

Bachelor i Spilldesign

For å lykkes med studieprogrammet Bachelor i spilldesign, må du ha noen grunnleggende kunnskaper og ferdigheter annet enn å ha vokst opp med spill. For at vi skal kunne vurdere deg, må du levere en opptaksprøve. Til sammen skal du levere tre oppgaver. Oppgave 1 og 2 er obligatoriske mens du velger én av de to valgfrie oppgavene som passer deg best.

Oppgave 1 - Intensjonsbrev (obligatorisk)

Intensjonsbrev - Vi ser etter studenter som er målbevisste, engasjerte, motiverte og innstilt på å fullføre studiet. Fortell oss litt om deg selv. Maks lengde 500 ord og legg med CV.

Inkluder minimum følgende informasjon:

- Hvorfor vil du studere spilldesign?
- Hvilke forventninger har du til studiet?
- Hva vil du bidra med i studiehverdagen?
- Har du andre hobbyer, tidligere studier eller annen erfaring som er relevant for studiet?
- Fortell oss hvorfor og hvordan du valgte å løse den valgfrie oppgaven. Hvor mye tid brukte du, hva la du vekt på underveis og hvordan disponerte du tiden slik at oppgaven best representerer deg og ditt verk?

Oppgave 2 - Spillkonsept (obligatorisk)

Skriv et forslag til et spillkonsept på maks 1000 ord. Idéen er å introdusere spillkonseptet til andre, så det er viktig at du skriver med fokus på sjanger, målgruppe, nøkkelegenskaper og gameplay.

Inkluder følgende informasjon:

- Overordnet idé
- Sjanger
- Stemning og visuell stil av spillet
- Plattform
- Målgruppe
- Nøkkelegenskaper
- Gameplay
- Mekanikker
- Historie

I denne veiledningen finner du mer informasjon per punkt og vi anbefaler at du følger samme struktur på forslag til et spillkonsept for å styrke idéen din.

- [Bruk veiledning for besvarelse av oppgave 2](#)

Oppgave 3 - Kreativt arbeide (valgfri)

Vis oss tre arbeider du har laget i løpet av de siste årene som viser dine kreative ferdigheter. Dette kan være bilder og/eller video. Maks videolengde er 1 minutt og 30 sekunder, ta et utdrag hvis du har en lengre video. Medium for bildet er valgfritt. Det kan være fotografi, tegning/grafisk/web design, rendret 3D, streaming/Twitch/YouTube musikk, eller andre former for kunst eller håndverk. Det skal også legges ved en kort tekst (1-2 setninger) som beskriver arbeidene i PDF. Dersom det er gruppeoppgave, så må det tydelig fremgå hva du har laget.

Oppgave 4 - Tematisk prototype (valgfri)

Lag en prototype der du skal kun fokusere på en hovedmekanikk. Her kan du kun velge mellom enten:

1. Movement (Vri på bevegelse. Løping, skli, grapple, fly etc.)
2. Time limit (Du får en satt tid for å utføre en action/handling. F.eks. Overlev i 10 sekunder)
3. Co-op (Du må samspille med en annen spiller/NPC eller omgivelsene for å få framgang)
4. Score Points (Få samlet mest mulig poeng og er lagt opp til gjenspilling/konkurrans)

Prototypen kan gjøres på papir eller i et program som GameMaker/Unity/-Unreal, for eksempel og du står fritt til å tolke gameplay og regler som du selv ønsker, men du kan kun velge en mekanikk å fokusere på. Du kan også gjenbruke tidligere prosjekter, men det må være tilpasset mekanikkene fra listen over og være oppdatert i år.

Vi trenger også en Playthrough/Kontroller oppsett. Leveres i .PDF i samme .ZIP fil som spillet.

- [Bruk veiledning for besvarelse av oppgave 4](#)

Informasjon om opptak

Om opptaksprosess

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. Ved Bachelor i spilldesign skal du levere til sammen tre arbeider: To obligatoriske og én av de valgfrie oppgavene.

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 til levering

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 leveres i en PDF-fil.
- Bilder leveres som JPG- eller JPEG filer.
- Lydopptak leveres som MP3-filer.
- Film leveres som MP4- eller MOV-filer. (H.264 kompresjon)

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

Vurdering og rangering

Hele opptaksprøven, både innsendte arbeider og intervjuet, vurderes etter de kriteriene du finner i tabellen. 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 tilleggspoeng, i tråd med de regler departementet fastsetter. Halvparten av studieplassene er forbeholdt søkere med førstegangsvitnemål.

Vurderingskriterier

Når vi vurderer de innsendte opptaksprøvene, benytter opptakskomiteen et sett definerte vurderingskriterier. Tabellen nedenfor viser hvilke kriterier vi benytter ved dette programmet, hva vi legger i det enkelte kriterium og ved hvilke deler av opptaket vi benytter det enkelte kriterium. Beskrivelsene skal bidra til at institutt, opptakskomité og søker har felles forståelse for hva som vektlegges. Hvert kriterium vurderes i henhold til høyskolens 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 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▪ 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▪ Interesse for studiefeltet, for spillbransjen og for andre relevante fagfelt	<p>Innsendte arbeider og intervju.</p> <p>Poengene kan justeres under et eventuelt intervju.</p>
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>	<p>Vurderes samlet ut fra alle de innsendte arbeidene, og kan gi opptil 50 av i alt 100 poeng.</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▪ Om vi kan spore referanser/inntrykk/inspirasjon fra varierte tradisjoner innen kunst og andres arbeider i dine visuelle uttrykk, av det som inspirerer deg▪ Selvstendighet og originalitet	Poengene kan justeres under et eventuelt intervju.
--	---	--