

Programbeskrivelse

# Bachelor i spilldesign

2019-2022

180 studiepoeng

*Studiet er akkreditert: 25.08.2015  
Studieplanen er godkjent i Utdanningsutvalget: 23.11.2018 (UU/W-sak 51/18)*

## Innhold

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

# 1. Innledning

En bachelor i spilldesign ved Høyskolen Kristiania er en kunstnerisk og teknisk utdanning som har som formål å utdanne kreative teknologer og interaktive opplevelsesdesignere innen fagfeltet spilldesign.

I dagens kreative industri er man alltid på utkikk etter det absolutt nyeste. Innen teater, eventer, film, musikk, visualisering, utdanningssektoren, reklame og forskning ønsker folk å samarbeide med spilldesignere, da de ser hvor sterke følelser og engasjement interaktive opplevelser kan skape. Dette gjør spilldesignere til et verdifullt tilskudd til andre bedrifter, fremtidige arbeidsplasser og nye markeder.

Profesjonelle spill lages av tverrfaglige team der hvert medlem har en klart definert rolle og ansvarsområde, og spilldesigneren sitter sentralt i denne utviklingsprosessen. Spilldesigneren er en designer som både har evnen til å finne på noe nytt og spennende, så vel som å gjenbruke eksisterende ideer og bygge videre på disse. En god designer er analytisk i forhold til grunnleggende spillprinsipper, og har evnen til å sette seg inn i ulike målgrupper og markeder og har som oppgave å beskrive og formidle sine spillidéer til andre medlemmer av teamet samt realisere disse ideene ved bruk av ulike designverktøy og konsepter.

Studiet legger derfor vekt på teoretisk og praktisk gruppedynamikk og idéutvikling. Studieprogrammet gir grunnleggende ferdigheter i å konseptualisere, designe, implementere og teste spill. Studentene lærer dessuten å utvikle sine kreative sider, og fokus ligger på å bruke både fantasi og fornuft til å bygge og berike spillopplevelsen.

Studieprogrammet har en bransjenær tilnærming til spilldesign og benytter derfor verktøy som er industristandard. Det gis opplæring i planlegging og gjennomføring av spillproduksjoner samt hvordan ulike prototypingsteknikker kan avdekke risiko og kompleksitet på et tidlig stadium. Programmet bruker mappeevaluering som vurderingsform da dette best simulerer hvordan man arbeider i spillindustrien. I de fleste mappene inngår en eller flere innleveringer der studentene har et begrenset tidsrom til å løse en oppgave med mulighet for tilbakemelding underveis som simulerer den iterative arbeidsprosessen man finner i spillbransjen. Gjennom hele utdannelsen står det kommersielle aspektet sentralt i form av fokus på trender, marked, verktøy og målgruppe for bedre å fremstille en kommersiell og kunstnerisk suksess.

Hovedtema er å kunne identifisere en målgruppe og utvikle en realistisk og god spillidé som på tross av konkurrentene har høy sannsynlighet for å oppnå kommersiell suksess. Videre skal studentene kjenne til og kunne bruke prosesser og metoder i team til å designe, prototype, implementere og teste spill.

Studiet baseres på eksisterende forskning og teori fra lærebøker og artikler innen agile utviklingsmetoder, game studies og theory, og testing. I tillegg er det etablert samarbeid med

universiteter og høyskoler internasjonalt. Studiet har en industriell forankring og bruker forelesere, gjesteforelesere og tilsynssensorer fra spillindustrien.

## 2. 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 kunnskap om 2D- og 3D-design knyttet opp mot spill, virtuell media og interaktive produksjoner
- har kunnskap om design og utvikling ved produksjon av innholdselementer til virtuell media, spill og interaktive produksjoner
- har kunnskap om kritisk tenkning, kommunikasjon og problemløsning knyttet til spillbaserte systemer og har bred kunnskap om informasjonsvitenskap
- har kunnskap om hvordan utnytte ulike typer analoge og digitale verktøy på en effektiv og planmessig måte
- har kunnskap innenfor informasjonsvitenskapelige fag som ligger til grunn for spilldesign og utviklingsarbeid
- har kunnskap om nasjonalt og internasjonalt forsknings- og utviklingsarbeid med relevans for spilldesign og utvikling, og kan oppdatere sin kunnskap innenfor fagområdet
- har kunnskap om den historiske utvikling bak dagens spill, medie- og kommunikasjonssamfunn

### **Ferdigheter**

Kandidaten...

- kan arbeide skapende i krysningspunktet mellom kunstoffag og teknologiske fag i problemløsning - en grunnleggende kompetanse som kan bidra til nytenkning og innovasjon innen spill og interaktiv produksjon
- kan anvende egen refleksjon over faglige erfaring fra arbeid med spilldesign og benytte dette til å justere egne arbeidsmetoder og løsningsstrategier innen spill og interaktiv produksjon
- kan finne, vurdere, bruke og henvise til relevant forsknings- og utviklingsarbeid, kunstnerisk utviklingsarbeid og annet aktuelt fagstoff hentet bl.a. fra miljøer som arbeider med informasjonsvitenskap, visuell design, interaksjonsdesign og audiovisuell fortelling
- kan beherske utviklingsmetoder og prosesser fra idé til ferdig produkt
- kan beherske relevante metoder innen teknologiske fag som visuell programmering, skripting, og systemdesign

- kan beherske relevante metoder innen kunstneriske fag som design, digital kunst og historiefortelling
- kan beherske metoder for kritisk tenkning, logikk, kommunikasjon og problemløsning

### **Generell kompetanse**

#### Kandidaten...

- har innsikt i relevante fag- og yrkesetiske problemstillinger av spilldesign, så som spørsmål knyttet til opphavsrett og spørsmål relatert til kulturell forståelse og respekt, og kan bidra i et profesjonelt fellesskap
- kan planlegge og gjennomføre spill- og spillfisererte prosjekter i underholdningsindustrien og andre kreative næringer i tråd med etiske og estetiske krav og retningslinjer innen spillindustrien
- kan formidle sentralt fagstoff muntlig og skriftlig, delta i faglige diskusjoner innenfor fagområdet og dele sine kunnskaper og erfaringer med aktører innen spill og interaktiv design og produksjon, samt innen underholdningsindustrien og andre relevante næringer
- kan delta aktivt i diskusjoner rundt valg av løsninger teknologisk, metodisk og kunstnerisk innen et team og i kommunikasjon med oppdragsgivere, og gjennom dette bidra til å utvikle og videreutvikle en god metodisk og kunstnerisk praksis relatert til spilldesign»
- kan inspirere til og legge til rette for entreprenørskap, nytenkning og innovasjon, og for at lokalt arbeids-, samfunns- og kulturliv involveres

### 3. Studiets struktur

*Bachelor i spilldesign* er et treårig studium som totalt teller 180 studiepoeng, hvorav 172,5 studiepoeng dekkes av obligatoriske emner, og 7,5 studiepoeng av valgfrie (valgemner).

Studiet består av fagområdeemner på tilsammen 37,5 studiepoeng som er felles med andre studieprogram innen fagområdet og spesialiseringsemner på tilsammen 112,5 studiepoeng som er spesifikke for studieprogrammet., samt en bacheloroppgave på 22,5 studiepoeng.

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

| Semester    | Bachelor i spilldesign                         |                                 |                              |   |
|-------------|--|---------------------------------|------------------------------|---|
| 1. semester | Spilldesign 1<br>7,5 sp                        | Scripting 1<br>7,5 sp           | Spillstudie<br>7,5 sp        | Bransjeforståelse og historie<br>7,5 sp |
| 2. semester | Farge og design<br>7,5 sp                      | Digital kunst<br>7,5 sp         | Scripting 2<br>7,5 sp        | 2D spillprosjekt<br>7,5 sp              |
| 3. semester | Leveldesign 1<br>7,5 sp                        | Spillprototyping<br>7,5 sp      | Spillproduksjon<br>7,5 sp    | Smidig prosjekt<br>15 sp                |
| 4. semester | Valgemne<br>7,5 sp                             | Kryss-plattform design<br>7,5sp | Systemdesign<br>7,5 sp       |   |
| 5. semester | Leveldesign 2<br>7,5 sp                        | Spilldesign 2<br>7,5 sp         | Spillmarkedsføring<br>7,5 sp | Preproduksjon<br>7,5 sp                 |
| 6. semester | Entreprenørskap og bransjeforståelse<br>7,5 sp | Bacheloroppgave<br>22,5 sp      |                              |   |

Tabell 2. Studiets oppbygging

|                      |                |
|----------------------|----------------|
| Spesialiseringsemner | Fagområdeemner |
|----------------------|----------------|

#### 3.1 Faglig progresjon

Det første året består av to fagområdeemner med fokus på historie, bransje og farge og design prinsipper. De resterende emnene vil gi en solid grunnkompetanse i programmering, prosjektarbeid, prototyping, designteknikk og kreativ oppgaveløsning.

Det andre året gir en grundig opplæring i spilldesign og historiefortelling. Studentene lærer om prosessen fra spillidé til mer ferdige konsepter og får praktisk erfaring med å prototype og teste spillopplevelser. I tillegg får studentene undervisning i systemdesign og kryssplattform samt i ett større felles prosjekt med flere linjer.

I det tredje året lærer studentene å formulere detaljerte beskrivelser av de systemene som et spill kan være bygd opp av. Videre lærer studentene hvordan formidle en historie effektivt med visuelle virkemidler. I tillegg får studentene kunnskap om og ferdigheter i bruk av smidige prototypingsteknikker slik at de raskt og effektivt kan prototype og teste nye spillkonsepter. Alt dette er ment å bidra til å avdekke kostnad, risiko samt forbedre spillkonsepter og markedet på et tidlig tidspunkt.

I det avsluttende semesteret gjennomfører studentene et hovedprosjekt; gjerne i gruppe; der de løser en krevende oppgave knyttet til spilldesign i nærkontakt med en privat eller offentlig virksomhet.

### 3.2 Emner 1. studieår

| Emner                         | Studiepoeng | Beskrivelse  |
|-------------------------------|-------------|--|
| Spilldesign 1                 | 7,5         | Arbeidet med dette emnet skal gi studenter en innføring i teorier og begreper som danner grunnlaget for en moderne forståelse av spill og spilldesign. Studentene skal studere og analysere et bredt utvalg av spill, lære å forstå hvordan spillmekanikk brukes til å lage ulike typer spillopplevelser. Arbeidet med emnet skal gi studenten praktisk erfaring med iterativ utvikling av spillkonsepter, både alene og i grupper.  |
| Scripting 1                   | 7,5         | Arbeidet med dette emnet har som formål å gjøre studentene i stand til å skrive enkle programmer i programmeringsspråket C# som er anvendelige for spilldesign.  |
| Spillstudie                   | 7,5         | Arbeidet med dette emnet gir breddekunnskap om å utvikle studentenes analytiske og kritiske forståelse av spillteori kommersielle miljøer og aktiviteter. Arbeidet med dette emnet skal gi studenten en innføring i prosessen med å utvikle forståelse og objektivitet ved å analysere mediet. I prosjektgrupper vil studentene ha øvelser som lærer dem å diskutere kunstneriske og teknologiske designvalg på en konstruktiv måte rundt tilnærminger til utvikling, tilpasning og transmedia utvikling av spill. |
| Bransjeforståelse og historie | 7,5         | Arbeidet med dette emnet skal gi studentene innsikt i industrien, med den hensikt å forberede dem til å bli profesjonelle aktører. Emnet er delt i to, hvorav første halvdel ser på 3D, VFX og SPILL i et bransjeperspektiv, inkludert hvordan organisatoriske prinsipper og teknikker fungerer i de ulike bransjene. Siste halvdel omhandler historien til henholdsvis 3D,  |



|                  |     |  |
|------------------|-----|--|
|                  |     | VFX og SPILL - bransjen og vil se på viktige milepæler og teknikker innenfor hvert enkelt felt. Studentene deles her inn i grupper etter studieprogram.  |
| Farge og design  | 7,5 | Arbeidet med dette emnet skal gi studenten en innføring i fargelære og designprinsipper 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. |
| Digital kunst    | 7,5 | Arbeidet med dette emnet skal gi studenten en innføring i kunstneriske verktøy og konsepter som en designer kan utnytte i spillindustrien.   |
| Scripting 2      | 7,5 | Arbeidet med dette emnet skal gi studenten en innføring i grunnleggende prinsipper for informatikk og programmering for designere. Arbeidet skal gi studenten praktisk erfaring med koding for et sammenhengende spillkonsept.   |
| 2D Spillprosjekt | 7,5 | Arbeidet med dette emnet skal gi studentene erfaring i å delta i et tverrfaglig team og gjennomføring av et 2D-Spillprosjekt. Studentene vil også lære om prosesser, verktøy og roller som er nødvendige for å utvikle et 2D-Spill fra konsept til ferdigstilling. Denne kompetansen vil være nyttig enten som ansatt i et spillsekskap eller om man velger å starte sitt eget firma eller prosjekt.                         |

Tabell 1. Emner 1. studieår

### 3.3 Emner 2. studieår

| Emner            | Studiepoeng | Beskrivelse  |
|------------------|-------------|--|
| Leveldesign 1    | 7,5         | Arbeidet med dette emnet skal gi studenten en innføring i 3D-leveldesign. Studenten vil få praktisk erfaring med design, utvikling og iterering av områder på forskjellige nivåer.   |
| Spillprototyping | 7,5         | Arbeidet med dette emnet skal gjøre studenten kjent med ulike prosesser tilknyttet prototyping og testing, samt ulike metoder for å gjennomføre dette. Studenten skal være i stand til å lage, og teste, spill prototyper basert på kjente design konsepter og vurdere designet på bakgrunn av testingen.              |
| Spillproduksjon  | 7,5         | Arbeidet med dette emnet skal gi studenten kjennskap til grunnleggende prosesser med spillutvikling, fra etableringen av et spillkonsept til ferdigstilling av en tittel. Studenten skal være i stand til å forstå ulike faser av produksjonen samt ulike teamroller og hvordan hvert gruppelem bidrar i produksjonen. |
| Smidig prosjekt  | 15          | Hensikten med emnet er å gi studenten en dypere erfaring i å mestre helheten i et større prosjekt, med vekt på anvendelse av en smidig metode: Scrum. Studenten skal   |

|                        |     |  |
|------------------------|-----|--|
|                        |     | planlegge og gjennomføre et omfattende prosjekt i en tverrfaglig gruppe, og vil få trening å bruke moderne teknikker og verktøy.   |
| Kryss-plattform design | 7,5 | Arbeidet med dette emnet skal gi studenten kjennskap til en rekke faktorer som må vurderes når du utformer et kryss-plattform produkt. Studenten skal være i stand til å lage og teste spillkonsepter på tvers av flere plattformer. |
| Systemdesign           | 7,5 | Arbeidet med dette emnet vil gi studenten kunnskap om en rekke avanserte temaer innen systemdesign, inkludert balansering av spill. Emnet vil gjennomgå et utvalg av systemer innenfor ulike spilltyper.                             |

Tabell 2. Emner 2. studieår

### 3.4 Emner 3. studieår

| Emner                                | Studiepoeng | Beskrivelse  |
|--------------------------------------|-------------|--|
| Leveldesign 2                        | 7,5         | Arbeidet med dette emnet skal gi studenten kjennskap til typiske utfordringer en level designer møter i utviklingen av et spill. I tillegg til generell leveldesign dekker emnet et utvalg spillmiljøer, lineær og ikke-lineær historiefortelling, scripting.  |
| Spilldesign 2                        | 7,5         | Arbeidet med dette emnet skal gi studenten en dypere forståelse av spilldesign. Studenten vil presenteres for avansert spilldesign som skal utforskes på detaljnivå, inkludert utforming av spillmekanikk. Emnet vil gjennomgå ulike spillmekanikker med fokus på hvordan disse kan kombineres for å kunne utvikle et komplett spill.  |
| Spillmarkedsføring                   | 7,5         | Arbeidet med dette emnet skal gjøre studenten kjent med grunnleggende prosesser innen markedsføring og reklame i og for spill. Studenten skal være i stand til å forstå ulike typer aktiviteter i markedsføring som er aktuelle for de ulike fasene i en produksjon, og være i stand til å utføre dem effektivt.   |
| Preproduksjon                        | 7,5         | Arbeidet med dette emnet skal gi studenten erfaring med at en preproduksjon gjennomføres etter felles retningslinjer. Arbeidet skal foregå i grupper som arbeider etter prosjektmetodikk tilpasset preproduksjoner i forkant av spillutviklingsprosjekt.   |
| Entreprenørskap og bransjeforståelse | 7,5         | Hensikten med emnet er å forberede studenten for arbeidslivet. Emnet bygger på kunnskaper og ferdigheter fra arbeidet med studieprogrammet du deltar i frem til nå. For å arbeide frem en god forståelse for entreprenørskap og bransjen er det viktig at du har kunnskap om den profesjonen du utdanner deg innenfor. For å oppnå et godt læringsutbytte bør du derfor ha gjennomført de første fem semestrene av ditt studieprogram. |

Tabell 3. Emner 3. studieår

### 3.5 Valgemner

For Bachelor i Spilldesign er det lagt opp til at studenter tar et valgemne i 4. semester på 7,5 studiepoeng. Oppdatert informasjon om valgmuligheter gis på Høyskolen Kristianas nettsider og gjennom læringsplattformen.

### 3.6 Bacheloroppgave

Studenten skal få yrkeserfaring ved å gjennomføre et prosjekt i en bedrift, etablere eget selskap eller delta i utviklingsprosjekt. Arbeidet skal foregå i grupper med bruk av prosjektmetodikk som leder til et produkt med tilhørende prosjektrapport som skal baseres på fagkunnskap, og refleksjon over egen arbeids- og læringsprosess.

Studenten skal i et praktisk prosjekt demonstrere bred kunnskap om sentrale temaer og teorier, og vise ferdigheter i teamarbeid, metoder for prosjektstyring og relevante verktøy innenfor spilldesign.

## 4. Internasjonalisering og internasjonal studentutveksling

Studiet har ordninger for internasjonalisering og internasjonal studentutveksling, i henhold til Studietilsynsforskriften av februar 2017 (§ 2-2, pkt. 7 og 8)

Ordningene for internasjonalisering er tilpasset studietilbudets nivå, omfang og egenart.

Innholdet i ordninger for internasjonal studentutveksling er faglig relevant.

### 4.1 Ordninger for internasjonalisering

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

Studietilbudet er satt i en internasjonal kontekst og eksponerer studentene for et variert perspektiv på merkevarebygging. Dette oppnås gjennom utstrakt bruk av internasjonal litteratur og cases i undervisning.

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

### 4.2 Ordninger for internasjonal studentutveksling

Når det gjelder ordninger for internasjonal studentutveksling har Høyskolen følgende mobilitetsprogram;

- Nordplus
- ERASMUS+ i Europa
- «Study Abroad», for studenter i og utenfor Europa

For *Bachelor i spilldesign* tilrettelegges det for utveksling på 5. semester. Høyskolen Kristiania har avtaler om utvekslingsopphold for studentene og relevansen av studieoppholdet sikres av høyskolens fagmiljø.

Utvekslingsemner fra aktuelle partnere godkjennes av faglige studieledere, for innpass i aktuelle bachelorgrader, med omfang tilsvarende *30 studiepoeng*.

Informasjon om studiested og utvekslingsemner i utland, for det aktuelle studietilbud og kull, publiseres på høyskolens web og læringsplattform.

For nominering til studentutveksling stilles krav til karakterer og motivasjonssøknad. 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.

Høyskolen Kristiania ønsker å ha få, aktive avtaler innenfor prioriterte fag- og forskningsområder. Internasjonalt Kontor er ansvarlig for tilrettelegging av utvekslingsordninger ved Høyskolen Kristiania.

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 ved Høyskolen Kristiania.

## 5. Undervisnings- og vurderingsformer

### 5.1 Pedagogisk plattform og gjennomføring av undervisning

Studiet benytter en rekke undervisningsformer for å legge til rette for læring hos studentene. Forelesninger, presentasjoner, arbeidsmøte og øvinger brukes for å introdusere nye begreper og sammenhenger, samt innøve ferdigheter og forståelse. Arbeid med fagstoff foregår både individuelt og i gruppe, med vekt på samhandling for å oppnå et godt læringsutbytte. Studiet har prosjektarbeid alle semestre for å i praksis anvende ferdigheter og forståelse til å løse mer komplekse problemstillinger.

I andre og tredje studieår er problemstillingene sterkt knyttet til det enkelte studieprogrammets egenart. Studiet avsluttes med et hovedprosjekt i bedrift, hvor studentene vil anvende alle sine kompetanser opparbeidet gjennom studiet for å løse et problem/oppgave som har verdi for oppdragsgiver.

### 5.2 Eksamens- og vurderingsformer

Gjennom studiet benyttes flere ulike eksamens- og vurderingsformer. Vurderingsformene er tilpasset læringsutbyttet i det enkelte emnet, samtidig som det etterstrebes en hensiktsmessig fordeling av ulike eksamensformer igjennom hvert semester i studiet. Vurderingsformene skal gjenspeile ønsket om å ansvarliggjøre studenten. Det legges derfor opp til flere mulige vurderingsformer som tilpasses emnets egenart og gir studentene ulike former for utfordringer både individuelt og i grupper.

Enkelte emner kan innebære obligatoriske arbeidskrav. Arbeidskrav er krav studenten må oppfylle for å få gå opp til eksamen. Retten til å gå opp til eksamen forutsetter godkjente arbeidskrav. Omfang og plan for arbeidskrav angis i emnebeskrivelsene. (Vurderingsuttrykket for arbeidskrav er Godkjent/Ikke godkjent).

For utfyllende informasjon angående eksamen, se Høyskolen Kristianas hjemmesider.