

Spillgrafikk og animasjon

Toårig høyere yrkesfaglig utdanning

120 studiepoeng

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)

Endringer kan forekomme

Innhold

1. Innledning	3
1.1 Opptakskrav	4
2. Overordnet læringsutbytte	5
3. Studiets struktur og faglig progresjon	7
3.1 Emneoversikt	7
4. Undervisningsformer og læringsaktiviteter	10
5. Vurdering	12
5.1 Eksamens- og vurderingsordninger	12
5.2 Vurderingsoversikt og sensurordning	12

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. Hun eller han 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 utdanningene Film, Spillutvikling, Musikkdesign og Illustrasjon. 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.

1.1 Opptakskrav

<p>For å kunne tas opp student ved Spillgrafikk og animasjon må de formelle opptakskravene oppfylles. Dersom disse kravene ikke kan oppfylles må realkompetansen vurderes som likeverdig med det formelle opptakskravet.</p>	
Formelle krav	<p>Fullført og bestått videregående opplæring som innebærer ett av følgende alternativer:</p> <ul style="list-style-type: none">• Generell studiekompetanse• Treårig yrkesfaglig opplæring• Fag- eller svennebrev
Realkompetanse-vurdering	<ul style="list-style-type: none">• Minimum 23 år i løpet av opptaksåret.• Dokumentere 3 års fulltids arbeidserfaring, herunder regnes lønnet/ulønnet arbeid, verneplikt, folkehøyskole og frivillig arbeid/tjeneste.• Arbeidsattester må inneholde start og sluttdato samt stillingsprosent/timeantall.• Dokumentere norskkunnskaper fra grunnskole, videregående skole, norsk på høyere nivå eller norskprøve B2 for innvandrere fra Kompetanse Norge.• Dokumentere engelskkunnskaper tilsvarende Engelsk Vg1 studieforberedende eller Engelsk Vg2 yrkesfaglig utdanningsprogram

2. 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 ...

- K1** har kunnskap om begreper og teorier innenfor utvikling av 3D Grafikk, animasjon, estetikk og visuelle effekter til spill
- K2** 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
- K3** har kunnskap om begreper og prosesser knyttet til entreprenørskap og utvalgte foretaksformer i spill-bransjen
- K4** kan vurdere eget arbeid innenfor spillbransjens standarder, som for eksempel metoder og teknikker
- K5** har innsikt i relevant regelverk knyttet til personvern, åndsverk og etablering av utvalgte foretaksformer
- K6** har kunnskap om 3D og animasjonsbransjen med fokus på spillindustrien, og tilhørende fagretninger og kunnskap om yrkespraksis innenfor arbeid med spillgrafikk
- K7** kan oppdatere sin kunnskap innenfor fagfeltet spillgrafikk, både gjennom informasjonshenting av trender innen teknologi og kontakt med fagmiljøer og praksis
- K8** har innsikt i egne utviklingsmuligheter og hvilke fagretninger innen spillgrafikk man kan spesialisere seg i etter endt utdanning

Ferdigheter

Kandidaten ...

- F1** kan gjøre rede for sine faglige valg av teorier, metoder, teknikker og verktøy i arbeidet med spillgrafikk
- F2** kan reflektere over egne arbeidsmetoder innen spillgrafikk og utvikling og justere disse under veiledning
- F3** 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

- F4** kan analysere en produksjon og identifisere oppgaver og problemstillinger som er relevante for arbeidet med spill grafikk

Generell kompetanse

Kandidaten ...

- GK1** kan planlegge og gjennomføre spillgrafikkprosjekter i tråd med etiske krav og retningslinjer som for eksempel regler for opphavsrett, aldersgrenser og hensyn til kulturelle forskjeller
- GK2** kan utvikle spillgrafikk og animasjon etter prosjektets og spillerens behov
- GK3** kan bygge nettverk og fremme kompetansedeling med fagfeller fra beslektede fagområder innenfor spill-bransjen samt andre aktører i medie- og underholdningsbransjen
- GK4** kan utveksle synspunkter med andre spillutviklere og delta i diskusjoner om utvikling av gode arbeidsmetoder
- GK5** kan, med sin forståelse av spill-bransjens struktur og kompetanse om entreprenørskap, bidra til organisasjonsutvikling

3. 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 selvvalgt 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).

3.1 Emneoversikt

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

Emne 1 – Grunnleggende grafikk, animasjon og verktøy

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.

EMNENAVERN	BESKRIVELSE	STUDIEPOENG: 30
Grunnleggende grafikk, animasjon og verktøy 30 studiepoeng Totalt omfang: 805 timer	<p>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.</p> <p>Emnet legger grunnlaget for den videre utviklingen i utdanningen ved å gi studenten grunnleggende kunnskap innen 3D grafikk, animasjon, estetikk og historiefortelling.</p> <p>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.</p> <p>Emnet gir studenten grunnleggende forståelse for den kreative prosessen og studenten vil få innblikk i sitt yrkesvalg i en større tverrfaglig sammenheng.</p>	

Emne 2 – Produksjon og pipeline

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.

EMNENAVERN	BESKRIVELSE	STUDIEPOENG: 30
Produksjon og pipeline 30 studiepoeng Totalt omfang: 863 timer	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	

I emnet vil studenten bli introdusert til egenprofilering og profesjonell praksis gjennom utvikling av sin egen Portfolio.

Emne 3 – Spillgrafikk, animasjon og produksjon

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

EMNENAVN	BESKRIVELSE	STUDIEPOENG: 30
Spillgrafikk, animasjon og produksjon 30 studiepoeng Totalt omfang: 796 timer	<p>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.</p> <p>Emnet gir en innføring i etablering og drift av utvalgte foretaksformer, samt planlegging og budsjettering av prosjekter.</p>	

Emne 4 – Fordypning og bransjekunnskap

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

EMNENAVN	BESKRIVELSE	STUDIEPOENG: 30
Fordypning og bransjekunnskap 30 studiepoeng Totalt omfang: 863 timer	<p>I dette semesteret skal studenten, i tillegg til å opparbeide seg utvidet bransjekunnskap, gjennomføre en større egenproduksjon med selvvalgt vinkling.</p> <p>Gjennom emnet skal studenten videreutvikle, spesialisere og profesjonalisere sine ferdigheter knyttet til sin rolle i bransjen.</p> <p>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.</p>	

4. Undervisningsformer og læringsaktiviteter

På fagskolestudiene jobber vi med mappemetodikk. Det er en prosessorientert tilnærming til fag hvor studentene samler arbeidet sitt i en mappe. På den måten kan både studentens utvikling og kvaliteten på mappens sluttarbeider bli vurdert.

Når studentene dokumenterer prosessen fra start til slutt, via flere små og store prosjekter kan både lærer og student vurdere hele læringsprosessen på en god måte. Læreren får et bedre grunnlag for å gi konkrete tilbakemeldinger, og for å gi en bedre bedømmelse av arbeidet til studenten.

Læring er en kontinuerlig prosess. Alle lærer på sin egen måte og alle har individuelle forutsetninger for å lære. Derfor har Fagskolen Kristiania varierte undervisningsformer som blant annet forelesninger, veiledning individuelt og i grupper, diskusjoner, innlegg og presentasjon i større eller mindre grupper og workshops. I tillegg jobber studentene både individuelt og i grupper.

Valg av undervisningsformer og læringsaktiviteter er styrt av ønsket læringsutbytte for studiet. Det er en gradvis økning av studentaktiverende læringsformer som tar sikte på å fremme helhetlig forståelse av ulike problemstillinger og utfordringer som gjør seg gjeldende i fagområdet.

Det er flytende overganger mellom undervisningsformene på Spillgrafikk og animasjon – da en undervisningsøkt oftest består av både teori og praktisk jobbing. Her skisseres undervisningsformene og læringsaktivitetene som studiet og øktene er bygd opp rundt.

Forelesninger:

Dette er en undervisningsform som formidler teoretiske perspektiver og gir oversikt over et faglig område. Forelesninger benyttes for å synliggjøre sammenhenger, for å trekke frem hovedelementer innenfor et tema og for å gi studentene oversikt over et emne.

I enkelte perioder blir enkelte forelesninger gjennomført felles med andre fagskolestudier.

Workshop/verksted:

Mye av undervisningen er lagt opp verkstedsbasert der spesifikke problemstillinger blir omsatt til praktisk jobbing, og der konkrete produksjoner gjennomføres med bransjenær tilnærming under veiledning fra lærer.

Praktisk arbeid i grupper eller individuelt:

For å bli god i spillgrafikk og animasjonsfaget er det nødvendig med mye øvelse og produksjonserfaring. Det forventes at det jobbes omfattende med oppgavene som gis, og det praktiske undervisningsopplegget forutsetter at studentene jobber aktivt mellom øktene og frem mot frister. Mange oppgaver er individuelle, og flere er også tverrfaglige med relevante samarbeidsstudier. I slike samarbeid kreves det at studenter jobber kreativt og aktivt sammen i grupper med fornuftig og faglig arbeidsfordeling mot et felles mål.

Presentasjon:

Ulike perioder avsluttes med presentasjon. Hver student, eller hver gruppe, presenterer sitt arbeid – og får, med utgangspunkt i oppgavens vurderingskriterier, tilbakemeldinger fra medstudenter og faglærere. Tilbakemeldingene brukes videre for å justere produksjonene inn mot endelig mapp levering i slutten av semesteret.

Veiledning:

Veiledning er en svært viktig del av en praktisk rettet utdanning, og noe av undervisningstiden i klasserommet går med til veiledning på konkrete utfordringer knyttet til forelesningene. Det brukes også medstudentrespons aktivt.

Medstudentrespons:

Denne læringsformen innebærer at studentene gir tilbakemelding på medstudenters arbeid. Vår erfaring er at denne læringsformen bidrar til økt engasjement og aktivitet blant studentene og fremmer læringsprosessen, både for studenten som gir tilbakemeldinger og for mottaker. Medstudentrespons fremmer utviklingen av en kollektiv læringsarena hvor studentene tar del i hverandres læringsprosesser. Denne læringsformen introduseres gradvis i løpet av studiet, slik at studentene skal få tid til å bli kjent med arbeidsformen.

Underveissamtale:

I løpet av semesteret settes det opp en underveissamtale mellom student og lærer. Underveissamtalene har faglig fokus, og hensikten er å synliggjøre studentens mål, forventninger, innsats og progresjon i studiet. Dette er en samtale hvor lærer og student i fellesskap legger til rette for videre læring. Studentene må være forberedt til samtalen og ha gjort seg opp en mening om egne faglige styrker og svakheter.

Refleksjonsnotat:

I et refleksjonsnotat skal studentene reflektere over egen arbeidsinnsats, hvilke erfaringer man har gjort seg. I et refleksjonsnotat skriver man ikke for andre, men for seg selv. Refleksjonsnotatet er et hjelpemiddel for studentene i den videre læringsprosessen.

Egenarbeid:

Det er beregnet i gjennomsnitt ca. 25 – 30 timer pr. uke til egenarbeid for studenten i tillegg til oppsatt undervisning. I egenarbeid inngår blant annet refleksjon og bearbeiding av fagstoff, research og arbeid med temaoppgaver. Det forventes en stor grad av egenaktivitet i løpet av studiet.

Digital læringsplattform:

Fagskolen Kristiania bruker den digitale læringsplattformen Canvas som en viktig del av læringsarenaen. Studentene får her tilgang til ulik faglig og administrativ informasjon. De kan også bruke plattformen til å kommunisere med hverandre, med de som underviser og med studierådgiverne. Studenter og lærere kan opprette egne fora og prosjekter, noe som stimulerer til økt samarbeid og diskusjon.

5. Vurdering

Fagskolen Kristiania skiller mellom 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 læring hos studenten.

Den formative vurderingen gjennomføres på ulike måter gjennom studiet og er tilpasset det enkelte emnets mål for læringsutbytte og oppgaveform. Vurderingene er skriftlige eller muntlige tilbakemeldinger fra lærer underveis i prosjektet, enten i plenum, individuelt eller i grupper. Den formative vurderingen kan også ta form som lærerstyrt medstudentrespons.

Den summative vurderingen har til hensikt å vurdere i hvilken grad studenten har oppnådd læringsutbyttet, 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 vektning av karakter der det er aktuelt.

5.1 Eksamens- og vurderingsordninger

På Spillgrafikk og animasjon benyttes mappevurdering som eksamens- og vurderingsform.

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, og således evalueringen av emnet. Det som samles i vurderingsmappen har som formål å vise studentens kunnskaper, ferdigheter og den generelle kompetansen i emnet.

Mappeinnhold og formelle krav til utforming av mappen spesifiseres i et mappekrav som offentliggjøres studentene tre dager før leveringsfrist for mappen.

Mappen blir vurdert til bestått /ikke bestått eller etter en gradert skala (A-F hvor F er ikke bestått).

Alle mapper og eksamener må være bestått for at studenten skal få vitnemål.

5.2 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.