

Studieplan 2017/2018

Bachelor i animasjon

Studiepoeng: 180

Studiets nivå og organisering

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

Bakgrunn for studiet

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 trås 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.

Relevans for arbeidsliv og videre studier

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 og rangering

Generell studiekompetanse eller realkompetanse på tilsvarende nivå.

Arbeids- og undervisningsformer

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 oppbygging og innhold

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)
Sum:				30	30	30	30	30	30

*) O - Obligatorisk emne, V - Valgbare emne