

Programbeskrivelse

Bachelor i Visual Effects

180 studiepoeng

2020-2023

*Studiet er akkreditert: 25.08.2015
Studieplanen er godkjent i Utdanningsutvalget: 19.09.2019 (UU/ADM-sak 17/19)*

Innhold

1. Innledning	3
2. Læringsutbytte	5
3. Studiets struktur	7
3.1 Faglig progresjon	7
3.2 Emner 1. studieår	9
3.3 Emner 2. studieår	10
3.4 Emner 3. studieår	11
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

Bachelor i Visual Effects ved Høyskolen Kristiania er en kunstnerisk og teknisk utdanning som har som formål å utdanne artister 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. Bruken av Visual Effects involverer ofte integrering av live-action opptak og CG genererte bilder for å skape miljøer som ser realistiske ut.

Visual Effects studiet på ved Høyskolen Kristiania er utviklet i nært samarbeid med den norske VFX bransjen. Gjennom dette samarbeidet ble det klart at det er et behov for compositorer med et solid estetisk øye. Derfor konsentrerer dette treårige studiet seg rundt Compositing. En compositor er ansvarlig for å sy sammen ulike elementer som live action opptak og CG (computer graphics) til et helhetlig bilde som ser ut som det ble filmet gjennom kameralinsen på sett. En compositor er med på å legge siste hånd på verket før filmen ender opp på det store lerretet.

Dette studiet vil ikke kreve forkunnskaper utover generell studiekompetanse. Erfaring med programvare for video- og bilderedigering er ikke påkrevd, men kan være nyttig. Det vil være en fordel dersom studenten er interessert i fotografi eller tegning eller har interesse for annen formgivning eller filmskapning.

Studieprogrammet vil gi studenten en dyp ekspertise i programvare og verktøy som er standard i VFX bransjen. Studenten vil få tilbakemelding på arbeidene sine i weeklies. Weeklies er ukentlige presentasjoner av studentens arbeid, hvor han eller hun vil motta profesjonell tilbakemelding av foreleser. Dette er en praksis som studioer verden rundt gjennomfører daglig, men i bransjen kaller man det Dailies.

Gjennom å løse realistiske produksjoner vil studenten bli kjent med de siste begreper, metoder, teknikker som brukes i VFX bransjen samt bli godt vant til å 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.

Visual Effects studiet ligger i hjertet av Oslos film produksjonsmiljø. 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 og produksjonslab er grunnlaget lagt for mange spennende produksjoner i årene fremover.

I den norske filmbransjen er det ofte knappe budsjetter og tidsrammer, og det vil derfor være viktig at studenten lærer og jobbe 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. Ved å opprettholde en tett dialog med norske VFX studioer vil det være muligheter for praksisplass mot slutten av studiet.

Gjennom studiet vil det være gode muligheter for tverrfaglig samarbeid med studenter fra andre linjer på Film, TV og spill. Det er også muligheter for samarbeid utover avdelingene ved Høyskolen Kristiania som for eksempel Maske- og hårdesign innen fagområdet for scenekunst, musikk og studio.

Etter endt studium vil studenten ha utviklet en profesjonell showreel som nøkkelen til en suksessfull og langsiktig karriere i VFX bransjen.

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

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

1.1 Formelle krav

For å bli tatt opp ved dette studieprogrammet kreves det at du består en opptaksprøve. Det er i tillegg et generelt krav at søkere har generell studiekompetanse, men søkere uten generell studiekompetanse kan også søke dersom de mener seg særlig faglig kvalifisert, noe søker må dokumentere gjennom opptaksprosessen.

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.

2. Læringsutbytte

Alle studieprogrammer ved Høgskolen 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 compositing-prosessen
- har kunnskap om sentrale temaer innen kunst og film
- har kunnskap om de viktigste milepælene i VFX-historie og -utvikling
- kan redegjøre for ulike arbeidsroller innenfor VFX og deres tilhørighet i en VFX-pipeline

Ferdigheter

Kandidaten ...

- kan anvende og vurdere effektive arbeidsmetoder for å løse VFX-shots
- kan anvende og gjøre begrunnede valg av grunnleggende og avanserte teknikker som benyttes innen VFX-bransjen
- kan anvende VFX-programvare som er industristandard på en hensiktsmessig måte
- behersker alle elementer av compositing-prosessen
- kan planlegge og utføre VFX-sekvenser fra start til sluttprodukt med tanke på historiefortelling, teknisk gjennomføring og kunstnerisk utførelse
- 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 i sin egen problemløsning
- kan anvende et profesjonelt kameratrackingverktøy
- kan sette sammen en profesjonell VFX-showreel med sine beste arbeider
- kan bidra i weeklies og formidle shot-progresjon

Generell kompetanse

Kandidaten ...

- har innsikt i etiske problemstillinger i forbindelse med VFX-faget, slik som regler for bruk av forskning, kunstnerisk materiale og generelle kopirettigheter
- kan jobbe på produksjoner innenfor rammene av en profesjonell pipeline og shottrackingverktøy
- 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 visualisere og kommunisere sine ideer på en effektiv måte
- er lydhør ovenfor alle faglige funksjoner i et team, tar hensyn til deres innspill og henvisninger samtidig som en selv kan formidle egne faglige krav og hensyn, har en forståelse for hvordan en kan finne, påpeke og justere feil og mangler, og bidrar gjennom dette til å utvikle en god praksis

3. Studiets struktur

Bachelor i Visual Effects 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 22,5 studiepoeng som er felles med andre studieprogram innen fagområdet og spesialiseringsemner på tilsammen 127,5 studiepoeng som er spesifikke for studieprogrammet, samt en bacheloroppgave på 30 studiepoeng.

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

Bachelor i Visual Effects				
1. semester	Intro til VFX 7,5 sp	Tegning og visuell kommunikasjon 7,5 sp	VFX produksjon 1 7,5 sp	Bransjeforståelse og historie 7,5sp
2. semester	3D-grafikk for VFX 1: Modellering og teksturering 7,5 sp	Compositing 1 7,5 sp	Fotografi 7,5 sp	Farge og design 7,5 sp
3. semester	3D-grafikk for VFX 1: Lyssetting og shading 7,5 sp	Compositing 2 7,5 sp	Filmfotografi 7,5 sp	VFX produksjon 2 7,5 sp
4. semester	Valgemne 7,5 sp	Compositing 3 7,5 sp	VFX produksjon 3 15 sp	
5. semester	Preproduksjon 7,5 sp	VFX produksjon 4 22,5 sp		
6. semester	Bacheloroppgave 30 sp			

Spesialiseringsemner	Fagområdeemner
----------------------	----------------

3.1 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.

I det første året vil fokuset være det grunnleggende innen kunst og film samt å gi en innføring i VFX håndverket. Den estetiske sansen bli utviklet gjennom emner som Tegning og visuell kommunikasjon, Fotografi, Lyssetting og Farge og Design. Her lærer studenten om grunnleggende konsepter som komposisjon, perspektiv og samspillet mellom farger. Studenten også bli kjent med 3D grafikk samt få en dypere forståelse av VFX prosessen.

Studenten starter også compositing sporet i andre semester. Dette første året gir studenten et godt fundament å bygge videre på.

I det andre året vil studenten få mulighet til å jobbe på et VFX-prosjekt av praktisk tverrfaglig karakter. Det kan være samarbeid med studenter fra fagområdet for film og medier, samt studenter fra andre fagområder, som f.eks. Fra Bachelor i maske- og hårdesign. Forståelse for filmspråket utvikles videre i emnet Filmfotografi ved å arbeide med 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 samt å digitalt lyssette scener i et 3D-program.

Studenten vil også lære løsnings-orienterte teknikker som å filme sine egne effekter og compositing-sporet fortsetter med mere avanserte teknikker som compositing i et 3D-system og 2.5D-compositing samt integrering av rendrede CG-elementer.

I 4. semester skifter fokuset noe fra undervisning i form av forelesninger til at studentene i større og større grad jobber med større og mere komplekse VFX-prosjekter. På dette nivået har de fått et solid fundament av kunnskap i en rekke emner innen VFX og bruker nå denne kunnskapen til å opparbeide seg erfaring ved å jobbe i større prosjekter som i så stor grad som mulig ligner på prosjekter som de vil støte på i VFX-industrien. Her tar vi også i bruk matchmoving og mattepaint-teknikker som gir studentene mulighet til å skape realistiske, men digitalt produserte omgivelser. Her vil de også kunne jobbe sammen med VFX-industrien for å få erfaring med faktiske prosjekter i industrien.

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, 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 for å oppnå en oppgave av meget høyt kunstnerisk og teknisk nivå.

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

Bachelor studiet i Visual Effects gir bred kunnskap til å bidra kreativt i film, tv og spill produksjoner. Sentralt gjennom hele studiet vil det være et fokus på den kunstneriske utviklingen. Kunstneriske temaer som komposisjon vil ikke bare gjennomgås i ett emne, men vil være en ramme rundt alle emnene i studieprogrammet.

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

Det vil være et fokus 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 ukentlig presentasjoner og innleveringer i weeklies vil studentene lære å jobbe iterativt.

Forankringen til KU/FOU 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 preg på produksjoner visuelt og fortellermessig. Utdanningen tar sikte på å utdanne tekniske kunstnere som etter hvert skaper sitt eget uttrykk og særpreg og kan reflektere og videreutvikle dette videre. Faglærere vil bidra med kunstnerisk utvikling i sitt arbeide, men også gjestelærere/timelærere vil bidra med kontinuitet og videreutvikling av faget. På den teknologiske siden er VFX i en stadig utvikling og her kan man se et stort potensial for forskning og utvikling i samarbeid med teknologiavdelingen, bransjen og andre forskningsmiljø i forhold til verktøyutvikling, simulering av data til effektbruk, nye teknikker m.m.

3.2 Emner 1. studieår

Emner	Studiepoeng	Beskrivelse
Intro til VFX	7,5	Arbeidet med emnet skal gi studenten en grunnleggende forståelse hva Visual Effects (VFX) er og hvordan det blir brukt i filmskapning. 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.
Tegning og visuell kommunikasjon	7,5	Gjennom grunnleggende tegne og skisseteknikker vil studentene lære å observere samt få en innføring i hvordan de kan kommunisere sine ideer visuelt.
VFX produksjon1	7,5	Visual Effects (VFX) handler om å skape verdener som ikke finnes og som noen ganger er bedre enn virkeligheten selv. I dette emnet får studentene ta en VFX produksjon fra manus til ferdig bilde. Studentene får en praktisk innføring i grunnleggende VFX konsepter. Gjennom å løse realistiske produksjonsproblemer vil de bli kjent med begreper, metoder, teknikker og verktøy som brukes i post-produksjon. Emnet bygger på intro til VFX emnet.
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 dataspill i et bransjeperspektiv, inkludert hvordan organisatoriske prinsipper og teknikker fungerer i de ulike bransjene. Siste halvdel omhandler historien til henholdsvis 3D-, VFX- og dataspill-bransjen og vil se på viktige milepæler og teknikker innenfor hvert enkelt felt. Studentene deles her inn i grupper etter studieprogram.

3D-grafikk for VFX 1: Modellering og teksturering	7,5	Hensikten med emnet er å gi studentene en innføring i 3D-grafikk. Studentene vil få grunnleggende ferdigheter innen modellering og lyssetting av digitale 3D objekter med tanke på integrering i en VFX arbeidsprosess.
Compositing 1	7,5	Dette emnet skal gi studenten en solid innføring i et profesjonelt compositing-verktøy. Studenten vil få en systematisk gjennomgang av verktøyets grensesnitt og nodene som ble introdusert på 1. semester. Gjennom arbeidet med emnet skal studenten videreutvikle forståelsen av colorspace, rotoscoping, paint/cleanup, fargekorrigering og keying. Gjennom hele emnet vil studenten jobbe i en VFX pipeline(arbeidsprosess) og få ukentlig tilbakemelding i weeklies. Emnet er starten på compositing sporet. Ved å løse produksjonsrelaterte oppgaver får studenten et solid fundament å bygge videre på samt bli komfortable med grunnleggende VFX arbeidsoppgaver. Emnet bygger på intro til VFX og VFX produksjon1.
Fotografi	7,5	Emnet gir studentene en innføring i fototeknikk med fokus på komposisjon og eksponering/lyssetting. Studentene vil lære å se motiver gjennom kamera linsen.
Farge og design	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.

Tabell 1. Emner 1. studieår

3.3 Emner 2. studieår

Emner	Studiepoeng	Beskrivelse
3D-grafikk for VFX 2: Lyssetting og shading	7,5	I dette emnet vil studentene lære profesjonelle VFX lyssetting og rendering teknikker.
Compositing 2	7,5	Compositing 2 bygger videre på Compositing 1 emnet. Studentene vil blant annet lære om integrering av CG rendrede elementer samt mer komplekse noder, LUT's, expressions og Gizmos, og 3D-systemet. Beskrivelse med vekt på hvorfor dette emnet er viktig for studentene.
Compositing 3	7,5	Compositing 3 bygger på Compositing 2 og ser videre på avanserte emner innen compositing som mattepaint og mere avansert bruk av 3D-systemet i compositing softwaren. Kurset er bygget opp rundt noen større oppgaver som simulerer større shots som man vil kunne få tildelt i et VFX-studio.
Filmfotografi	7,5	I dette emnet vil studentene 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.

VFX produksjon 2	7,5	I VFX-produksjon 2 deltar studenten i et realistisk VFX-prosjekt med relativt høye krav til kvalitet og utførelse.
VFX produksjon 3	15	I VFX-produksjon 3 vil studenten gjennomføre en VFX-produksjon med relativt høye krav til kvalitet og utførelse. Studentene vil også få erfaring med on-set data innhenting.

Tabell 2. Emner 2. studieår

3.4 Emner 3. studieår

Emner	Studiepoeng	Beskrivelse
Preproduksjon	7,5	I dette emnet skal studentene lære å planlegge en VFX produksjon.
VFX produksjon 4	22,5	I VFX-produksjon 4 vil studenten gjennomføre en VFX-produksjon med høye krav til kvalitet og utførelse.
Bachelor-oppgave	30	Se 3.6 Bacheloroppgave.

Tabell 3. Emner 3. studieår

3.5 Valgemner

For Bachelor i Visual Effects er det lagt opp til at studenter tar valgemner ved 4. semester som tilsammen utgjør 7,5 studiepoeng. Oppdatert informasjon om valgmuligheter gis på Høgskolen Kristianas nettsider og gjennom læringsplattformen.

3.6 Bacheloroppgave

I det tredje året arbeider studentene med en omfattende eksamensoppgave: En VFX produksjon basert på konseptet som ble utviklet i Preproduksjon. Oppgaven skal være en profesjonell produksjon av høy kvalitet og stiller større krav til selvstendighet.

Oppgaven skal være en profesjonell produksjon. Produksjonen omfatter ideutvikling, research, manus, preproduksjon, opptak og etterarbeid og tar utgangspunkt i de ideer og problemstillinger en kom frem til gjennom arbeidet i emnet 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.

I tillegg skal studenten produsere en showreel og CV som kan presenteres for bransjen.

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.

Ordninger for internasjonalisering kan omfatte en rekke aktiviteter, slik som bruk av internasjonal litteratur, internasjonale gjesteforelesere, utenlandske studenter på innveksling eller studenters deltagelse på internasjonale konferanser eller workshops i utlandet (listen er ikke uttømmende).

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

4.2 Ordninger for internasjonal studentutveksling

Når det gjelder ordninger for internasjonal studentutveksling har Høgskolen følgende mobilitetsprogram:

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

For Bachelor i Visual Effects tilrettelegges det for utveksling 3. semester. Høgskolen 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, arbeidsmåte og øvinger brukes for å introdusere nye begreper og sammenhenger, samt innøve ferdigheter og samhandling for å oppnå et godt læringsutbytte. Studiet har prosjektarbeid for å i praksis anvende ferdigheter og forståelse til å løse mer komplekse problemstillinger. Det forventes i tillegg en stor grad av egenarbeid av studentene.

Studentenes læringsbevegelse kan beskrives som kontinuerlig samspill mellom teoriformidling, ferdighetsbyggende arbeid, praktisk anvendeliggjøring og realisering av kompetanse gjennom prosjekter og produksjoner. Dette samspillet gjentas 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 enten bachelorprosjekt i en ekstern bedrift eller i samarbeidsprosjekt med film og spill studentene i utvikling av film eller spill.

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.