

3D og animasjon

Fagskolestudier - Høyskolen Kristiania

Innhold

1. INNLEDNING.....	3
2. OVERORDNET LÆRINGSUTBYTTE	4
2. 1 MATRISE FOR EMNERS LÆRINGSUTBYTTE I STUDIEPROGRAM.....	5
3. VURDERING.....	6
4. FORMELLE KRAV.....	6
5. STUDIETS STRUKTUR	7
5.1 FAGSKOLEMODEL.....	8
5.2 EMNEOVERSIKT.....	9
7. VIDERE KOMPETANSE.....	13

1. Innledning

Høyskolen Kristiania tilbyr et toårig utdanningstilbud i 3D og animasjon på fagskolenivå. Utdanningstilbudet har fokus på oppgaveløsning og idéarbeid og på det å utvikle en bevissthet om hva som kreves for å skape god kommersiell 3D og animasjon. I tillegg legger utdanningen vekt på utviklingen av den enkeltes estetiske evner og kommunikasjonsferdigheter.

Om faget

3D og animasjon dreier seg om å skape god kommersiell 3D og animasjon, og er et fagfelt som kombinerer idé, konsept og strategi, presentert i levende bilder.

En god 3D designer behersker animasjon, 3D grafikk, visuell kommunikasjon og historiefortelling innenfor ulike medier, har erfaring med 3D og animasjon som historiefortellingsverktøy, og vil kunne levere profesjonelt utførte produksjoner til for eksempel reklamebyråer, designbyråer, spillselskaper, VFX studioer, produksjonsselskaper og mobil eller mediebedrifter.

Tverrfaglighet.

3D og animasjon er i stor grad en audiovisuell utdanning, og for å legge opp til en helhetlig bransjeforståelse og skape erfaring med realistiske produksjonsprosesser samarbeider 3D og animasjonsstudentene ved Høyskolen Kristiania med utdanningene Film, Musikkdesign og Illustrasjon.

Kontakt med bransje og næringsliv

Kontakt med bransje og næringsliv har alltid vært en viktig forutsetning både for å sikre at studentene får en så praktiskrelatert undervisning som mulig, men også for å sikre at Høyskolen Kristiania til en hver tid er oppdatert. Timelærerne på utdanningstilbudet har annet arbeid i norsk bransje for 3D, animasjon og visuell kommunikasjon, og det gjør at studentene lettere kan knytte kontakter i bransjen. Lærerne er oppdatert på det som skjer og kan bringe denne kunnskapen med seg til studentene.

2. Overordnet læringsutbytte

Etter endt utdanningsforløp skal studenten ha grundig forståelse for - samt inngående praktisk erfaring med - komposisjon og produksjon av 3D og animasjon til audiovisuelle medier.

Studentene vil utvikle ferdigheter i en produksjons ulike ledd: fra idéskaping og komposisjon/animasjon og 3D grafikk, via produksjon, og frem til ferdigstilling, leveranse og presentasjon.

Gjennom praktisk arbeid med 3D og animasjon vil studentene utvikle kunnskap om hvordan 2D/3D grafikk og animasjon påvirker innhold og budskap, samt ferdigheter innen historiefortelling og visuell kommunikasjon av funksjonell 3D og animasjon tilpasset kunders behov.

Studentene vil etter endt utdanning ha kunnskap om den audiovisuelle bransjen, kunnskap om etablering, arbeidsliv og posisjonering i den kreative industrien, samt inngående kunnskap og erfaring med hva som kreves for å kunne levere omfattende produksjoner av høy teknisk kvalitet som imøtekommer kunders krav.

Læringsutbyttet for fagskolestudiet i 3D og animasjon deles inn i *kunnskaper, ferdigheter og generell kompetanse*.

Kunnskaper:

K1	Kandidaten har grunnleggende kunnskap om visuell kommunikasjon
K2	Kandidaten har grunnleggende kunnskap om hvordan visuell kommunikasjon påvirker oss, og hvordan tilpasse dette til kunders behov
K3	Kandidaten har inngående kunnskap om bransjens ulike produksjons faser (Pre production, production og post production)
K4	Kandidaten har kjennskap til 3D og animasjonshistorie
K5	Kandidaten har kunnskap om historiefortelling og dramaturgiske virkemidler

Ferdigheter:

F1	Kandidaten har gode ferdigheter innen visuell kommunikasjon rettet mot skjermbaserte medier
F2	Kandidaten har godt utviklede ferdigheter i 3D skulpting programvare og fotoredigerings programvare
F3	Kandidaten har gode ferdigheter i klippe programvare og 3D tracking programvare
F4	Kandidaten behersker 3D programvare og video compositing programvare
F5	Kandidaten behersker grunnleggende animasjons prinsipper
F6	Kandidaten har gode ferdigheter innen visuelle effekter, metoder og teknikker
F7	Kandidaten kan fortelle en historie ved hjelp av ulike metoder og teknikker innenfor dramaturgi

Generell kompetanse:

GK1	Kandidaten har inngående bransjekunnskap
GK2	Kandidaten har forståelse for et prosjekts ulike faser - idéutvikling, prosjektgjennomføring, ferdigstilling og presentasjon
GK3	Kandidaten har erfaring med tverrfaglige gruppeprosesser

2. 1 Matrise for emners læringsutbytte i studieprogram

Matrisen under viser sammenhengen mellom overordnet læringsutbytte på studiet og hvor dette ivaretas på emnenivå.

			Emne 1	Emne 2	Emne 3	Emne 4
Kunnskaper	K1	Kandidaten har grunnleggende kunnskap om visuell kommunikasjon	X		X	
	K2	Kandidaten har grunnleggende kunnskap om hvordan visuell kommunikasjon påvirker oss, og om hvordan tilpasse dette til kunders behov		X	X	
	K3	Kandidaten har inngående kunnskap om bransjens ulike produksjons faser (Pre production, production og post production)		X		
	K4	Kandidaten har kjennskap til 3D og animasjonshistorie	X			
	K5	Kandidaten har kunnskap om historiefortelling og dramaturgiske virkemidler	X	X		
Ferdigheter	F1	Kandidaten har gode ferdigheter innen visuell kommunikasjon rettet mot skjermbaserte medier	X		X	
	F2	Kandidaten har godt utviklede ferdigheter i 3D skulpting programvare og fotoredigerings programvare	X	X	X	X
	F3	Kandidaten har gode ferdigheter i klippe programvare og 3D tracking programvare		X	X	X
	F4	Kandidaten behersker 3D programvare og video compositing programvare	X	X	X	X
	F5	Kandidaten behersker grunnleggende animasjons prinsipper		X		
	F6	Kandidaten har gode ferdigheter innen visuelle effekter, metoder og teknikker			X	X
	F7	Kandidaten kan fortelle en historie ved hjelp av ulike metoder og teknikker innenfor dramaturgi	X	X		
Generell kompetanse	GK1	Kandidaten har inngående bransjekunnskap			X	X
	GK2	Kandidaten har forståelse for et prosjekts ulike faser - idéutvikling, prosjektgjennomføring, ferdigstilling og presentasjon		X	X	X
	GK3	Kandidaten har erfaring med tverrfaglige gruppeprosesser		X	X	X
			Mappevurdering	Mappevurdering	Mappevurdering	Mappevurdering

3. Vurdering

Høgskolen Kristiania skiller mellom formativ (underveis) og summativ (avsluttende) vurdering. Formative vurderinger har til hensikt å gi studenten tilbakemeldinger på faglig nivå og oppnådd læringsutbytte i det enkelte emnet, og er en vurdering for videre læring hvor hensikten er å fremme læring hos studenten.

Den formative vurderingen gjennomføres på ulike måter gjennom studiet, og er tilpasset det enkelte emnets mål for læringsutbytte og oppgaveform. Vurderingene er skriftlige eller muntlige tilbakemeldinger fra lærer underveis i prosjektet, enten i plenum, individuelt eller i grupper. Den formative vurderingen kan også ta form som lærerstyrt medstudentrespons.

Den summative vurderingen har til hensikt å vurdere i hvilken grad studenten har oppnådd læringsutbyttet, det vil si en vurdering av læring.

Emnene avsluttes med en eksamen eller mappevurdering der studentene vurderes etter en skala fra A-F (der A-E er bestått og F er ikke bestått) eller bestått/ikke bestått. Vurderingsformen er definert i den enkelte emnebeskrivelsen sammen med vektning av karakter der det er aktuelt.

4. Formelle krav

Opptakskrav: Treårig videregående skole, fagbrev eller realkompetansevurdering.

5. Studiets struktur

Det 2-årige fagskolestudiet i 3D og animasjon er bygget opp av fire emner:

1. Grunnleggende 3D og animasjon
2. Produksjon og pipeline
3. Karakterdesign og VFX
4. Fordypning og bransjekunnskap

Hvert emne innbefatter faglige temaer som er utdypende i forhold til overordnet læringsutbytte.

De fire emnene gjenspeiler studiets progressive nivåer, mens de faglige temaene i hvert emne støtter og utdyper hverandre gjennom hele studiet. Et eksempel på at de faglige temaene følger hverandre progressivt er Animasjon som gjentas på forskjellige nivåer i 1., 2., 3. og 4. semester.

I løpet av studiets første studieår skal studentene tilegne seg grunnleggende kunnskap og ferdigheter i faget. Det etableres grunnleggende begreper innen ulike fagområder, så som 2D og 3D Animasjon, 3D grafikk, Historiefortelling og Visuell kommunikasjon. Det vil også være tverrfaglige samarbeidsprosjekter med relevante studieløp, hovedsakelig Musikkdesign og Film, der studentene skal bidra med sin fagkompetanse i større produksjoner som film/animasjonsfilm. Dette for å skape tverrfaglig forståelse i en bransje hvor disiplinene ofte er relativt sammenfallende, og hvor det er svært viktig at den ene fagretning også har faglig kjennskap til hva de andre delene av produksjonen innebærer.

I andre studieår dykkes det dypere, og lærestoffet spesifiseres mot større og helhetlige produksjoner innenfor 3D og animasjons bransjen.

I siste semester får studenten større frihet til å spesialisere seg innen en valgfri retning av utdanningens tre kjerneområder: Visuelle effekter, Motion design og animasjonsfilm. I dette semesteret skal studenten gjennomføre en større egenproduksjon med selvvalgt vinkling.

Progresjonen i semestrene bygger på studentenes kompetanse mot spesialisering og profesjonalisering faget. Gjennom økt selvstendighet og fordypning skal studenten forberede seg på videre studier eller egen virksomhet innen oppdragsbasert arbeid.

Et studieår har varighet på 10 måneder. Fagskoleutdanningen i 3D og animasjon er en heltidsutdanning og studentene forventes å arbeide med studiet på lik linje med en fulltidsjobb (ca. 40 timer pr uke).

5.1 Fagskolemodell

FAGSKOLEMODELLEN

EMNE- OG TEMAOVERSIKT

1. SEMESTER	EMNE 1 Grunnleggende 3D og animasjon <i>Totalt 225 timer</i>	TEMA 1 Animasjon 1 Grunnleggende 63 timer studiespes.	TEMA 2 Animasjon 2 Historiefortelling 18 timer tverrfaglig 45 timer studiespes.	TEMA 3 Kreativitet 12 timer felles 24 timer studiespes.	TEMA 4 3D 1 Grunnleggende 63 timer studiespes.
2. SEMESTER	EMNE 2 Produksjon og pipeline	TEMA 5 3D 2 Motion design 69 timer studiespes.	TEMA 6 Prosess og prosjektledelse 12 timer felles 24 timer studiespes.	TEMA 7 Animasjon 3 Post produksjon 18 timer tverrfaglig 51 timer studiespes.	TEMA 8 3D 3 Produksjon 6 timer tverrfaglig 63 timer studiespes.
3. SEMESTER	EMNE 3 Karakterdesign og VFX <i>Totalt 216 timer</i>	TEMA 9 Animasjon 4 Karakteranimasjon 60 timer studiespes.	TEMA 10 3D 4 Concept development 18 timer tverrfaglig 42 timer studiespes.	TEMA 11 Kommunikasjon 12 timer felles 24 timer studiespes.	TEMA 12 VFX 1 Set extentions 60 timer studiespes.
4. SEMESTER	EMNE 4 Fordypning og bransjekunnskap <i>Totalt 243 timer</i>	TEMA 13 VFX 2 Live action 9 timer tverrfaglig 60 timer studiespes.	TEMA 14 Presentasjon og profesjonell praksis 12 timer felles 24 timer studiespes.	TEMA 15 Fordypning og bransjekunnskap 18 timer tverrfaglig 51 timer studiespes.	TEMA 16 Animasjon 5 Hovedprosjekt 69 timer studiespes.

UNDERVISNINGSTIMER: • Tverrfaglig: 87 • Felles: 48 • Studie spes: 792 **Totalt: 927 timer**

BLÅ: 3D OG ANIMASJON MED TVERRFAGLIG SAMARBEID, GRØNN: 3D OG ANIMASJON MED FELLESFAG, HVIT: 3D OG ANIMASJON

5.2 Emneoversikt

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

EMNE 1 – Grunnleggende 3D og animasjon

I 1. semester introduseres studentene for det grunnleggende innen 3D og animasjon. Målet med semesteret er å gi studentene et fundament for begreper, teknikker og prosesser i faget.

EMNENAVN	BESKRIVELSE	FAGSKOLEPOENG: 30
Grunnleggende 3D og animasjon	<p>Emnet gir grunnleggende kunnskap om hvilken rolle visuell kommunikasjon kan brukes i det visuelle uttrykket og hvordan samspillet mellom grafikk og animasjon er med på å forsterke en historie. Det undervises i hvordan man jobber i praksis innen 3D og animasjonsfaget og samhandling på tvers av fag.</p> <p>Emnet gir grunnleggende praktiske ferdigheter innen 3D grafikk, animasjon og compositing.</p> <p>Etter endt emne vil studenten ha tilegnet seg grunnleggende praktiske ferdigheter innen 3D grafikk, animasjon og bruk av kamera.</p> <p>Emnet gir grunnleggende forståelse for den kreative prosessen og studenten vil få innblikk i sitt yrkesvalg i en større tverrfaglig sammenheng.</p>	

EMNE 2 – Produksjon og pipeline

I 2. semester videreutvikles ferdigheter innen 3d og animasjon og metoder og prosesser for ferdigstilling av større prosjekter.

Studenten vil gjennom semesteret skape og produsere flere animasjonsproduksjoner og 3D grafikk til spill.

EMNENAVN	BESKRIVELSE	FAGSKOLEPOENG: 30
Produksjon og pipeline	<p>I dette emnet videreutvikles grunnleggende kunnskap 3D og animasjon og studentene vil arbeide med ulike produksjoner rettet mot motion design, animasjonsfilm og spill.</p> <p>Emnet skal gi et grunnlag i metoder for planlegging, logistikk og administrasjon av 3D og animasjonsproduksjoner samt gjennomføring og evaluering av prosjekter. Etter endt emne vil studenten kunne se på faget i en større tverrfaglig sammenheng.</p> <p>Studenten vil ha en stadig økende forståelse for hvordan det arbeides med prosesser og verktøy i profesjonelle produksjoner, og vil få opplæring i preproduksjonsverktøy som blant annet storyboards og previsualiseringer.</p>	

EMNE 3 – Karakterdesign og VFX

I tredje semester dykkes det dypere, og lærestoffet spesifiseres mot karakterdesign, animasjon og bruk av visuelle effekter til film og TV.

EMNENAVN	BESKRIVELSE	FAGSKOLEPOENG: 30
Karakterdesign og VFX	<p>Emnet tar for seg prosesser rundt design og konstruksjon av animerte karakterer i 3D. Studenten vil få en innføring i metoder og teknikker for å ferdigstille en karakter til bruk i film og spill.</p> <p>Emnet gir også studenten en forståelse for visuelle effekter (VFX) innenfor film og TV, og bruken av disse til forsterkning av historier i forskjellige medier.</p> <p>Emnet gir en innføring i hvordan kommunikasjonsprosesser fungerer i praksis og hvilke roller og verdier som er nødvendige i samspill mellom aktører.</p>	

EMNE 4 – Fordypning og bransjekunnskap

I fjerde semester har studenten større frihet til å spesialisere seg innen en valgfri retning av utdanningens tre kjerneområder: Visuelle effekter, Motion design og animasjonsfilm. I dette semesteret skal studenten, i tillegg til å opparbeide seg utvidet bransjekunnskap, gjennomføre en større egenproduksjon med selvvalgt vinkling.

EMNENAVN	BESKRIVELSE	FAGSKOLEPOENG: 30
Fordypning og bransjekunnskap	<p>Gjennom emnet skal studenten videreutvikle, spesialisere og profesjonalisere sine ferdigheter knyttet til sin rolle som 3D designer.</p> <p>Det undervises i bransjekunnskap/profesjonell praksis og studenten skal i tillegg til sin praktiske produksjon skrive en større teoretisk oppgave relatert til denne.</p> <p>Emnet skal gi studenten et realistisk innblikk i hvordan et virke som 3D designer vil fortone seg, og gi studentene et godt utgangspunkt for livslang læring i eget fagfelt.</p>	

6. Undervisningsformer og læringsaktiviteter

På fagskolestudiene jobber vi med mappemetodikk. Det er en prosessorientert tilnærming til fag hvor studentene samler arbeidet sitt i en mappe. På den måten kan både studentens utvikling og kvaliteten på mappens sluttarbeider bli vurdert.

Når studentene dokumenterer prosessen fra start til slutt, via flere små og store prosjekter kan både lærer og student vurdere hele læringsprosessen på en god måte. Læreren får et bedre grunnlag for å gi konkrete tilbakemeldinger, og for å gi en bedre bedømmelse av arbeidet til studenten.

Læring er en kontinuerlig prosess. Alle lærer på sin egen måte og alle har individuelle forutsetninger for å lære. Derfor har Høyskolen Kristiania varierte undervisningsformer som blant annet forelesninger, veiledning individuelt og i grupper, diskusjoner, innlegg og presentasjon i større eller mindre grupper og workshops. I tillegg jobber studentene både individuelt og i grupper.

For at mappemetodikken skal fungere og gi læringsutbytte, må både lærer og student være aktive:

Studenten skal:

- ta initiativ og ansvar
- ha innsikt i egen læringsprosess (skrive refleksjonsnotater)
- samarbeide med lærerne og medstudenter
- være forberedt til underveissamtaler

Læreren må:

- undervise og veilede studentene ut fra studentens ståsted
- hjelpe studentene til å strukturere arbeidet
- ha tillit til at studentene deltar aktivt i egne læringsprosesser
- motivere, engasjere og stimulere til læring hos studentene gjennom veiledning

Valg av undervisningsformer og læringsaktiviteter er styrt av ønsket læringsutbytte for studiet. Det er en gradvis økning av studentaktiviserende læringsformer for hvert semester som tar sikte på å fremme helhetlig forståelse av ulike problemstillinger og utfordringer som gjør seg gjeldende i fagområdet.

Det er flytende overganger mellom undervisningsformene på 3D og animasjon – da en undervisningsøkt oftest består av både teori og praktisk jobbing. Her skisseres undervisningsformene og læringsaktivitetene som studiet og øktene er bygd opp rundt.

Forelesninger:

Dette er en undervisningsform som formidler teoretiske perspektiver og gir oversikt over et faglig område. Forelesninger benyttes for å synliggjøre sammenhenger, for å trekke frem hovedelementer innenfor et tema og for å gi studentene oversikt over et emne.

I enkelte temaperioder blir enkelte forelesninger gjennomført felles med andre fagskolestudier.

Workshop/verksted:

Mye av undervisningen er lagt opp verkstedsbasert der spesifikke problemstillinger blir omsatt til praktisk jobbing, og der konkrete produksjoner gjennomføres med bransjenær tilnærming.

Praktisk arbeid i grupper eller individuelt:

For å bli god i 3D og animasjon er det nødvendig med mye øvelse og produksjonserfaring. Det forventes at det jobbes omfattende med oppgavene som gis, og det praktiske undervisningsopplegget forutsetter at studentene jobber aktivt mellom øktene og frem mot frister. Mange oppgaver er individuelle, og flere er også tverrfaglige med relevante samarbeidsstudier. I slike samarbeid kreves det at studenter jobber kreativt og aktivt sammen i grupper med fornuftig og faglig arbeidsfordeling mot et felles mål.

Presentasjon:

Temaperioder avsluttes med presentasjon av en oppgave som er knyttet til den aktuelle temaperioden. Hver student, eller hver gruppe, presenterer sitt arbeid – og får, med utgangspunkt i oppgavens vurderingskriterier, tilbakemeldinger fra medstudenter og faglærere. Tilbakemeldingene brukes videre for å justere produksjonene inn mot endelig mappelevering i slutten av semesteret.

Veiledning:

Veiledning er en svært viktig del av en praktisk rettet utdanning, og noe av undervisningstiden i klasserommet går med til veiledning på konkrete utfordringer knyttet til forelesningene. I tillegg er det satt av faste tidspunkter i timeplan der faglærere er tilgjengelige for veiledning. Det brukes også medstudentrespons aktivt.

Medstudentrespons:

Denne læringsformen innebærer at studentene gir tilbakemelding på medstudenters arbeid. Vår erfaring er at denne læringsformen bidrar til økt engasjement og aktivitet blant studentene og fremmer læringsprosessen, både for studenten som gir tilbakemeldinger og for mottaker.

Medstudentrespons fremmer utviklingen av en kollektiv læringsarena hvor studentene tar del i hverandres læringsprosesser. Denne læringsformen introduseres gradvis i løpet av studiet, slik at studentene skal få tid til å bli kjent med arbeidsformen.

Underveissamtale:

I løpet av semesteret settes det opp underveissamtaler mellom student og veileder.

Underveissamtalene har faglig fokus, og hensikten er å synliggjøre studentens mål, forventninger, innsats og progresjon i studiet. Dette er en samtale hvor lærer og student i fellesskap legger til rette for videre læring. Studentene må være forberedt til samtalen og ha gjort seg opp en mening om egne faglige styrker og svakheter.

Refleksjonsnotat:

I et refleksjonsnotat skal studentene reflektere over egen arbeidsinnsats, hvilke erfaringer man har gjort seg. I et refleksjonsnotat skriver man ikke for andre, men for seg selv. Refleksjonsnotatet er et hjelpemiddel for studentene i den videre læringsprosessen.

Egenarbeid:

Det er beregnet i gjennomsnitt ca. 20 – 25 timer pr. uke til egenarbeid for studenten i tillegg til oppsatt undervisning. I egenarbeid inngår blant annet refleksjon og bearbeiding av fagstoff, research og arbeid med temaoppgaver. Det forventes en stor grad av egenaktivitet i løpet av studiet.

Luvit:

Høyskolen Kristiania bruker læringsplattformen Luvit, som er en viktig del av læringsarenaen. Studentene får her tilgang til ulik faglig og administrativ informasjon. De kan også bruke plattformen til å kommunisere med hverandre, med de som underviser og med de administrative studielederne. Studenter og lærere kan opprette egne fora og prosjekter, noe som stimulerer til økt samarbeid og diskusjon.

7. Videre kompetanse

Fagskoleutdanningen i 3D og animasjon gir et godt grunnlag for videre læring enten i arbeidslivet eller på videre studier. Høyskolen Kristiania har samarbeid med flere universiteter i utlandet der studenter kan bygge på til en bachelorgrad.