

VFX-produksjon

Toårig høyere yrkesfaglig utdanning

120 studiepoeng

Studiet er akkreditert av styret den 19.06.23 (Sak 23_4_9)

Godkjent i Utdanningsutvalget den 08.06.23 (UU/F-sak 54/23)

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

Endringer kan forekomme

Innholdsfortegnelse

1. Innledning.....	2
Om faget	2
Tverrfaglighet.....	2
Kontakt med bransje og næringsliv	2
1.1 Opptakskrav	3
2. Overordnet læringsutbytte	4
3. Studiets struktur og faglig progresjon	6
3.1 Emneoversikt.....	7
4. Undervisningsformer og læringsaktiviteter	10
5. Vurdering.....	10
5.1 Eksamens- og vurderingsordninger.....	<i>Feil! Bokmerke er ikke definert.</i>
5.2 Vurderingsoversikt og sensurordning.....	10

1. Innledning

VFX-produksjon er en toårig fagskoleutdanning.

Utdanningen har fokus på prosesser, metoder og teknikker som er brukt i bransjen, samt studentens personlige og profesjonelle utvikling i samarbeid med andre. Det legges også vekt på den enkeltes profesjonelle holdninger og faglige praksis gjennom utdanningsløpet.

Om faget

VFX-produksjon innebærer produksjon av CGI (computer-generated imagery), integrering av CG elementer og manipulering av live-action footage; noe som i dag brukes i stor grad blant annet i film og serie produksjon. Dette er arbeid som krever en bred kunnskaps- og ferdighetsbase, samt erfaring innenfor en rekke kreative og teknologiske områder. Prosessene rundt å skape visuelle effekter er komplekse og krever kompetanse i tverrfaglig samarbeid, da bransjen er en underleverandør for andre industrier, som for eksempel TV, spill, reklame og underholdningsbransjen.

En god VFX-artist har høy teknisk kompetanse i bruk av bransjens verktøy og ulike arbeidsmetoder. En VFX-artist behersker bruk av 2D- og 3D-grafikk, produksjon av effekter i live-action footage, look development, Environment design, FX og Virtual production, og vil kunne levere profesjonelt utført arbeid innen dette til film, TV og media.

Tverrfaglighet

For å kunne gi studentene en helhetlig bransjeforståelse, samarbeider VFX-studentene ved Fagskolen Kristiania med studenter fra tilhørende fagområder innen medie- og underholdningsproduksjon. På denne måten får de erfaring med reelle produksjonsprosesser.

Kontakt med bransje og næringsliv

Kontakt med bransje og næringsliv er en viktig forutsetning for å sikre at studentene får en så praksisrelatert undervisning som mulig. Det bidrar også til å sikre at Fagskolen Kristiania stadig underviser i kompetansen bransjen krever. De faglige på utdanningstilbudet er yrkesaktive innen VFX, Film, Spill og Reklamebransjen; noe som gjør at studentene lettere kan begynne å bygge sitt profesjonelle nettverk. Lærerne er oppdatert på den faglige og teknologiske utviklingen i bransjen, og kan bringe denne kunnskapen med seg til studentene.

1.1 Opptakskrav

Opptakravene til utdanningen VFX-produksjon er fullført og bestått videregående opplæring.

Følgende kvalifiserer til opptak:

- Fullført og bestått videregående opplæring herunder:
- Generell studiekompetanse
- Fag/svennebrev
- Treårig yrkesfaglig opplæring

Realkompetanse for fagskole:

Søkere som er minimum 23 år i opptaksåret, kan tas opp på grunnlag av tilsvarende realkompetanse. Med realkompetanse menes all formell og ikke formell kompetanse som søker har opparbeidet seg gjennom skolegang, arbeid og fritid. Arbeidsattester må inneholde start- og sluttdato samt stillingsprosent/timetall.

Søker må dokumentere norskkunnskaper tilsvarende kompetansemålene i Vg1 studieforberedende, Vg2 i yrkesfaglig utdanningsprogram, eller språkprøve tilsvarende nivå B2.

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 estetikk, visuell historiefortelling, CGI og VFX.
- K2** har kunnskap om prosesser og verktøy innenfor CGI og VFX.
- K3** har kunnskap om egenprofilering og entreprenørskap i VFX-bransjen.
- K4** kan vurdere eget arbeid og bruk av metoder og teknikker innenfor bransjens behov.
- K5** har kunnskap i relevant regelverk knyttet til personvern, åndsverk og etablering av utvalgte foretaksformer i VFX-bransjen.
- K6** har kunnskap om VFX-bransjen, og kjennskap til ulike tilhørende yrker knyttet til medie- og underholdningsbransjen.
- K7** kan holde seg oppdatert innenfor VFX-bransjen, og bransjens teknologiske utvikling.
- K8** har innsikt i egne utviklingsmuligheter og hvilke fagretninger innen VFX man kan spesialisere seg i.
- K9** kan oppdatere sin kunnskap innenfor fagfeltet, både gjennom informasjonshenting av trender innen teknologi og kontakt med fagmiljøer og praksis.

Ferdigheter

Kandidaten ...

- F1** kan anvende ulike bransjetilhørende metoder, teknikker og programvare i utvikling og ferdigstilling av VFX- og CGI-arbeid til en film- og medieproduksjon.
- F2** kan gjøre rede for sine faglige valg av metoder, teknikker og verktøy innenfor en VFX-produksjon.
- F3** kan reflektere over faglige erfaringer i arbeidet og benytte dette til å justere egne arbeidsmetoder og løsninger innen VFX- og CGI-produksjon.
- F4** kan finne og henvise til informasjon og fagstoff fra relevante nettsider, tidsskrifter og fagmiljøer i VFX-bransjen, og vurdere relevansen opp mot en problemstilling i en yrkesfaglig produksjon.
- F5** kan kartlegge og identifisere faglige problemstillinger og behov for tiltak i en VFX og CGI produksjon.

Generell kompetanse

Kandidaten ...

- GK1** kan planlegge og gjennomføre VFX-prosjekter i tråd med etiske krav og retningslinjer.
- GK2** kan bygge nettverk og fremme kompetansedeling med fagfeller fra nærliggende fagområder innenfor medie- og underholdningsbransjen.
- GK3** kan utveksle synspunkter med andre aktører og delta i diskusjoner om utvikling av effektive arbeidsmetoder.
- GK4** kan bidra til organisasjonsutvikling gjennom bruk av VFX som metode for nytenkning og innovasjon.

3. Studiets struktur og faglig progresjon

Fagskolestudiet VFX-produksjon er et toårig studium som totalt utgjør 120 studiepoeng. Studiet er delt opp i fire emner à 30 studiepoeng:

1. CGI & Compositing
2. Environment Design & Look Development
3. FX & Virtual Production
4. Industry practice

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

I løpet av studiets første studieår, skal studentene tilegne seg grunnleggende kunnskap og ferdigheter innen estetikk, visuell historiefortelling, prosess og metode, CGI og VFX. De vil bli introdusert for CGI, compositing, look development og environment design.

I andre studieår bygges det videre på studentens tilegnede faglige kunnskap og ferdigheter, mens lærestoffet og praktiske arbeidsoppgaver spisses inn mot FX og Virtual Production.

Prosjektene studentene skal gjennomføre vil være større, bransjenære og studentene vil bli introdusert i reel bransjepraksis.

Studentene vil i tillegg gjennomføre et lengre egendefinert prosjekt innenfor en VFX spesialisering, og arbeide med utvikling av selvprofilering og showreel.

Gjennom økt selvstendighet og fordypning, vil studenten være forberedt til en jobb innen VFX-bransjen, videre studier eller egen virksomhet innen oppdragsbasert arbeid.

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

3.1 Emneoversikt

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

Emne 1 – CGI & Compositing

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.

EMNENAVN	BESKRIVELSE
CGI & Compositing 30 studiepoeng Totalt omfang: 805 timer	Det første semesteret legger fundamentet for den videre utviklingen i utdanningen ved å gi studenten grunnleggende kunnskap og forståelse for begreper og teorier innen estetikk og visuell historiefortelling, prosess og metode, CGI og VFX. Gjennom emnet vil studentene få en innføring i utdanningens viktigste verktøy; programvare for 3D grafikk, bilderedigering og compositing; og legger et grunnlag for forståelsen rundt pipelines, metoder for planlegging, gjennomføring og evaluering av prosjekter, og kreative tilnærminger til problemløsning.

Emne 2 – Environment Design & Look Development

I 2. semester videreutvikles grunnleggende ferdigheter og prosesser for ferdigstilling av større prosjekter. Studenten vil gjennom semesteret utføre flere VFX prosjekter.

EMNENAVN	BESKRIVELSE
Environment Design & Look Development 30 studiepoeng Totalt omfang: 863 timer	I 2. semester videreutvikles tilegnet kunnskap og ferdigheter fra forrige emne, og studenten vil få en bred forståelse for bruk av estetiske virkemidler og visuell historiefortelling, CGI og VFX gjennom arbeid med ulike produksjoner som reflekterer bransjen. Studenten introduseres for environment design og look development, og vil få en stadig økende forståelse for kompleksiteten rundt samarbeid i en VFX pipeline. Emnet bygger videre på metoder for planlegging, gjennomføring og evaluering av prosjekter, kreativ problemløsning, og introduserer mer tekniske fremgangsmåter innen previsualisering.

Emne 3 – FX og Virtual Production

I tredje semester dykkes det dypere, og lærestoffet spesifiseres mot FX, Procedural systemer, Virtual Production og bruk av visuelle effekter til film og TV.

EMNENAVN	BESKRIVELSE
FX & Virtual Production 30 studiepoeng Totalt omfang: 796 timer	I emnet bygges det videre på kunnskap fra tidligere emner, i tillegg til at studentene får en innføring i procedural systems og FX. Studentene får utforske simulering og arbeide med prosjekter innen blant annet fluids, pyrotechnics og digital destruction. Emnet tar også for seg prosessene bak Virtual Production, og gir dermed studentene en grunnleggende forståelse for bruk av dette i medie- og underholdningsbransjen. Emnet gir studenten bredere forståelse for de forskjellige spesialiseringene innen faget, og setter VFX-produksjon inn i en større tverrfaglig sammenheng.

Emne 4 – Industry Practice

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

EMNENAVN	BESKRIVELSE
Industry Practice 30 studiepoeng Totalt omfang: 863 timer	I dette semesteret skal studenten, i tillegg til å opparbeide seg utvidet bransjekunnskap, gjennomføre en større egenproduksjon med selvvalgt vinkling. Gjennom emnet vil studenten bli introdusert til reel bransjepraksis og vil kunne videreutvikle, spesialisere og profesjonalisere sine ferdigheter knyttet til sin rolle i bransjen. Studentene vil i tillegg arbeide med selvprofilering, entrepenørskap og showreel for VFX bransjen. Emnet skal gi studenten et realistisk innblikk i hvordan livet som VFX Artist er, og gi studentene et godt utgangspunkt for livslang læring i eget fagfelt.

4. 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 undervisningstidene 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.

5. 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 vektning av karakter der det er aktuelt.

5.1 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.

5.2 Vurderingsoversikt og sensurordning

Emne	Vurderingsform	Sensur
CGI & Compositing	Mappevurdering, Individuell	Intern sensor
Environment Design & Look Development	Mappevurdering, Individuell	Intern sensor
FX og Virtual Production	Mappevurdering, Individuell	Intern sensor
Industry practice	Mappevurdering, Individuell	Intern sensor og ekstern sensor

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