

Programbeskrivelse

# Bachelor i Visual Effects

Heltid

Stedbasert

180 studiepoeng

Gyldig fra 2024

*Studiet er akkreditert av Styret 25.08.2015 og reakkreditert 08.12.2022  
Programbeskrivelsen er godkjent i Lokalt utdanningsutvalg 28.09.2023 (LU/SADM-sak 16/23)*

## Innhold

<b>1. Innledning</b>	<b>3</b>
<b>2. Opptakskrav</b>	<b>6</b>
<b>3. Læringsutbytte</b>	<b>7</b>
<b>4. Studiets struktur</b>	<b>9</b>
4.1 Faglig progresjon	9
4.2 Emner første studieår	11
4.3 Emner andre studieår	12
4.4 Emner tredje studieår	13
4.5 Valgemner	13
4.6 Bacheloroppgave	13
<b>5. Undervisnings- og vurderingsformer</b>	<b>15</b>
5.1 Pedagogisk plattform og gjennomføring av undervisning	15
5.2 Eksamens- og vurderingsformer	17
<b>6. Internasjonalisering og internasjonal studentutveksling</b>	<b>19</b>
6.1 Ordninger for internasjonalisering	19
6.2 Ordninger for internasjonal studentutveksling	19

# 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 Visual Effects** er en kunstnerisk og teknisk utdanning som har som formål å utdanne fagpersoner med høy teknisk kunnskap om digitale filmeffekter. Visual Effects, forkortet VFX, benyttes i film, tv og reklame for å skape en illusjon av en verden som ikke finnes, eller som er for krevende å fange på film. Visual Effects involverer ofte integrering av live-action opptak med digitale elementer for å skape miljøer og verdener som ser realistiske ut.

Etter endt studium vil studenten i første rekke kunne jobbe som compositor i et VFX-studio. Dette er en fagfunksjon som har ansvaret for å sette sammen alle elementene som inngår i et VFX-klipp til det ferdige bildet. Studenten vil også kunne jobbe med andre oppgaver innen VFX-bransjen.

Utdanningen innen Visual Effects ved Kristiania er utviklet i nært samarbeid med den norske og skandinaviske VFX-bransjen. Dette treårige studiet konsentrerer seg rundt *Compositing* som handler om å sy sammen ulike elementer til et helhetlig bilde. Dette bildet kan bestå av *live action*-opptak som skal settes sammen med elementer av f.eks. Computer Graphics (GC) og opptak av skuespillere filmet på greenscreen. Målet er at dette bildet skal se ut som det ble filmet gjennom kameranlinen på sett. En compositor er med på å legge siste hånd på verket for filmen ender opp på det store lerretet. For å bli en dyktig compositor er det viktig med grunnleggende ferdigheter innenfor kunst- og filmfaget. Det er viktig med et estetisk blikk. En compositor må f.eks. kunne forstå hvordan ulike farger spiller sammen og hvordan man skaper en sterk komposisjon.

Utdanningen innen Visual Effects gir studenten en klassisk opplæring i digitale filmeffekter. Samtidig får studenten erfaring med de nyeste teknologiske verktøyene i virtuell filmproduksjon og bruken av real-time verktøy.

Studieprogrammet vil gi studenten en dyp innsikt i programvare og verktøy som er standard i VFX bransjen. Studenten vil få tilbakemelding på arbeidene sine i såkalte *dailies* som er ukentlige presentasjoner av studentens arbeid. Her vil studenten motta profesjonell tilbakemelding av foreleser, samt utvikle seg i samspill og dialog med sine medstudenter. Dette speiler det som er standard arbeidsmetode ute i bransjen samtidig som det hele tiden søker å utvikle nye og forbedrede metoder.

Gjennom å løse realistiske produksjoner vil studenten bli kjent med begreper, metoder og teknikker som brukes i VFX-bransjen, samt bli godt vant til å gi og motta profesjonell tilbakemelding. Studenten vil samtidig tilegne seg dyp forståelse av selve prosessen i etterarbeidet av en film og vil lære å skape en VFX-sekvens fra manus til ferdig bilde.

Gjennom studiet vil det være gode muligheter for tverrfaglig samarbeid både med studenter fra andre programmer innenfor mediefag, men også fra øvrige institutter ved School of Arts, Design, and Media.

Utdanningen på Westerdals institutt for film og medier er utpreget praktisk og produksjonsorientert, med vekt på studentsentret 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.

Vi etterstreber 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.

Lærerne på studiet er i tillegg til undervisning også involvert i forsknings- og utviklingsprosjekter både internt på Westerdals institutt for film og medier, og i samarbeid med andre institutter som Institutt for scenekunst. Denne aktiviteten vil kunne komme studentene til gode både i form av ny innsikt, og i form av mulige bachelorprosjekter og andre oppgaver som går på tvers av institutter.

Geografisk ligger Visual Effects studiet i hjertet av Oslos filmproduksjonsmiljø, og lærerne på studiet er godt knyttet til VFX-bransjen både i Norge og i Skandinavia. Studenten vil merke en sterk tilknytning til bransjen gjennom forelesere og gjesteforelesere som til daglig jobber på de største og mest spennende produksjonene her til lands. Med en helt ny VFX-Lab utstyrt

med green screen-rom, mocap-drakter og produksjonslab, er grunnlaget lagt for mange spennende studentproduksjoner i årene fremover.

I den norske filmbransjen er det ofte knappe budsjetter og tidsrammer, og det vil derfor være viktig at studenten lærer og jobber smart og kreativt innenfor et rammeverk med korte frister. Studenten vil bli guidet gjennom realistiske VFX-prosjekter som i løpet av studietiden vil vokse i størrelse og kompleksitet, og vil gi studenten en smakebit av å være en del av denne spennende bransjen. Studieprogrammet har tett dialog med skandinaviske VFX-studioer og det vil det være muligheter for praksisplass mot slutten av studiet.

Etter endt studium vil studenten ha utviklet en profesjonell showreel som er nøkkelen til en karriere i VFX-bransjen. De fleste som er uteksaminert fra Bachelor i Visual Effects ved Kristiania jobber nå i VFX-bransjen i Norge eller utlandet.

Generelt vil studiet gi kompetanse til å gå inn i følgende roller:

- Compositor
- Paint & Prep Artist
- Matchmoving Artist
- Rotoscope Artist
- Matte Painter

Det vil også være mulig å fortsette utdanningen på masternivå i Norge eller utlandet. Dette vil ofte involvere forskning på nye metoder og verktøy, eller nye måter å bruke metoder og verktøy på.

Dette studiet passer for kreative mennesker som ønsker å jobbe med Visual Effects på film. Studiet vil ikke kreve formelle forkunnskaper utover generell studiekompetanse. Erfaring med programvare for video- og bilderedigering er ikke påkrevd, men kan være nyttig. Studiet passer for de som liker å skape ting, har kreative interesser som fotografi, filmskapning, tegning eller annen formgivning. Dette vektlegges i opptaksprøven som skal sendes inn som en del av søknaden til studiet.

## 2. Opptakskrav

For å kunne søke på dette studiet må studenten oppfylle formelle krav om opptak, samt bestå en opptaksprøve. For oppfyllelse av formelle krav må studenten 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. Dette må dokumenteres i opptaksprøven. Unntak fra kravet om generell studiekompetanse kan gis med henvisning til § 3-6 i Opptaksforskriften<sup>1</sup>.

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.

### Opptaksprøve

Sammen med søknaden skal det leveres/gjennomføres 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.

Rangering gjøres kun ut fra resultatene fra opptaksprøven.

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

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

---

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

<sup>2</sup> <https://lovdata.no/dokument/SF/forskrift/2017-01-06-13>

<sup>3</sup> <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.

### **Kunnskap**

Kandidaten...

- har bred kunnskap om VFX-prosessen fra preproduksjon via filming til postproduksjon
- har kunnskap om sentrale temaer innen kunst og film
- har inngående kunnskap om ulike arbeidsroller innenfor VFX og deres tilhørighet i en VFX-pipeline
- kjenner til forsknings- og utviklings-arbeid innen VFX
- har kjennskap til kilder til videre kunnskap innen VFX
- har kunnskap om de viktigste milepælene i VFX-historie og -utvikling
- har innsikt i audiovisuell fortelling og andre medieformer, og hvordan disse kan gjensidig belyses gjennom et utforskende perspektiv

### **Ferdigheter**

Kandidaten...

- kan anvende og ta begrunnede valg av teknikker som benyttes innen VFX-bransjen
- kan ta kreative beslutninger basert på kunstneriske og filmatiske prinsipper
- kan reflektere over egne kunstneriske og tekniske valg innen VFX-produksjon og justere egen faglig utøvelse ut fra veiledning og tilbakemelding
- kan finne og henviser til relevante kilder for VFX-produksjon historisk og i samtiden for å belyse en problemstilling
- kan planlegge og utføre VFX-sekvenser fra ide til sluttprodukt med tanke på historiefortelling, teknisk gjennomføring og kunstnerisk utførelse på en effektiv og profesjonell måte
- behersker alle elementer av compositing-prosessen
- kan anvende VFX-programvare som er industristandard
- kan sette sammen en profesjonell VFX-showreel med sine beste arbeider

**Generell kompetanse**

Kandidaten...

- har innsikt i etiske problemstillinger innen VFX-faget, slik som regler for bruk av forskning, kunstnerisk materiale og generelle kopirettigheter
- kan jobbe på produksjoner innenfor rammene av en profesjonell pipeline
- kan visualisere og kommunisere sine ideer på en effektiv måte
- kan formidle i team når og hvordan VFX benyttes og hvilke muligheter og begrensinger som finnes
- kan reflektere og delta i diskurser innen faglig utviklingsarbeid og gjennom dette oppnå en økt bevissthet om god praksis
- kan samhandle tverrfaglig i prosjekter med fokus på utforskning av nye interdisiplinære mulighetsrom, kunstneriske intensjoner, og nye audiovisuelle formater
- kjenner til hvordan fagområdet utvikles og kan bidra til videreutvikling og nytenking innen VFX



## 4. Studiets struktur

*Bachelor i Visual Effects (VFX)* 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:

<b>Bachelor i Visual Effects</b>			
<b>1. semester</b>	<b>Intro til VFX</b> 15 sp	<b>Farge og design</b> 7,5 sp	<b>IMPACT – Introduksjon til film- og mediastudier</b> 7,5 sp
<b>2. semester</b>	<b>Compositing</b> 15 sp	<b>3D-grafikk for VFX</b> 7,5 sp	<b>Shot design</b> 7,5 sp
<b>3. semester</b>	<b>VFX-produksjon</b> 15 sp	<b>Avansert compositing</b> 7,5 sp	<b>Filmfotografi</b> 7,5 sp
<b>4. semester</b>	<b>Valgemne</b> 7,5 sp	<b>Media Art Innovation Lab</b> 22,5 sp	
	Alternativt løp: <b>Internasjonal utveksling</b> 30 sp		
<b>5. semester</b>	<b>Bachelor preproduksjon</b> 7,5 sp	<b>Avansert VFX-produksjon</b> 22,5 sp	
<b>6. semester</b>	<b>Bacheloroppgave</b> 30 sp		

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

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

### 4.1 Faglig progresjon

I første halvdel av studiet skal studenten lære det grunnleggende innenfor VFX og de nødvendige verktøyene for å gjennomføre produksjoner. Siste halvdel av studiet skal studentene bruke disse verktøyene i realistiske produksjoner som øker i kompleksitet og omfang utover i studiet.

Studiet er bygget opp rundt tre fagretninger eller spor:

- Foundation-sporet: Her får studenten en grunnleggende forståelse for visuell kunst og estetikk
- VFX-sporet: I dette sporet lærer studenten å bruke VFX-verktøy, metoder og teknikker for å kunne produsere VFX-shots
- Produksjons-sporet: Her bruker studenten kunnskapene fra de andre to sporene til å produsere shots og sekvenser

**I det første året** vil fokuset være det grunnleggende innen visuell kunst og film, samt å gi en innføring i VFX som håndverk. Den estetiske sansen blir utviklet i grunnleggende emner som *Farge og design* og *Shot design*. Her lærer studenten om grunnleggende konsepter som komposisjon, perspektiv og samspillet mellom farger, og hvordan en historie kan fortelles visuelt. Studenten blir også kjent med 3D-grafikk samt får en dypere forståelse av VFX-prosessen. VFX-emner starter parallelt i første semester med innføringer i verktøy og prosesser og fortsetter i 2. semester med en grundig innføring i compositing samt en innføring i 3D-grafikk. Dette første året gir studenten et godt fundament å bygge videre på.

**I det andre året** vil studenten lære avanserte teknikker innen compositing, som compositing i et 3D-system og 2.5D-compositing. Dette gjør studenten i stand til å jobbe med nær profesjonelle shots. Forståelse for filmspråket og kamerabruk utvikles i emnet *Filmfotografi* ved å arbeide medamerateknikk, lyssetting og bilder i en sekvens. Komposisjon vil være et viktig fokus sammen med kameravinkler, linser, storyboards og klipping. Videre vil studenten lære å lyssette både vanlige shots og å sette lys på en green screen. Her finner vi også det første produksjonsemnet der studenten vil få en grundig innføring i on-set-arbeid og camera-tracking. Studenten vil også få trening i å integrere CG-elementer inn i shots der de selv har planlagt og filmet materialet.

I 4. semester velger studenten et valgfag fra et stort utvalg av emner fra flere institutter. Her vil studenten få mulighet til å prøve seg på et emne fra et annet studieprogram og institutt. Resten av semesteret er satt av til emnet *Media Art Innovation Lab* som åpner for tverrfaglige prosjekter der studenten jobber sammen med studenter fra de andre studieprogrammene ved Westerdals institutt for film og medier. Fokus her er på utforskning på tvers av programmene samt innen nye metoder og medier. Dette semesteret kan alternativt tas som et utvekslingssemester i utlandet.

**I det tredje året** fortsetter vi med større og mer komplekse VFX-produksjoner der studentene tar i bruk avanserte teknikker som for eksempel motion control og interaksjon mellom skuespillere og digitale creatures. Studentene vil også jobbe med preproduksjons-teknikker både for denne produksjonen og for bacheloroppgaven som kommer i 6. semester. Denne forberedelsen legger til rette for at studenten kan oppnå et høyt kunstnerisk og teknisk nivå på sin bacheloroppgave.

Bacheloroppgaven kan gjennomføres selvstendig eller i gruppe, der studenten løser en realistisk og krevende VFX-produksjon. Oppgaven kan også utføres hos en ekstern bedrift innen VFX-bransjen.

Bachelorprogrammet i Visual Effects gir bred kunnskap på sitt felt og bidrar i tillegg kreativt inn i film, tv og spillproduksjoner. Sentralt gjennom hele studiet vil studenten ha fokus på utviklingen av estetikk og billedkomposisjon. Dette vil studenten finne som gjennomgående elementer i alle emnene i studieprogrammet.

For at studentene skal få kunnskap om de siste teknikker og innovative metoder i VFX-bransjen vil forelesningene i stor grad bli utført av profesjonelle i bransjen. Gjennom spennende gjesteforelesninger og inspirerende industribesøk vil studenten få et nært innblikk i hvordan VFX-bransjen fungerer.

Det legges vekt på å utvikle en profesjonell holdning blant studentene både når det gjelder å motta tilbakemeldinger og strategier på hvordan en skal presentere sitt arbeide.

Fra første semester vil studenten begynne å utvikle sin showreel. Gjennom ukentlige presentasjoner og innleveringer i «weeklies», vil studentene lære å jobbe iterativt, det vil si med gjentakende justeringer for stadige forbedringer.

Forankringen til KU (kunstnerisk utvikling) og FoU (forskning og utvikling) ligger først og fremst i KU, men også i FoU, herunder i den tekniske innovasjonen som finner sted innen VFX-faget. VFX er ikke bare en teknikk, det er også en kunstform som er med på å sette sitt preg på produksjoner både visuelt og fortellermessig. Utdanningen tar sikte på å utdanne kompetente fagpersoner som etter hvert skaper sitt eget uttrykk og særpreg, og kan reflektere og videreutvikle dette. Faglig ansatte på programmet vil bidra med kunstnerisk utvikling i sine spesialfelt. Gjesteforelesere og eksterne undervisere sikrer tett kobling mot bransjen og relevant videreutvikling av faget. På den teknologiske siden er VFX i en stadig utvikling og her kan det vises til et stort potensial for forskning og utvikling i samarbeid med teknologiavdelingen, bransjen og andre forskningsmiljø internasjonalt. Særlig her i forhold til verktøyutvikling, simulering av data til effektbruk, samt andre nye teknikker og arbeidsmetoder.

## 4.2 Emner første studieår

Emner	Sp	Beskrivelse
<b>IMPACT - Introduksjon til film- og mediestudier</b>	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.
<b>Intro til VFX</b>	15	Arbeidet med emnet skal gi studenten en grunnleggende forståelse hva Visual Effects (VFX) er og hvordan det blir brukt i filmproduksjon. Gjennom utvalgte øvelser vil studentene lære å observere omverden gjennom kameralinsen, samt introduseres til VFX-programvare. Studentene vil også introduseres til compositing prosessen og pipeline og hvordan man jobber innfor dette rammeverket. Videre tar emnet for seg grunnleggende prosesser for VFX-produksjon og studentene får være med på sin første lille produksjon. Emnet ser også på VFX fra et bransjeperspektiv og studenten får

		innsikt i arbeidsprosesser og standarder i de profesjonelle miljøene. Emnet inkluderer også norsk og internasjonal VFX-historie.
<b>Farge og design</b>	7,5	Arbeidet med dette emnet skal gi studenten en innføring i fargelære og design-prinsipper gjennom bruken av tradisjonelle og digitale medier. Studentene skal identifisere og bli kjent med en rekke fargepaletter for å utforske fargeharmoni og kontrast. Tema vil omfatte blant annet fargekomponenter, fargemetning, fargepsykologi, avanserende/vikende farger, påvirkning av lys/temperatur på farge og designelementer.
<b>3D-grafikk for VFX</b>	7,5	Hensikten med emnet er å gi studentene en innføring i 3D-grafikk. Studentene vil få opplæring i 3D-software og vil kunne bli i stand til å hente inn 3D-modeller, bygge opp en scene og lyssette og integrere denne i en VFX-arbeidsprosess. Studentene vil også lære profesjonelle VFX-lysstettings- og renderingsteknikker.
<b>Compositing</b>	15	<p>Dette emnet skal gi studenten en solid innføring i et profesjonelt compositing-verktøy. Studenten vil få en systematisk gjennomgang av verktøyets grensesnitt og funksjonaliteten som ble introdusert på 1. semester. Gjennom arbeidet med emnet skal studenten videreutvikle forståelsen av color paces, rotoscoping, paint/cleanup, fargekorrigering og keying. Gjennom hele emnet vil studenten jobbe i en VFX-pipeline (arbeidsprosess) og få ukentlig tilbakemelding i weeklies (mappeinnlevering). Emnet er starten på en rekke emner som omhandler compositing. Ved å løse produksjonsrelaterte oppgaver får studenten et solid fundament å bygge videre på. I tillegg blir studenten komfortable med grunnleggende VFX-arbeidsoppgaver.</p> <p>Videre vil studenten lære mer avanserte teknikker som blant annet integrering av CG rendrede elementer samt mer komplekse noder, LUT's, expressions og Gizmos, og 3D-systemet. Kurset er bygget opp rundt noen større oppgaver som simulerer større shots som man vil kunne få tildelt i et VFX-studio.</p> <p>Emnet bygger på intro til VFX.</p>
<b>Shot design</b>	7,5	Dette emnet handler om å designe og planlegge et VFX-shot. Studenten vil lære å visuelt komponere et shot med tanke på estetikk og komposisjon. Gjennom tegning av storyboards vil studenten lære å fortelle en historie på en effektiv og filmatisk måte. Det legges vekt på å studere filmspråk og shot-design fra faktiske filmer for å få kunnskap om hvordan regissører og fotografer strukturerer enkeltbilder og sekvenser for å fortelle historien best mulig. Videre vil studenten lære pre-produksjonsverktøy som 3D animatic for bedre å kunne planlegge komplekse filmshots.

Tabell 2. Emner 1. studieår

### 4.3 Emner andre studieår

Emner	Sp	Beskrivelse
<b>Avansert compositing</b>	7,5	Avansert compositing bygger videre på emnet Compositing. Her vektlegges de siste detaljene som skal til for å ferdigstille profesjonelle VFX-sekvenser. Kurset er bygget opp rundt noen større oppgaver som simulerer større scener som man vil kunne få tildelt i et VFX-studio.
<b>Filmfotografi</b>	7,5	Emnet gir studentene en innføring i fototeknikk med fokus på komposisjon og eksponering/lysetting. Studentene vil lære å se motiver gjennom kameralinsen både for stillbilder og for filmede scener. I dette emnet vil studenten jobbe med film og visuell historiefortelling fra et VFX-perspektiv. Gjennom å filme sine egne VFX-sekvenser vil studentene øke sin forståelse av film- og VFX-teknikker.

<b>VFX produksjon</b>	15	I dette emnet deltar studenten i et VFX-prosjekt med relativt høye krav til kvalitet og utførelse. Det legges vekt på profesjonelle metoder og prosesser. Hovedfokus i emnet vil være integrasjon av CG og hva som kreves av jobb under filmopptaket for å optimalisere dette.
<b>Media Art Innovation Lab</b>	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 tredje studieår

Emner	Studie-poeng	Beskrivelse
<b>Bachelor preproduksjon</b>	7,5	I dette emnet skal studentene planlegge en sin bacheloroppgave. Studenten vil også få innsikt i kravene til oppgaven. Emnet undervises i felleskap med Bachelor i 3D-grafikk og Bachelor i spilldesign, og det legges opp til mye samarbeid på tvers av disse programmene.
<b>Avansert VFX produksjon</b>	22,5	I dette emnet vil studenten gjennomføre en serie med VFX-produksjoner med høye krav til kvalitet og utførelse. Her perfektionerer studenten sine kunnskaper og ferdigheter for å være klar til bacheloroppgaven i 6. semester.

Tabell 4. Emner 3. studieår

## 4.5 Valgemner

Alle bachelorprogrammer ved instituttet deltar i SADM valgemne, der studenter kan velge ett emne fra en felles portefølje der alle institutter ved School of Arts, Design, and Media inngår. 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.

## 4.6 Bacheloroppgave

Bacheloroppgaven for studentene ved Visual Effects skal være en profesjonell produksjon.

Produksjonen omfatter ideutvikling, research, manus, pre-produksjon, opptak og etterarbeid og tar utgangspunkt i de ideer og problemstillinger studenten kom frem til gjennom arbeidet i

emnet *Bachelor preproduksjon*. Ut fra dette grunnlaget skal studentene utvikle sitt prosjekt, og få dette godkjent av veileder. Når prosjektet er godkjent, skal prosjektet realiseres frem til ferdig produksjon, jf. eksamen.

Det vil også være mulig å gjøre deler bacheloroppgaven i et eksternt VFX-studio. Her vil studenten jobbe på de prosjektene som til enhver tid pågår i studioet.

Både ved interne og eksterne prosjekter skal det også utvikles en rapport der det stilles høye krav til refleksjon. I tillegg skal studenten produsere en showreel og CV som kan presenteres for bransjen.

Studenten skal i sitt praktiske prosjekt demonstrere bred kunnskap om sentrale temaer og teorier, og vise ferdigheter i teamarbeid, metoder for prosjektstyring og relevante verktøy innenfor Visual Effects. Oppgaven skal være en profesjonell produksjon av høy kvalitet.

Emnet omfatter også en praktisk introduksjon som skal forberede studenten for arbeidslivet. Studenten gis kunnskap om bransjespesifikk juss, bransjens institusjoner og arbeidsmåter, samt om verktøy som søknadsskriving og selvpresentasjon. Studenten skal produsere en showreel og CV som kan presenteres for bransjen.

## 5. Undervisnings- og vurderingsformer

### 5.1 Pedagogisk plattform og gjennomføring av undervisning

Bachelor i Visual Effects 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 og løfter 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 undervisning- 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 helhet.. Studentene møter derfor et variert sett med læringsaktiviteter gjennom studietiden, en variasjon som i sum skal speile og utfordre 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 og refleksjon. Studentenes læringsbevegelse kan beskrives som kontinuerlig samspill mellom teoriformidling, ferdighetsbyggende arbeid, praktisk anvendeliggjøring og realisering av kompetanse gjennom prosjekter og produksjoner. Dette samspillet gjentas i alle deler av studiet, og progresjonen ivaretas gjennom økende kompleksitet i arbeidet som skal utføres. Dette baserer seg på at studiet starter opp med stor vekt på arbeidsmetoder og verktøy, for så å gradvis legge stadig større vekt på instrumentell praksis, samarbeid og refleksjon.

Studiet avsluttes med en bacheloroppgave som enten kan utføres i en ekstern bedrift eller i en samarbeidsproduksjon samarbeid med andre studenter fra Westerdals institutt for film og medier.

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 Visual Effects 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.<sup>4</sup> 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 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.

---

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



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 kan være:

- 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 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 5.1 ovenfor.

Vurdering av læring er en avsluttende vurdering der de faktisk oppnådde læringsresultatene vurderes, i en 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 Visual Effects vil studenten kunne møte følgende eksamensformer:

- Muntlig eksamen
- Mappeeksamen
- Bacheloroppgave
- Produksjonseksamen

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.

## 6. Internasjonalisering og internasjonal studentutveksling

I *Bachelor i Visual Effects* 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

Ordninger for internasjonal utveksling avtales mellom institusjoner og kan være relatert til nettverk og internasjonale mobilitetsprogram. For Bachelor i Visual Effects 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 studiesteder i utland er aktuelle for Bachelor i Visual Effects.

- University of Hertfordshire
- Southampton Solent

Kristiania 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 utvekslingspartnere. Vær oppmerksom på at det er et begrenset antall studieplasser ved hver utvekslingspartner. 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 valgmenne.

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.

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*

Studenter som blir nominert til utveksling må ha normert studieprogresjon; et karaktersnitt på minimum C; og ha levert motivasjonsbrev. Enkelte partnere vil også be om å få se et utvalg av kreative arbeider/portfolio. Ved flere søkere enn plasser, så vil studentene bli rangert på bakgrunn av karakterer. På enkelte kreative studier kan studieprogramleder også rangere søkerne på bakgrunn av et utvalg kreative arbeider/portfolio. Ved likhet i karakterpoeng eller dersom studenten bare har tatt emner med karakterene Bestått / Ikke Bestått, så vil det være studieprogramleders bedømmelse av motivasjonsbrev, samt eventuell portfolio, som er utslagsgivende.

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