

Studieplan 2017/2018

Bachelor i virtuell kunst og design

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

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 henvise 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.

Relevans for arbeidsliv og videre studier

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 og rangering

Generell studiekompetanse eller realkompetanse på tilsvarende nivå.

Arbeids- og undervisningsformer

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 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 (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

Emnekode	Emnets navn	S.poeng	O/V *)	Studiepoeng pr. semester						
				S1(H)	S2(V)	S3(H)	S4(V)	S5(H)	S6(V)	
2TEG101A	<u>Tegning</u>	10	O	10						
2KK140A	<u>Konseptkunst</u>	30	O			30				
2PREP101	<u>Preproduksjon for Pilot</u>	10	O						10	
2PILP23	<u>Bacheloroppgave: Pilotproduksjon</u>	30	O							30
Sum:				30	30	30	30	30	30	30

*) O - Obligatorisk emne, V - Valgbare emne

Emneoversikt

2TEG101A Tegning

Emnekode: 2TEG101A

Studiepoeng: 10

Semester

Høst

Språk

Norsk (engelsk ved behov)

Krav til forkunnskaper

Ingen spesielle krav.

Læringsutbytte

Ved bestått emne har studenten oppnådd følgende læringsutbytte:

Kunnskap

Studenten

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

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

Ferdigheter:

Kandidaten

- kan med tegneteknikker oversette og tolke erfaringer visuelt, emosjonelt og estetisk gjennom tegnemediet
- kan 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 benytte romskapende virkemidler til å visualisere rom og perspektiv i billedplan
- kan anvende fargeteori gjennom tegning
- kan arbeide 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 tegne-prosesser
- har kunnskap om tegning som medie
- har kunnskap om formalestetikk

Innhold

Sentrale tema:

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

Arbeids- og undervisningsformer

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

Obligatoriske krav som må være godkjent før eksamen kan avlegges

- 2-5 individuelle oppgavebesvarelser
- deltagelse i forelesninger i henhold til undervisningsplanen
- deltagelse i lab-undervisning i henhold til undervisningsplanen

Eksamen

Mappevurdering bestående av to individuelle oppgaver.

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

Ansvarlig fakultet

Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap

2KK140A Konseptkunst

Emnekode: 2KK140A

Studiepoeng: 30

Semester

Høst

Språk

Norsk (engelsk ved behov)

Krav til forkunnskaper

Anbefalte forkunnskaper: 2TEG102A-Tegning eller tilsvarende

Læringsutbytte

Ved bestått emne har studenten oppnådd følgende læringsutbytte:

Kunnskap

Studenten

- har kunnskap om konseptkunst til bruk i spill, animasjon, reklame, som illustrasjon og informasjonsdesign
- har kunnskap til å utvikle og gjennomføre design prosjekter ved å kombinere relevante digitale verktøy, teknikker, metoder og uttrykksformer i relasjon til konseptkunst
- har kunnskap om ide- og konseptutvikling
- har kunnskap om formal-estetiske virkemidler i relasjon til utviklingen av digitale billeduttrykk og design
- har kunnskap om anvendt fargeteori og ulike perspektiver innen fargeteori
- har kunnskap om ulike billedformale dybdekjennetegn og konstruert perspektiv/antiperspektiv
- har kunnskap om skapende designprosesser

- har kunnskap og forståelse for sammenhengen mellom form og innhold, ulike virkemidler og ideer i visuelle framstillinger
- har, med perspektiv fra praksisfeltet, kunnskaper om kunstnerisk og designrelatert praksis, intensjoner, verker, stiler, genre, bevegelser og institusjoner
- har kunnskap om spillhistorikk og stilistiske genre

Ferdigheter

Studenten

- kan gjennomføre skapende prosesser innenfor konseptkunstfeltet som viser evne til eksperimentering
- kan arbeide målbevisst med ideutvikling og framstille "moodboards"
- kan benytte formalestetiske- og komposisjonelle virkemidler på en bevisst måte i relasjon til utviklingen av digitale billeduttrykk og design
- kan visualisere rom og perspektiv i billedplan
- kan anvende fargeteori i praksis og anvende ulike perspektiver på fargelæren
- kan visualisere og utvikle ulike former for figurasjoner, med forenklinger og abstraksjon
- kan utvikle karakterer og framstille dem fra ulike vinkler i "turn-arounds"
- kan skape digitale visuelle uttrykk og framstillinger av informativ, narrativ, subjektiv, eller av skjematisk art
- har utviklet et eget stilistisk visuelt ståsted
- kan ta ansvar for egen designfaglig utvikling
- kan presentere og formidle designfaglige intensjoner
- kan gjennom ulike design- og tegneteknikker oversette og tolke erfaringer visuelt, emosjonelt og estetisk
- kan uttrykke seg visuelt som et felles grunnlag for kommunikasjon, i dialog med andre og en selv
- kan skape visuelle framstillinger som gjengir presise observasjoner, til uformelle tegn og lekne oppfinnsomme verk
- kan visualisere og framstille ulike former for figurasjoner, med forenklinger og abstraksjon
- kan med tegning benytte romskapende virkemidler til å visualisere rom og perspektiv i billedplan
- kan anvende fargeteori
- kan arbeide med digitale visualiseringer både av informativt, objektivt til mer av subjektivt og narrativ/illustrerende art

Generell kompetanse

Studenten

- kan arbeide målrettet, kreativt og selvstendig i skapende designprosesser
- har kunnskap om idebasert konseptutvikling
- har øvelse i problemløsning i relasjon til kunstneriske skapende prosesser
- har forståelse for formalestetikk
- har kunnskap om kunstteori

Innhold

Sentrale tema:

- kunstfeltet og konsept
- ideutvikling
- design, estetikk og formalestetiske virkemidler
- hva er det bilder vil- billeduttrykk og kontekst
- digitale kunst uttrykk, intensjoner og presentasjon

Arbeids- og undervisningsformer

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

Obligatoriske krav som må være godkjent før eksamen kan avlegges

- 6-10 individuelle oppgavebesvarelser
- deltagelse i forelesninger i henhold til undervisningsplanen
- deltagelse i lab-undervisning i henhold til undervisningsplanen

Eksamen

- mappevurdering bestående av fire individuelle oppgaver.

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

Ansvarlig fakultet

Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap

2PREP101 Preproduksjon for Pilot

Emnekode: 2PREP101

Studiepoeng: 10

Semester

Høst

Språk

Norsk (engelsk ved behov)

Krav til forkunnskaper

Ingen spesielle krav

Læringsutbytte

En kandidat med fullført kvalifikasjon har følgende læringsutbytte i emnet:

Kunnskap:

Kandidaten

- har kunnskap om presentasjonsteknikker
- 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, samspeillet 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

Arbeids- og undervisningsformer

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

Obligatoriske krav som må være godkjent før eksamen kan avlegges

- presentasjon og innlevering av 2 gruppeoppgaver
- deltagelse i forelesninger i henhold til undervisningsplanen.
- deltagelse i lab-undervisning i henhold til undervisningsplanen.

Eksamen

Mappevurdering bestående av to gruppeoppgaver.

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

Ansvarlig fakultet

Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap

2PILP23 Bacheloroppgave: Pilotproduksjon

Emnekode: 2PILP23

Studiepoeng: 30

Semester

Vår

Språk

Norsk (engelsk ved behov)

Krav til 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 teknologiske interaktive medieprodukter
- har kunnskap om kritisk tenkning, kommunikasjon og problemløsning knyttet til teknologiske- 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 forstå design-prosesser fra ide til ferdig produkt
- kan forstå teknologiske prosesser fra ide til ferdig produkt
- kan arbeide skapende med teknologi- og designfag 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 beherske norsk muntlig og skriftlig, og kan bruke språket på en kvalifisert måte i profesjonssammenheng og akademisk arbeid
- 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
- har informasjonskompetanse

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

Arbeids- og undervisningsformer

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 eksamen kan avlegges

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

Eksamen

- 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

På grunn av Koronaviruspandemien blir det vår 2020 gjort endringer i arbeidskrav og eksamensform på emnet. Den nye eksamensformen er

- *gruppeprosjekt bestående av produkt og rapport. Muntlig gruppe-eksamen kan justere prosjektet med én hel karakter opp eller ned. Muntlig eksamen avholdes som digital eksamen uten oppmøte på studiested.*

Ansvarlig fakultet

Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap