

Programbeskrivelse

Bachelor i informasjonsteknologi - Spillteknologi

180 studiepoeng

2023-2026

Studiet er akkreditert av styret: 09.12.21

Studiet ble godkjent: 26.11.2021

Programbeskrivelsen er godkjent i Utdanningsutvalget: 19.09.2022 (UU/EIT-sak 102/22)

Innhold

1. Innledning	3
2. Læringsutbytte	5
3. Studiets struktur	7
3.1 Faglig progresjon	7
3.2 Emner 1. studieår	8
3.3 Emner 2. studieår	9
3.4 Emner 3. studieår	9
3.5 Valgemner/utveksling/praksis fjerde semester	10
3.6 Bacheloroppgave	10
4. Undervisnings- og vurderingsformer	11
4.1 Pedagogisk plattform og gjennomføring av undervisning	11
4.2 Eksamens- og vurderingsformer	12
5. Internasjonalisering og internasjonal studentutveksling	14
5.1 Ordninger for internasjonalisering	14
5.2 Ordninger for internasjonal studentutveksling	14

1. Innledning

Dataspillbransjen har blitt en stor, internasjonal industri. Blant de best utdannede ansatte er programmererne. Disse har likevel sjelden en skreddersydd utdanning for produksjon av spill. Samtidig bruker flere og flere tradisjonelle industrier spill og spillrelatert teknologi.

Profesjonelle spill lages av grupper med variert størrelse, men noen roller er alltid med. Spillprogrammereren utvikler ny funksjonalitet og systemer i et spill. Forbedrete grafiske effekter, bedre kunstig intelligens og mer realistisk fysikk er oppgaver som programmereren typisk har ansvaret for. Et annet viktig arbeidsområde for spillprogrammerere er verktøy som andre utviklere bruker for å lage innhold i spillet. Med fokus på sanntids grafikksimuleringer har spillprogrammereren god innsikt i teoriene og teknologiene som brukes.

På Spillteknologistudiet vil studentene lære å realisere spennende og realistiske spillopplevelser. De får grundig opplæring i programmeringsspråk som benyttes i profesjonell spillutvikling. Studentene lærer å integrere eksisterende teknologier til nye spill.

Bachelor i informasjonsteknologi (IT) med fordypning i spillteknologi har som formål å utdanne kandidater med kompetanse i å utvikle ny funksjonalitet og systemer i et spill, herunder en god kompetanse innen sanntids grafikksimuleringer og bred innsikt i teorier og teknologier som benyttes ved programmering av spill. Programmets vekt på bransjenært praktisk arbeid i tverrfaglige team gir studentene viktige erfaringer i arbeid med komplekse problemstillinger og en bred basis for å lykkes i deres videre karriere med å utvikle spill, forbedre grafiske effekter, bedre kunstig intelligens og skape mer realistisk i det grafiske uttrykket, samt med utvikling av verktøy for innholdsutviklere.

Etter endt studie skal kandidatene være i stand til å fylle et vidt spekter av programmeringsroller i norsk og internasjonalt næringsliv. De skal være høyaktuelle for spillindustrien, men de skal også være aktuelle som programutviklere generelt, spesielt i miljøer der visuelle virkemidler og multimedia benyttes samt tidskritiske applikasjoner.

Studieprogrammet gir gode muligheter for videre studier, både ved Kristiania, og ved andre universiteter i Norge og i utlandet. Kristiania tilbyr masterstudium innen Applied Computer Science og flere ulike masterprogrammer innen Information Systems. En kandidat fra Kristianas bachelor i informasjonsteknologi – spillteknologi vil være kvalifisert til å søke på disse masterprogrammene. I tillegg kan kandidater også være kvalifisert til å søke på lignende masterprogrammer innen Information Science, Computer Science, Applied Computer Science, og Software Engineering ved universiteter i både Norge og i utlandet.

På grunn av strukturen på arbeidsmarkedet som er relevant for dette programmet, tilgjengeligheten av dokumentasjon, instruksjonsmateriell og spesialister, og forventede sysselsettingsutsikter for kandidater, vil flere av kursene bli undervist på engelsk.

1.1 Formelle krav

Opptakskrav til studiet er generell studiekompetanse, delkompetanse etter 23/5-regelen eller realkompetanse. Søknad på grunnlag av realkompetanse skal gis individuell behandling, og søker må dokumentere at de innehar de kvalifikasjonene som gjør at de har kompetanse til å gjennomføre studiet. Det henvises til *Forskrift om opptak til høyere utdanning*¹ og *Forskrift om opptak, studier, grader og eksamen ved Høgskolen Kristiania*² for mer informasjon.

Studiet krever forkunnskaper i matematikk tilsvarende R1 eller S1+S2 i tillegg til, eller inkludert i, generell studiekompetanse.

¹ <https://lovdata.no/dokument/SF/forskrift/2017-01-06-13>

² <https://lovdata.no/dokument/SF/forskrift/2018-06-01-813?q=H%C3%B8yskolen%20Kristiania>

2. Læringsutbytte

Alle studieprogrammer ved 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...

- har bred kunnskap om programmeringsspråk som er relevante for spillteknologi, et godt innblikk i programarkitektur, grafikkprogrammering, teorier om algoritmer og datastrukturer, samt teori og bruk av matematikk og fysikk for spill og simulatorer
- kjenner til og kan oppdatere sin kunnskap om forsknings- og utviklingsarbeid innenfor spill- og multimedieprogrammering
- har kunnskap om programmering- og spillhistorie og hvilke paradigmer som har vært, og er, gjeldende innen fagområdet
- har kunnskap om komponentene som inngår i moderne mykvareutvikling, som front-end & back-end programmering og databaser, samt kjenner til egnede språk og verktøy for dette
- kjenner til en datamaskins komponenter, hvordan digitale verdier prosesseres og hvordan informasjon behandles og lagres i disse systemene, samt trusler og sikring i denne sammenheng
- har kunnskap om forskjellige prosjektformer og -teknikker, særlig relatert smidig prosjektgjennomføring

Ferdigheter

Kandidaten...

- kan benytte sine programmeringskunnskaper innen et bredt spekter av områder, blant annet spesialiserte utfordringer innen simulasjon og grafikkprogrammering
- kan i samarbeid med andre yrkesgrupper, slik som kunstnere og designere, reflektere over egne produkter og prosesser
- har ferdigheter innen softwareverktøy og innen mer teoretiske verktøy relatert spillutvikling, for eksempel bruken av quaternions i forbindelse med 3D-grafikk
- kan reflektere over egen faglig utøvelse og justere denne under veiledning og treffe begrunnede valg
- behersker faglige teknikker og verktøy (IDE, testrammeverk, versjonskontrollverktøy) for informasjonsteknologi

Generell kompetanse

Kandidaten...

- er i stand til å estimere, planlegge og gjennomføre større programmeringsoppgaver, både alene og som del av smidige prosjektgrupper, herunder i stand til både å benytte versjonskontrollprogrammer og prosjektstyringsverktøy for denne prosessen
- kan bidra til utvikling og innovasjon innen programvare- og spillutvikling
- kan utveksle synspunkter og erfaringer med andre som har bakgrunn innenfor programmering, spillutvikling og spilldesign og gjennom dette bidra til utvikling av god praksis
- kjenner til nytenkning og innovasjonsprosesser innen programutvikling, spillutvikling og programmering generelt

3. Studiets struktur

Bachelor i informasjonsteknologi - Spillteknologi er et treårig studium som totalt teller 180 studiepoeng, hvorav 150 studiepoeng dekkes av obligatoriske emner, og 30 studiepoeng av valgfrie (valgemner).

Studiet gjennomføres over seks semestre, og strukturen er bygget opp på følgende måte:

Bachelor i informasjonsteknologi - Spillteknologi				
1. semester	Introduksjon til programmering 7,5 sp	Databaser 7,5 sp	Digital teknologi 7,5 sp	Kreativt webprosjekt 7,5 sp
2. semester	Objektorientert programmering 15 sp		Informasjonssikkerhet 7,5 sp	Algoritmer og datastrukturer 7,5 sp
3. semester	Matematikk og fysikk 15 sp		Programmeringsspråket C 7,5 sp	Programmeringsspråket C++ 7,5 sp
4. semester	Valgemner/ Alternativt løp: utveksling 30 sp			
5. semester	Spillutvikling 15 sp		Grafikkprogrammering 7,5 sp	Smidig prosjekt 7,5 sp
6. semester	Undersøkellesmetoder 7,5 sp	Bachelorprosjekt 22.5 sp		

Tabell 1. Oppbygging av emner 1.-3. studieår

Obligatoriske emner

Valgfrie emner

3.1 Faglig progresjon

Spillteknologi bygger på Kristiania sin Bachelor i Informasjonsteknologi. Studiet er 3-årig, og gir tittelen bachelor i IT. Det første året er felles for alle linjer, og gir en solid grunnkompetanse i programmering, prosjektarbeid, systemutvikling, sikkerhet, datateknikk og databaser.

Det andre året gir en grundig opplæring i programmeringsspråkene C og C++, som er mye brukte språk for utvikling av store, moderne spill. Dette gir også en fin komplementering til Java som studentene lærer i første studieår. Ved siden av C/C++ lærer studentene matematikk og fysikk, med fokus på temaer som er relevante for spill- og grafikkprogrammering. I tillegg gjennomføres emnet «Smidig prosjekt» i semester fire som samler kunnskapen man har

tilegnet seg og lar dette bli anvendt i et større tverrfaglig gruppebasert prosjektarbeid. Semester fire inneholder også valgemner, evt. benytter studenten dette semesteret til utveksling.

I det tredje året vil studentene jobbe med 3D grafikk og teknikker spesifikke for spillutvikling, som gir de spisskompetanse innen spillindustrien. Det tredje året inneholder også fellesfag som står sentralt i bachelor IT utdanningen med et innføringsemne i forskningsmetoder med vekt på kvantitative og kvalitative metoder, samt bachelorprosjekt.

3.2 Emner 1. studieår

Emne	Sp	Beskrivelse
Databaser	7,5	Etter å ha fullført emnet Databaser skal man kunne forklare hva en relasjonsdatabase er, hva den kan brukes til og hvordan den skiller seg fra andre former for persistent lagring. Man skal kunne modellere og strukturere data for et domene. Man skal kunne opprette tabeller, legge inn ulike typer data i disse, kople tabellene sammen og hente ut data og gjøre endringer ved hjelp av SQL spørringer. Man skal kunne forklare og anvende prinsippene for god design (normalisering, nøkkelbruk).
Introduksjon til programmering	7,5	Emnets fokus er å gi studenten en første innføring i grunnleggende programmering. Studenten lærer blant annet om variabler, datatyper, løkker, betingelsessetninger, funksjoner, og bruk av DOM-funksjoner for å endre på HTML og CSS. Det fokuseres på å lage små applikasjoner for nettsider, på klientside, som tar i bruk av funksjoner. Emnet anvender kun ren JavaScript, det vil si gjør ikke bruk av biblioteker eller rammeverk.
Digital teknologi	7,5	For å kunne benytte en datamaskin på en effektiv måte må man vite hvordan informasjon kodes digitalt, samt hvordan den lagres, prosesseres og overføres av og mellom maskinvare og programvare. Ved å arbeide med emnet skal studenten lære seg å analysere datasystemer i ulike abstraksjonslag fra bit-nivå, via digitale kretser og maskinvarekomponenter (CPU, minne, busser og ulikt I/O-utstyr), data vs instruksjoner, operativsystem, applikasjoner og nettverkskommunikasjon. De skal kunne forklare hvordan man med binærtall kan representere ulike former for informasjon. De skal erverve seg begrepsapparatet som trengs for å vurdere ulike maskin- og programvare opp mot hverandre. De skal kunne benytte modeller for funksjonell lagdeling i systemer, samt prosedyrer og verktøy til å forklare virkemåte og derigjennom kunne utføre effektiv feilsøking av enkeltmaskiner og nettverkskommunikasjon.
Kreativt webprosjekt	7,5	Studenten skal gjennom et prosjekt kunne benytte HTML- og CSS-teknikker for å kunne lage en interaktiv og kreativ løsning med animasjoner (CSS3-animasjon). Etter å ha fullført emnet skal studenten gjennom samarbeid kunne utføre en kreativ prosess.
Objektorientert programmering	15	Emnet gir en innføring i objektorientert programmering. Studenten kan definere og anvende spesialiseringer av klasser gjennom arv/interface/polymorfi. Studenten blir også introdusert til noen sentrale begreper innen analyse og design ifm utvikling av objektorientert kode.
Informasjonssikkerhet	7,5	Trusselbildet for en datamaskinbruker er i dag preget av angrep fra datakriminelle som er ute etter direkte økonomisk gevinst, eller å overta

		enkeltmaskiner for å benytte disse videre til kriminell virksomhet. Bevissthet om de ulike truslene som finnes i Internett er forutsetningen for å treffe riktige tiltak. Etter å ha fullført emnet skal en student være i stand til å analysere trusselbildet og foreta egnede sikringstiltak på egen maskin, i eget hjemmenettverk og gi begrunnede råd i forhold til oppsett og teknologivalg for websteder. Man skal også ha oversikt over hvilke lover og forskrifter som gjelder for bruk av datamaskiner til lagring, prosessering og formidling av data, her under personvern og opphavsrett.
Algoritmer og datastrukturer	7,5	Emnet skal gi innsikt i algoritmer og datastrukturer som er sentrale i arbeidet med implementasjon og design av effektive datasystemer. Det legges vekt på asymptotisk analyse av worst-case ressursbruk, samt sentrale algoritmer og datastrukturer knyttet til søk og sortering. Emnet tar også for seg enkelte graf-algoritmer, optimalisering-algoritmer og komprimering-algoritmer.

Tabell 2. Emner første studieår

3.3 Emner 2. studieår

Emne	Sp	Beskrivelse
Matematikk og fysikk	15	Emnet gir en grunnleggende innføring i geometri, fysikk og matematikk som kommer til nytte i arbeid med grafikk og fysikkmodellering i forbindelse med spillteknologi. Videre skal emnet forberede studenten til å arbeide med tredimensjonal grafikkprogrammering, ved å gå gi nødvendig innsikt i geometri, transformasjonsteori og lineær algebra.
Programmeringsspråket C	7,5	Arbeidet med dette emnet skal gi studenten innføring i programmeringsspråket C og hvordan dette kan brukes til å interagere direkte med operativsystemet. Det skal også gi forståelse av operativsystemet Linux og kunnskap om hvordan dette virker.
Programmeringsspråket C++	7,5	Emnet skal gi studentene kunnskap om fundamentale og avanserte programmeringsbegreper i språket C++. Målet er å videreutvikle studentenes programmeringskunnskaper til det som er nødvendig for å utvikle effektive og komplekse systemer, inklusive spill og interaktive applikasjoner. De vil lære å beherske et IDE for C++.
Smidig prosjekt	7,5	Hensikten med emnet er å gi studenten en dypere erfaring i å mestre helheten i et større prosjekt, med vekt på anvendelse av en smidig metode: Scrum. Scrum er et smidig prosessrammeverk for å utvikle innovative produkter og tjenester, spesielt egnet for programvareutvikling. Gjennom en prosess for utvikling av en teknisk løsning skal studenten planlegge og gjennomføre et omfattende prosjektcase for en bedrift i en tverrfaglig gruppe, og vil få trening i å bruke moderne agile teknikker og verktøy underveis.

Tabell 3. Emner andre studieår

3.4 Emner 3. studieår

Emne	Sp	Beskrivelse
Spillutvikling	15	Dette emnet skal gi studentene en innføring i hvordan spill lages på alle plan. Studentene skal bli kjent med bransjen, og grunnleggende temaer

		innen spilldesign. De skal få lære å bruke en spillmotor og utvide denne for å lage et komplett spill.
Grafikkprogrammering	7,5	Arbeidet med dette emnet skal gi studenten en god oversikt over hvordan grafikk programmeres med moderne programmeringsspråk og 3d-API, samt de sentrale teknikker og metoder som brukes. Emnet skal videre gi innsikt i avanserte metoder for grafikk og rendering (multipass-algoritmer, avansert lyssetting og skygger, mm.), ved bruk av 3D-API og tilhørende shader-language. Videre lærer man om effektiv representasjon og behandling av geometri.
Undersøkelsermetoder	7,5	The aim of this course is to provide students with a fundamental understanding of research as a conceptual, empirical and practical approach to gathering new insight and knowledge within information technology. Teaching centres on applied research from the fields of information systems and computer science and presents students with relevant methods from this domain, along with their possibilities and limitations. For example: How to develop a research strategy for investigating a problem, how to choose a research methods for collecting data and how to critically evaluate the ethical implication of research strategies and methods.

Tabell 4. Emner tredje studieår

3.5 Valgemner/utveksling/praksis fjerde semester

For studieprogrammet *Bachelor i informasjonsteknologi - Spillteknologi* er det lagt opp til at studenter tar valgemner i 4. semester, som til sammen utgjør 30 studiepoeng. Oppdatert informasjon om valgmuligheter gis på Kristianias nettsider og gjennom læringsplattformen.

Det tas forbehold om endringer i hvilke valgemner som tilbys.

3.6 Bacheloroppgave

Emne	Sp	Beskrivelse
Bachelorprosjekt	22,5 sp	I dette emnet får studentene yrkeserfaring ved å gjennomføre et IT-prosjekt i en etablert bedrift. Studentene skal demonstrere bred kunnskap om sentrale temaer og teorier, samt vise ferdigheter i metode, bruk av verktøy og teknologier innenfor fagområdet. Prosjektet gjennomføres i grupper og resultatet av arbeidet dokumenteres i en prosjektrapport. Prosjektleveransen defineres og utvikles i samråd med bedriften, samt at studentene følges opp av en intern veileder ved skolen. Dette emnet bygger også på tidligere emner i bachelorløpet, i form av blant annet kunnskap om utviklingsmetoder, risikohåndtering, prosjektarbeid og prosjektstyring. Utover dette må også studentene regne med å sette seg inn i ny kunnskap relatert til prosjektet de skal gjennomføre. Det kan være knyttet til bruk av programmeringsspråk, metode eller programvare. Emnet har en sterk arbeidslivsrelevans og studentene får reel og nyttig arbeidserfaring i løpet av prosjektperioden.

Tabell 5. Bacheloroppgave 6. semester

4. Undervisnings- og vurderingsformer

4.1 Pedagogisk plattform og gjennomføring av undervisning

Bachelor i *informasjonsteknologi - Spillteknologi* er designet slik at summen av emnene og studiearbeidet med disse skal lede studentene frem mot det intenderte læringsutbyttet beskrevet i kapittel 2 i denne programbeskrivelsen.

De enkelte emnene er satt sammen for å vise en bredde innen kunnskap, ferdigheter og generell kompetanse som speiler praksisfeltet. Noen av emnene er mer orienterte mot kunnskapsutbytte, andre mer orienterte mot å bygge spesifikke ferdigheter, mens andre igjen inkluderer flere ferdigheter i koblinger mellom teori og praksis. Dette gjenspeiles i undervisningen.

Arbeids- og undervisnings- og vurderingsformer i de enkelte emnene er valgt for å gi et godt og meningsbærende samsvar mellom det læringsutbyttet som ønskes oppnådd, de undervisningsformer som benyttes og den eksamen som avslutter emnet.

De metodiske valgene speiler også emnets bidrag inn i studieprogrammet som et hele. Studentene møter derfor et variert sett med læringsaktiviteter gjennom studietiden, en variasjon som i sum skal speile det praksisfelt studenten utdanner seg til.

Bachelor i informasjonsteknologi - Spillteknologi legger vekt på å bygge en bred kompetanse innen fagfeltet og på å oppøve studentens evne til selvstendig arbeid. Undervisningen har som mål å kommentere, illustrere og utdype stoff fra læremateriell, samt å gi tilleggsstoff som ikke foreligger i trykt form.

Som ved all høyere utdanning stiller også Kristiania krav til studentenes eget selvstendige læringsarbeid. Kristiania ser det som sin oppgave å tilrettelegge for og fasilitere studentenes arbeid gjennom gode læringsdesign. Samtidig presiserer vi at en underviser kun kan formidle og legge til rette. Selve læringen skjer hos den enkelte student som en følge av studentens eget arbeid. I tilknytning til undervisningen må studenten derfor påregne en betydelig egeninnsats.

De viktigste arbeids-, undervisnings- og vurderingsformer studenten møter ved *Bachelor i informasjonsteknologi - Spillteknologi* er beskrevet i det følgende.

- Forelesning/formidling, instruksjon, ikke-spesifisert veiledning og annen lærerledet aktivitet
- Veiledning og formativ vurdering
- Case-, gruppe- og/eller prosjektarbeid
- Workshops og seminararbeid
- Selvstendig øving / lab-arbeid / praktisk arbeid individuelt eller i grupper
- Annen studentaktivitet, herunder presentasjoner, plenumsdiskusjoner, formidling med videre

- Kollokvie- og oppgavearbeid
- Selvstendig akademisk arbeid med pensum og annet

For studenter som har behov for veiledning utover timeplanlagt undervisning, har Kristiania tilgjengelige fagressurser, herunder administrativt ansatte, bibliotekarer, digitale læringsressurser (f. eks filmer på nett) og studentveiledere. Disse kan kontaktes av den enkelte student ved behov.

I tillegg til litteratur og hjelp til litteratursøk tilbyr biblioteket også variert opplæring i akademisk skriving.

4.2 Eksamens- og vurderingsformer

Vurdering er en situasjon der et innlevert eller presentert arbeid vurderes opp mot et sett kriterier. Kriterier gitt av læringsutbyttet som er definert for det enkelte emne. Vurderingen kan gjøres av medstudenter, undervisere eller sensorer. Disse vil også gjerne gi en tilbakemelding, enten som en veiledende tilbakemelding eller som en karakter (eksamen).

Ved Kristiania skiller vi mellom vurdering *som* læring, vurdering *for* læring og vurdering *av* læring. Formen på de arbeidene som vurderes (vurderingsformen) kan være den samme ved alle disse tre vurderingssituasjonene mens *formålet* varierer.

Ved vurdering som læring (medstudentvurdering) og for læring (tilbakemelding fra underviser) er formålet å forme en læringsprosess, å hjelpe studenten til å oppnå et best mulig læringsresultat. Denne type vurdering oppfatter vi som en del av undervisningsformene, og disse finnes igjen i kapittel 4.1 ovenfor.

Vurdering av læring er en avsluttende vurdering der de faktisk oppnådde læringsresultatene vurderes, eksamen. Eksamen er ved Kristiania definert som «En eksamen er en avsluttende oppgave innen et emne eller et avgrenset delemne». Det innleverte eller presenterte arbeidet vurderes gjennom en sensur, og resultatet av vurderingen skal fremkomme på vitnemålet.

Ved *Bachelor i informasjonsteknologi - Spillteknologi* vil studentene møte følgende eksamensformer:

- Eksamen under tilsyn
- Hjemmeeksamen
- Mappeeksamen
- Semesteroppgave
- Bacheloroppgave

I enkelte emner er det definert obligatoriske aktiviteter. En obligatorisk aktivitet er krav som må være godkjent for å gå opp til eksamen. Aktiviteten kan enten være et krav om at et eller

flere arbeider skal leveres inn (arbeidskrav) og/eller krav om deltakelse ved definerte aktiviteter og/eller forelesninger og/eller obligatorisk praksis.

En obligatorisk aktivitet vurderes som Godkjent/Ikke godkjent, og retten til å gå opp til eksamen i et emne med obligatorisk aktivitet krever at denne aktiviteten er vurdert til Godkjent. I motsatt fall mister studenten eksamensrett i emnet inntil aktiviteten(e) er blitt vurdert til Godkjent.

For utfyllende informasjon om eksamen og obligatorisk aktivitet, se Kristianias hjemmesider.

5. Internasjonalisering og internasjonal studentutveksling

Med henvisning til Studietilsynsforordningen av februar 2017 (§ 2-2, pkt 7 og 8) har studiet ordninger for internasjonalisering og internasjonal studentutveksling.

Ordningene for internasjonalisering er tilpasset studietilbudets nivå, omfang og egenart. Innholdet i ordninger for internasjonal studentutveksling er faglig relevant.

5.1 Ordninger for internasjonalisering

Med internasjonalisering menes her at studietilbudet settes i en internasjonal kontekst og at studentene eksponeres for et mangfold av perspektiver.

Studietilbudet settes i en internasjonal kontekst og studentene involveres aktivt i Kristianias internasjonale nettverk og kan tilegne seg verdifulle impulser igjennom møter med forskning, kunstnerisk utviklingsarbeid, undervisning og internasjonale konkurranser.

Vitenskapelig ansatte gis også mange muligheter for å ha kontakt med utenlandske fagmiljøer og bransjer innen sitt felt. Det skjer i form av ansattutvekslinger, deltakelse på konferanser, kollegabesøk og andre muligheter for å få impulser, holde seg oppdatert og dele erfaringer fra faglig og pedagogisk virksomhet.

For spesifikke ordninger for internasjonalisering, vises det til studiets emnebeskrivelser.

5.2 Ordninger for internasjonal studentutveksling

Kristiania har avtaler med flere utenlandske læresteder som gir studentene mulighet til å ta et semester i utlandet.

Kristiania har følgende mobilitetsprogram:

- Nordplus i Norden eller Baltikum
- ERASMUS+ i Europa
- «Exchange» eller «Study Abroad» program, for studenter i og utenfor Europa

For Bachelor i informasjonsteknologi - Spillteknologi tilrettelegges det for utveksling i 4. semester.

Kristiania har avtaler om utvekslingsopphold for studentene og studieoppholdets relevans sikres av studieprogramleder. Utvekslingsemner fra partnere godkjennes av studieprogramleder, for innpass i aktuelle bachelorgrader, her med omfang tilsvarende 30 studiepoeng.

Ordninger om utveksling gjelder for studenter som har avtale om gradsgivende studier og som har oppnådd minimum 60 studiepoeng ved Kristiania på utreisetidspunktet. For både steds- og nettbaserte studier er utvekslingen stedsbasert.

For nominering til studentutveksling stilles det som regel krav til normert studieprogresjon, karakterer og motivasjonsbrev. Det kan også stilles krav til dokumentasjon av kreativt arbeid/porteføljer og Kristiania kan gjennomføre intervjuer av søkere til utveksling. Kristiania har som målsetting å sende godt kvalifiserte og motiverte studenter til anerkjente utenlandske institusjoner. Vær oppmerksom på at det er et begrenset antall utvekslingsplasser ved studiestedene.

Det tas forbehold om endringer av aktuelle studiesteder, og oppdatert informasjon publiseres på Kristianas nettside. Se utfyllende informasjon om utveksling her:

<https://www.kristiania.no/for-studenter/studier-i-utlandet/utveksling/>