Blekinge Tekniska Högskola
Institutionen för teknik och estetik

Revision: 2,1
Dnr: BTH-4.1.14-0018-2020

KURSPLAN

Visuell estetik

Visual Aesthetics

15 högskolepoäng (15 credits)

Kurskod: ME1619
Huvudområde: Medieteknik
Utbildningsområde: Teknik
Utbildningsnivå: Grundnivå
Fördjupning: G1F - Grundnivå, har mindre än 60 hp kurs/er på grundnivå som förkunskapskrav

Ämnesgrupp: Datateknik
Undervisningsspråk: Svenska men undervisning på engelska kan förekomma.
Gäller från: 2020-08-31
Fastställd: 2020-06-17

---

1. **Beslut**
   Denna kurs är inrättad av dekan 2019-11-25. Kursplanen är fastställd av prefekten vid institutionen för teknik och estetik 2020-06-17 och gäller från 2020-08-31.

2. **Förkunskapskrav**
   För tillträde till kursen krävs genomgången kurs Gestaltande speldesign, 7,5 hp eller Funktionell visuell design, 15 hp.

3. **Syfte och innehåll**

   3.1 Syfte
   Kursen syftar till att ge studenten möjlighet att bredda förståelsen för visuella uttryck och kulturella kontexter för att kunna argumentera för sina val i gestaltande processer.

   3.2 Innehåll
   Kursen ger en introduktion till visuell estetik genom presentation och diskussion av estetiska idéer och tematiker kopplat till medieteknik. Kursen innehåller också analys och diskussion av samtida visuella uttryck, samt genomgång av metoder för konceptarbete.

4. **Lärandemål**
   Följande lärandemål examineras i kursen:

   4.1 Kunskap och förståelse
   Efter genomförd kurs ska studenten:
   •känna till centrala begrepp inom visuell estetik
   •känna till olika visuella estetiska uttryck och kulturella kontexter

   4.2 Färdighet och förmåga
   Efter genomförd kurs ska studenten:
   • kunna genomföra en gestaltande undersökning med utgångspunkt i kursens innehåll

   4.3 Värderingsförmåga och förhållningssätt
   Efter genomförd kurs ska studenten:
   •föra ett konstruktivt samtal utifrån egna och andras estetiska val
   •föra ett konstruktivt samtal utifrån medietekniska och estetiska aspekter

5. Läraktiviteter

Kursinnehållet introduceras i föreläsningar och diskussionsseminarier och tillämpas genom analys av samtida spel- film- eller konstuttryck samt genom undersökning i projektform. Med stöd av metoder för konceptarbete samt kontinuerlig handledning genomför studenten en undersökning som pågår under hela kursen. I ett avslutande seminarium diskuteras studentens estetiska val i förhållande till undersökningens syfte.

6. Bedömning och examination

Examinationsmoment för kursen

Kod	Benämning	Omfattning	Betyg
2010	Undersökning	10 hp	GU
2020	Seminarium	2,5 hp	GU
2030	Inlämningsuppgift	2,5 hp	GU

Kursen bedöms med betygen G Godkänd, UX Underkänd, något mer arbete krävs, U Underkänd.

I kurstillfällets kurs-PM framgår i vilka examinationsmoment som kursens lärandemål examineras samt gällande bedömningsgrunder.

Examinator kan, efter samråd med högskolans FUNKA-samordnare, fatta beslut om anpassad examinationsform för att en student med varaktig funktionsvariation ska ges en likvärdig examination jämfört med en student utan funktionsvariation.

7. Kursvärdering

Kursvärdering ska göras i enlighet med BTH:s beslut om frågeställning i kursvärderingar och beslut om process för hantering och uppföljning av kursvärderingar.

8. Begränsningar i examen

Kursen kan ingå i examen men inte tillsammans med annan kurs vars innehåll, helt eller delvis, överensstämmer med innehållet i denna kurs.

9. Kurslitteratur och övriga lärresurser

Kurslitteratur:

Wallenstein, S.-O. (2008). Uppfinnandet av estetiken. Tidskrift för litteraturvetenskap. 38(3/4), 61–74.
Tavinor, G. (2010). Videogames and Aesthetics. Philosophy Compass. 5(8). 624-634. doi:10.1111/j.1747-9991.2010.00317.x
Stanczak, G.C. All photos lie: Images as data. (2012). (pp. III113). London: SAGE Publications Ltd. doi:10.4135/9781446268520.n41
Sontag, S. (1966). Against interpretation. London: Vintage.
Hunicke, R., Leblanc, M. & Zubek, R. (2004). MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. AAAI Workshop - Technical Report. 1.

Referenslitteratur:

Danius, S., Sjöholm, C., & Wallenstein, S. (2012). Aisthesis: Estetikens historia. Stockholm: Thales.
Youn-Kyung, L., Stolterman, E. & Tenenberg, J. (2008) The Anatomy of Prototypes: Prototypes as Filters, Prototypes as Manifestations of Design Ideas. ACM Transactions on Computer-Human Interactions. 15(2), 7:1-27.
Löwgren, J., & Stolterman, E. (2004). Design av informationsteknik: Materialet utan egenskaper (2., [rev. och utök.] uppl. ed.). Lund: Studentlitteratur. 102-115.

Övriga lärresurser:

Övriga resurser och webblänkar tillgängliggörs på kurssajt. Specifik litteratur för undersökning tas fram i samråd med handledare utifrån valt undersökningsområde