elementer).

Organisering og arbeidsformer

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

Obligatoriske krav som må være godkjent før man kan avlegge eksamen

4-6 individuelle oppgaver i henhold til semesterplan.



Vurderingsordning

Mappevurdering bestående av fire individuelle oppgaver.

Vurderes med graderte bokstavkarakterer fra A-F, der E er laveste ståkarakter.

Ansvarlig avdeling

Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap



2MG113 Motion Graphics

Emnekode: 2MG113

Studiepoeng: 20

Språk

Norsk

Forkunnskaper

Ingen spesielle krav

Læringsutbytte

En kandidat med fullført kvalifikasjon har følgende læringsutbytte i emnet.

Kunnskaper:

- har kunnskap om ordforråd og visuelt språk for bevegelse
- har bred kunnskap om motion graphics design-prinsipper og praktisk anvendelse av dem
- har bred kunnskap om metoder og prosesser for å konseptualisere i tidsbaserte medier (storyboards, nøkkelbilder, etc.)
- har god kunnskap om bruk av form og innhold
- har god forståelse av filformater og komprimeringsstandarder

Ferdigheter:

- kan presentere sitt arbeid på en klar og profesjonell måte
- kan gjennomføre profesjonelle (kringkastingsklare) motiongraphics baserte prosjekter
- kan demonstrere regi kunnskaper i designutvikling- og produksjonsfasen

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 og



veiledning.

Obligatoriske krav som må være godkjent før man kan avlegge eksamen

5-7 individuelle oppgaver i henhold til semesterplanen.

Vurderingsordning

Mappevurdering bestående av to individuelle oppgaver.

Vurderes med graderte bokstavkarakterer fra A-F, der E er laveste ståkarakter.

Ansvarlig avdeling

Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap



2PREP101 Preproduksjon for Pilot

Emnekode: 2PREP101

Studiepoeng: 10

Språk

Norsk

Forkunnskaper

Ingen spesielle krav

Læringsutbytte

En kandidat med fullført kvalifikasjon har følgende læringsutbytte i emnet:

Kunnskaper:

- har kunnskap om presentasjonsteknikker
- har god kunnskap om produktutvikling i team
- har kjennskap til de ulike roller i et prosjektteam, hva som gjør teamet velfungerende, din rolle i et kreativt prosjekt og planlegging av et prosjekt
- har erfaringsbasert kunnskap om gruppeprosesser og nettverk
- har kunnskap om konflikthåndtering og hva er konstruktiv feedback
- kjenner til gode ledelsesstrategier
- kjenner til verdiskapning i kreative prosjekter, samspillet mellom kreative og økonomiske hensyn
- kjenner til bruk av avtaler og kontrakter i produksjonene
- har kunnskap om prosjektfinansiering

Ferdigheter:

- kan beherske å estimere arbeidsmengde opp i mot kvalitet
- kan gjennomføre et mindre tverrfaglig prosjekt
- kan i en gitt setting gi ulike typer presentasjoner for å fremme et prosjekt

Innhold

Sentrale tema:

- prosjektstyring og ledelse
- presentasjonsteknikker
- estimering
- produksjon
- utviklingsprosesser



- konkurranse-analyse
- fokusgrupper

Organisering og arbeidsformer

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

Obligatoriske krav som må være godkjent før man kan avlegge eksamen

- Presentasjon av 2 oppgavebesvarelser i henhold til semesterplan

Vurderingsordning

Mappevurdering bestående av to gruppeoppgaver.

Vurderes med graderte bokstavkarakterer fra A-F, der E er laveste ståkarakter

Ansvarlig avdeling

Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap



2PILP23 Pilotproduksjon

Emnekode: 2PILP23

Studiepoeng: 30

Språk

Norsk

Forkunnskaper

Gjennomført undervisningen i alle emner i første og andre studieår samt emnene i femte semester.

Læringsutbytte

En kandidat med fullført kvalifikasjon har følgende læringsutbytte i emnet:

Kunnskaper:

- har grunnleggende kunnskaper i gjennomføring av spill- og opplevelsesprosjekter og prosjektarbeid

Ferdigheter:

- kan anvende faglig kunnskap til å gjennomføre og være deltaker i et utviklingsprosjekt og ha forståelse for ulike utviklings- og prosjektstyringsmetoder

Innhold

Sentrale tema:

- 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

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.



Obligatoriske krav som må være godkjent før man kan avlegge eksamen

- 2-3 gruppeseminarer
- 5-10 veiledninger

Vurderingsordning

- gruppeprosjekt bestående av produkt og rapport. Muntlig gruppe-eksamen kan justere prosjektet med én hel karakter opp eller ned.

Vurderes med graderte bokstavkarakterer fra A-F, der E er laveste ståkarakter

Ansvarlig avdeling

Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap