

Programbeskrivelse

Bachelor i lyddesign

Heltid

Stedbasert

180 studiepoeng

Gyldig fra 2024

*Studiet er akkreditert: 25.08.2015 og reakkreditert av Styret: 08.12.2022
Programbeskrivelsen er godkjent i Lokalt utdanningsutvalg 28.09.2023 (LU/SADM-sak 15/23)*

Innhold

1. Innledning	3
2. Opptakskrav	5
3. Læringsutbytte.....	7
4. Studiets struktur	9
4.2 Faglig progresjon	9
4.2 Emner 1. studieår	11
4.3 Emner 2. studieår	11
4.4 Emner 3. studieår	12
4.5 Valgemner og praksis	13
4.6 Bacheloroppgave	14
5. Undervisnings- og vurderingsformer	15
5.1 Pedagogisk plattform og gjennomføring av undervisning	15
5.2 Eksamens- og vurderingsformer	18
6. Internasjonalisering og internasjonal studentutveksling	20
6.1 Ordninger for internasjonalisering.....	20
6.2 Ordninger for internasjonal studentutveksling	20

1. Innledning

Westerdals institutt for film og medier er et av fire institutter som utgjør School of Arts, Design, and Media ved Høyskolen Kristiania, Norges største kunstfaglige utdanningsmiljø. Instituttet tilbyr seks kunstfaglige bachelorprogram innen Film og TV, Lyddesign, Manus, Visual Effects (VFX), 3D-grafikk, og Spilldesign. Bachelorstudiene på instituttet er bygget på samspillet mellom tekniske ferdigheter og kunstnerisk visjon innen audiovisuelle medier. Studenten får inngående praktisk og teoretisk kunnskap om hele utviklings- og produksjonsprosessen, og det legges vekt på en undersøkende tilnærming til fagfeltet.

Samtidig som hvert bachelorprogram går i dybden på sitt fagfelt, legges det til rette for at alle studenter ved instituttet får anledning til å samarbeide på tvers av studieprogrammer. Dette bidrar til et fremtidsrettet og dynamisk fag- og studiemiljø, der undervisningen utvikles gjennom nye samarbeidsmetoder og produksjonsprosesser. Etter hvert som studentene tilegner seg faglig kompetanse innenfor eget studieprogram, inviteres alle til å delta i nyskapende og kreative samarbeidsprosjekter som tar sikte på å utvikle både fagfeltet og bransjen de skal bli en del av.

Studenten vil merke en sterk tilknytning til den profesjonelle bransjen gjennom faglig ansatte og gjesteforelesere som kommer fra internasjonalt ledende fagmiljøer. Undervisningen er forsknings- og utviklingsbasert, ofte i samarbeid med bransjen og studentene.

Bachelor i lyddesign er en kunstfaglig og produksjonsbasert, bransjenær utdanning. Programmet skal utdanne samfunnsnære og fritttenkende personer som er håndverksmessig og kunstnerisk kvalifiserte til å arbeide med lyd i en profesjonell sammenheng i et bredt spekter av sjangre og plattformen. Studentene arbeider i stor grad teambasert, men får også rom til å utvikle sin egen kreative stemme.

Lyddesigneren er et viktig medlem i det kreative teamet gjennom hele produksjonsprosessen, enten det dreier seg om film, dataspill, animasjon, lyddrama, eller andre audiovisuelle medier. For å kunne inneha denne rollen trengs det solide ferdigheter i programvare og utstyr, evne til godt samarbeid og ikke minst en dedikasjon til historiefortelling og utvikling innen fagfeltet.

Første semester er bygget opp av fagområdemner og fellesfag sammen med studentene ved Bachelor i film og tv. Gjennom disse emnene vil studentene blant annet få opplæring i audiovisuell historiefortelling, idé- og prosjektutvikling på tvers av sjangere gjennom flere praktiske øvelser. Dette er essensiell grunnleggende kunnskap for en lyddesigner.

Lydstudioer, voicebox, foleystudio og maclab med Pro Tools er hyppig i bruk av studentene på lyddesign, fra og med 2. semester. Studentene får også erfaring med 5.1 / 7.1 kinomiks og Dolby Atmosmiks gjennom praktiske øvelser.

Gjennom studietiden opparbeides solid teknisk kompetanse for å gjennomføre både lydopptak og lydletterarbeid etter bransjestandarder. Studentene deltar i mange tverrfaglige prosjekter sammen med medstudenter, og får bred erfaring med alle deler av lydarbeid i prosesser tilsvarende et profesjonelt yrkesliv. Man får mulighet til å jobbe med lydproduksjon til varierte medier og plattformer. I flere av produksjonsemnene er det mulig å velge hvilket format man vil fordype seg i.

Eksempler på formater i produksjonsøvelser:

- Kortfilm/oppdragsfilm/dokumentar
- Dataspill
- Animasjon (med 3D grafikk studenter)
- Auditive medier/podkast
- Non-narrativ film

Gjennom studiet er det et overordnet fokus på å “fortelle med lyd”. Studentene skal finne sin egen kreative stemme og blir veiledet av faglig ansatte med høy kompetanse. Studiet er allment kjent i underholdnings- og kulturnæringen, og en god andel av de som arbeider der i dag har tidligere studert hos oss.

Studenter inviteres til å delta i den faglige diskusjonen og innovasjonsaktiviteter blant annet i sitt arbeid med bachelorprosjekter. Emnet *Lyddesign - estetikk og funksjon* i 5.semester har som hovedformål å la studentene fordype seg i sitt eget faglig og kunstnerisk utviklingsprosjekt.

Studentene får tilgang på det samme profesjonelle lydutstyret som brukes i bransjen, samt dyktige bransjeaktive forelesere og veiledere som gir tett oppfølging gjennom studieløpet. Studenten får flere muligheter til å jobbe og engasjere seg i det profesjonelle film og tv-miljøet gjennom praksisplass og engasjerende faglig ansatte tett knyttet til lydbransjen. Det legges stor vekt på internasjonalt samarbeid og studenter vil få muligheten til å reise ut, samt møte internasjonale medstudenter og internasjonalt høyt kvalifiserte fagpersoner.

Studiet gir studentene kompetanse til å kunne søke arbeid i et bredt spekter av lydbransjen som f.eks: Lydopptak og lydletterarbeid innen film og tv-produksjon, podkast og andre auditive medier, som for eksempel lyd til dataspill. Programmet er relevant for videre studier på masternivå innen praktiske studier i film, tv eller medier. Det kan også kombineres med andre studietilbud for å danne relevante fagkombinasjoner.

Målgruppen er primært personer som ønsker å arbeide med lyd som fortellende element i audiovisuelle og auditive medier. Nyttige generelle forkunnskaper kan være musikkunnskap både teknisk og utøvende, interesse for film, dataspill eller podcast. Praksis eller studier fra kommunikasjon-, kultur- og kunstfeltet er også nyttig.

2. Opptakskrav

For å kunne søke på dette studiet må man oppfylle formelle krav om opptak, samt bestå en opptaksprøve.

For oppfyllelse av formelle krav må man kunne redegjøre for ett av punktene nedenfor:

- Generell studiekompetanse
- Generell studiekompetanse etter fagopplæring med fag/svennebrev eller yrkespraksis og utdanning etter 23/5-regelen
- Realkompetanse (for søkere uten generell studiekompetanse)

Søkere uten generell studiekompetanse kan søke dersom de mener seg særlig faglig kvalifisert, noe søker må dokumentere gjennom opptaksprosessen. Unntak fra kravet om generell studiekompetanse kan gis med henvisning til § 3-6 i Opptaksforskriften¹

Søknad på grunnlag av realkompetanse skal gis individuell behandling, og søker må dokumentere at man innehar kvalifikasjonene som gjør at man har kompetanse til å gjennomføre studiet.

Sammen med søknaden skal det leveres en opptaksprøve. Opptaksprøven består av en eller flere oppgaver som kan være praktiske og/eller skriftlige, samt et intervju. Avhengig av søkerantall vil ikke alle søkere bli innkalt til intervjuet. Prøve og vurderingskriterier publiseres på nett i god tid før søknadsfrist.

Rangering gjøres ut fra resultatene fra opptaksprøven alene.

Beskrivelse av opptaksprøve og vurderingskriterier publiseres på høyskolens nettsider i god tid før søknadsfrist. Mer informasjon finnes her: <https://www.kristiania.no/studere-hos-oss/opptaksinformasjon/>

Faglig godkjenning fra andre studier

Studenter med relevant bakgrunn fra beslektede studieretninger (2-årig fagskole, bachelor el. tilsv.) kan, etter individuell vurdering, gis faglig godkjenning og studieplass på Bachelor i Lyddesign fra 2. studieår.

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

Det henvises til *Forskrift om opptak til høyere utdanning*² og *Forskrift om opptak, studier, grader og eksamen ved Høyskolen Kristiania*³ for mer informasjon.

² [ibid.](#)

³ <https://lovdata.no/dokument/SF/forskrift/2018-06-01-813?q=H%C3%B8yskolen%20Kristiania>

3. Læringsutbytte

Alle studieprogrammer ved Høyskolen 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.⁴

Kunnskap

Kandidaten ...

- har bred kunnskap om lydproduksjon, verktøy og metoder i ulike audiovisuelle medier
- har bred kunnskap om audiovisuell fortelling som språk, narrative strukturer og dramaturgi, med hovedvekt på lyd
- har kjennskap til forsknings- og utviklingsarbeid i praktiske spill, film- og seriedrama-fag så vel som til aktuelt kunstnerisk utviklingsarbeid innen audiovisuell fortelling
- kan søke ny kunnskap innen lydfaget, og benytte denne selvstendig til videre faglig og kunstnerisk utvikling
- har kunnskap om sentrale tendenser i filmens og de audiovisuelle mediers fortellertradisjoner og kan plassere samtidsverk i en historisk sammenheng
- har kunnskap om lydfagets utvikling, historiske utvikling, samtidstendenser, og relasjon til andre audiovisuelle fagfelt

Ferdigheter

Kandidaten ...

- kan anvende faglig kunnskap om lydteknikk og historiefortelling i egen fagutøvelse som lyddesigner innenfor varierte audiovisuelle produksjoner som f.eks film, dataspill og animasjon
- kan utvikle egne kunstneriske prosjekter innen lyddesign, basert på kunnskap om fortelling og produksjonsformer og innsikt i relevant forsknings- og kunstnerisk utviklingsarbeid
- kan reflektere over egne lydproduksjoner og justere denne under veiledning og i samarbeid med andre involverte fagfunksjoner

⁴ Les mer om læringsutbytte og Nasjonal kvalifikasjonsrammeverk her; https://www.nokut.no/siteassets/nkr/nasjonalt_kvalifikasjonsrammeverk_for_livslang_laring_nkr_nn.pdf

- kan finne, bruke og henviser til relevante kilder og arbeidsmetoder i løsning av praktiske og teoretiske oppgaver innenfor lydfaget
- behersker profesjonelt lydredigeringsprogram, opptaksutstyr og mikserer til lydproduksjon for audiovisuelle og auditive medier, samt fortellerteknikker og uttrykksformer innenfor lyddesign

Generell kompetanse

Kandidaten ...

- har innsikt i faglige og yrkesetiske utfordringer tilknyttet audiovisuell produksjon og kunstnerisk utøvelse av lyddesign, herunder opphavsrettigheter og virkemidler
- kan jobbe profesjonelt både selvstendig og som deltaker i en gruppe med planlegging, utvikling og gjennomføring av auditive og audiovisuelle produksjoner i tråd med etiske krav og retningslinjer
- kan med innsikt i kreativt entreprenørskap og relevante foretak i lydbransjen kunne etablere seg om arbeidstaker, eller med eget foretak
- kan formidle, benytte, og drøfte faglig kunnskap om lydens rolle, arbeidsmetoder og produksjonsformer i audiovisuelle og auditive medier
- kan samhandle tverrfaglig i prosjekter med fokus på utforsking av nye interdisiplinære mulighetsrom, kunstneriske intensjoner, og nye audiovisuelle formater
- kjenner til innovasjoner og nytenkning på det audiovisuelle fagfeltet med et fokus på bærekraft, mangfold og inkludering

4. Studiets struktur

Bachelor i lyddesign er et treårig studium som totalt teller 180 studiepoeng, hvorav 172,5 studiepoeng dekkes av obligatoriske emner og 7,5 studiepoeng av valgfrie emner.

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

Bachelor i lyddesign			
1. semester	Produksjonsteknikk 7,5 sp	IMPACT - Introduksjon til film- og mediastudier 7,5 sp	Audiovisuell fortelling 15 sp
2. semester	Film- og TV-historie 7,5 sp	Lydteknikk og -produksjon 22,5 sp	
3. semester	Lyd i dataspill og nye medier 15 sp		Lydfiksjon 15 sp
4. semester	SADM valgemne 7,5 sp	Media Art Innovation Lab 22,5 sp	
	Utvexling 30 stp		
5. semester	Praksisstudium 7,5 sp	Systemdesign 7,5 sp	Lyddesign - estetikk og funksjon 15 sp
6. semester	Bachelorprosjekt 30 sp		

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

Obligatoriske emner	Valgfrie emner
---------------------	----------------

4.2 Faglig progresjon

Første semester av *Bachelor i lyddesign* gir studenten en bred innføring i audiovisuell fortelling med fokus på produksjonsteknikker, prosesser, fagfunksjoner og verktøy. Dette semesteret kjøres i fellesskap med Bachelor i film og tv. Grunnopplæringen i lyddesign begynner i andre semester. Studentene får blant annet grundig opplæring i lydbearbeidings-

programmet (DAW) ProTools, samt i profesjonelt lydopptaksutstyr. I løpet av det første studieåret er altså fokuset grunnleggende kunnskap og ferdigheter i filmproduksjon, lydteknikk/-produksjon og samarbeid i tverrfaglige team. Ferdighetene trenes opp gjennom flere korte lyd- og filmøvelser og andre praktiske øvelser i mindre grupper.

Andre studieår har fokus på tverrfaglig samarbeid gjennom produksjon. *Lydfiksjon* og *Lyd i dataspill og nye medier* vil danne grunnlag for varierte og mer eksperimentelle utforskende sjangre innen både auditive og audiovisuelle medier.

I fjerde semester står samarbeid med andre faggrupper på Schoolen og instituttet i fokus. I dette semesteret tilbys først et knippe mindre valgemner som kan velges fra hele School of Art, Design, og Media. Deretter deltar samtlige studenter på Westerdals Institutt for Film og Medier i et stort samarbeidsprosjekt, der hovedfokus er å skape nye og unike samarbeidsproduksjoner på tvers av fagfelt og tradisjoner. Dette fellesemnet i 4.semester, *Media Art Innovation Lab* gir gode muligheter for å velge et uttrykk og plattform man ønsker å utforske videre. Emnet gjennomføres i samarbeid med de andre fem bachelorprogrammene på instituttet, det vil si Manus, Visual Effects, 3D-grafikk, Film og tv, og Spilldesign. Studentene skal sammen lage nye utforskende produksjoner, der hensikten er blant annet å møte krav fra et nytt audiovisuelt medielandskap og en bransje i stadig endring.

Fjerde semester er også et inn- og utvekslingssemester for norske og utenlandske studenter og undervisningen foregår derfor på engelsk. I samarbeid med internasjonale utdanningsinstitusjoner oppfordres alle studenter på instituttet til å ta et semester i utlandet.

Tredje studieår gir rom for fordypning og høsten starter med praksis hos en medie/produksjonsbedrift. Gjennom emnet *Systemdesign* får studenten en fordypning i lydteknikk. Praksis og emnet *Lyddesign – estetikk og funksjon* gir videre studentene mulighet til å fordype seg i ønsket område av lyddesign på et profesjonelt bransjenivå. Kunstnerisk utvikling og å finne sin egen kreative stemme er den røde tråden gjennom dette emnet, og for øvrig også overordnet gjennom hele studiet. Emnet *Lyddesign – estetikk og funksjon* gir studentene kunnskap om filmmusikk, fagets kunstneriske dimensjon, håndverksmessige spesialiseringer, samt et innblikk i den siste teknologiske utviklingen i fagfeltet. Studentene vil også møte etablerte lyddesignere og spesialister fra bransjen i kurset «Best Practice».

I bacheloroppgaven vil det være valgmuligheter for å velge format og sjanger innen audiovisuelle medier. Bacheloroppgaven er et selvvalgt format og en produksjon der ideutvikling og samarbeid i team står sentralt. I sin bachelorproduksjon står studenten fritt til å plassere prosjektet hvor som helst på en skala fra det rent kommersielle til det rent eksperimentelle. Her forventes det at produksjonen holder et høyt profesjonelt nivå uavhengig av sjanger, og oppgaven blir evaluert på bakgrunn av dette. Produksjonsteamene skal kunne jobbe selvstendig, ta modne avgjørelser og kunne argumentere for kunstneriske og tekniske valg. Det skal også leveres en skriftlig refleksjon. I dette siste semesteret gis det også undervisning i bransjekunnskap og entrepreneurskap med tilknyttede arbeidskrav som

produksjon av showreel, CV og presentasjonsteknikk. Dette gjør studentene klare til å gå ut som arbeidstakere eller selvstendig næringsdrivende i den audiovisuelle mediebransjen.

4.2 Emner 1. studieår

Emne	Sp	Beskrivelse
Produksjonsteknikk	7,5	Fagområde-emne felles med Bachelor i film og tv: Emnet har til hensikt å innføre studenten i de forskjellige verktøyene innen filmproduksjon. Det omfatter teknisk undervisning og opplæring i arbeid med kamera, utstyr, lyd, klipp, med praktiske filmoppgaver.
IMPACT - Introduksjon til film- og mediestudier	7,5	Fellesemne på instituttet: Emnet gir en innføring i film-og mediestudier og læringsmetoder/arbeidsmetoder i audiovisuelle fortellerfag. Emnet har som formål å utvikle studentenes forståelse av estetikk, audiovisuelle narrativ og det tverrfaglige samarbeidet som er de audiovisuelle fagenes forutsetning. Det gis videre en introduksjon til kunstnerisk utviklingsarbeid og den kritiske refleksjonen som inngår i enhver skapende prosess.
Audiovisuell fortelling	15	Fagområde-emne felles med Bachelor i film og tv: Emnet har til hensikt å gi studenten bred oversikt over hvordan audiovisuelle fortellinger kommuniserer og utfordrer sitt publikum og gi grunnleggende trening i å utvikle en ide til en ferdig filmatisk fortelling. Emnet består med korte tematiske produksjoner og en hovedproduksjon i en bestemt genre.
Lydteknikk og -produksjon	22,5	Emnet er en praktisk innføring i lydteknikk og lydproduksjon med tilhørende teori. Studenten lærer å benytte relevante og bransjeaktuelle arbeidsverktøy til lydproduksjon av forskjellig formater. Lydbearbeidingsprogrammet Pro Tools og profesjonelt lydopptaksutstyr står sentralt i den praktiske gjennomføringen av emnet. Arbeidet skal gi studenten kjennskap til ulike sjangere og fagfunksjoner innen audiovisuelle medier, med god forståelse for eget fagfelt. Gjennom det praktiske arbeidet legges det stor vekt på rolleforståelse og samarbeid.
Film- og TV-historie	7,5	Fellesemne på instituttet: I dette emnet skal studenten lære om film- og tv-historie. Emnet gir oversikt over hovedtrekk i utviklingen av film og tv samt nærmere kunnskap om enkeltperioder og enkeltverk.

Tabell 2. Emner 1. studieår

4.3 Emner 2. studieår

Emne	Sp	Beskrivelse
Lydfiksjon	15	Emnet er et samarbeidsemne mellom Bachelor i Lyddesign og Bachelor i Manus.

		Emnet skal gi studentene en grunnleggende innføring i historien bak utviklingen av dramatisert historiefortelling med lyd, og de ulike forutsetningene for produksjon og distribusjon av lyd-drama / podcasts. Studentene skal tilegne seg teknisk og dramaturgisk forståelse av lyd som fortellerelement og gis de nødvendige verktøy til å skrive, produsere og skape korte lyd-drama i tverrfaglige team. Studentene tilegner seg erfaring med planlegging av opptak, regi, produksjon og lydletterarbeid. Studentene oppfordres til å teste ulike metoder for sitt kreative arbeid, både som forfattere, lyd-designere, regissører og produsenter. Samarbeidet har fokus på prosess og innovasjon.
Lyd i dataspill og nye medier	15	Emnet gir studentene innsikt i, og kunnskap om lyd-design for dataspill. Studentene blir kjent med verktøy (software) og teknikker. Forskjellene mellom lineær og non-lineær audiovisuell produksjon vil være et viktig element. Studentene får også mulighet til å utforske teknisk kunnskap og ferdigheter innen lydkunst og lyd-design for å skape nye opplevelser, tjenester eller andre kreative produksjoner i tverrfaglig samarbeid. Fokuset er på avgrensede prosjekter som danner basis for tilhørende teori og nye ferdigheter, og mulighet for videreutvikling av samarbeid i senere produksjonsemner.
Media Art Innovation Lab	22,5	Media Art Innovation Lab er et produksjonsbasert fellesemne for hele Westerdals institutt for film og medier. Emnets formål er å skape en arena der studentene sammen kan tenke nytt om audiovisuelle produksjoner. Samarbeid mellom de ulike programmene og tilhørende fagområder er den grunnleggende filosofien, og det å skape noe helt nytt er målsettingen. Det nye kan ligge i det unike ved et kunstneriske resultat, men det kan likeså godt romme kreative måter å jobbe i prosjekt og produksjon på, der nye former for samarbeid og utviklingsprosesser utprøves. Sentralt i emnet er at studenter fra alle seks studieprogram blir satt sammen i tverrfaglige grupper, der alle er med å tenke og utvikle en prosjektidé fra begynnelsen. Emnet er lagt til rette for deltakelse også for innvekslingsstudenter og undervises på engelsk.

Tabell 3. Emner 2. studieår

4.4 Emner 3. studieår

Emne	Sp	Beskrivelse
Praksisstudium	7,5	Hensikten er at studenten skal møte praktisk arbeid i relevante audiovisuelle produksjonsmiljøer enten via bransjen eller via selvvalgt praktisk produksjon på skolen. Gjennomføres i form av praksis i produksjonsselskap/bedrift eller som kvalitative studier av praksis. I tillegg utarbeides en skriftlig praksisrefleksjon.

Lyddesign - estetikk og funksjon	15	<p>Emnet tar sikte på å gi studentene en erfaring i å ha fagmessig ansvar for det auditive uttrykket, samt dypere innsikt og erfaring med lyd-design til audiovisuelle eller auditive produksjoner. Studentene utvikler og arbeider med eget prosjekt for faglig og kunstnerisk utvikling. Det legges stor vekt på samarbeidsevne med andre fagfunksjoner. Samtidig er det viktig at du utvikler din egen stil og evne til idéutvikling.</p> <p>Gjennom forelesninger/workshops/visninger med aktive fagpersoner og fagansatte tett knyttet til lydbransjen, vil studentene blant annet få innsikt i og kunnskap om temaer som filmmusikk, fagets kunstneriske dimensjon, håndverksmessige spesialiseringer, samt et innblikk i den siste teknologiske utviklingen i fagfeltet. Denne kunnskapen skal danne basis for studentens egen faglig og kunstneriske utvikling gjennom den praktiske produksjonen i emnet.</p>
Systemdesign	7,5	<p>Emnet skal gi studenten en bred forståelse for, og evne til prosjektering av profesjonelle systemer for lyd-til-bilde studioer. Dette innebærer at studenten tilegner seg og videreutvikler kunnskap innen fagfelter som akustikk, digitalteknikk og nettverkslyd. Studenten får også kunnskap om forskjellige typer mikrofoner og høyttaleres konstruksjon, virkemåter og egenskaper. Dette er viktig kunnskap både for prosjektering av lydsystemer og som grunnlag for å ta gode faglig forankrede valg under lydopptak. Innføring i Dolby Atmos miks tilhører også emnet.</p>
Bacheloroppgave	30	<p>I denne avsluttende oppgaven skal studentene vise at de kan fordype seg i og anvende en samlet praktisk og teoretisk kompetanse fra hele studieprogrammet gjennom en sentral audiovisuell produksjon i et selvvalgt produksjonsteam, bestående av studenter fra samme kull. Bacheloroppgaven er todelt og består både av en praktisk produksjon og en skriftlig oppgave.</p> <p>I den praktiske produksjonen samarbeider studentene i grupper der medlemmene har ulike fagfunksjoner. Sluttproduktet er fritt i henhold til genre og uttrykksform. Det skjer en utvelgelse av hvilke ideer som går til produksjon. Høyskolens ønsker er at disse skal være nyskapende, utfordrende og unike.</p> <p>Den skriftlige oppgaven skal være en refleksjon over eget arbeid i bacheloroppgaven. Studenten skal også utvikle bransjeforståelse og ha grunnleggende kunnskap om entreprenørskap.</p>

Tabell 4. Emner 3. studieår

4.5 Valgemner og praksis

Alle studenter skal velge ett emne fra en felles valgemneportefølje. Valgemner foregår i 4. semester, og utgjør 7,5 studiepoeng.

Utvalget av valgemner kan variere fra år til år, og på noen emner vil det være begrenset plass. Oppdatert informasjon om valgmuligheter gis på Høyskolen Kristianas nettsider og gjennom læringsplattformen.

I 5. semester er det mulig å velge praksis i bedrift. Høyskolen bistår, men studenter må i stor grad selv sikre seg praksisplass. Emnets eksamen legger til rette for alternativt bransjerelatert opplegg for studenter som ikke tar praksis i bedrift.

4.6 Bacheloroppgave

I denne avsluttende oppgaven skal studentene vise at de kan fordype seg i og anvende kunnskapen gjennom en sentral audiovisuell produksjon i et selvvalgt produksjonsteam bestående av studenter fra samme kull. Bacheloroppgaven er todelt og består både av en praktisk produksjon og en skriftlig oppgave.

I den praktiske produksjonen samarbeider studentene i grupper der medlemmene har ulike fagfunksjoner. Sluttproduktet er fritt i henhold til genre og uttrykksform. Det skjer en utvelgelse av hvilke ideer som går til produksjon. Høyskolens ønsker er at disse skal være nyskapende, utfordrende og unike.

Hovedformålet med bacheloroppgaven er at studentene skal vise at de evner å produsere profesjonelt audiovisuelt innhold innenfor en selvvalgt sjanger. De skal også vise at de har evnen til å reflektere over visuelle, tekniske og innholdsmessige valg samt kunne gjennomføre og klargjøre for salg av idéen. Studentene skal også kunne reflektere over valgt tematikk for produksjonen og hvordan prosessen og resultatet skiller seg fra og eller utfordrer sjangeren. Bacheloroppgaven løses i grupper.

Den skriftlige oppgaven skal være en refleksjon over eget arbeid i bacheloroppgaven.

Muntlig del er med justeringsmulighet for karakteren.

5. Undervisnings- og vurderingsformer

5.1 Pedagogisk plattform og gjennomføring av undervisning

Bachelor i lyddesign 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.

Bachelorprogrammet legger vekt på å bygge en bred kompetanse innen fagfeltet og på å oppøve studentens evne til selvstendig arbeid. Studentenes læring kan beskrives som et kontinuerlig samspill mellom teoriformidling, ferdighetsbyggende arbeid, praktisk anvendeliggjøring og realisering av kompetanse gjennom prosjekter og produksjoner. Dette samspillet gjelder for alle deler av studiet, og progresjonen ivaretas gjennom økende kompleksitet i arbeidet som skal utføres. Dette speiles av at studiet begynner med stor vekt på arbeidsmetoder og verktøy, for så gradvis å legge stadig større vekt på instrumentell praksis og refleksjon.

Studiet avsluttes med et bachelorprosjekt som er et tverrfaglig samarbeidsprosjekt med studenter fra andre studieprogrammer på Westerdals Institutt for Film og Medier.

Utdanningen på instituttet er utpreget praktisk og produksjonsorientert, med vekt på student sentrert undervisning og aktive læringsmetoder. Det meste av undervisningen foregår i små klasser og grupperinger med tett oppfølging for god læring og godt studentmiljø.

Den pedagogiske kjernen på instituttet er basert på strukturerte tilbakemeldingsmetoder og gruppekritikk, der medstudenter og faglig ansatte deltar aktivt i dialog for å videreutvikle ideer og prosjekter.

Instituttet etterstreber videre studentmedvirkning i alle prosesser og vi oppmuntrer til eksperimentering, prøving og feiling. Hos oss er undervisningsrelasjonen mellom student og ansatt basert på gjensidig tillit og respekt. Vi tar sosiale læringsforhold på alvor og vi jobber bevisst med utvikling av psykologisk trygghet i grupper. Vi jobber for et studiemiljø særpreget av inkludering, mangfold og en bevissthet om bærekraftperspektiv i alle produksjoner og prosesser.

Som ved all høyere utdanning stiller også Høyskolen Kristiania krav til studentenes eget selvstendige læringsarbeid. Høyskolen 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 Lyddesign er beskrevet i det følgende.

Forelesning

Plenumsforelesninger er en klassisk undervisningsaktivitet som ikke benyttes i særlig stor grad ved instituttet. Det vil i noen tilfeller benyttes i større teoretiske emner, men også disse emnene vil primært benytte mer studentaktive former, som seminarer, gruppesamtaler, strukturerte tilbakemeldinger, hverandre vurderinger, og omvendt undervisning, mm.

Forelesningen benyttes tradisjonelt for å sikre grundig innlæring av relevante teorier, fakta, ulik informasjon og kunnskap. Undervisningsformen tar i dag sikte på å være i størst mulig grad dialog- og diskusjonsbasert der læringen oppnås som en kombinasjon av egen refleksjon og diskusjon med forelesere/medstudenter.

Seminar

Foruten produksjonsbasert undervisning er seminar i utstrakt bruk på instituttet. Til forskjell fra forelesning, der underviser er den aktive part, ønsker seminarformen å løfte frem studenten som aktiv pådriver for læringsaktivitetene. Dette er i tråd med målene for høyere utdanning for fremtidens kompetansebehov der studenten tar ansvar for egen læring og lærer seg å lære.⁵ Studentene er hverandres fremtidige kolleger, og sammen skal de danne en ny generasjon audiovisuelle mediearbeidere som løfter bransjen mot en ny tid. I nær kontakt med faglig ansatte og innenfor strukturere rammer, løftes studentene opp på samme nivå som underviser i

⁵ Meld. St. 16 (2020–2021) Utdanning for omstilling— Økt arbeidslivsrelevans i høyere utdanning Kunnskapsdepartementet kap. 4 Studentaktive lærings- og undervisningsformer.

dialogbaserte læringsformer og ser med faglig nysgjerrighet på potensialet i studentenes prosjekter.

Veiledning og formativ vurdering

Veiledning i grupper og individuelt er også en sentral undervisningsform ved instituttet. Underviser, og i stor grad også medstudenter, gir formativ, dvs. formende og korrigerende, tilbakemelding på studentenes arbeid.

I enkelte emner er det lagt til rette for at studentene veileder og vurderer hverandre i tråd med kriterier og arbeidsrutiner etablert på instituttet. Dette er en veiledningsform som har vist seg å gi en gjennomgående god læringseffekt der tilbakemeldingene fra studenter forteller at studentene ofte lærer mer av å gi tilbakemelding enn av å få.

Produksjon og prosjektarbeid

Den gjennomgående formen for undervisningsaktivitet ved instituttet ligger i det komplekse arbeide studenten gjennomgår i å forberede, gjennomføre og avslutte audiovisuelle medieproduksjoner av høy profesjonell kvalitet.

Her vil studentene jobbe tilnærmet likt som ute i bransjen og opparbeide seg sentral kunnskap om standarder og krav til hele produksjonsprosessen, inkludert kunnskap om forskjellige sjangre, medieplattformer og mottakere. Produksjoner foregår i team, gjerne med et element av tverrfaglighet. Dette er arbeid som gir studentene en mulighet til å utvikle helt nødvendig kompetanse til bruk i arbeidslivet når de kommer ut. Undervisningsformen bygger videre på de kunnskaper og ferdigheter studentene har utviklet ved tidligere produksjoner, og læringsutbytte avanseres gjennom stadig mer komplekse produksjoner.

Andre viktige arbeids-, undervisnings- og vurderingsformer studenten møter ved Bachelor i lyddesign er:

- Digitalt for- og etterarbeid
- Case-, gruppe- og/eller prosjektarbeid
- Workshops og seminararbeid
- Selvstendig øving / lab-arbeid / praktisk arbeid individuelt eller i grupper
- Eksterne og interne prosjekter, produksjoner, og oppdrag
- Annen studentaktivitet, herunder presentasjoner, plenumsdiskusjoner og formidling
- Bedriftskontakt og praksis
- Selvstendig akademisk arbeid med pensum og annet læringsmaterieil
- Internasjonale kontaktflater som events, student inn- og utveksling, samt gjesteforelesere

For studenter som har behov for veiledning utover timeplanlagt undervisning, har høyskolen 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.

5.2 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 Høyskolen 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 høyskolen 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 lyddesign vil studentene møte følgende eksamensformer:

- Produksjonseksamen
- Multiple Choice
- Mappeeksamen
- Bacheloroppgave
- Muntlig eksamen (muntlig justering)

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 Høyskolen Kristianas hjemmesider.

6. Internasjonalisering og internasjonal studentutveksling

I *Bachelor i lyddesign* er det mulig å dra på internasjonal studentutveksling og den øvrige undervisningen setter studiet i internasjonal kontekst.

6.1 Ordninger for internasjonalisering

Studietilbudet er satt i en internasjonal kontekst og eksponerer studentene for et variert perspektiv på audiovisuell medieproduksjon. Dette skjer bl.a. gjennom deltakelse på internasjonale festivaler og arrangementer, samt utstrakt bruk av internasjonal litteratur og eksempler i undervisning. Studentene får også møte flere internasjonale gjesteforelesere og bransjeaktører gjennom studieløpet og samarbeider i team med internasjonale innvekslingsstudenter i 4. semester.

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

6.2 Ordninger for internasjonal studentutveksling

For Bachelor i lyddesign tilrettelegges det for utveksling i 4. semester. Kristiania har avtaler med flere utenlandske læresteder som gir mulighet til å ta deler av studiet i utlandet.

Følgende utdanningsinstitusjoner er aktuelle for Bachelor i lyddesign:

- Storbritannia: Edinburgh Napier University, Sounddesign
- Tyskland: SRH Berlin University of Applied Sciences, Audio Design

Høyskolen har følgende mobilitetsprogram:

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

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

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

Alle studieprogram ved instituttet har 4. semester som ut/innveksling. Ved utveksling vil studenten bytte ut samarbeidsemnet Media Art Innovation Lab og valgemenne.

4. semester settes som utveksling og innveksling da dette semesteret i sin helhet omhandler det å arbeide utenfor vante omgivelser og opparbeidede vaner. Her inviteres studentene ved instituttet til å jobbe sammen på tvers av de ulike studieprogrammene. Dette skaper et interdisiplinært samspill for innovasjon og nytenking der undervisningen utvikles gjennom nye samarbeidsprosjekter og produksjonsprosesser for en fremtidsrettet audiovisuell mediebransje.

Læringsutbyttet for dette emnet sammenfaller med det å reise ut og tilbringe et semester ved et internasjonalt studieprogram. Det å være på besøk hos andre, enten det er i et annet land, på en annen skole eller hos et annet fagfelt med andre arbeidsmetoder og perspektiver, åpner opp for nye læringsprosesser og skaper et innovativt mulighetsrom.

Sentralt i dette semesteret er at studenten samhandler tverrfaglig i prosjekter med vekt på utforskende tilnærming til interdisiplinære mulighetsrom, kunstneriske intensjoner, og nye audiovisuelle formater. De til enhver tid internasjonale avtaler med skoler i utlandet reflekterer denne muligheten på en slik måte at læringsutbyttet ansees som oppfylt.

Høyskolen 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*.

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 Høyskolen Kristiania kan gjennomføre intervjuer av søkere til utveksling. Høyskolen 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.