

Studieplan 2022/2023

Bachelor i animasjon og digital kunst

Studiepoeng: 180

Studiets nivå og organisering

Fullført studium gir tittelen Bachelor i Animasjon og digital kunst. Studiet er en grunnutdanning som går på heltid over 3 år.

Bakgrunn for studiet

Bachelorstudiet i animasjon og digital kunst er en profesjonsutdanning med spesialisering i enten animasjon, 3D-modellering eller digital kunst. Studiet gir innføring i å kommunisere visuelt gjennom bilder og tegn i ulike medier. Det fokuseres på medienes visuelle, digitale og interaktive muligheter til utvikling av animerte kunstproduksjoner av både narrativ-, konseptuell- og informativ art.

Bachelor i animasjon og digital kunst bringer tradisjonelle teknikker innen blant annet historiefortelling, storyboarding, tegning og karakterdesign sammen med ny teknologi innenfor interaktive medier og digital visualisering. Gjennom bruk av digital teknologi kan man skape animasjon, 3D- og 2D-visualisering som kommuniserer og iscenesetter ideer, frembringer nye opplevelser og erfaringer, og på den måten formidler interaktivitet som ikke er mulig i andre tradisjonelle medier.

Animasjon og digital kunst spiller en stor rolle i samtiden og vil videre i framtiden spille en enda større rolle innenfor læring og utdanning, underholdning, kunst, industri og vitenskap. Animasjon og digital kunst er viktige elementer i alt fra dataspill, tegnefilm, mobiltelefoni, spesialeffekter til film og spill, digitale installasjoner, internettapplikasjoner, kunst, arkitekturisk- og interaktive simuleringer, reklame på tv og internett.

Digital kunst og animasjon er kunstneriske praksiser som benytter digital teknologi som en essensiell del av de kreative prosesser. Animasjon har hovedfokus på å skape uttrykk og bevegelser i 3D, 3D-generalisering i å framstille karakterer, objekter og verdener realistisk og stilisert. Digital kunst har fokus på å produsere data-genererte billedspråk

gjennom blant annet "motion design", illustrasjoner og konseptkunst, ved å framstille to- eller tredimensjonale uttrykk.

Studiets intensjon er å utvikle studentene sine evner til helhetstenkning, og til å gi dem en sammensatt forståelse av animasjon og digital kunst som verktøy og metode for problemløsning tilknyttet et bredt felt av arbeidsoppgaver.

Studiet samarbeider med det offentlige, lokalt og nasjonalt næringsliv, samt Hamarregionen Utvikling som bistår studentene i å skape egne arbeidsplasser. Gjennom hele studiet er det også fokus på egen varemerkebygging for å styrke studentens muligheter når de skal ut i arbeidslivet, enten som arbeidstaker eller som entreprenør med egen bedrift.

Mot slutten av hvert skoleår, arrangerer Spillskolen en egen utstilling av studentarbeider som går over flere dager. Alle studenter skal vise et utvalg av sine arbeider. Det hele avsluttes med et «Degree Show» for det avsluttende årskullet. Degree Showet er en fremvisning av studentenes eget arbeid og er åpent for alle som ønsker å få et innblikk i hva som produseres på Spillskolen. Det er en gylden mulighet for studentene til å vise frem sine ferdigheter til industrien. På arrangementet vil det også være en egen fremvisning av studentarbeid fra 1. og 2. klasse, og i hvert emne hvor studentene produserer visuelt arbeid, er det fokus på å ferdigstille arbeid for fremvisning.

Læringsutbytte

En kandidat med fullført kvalifikasjon har følgende totale læringsutbytte definert i kunnskap, ferdigheter og generell kompetanse:

Kunnskap

Kandidaten

- har kjennskap til den historiske utvikling bak dagens animasjonsformer, digitale kunstuttrykk og medie- og kommunikasjonssamfunn
- har kunnskap om og 3D-animasjon knyttet opp mot spill, film og interaktive produksjoner
- har kunnskap om 3D-modellering og rigging for produksjon av innholdskomponenter til spill, film og interaktive produksjoner
- har kunnskap om produksjon knyttet til kunstrelaterte digitale og interaktive medieprodukter
- har kunnskap om kritisk tenkning, kommunikasjon og problemløsning knyttet til estetiske kunst- og interaktive produkter
- kjenner til nasjonalt og internasjonalt forsknings- og utviklingsarbeid og kunstnerisk utviklingsarbeid med relevans for animasjon og digital kunst, og kan

oppdatere sin kunnskap innenfor fagområdet

Ferdigheter

Kandidaten

- kan beherske og anvende relevante faglige verktøy, metoder og teori innenfor design, tegning, modellering, komposisjon, dramaturgi, enkel lydsetting og videoredigering, motion design, 3D-modellering og 3D-animasjon
- kan beherske designprosesser fra ide til ferdig produkt
- kan anvende faglig kunnskap og relevante resultater fra forsknings- og utviklingsarbeid som ligger til grunn for animasjonsproduksjon og interaktive estetiske produksjoner
- kan reflektere over egen faglig utøvelse og justere denne under veiledning
- kan finne, vurdere, bruke og henvise til relevant forsknings- og utviklingsarbeid, kunstnerisk utviklingsarbeid og annet profesjonelt aktuelt fagstoff
- kan beherske kritisk tenkning, fagspesifikk logikk, kommunikasjon og problemløsning kan arbeide skapende med kunsthøgskole/animasjon i problemløsning

Generell kompetanse

Kandidaten

- 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
- har innsikt i relevante fag- og yrkesetiske problemstillinger, og kan bidra i et profesjonelt fellesskap
- kan inspirere til og legge til rette for entreprenørskap, nytenkning og innovasjon, og for at lokalt arbeids-, samfunns- og kulturliv involveres
- kan formidle sentralt fagstoff muntlig og skriftlig, delta i faglige diskusjoner innenfor fagområdet og dele sine kunnskaper og erfaringer med andre

Målgruppe

Målgruppen for studiet er primært søkere med interesse for animasjon, 3D-visualisering, storytelling, digital kunst, visuell innholdsproduksjon for spill, interaktive opplevelser og utvikling av digitale medier. Studiet vil passe for kreative studenter som ønsker å fokusere på bruk av ulike teknologier, og de som har ønske om å utvikle sine ferdigheter innen produksjon av digital animasjon, 3D-grafikk, kunst og design, samt de som vil utvikle sin forståelse for produksjonssystemer innen digital innholdsproduksjon.

Relevans for arbeidsliv og videre studier

Studiet Bachelor i animasjon og digital kunst, er først og fremst innrettet mot opplevelsindustriens ulike virksomhetsområder. Dette vil i første rekke være arbeid knyttet til utvikling av innholdskomponenter til animasjoner, spill, film og multimedia-applikasjoner. Det vil også bli lagt til rette for at kunnskapen skal kunne brukes i andre sammenhenger, blant annet i industrien og offentlig sektor gjennom spillifiseringsprosjekter og mer teknisk 3D-modellering og visualisering. Utdanningen gir også kunnskaper som kan danne basis for fortsatt arbeid innenfor utdanningssektoren og i forsknings- og utviklingsarbeid.

Studiet gir kompetanse i å kombinere relevante digitale verktøy, teknikker, metoder, uttrykksformer og konsepter i relasjon til skapende prosesser i kunst- og designproduksjonen. Studiet gir en god fordypning innenfor et fagområde, men samtidig en breddekunnskap for å gjøre studentene mer attraktive for arbeidslivet og rustet til den teknologiske fremtiden.

Bachelor-utdannelsen kan videreføres med en Mastergrad i Spillutvikling og interaktiv simulering, samt et toårig teoretisk masterstudium i digital kommunikasjon og kultur på Høgskolen i Innlandet. Det er også mulig å ta relevant videreutdanning i utlandet og ved nettstudier innenfor animasjon, 3D-modellering og det digitale kunstfeltet.

Opptakskrav og rangering

Opptakskrav til bachelor i animasjon og digital kunst består av tre deler som alle må være bestått:

1. Generell studiekompetanse/ godkjent realkompetanse
2. Opptaksprøve, som må leveres innen 15. mai kl. 23:59
3. Intervju (kun søkere med bestått opptaksprøve og generell studiekompetanse/realkompetanse kan bli kalt inn til intervju)

Opptaksprøven skal inneholde:

- Utfylt [spørreskjema](#)
- En videoportefølje hvor man presenterer relevant arbeid. Last opp videoer på Youtube eller Vimeo, og del nettadressene i spørreskjemaet
- Eventuelle relevante attester og vitnemål/kompetansebevis (lastes opp i nettsøknaden i samordna opptak)

Dette danner grunnlaget for opptaket. Der kommiteen ser behov, kan søkere også bli kalt inn til en Skype-samtale, før endelig vedtak om opptak fattes.

Gjennom opptaksprosessen vil vi se etter potensial, engasjement og vilje til å utvikle både seg selv og faget. Søkerne vil bli vurderte ut fra en rekke kriterium, som inkluderer: kreativitet, ambisjoner, motivasjon, kunstnerisk og *designfaglig modning*, evne til eksperimentering, evne til analytisk og konseptuell tenking, *form- og fargesans*, evner og erfaring i tegning / visualisering, skriftlig og muntlig formuleringsevne, evne til samarbeid og samfunnsbevissthet.

Spørreskjema

I spørreskjemaet må du først svare på noen enkle ja/nei spørsmål om din erfaring og ditt interessefelt. Deretter kommer en del som omhandler din motivasjon for å søke studiet, hvor du må svare på disse fem spørsmålene:

- Hvem er du?
- Beskriv din motivasjon for å studere på bachelorprogrammet i animasjon og digital kunst
- Beskriv din forståelse av studiet og fagområdet
- Hva ønsker du å bruke utdannelsen din til når du er ferdig?
- Hvilke erfaringer har du med dataspill generelt?

Visuelt arbeid

For denne delen skal du lastes opp en video som viser både porteføljen din som del 1 og de to praktiske oppgavene du skal svare på som del 2. De to delene skilles med teksplakater eller tilsvarende, i videoen.

Videoen skal ha oppløsning 1920 x 1080 (FULL HD). For at YouTube eller Vimeo skal lagre videoer i Full HD så må videoene du laster opp være i samme format.

Del 1 – Portefølje; *

Du skal presentere 5, ulike egne eksisterende arbeider som viser bredden i hva du kan.

List opp arbeidene i samme kronologisk rekkefølge som de kommer frem i videoen. Bruk nummer og linjeskift for opplisting. Beskriv også hvilket medie som er brukt, blyant, olje, digital, dataspill, 3D- visualisering osv.

(Legg denne videoen sammen med praktisk del 2, og lim inn lenken til én felles video som viser alt, til slutt under del 2).

Del 2 –Praktisk skapende oppgaver

Du skal løse begge oppgaver.

Merk: Viktig at tegninger og bilder er i liggende format slik at de utnytter videobilde helt. Lengde per stillbilde i oppgave 2 bør ikke overstige 5 sekunder.

Er du usikker på hvordan du setter sammen en video så har vi utarbeidet en hjelpeside på <http://spillskolen.no/soknadshjelp/>

Oppgave A: Natur

1. Visualiser begrepet "Natur" gjennom en kort videofilm eller animasjon på maks 30 sek. (For animasjon kan du jobbe i 2D og/eller 3D).

Eksempler kan være et utsnitt, objekter fra naturen, en skogsbunn, gjentakelser, en kort fortelling. Ta stilling til hvilket uttrykk visualiseringen av begrepet skal ha. Du kan bruke dybde, lys/skygge former, farger, bevegelse, stemning/mood.

Poenget her er at du må bruke din egen forestillingsevne og stole på egne valg. Her er det åpent for å anvende alle slags ulike løsninger siden det ligger i fagets natur at det ikke finnes noen fasitsvar.

2. Lag en tegning i liggende, minimum A4 format, som forklarer hva du fremstiller i videoen eller animasjonen. Gi arbeidet en tittel, og les inn en tekst og integrer denne lydfilen på maks. 20 ord som forteller hvordan du har tolket begrepet "natur" over den liggende tegningen - eller presenter teksten som egen tekstplakat før tegningen din, i videoen.

Oppgave B: Ett stedspesifikt punkt

Velg et sted som betyr noe for deg.

1. Du skal formidle stedet ved å lage en serie av tre (3) svart/hvitt fotografier s om du selv har tatt
2. Lage så en tegning, i liggende A4 format, av samme motiv, eller en komposisjon i 3D av samme motiv - render i svart/hvit.

Når du skal ta bildene og samle inspirasjon: Opphold deg på stedet mens du prøver å registrere hva om gjør stedet interessant: det kan være et spesielt lys, en fin utsikt, noe man kan gjøre der, et inntrykk, en historie, en opplevelse eller noe annet som er inspirasjonskilden din. Bruk forestillingsevnen din.

Innlevering:

1. Serie av tre stk. svart-hvitt fotografier i liggende format
2. Én (1) tegning i liggende minimum A4 format eller én (1) 3D-render i 1920x1080 format.

Plagiering: Ved innlevering av nettskjemaet bekrefter du også at det du leverer inn er ditt eget arbeid. Å levere inn andres arbeid som ditt, er plagiering og ulovlig, og vil medføre at eventuelt vedtak om opptak omgjøres.

Arbeids- og undervisningsformer

Undervisningen er basert på forelesninger, skapende øvelser i praksisfeltet, kollokvier / gruppearbeid, presentasjoner og selvstudium. Det gjøres bruk av e-læringssystemet Canvas gjennom hele studiet.

De fleste emner er praktisk anlagt med betydelig vekt på oppgaveløsning og problembasert læring og inneholder obligatoriske arbeidskrav både individuelt og i gruppe.

Obligatorisk frammøte er knyttet til laboratoriearbeid og forelesninger, nærmere presisert i undervisningsplanene til det enkelte emnet. Alle obligatoriske oppgaver av praktisk og teoretisk art skal være fullført innen fastsatte datoer ifølge oppgavesettet. På generelt grunnlag er beståtte obligatoriske oppmøte- og arbeidskrav i et emne, gyldig i 12 måneder fra avlagt eksamen. Studenter som ønsker å ta opp eksamener utover 12 måneder etter avsluttet eksamen i samme emne, må normalt gjøre de obligatoriske oppmøte- og arbeidskravene igjen. 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 tegneutstyr og liknende der dette er aktuelt. Utgifter i forbindelse med eventuelle ekskursjoner må betales av studenten selv.

Studiets egenart er basert på bærbart datautstyr. Bærbar pc og programvare 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 råd vedrørende anskaffelse av pc og programvare på forespørsel.

Vurderingsformer

Det benyttes graderte bokstavkarakterer fra A-F, der E er laveste ståkarakter. Det

benyttes varierte vurderingsformer, både skriftlige individuelle skoleeksamener og individuelle og gruppebaserte mappevurderinger.

For praksisrettede emner er beståtte obligatoriske arbeidskrav kun gyldig opp til 12 måneder etter avsluttet semester. Studenter som ønsker å ta opp en eksamen i et emne, 12 måneder etter at de har bestått de obligatoriske arbeidskravene, er nødt til å bestå disse på nytt. Se hver emnebeskrivelse for hvor dette kravet er gjeldende.

Forskningsbasert undervisning

Studiet holdes oppdatert ved å bruke ny forskningslitteratur og metoder.

Studentene har mulighet til å jobbe med interne og eksterne aktører med forskning og utviklingsprosjekter tilknyttet bacheloroppgaven og i enkelte emner.

Internasjonalisering

I studiet er det lagt til rette for opphold ved en utdanningsinstitusjon i utlandet i 6. semester. Studieoppholdet må være forhåndsgodkjent av høgskolen, slik at emnene kan innpasses i studiet.

Studenter som skal reise på utveksling 6. semester tar emnet ADK2000 Forprosjekt utveksling i stedet for ADK2900 Bacheloroppgave. ADK2000 Forprosjekt utveksling avsluttes på høsten 5. semester, slik at studenter som skal reise på utveksling har mulighet til å fullføre 150 studiepoeng før de reiser ut.

Studenter anbefales å reise på utveksling i 6. semester. Det er imidlertid også mulig å reise på utveksling i 3., 4. eller 5. semester. Forutsetningen er at partneropplegget er forenelig med studieprogrammet ved Hinn, slik at studenten ikke får faglige hull ved å utveksle.

Studiets 2. og 3. studieår er tilrettelagt for internasjonale studenter. Undervisningen i alle emner på disse semestrene kan holdes på engelsk.

Studiets oppbygging og innhold

Første studieår gir grunnleggende kunnskaper i animasjon, spilldesign, pre-produksjon, systemtenkning i visuell kunstproduksjon, 3D-generalisering og digital kunst. De grunnleggende kunnskapene erverves gjennom utvikling av visuelle uttrykk, illustrasjon, tegning, fagteori, 3D-modellering, 3D-animasjon, utvikling og previsualisering (storyboarding, animatic) og produksjon.

Det første studieåret har fokus på å utvikle breddekunnskap innenfor de gitte fagfeltene.

Andre studieår fokuserer på å gi studentene anledning til fordypning innenfor to av tre forskjellige spesialiseringsområder.

I løpet av 2. semester velger studentene 2 fordypninger innenfor spesialiseringene:

- 3D-kunst & generalisering
- 3D-animasjon
- Digital kunst & motion design

De tre spesialiseringsområdene fokuserer på følgende fordypningsområder:

3D-kunst & Generalisering	3D-Animasjon	Digital kunst & Motion Design
■ 3D-Modellering ■ 3D-Skulpturering ■ Karakter- og objektrigging ■ UV-mapping og teksturering ■ Rendre bilder i 3D	■ Animasjonsteknikker ■ Kroppsmekanikk ■ Ansiktsanimasjon ■ Menneskelig og dyrelignende animasjon ■ Karakteranimasjon ■ Dramaturgi ■ Historiefortelling	■ Digital tegning ■ Konseptkunst utvikling ■ Motion design ■ Brukergrensesnitt- (UI) og brukeropplevelsesdesign (UX)

Spesialiseringen 3D-kunst & generalisering fokuserer på modellering av 3D-objekter, både organiske og harde former, digital skulpturering, anatomi, modellering av 3D-miljøer, simuleringer, teksturering, rigging av skjelett til 3D-figurer og objekter for animasjon, lyssetting av 3D-rom/scener og rendering av bilder i høy kvalitet.

Spesialiseringen 3D-animasjon fokuserer på karakteranimasjon i 3D-rom, med ekstra vekt på karakter- og historieutvikling, ansikts- og stemmesynkronisert animasjon av høy kvalitet, animasjonsteori, tekniske ferdigheter i en 3D-animasjonsprogramvare og prosjektplanlegging.

Spesialiseringen Digital kunst & motion design fokuserer på utvikling av visuelt design i bevegelse (motion design), bruk av spillmotor til visualiseringsverktøy og konseptkunst med vekt på idéutvikling, karakterdesign i samspill med personprofil og historie, designtema, arkitektur, miljø, oppfattelse, overflatebehandling og representasjon i forhold til artefakter, organismer, skikkelser ol.

På 5. semester starter alle, uavhengig av spesialisering, på den avsluttende bacheloroppgaven som teller totalt 30 studiepoeng, og hvor grupper av studenter med ulik kompetanse fra utdanningene ved spillskolen, samarbeider og gjennomfører et felles prosjekt. Bacheloroppgaven går over to semestre, med 10 studiepoeng på 5. semester med fokus på «pre-produksjonsfasen» og 20 studiepoeng på 6. semester med fokus på «produksjonsfasen». Emnet avsluttes med innlevering av bacheloroppgave, muntlig eksamen og presentasjon av oppgaven på Spillskolens årlige utstilling og Degree Show.

I 6. semester vil også alle studenter ha et 10 studiepoengs-emne i entreprenørskap, personlig merkevarebygging og forberedelse til Spillskolens utstilling og Degree Show.

Samtlige studenter får en breddekunnskap innen sin valgte fordypning, erfaring med produksjon og tverrfaglig gruppearbeid.

Studiets emnesammensetning og progresjon framgår under emneoversikten.

Studiet krever en stor innsats av studentene. For å være rustet for arbeidslivet innenfor dette fagområdet er det viktig at det settes av mye tid til eget studiearbeid. Det vil også være krav om ukentlige innleveringer i enkelte emner for at studentene skal ha den nødvendige progresjonen og komme på et høyt faglig nivå.

Godkjenning

Kull

2022

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					
2PREV101A	<u>Utvikling og pre-visualisering</u>	10	O	10					
ADK1001	<u>3D-kunst & generalisering I</u>	10	O	10					
2PROD101A	<u>Produksjon</u>	10	O		10				
ADK1002	<u>Animasjon I & prinsipper</u>	10	O		10				
ADK1003	<u>Spilldesign</u>	10	O		10				
ADK2000	<u>Forprosjekt utveksling</u>	10	V					10	
ADK2900	<u>Bacheloroppgave</u>	30	O					10	20
ADK2010	<u>Entreprenørskap og Degree Show</u>	10	O						10
Fordypningsemner i 3D-kunst & 3D-generalisering									
ADK2001	<u>3D-kunst & generalisering II</u>	15	V			15			
ADK2002	<u>3D-kunst & generalisering III</u>	15	V				15		
ADK2003	<u>3D-kunst & generalisering IV</u>	10	V					10	
Fordypningsemner i animasjon									
ADK2004	<u>Animasjon II & kroppsmeikk</u>	15	V			15			
ADK2005	<u>Animasjon III & skuespill</u>	15	V				15		
ADK2006	<u>Animasjon IV & regi</u>	10	V					10	
Fordypningsemner i digital kunst									
ADK2007	<u>Konseptkunst & Motion Design I</u>	15	V			15			
ADK2008	<u>Konseptkunst & Motion Design II</u>	15	V				15		
ADK2009	<u>Konseptkunst & Motion Design III</u>	10	V					10	
Sum:				30	30	30	30	30	30

*) O - Obligatorisk emne, V - Valgbare emne

Emneoversikt

2TEG102A Tegning

Emnekode: 2TEG102A

Studiepoeng: 10

Semester

Høst

Språk

Engelsk og Norsk

Krav til forkunnskaper

Ingen spesielle krav.

Læringsutbytte

Ved bestått emne har studenten oppnådd følgende læringsutbytte:

Kunnskap

Studenten

- 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, og komposisjon

- har grunnleggende forståelse for proporsjoner i relasjon til figurative, og abstrakte former
- har grunnleggende kunnskap om valør brukt 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

Studenten

- 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

Studenten

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

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

Arbeids- og undervisningsformer

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

Obligatoriske krav som må være godkjent før eksamen kan avlegges

- 2-3 individuelle oppgaver

Eksamen

- Mappevurdering bestående av 2 individuelle oppgaver hvor hver av oppgavene teller 50%

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

Ansvarlig fakultet

Fakultet for audiovisuelle medier og kreativ teknologi

2PREV101A Utvikling og pre-visualisering

Emnekode: 2PREV101A

Studiepoeng: 10

Semester

Høst

Språk

Engelsk og Norsk

Krav til forkunnskaper

Ingen spesielle krav

Læringsutbytte

Ved bestått emne har studenten oppnådd følgende læringsutbytte:

Kunnskap

Studenten

- har kunnskap om planlegging av prosjekt med ulike milepæler og tidsfrister
- har kunnskap om 2D animatic og 3D previsualisering utvikling
- har kunnskap om visuelt språk for spill og film medier
- har kunnskap om film historie og sjangerutvikling relatert til filmatisk produksjon
- har kunnskap om sentrale teorier innen historiefortelling og utvikling av narrativ for filmspråk og spillscenestruktur
- har kunnskap om manusutvikling
- har kunnskap om utvikling av visuelle historiefortellingsteknikker for storyboarding og CG sceneoppsett
- har kunnskap om animasjon for ulike 2D og 3D dataprogram

- har kunnskap om sceneeksport fra ulike dataprogramapplikasjoner
- har kunnskap om redigering og utviklingsteknikker for sceniske scener
- har kunnskap om jobbkrav i bransjen

Ferdigheter

Studenten

- kan lage elementer for 2D- og 3D-produksjonsprosess (pipeline)
- kan utvikle og ta i bruk elementer for sceneutvikling og visuell historiestruktur
- kan skape generiske 2D/3D scener med fokus på visuell historiefortelling
- kan etablere et bibliotek av digitale elementer
- kan utvikle storyboard som følger gjeldende formater
- kan bruke 2D animatic & 3D previsualisering i utvikling av en produksjon
- kan reflektere over egen praksis og justere denne under veiledning
- kan utvikle en historie basert på undersøkte eksempler
- kan skrive og tolke et manus som følger standard manusmal

Generell kompetanse

Studenten

- har innsikt i relevante problemstillinger i en planleggingsprosess
- kan planlegge og gjennomføre mindre prosjektarbeid proaktivt i tråd med retningslinjer for pre-visualisering og animatic utvikling for individet arbeid og gruppearbeid
- kan reflektere over eget arbeid og bruke konstruktive tilbakemelding på en positiv måte til å justere egen praksis

Innhold

Sentrale tema:

- prosjektstyring
- narrativ teori med fokus på visuell historiefortelling
- analyse av spill- og filmscener med fokus på visuell historiefortelling
- utvikling av narrativ og scene struktur basert på undersøkte eksempler
- manusforfatting og storyboarding for individuelt prosjekt og gruppeprosjekt
- lavkvalitet filmatisk videoutvikling for 2D- og 3D-applikasjoner
- kamerautsnitt for videosekvensredigering
- filmhistorie
- arbeid i team

Arbeids- og undervisningsformer

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

Obligatoriske krav som må være godkjent før eksamen kan avlegges

- 2-6 individuelle og gruppebaserte oppgavebesvarelser
- deltagelse i forelesninger i henhold til undervisningsplanen
- deltagelse i lab-undervisning i henhold til undervisningsplanen

Obligatoriske arbeidskrav som er bestått er kun gyldig i 12 måneder. Studenter som ønsker å ta opp eksamener etter 12 måneder, må bestå de obligatoriske arbeidskravene på nytt ved neste ordinære gjennomføring av emnet.

Eksamen

- 1 individuell mappeoppgave som teller 50% av endelig karakter
- 1 gruppebasert mappeoppgave som teller 50% av endelig karakter

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

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

Ansvarlig fakultet

Fakultet for audiovisuelle medier og kreativ teknologi

ADK1001 3D-kunst & generalisering I

Emnekode: ADK1001

Studiepoeng: 10

Semester

Høst

Språk

Engelsk og Norsk

Krav til forkunnskaper

Ingen spesielle krav

Læringsutbytte

Ved bestått emne har studenten oppnådd følgende læringsutbytte:

Kunnskap

Studenten

- har kunnskap i effektiv 3D-modellering
- har kunnskap om UV-mapping, teksturering og surface-shadere
- har kunnskap om rigging
- har kunnskap om animasjon
- har kunnskap om kamera og lyssetting i 3D-rom
- har kunnskap om rendering og komposisjon
- har kunnskap om filstrukturer og arbeidsflyt i 3D-applikasjoner
- har innsikt i den historiske utviklingen av 3D i dataspill og film
- har kunnskap om klargjøring av 3D-objekter

Ferdigheter

Studenten

- kan bruke 3D-programvare på et grunnleggende nivå
- kan skape enkle 3D-modeller for bruk i spill og animasjonsfilm
- kan gjennomføre UV-mapping av enkle polygonbaserte 3D-modeller
- kan ta i bruk material-shadere og teksturer til å skape troverdige overflater på 3D-modeller
- kan skape en interessant komposisjon med enkle modeller og tilpasset bruk av 3 punkts lyssetting og kamera
- kan lage enkle key-frame animasjoner med utgangspunkt i prinsippene for animasjon
- kan renderere stillbilder og bildesekvenser gjennom bruk av både hardware- og software-rendermotorer
- kan ta riktige valg med tanke på innstillinger av rendermotoren i bruk
- kan ta bevisste valg rundt filformater med tanke på eksport, import og rendering
- kan tilpasse brukergrensesnittet i 3D-programvaren for å effektivisere arbeidsflyten
- kan organisere et prosjekt med tanke på filstruktur og oppsett i 3D-programvaren i bruk
- kan gjennomføre vellykket feilsøking og løse problemer med 3D-objekter for spill

Generell kompetanse

Studenten

- kan begrunne faglig de valg som blir gjort i utviklingsprosessen både skriftlig og muntlig
- kan delta i faglige diskusjoner rundt oppbygging av en 3D-modell
- kan delta i faglige diskusjoner på et profesjonelt nivå om en 3D-produksjon og utviklingsprosessen

Innhold

Sentrale tema:

- brukergrensesnitt av en 3D-programvare
- polygon- og surface/spline modellering
- UV-mapping
- material-shadere og teksturer
- riktig bruk av komposisjon, lyssetting og kamera i 3D-rom
- bruk av hardware- og software rendermotorer for rendering av stillbilder og bildesekvenser
- filstruktur og filformater

Arbeids- og undervisningsformer

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

Undervisning i plenum og individuelt arbeid/individuelle oppgaver.

Obligatoriske krav som må være godkjent før eksamen kan avlegges

- 1-3 individuelle oppgavebesvarelser
- deltagelse i forelesninger i henhold til undervisningsplan
- deltagelse i lab-undervisning i henhold til undervisningsplan

Obligatoriske arbeidskrav som er bestått er kun gyldig i 12 måneder. Studenter som ønsker å ta opp eksamener etter 12 måneder, må bestå de obligatoriske arbeidskravene på nytt ved neste ordinære gjennomføring av emnet.

Eksamen

- 6 timers skriftlig individuell eksamen som teller 40 % av karakteren
- 1 individuell mappeoppgave som teller 60 % av karakteren

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

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

Ansvarlig fakultet

Fakultet for audiovisuelle medier og kreativ teknologi

2PROD101A Produksjon

Emnekode: 2PROD101A

Studiepoeng: 10

Semester

Vår

Språk

Engelsk og Norsk

Krav til forkunnskaper

Ingen spesielle krav

Læringsutbytte

Ved bestått emne har studenten oppnådd følgende læringsutbytte:

Kunnskap

Studenten

- har god kunnskap om de ulike faser i et prosjekt fra pre-produksjon, produksjon, til postproduksjon
- har kjennskap til spilldesign, utvikling og testing av et dataspill
- har kjennskap til historiske referanser i spillbransjen
- har kunnskap om hvordan man finner inspirasjonskilder og bruker det i sitt eget arbeid
- har kjennskap til hvordan man utvikler et gjennomgående design som kulminerer i et dataspill eller interaktivt produkt
- har kunnskap om og kan gjennomføre en analyse om et interaktivt produkt (spill, crossmedia, o.l.)
- har kunnskap om historiefortelling i dataspill

Ferdigheter

Studenten

- kan jobbe i tverrfaglige team
- kan skrive en analytisk akademisk tekst
- har forståelse for ulike prosjektstyringsmetoder og prosesser
- kan bruke enkel og effektiv digital kunst og lyd i en produksjon
- kan begrense produksjonen til de mest nødvendige funksjoner og ha fokus på UX
- kan gjennomføre First playable, brukerteste produktet og ta det videre til endelig versjon som en Gold Master
- kan arbeidsprosessen mellom et 3D-utviklingsprogram og en spillmotor
- kan definere de viktigste historiske milepælene til dataspillutvikling

Generell kompetanse

Studenten

- kan finne, vurdere og henvise til inspirasjonskilder fra spill og filmbransjen
- kan bruke kildereferanser aktivt i sitt eget arbeid
- kan planlegge et dataspillprosjekt i en tverrfaglig arbeidsgruppe
- kan begrunne faglige valg i utviklingsprosessen
- kan formidle produktideer i en pitch-presentasjon

Innhold

Sentrale tema:

- design dokumenter som for eksempel art bible, style guide
- ideutvikling og finne inspirasjonskilder
- opprettholde en prosjektside på internett og holde den oppdatert gjennom hele produksjonen
- spilltesting
- gantt skjema og evt. andre organisatoriske hjelpemidler
- wireframes, blokking av animasjon og GUI testing
- lage digital kunst, animasjon, lyd til en dataspillproduksjon
- historisk utviklinger innen dataspill
- tverrfaglig utvikling av et prosjekt

Arbeids- og undervisningsformer

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

veiledning.

Obligatoriske krav som må være godkjent før eksamen kan avlegges

- 2-4 gruppebaserte oppgavebesvarelser
- deltagelse i forelesninger i henhold til undervisningsplanen
- deltagelse i lab-undervisning i henhold til undervisningsplanen

Obligatoriske arbeidskrav som er bestått er kun gyldig i 12 måneder. Studenter som ønsker å ta opp eksamener etter 12 måneder, må bestå de obligatoriske arbeidskravene på nytt ved neste ordinære gjennomføring av emnet.

Eksamen

- 1 individuell mappeoppgave som teller 60% av endelig karakter
- 1 gruppeoppgave som teller 40% av endelig karakter

Ved gruppeeksamen står alle deltagere i gruppa til ansvar for alt innhold i oppgaven/produktet/prestasjonen.

Det forutsettes at alle deksamener er bestått for at emnet skal vurderes til bestått.

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

Ansvarlig fakultet

Fakultet for audiovisuelle medier og kreativ teknologi

ADK1002 Animasjon I & prinsipper

Emnekode: ADK1002

Studiepoeng: 10

Semester

Vår

Språk

Engelsk og Norsk

Krav til forkunnskaper

Ingen spesielle krav

Læringsutbytte

Ved bestått emne har studenten oppnådd følgende læringsutbytte

Kunnskap

Studenten

- har kunnskap om de 12 animasjonsprinsippene
- har kunnskap om animasjonsprosesser
- har kunnskap om animasjonshistorien
- har kunnskap om hvordan skape bevegelse og gi personlighet til et animert objekt
- har kunnskap om historie- og karakterutvikling
- har kunnskap om dramaturgi og skuespill

Ferdigheter

Studenten

- kan praktisere animasjonsprinsippene i en animasjonssekvens gjennom fokus på

personlighet og bevegelse

- kan bruke profesjonelt animasjonsprogram

Generell kompetanse

Studenten

- kan planlegge og gjennomføre en animasjonssekvens

Innhold

Sentrale tema:

- animasjonsprinsipper
- animasjonshistorikk
- animasjonsprosesser
- bevegelse og personlighet i animasjon
- keyframing og kurver i animasjon
- enkel historieutvikling

Arbeids- og undervisningsformer

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 eksamen kan avlegges

- 2-4 individuelle oppgavebesvarelser
- deltagelse i forelesninger i henhold til undervisningsplan
- deltagelse i lab-undervisning i henhold til undervisningsplan

Obligatoriske arbeidskrav som er bestått er kun gyldig i 12 måneder. Studenter som ønsker å ta opp eksamener etter 12 måneder, må bestå de obligatoriske arbeidskravene på nytt ved neste ordinære gjennomføring av emnet.

Eksamen

- 6 timers skriftlig individuell eksamen som teller 50 % av karakteren
- 1 individuell mappeoppgave som teller 50 % av karakteren

Det forutsettes at alle deksamener er bestått for at emnet skal vurderes til bestått.

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

Ansvarlig fakultet

Fakultet for audiovisuelle medier og kreativ teknologi

ADK1003 Spilldesign

Emnekode: ADK1003

Studiepoeng: 10

Semester

Vår

Språk

Engelsk og Norsk

Krav til forkunnskaper

Ingen spesielle krav

Læringsutbytte

Ved bestått emne har studenten oppnådd følgende læringsutbytte:

Kunnskap

Studenten

- har grunnleggende teoretiske og praktiske kunnskaper og forståelser innenfor spilldesign
- har kunnskap om en spilldesigners oppgaver og arbeidsmetoder i ulike spillproduksjoner
- har kunnskap om enkle analyseverktøy og teknikker for spill
- har kunnskap om de grunnleggende fellestrekkene og ulikhetene mellom forskjellige typer spill
- har kjennskap til historiske utviklinger i spillbransjen
- har kunnskap om hvordan man finner inspirasjonskilder og bruker det i sitt eget arbeid
- har kjennskap til hvordan man utvikler et gjennomgående design som kulliminerer i et

dataspill

- har kunnskap om bruk av systemtenkning i spilldesign
- har kunnskap om bruk av prosjektstyringsverktøy i dataspillproduksjon

Ferdigheter

Studenten

- kan analysere enkle spill med hensyn til forholdet mellom mekanikker og opplevelse
- kan bruke ulike teknikker for å balansere eksisterende og nye spilldesign
- kan spesifisere og operasjonalisere et spilldesign med det formål å skape en spesifikk spillopplevelse
- kan utvikle et interaktivt prosjekt fra idé til ferdig implementasjon via en iterativ prosess
- kan drøfte og forklare kjernekonsepter som spill, spilldesign spillmekanikker og balansering
- kan identifisere mekanikker og spillemønstre i ulike typer spill
- kan skape nye spilldesignideer, og dokumentere disse på en god måte
- kan jobbe i tverrfaglige team
- kan skrive en analytisk akademisk tekst
- har forståelse for ulike prosjektstyringsmetoder og prosesser
- kan holde seg til minimumskrav for utvikling av et levedyktig dataspill
- kan gjennomføre First playable, Alpha, Beta og Gold Master etter tidsplanen
- kan historiske utviklinger innen dataspill

Generell kompetanse

Studenten

- kan forklare og rettferdiggjøre designvalg med referanse til pensum
- har et teoretisk og kognitivt grunnlag for videre analytisk og kreativt arbeid med interaktive produksjoner
- har teoretisk og praktisk erfaring gjennom analyse og spilltesting av spill og design og redesign av nye og eksisterende spill
- kan gjennomføre en iterativ spilldesignprosess fra start til slutt, der prototyping, testing og dokumentasjon vil være i fokus
- kan utvikle forskjellige gamedesigndokumenter
- kan finne, vurdere og henvise til inspirasjonskilder fra spill og filmbransjen
- kan bruke kildereferanser aktivt i sitt eget arbeid
- kan planlegge et dataspillprosjekt i en tverrfaglig arbeidsgruppe
- kan begrunne faglige valg i utviklingsprosessen
- kan bruke forenklet systemanalyse i spilldesign

Innhold

Sentrale tema:

- spilldesign
- dramaturgiske strukturer i dataspill
- level design
- synergieffekter mellom gameplay og historieutvikling
- analyserer dataspill
- utvikle spilldesign dokumenter og finne inspirasjonskilder
- spilltesting
- prosjektstyring
- historisk utvikling innen dataspill
- tverfaglig utvikling av et product
- systemtenkning i spilldesign

Arbeids- og undervisningsformer

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

Obligatoriske krav som må være godkjent før eksamen kan avlegges

- 2-4 individuelle oppgavebesvarelser.
- deltagelse i forelesninger i henhold til undervisningsplanen
- deltagelse i lab-undervisning i henhold til undervisningsplanen

Obligatoriske arbeidskrav som er bestått er kun gyldig i 12 måneder. Studenter som ønsker å ta opp eksamener etter 12 måneder, må bestå de obligatoriske arbeidskravene på nytt ved neste ordinære gjennomføring av emnet.

Eksamen

- Gruppeoppgave med 2-4 studenter pr gruppe, teller 50% av endelig karakter
- 2 individuelle oppgaver, teller 50% av endelig karakter

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

Ved gruppeeksamen står alle deltakere i gruppa til ansvar for alt innhold i

oppgaven/produktet/prestasjonen.

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

Ansvarlig fakultet

Fakultet for audiovisuelle medier og kreativ teknologi

ADK2000 Forprosjekt utveksling

Emnekode: ADK2000

Studiepoeng: 10

Semester

Høst

Språk

Engelsk og Norsk

Krav til forkunnskaper

Bestått alle emner i første og andre studieår. Totalt 120 studiepoeng. Påbegynt utvekslingsprosess med internasjonalt kontor. Forhåndsgodkjenning av undervisningsleder.

Læringsutbytte

En kandidat med fullført kvalifikasjon har følgende læringsutbytte i emnet:

Kunnskap:

Kandidaten

- har kunnskap om presentasjonsteknikker
- har kunnskap om ulike faser i en produksjon
- er kjent med verdiskapning i kreative prosjekter, og samspillet mellom kreative og økonomiske avveininger
- er kjent med bruk av avtaler og kontrakter i produksjoner
- har kunnskap om gjennomføring av et prosjekt 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
- har kunnskap om kreative prosesser i et prosjekt
- har kunnskap om grunnleggende tenkemåter i forhold til entreprenørskap, selv-promotering og markedsføring

Ferdigheter:

Kandidaten

- kan vurdere arbeidsmengde opp mot kvalitet
- kan gi ulike typer presentasjoner for å promotere et prosjekt
- 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 eget arbeid i prosjektet og utviklingsprosessen
- kan reflektere over egen faglig utøvelse og justere denne under veiledning

Generell kompetanse:

Kandidaten

- kan planlegge og gjennomføre prosjekter som strekker seg over tid, i tråd med etiske krav og retningslinjer
- behersker norsk eller engelsk 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
- kan tenke strategisk i forhold til selvpromotering, markedsføring og forretningsutvikling
- kan utvikle ideer og konsepter for dataspill, virtuell virkelighet, animerte kortfilmer eller tilsvarende prosjekter
- kan delta i diskusjoner relatert til ulike aspekter av et prosjekt

Innhold

- planlegging og produksjon av et prosjekt
- estimering (bottom-up method, three-point estimation)
- roller og ledelse
- innslag- og presentasjonsteknikker
- prosjektledelse
- idéutvikling
- prosjektbeskrivelse
- produksjonene gjennomføres etter felles retningslinjer
- utvikling av digitale opplevelsesprodukter med prosjektrapport som skal baseres på fagkunnskap og refleksjon over egen arbeids- og læringsprosess

Arbeids- og undervisningsformer

Emnet er tiltenkt studenter som skal reise på utveksling i 6. semester. Det er en forutsetning at studenten har begynt arbeidet med å planlegge utvekslingen før emnets oppstart, senest i 4. semester.

Studentene følger undervisningen i SPIS2900 Bacheloroppgave/ADK2900 Bacheloroppgave, men jobber individuelt med å planlegge prosjektet de skal gjennomføre i 6. semester. Undervisningen i høstsemesteret er en kombinasjon av forelesninger, praktiske øvinger, selvstudium og veiledning, og fokuserer på preproduksjonsfasen. Problemstilling og forskningsspørsmål utarbeides sammen med veileder. Prosjektet må godkjennes av instituttet før det kan gjennomføres som en del av utveksling i 6. semester.

Obligatoriske krav som må være godkjent før eksamen kan avlegges

- presentasjon og innlevering av 1 oppgave
- deltakelse på 3 veiledningsmøter
- deltagelse i forelesninger i henhold til undervisningsplanen
- deltagelse i lab-undervisning i henhold til undervisningsplanen

Med veiledningsmøter menes møter med faglig veileder. Det omfatter ikke samtaler med internasjonal rådgiver, studieadministrasjon eller øvrig administrasjon ved instituttet. Jevnlig kommunikasjon med internasjonal rådgiver og øvrig administrasjon er viktig for å planlegge utvekslingsoppholdet, men er ikke en del av de obligatoriske arbeidskravene i dette emnet.

Eksamen

- en individuell rapport

Ansvarlig fakultet

Fakultet for audiovisuelle medier og kreativ teknologi

ADK2900 Bacheloroppgave

Emnekode: ADK2900

Studiepoeng: 30

Semester

Høst / Vår

Språk

Engelsk og Norsk

Krav til forkunnskaper

Bestått alle emner i første og andre studieår. Totalt 120 studiepoeng.

Læringsutbytte

En kandidat med fullført kvalifikasjon har følgende læringsutbytte i emnet:

Kunnskap

Kandidaten

- har kunnskap om presentasjonsteknikker
- har kunnskap om ulike roller i et prosjektteam, hva som får team til å fungere godt, deres egen rolle i et kreativt prosjekt og planleggingsprosessen
- har kunnskap om gruppeprosesser, konflikthåndtering og ledelsesstrategier i et prosjekt
- har kunnskap om ulike faser i en produksjon
- er kjent med verdiskapning i kreative prosjekter, og samspillet mellom kreative og økonomiske avveininger
- er kjent med bruk av avtaler og kontrakter i produksjoner
- 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
- har kunnskap om kreative prosesser i et prosjekt
- har kunnskap om grunnleggende tenkemåter i forhold til entreprenørskap, selv-promotering og markedsføring

Ferdigheter

Kandidaten

- kan vurdere arbeidsmengde opp mot kvalitet
- kan gi ulike typer presentasjoner for å promotere et prosjekt
- kan utvikle produksjonsprosessen i et tverrfaglig prosjekt
- 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
- kan tenke strategisk i forhold til selvpromotering, markedsføring og forretningsutvikling

Innhold

Sentrale tema:

- planlegging og preproduksjon av et prosjekt
- estimering (bottom-up method, three-point estimation)
- roller og ledelse
- innslag- og presentasjonsteknikker
- prosjektledelse
- idéutvikling
- prosjektbeskrivelse
- 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

Emnet er organisert i to deler, del 1 og del 2. Del 1 undervises i 5. semester, og er en kombinasjon av forelesninger, praktiske øvinger, selvstudium og veiledning, og fokuserer på preproduksjonsfasen. Del 2 gjennomføres i 6. semester, og fokuserer på produksjonsfasen. I del 2 er det hovedsakelig lagt opp til selvstudium i grupper, hvor gruppene deltar på seminar og veiledes av gruppens tildelte veileder. Hver enkelt gruppe skal ha jevnlig møter med gruppens veileder i løpet av semesteret. Gruppen kan velge å gjennomføre prosjektet i samarbeid med en ekstern partner. Det vil bli gitt en presentasjon av potensielle eksterne partnere. Problemstilling og forskningsspørsmål utarbeides sammen med veileder i del 1, men alle prosjekter må forhåndsgodkjennes av instituttet før de kan gjennomføres i del 2. I tilfeller hvor gruppens foreslåtte prosjekt ikke kan godkjennes, kan gruppen tildeles et prosjekt med en intern eller ekstern samarbeidspartner.

Obligatoriske krav som må være godkjent før eksamen kan avlegges

- presentasjon og innlevering av 1-4 gruppeoppgaver
- deltagelse i forelesninger i henhold til undervisningsplanen
- deltagelse i lab-undervisning i henhold til undervisningsplanen
- deltakelse på 2-3 gruppeseminarer
- deltakelse på 5-10 veiledningsmøter

Obligatoriske arbeidskrav som er bestått er kun gyldig i 12 måneder. Studenter som

ønsker å ta opp eksamener etter 12 måneder, må bestå de obligatoriske arbeidskravene på nytt ved neste ordinære gjennomføring av emnet.

Eksamen

Gruppeprosjekt bestående av produkt og rapport. Muntlig gruppeeksamen kan justere prosjektet med én hel karakter opp eller ned.

Ved gruppeeksamen står alle deltakere i gruppa ansvarlig for alt innhold i oppgaven/produktet/prestasjonen.

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

Ansvarlig fakultet

Fakultet for audiovisuelle medier og kreativ teknologi

ADK2010 Entreprenørskap og Degree Show

Emnekode: ADK2010

Studiepoeng: 10

Semester

Vår

Språk

Engelsk og Norsk

Krav til forkunnskaper

Bestått alle emner i første og andre studieår samt alle emnene på femte semester. Totalt 140 studiepoeng.

Læringsutbytte

Ved bestått emne har studenten oppnådd følgende læringsutbytte:

Kunnskap

Studenten

- har kunnskap om å lage en showcase
- har kunnskap om å markedsføre egen portefølje eller annet relaterbart arbeid
- har kunnskap om distribusjon av spill og film
- har kunnskap om å søke støtte for spill og film prosjekt
- har kunnskap om å starte opp selskap
- har kunnskap om kontraktskrivning
- har bas kunnskap om lover og regler innenfor spill og film

Ferdigheter

Studenten

- kan markedsføre egen portefølje (demo reel / website)
- kan planlegge og gjennomføre et showcase event
- kan skrive søknad for støtte for spillprosjekt
- kan forstå opphavsrettigheter og hva en standardkontrakt burde inneholde

Generell kompetanse

Studenten

- har oversikt over støtteapparat, fond og marked
- kan planlegge og forberede sin profesjonelle karriere etter endt studie

Innhold

Sentrale tema:

- Markedsføring av eget arbeid
- Finansiering
- Distribusjon
- Lover og regler innenfor spill og film

Arbeids- og undervisningsformer

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 produsere et demo reel og en skriftlig skissert strategi for markedsføring av eget varemerke som visuell kunstner.

Obligatoriske krav som må være godkjent før eksamen kan avlegges

- 2-4 individuelle oppgaver
- deltagelse i forelesninger i henhold til undervisningsplanen
- deltagelse i lab-undervisning i henhold til undervisningsplanen

Obligatoriske arbeidskrav som er bestått er kun gyldig i 12 måneder. Studenter som ønsker å ta opp eksamener etter 12 måneder, må bestå de obligatoriske arbeidskravene

på nytt ved neste ordinære gjennomføring av emnet.

Eksamen

- 1 individuell mappeoppgave som teller 100% av endelig karakter

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

Ansvarlig fakultet

Fakultet for audiovisuelle medier og kreativ teknologi

ADK2001 3D-kunst & generalisering II

Emnekode: ADK2001

Studiepoeng: 15

Semester

Høst

Språk

Engelsk og Norsk

Krav til forkunnskaper

Anbefalte forkunnskaper: ADK1001 3D-Kunst & generalisering I, eller tilsvarende.

Læringsutbytte

En student med fullført kvalifikasjon har følgende læringsutbytte i emnet:

Kunnskap

Studenten

- 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 skulpturering i 3D
- har kunnskap om bruk av materialshadere og teksturer
- har kunnskap om baking av teksturer
- har kunnskap om oppsett av rendermotorer
- har kunnskap om generell karakterrigging
- har kunnskap om vanlige problemer med rigger brukt i spill og hvordan identifisere

dem

Ferdigheter

Studenten

- kan modellere realistiske hardsurface modeller
- kan skape optimaliserte 3D-modeller
- kan modellere organiske 3D-modeller
- kan ta i bruk materialshadere og teksturer til å skape troverdige overflater på 3D-modeller
- kan retopologering av 3D-modeller
- kan rigge en 3D-karakter med en enkel rigg og “skinne” den med riktig vektig
- kan gjennomføre vellykket feilsøking og løse problemer med rigger brukt i spill

Generell kompetanse

Studenten

- kan bruke 3D-programvare på et høyt teknisk nivå
- har forståelse for relevante utfordringer og kan delta faglig i diskusjoner rundt gode modelleringsteknikker
- kan tenke innovativt og formidle ny kunnskap og nye ideer

Innhold

Sentrale tema:

- avansert polygon modellering
- hard surface modellering
- organisk modellering
- 3D-skulpturering
- 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
- rendering

Arbeids- og undervisningsformer

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 eksamen kan avlegges

- 3-5 individuelle eller gruppebaserte oppgavebesvarelser i henhold til undervisningsplanen
- deltagelse i forelesninger i henhold til undervisningsplanen
- deltagelse i lab-undervisning i henhold til undervisningsplanen

Obligatoriske arbeidskrav som er bestått er kun gyldig i 12 måneder. Studenter som ønsker å ta opp eksamener etter 12 måneder, må bestå de obligatoriske arbeidskravene på nytt ved neste ordinære gjennomføring av emnet.

Eksamen

- 2 individuelle mappeoppgaver hvor mappe 1 teller 40% og mappe 2 teller 60% av endelig karakter, og hvor mappe 2 må ferdigstilles for skolens Degree show.

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

Ansvarlig fakultet

Fakultet for audiovisuelle medier og kreativ teknologi

ADK2002 3D-kunst & generalisering III

Emnekode: ADK2002

Studiepoeng: 15

Semester

Høst

Språk

Engelsk og Norsk

Krav til forkunnskaper

Anbefalte forkunnskaper: ADK2001 3D-kunst & generalisering II, eller tilsvarende, og ADK1001 3D-kunst & generalisering I, eller tilsvarende.

Læringsutbytte

Ved bestått emne har studenten oppnådd følgende læringsutbytte:

Kunnskap

Studenten

- har kunnskap om hvordan en fullstendig rigg som kan brukes i digitale produksjoner skapes
- har kunnskap om anatomi relatert til rigging av organiske 3D-modeller
- har kunnskap om anatomi i forhold til organisk modellering
- har kunnskap om rigging for spill og sanntidssystemer kontra rigging for animasjonsfilm og VFX
- har kunnskap om hierarkier, constraints og node-strukturer
- har kunnskap om design av animasjonskontroller for en rigg
- har kunnskap om posisjonering og komponering av karakterer for stillbilder

Ferdigheter

Studenten

- kan rigging av en karakter med utgangspunkt i standard bones og skinning av en mesh
- kan rigging med bruk av alternative teknikker til bones (f.eks. deformers og andre teknikker som resulterer i vertex animasjon)
- kan ta bevisste valg i forhold til rigging mot en spillmotor kontra rigging mot animasjonsfilm
- kan ta i bruk geometri blending som blend shapes / morph targets el.
- kan planlegge og sette opp en anatomisk riktig rigg
- kan skape rigger med ryddige brukergrensesnitt der brukeren (animatøren) er i fokus
- kan iscenesette interessante positurer og komposisjoner

Generell kompetanse

Studenten

- kan begrunne valg benyttet i oppbygging av rigg sett i forhold til type product
- kan finne og anvende relevant fagstoff for 3D-karakterrigging
- kan forstå relevante utfordringer og delta i en faglig diskusjon rundt god organisk modellering
- kan benytte 3D-programvare på en effektiv og planmessig måte

Innhold

Sentrale tema:

- karakterrigging
- anatomi for rigging av organiske modeller
- rigging for spill kontra rigging for animasjonsfilm og VFX hierarkier og constraints
- hirakier, constraints og noders
- geometriblending (blendshapes, ol.)
- skinning
- animasjonskontrollere
- posering
- anatomi

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

- 3-5 individuelle oppgavebesvarelser
- deltagelse i forelesninger i henhold til undervisningsplanen
- deltagelse i lab-undervisning i henhold til undervisningsplanen

Obligatoriske arbeidskrav som er bestått er kun gyldig i 12 måneder. Studenter som ønsker å ta opp eksamener etter 12 måneder, må bestå de obligatoriske arbeidskravene på nytt ved neste ordinære gjennomføring av emnet.

Eksamen

- 2 individuelle mappeoppgaver hvor mappe 1 teller 40% og mappe 2 teller 60% av endelig karakter, og hvor mappe 2 skal ferdigstilles for skolens Degree show

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

Ansvarlig fakultet

Fakultet for audiovisuelle medier og kreativ teknologi

ADK2003 3D-kunst & generalisering IV

Emnekode: ADK2003

Studiepoeng: 10

Semester

Vår

Språk

Engelsk og Norsk

Krav til forkunnskaper

Anbefalte forkunnskaper: ADK2002 3D-Kunst & generalisering III, eller tilsvarende, ADK2001 3D-Kunst & generalisering II, eller tilsvarende, og ADK1001 3D-Kunst & generalisering I, eller tilsvarende.

Læringsutbytte

Ved bestått emne har studenten oppnådd følgende læringsutbytte:

Kunnskap

Studenten

- har bred kunnskap om modellering av harde flater i 3D
- har bred kunnskap om skulpturering og organisk modellering i 3D
- har bred kunnskap om teksturerings- og shaderteknikker
- har bred kunnskap om karakterrigging i 3D
- har bred kunnskap om lyssetting og rendering av en 3D-scene
- har bred kunnskap om hvordan produsere ferdig 3D-elementer for spill
- har bred kunnskap om strukturering og produsering av egen portefølje (demo reel)

Ferdigheter

Studenten

- kan beherske hard surface modellering, organisk modellering og avansert karakterriggering
- kan forstå hva som kreves for å lage en solid demo reel for egen portefølje, i tillegg til hvilke feil man bør unngå
- kan utvikle karakterdesign som er unikt, minneverdig, tiltalende og med individuell personlighet
- kan jobbe med utvikling av karaktersvisualisering på høyt nivå
- kan implementere detaljer i modell eller tekniske finesser på rigg for klargjøring av produksjon
- kan definere, utvikle og ferdigstille en videoportefølje (demo reel)

Generell kompetanse

Studenten

- kan beherske riggeteknisk problemløsning
- kan produsere 3D-modeller på høyt nivå
- kan planlegge og gjennomføre varierte oppgaver innenfor 3D-modellering og rigging
- har innsikt i fagrelevante problemstillinger og kan delta i faglige diskusjoner
- kan formidle produksjoner og portefølje på ulike måter

Innhold

Sentrale tema:

- avansert modellering (hard, organisk - polygon)
- avansert karakterriggering
- avansert riggoppsett
- avansert teksturering, shader teknikker og overflate behandling (surface treatment)
- surface- vs. polygonmodellering
- avansert skulpturering i et 3D-skulptureringsprogram
- portefølje (demo reel)

Arbeids- og undervisningsformer

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

Obligatoriske krav som må være godkjent før eksamen kan avlegges

- 2-4 individuelle oppgavebesvarelser
- deltagelse i forelesninger i henhold til undervisningsplanen
- deltagelse i lab-undervisning i henhold til undervisningsplanen

Obligatoriske arbeidskrav som er bestått er kun gyldig i 12 måneder. Studenter som ønsker å ta opp eksamener etter 12 måneder, må bestå de obligatoriske arbeidskravene på nytt ved neste ordinære gjennomføring av emnet.

Eksamen

- 1 individuell mappeoppgave som må ferdigstilles for fremvisning på skolens Degree show. Oppgave teller 100% av endelig karakter

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

Ansvarlig fakultet

Fakultet for audiovisuelle medier og kreativ teknologi

ADK2004 Animasjon II & kroppsmekanikk

Emnekode: ADK2004

Studiepoeng: 15

Semester

Høst

Språk

Engelsk og Norsk

Krav til forkunnskaper

Anbefalte forkunnskaper: ADK1002 Animasjon I & Prinsipper, eller tilsvarende og ADK1001 3D-Kunst og generalisering I, eller tilsvarende.

Læringsutbytte

Ved bestått emne har studenten oppnådd følgende læringsutbytte:

Kunnskap

Studenten

- har bred kunnskap i animasjon
- har kunnskap om anatomi, kroppsmekanikk og fysikalitet
- har kunnskap om hvordan legge til personlighet i animasjoner
- har kunnskap om karakterutvikling
- har kunnskap om historieutvikling
- har kunnskap om spillanimasjon
- har kunnskap om forskjeller mellom rigging film og rigging for spill

Ferdigheter

Studenten

- kan praktisere animasjonsprinsipper og teknikker
- kan anvende skuespillerteknikk i animasjon
- kan kommunisere historie og personlighet i karakterer gjennom animasjon
- kan lage animasjonssekvenser for dataspill
- kan gjennomføre feilsøking og identifisere vanlige feil knyttet til eksport av animasjoner til spillmotorer

Generell kompetanse

Studenten

- kan skape troverdig bevegelser og personligheter i animasjon
- kan gjennomføre en animasjon fra idé til ferdig produkt
- kan forberede og sette opp animasjoner i spillproduksjoner
- kan ta imot og gi kunstnerisk og akademisk tilbakemelding

Innhold

Sentrale tema:

- animasjonsprinsipper
- kroppsmekanikk, anatomi, fysikalitet
- påvirkning på animasjonskunstneren
- de sju essensielle prinsipper i skuespillerkunsten
- finjustering (polishing) av animasjoner
- personlighet og karakter i animasjoner
- visuell historiefortelling

Arbeids- og undervisningsformer

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

Obligatoriske krav som må være godkjent før eksamen kan avlegges

- 3-5 individuelle og/eller gruppebaserte oppgavebesvarelser
- deltagelse i forelesninger i henhold til undervisningsplanen
- deltagelse i lab-undervisning i henhold til undervisningsplanen

Obligatoriske arbeidskrav som er bestått er kun gyldig i 12 måneder. Studenter som ønsker å ta opp eksamener etter 12 måneder, må bestå de obligatoriske arbeidskravene på nytt ved neste ordinære gjennomføring av emnet.

Eksamen

- 2 individuelle mappeoppgaver hvor minst én må ferdigstilles for fremvisning på skolens Degree show. Hver oppgave teller 50% av endelig karakter

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

Ansvarlig fakultet

Fakultet for audiovisuelle medier og kreativ teknologi

ADK2005 Animasjon III & skuespill

Emnekode: ADK2005

Studiepoeng: 15

Semester

Vår

Språk

Engelsk og Norsk

Krav til forkunnskaper

Anbefalte forkunnskaper: ADK1002 Animasjon I og prinsipper eller tilsvarende og ADK2004 Animasjon II & Kroppsmekanikk eller tilsvarende.

Læringsutbytte

Ved bestått emne har studenten oppnådd følgende læringsutbytte:

Kunnskap

Studenten

- har bred kunnskap om animasjonsbegreper & stilformer
- har kunnskaper om karakterutvikling
- har kunnskap om skuespill og dramaturgi for animasjon
- har kunnskap om prosessene ved å bruke motion capture for å skape animasjon

Ferdigheter

Studenten

- kan skape troverdig og overbevisende animasjon
- kan anvende dramaturgisk analyse rundt skuespill og kritisk vurdering av

animasjon

- kan animere forskjellige stiler som klassisk tegnefilm og realistisk animasjon
- kan bruke avanserte visuelle fortellerteknikker

Generell kompetanse

Studenten

- har innsikt i avansert animasjon og historiefortelling, og kan delta i kunstnerisk og akademiske diskusjoner rundt det
- er i stand til å forberede og utføre animasjoner for spillproduksjoner
- har forståelse for forskjellige stilformer innenfor animasjon

Innhold

Sentrale tema:

- skuespill
- dramaturgi
- avansert body mechanics
- kinematografi
- avansert visuell historiefortelling
- avansert karakterutvikling
- klassisk tegnefilmanimasjon

Arbeids- og undervisningsformer

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

Obligatoriske krav som må være godkjent før eksamen kan avlegges

- 2-4 individuelle oppgavebesvarelser
- 1 gruppeoppgavebesvarelse
- deltagelse i forelesninger i henhold til undervisningsplanen
- deltagelse i lab-undervisning i henhold til undervisningsplanen

Obligatoriske arbeidskrav som er bestått er kun gyldig i 12 måneder. Studenter som ønsker å ta opp eksamener etter 12 måneder, må bestå de obligatoriske arbeidskravene på nytt ved neste ordinære gjennomføring av emnet.

Eksamen

- 2 individuelle mappeoppgaver hvor minst én må ferdigstilles for fremvisning på skolens Degree show. Hver oppgave teller 50% av endelig karakter

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

Ansvarlig fakultet

Fakultet for audiovisuelle medier og kreativ teknologi

ADK2006 Animasjon IV & regi

Emnekode: ADK2006

Studiepoeng: 10

Semester

Høst

Språk

Engelsk og Norsk

Krav til forkunnskaper

Anbefalte forkunnskaper: ADK1002 Animasjon I & prinsipper eller tilsvarende, ADK2004 Animasjon II & kroppsmechanikk eller tilsvarende, og ADK2005 Animasjon III & skuespill eller tilsvarende.

Læringsutbytte

Ved bestått emne har studenten oppnådd følgende læringsutbytte:

Kunnskap

Studenten

- har kunnskap om historiefortelling
- har kunnskap om karakterutvikling for animering
- har kunnskap om regi for animasjon
- har kunnskap om planlegging og gjennomføring av en animasjonsproduksjon
- har kunnskap om «polish» av animasjoner av høy kvalitet
- har bred kunnskap om oppbygging og strukturering av egen portefølje (demo reel)

Ferdigheter

Studenten

- kan gi karakterer unike, individuelle personligheter, og gjøre dem autentiske og mangfoldige
- kan produsere animasjonsportefølje (demo reel) for å vise kvalitetsnivå på egne animasjoner
- kan ta vel reflekterte valg i forhold til skuespill, historiefortelling, kinematografi og kroppsmekanikk
- kan produsere ferdig animasjon av høy kvalitet
- kan reflektere rundt eget arbeid og prosesser, og utvikle sin kritiske tenkning

Generell kompetanse

Studenten

- har innsikt i relevante fag- og profesjonsetiske problemstillinger, og kan bidra i et profesjonelt fellesskap
- kan planlegge og gjennomføre en animasjonssekvens som strekker seg over tid, i tråd med retningslinjer
- har innsikt i relevante industrielle arbeidsprosesser og kan bidra i et profesjonelt fagmiljø
- kan evaluere kvalitet på en animasjon
- kan evaluere valg gjort i en animasjon
- kan forberede og bruke animasjon i produksjoner

Innhold

Sentrale tema:

- arbeidsflyt fra idé til endelig animasjon
- detaljarbeid
- historiefortelling

Arbeids- og undervisningsformer

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

Gjennom hele emnet arbeider studentene individuelt på deres demo reel.

Obligatoriske krav som må være godkjent før eksamen kan avlegges

- 2-4 individuelle oppgavebesvarelser
- deltagelse i forelesninger i henhold til undervisningsplanen
- deltagelse i lab-undervisning i henhold til undervisningsplanen

Obligatoriske arbeidskrav som er bestått er kun gyldig i 12 måneder. Studenter som ønsker å ta opp eksamener etter 12 måneder, må bestå de obligatoriske arbeidskravene på nytt ved neste ordinære gjennomføring av emnet.

Eksamen

- 1 individuell mappeoppgave som teller 15% av endelig karakter
- 1 individuell praktisk rettet mappeoppgave som må ferdigstilles for skolens Degree show. Oppgaven teller 85% av endelig karakter

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

Ansvarlig fakultet

Fakultet for audiovisuelle medier og kreativ teknologi

ADK2007 Konseptkunst & Motion Design I

Emnekode: ADK2007

Studiepoeng: 15

Semester

Høst

Språk

Engelsk og Norsk

Krav til forkunnskaper

Anbefalte forkunnskaper: 2TEG102A Tegning eller tilsvarende, 2PREV101A Utvikling og previsualisering eller tilsvarende, ADK1001 3D-kunst & generalisering I eller tilsvarende, og ADK1003 Spilldesign 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 formal-estetiske virkemidler i relasjon til utviklingen av digitale billeduttrykk og design
- har kunnskap om ide- og konseptutvikling

- har kunnskap om skapende designprosesser
- har kunnskap om anvendt fargeteori og ulike perspektiver innen fargeteori
- har kunnskap om prinsippene i filmatisk historiefortelling
- har kunnskap om motion- og brukergrensesnittdesign og stilistiske sjangere hos begge områdene
- har kunnskap og forståelse for sammenhengen mellom form og innhold, ulike virkemidler og ideer i visuelle bevegelig og statisk framstillinger
- har kunnskap om forskjellig filformater og tilhørende innhold- og kompresjonsstandarder

Ferdigheter

Studenten

- kan gjennomføre skapende prosesser innenfor konseptkunstfeltet som viser evne til å eksperimentere, utvikle og presentere ideer
- kan benytte formal-estetikk 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” og presentere dem i ulike kontekster
- kan skape digitale visuelle uttrykk og framstillinger av informativ, narrativ, subjektiv, eller skjematisk art
- kan visualisere og framstille ulike former for figurasjoner, med forenklinger og abstraksjon
- kan med tegning og motion design benytte romskapende virkemidler til å visualisere rom og perspektiv i billedplan

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 kunst-, motion design- og UX designteori
- kan designe og gjennomføre balanserte animerte komposisjoner
- kan planlegge, utforme og sette opp estetiske og funksjonelle UX design
- kan utvikle en visuell identitet i relasjon til merkevarebygging

Innhold

Sentrale tema:

- konseptkunstfeltet
- ideutvikling
- design prinsipper
- estetisk og formal estetikk i forhold til visuell kunst og design
- hva er det bilder vil- billeduttrykk og kontekst
- digitale kunst uttrykk, intensjoner og presentasjon
- bruk av forskjellig programvare for design
- motion- og UX designteori
- porteføljeutvikling

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

- 3-5 individuelle oppgavebesvarelser
- deltagelse i forelesninger i henhold til undervisningsplanen
- deltagelse i lab-undervisning i henhold til undervisningsplanen

Obligatoriske arbeidskrav som er bestått er kun gyldig i 12 måneder. Studenter som ønsker å ta opp eksamener etter 12 måneder, må bestå de obligatoriske arbeidskravene på nytt ved neste ordinære gjennomføring av emnet.

Eksamen

- 2 individuelle mappeoppgaver hvor minst en må ferdigstilles for fremvisning på skolens Degree show. Hver oppgave teller 50% av endelig karakter.

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

Ansvarlig fakultet

Fakultet for audiovisuelle medier og kreativ teknologi

ADK2008 Konseptkunst & Motion Design II

Emnekode: ADK2008

Studiepoeng: 15

Semester

Vår

Språk

Engelsk og Norsk

Krav til forkunnskaper

Anbefalte forkunnskaper: ADK2007 Konseptkunst & Motion Design I, eller tilsvarende, og forkunnskapene til ADK2007 Konseptkunst & Motion Design I, eller tilsvarende.

Læringsutbytte

Ved bestått emne har studenten oppnådd følgende læringsutbytte:

Kunnskap

Studenten

- har bred kunnskap om metodene for planlegging av tidsbasert media med tilhørende moodboards og storyboards
- har bred kunnskap om estetisk og praktisk bruk av farger
- har generell kunnskap om typografi
- har kunnskap om den prinsipielle relasjonen mellom form og innhold
- har, med perspektiv fra praksisfeltet, kunnskaper om kunstnerisk og designrelatert praksis, intensjoner, verker, stiler, genre, bevegelser og institusjoner
- har bred kunnskap om prinsippene relatert til UI- (brukergrensesnitt) & UX- (brukeropplevelse) design

- har bred kunnskap om prinsippene for filmatiske fortellinger
- har kunnskap om filmatiske virkemidler og redigeringsteknikker

Ferdigheter

Studenten

- kan beherske grunnleggende prinsipper for bildekomposisjon og filmatisk historiefortelling
- 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
- kan skape visuelle fremstillinger som gjengir presise observasjoner, til uformelle tegn og lekne oppfinnsomme verk
- kan bruke UI & UX design prinsipper til å sette opp logiske og effektive interaktive systemer
- kan ta i bruk visuelt billedspråk til å skape bestemte uttrykk og stemninger i tidsbaserte og interaktive medier
- kan beherske kritisk tenkning og problemløsning i utviklingsprosesser rettet mot film og spill
- kan sette opp enkel interaktivitet i en spillmotor
- har utviklet et eget stilistisk visuelt ståsted
- kan vise ferdigheter innen regi i tilknytning til produksjon av grafikk for tidsbaserte medier
- kan ta i bruk og jobbe på tvers av flere programvarer ved produksjon av digitale kunstneriske verk

Generell kompetanse

Studenten

- kan presentere sitt arbeid og formidle faglige intensjoner på en klar og profesjonell måte

Innhold

Sentrale tema:

- bitmap grafikk
- vektor grafikk
- UI (user interface) & UX (brukergrensesnitt) design

- Visuell forståelse og historiefortelling
- typografi
- compositing, layers og grafisk maskering
- implementering av 2D & 3D-elementer i 3D-rom
- visualisering i en spillmotor

Arbeids- og undervisningsformer

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

Obligatoriske krav som må være godkjent før eksamen kan avlegges

- 3-5 individuelle oppgavebesvarelser
- deltagelse i forelesninger i henhold til undervisningsplanen
- deltagelse i lab-undervisning i henhold til undervisningsplanen

Obligatoriske arbeidskrav som er bestått er kun gyldig i 12 måneder. Studenter som ønsker å ta opp eksamener etter 12 måneder, må bestå de obligatoriske arbeidskravene på nytt ved neste ordinære gjennomføring av emnet.

Eksamen

- 2 individuelle mappeoppgaver hvor minst én må ferdigstilles for fremvisning på skolens Degree show. Hver oppgave teller 50% av endelig karakter

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

Ansvarlig fakultet

Fakultet for audiovisuelle medier og kreativ teknologi

ADK2009 Konseptkunst & Motion Design III

Emnekode: ADK2009

Studiepoeng: 10

Semester

Høst

Språk

Engelsk og Norsk

Krav til forkunnskaper

Anbefalte forkunnskaper: ADK2008 Konseptkunst & Motion Design II, eller tilsvarende, og forkunnskapene til ADK2008 Konseptkunst & Motion Design II, eller tilsvarende.

Læringsutbytte

Ved bestått emne har studenten oppnådd følgende læringsutbytte:

Kunnskaper

Studenten

- har bred og videregående kunnskap om animert grafikk
- har bred kunnskap om konseptkunst til bruk i spill, animasjon, reklame, som illustrasjon og informasjonsdesign
- har bred kunnskap til å utvikle og gjennomføre design prosjekter ved å kombinere relevante digitale verktøy, teknikker, metoder og uttrykksformer i relasjon til konseptkunst
- har bred kunnskap om formal-estetiske virkemidler i relasjon til utviklingen av digitale billeduttrykk og design
- har bred kunnskap om ide- og konseptutvikling

- har bred kunnskap på teori, metoder og produksjonsprosessen for konseptkunst, motion design og oppsett i en spillmotor
- har bred kunnskap om filmatiske fortellinger og digital historiefortelling
- har bred kunnskap om strukturering av egen portefølje
- har bred kunnskap om visualisering og presentering i en spillmotor

Ferdigheter

Studenten

- kan presentere og formidle designintensjoner på et profesjonelt nivå
- 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
- kan lage en videoportefølje for å vise sine kunnskaper innen konseptuell kunst og motion design
- kan presentere objekter, situasjoner og karakterer på unike, gjenkjennelige, minneverdige og tiltalende måter
- kan ta reflekterte estetiske valg og tydelig kommunisere skapende designprosesser
- kan unytte prinsipper innen billedkunst og animasjon
- kan produsere konseptkunst og motion design av høy kvalitet
- kan presentere visuelt arbeid, 2D og 3D, statisk og animert, i en spillmotor

Generell kompetanse

Studenten

- har innsikt i relevante fag- og yrkesetiske problemstillinger, og kan bidra i et profesjonelt fellesskap
- kan planlegge og gjennomføre en større oppgave som strekker seg over tid i tråd med retningslinjer

Innhold

Sentrale tema:

- grafisk animasjon
- videoportefølje
- personlig merkevarebygging
- postproduksjon
- interaktivitet

- Degree show

Arbeids- og undervisningsformer

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

Gjennom hele emnet arbeider studentene enkeltvis med en oppgave. Studentene skal produsere en demo reel.

Obligatoriske krav som må være godkjent før eksamen kan avlegges

- 2-4 individuelle oppgavebesvarelser
- deltagelse i forelesninger i henhold til undervisningsplanen
- deltagelse i lab-undervisning i henhold til undervisningsplanen

Obligatoriske arbeidskrav som er bestått er kun gyldig i 12 måneder. Studenter som ønsker å ta opp eksamener etter 12 måneder, må bestå de obligatoriske arbeidskravene på nytt ved neste ordinære gjennomføring av emnet.

Eksamen

- 1 individuell mappeoppgave som må ferdigstilles for fremvisning på skolens Degree show. Oppgave teller 100% av endelig karakter

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

Ansvarlig fakultet

Fakultet for audiovisuelle medier og kreativ teknologi