

Studieplan 2015/2016

Bachelor i animasjon

Studiepoeng: 180

Studiets varighet, omfang og nivå

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

Innledning

I dagens samfunn søker vi hele tiden å utvide grenser, vi tar til oss ny teknologi, nye teknikker og applikasjoner. Animasjon bringer tradisjonelle teknikker i blant annet historiefortelling, storyboarding, tegning og konstruksjon sammen med aspekter av ny teknologi innenfor interaktive medier og elektronisk visualisering. Ved hjelp av animasjon kan vi kommunisere og visualisere vår verden og våre ideer på nye måter som ikke er mulig med andre medier. Animasjon spiller en større og større rolle innenfor læring og utdanning, underholdning, kunst, industri og vitenskap. Animasjon er et viktig element i alt fra dataspill, tegnefilm, mobiltelefoni, spesialeffekter til film og spill, digitale installasjoner, internettapplikasjoner, kunst, arkitekturisk- og interaktive simuleringer, reklame på tv og internett, osv.

Bachelorstudiet i animasjon er rettet mot de mange nye virksomhetsområder og arbeidsmuligheter som venter i sektoren medier og informasjonsteknologi.

Læringsutbytte

En kandidat med fullført kvalifikasjon har følgende totale læringsutbytte:

Kunnskap:

- har kjennskap til den historiske utvikling bak dagens animasjonsformer
- har god kunnskap om 2D- og 3D-Animasjon knyttet opp mot film, spill og interaktive produksjoner

Ferdighet:

- kan beherske og anvende relevante faglige verktøy, metoder og teori innenfor design, tegning, modellering, komposisjon, lydsetting, film/video og 2D og 3D animasjon
- kan anvende faglig kunnskap og relevante resultater fra forsknings- og utviklingsarbeid innenfor informasjonsvitenskapelige fag som ligger til grunn for animasjonsproduksjon
- kan beherske kritisk tenkning, logikk, kommunikasjon og problemløsning

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

Studiet retter seg spesielt mot studenter som vil arbeide med animasjonsprosjekter innenfor opplevelsesindustri, web, reklame, film, og tilgrensende områder.

Kompetanse

Fullført studium gir rett til tittelen Bachelor i animasjon. Studiet gir yrkeskunnskaper for arbeid innen animasjonsindustriens ulike virksomhetsområder. Dette vil i første rekke være jobber knyttet til utvikling av animasjoner, spill, film 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 utdanningssektoren og i forsknings- og utviklingsarbeid.

Opptakskrav

Generell studiekompetanse eller realkompetanse på tilsvarende nivå.

Undervisnings- og læringsformer

Undervisningen er basert på forelesninger, praktiske øvinger 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. Det benyttes varierte vurderingsformer, se nærmere i emnebeskrivelser for hvert emne.

Internasjonalisering

I studiet er det gjort plass for opphold ved en utdanningsinstitusjon i utlandet i 3. og eventuelt 4. semester. Studieoppholdet må være forhåndsgodkjent 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-læringsystemet Fronter gjennom hele studiet.

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.

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

Emneoversikt

Emnekode	Emnets navn	S.poeng	O/V *)	Studiepoeng pr. semester					
				S1(H)	S2(V)	S3(H)	S4(V)	S5(H)	S6(V)
2TEG102A	<u>Tegning</u>	10	O	10					
2ANI1121A	<u>Animasjon og interaktivitet I</u>	10	O	10					
2DOV101A	<u>Design og visuell kommunikasjon I</u>	10	O	10					
2ANI1122A	<u>Animasjon og interaktivitet II</u>	10	O		10				
23DM101A	<u>3D-Modellering I</u>	10	O		10				
2DOV201A	<u>Design og visuell kommunikasjon II</u>	10	O		10				
23DKRA100A	<u>3D-karakterrigging og animasjon</u>	15	O			15			
2SRA120A	<u>Skuespill og regi for animatøren</u>	15	O			15			
23DA1203A	<u>3D-animasjon</u>	15	O				15		
23DKM120A	<u>Avansert 3D-modellering</u>	15	O				15		
2A3DA101A	<u>Avansert 3D-animasjon</u>	20	O					20	
2PREP102A	<u>Preproduksjon for Pilot</u>	10	O					10	
2PILP24A	<u>Bacheloroppgave: Pilotproduksjon</u>	30	O						30
Sum:				30	30	30	30	30	30

*) O - Obligatorisk emne, V - Valgbare emne

Emneoversikt

2TEG102A Tegning

Emnekode: 2TEG102A

Studiepoeng: 10

Semester

Høst

Språk

Norsk

Forkunnskaper

Ingen spesielle krav

Læringsutbytte

En kandidat med fullført kvalifikasjon har følgende læringsutbytte i emnet:

Kunnskap:

Kandidaten

- har grunnleggende kunnskap om hvordan en tegner og hvordan en kan uttrykke seg gjennom tegning.
- Har grunnleggende kunnskap om tegnemediets muligheter til kommunikasjon.
- Har grunnleggende kunnskap og forståelse for sammenhengen mellom form og innhold, i visuelle framstillinger.

- Har grunnleggende kunnskap om formal estetiske og komposisjonelle virkemidler i relasjon til utviklingen av digitale tegninger som ; synsvinkel, belysning, modellering, tekstur/overflate, flatekjennetegn, bevegelse, balanse, fargebruk, komposisjon.
- Har grunnleggende forståelse for proporsjoner i relasjon til figurative, og abstrakte former.
- Har grunnleggende kunnskap om valør bruk i tegning.
- Har grunnleggende kunnskap om anvendt fargeteori.
- Har grunnleggende kunnskap om konstruert perspektiv.
- Har grunnleggende forståelse for bilders performative egenskaper i tegning, illustrasjon og spilleestetikk.

Ferdigheter:

Kandidaten

- Kan med grunnleggende tegneteknikker oversette og tolke erfaringer visuelt, emosjonelt og estetisk gjennom tegnemediet.
- Kan på en grunnleggende måte benytte frihåndstegning som et felles grunnlag for kommunikasjon, i dialog med andre og en selv.
- Kan benytte tegning til å gjengi presise observasjoner , til uformelle tegn og lekent oppfinnsomt linjespill.
- Kan med tegning , visualisere og framstille ulike former for figurasjoner ,med forenklinger og abstraksjon
- Kan med tegning visualisere rom og perspektiv i billedplan.
- kan anvende grunnleggende fargeteori gjennom tegning.
- Kan arbeide grunnleggende med tegning både av informativt, objektivt til mer av subjektivt og narrativ/illustrerende art.

Generell kompetanse:

Kandidaten

- har praksiserfaring med målrettet, kreativt og selvstendig arbeid i skapende tegn prosesser.
- har grunnleggende kunnskap om tegning som medie
- har grunnleggende kunnskap om formaleestetikk.

Innhold

Sentrale tema:

- Tegning som kommunikasjon
- blikket som verktøy - objektiv tegning, subjektiv tegning, tegneuttrykk og metode
- øvelser og bevissthet rundt formalestetiske virkemidler, figurtegning og gester, perspektiver på plan ,rom, og volum.

Organisering og arbeidsformer

Emnet er lagt opp som kombinasjon av forelesninger, praktiske skapende øvelser, kontinuerlige ukentlige oppgaver, selvstudium og veiledning.

Obligatoriske krav som må være godkjent før man kan avlegge eksamen

4-8 individuelle oppgaver i henhold til undervisningsplanen.

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

2ANI1121A Animasjon og interaktivitet I

Emnekode: 2ANI1121A

Studiepoeng: 10

Semester

Høst

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 time 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

2DOV101A Design og visuell kommunikasjon I

Emnekode: 2DOV101A

Studiepoeng: 10

Semester

Høst

Språk

Norsk

Forkunnskaper

Ingen spesielle krav

Læringsutbytte

En kandidat med fullført kvalifikasjon har følgende læringsutbytte i emnet:

Kunnskaper:

- har bred kunnskap om todimensjonale uttrykksfoemer 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 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

2ANI1122A Animasjon og interaktivitet II

Emnekode: 2ANI1122A

Studiepoeng: 10

Semester

Vår

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

Ferdigheter

- 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

23DM101A 3D-Modellering I

Emnekode: 23DM101A

Studiepoeng: 10

Semester

Vår

Språk

Norsk (engelsk ved behov)

Forkunnskaper

Ingen spesielle krav

Læringsutbytte

En kandidat med fullført kvalifikasjon har følgende læringsutbytte i emnet:

Kunnskap:

Kandidaten

- har kunnskap om hardsurface modellering i 3D
- har grunnleggende kunnskap om organisk modellering i 3D med fokus på god topologi
- har kunnskap om optimalisert modellering i 3D
- har kunnskap om low poly- og high poly modellering
- har kunnskap om subdivision surfaces
- har kunnskap om grunnleggende skulpturering i 3D
- har kunnskap om bruk av materialshadere og teksturer
- har kunnskap om baking av teksturer
- har kunnskap om utvidet bruk av 3-punkts lyssetting og global illumination

- har kunnskap om oppsett av rendermotorer
- har kunnskap om bruk av kamera med tanke på komposisjon
- har kunnskap om generell rigging
- har kunnskap om fotogrammetri

Ferdigheter:

Kandidaten

- kan modellere realistiske hardsurface modeller
- kan skape optimaliserte 3D-modeller
- kan modellere enkle organiske 3D-modeller
- kan ta i bruk materialshadere og teksturer til å skape troverdige overflater på 3D-modeller
- kan lage 3D-modeller ved bruk av fotogrammetri
- kan retopologering av 3D-modeller
- kan optimalisere 3D-modeller for CAD eller 3D-utskrift

Innhold

Sentrale tema:

- polygon modellering
- hard surface modellering
- organisk modellering
- UV-mapping
- materialshadere og teksturer
- komposisjon, lyssetting og bruk av kamera
- bruk av hardware- og software rendermotorer for rendering av stillbilder og bildesekvenser
- retopologering og optimalisering av 3D-modeller

Organisering og arbeidsformer

Emnet er lagt opp som kombinasjon av forelesninger, praktiske øvinger, kontinuerlig innlevering av ukentlige oppgaver, selvstudium og veiledning.

Obligatoriske krav som må være godkjent før man kan

avlegge eksamen

- 3-6 individuelle eller gruppebaserte oppgavebesvarelser i henhold til undervisningsplanen
- deltagelse i forelesninger i henhold til undervisningsplanen
- deltagelse i lab-undervisning i henhold til undervisningsplanen

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

2DOV201A Design og visuell kommunikasjon II

Emnekode: 2DOV201A

Studiepoeng: 10

Semester

Vår

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 eksamener 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

23DKRA100A 3D-karakterrigging og animasjon

Emnekode: 23DKRA100A

Studiepoeng: 15

Semester

Høst

Språk

Norsk

Forkunnskaper

Gjennomført undervisning i 23DM100A-3D modellering og 23DKM120A-Avansert 3D modellering.

Læringsutbytte

En kandidat med fullført kvalifikasjon har følgende læringsutbytte i emnet:

Kunnskaper:

- har gode kunnskaper som gjør han i stand til å lage en fullstendig rigg som kan brukes i digitale produksjoner
- har grunnleggende kunnskaper innen karakteranimasjon

Ferdighet:

- kan rigge en karakter med utgangspunkt i standard bones, skinne og animere denne

Innhold

Sentrale tema:

- karakterrigging
- skinning
- animasjon
- 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

2-5 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

2SRA120A Skuespill og regi for animatøren

Emnekode: 2SRA120A

Studiepoeng: 15

Semester

Høst

Språk

Norsk

Forkunnskaper

Ingen spesielle krav

Læringsutbytte

En kandidat med fullført kvalifikasjon har følgende læringsutbytte i emnet:

Kunnskaper:

- har god kunnskap om teateret som uttrykks-, kontakt- og kommunikasjonsmiddel
- har god kunnskap animasjonsfigurens menneskelige kvaliteter
- har bred kunnskap om hvordan det fysiske uttrykket påvirker en tilskuer/spiller i større grad enn det talte ord

Ferdigheter:

- kan beherske gruppedynamiske og sosiale relasjoner
- kan anvende det fysiske uttrykk i et rom
- kan beherske dramaturgisk analyse og kritikk / vurdering av animasjonsfilm

Innhold

Sentrale tema:

- 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
- K. Stanislavskij's skuespillmetode i praksis

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

- 2-3 gruppeoppgaver i henhold til semesterplanen
- 2-3 presentasjoner i henhold til semesterplanen

Vurderingsordning

3 dagers individuell hjemmeeksamen.

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

Ansvarlig avdeling

Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap

23DA1203A 3D-animasjon

Emnekode: 23DA1203A

Studiepoeng: 15

Semester

Vår

Språk

Norsk

Forkunnskaper

Anbetalte forkunnskaper: 23DKRA100A-3D-karacterrigging og animasjon.

Læringsutbytte

En kandidat med fullført kvalifikasjon har følgende læringsutbytte i emnet:

Kunnskaper:

- har bred kjennskap til animasjonsprinsipper
- har gode kunnskaper om karakterutvikling
- har gode kunnskaper om objektanalyse

Ferdigheter:

- kan skape virkelighetsnære opplevelser gjennom bruk av prinsipper for god animasjon

Innhold

Sentrale tema:

- produksjon av 3D-film.

- lyssetting, kamerautsnitt og vinkler, samt ferdigstilling i form av kvalitets render og teksturering
- historieutvikling
- karakterutvikling
- pitching
- previsualisering (layout)
- animasjonsprinsipper
- gjennomføring av animasjonsstadier
- visualisering(interaktiv)

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

2-5 individuelle oppgaver i henhold til semesterplanen.

Vurderingsordning

Mappevurdering bestående av to individuelle oppgaver.

Vurderes med gradert bokstavkarakter fra A-F, der E er laveste ståkarakter.

Ansvarlig avdeling

Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap

23DKM120A Avansert 3D-modellering

Emnekode: 23DKM120A

Studiepoeng: 15

Semester

Høst

Språk

Norsk

Forkunnskaper

Anbefalte forkunnskaper: 23DM01A- 3D Modellering.

Læringsutbytte

En kandidat med fullført kvalifikasjon har følgende læringsutbytte i emnet:

Kunnskaper:

- har bred kunnskap om 3D-modellering og visualisering
- har brede kunnskaper om prosesser, verktøy og metoder innenfor fagområdet

Innhold

Sentrale tema:

- avanserte modelleringsteknikker
- materialer
- tekstur
- lyssetting
- rendring
- introduksjon til animasjonsteknikker
- posering, anatomi- og formfrelære relatert til 3D-modellering

Organisering og arbeidsformer

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

Obligatoriske krav som må være godkjent før man kan avlegge eksamen

2-5 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

2A3DA101A Avansert 3D-animasjon

Emnekode: 2A3DA101A

Studiepoeng: 20

Semester

Høst

Språk

Norsk

Forkunnskaper

Anbefalte forkunnskaper: 23DKRA100A-3D-karakterrigging og animasjon og 23DA1203A-3D-animasjon.

Læringsutbytte

En kandidat med fullført kvalifikasjon har følgende læringsutbytte i emnet:

Kunnskaper:

- har bred og videregående kunnskaper i 3D-animasjon

Ferdigheter:

- kan lage en kortfilm som kan brukes som showreel for å vise sine animasjonskunnskaper

Innhold

Sentrale tema:

- produksjon av 3D-film.
- lyssetting, kamerautsnitt og vinkler, samt ferdigstilling i form av kvalitets render og

- teksturering
- historieutvikling
- karakterutvikling
- pitching
- previsualisering (layout)
- animasjonsprinsipper
- gjennomføring av animasjonsstadier
- visualisering(interaktiv)
- presentasjon og portefølje

Organisering og arbeidsformer

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

Gjennom hele emnet arbeider studentene enkeltvis med en oppgave. Studentene skal utføre en kort animasjonsfilm, hvor hovedfokus er kvalitet på karakterer, animasjon og evt. andre karakterdrevne elementer.

Obligatoriske krav som må være godkjent før man kan avlegge eksamen

4-6 individuelle oppgavebesvarelser i henhold til semesterplan.

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

2PREP102A Preproduksjon for Pilot

Emnekode: 2PREP102A

Studiepoeng: 10

Semester

Høst

Språk

Norsk (engelsk ved behov)

Forkunnskaper

Ingen spesielle krav

Læringsutbytte

En kandidat med fullført kvalifikasjon har følgende læringsutbytte i emnet:

Kunnskap:

Kandidaten

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

Ferdigheter:

Kandidaten

- kan beherske å estimere arbeidsmengde opp i mot kvalitet
- kan klargjøre et mindre tverrfaglig prosjekt
- kan i en gitt setting gi ulike typer presentasjoner for å fremme et prosjekt
- kan beherske og anvende relevante verktøy, metoder og teori som er relevant for problemstillingen
- kan beherske kritisk tenkning, logikk, kommunikasjon og problemløsning i gruppe

Generell kompetanse:

Kandidaten

- kan planlegge og gjennomføre et prosjekt som strekker seg over tid, alene og som deltaker i gruppe
- kan formidle sentralt fagstoff muntlig og skriftlig
- kan delta i faglige diskusjoner relatert til en problemstilling i et prosjektet

Innhold

Sentrale tema:

- planlegging av pre-produksjon av et prosjekt
- estimering (nedenifra og opp metoden, tre-punkts estimering)
- rollefordeling og ledelse
- pitching og presentasjonsteknikker
- prosjektstyring
- presentasjonsteknikker
- ideutvikling
- utvikling av prosjektbeskrivelse

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 og innlevering av 2 gruppeoppgaver
- deltagelse i forelesninger i henhold til undervisningsplanen

- deltagelse i lab-undervisning i henhold til undervisningsplanen

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

2PILP24A Bacheloroppgave: Pilotproduksjon

Emnekode: 2PILP24A

Studiepoeng: 30

Semester

Vår

Språk

Norsk (engelsk ved behov)

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:

Kunnskap:

Kandidaten

- har kunnskap i gjennomføring av prosjektarbeid med tema innenfor studiets fagområder
- har kunnskap om produksjon knyttet til kunstrelaterte digitale og interaktive medieprodukter
- har kunnskap om kritisk tenkning, kommunikasjon og problemløsning knyttet til kunst- og interaktive produkter
- har bred kunnskap om eget fordypningsområde og innsikt i relaterte fagområder

Ferdigheter:

Kandidaten

- kan anvende faglig kunnskap til å gjennomføre og være deltaker i et utviklingsprosjekt og ha forståelse for ulike utviklings- og prosjektstyringsmetoder
- kan beherske og anvende relevante verktøy, metoder og teori for eget prosjekt
- kan beherske design-prosesser fra ide til ferdig produkt
- kan forstå teknologiske prosesser fra ide til ferdig produkt
- kan arbeide skapende med kunstoff i problemløsning
- kan anvende faglig kunnskap og resultater fra forsknings- og utviklingsarbeid relevant for problemstilling
- kan beherske kritisk tenkning, logikk og kommunikasjon i problemløsning
- kan reflektere over og evaluere egen og et prosjekts arbeid og utviklingsprosess
- kan reflektere over egen faglig utøvelse og justere denne under veiledning

Generell kompetanse:

Kandidaten

- kan planlegge og gjennomføre prosjekter som strekker seg over tid, som deltaker i gruppe, og i tråd med etiske krav og retningslinjer
- kan inspirere til, og legge til rette for entreprenørskap, nytenkning og innovasjon
- kan formidle sentralt fagstoff muntlig, skriftlig og visuelt
- har kompetanse i hvordan utnytte ulike typer digitale verktøy på en effektiv og planmessig måte

Innhold

Sentrale tema:

- produksjonene gjennomføres etter felles retningslinjer
- arbeidet skal foregå i team som arbeider etter prosjektmetodikk
- utvikling av digitale opplevelsesprodukter med 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 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. Tema og problemstilling skal utarbeides i samarbeid med veiledere.

Obligatoriske krav som må være godkjent før man kan avlegge eksamen

- deltakelse på 2-3 gruppeseminarer
- deltakelse på 5-10 veiledninger
- gjennomføring av 1-3 presentasjoner

Vurderingsordning

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

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

Ansvarlig avdeling

Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap