

Bachelor i Spilldesign

Opptaksprøven for Bachelor i spilldesign, opptak 2021

Oppgave 1 - Intensjonsbrev (obligatorisk)

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

Inkluder minimum følgende informasjon:

- Hvorfor vil du studere spilldesign?
- Hvorfor skal vi velge deg?
- Hobbyer, tidligere studier eller annen erfaring du har som er relevant for studiet.
- Hvilke forventninger har du til studiet?
- Hva håper du studiet skal inneholde?

Oppgave 2 - Spillkonsept (obligatorisk)

Skriv et forslag til et spillkonsept på maks 1000 ord. Forslaget skal inneholde informasjon om spillsjanger (f. eks RPG, FPS, Puzzle, skrekk), plattform (for eksempel mobil eller konsoll) og beskrivelse av spillets gameplay. Beskriv også målgruppen. Hvem skal spille dette spillet?

- Bruk veiledning for besvarelse av oppgave 2

Oppgave 3 - Tidligere 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. Legg ved en kort tekst (1-2 setninger) som beskriver arbeidene.

Oppgave 4 - Prototype (valgfri)

Lag en prototype av et spill eller mekanikk. Prototypen kan gjøres på papir eller i et program som for eksempel GameMaker/Unity.

- Bruk veiledning for besvarelse av oppgave 4

Vurderingskriterier

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, opptakskomiteé 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 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	Den enkelte students interesse for fagfeltet og hans/hennes innsats i studiet påvirker de andres studiekvalitet. Potensialet for god	Innsendte arbeider og intervju Poengene kan justeres

	<p>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>under et eventuelt intervju.</p>
<p>Kreativt potensial</p>	<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 • 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 	<p>Vurderes samlet ut fra alle de innsendte arbeidene, og kan gi opptil 50 av i alt 100 poeng.</p> <p>Poengene kan justeres under et eventuelt intervju.</p>