

SPILLGRAFIKK OG ANIMASJON

Toårig høyere yrkesfaglig utdanning

120 studiepoeng

Gyldig fra 2025

Studiet er akkreditert av styret den 16.12.20 (sak 20_10_4)

Godkjent i Utdanningsutvalget den 09.12.20 (UU/F-sak 97/20)

Studieplanen er endret ihht ny studieplanmal. Studieplanmalen er godkjent av
Utdanningsutvalget 25.10.2022 (UU/F-sak 51/22)

Med forbehold om endringer

Innholdsfortegnelse

1. Innledning	2
Om faget	2
Tverrfaglighet	2
Kontakt med bransje og yrkesliv	2
2. Opptakskrav	3
3. Overordnet læringsutbytte	4
4. Studiets struktur og faglig progresjon.....	6
4.1. Emneoversikt	7
5. Undervisningsformer og læringsaktiviteter	9
6. Vurdering.....	9
6.1 Eksamens- og vurderingsordninger	9
6.2 Vurderingsoversikt og sensurordning.....	10

1. Innledning

Spillgrafikk og animasjon er en toårig fagskoleutdanning.

Utdanningen har fokus på arbeidsprosesser, metoder og teknikker som er brukt i bransjen.

For å bli en dyktig 3D spillgrafikkartist legges det vekt på utvikling av studentens bevissthet om hva kreves for å skape grafikk og animasjon til spill. Det legges derfor også vekt på den enkeltes estetiske holdninger og yrkesutøvelse gjennom utdanningsløpet.

Om faget

Spillgrafikk og animasjon er et fagfelt som handler om å skape grafikk og animasjon som kombinerer idé, prosess, verktøy og estetikk. I studiet arbeider studentene med karakterer, miljøer, animasjon og modeller som brukes i spill produksjoner.

En god Game Artist, eller spillgrafikkartist, har høy teknisk kompetanse i bruk av bransjens verktøy og ulike arbeidsmetoder. Studenten behersker 2D og 3D grafikk, animasjon, spilldesign, estetikk og historiefortelling, og vil kunne levere profesjonelt utført grafikk og animasjon til ulike spill.

Tverrfaglighet

Spillgrafikk og animasjon er i stor grad en audiovisuell utdanning. For å kunne gi studentene en helhetlig bransjeforståelse, samarbeider spillgrafikkstudentene ved Fagskolen Kristiania med studenter fra utdanninger med tilstøtende fagområder. På denne måten får de erfaring med realistiske produksjonsprosesser.

Kontakt med bransje og yrkesliv

Kontakt med bransje og yrkesliv er en viktig forutsetning for å sikre at studentene får en så praktiskrelatert undervisning som mulig. Det bidrar også til å sikre at Fagskolen Kristiania til enhver tid underviser i kompetansen som til enhver tid er etterspurt i bransjen. Timelærerne på utdanningstilbudet har annet arbeid i norsk bransje for 3D, animasjon, spill og film. Det gjør at studentene lettere kan knytte kontakter i bransjen. Lærerne er oppdatert på det som skjer og kan bringe denne kunnskapen med seg til studentene.

2. Opptakskrav

For å bli tatt opp som student på fagskolestudiet Spillgrafikk og animasjon må du oppfylle ett av disse opptakskravene:

- Generell studiekompetanse
- Treårig yrkesfaglig opplæring
- Fagbrev/svennebrev
- Realkompetansevurdering

Om realkompetansevurdering

Dersom søkeren ikke har oppnådd yrkeskompetanse eller generell studiekompetanse kan en kvalifisere til opptak på bakgrunn av realkompetanse. Med realkompetanse menes all formell og ikke formell kompetanse som søker har opparbeidet seg gjennom skolegang, arbeid og fritid.

Søknad på grunnlag av realkompetanse skal gis individuell behandling, og søker må dokumentere at de innehar de kvalifikasjonene som gjør at de har kompetanse til å gjennomføre studiet.

Søkere må fylle minimum 23 år i opptaksåret.

I tillegg skal søker dokumentere norskkunnskaper tilsvarende kompetansemålene i vg1 studieforberedende, vg2 i yrkesfaglig utdanningsprogram, eller språkprøve tilsvarende nivå B2.

På kristiania.no finnes utfyllende informasjon om realkompetansevurdering.

3. Overordnet læringsutbytte

Alle studieprogrammer ved Fagskolen Kristiania har fastsatt et overordnet læringsutbytte som enhver student er forventet å oppnå etter å ha fullført studiet. Læringsutbytte beskriver hva studenten er forventet å vite, kunne og være i stand til å gjøre som et resultat av læringsprosessene knyttet til studiet. Læringsutbytte er beskrevet i kategoriene kunnskap, ferdigheter og generell kompetanse.

Kunnskap

Kandidaten ...

- har kunnskap om begreper og teorier innenfor utvikling av 3D Grafikk, animasjon, estetikk og visuelle effekter til spill
- har kunnskap om prosesser og verktøy innenfor 3D-grafikk, spill, animasjon og visuelle effekter, og hvordan dette brukes i en profesjonell produksjon, som for eksempel bruk av 2D- /3D-Grafikk, animasjon og estetiske virkemidler
- har kunnskap om begreper og prosesser knyttet til entreprenørskap og utvalgte foretaksformer i spill-bransjen
- kan vurdere eget arbeid innenfor spillbransjens standarder, som for eksempel metoder og teknikker
- har innsikt i relevant regelverk knyttet til personvern, åndsverk og etablering av utvalgte foretaksformer
- har kunnskap om 3D og animasjonsbransjen med fokus på spillindustrien, og tilhørende fagretninger og kunnskap om yrkespraksis innenfor arbeid med spillgrafikk
- kan oppdatere sin kunnskap innenfor fagfeltet spillgrafikk, både gjennom informasjonshenting av trender innen teknologi og kontakt med fagmiljøer og praksis
- har innsikt i egne utviklingsmuligheter og hvilke fagretninger innen spillgrafikk man kan spesialisere seg i etter endt utdanning

Ferdigheter

Kandidaten ...

- kan gjøre rede for sine faglige valg av teorier, metoder, teknikker og verktøy i arbeidet med spillgrafikk
- kan reflektere over egne arbeidsmetoder innen spillgrafikk og utvikling og justere disse under veiledning
- kan finne og henvise til informasjon og fagstoff fra relevante nettsider, tidsskrifter og fagmiljøer i spillbransjen, og vurdere relevansen opp mot en problemstilling i en yrkesfaglig produksjon
- kan analysere en produksjon og identifisere oppgaver og problemstillinger som er relevante for arbeidet med spill grafikk

Generell kompetanse

Kandidaten ...

- kan planlegge og gjennomføre spillgrafikkprosjekter i tråd med etiske krav og retningslinjer som for eksempel regler for opphavsrett, aldersgrenser og hensyn til kulturelle forskjeller
- kan utvikle spillgrafikk og animasjon etter prosjektets og spillerens behov
- kan bygge nettverk og fremme kompetansedeling med fagfeller fra beslektede fagområder innenfor spill-bransjen samt andre aktører i medie- og underholdningsbransjen
- kan utveksle synspunkter med andre spillutviklere og delta i diskusjoner om utvikling av gode arbeidsmetoder
- kan, med sin forståelse av spill-bransjens struktur og kompetanse om entreprenørskap, bidra til organisasjonsutvikling

4. Studiets struktur og faglig progresjon

Fagskolestudiet i Spillgrafikk og animasjon er et toårig studium som totalt utgjør 120 studiepoeng. Studiet er delt opp i fire emner à 30 studiepoeng:

1. Grunnleggende grafikk, animasjon og verktøy
2. Produksjon og pipeline
3. Spillgrafikk, animasjon og produksjon
4. Fordypning og bransjekunnskap

Hvert emne inneholder faglige arbeidsmapper som er utdypende i forhold til overordnet læringsutbytte.

De fire emnene gjenspeiler studiets progressive nivåer. Utdanningen består av flere temaer og mange av temaene går igjen i flere emner.

I løpet av studiets første studieår, skal studentene tilegne seg grunnleggende kunnskap og ferdigheter i faget. Det etableres grunnleggende begreper innen ulike fagområder som 2D og 3D grafikk, animasjon, prosess og metode, historiefortelling og estetikk. For å gi studenten en tverrfaglig forståelse i en bransje med ulike audiovisuelle disipliner vil de gjennomføre prosjekter med andre relevante studieløp. På den måten vil spillgrafikkstudentene bidra med sin fagkompetanse inn i større produksjoner.

I slutten av det første studieåret vil studentene bli introdusert for egenprofilering og profesjonell praksis gjennom utvikling av sin egen portfolio. Dette arbeidet fortsetter i andre studieår. Studentene blir der introdusert for etablering og drift av enkeltpersonsforetak og andre foretaksformer, prosjekthåndtering og budsjettering. Det arbeides videre med portfolio og utvikling av egen showreel.

I andre studieår får studentene mer inngående yrkesfaglig kunnskap rettet mot spillbransjen. Lærestoffet og praktiske arbeidsoppgaver spisses mot karakterdesign, environments, assets og animasjon. Disse prosjektene vil være større og rettet mot spillbransjen alene. I siste semester får studenten større frihet til å spesialisere seg i en valgfri retning innenfor utdanningens ulike områder. Disse spesialområdene er karakterdesign, 3D grafikk og animasjon, eller environment design. I dette semesteret skal studenten gjennomføre en større egenproduksjon med selvalgt vinkling.

Progresjonen begynner med innføring i grunnleggende ferdigheter og kompetanse i første semester. Den fortsetter med stadig mer omfattende spillgrafikkoppgaver, og ender med en spesialisering i siste semester. På den måten vil studentene oppleve en jevn utvikling mot utdanningens overordnede læringsutbytte. Gjennom økt selvstendighet og fordypning, vil studenten være forberedt til en jobb innen spillbransjen, men også til videre studier eller egen virksomhet innen oppdragsbasert arbeid.

Utdanningen Spillgrafikk og animasjon samarbeider med yrkesfeltet gjennom alle fire emner. Sammen med våre samarbeidspartnere vil studentene delta på faglige meetups, gjesteforelesninger, bransjekonferanser, bedriftsbesøk, case studies, prosjekter og kundeoppdrag gjennom studietiden.

Et studieår har varighet på 10 måneder. Fagskoleutdanningen i Spillgrafikk og animasjon er en heltidsutdanning og studentene forventes å arbeide med studiet på lik linje med en fulltidsjobb (ca. 40 timer pr uke).

4.1. Emneoversikt

Beskrivelser av de enkelte emner vil publiseres på Fagskolen Kristianias hjemmesider. Emnebeskrivelsene inneholder blant annet informasjon om innhold, læringsutbytte, læringsformer, omfang, vurderingsformer, pensumlitteratur og eventuell anbefalt litteratur.

Emne 1 – Grunnleggende grafikk, animasjon og verktøy

Studiepoeng: 30

Totalt omfang: 805 timer

I det første semesteret introduseres studentene for de grunnleggende verktøyene og metodene i faget. Målet med semesteret er å gi studentene et fundament for begreper, teknikker og prosesser.

I det første semesteret introduseres studentene for de grunnleggende verktøyene og metodene i faget. Målet med semesteret er å gi studentene et fundament for begreper, teknikker og prosesser.

Emnet legger grunnlaget for den videre utviklingen i utdanningen ved å gi studenten grunnleggende kunnskap innen 3D grafikk, animasjon, estetikk og historiefortelling.

Gjennom emnet vil studentene få en innføring i utdanningens viktigste verktøy; 3D programvare og bilde og videoredigeringsprogramvare. Studenten vil få en innføring i grunnleggende compositing, estetiske virkemidler, herunder form, farge, perspektiv og design; i tillegg til en innføring i etablerte begreper og relevant anvendbar teori knyttet til bransjen generelt.

Emnet gir studenten grunnleggende forståelse for den kreative prosessen og studenten vil få innblikk i sitt yrkesvalg i en større tverrfaglig sammenheng.

Emne 2 – Produksjon og pipeline

Studiepoeng: 30

Totalt omfang: 863 timer

I 2. semester videreutvikles grunnleggende ferdigheter og prosesser for ferdigstilling av større prosjekter. Studenten vil gjennom semesteret skape og produsere flere produksjoner som reflekterer bransjen.

I 2. semester videreutvikles grunnleggende kunnskap og ferdigheter fra forrige emne, og studenten vil få en bred forståelse for bruk av grafikk, animasjon, estetikk og visuelle effekter gjennom arbeid med ulike produksjoner som reflekterer bransjen.

Emnet skal gi et grunnlag i metoder for planlegging, logistikk og administrasjon av profesjonelle produksjoner, samt gjennomføring og evaluering av prosjekter. Etter endt emne vil studenten kunne se på faget i en større tverrfaglig sammenheng.

Studenten vil få en stadig økende forståelse for hvordan det arbeides med prosesser og verktøy i profesjonelle produksjoner, og opplæring i preproduksjonsverktøy som blant annet previsualisering. I emnet vil studenten bli introdusert til egenprofilering og profesjonell praksis gjennom utvikling av sin egen Portfolio.

Emne 3 – Spillgrafikk, animasjon og produksjon

Studiepoeng: 30

Totalt omfang: 796 timer

I tredje semester dykkes det dypere, og lærestoffet spesifiseres mot avanserte metoder og teknikker innenfor spillgrafikk og animasjon til spill.

I emnet videreutvikles kunnskap fra tidligere emner og studentene vil arbeide med ulike produksjoner rettet mot spill. Emnet tar for seg ulike prosesser bak produksjon av grafikk og animasjon og gir studenten en innføring i produksjon og prosessene rundt det å skape modulære assets, karakteranimasjon, karakterdesign, prosedyregenererte assets, digital skulpturering, avansert teksturering og implementering i spillmotor.

Emnet gir en innføring i etablering og drift av utvalgte foretaksformer, samt planlegging og budsjettering av prosjekter.

Emne 4 – Fordypning og bransjekunnskap

Studiepoeng: 30

Totalt omfang: 863 timer

I dette semesteret skal studenten, i tillegg til å opparbeide seg utvidet bransjekunnskap, gjennomføre en større egenproduksjon med selvalgt vinkling.

I dette semesteret skal studenten, i tillegg til å opparbeide seg utvidet bransjekunnskap, gjennomføre en større egenproduksjon med selvalgt vinkling.

Gjennom emnet skal studenten videreutvikle, spesialisere og profesjonalisere sine ferdigheter knyttet til sin rolle i bransjen.

Det undervises videre i bransjekunnskap og profesjonell praksis og studenten skal i tillegg til sin praktiske produksjon skrive en større teoretisk oppgave relatert til denne.

5. Undervisningsformer og læringsaktiviteter

En viktig del av undervisningsformene og læringsaktivitetene på fagskolen er at de er praktisk rettet og er relevante med tanke på hva studentene møter ute i arbeidslivet senere. Derfor brukes det mye tid på workshops, prosjekt- og casegjennomføring og øvrig arbeidslivsrelevant arbeid gjennom individuelle og gruppebaserte oppgaver. For å sikre god progresjon og at studentene oppnår læringsutbyttet er det mye fokus på veiledning fra lærer.

Valg av undervisningsformer og læringsaktiviteter er styrt av læringsutbyttebeskrivelsene for studiet. Det forventes at studentene jobber utenfor undervisningstimene både individuelt og i grupper. Hvis det er relevant for tematikken og læringsutbyttet, vil noen av læringsaktivitetene kunne skje på tvers av studier.

De spesifikke undervisnings- og læringsformene for det enkelte emnet fremkommer i emnebeskrivelsen. Noe av undervisningen kan foregå på engelsk eller andre skandinaviske språk.

6. Vurdering

I løpet av studiet vil studentene få både formativ (underveis) og summativ (avsluttende) vurdering. Formative vurderinger har til hensikt å gi studenten tilbakemeldinger på faglig nivå og oppnådd læringsutbytte i det enkelte emnet. Formativ vurdering er en vurdering for videre læring, og hensikten er å fremme videre læring hos studenten. Den summative vurderingen har til hensikt å vurdere i hvilken grad studenten har oppnådd læringsutbyttet mot slutten av emnet eller studiet som helhet, det vil si en vurdering av læring.

Emnene avsluttes med en eksamen eller mappevurdering der studentene vurderes etter en skala fra A-F (der A-E er bestått og F er ikke bestått) eller bestått/ikke bestått. Vurderingsformen er definert i den enkelte emnebeskrivelsen sammen med vekting av karakter der det er aktuelt.

6.1 Eksamens- og vurderingsordninger

Mappevurdering

En studentmappe består av flere innleveringer i løpet av et semester som vurderes samlet som en mappe etter siste innlevering. Mappen skal være grunnlag for vurdering på slutten av hvert semester/emne. Det som samles i vurderingsmappen har som formål å vise studentens kunnskaper, ferdigheter og den generelle kompetansen i emnet.

Mappeinnhold og formelle krav om utforming av mappen spesifiseres i et mappekrav som studentene får utdelt. Dato for utdeling av mappekrav og innleveringsfrist formidles i læringsplattformen.

Mappene blir vurdert til bestått /ikke bestått eller etter gradert skala (A-F hvor F er ikke bestått). Alle mapper og eksamener må være bestått for at studenten skal få vitnemål.

6.2 Vurderingsoversikt og sensurordning

Emne	Vurderingsform	Sensur
Grunnleggende grafikk, animasjon og verktøy	Mappevurdering, Individuell	Intern sensor
Produksjon og pipeline	Mappevurdering, Individuell	Intern sensor
Spillgrafikk, animasjon og produksjon	Mappevurdering, Individuell	Intern sensor
Fordypning og bransjekunnskap	Del 1: Mappevurdering, Individuell	Intern sensor og ekstern sensor

Mer informasjon om vurderings- og eksamensordningen fremkommer i den enkelte emnebeskrivelse som publiseres på skolens nettsider.