

Informasjon om opptak Bachelor i spilldesign

Om opptaksprosess – opptaksprøve og intervju

For å bli tatt opp ved Bachelor i spilldesign kreves:

- generell studiekompetanse
- gjennomført og bestått todelt opptaksprøve

Opptaksprøven er todelt og består av en opptaksprøve og et påfølgende intervju. Det er kun de kvalifiserte søkerne med høyest poengsum fra de innsendte arbeidene som går videre til intervjuet. Både prøve og intervju må gjennomføres for å kunne bli tilbudt plass. Prøven lastes ned fra kristiania.no under studieprogrammet. Se også siden [For søkere](#) på kristiania.no. Ved Bachelor i spilldesign skal du levere to obligatoriske og én av de to valgfrie oppgavene – til sammen tre arbeider.

Innlevering av opptaksprøve

Opptaksprøven leveres elektronisk på minside.kristiania.no. Du må levere minst én fil per oppgave som du skal besvare, og du må laste opp alle filene samtidig. Dette betyr at du må være ferdig med alle arbeidene du skal levere før du går inn på nett for å laste opp besvarelsen din.

NB: Avhengig av filenes størrelse og nettets hastighet kan opplastingen ta flere minutter.

Vi ber deg om å være tålmodig, la maskinen arbeide, og ikke «friske opp» siden eller gjøre andre handlinger som avbryter opplastingen. Gjør du dette, må du begynne helt på nytt. Du får informasjon om fremdrift mens du laster opp.

Filformater som skal benyttes ved levering av opptaksprøven

Når du skal levere opptaksprøvefiler kan du benytte følgende formater avhengig av hvilke oppgaver du har valgt og hva du skal levere:

- **Tekst / tekst og bilder** i samme dokument levers i en **PDF-fil**
- **Bilder** leveres som **JPG-filer** eller **JPEG-filer**
- **Lydopptak** leveres som **MP3-filer**
- **Film** leveres som **MP4-filer** og **MOV-filer**

NB! Dersom du velger oppgave 4 prototype skal du levere en ZIP-fil som skal inneholde en executable med tilhørende filer, samt en readme.nfo tekstfil som zippes med navnkonvesjon **prototype_eksempel.zip**

Vurdering og rangering

Hele opptaksprøven, både innsendte arbeider og intervjuet, vurderes etter de kriteriene du finner på neste side. Dersom du består opptaksprøven er du kvalifisert for opptak. Prøven er kun kvalifiserende, ikke rangerende. Om du blir tilbudt plass eller kommer på en venteliste avgjøres av karakterpoeng og tilleggs-poeng i tråd med de regler departementet fastsetter. Halvparten av studieplassene er forbeholdt søkere med førstegangsvitnemål.

Vurdering av opptaksprøver

Når vi vurderer de innsendte opptaksprøvene, benytter opptakskomiteen definerte vurderingskriterier. Tabellen nedenfor viser hvilke kriterier som vi benytter ved programmet og hva vi legger i det enkelte kriterium og ved hvilke deler av opptaket vi benytter det enkelte kriterium. Beskrivelsene skal bidra til at institutt, opptakskomitee og søker har felles forståelse for hva som vektlegges ved det enkelte kriterium. Hvert kriterium vurderes i henhold til skolens karakterskala.

Første kolonne, *Kriterium*, viser de enkelte kriteriene som benyttes.

Andre kolonne, *Begrunnelse / beskrivelse*, gir nærmere informasjon om hvilke faglige kvaliteter og kompetanser vi ser etter når vi skal rangere søkere.

Siste kolonne, *Vurderingsgrunnlag*, forteller hvilke deler av søknaden og opptaksprøven vi benytter når vi vurderer det enkelte kriterium. Alle kriterier teller likt.

Ved vurderingen gir vi først en samlet vurdering av de innsendte arbeidene. Dersom du kommer til intervjuet, vil dette fungere justerende, det vil si at vi har kan opprettholde den poengsum som er satt eller justere denne opp eller ned med inntil 15 poeng ut fra samtalen og refleksjonen rundt arbeidene dine.

KRITERIUM	BEGRUNNELSE / BESKRIVELSE	VURDERINGSGRUNNLAG
Arbeidsinnsats og faglig engasjement	<p>Den enkelte students interesse for fagfeltet og hans/hennes innsats i studiet påvirker de andres studiekvalitet. Potensialet for god arbeidsinnsats, sammen med en nysgjerrighet for faget, er avgjørende. Vi ser etter:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Motivasjon/interesse for å studere spilldesign • Arbeidsinnsatsen i søknaden du sender inn • Tidligere relevant erfaring og engasjement gjennom studier, arbeid eller på fritid • Interesse for studiefeltet, for spillbransjen og for andre relevante fagfelt 	Innsendte arbeider og intervju
Kreativt potensial	<p>Alle studenter må kunne arbeide med kreativ utvikling og det å kunne utvikle engasjerende og gjennomarbeidede spill. Dine kreative ambisjoner og utviklingspotensial er viktig for studiet. Vi vurderer</p> <ul style="list-style-type: none"> • spillet, hvordan du utvikler og utformer en kreativ idé til et dataspill • komposisjon, hvordan du vurderer samspillet mellom ulike komponenter i et dataspill, som spillmekanikk, plattform og grafisk design, form og farger med videre • refleksjon, hvordan du begrunner kreative valg og ideer • selvstendighet og originalitet 	Innsendte arbeider og intervju

Noen utdypende beskrivelser av hva vi ser etter når vi vurderer punktene over. Både i de innsendte arbeidene, og ved et intervju, er vi opptatt av:

- Hvordan får du frem ditt faglige kunnskapsnivå og ferdigheter, så vel som dine interesseområder og dine tanker rundt spill og spillbransjen
- Hvordan du plukker ut/finder frem til viktige meningsbærende elementer i et budskap, og setter disse sammen, gjerne på en ny eller overraskende måte, slik at du engasjerer en mottakergruppe
- I hvilken grad du klarer å fortelle en historie som har en god oppbygging/fremdrift, en dramatisk nerve og et engasjerende innhold. Historiefortelling er sentral i alle former for kommunikasjon, også for spill og spilldesign
- Hvordan form, farge og format samspiller i dine ideer, slik at arbeidet i sum gir et resultat egnet for å kommunisere aktuelt budskap til valgt målgruppe
- Om vi kan spore referanser/inntrykk/inspirasjon fra varierte tradisjoner innen kunst og andres arbeider i dine visuelle uttrykk, av det som inspirerer deg
- I hvilken grad du viser kunnskap om og engasjement for en eller flere saker som berører samfunnsproblemer, herunder etiske spørsmål knyttet til spill
- Om du kan kommunisere både fakta og meninger på en slik måte at dette kan engasjere andre
- Om du kan fortelle om egne arbeider og ideer på en måte som viser både egne tanker og mål, og som samtidig knytter disse tankene opp mot mål og målgruppe så vel som til inspirasjonskilder (læringsmiljøet er avhengig av engasjerte og talentfulle studenter som kan ta ansvar for egen læring)
- Om du kan redegjøre for idéer og tanker på en måte som fremstår som gjennomtenkt og reflektert, og som samtidig er åpen for/lyttende til andres innspill – dialog, refleksjon og kommunikasjon med medstudenter, oppdragsgivere og fagpersoner som gir åpenhet og tillit
- Om du har grunnleggende kunnskap om innhold og oppbygging av studieprogrammet og om studiearbeidet, samt en nysgjerrighet for bransjen – kunnskap om studiets innhold og form er avgjørende for gjennomføring av studiet og forventninger til fremtidig yrkesaktivitet

(NB: vi forventer ingen dypere kunnskap om bransjen, dette skal læres de kommende tre år)