

# SPELLUTVIKLING

Toårig høyere yrkesfaglig utdanning

120 studiepoeng

Studiet er etablert av Høgskolekollegiet den 12.12.17 (HK-sak 43/17)  
Godkjent i Utdanningsutvalget den 07.11.18 (UU/F-sak 12/18)

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

Med forbehold om endringer

## Innhold

|   |    |
|---|----|
| 1. Innledning .....   | 3  |
| 1.1 FORMELLE KRAV .....   | 4  |
| 2. Overordnet læringsutbytte .....  | 5  |
| 3. Studiets struktur og faglig progresjon.....  | 7  |
| 3.1 EMNEOVERSIKT .....  | 8  |
| 4. Undervisningsformer og læringsaktiviteter .....  | 10 |
| 5. Vurdering .....  | 12 |
| 5.1 EKSAMENS- OG VURDERINGSORDNINGER PÅ SPILLUTVIKLING BENYTTES MAPPEVURDERING SOM EKSAMENS- OG VURDERINGSFORM..... | 12 |
| 5.2 VURDERINGSOVERSIKT OG SENSURORDNING.....  | 13 |

# 1. Innledning

Fagskolen Kristiania tilbyr et toårig utdanningstilbud i Spillutvikling på fagskolenivå. Utdanningen gir studentene de nødvendige kunnskaper, ferdigheter og kompetanse til å utvikle kommersielle, digitale spill. Utdanningstilbudet har fokus på oppgaveløsning og idéarbeid, og på det å utvikle en bevissthet om hva som kreves for å skape kommersielle spill. I tillegg legger utdanningen vekt på utviklingen av den enkeltes estetiske evner og kommunikasjonsferdigheter.

## **Om faget**

Spillutvikling dreier seg om å skape gode kommersielle spill, og omhandler flere fagfelt som kombinerer idé, konsept, strategiprosesser og mekanikker, presentert i digitale spill.

Vi lar studenten spesialisere seg underveis i studieperioden da spillutviklingsfaget ikke er én fagdisiplin, men flere. Studiet omhandler ikke bare det å designe og lage spill, men også prosessene og driften rundt utviklingen.

En kandidat fra Spillutvikling ved Fagskolen Kristiania behersker estetikk, teknologi og programmering, historiefortelling og spillmekanikk innenfor ulike medier, har erfaring med tverrfaglige samarbeid, prosesser og verktøy, prosjektledelse, drift og entreprenørskap, og vil kunne levere profesjonelt utførte produksjoner til spill-selskaper, reklamebyråer, produksjonsselskaper og mobil- eller mediebedrifter.

Det vil bli lagt stor vekt på å gi studentene praktisk erfaring gjennom å jobbe med prototyper for å demonstrere og teste funksjoner og design i utviklingen av et digitalt spill.

## **Tverrfaglighet**

Spillutvikling er i stor grad en audiovisuell utdanning, og for å legge opp til en helhetlig bransjeforståelse og skape erfaring med realistiske produksjonsprosesser samarbeider studentene på Spillutvikling med utdanningene Film, Spillgrafikk, VFX, Musikkdesign og Illustrasjon ved Fagskolen Kristiania.

## **Kontakt med bransje og næringsliv**

Kontakt med bransje og næringsliv har alltid vært en viktig forutsetning både for å sikre at studentene får en så praktisk relatert undervisning som mulig, men også for å sikre at Fagskolen Kristiania til enhver tid er oppdatert på bransjens behov.

Studentene vil i løpet av utdanningen arbeide med prosjekter gitt av reelle kunder. Derfor blir de tidlig klar over hvilke kvalifikasjoner arbeidsmarkedet søker etter. Studentene vil også få god innsikt i hvordan kunde-/leverandørrelasjonen fungerer og hvilke utfordringer og muligheter som kan oppstå.

Fag- og timelærerne på utdanningstilbudet har annet arbeid i norsk bransje innen spill, 3D, markedskommunikasjon, animasjon og visuell kommunikasjon, og det gjør at studentene lettere kan knytte kontakter i bransjen. Lærerne er oppdatert på det som skjer i bransjen og vil bringe denne kunnskapen med seg til studentene. Utdanningstilbudet blir i tillegg kvalitetssikret av et eksternt bransjeråd hvert år.

## 1.1 Formelle krav

For å bli tatt opp som student på fagskolestudiet i Spillutvikling må du oppfylle ett av disse opptakskravene:

- Generell studiekompetanse
  - Treårig yrkesfaglig opplæring
  - Fagbrev/svennebrev
- 
- Realkompetansevurdering:

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 studieforbereende, 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 utvikling av spillets fire ulike deler som er estetikk, teknologi og programmering, historiefortelling og spillmekanikk.
- K2** har kunnskap om modeller, prosesser og verktøy innenfor spillmotorer, scripting, programmeringsspråk, og hvordan dette brukes i spillmotoren.
- K3** har kunnskap om verktøy og prosesser som anvendes til utviklingen av estetiske virkemidler i en spill-produksjon, som for eksempel bruk av 2D- /3D- grafikk, animasjon, farger, layout og lyd.
- K4** kan vurdere eget arbeid i henhold til gjeldende etiske normer og krav som for eksempel hensyn til kulturforskjeller, opphavsrett og regler om aldersgrense på spill.
- K5** har kunnskap om spillindustrien og kjennskap til ulike yrker innen spillutvikling og design, interaktive medier, 3D og animasjon og interaksjonsdesign.
- K6** kan oppdatere sin kunnskap innenfor fagfeltet, både gjennom informasjonshenting av trender innen teknologi og kontakt med fagmiljøer og praksis.
- K7** kjenner til bransjen de skal inn i og kommende yrkespraksis, som for eksempel samarbeid med andre fagretninger i bransjen, historie og spillindustriens plass i samfunnet.
- K8** har innsikt i egne utviklingsmuligheter og hvilke fagretninger de kan spesialisere seg i etter endt utdanning.

**Ferdigheter**

Kandidaten ...

- F1** kan anvende faglig kunnskap i utviklingen av spill gjennom praktisk bruk av verktøy og metoder innenfor spillprogrammering, scripting, bruk av spillmotorer og utviklingen av prototyper.
- F2** kan gjøre rede for sine faglige valg i spillets utviklingsprosess fra idé til ferdig produkt.
- F3** kan reflektere over faglige erfaringer i arbeidet og benytte dette til å justere egne arbeidsmetoder og løsninger innen Spillutvikling.
- F4** 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 spillproduksjon.
- F5** kan kartlegge og identifisere faglige problemstillinger, samt behov for tiltak i forhold til tekniske, estetiske og spillmekaniske utfordringer under spillproduksjon.

**Generell kompetanse**

Kandidaten ...

- GK1** kan planlegge og gjennomføre arbeidsoppgaver i en spillproduksjon alene og som deltaker i gruppe fra beslektede fagområder det er naturlig å samarbeide med i bransjen, som f.eks illustratører, lyd- og musikkdesignere og animatører.
- GK2** kan planlegge og gjennomføre spillprosjekter i spill- og mediebransjen i tråd med etiske krav og retningslinjer innen spillindustrien som for eksempel regler for opphavsrett, aldersgrenser og hensyn til kulturelle forskjeller.
- GK3** kan utføre arbeid i en spillproduksjon etter utvalgte målgruppers krav og forventninger.
- GK4** kan bygge nettverk med fagfeller fra beslektede fagområder innenfor spillindustrien, samt andre aktører i spill- og mediebransjen.
- GK5** kan delta i diskusjoner og utveksle synspunkter med andre aktører innen spillindustrien, og kan vurdere kvaliteten på eget og andres faglige arbeid på en konstruktiv og profesjonell måte. Dette kan for eksempel være synspunkter relatert til estetiske eller teknologiske løsninger og valg i en produksjon.
- GK6** kan bidra til organisasjonsutvikling gjennom bruk av spillutvikling som metode for nytenkning og innovasjon.

### 3. Studiets struktur og faglig progresjon

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

1. Grunnleggende spillutvikling
2. Spillproduksjon og visuelt design
3. Spilldesign, dramaturgi og strategi
4. Fordypning, profesjonell praksis og bransjekunnskap

Hvert emne inneholder faglige temaer som er utdypende i forhold til overordnet læringsutbytte. Detaljerte emnebeskrivelser er utarbeidet og er tilgjengelig for studentene på skolens læringsportal og nettsider.

De fire emnene gjenspeiler studiets progressive nivåer, mens de faglige temaene i hvert emne støtter og utdyper hverandre gjennom hele studiet. Et eksempel på at de faglige temaene følger hverandre progressivt er temaene Systemdesign og programmering som gjentas på forskjellige nivåer i 2., 3. og 4. semester.

I løpet av studiets første studieår, skal studentene tilegne seg grunnleggende kunnskap og ferdigheter i faget. Det etableres grunnleggende begreper innen ulike fagområder som spilldesign, systemdesign, programmering, scripting, historiefortelling og visuell kommunikasjon. Det vil også være tverrfaglige samarbeidsprosjekter med relevante studieløp, hovedsakelig Musikkdesign, Film, Illustrasjon og 3D- og animasjon, der studentene skal bidra med sin fagkompetanse i større produksjoner. Dette er for å skape tverrfaglig forståelse i en bransje hvor disiplinene ofte er relativt sammenfallende, og hvor det er svært viktig at den ene fagretning også har faglig kjennskap til hva de andre delene av produksjonen innebærer.

I andre studieår får studentene mer inngående kunnskap i faget, og lærestoffet og praktiske arbeidsoppgaver spisses mot strategisk spilldesign, og mot større og mer helhetlige produksjoner innenfor Spillutviklingsbransjen.

I siste semester skal studenten spesialisere seg innen en valgfri retning av utdanningens fire kjerneområder; estetikk, teknologi og programmering, historiefortelling eller spillmekanikk. I dette semesteret skal studenten gjennomføre en større egenproduksjon med selvvalgt vinkling.

Ved at progresjonen går fra innføring i grunnleggende ferdigheter og kompetanse i første semester, via stadig mer omfattende spillutviklingsoppgaver, mot en spesialisering i siste semester, vil studentene oppleve en jevn progresjon mot oppnåelse av det totale læringsutbyttet ved slutten av studiet. Gjennom økt selvstendighet og fordypning, vil studenten være forberedt til en jobb i spillbransjen, videre studier eller egen virksomhet innen oppdragsbasert arbeid.

Et studieår har varighet på 10 måneder. Fagskoleutdanningen i Spillutvikling 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 under aktuelt kull på Fagskolen Kristiania sine hjemmesider. Emnebeskrivelsene inneholder blant annet informasjon om innhold, læringsutbytte, læringsformer, omfang, vurderingsformer, pensumlitteratur og eventuell anbefalt litteratur.

#### Emne 1 – Grunnleggende Spillutvikling

I 1. semester introduseres studentene for det grunnleggende tekniske og teoretiske innen Spillutvikling. Målet med semesteret er å gi studentene et fundament for begreper, teknikker og prosesser i faget.

| EMNENAVN                            | BESKRIVELSE   |
|-------------------------------------|---|
| <b>Grunnleggende Spillutvikling</b> | Emnet legger grunnlaget for den videre utdanningen gjennom å gi studentene grunnleggende kunnskaper i spilldesign, studiets spillmotor, programmering og scripting, prototypemetoder og spillmekanikker. Det blir også gitt en innføring i grunnleggende bruk av estetikk og estetiske verktøy. |
| 30 studiepoeng                      |   |
| Totalt omfang:<br>805 timer         | Emnet gir i tillegg innføring i etablerte begreper og relevant anvendbar teori knyttet til spillutvikling generelt. Med fokus på prototypemetoder, skal studentene lage egne spill tidlig. Det skal gi studenten praktisk erfaring som høyder verdien av teori og oppgaver gitt i senere emner. |
|                                     | Emnet gir grunnleggende forståelse for den kreative prosessen og studenten vil få innblikk i sitt yrkesvalg i en større tverrfaglig sammenheng.   |

#### Emne 2 – Spillproduksjon og visuelt design

I 2. semester videreutvikles ferdigheter innen design og produksjon av spill.

Studenten vil gjennom semesteret skape og produsere spillprototyper og få innblikk i grafikk og animasjon. Studenten skal også få kjennskap til de forskjellige fasene en spillproduksjon har, og hvordan man planlegger rundt disse.

| EMNENAVN                                 | BESKRIVELSE   |
|--|---|
| <b>Spillproduksjon og visuelt design</b> | Emnet gir grunnleggende kunnskap om hvilken rolle visuell kommunikasjon har i det visuelle uttrykket, og hvordan samspillet mellom mekanikk, estetikk og teknologi er med på å styrke et spill.                   |
| 30 studiepoeng                           |   |
| Totalt omfang:<br>863 timer              | Her videreutvikles kunnskap og ferdigheter knyttet til design, programmering og utvikling av spill, samt hvordan man ved hjelp av lyd, grafikk og animasjon bidrar til, forteller og påvirker handlingen i spill. |
|  | Det undervises i grafikk og animasjon, systemdesign og prosess- og prosjektplanlegging av større produksjoner.  |
|  | Prototypeopplæring fortsetter som en essensiell del av opplæring og forståelse av de fagområdene som skal dekkes i emnet.   |



**Emne 3 – Spilldesign, dramaturgi og strategi**

I 3. semester blir praktiske arbeidsoppgaver og lærestoff spisset mot strategisk spillutvikling som helhet, teknologiens begrensninger, og hvordan mekanikk, estetikk og design integreres rundt dette.

| EMNENAVN  | BESKRIVELSE  |
|---|--|
| <b>Spilldesign, dramaturgi og strategi</b><br><br>30 studiepoeng<br><br>Totalt omfang:<br>796 timer | <p>Strategisk spillutvikling handler om å produsere funksjonelle, helhetlige spill. Med funksjonelle spill menes her spill tilpasset teknologiske begrensninger og spesifikke kommunikative formål.</p> <p>Emnet tar for seg hvordan spill påvirker, og skal gi spillutvikleren bedre forutsetninger for kontrollert å kunne kommunisere budskap/merverdi i spill.</p> <p>I emnet blir studenten eksponert for realistiske og praktiske utfordringer en spillutvikler vil kunne komme til å møte etter endt utdanning, blant annet designdokumenter, markedsføring, leveledesign, scooping, storyboarding og historiefortelling.</p> <p>Det fokuseres i stor grad på å utvikle og designe spill med autentisitet i forhold til sjanger og uttrykksform, og hvordan man når frem med ønsket budskap i spillet.</p> <p>Studentene skal underveis i emnet bli bevisst på bransjen de skal inn i og ulike fagfelt man kan fordype seg i.</p> |

**Emne 4 – Fordypning, profesjonell praksis og bransjekunnskap**

I fjerde semester skal studenten spesialisere seg innen en valgfri retning av utdanningens fire kjerneområder; estetikk, historiefortelling, teknologi og programmering eller spillmekanikk. I dette semesteret skal studenten, i tillegg til å opparbeide seg bransjekunnskap, gjennomføre en større egenproduksjon med selvvalgt vinkling.

| EMNENAVN  | BESKRIVELSE  |
|---|--|
| <b>Fordypning, profesjonell praksis og bransjekunnskap</b><br><br>30 studiepoeng<br><br>Totalt omfang:<br>863 timer | <p>I emnet skal studenten videreutvikle, spesialisere og profesjonalisere sine ferdigheter knyttet til sin rolle som spillutvikler. Det undervises i bransjekunnskap/profesjonell praksis og studenten skal i tillegg til sin praktiske produksjon skrive en oppgave relatert til denne.</p> <p>Emnet skal gi studenten et realistisk innblikk i hvordan et yrke som spillutvikler vil fortone seg, og gi studenten et godt utgangspunkt for livslang læring i eget fagfelt.</p> <p>Emnet gir en innføring i hvordan kommunikasjonsprosesser fungerer i praksis og hvilke roller og verdier som er nødvendige i samspill mellom aktører.</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 Spillutvikling – 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 temaperioder 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 spillutvikling 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**

Temaperioder avsluttes med presentasjon av en oppgave som er knyttet til den aktuelle temaperioden. 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 mappelevering i slutten av semesteret.

**Veiledning**

Veiledning er en svært viktig del av vår undervisning og inngår som en læringsaktivitet i de fleste økter. Det er også satt av faste tidspunkter hvor faglærere er tilgjengelige for veiledning.

**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 ulike faglige og administrative 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 Spillutvikling 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 om utforming av mappen spesifiseres i et mappekrav som offentliggjøres studentene tre dager før leveringsfrist for mappen.

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                   |
|---|-----------------------------|--------------------------|
| Grunnleggende spillutvikling                        | Mappevurdering, Individuell | Intern sensor            |
| Spillproduksjon og visuelt design                   | Mappevurdering, Individuell | Intern sensor            |
| Spilldesign, dramaturgi og strategi                 | Mappevurdering, Individuell | Intern sensor            |
| Fordypning, profesjonell praksis og bransjekunnskap | Mappevurdering, Individuell | Ekstern og intern sensor |

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