



KURSPLAN

Medieteknisk prototyputveckling Prototype Development for Media Technology 15 högskolepoäng (15 credits)

Kurskod: ME1625

Huvudområde: Medieteknik

Utbildningsområde: Teknik

Utbildningsnivå: Grundnivå

Fördjupning: GIF - 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: 2020-01-27

1. Beslut

Denna kurs är inrättad av dekan 2019-11-29. Kursplanen är fastställd av prefekten vid institutionen för teknik och estetik 2020-01-27 och gäller från 2020-08-31.

2. Förkunskapskrav

För tillträde till kursen krävs att någon av följande kurser är genomgången: Grunder i digitala spel 15 hp, Grunder i digital ljudproduktion 15 hp, Grunder i digital bildproduktion 15 hp.

3. Syfte och innehåll

3.1 Syfte

Kursen syftar till att studenten ska bredda och fördjupa sina medietekniska praktiker och kunskaper genom prototyper, som utforskar, prövar och omförhandlar digitala och analoga samspel, motstånd och gränsdragningar.

3.2 Innehåll

I kursen utforskar och tillämpar studenten digital-analog medieteknik, där tekniker såsom augmented/virtual reality, omslutande video, 3D-scanning, 3D-printing, soundscape exempelvis skulle kunna ingå. Studenten arbetar utforskande och praktiskt mot tematiska upplevelser.

4. Lärandemål

Följande lärandemål examineras i kursen:

4.1 Kunskap och förståelse

Efter genomförd kurs ska studenten:

- kunna beskriva exempel på existerande tillämpningar med utgångspunkt i digital-analog medieteknik
- kunna förklara teknik som studenten använder i sina undersökningar på ett ändamålsenligt sätt

4.2 Färdighet och förmåga

Efter genomförd kurs ska studenten:

- kunna tillämpa digitala tekniker i fysiska rum
- kunna tillämpa analoga tekniker i digitala rum
- kunna presentera sin undersökning på ett tillgängligt sätt

4.3 Värderingsförmåga och förhållningssätt

Efter genomförd kurs ska studenten:

- kunna diskutera hur digitala tekniker påverkar fysiska rum
- kunna diskutera hur analoga tekniker påverkar digitala rum
- kunna motivera sin undersöknings relevans med stöd i källor
- kritiskt bedöma och argumentera kring den framtagna lösningens kvalitet

5. Läraaktiviteter

Med stöd av workshops som introducerar digitala och analoga tekniker, seminarier och kontinuerlig

handledning genomför studenten en medieteknisk undersökning i relation till kursens innehåll. Studenterna i kursen arbetar tillsammans med medietekniska undersökningar i mindre grupper samt individuellt med en essätext. Undervisningen ges i huvudsak på svenska men undervisning på engelska kan förekomma.

6. Bedömning och examination

Examinationsmoment för kursen

Kod	Benämning	Omfattning	Betyg
2010	Undersökning	15 hp	GU

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

Kursens avslutande examination genomförs baserat på ett material bestående av en medieteknisk undersökning med tillhörande vetenskaplig poster som visas i en utställning samt en essä, i vilken studenten redogör för och kritiskt argumenterar kring sin undersökning.

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

Artikelkompendium presenteras vid kursstart och görs tillgängliga via aktuell lärplattform.

10. Övrigt

Denna kurs ersätter kursen MEI589