Spill og opplevelsesteknologi

Se studieprogram

Høst 2023 (1. semester)

Programming Fundamentals	SPO1110 10 sp
Game Development with GameLab 1	SPO1004 10 sp
Foundation of Drawing and Digital Painting	SPO1005 10 sp

Vår 2024 (2. semester)

Game Lab - 2 Learning from History	SPO1311 10 sp
Media and Games – History and Culture	SPO1006 10 sp
Programming 3D Games	SPO1000 10 sp

Høst 2024 (3. semester)

Game Lab 3 - Serious Games	SPO2110 10 sp
Ethics and Professionalism	SPO1007 10 sp
Sound for Games	SPO1003 5 sp
Programming Online Apps	SPO2160 5 sp

Vår 2025 (4. semester)

Game Lab 4 - Entertainment Technologies	SPO2120 10 sp
Entertainment Technologies and Game Design	SPO2003 10 sp
CG-art	SPO2002 10 sp

Høst 2025 (5. semester)

Game Lab 5 - Games for learning	SPO2005 10 sp
Artificial Intelligence for Games	SPO2001 10 sp
Research methods	MET1003 10 sp

Vår 2026 (6. semester)

Game Lab 6 Capstone Project	SPO2161 20 sp
Mobile Networked Apps	SPO2007 10 sp

Beskrivelse av studiet

Studiet gir yrkesrettet kunnskap om utvikling av digitale produkter, tjenester og spill for ulike brukergrupper. Det handler om å utvikle digitalt innhold i form av tjenester, spill og produkter hvor formålet er relatert til opplæring, opplevelser, underholdning, reklame og andre tjenester.

Kandidaten får et solid grunnlag innen programmering, tradisjonell kunst, spilldesign, 3D asset creation for spill og ludology. All undervisning foregår på engelsk.

Kandidaten lærer programmering og bruk av avanserte programmer og dataverktøy for å lage spill og spennende grensesnitt for nett (2D og 3D), mobile tjenester, generelle nettsteder og spesialtilpassede enheter i opplevelsessentra.

Mål for studiet

Målet for studiet er å gi kompetanse til utvikling av digitale tjenester, presentasjoner og spill for anvendelse i mobile enheter, opplæring, opplevelser, tjenesteyting og underholdning. En slik kompetanse består av kunnskap fra ulike fagområder som programmering, spilldesign, brukergrensesnitt, pedagogikk, simulering, spillutvikling, samt driftsmessige forhold for å lagre og distribuere slike IT-systemer.

Studiet inneholder emner som gir kompetanse til å utvikle aktuelle tjenester, presentasjoner og spill:

spilldesign og -utvikling
spillprogrammering og animering (i 2D og 3D)
mobil teknologi og databaser
prosjektarbeid, innovasjon og entreprenørskap

Spilldesign og -utvikling: I første studieår vil du få innføring i designprinsipper for spillutvikling og hvordan man utvikler spillapplikasjoner for web. Dette gir grunnlaget for videreutvikling av mer avanserte spillapplikasjoner som emner på 2. og 3. studieår vil ta deg videre i. Det fokuseres også på egenskaper som historiefortelling og tegning.

Spillprogrammering og animasjon i 2D og 3D: Enkelte emner gir deg fordypning innen programmering og animasjon for både 2D- og 3D-applikasjoner. I tillegg vil du tilegne deg ferdigheter og kunnskaper for utvikling, styring og dokumentasjon av spillapplikasjoner med

riktig funksjonalitet og et brukergrensesnitt som gir brukerne en god opplevelse.

Mobil teknologi og databaser: Utvikling av spill krever også forståelse for lagringsstrukturer og organisering av informasjon som skal benyttes i tilknytning til spill og utveksling av data via nett. Kunnskaper og ferdigheter innen databaser, spillteknologier og krav i tilknytning til mobile nettverk er derfor også et viktig element i studiet.

Prosjektarbeid, innovasjon og entreprenørskap: Studiet har i hele studieløpet stort fokus på prosjekt- og teamarbeid. Som student blir du knyttet opp mot eksterne oppdragsgivere og må lære å håndtere problemstillinger både individuelt og i grupper. Vi jobber også mye med innovasjon og entreprenørskap. Det arrangeres blant annet gründercamp og det gjennomføres et eget emne der studentene utvikler forretningsideer innenfor kreative næringer. Flere studenter velger også å starte studentbedrift, og universitetet legger spesielt til rette for dette.

Læringsutbytte

Etter å ha gjennomført studiet skal kandidaten ha

Kunnskaper

inngående kunnskaper innen fagområdet spilldesign
grunnleggende og videregående kunnskaper innen ulike programmeringsspråk relevante for spillutvikling
grunnleggende og videregående kunnskaper innen utforming og implementering av enkel animasjon for bruk innen digitale spill
grunnleggende og videregående kunnskaper innen 3D-modellering, rigging og rendering
gjennomgående og inngående kunnskaper innen innovasjon og entreprenørskap, relevant for fagområdet
grunnleggende og videregående kunnskaper omkring lydproduksjon og viktigheten av lydopplevelse i digitale spill
inngående kunnskaper omkring historie, dannelse, etikk, lovverk og moral, relevant for fagområdet

Ferdigheter

inngående ferdigheter innen fagområdet prosjektplanlegging, prosjektledelse, oppfølging og dokumentasjon
inngående ferdigheter innen prosessledelse av prosjekter for utvikling av kreative, digitale produkter
grunnleggende og videregående ferdigheter innen programmering og programmeringsspråk relevante for spillutvikling
grunnleggende og videregående ferdigheter innen utforming og implementering av enkel animasjon for bruk innen digitale spill
grunnleggende og videregående ferdigheter innen 3D-modellering, rigging og rendering
grunnleggende og videregående ferdigheter innen lydproduksjon for kreative digitale produkter
grunnleggende kunstneriske ferdigheter for kommunikasjon og skissering av kreative ideer og konsepter

Generell kompetanse

god og inngående kompetanse innen etikk og dannelse for fagområdet
god og inngående kompetanse innen temaet spillavhengighet og hvordan man kan dette kan håndteres, sett fra et spillutvikler-perspektiv
god og inngående kompetanse innen samarbeidslæring og viktigheten av god kommunikasjon og gode kommunikasjonsrutiner for å holde god flyt i spillutviklingsprosjekter

Opptakskrav

Opptak til studieprogrammet krever generell studiekompetanse, innlevering av portfolio/showreel og motivasjonsbrev.

Informasjon om innsending av portfolio/showreel og motivasjonsbrev vil bli sendt til søkere etter at søknadsfristen er ute.

Søkere som ikke har generell studiekompetanse, og er 25 år eller eldre, kan søke om opptak på grunnlag av realkompetanse.

Realkompetanse

Ved realkompetansevurdering vektlegges at søkeren har grunnleggende IT-ferdigheter tilsvarende datakortet, engelskkunnskaper slik at man er i stand til å lese engelsk faglitteratur og norskferdigheter slik at man er i stand til å skrive rapporter.

Yrkesmuligheter

Studiet kvalifiserer for arbeid med utvikling av spill og digitale produkter innen spill-, medie-, underholdnings-, forlags- og reklamebransjen.

Videre utdanning

Etter fullført bachelorgradsstudium kan du søke opptak på mastergradsstudium innen fagfeltet.

Utenlandsopphold

Det blir mer og mer vanlig at studenter tar et semester i utlandet som del av en bachelorgrad. Ta kontakt med lærerne på studiet eller studieveilederne etter at studiet er i gang for nærmere informasjon om mulighetene. Studenter kan primært reise på utveksling sitt fjerde semester i studieprogrammet.

Per 1. januar 2022 er følgende institusjoner inne med Erasmus+ utvekslingsavtaler mot dette studieprogrammet: U-tad - Madrid (Spania), Breda University of Applied Sciences (Nederland), Saxion University of Applied Sciences (Nederland) og Complutence University of Madrid (Spania).

Kostnader

Semester- og kopinoravgift.
Det kreves at studentene har egen bærbar PC som dekker maskinvarekrav til programvare tilknyttet studiet. Denne maskinen må medbringes til skolen alle dager. Se gjeldende kravspesifikasjoner under «IT-tjenester» på universitetets nettsider.

Det kreves også at den enkelte student har egne lagringsmedier som dekker behovet for lagring av ulike filer til de enkelte emner.

Eksamen og vurderingsformer

Studiet har varierte vurderingsformer ut fra hva som er mest hensiktsmessig i gitt emne. De mest vanlige er mappevurdering, prosjektrapporter, hjemmeeksamen, skriftlig og muntlig eksamen.

Vurderingsordning/eksamen for emner i dette studieprogrammet er beskrevet i Studentweb.

Exams and assessments for courses in this study program is described in Studentweb.

Programevaluering

Studentevaluering gjennomføres i studie- og emneplaner.