

# Bachelor i spilldesign

Til sammen skal du levere tre oppgaver. Oppgave 1 og 2 er obligatoriske. I tillegg skal du velge ut og levere inn én av de to valgfrie oppgavene.

## **Oppgave 1** *(obligatorisk)*

Skriv et motivasjonsbrev hvor du forteller litt om deg selv. Du kan skrive inntil 500 ord. Dette bør omfatte følgende punkter:

- Hvilken motivasjon har du for å studere spilldesign?
- Hobbyer, tidligere studier eller annen erfaring du har som er relevant for studiet.
- Kort om hvilke egenskaper eller ferdigheter har du som vil gi deg et fortrinn som spilldesigner.

## **Oppgave 2** *(obligatorisk)*

Skriv et forslag til et nytt spillkonsept på maks 500 ord. Forslaget skal inneholde informasjon om spillsjanger (f. eks RPG, idle games), plattform (f.eks iOS eller konsoll) og beskrivelse av spilllets gameplay. Beskriv også målgruppen. Hvem skal spille dette spillet?

Bruk veiledningsmal som er lagt til bakerst i dokumentet.

## **Oppgave 3**

Send inn bilder eller video fra minst to kreative prosjekter som du har laget i løpet av de siste to årene, eksempelvis innen grafisk design, web design, streaming/Twitch/YouTube, fotografi, musikk, eller andre former for kunst eller håndverk.

## **Oppgave 4**

Lag en enkel prototype av et spill. Prototypen kan gjøres på papir eller i et program som GameMaker/Unity, for eksempel. Prototypen skal inkludere disse elementene:

- Et to dimensjonalt spillområde/brett
- En avatar (spillerstyrt karakter) som kan bevege seg
- Et målområde avataren må nå for å fullføre spillet. (Win/End scenario)



- Et tittelskjerm bilde (vises når spillet begynner)

- Et «Game Over»-skjerm bilde (vises når avataren dør)

Grafikken til spillet trenger ikke være spesiallaget, og vi ser mer etter systemoppsett og signposting i prototypen. Du kan sende inn maksimum ti bilder, ett minuts video eller en executable med instruksjoner om hvordan man spiller spillet med mer.



### Om opptaksprosess

For å bli tatt opp ved Bachelor i spilldesign kreves generell studiekompetanse og gjennomført 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.

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.

# 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, opptakskomité 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 innsendt 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.

<b>Kriterium</b>	<b>Begrunnelse/beskrivelse</b>	<b>Vurderingsgrunnlag</b>
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"> <li>- Motivasjon/interesse for å studere spilldesign</li> <li>- Arbeidsinnsatsen i søknaden du sender inn</li> <li>- Tidligere relevant erfaring og engasjement gjennom studier, arbeid eller på fritid</li> <li>- Interesse for studiefeltet, for spillbransjen og for andre relevante fagfelt</li> </ul>	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"> <li>- spillet, hvordan du utvikler og utformer en kreativ idé til et dataspill</li> <li>- komposisjon, hvordan du vurderer samspillet mellom ulike komponenter i et dataspill, som spillmekanikk, plattform og grafisk design, form og farger med videre</li> <li>- refleksjon, hvordan du begrunner kreative valg og ideer</li> <li>- selvstendighet og originalitet</li> </ul>	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/finner 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 idéer, 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 samfunnsspørsmål, 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 idéer 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 gjennom- tenkt 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

## **Veiledning for besvarelse av oppgave 2 "Forslag til spillkonsept"**

Dokumentet skal være 2–4 sider langt og ikke ta mer enn 10 minutter å lese. Idéen er å introdusere spillkonseptet til andre, så det er viktig at du ikke skriver mer enn 4 sider med fokus på sjanger, målgruppe, nøkkelegenskaper og gameplay. Bruk denne veiledningen for å styrke idéen din.

### **Overordnet idé**

Oppsummer kort hva spillet ditt går ut på i 3-4 setninger maks.

### **Sjanger**

Hvilken type spill dreier det seg om? Angi sjangeren, eller hvis det er en blanding av sjangere, angi det. For eksempel: «Sports Arcade Action med sterke kampspill overtoner» eller «idle games».

Bruk Wikipedias «List of video game genres» (link: [https://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_video\\_game\\_genres](https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_video_game_genres)) for å finne relevanser og gameplay.

### **Plattform**

Hva skal spillet spilles på? (for eksempel Mobil/Konsoll/PC)

### **Målgruppe**

Hvem skal spille spillet? (for eksempel tenåringsjenter som liker sport).

Bruk PEGI (link: <https://pegi.info/>) sine retningslinjer for definering.

### **Nøkkelegenskaper**

Beskriv viktige og unike egenskaper her som du vil at spilleren skal oppleve. Helst det som gjør at spillet skiller seg ut:

Eks: Du spiller som en ond katt

### **Gameplay**

Beskriv spesifikk gameplay og mekanikker her for å tydelig forklare hva spillet går ut på:

Eks: En runde i spillet varer kun i 30 sekunder

### **Mekanikker**

Beskriv punktvis hva spilleren skal kunne gjøre, som f.eks. klatre, skyte, gjemme seg:

Eks: Fange / eliminere

### **Historie**

Hva er historien i spillet, om det finnes en? Fortell kort om hvem hovedpersonen er, hvor spillet foregår etc.

### **Stemning og sjanger av spillet**

Beskriv hvordan spillet skal se ut og føles. Sett inn bilder eller konseptkunst, med klare referanse/kilder til artisten/selskap/spill/medier, som viser hva du har tenkt her.