



KURSPLAN

Realtidsplattformar för upplevelser i 3D

Real-time platforms for 3D experiences

7,5 högskolepoäng (7.5 credits)

Kurskod: MEI635

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: 2020-08-30

Fastställd: 2020-06-05

1. Beslut

Denna kurs är inrättad av dekan 2020-06-05. Kursplanen är fastställd av prefekten vid institutionen för teknik och estetik 2020-06-05 och gäller från 2020-08-30.

2. Förkunskapskrav

För tillträde till kursen krävs genomgången kurs Gestaltande programmering 7,5 hp.

3. Syfte och innehåll

3.1 Syfte

Kursen syftar till att studenten ska skaffa sig grundläggande kunskaper i realtidsplattformar för att skapa upplevelser i 3D. Kursen syftar även på processen att skapa det audiovisuella innehållet som krävs för upplevelsen.

3.2 Innehåll

Kursen introducerar och behandlar realtidsrendering i 3D, vilket innefattar:

- 3D och realtidsrendering i 3D
- realtidsrenderings-plattformar
- material och filformat
- ljud och ljussättning
- skriptning och interaktivitet

4. Lärandemål

Följande lärandemål examineras i kursen:

4.1 Kunskap och förståelse

Efter genomförd kurs ska studenten:

- På en grundläggande nivå kunna redogöra för processen för en "content pipeline" utifrån ett innehållsskapande till realtidsplattformar
- På en grundläggande nivå kunna redogöra för hur en 3D-applikation fungerar
- Kunna lista olika plattformar för realtidsrendering i 3D och dess olika tillämpningsområden.

4.2 Färdighet och förmåga

Efter genomförd kurs ska studenten:

- kunna konstruera en interaktiv audiovisuell applikation i 3D genom en plattform för realtidsrendering i 3D

4.3 Värderingsförmåga och förhållningssätt

Efter genomförd kurs ska studenten:

- Kunna motivera olika tillämpningsområden för realtidsrenderings-plattformar i 3D
- Kunna argumentera kring val i sin medietekniska gestaltning

5. Läraktiviteter

I kursen introduceras och tränas realtidsplattformar för upplevelser i 3D genom föreläsningar som går igenom teori och workshops där studenten, tillsammans med lärare, tillämpar teorin. Studenten löser under kursen övningsuppgifter, designade för att under handledning utmanas i sitt lärande. Övningsuppgifter syftar till att studenten individuellt ska träna specifika delar av kursens innehåll inför sin undersökning.

I en undersökning får studenterna sedan tillämpa innehållet som introducerats i kursen. Undersökningen ska även innehålla en vetenskaplig text lämnas in som kopplar ihop det gestaltande arbetet med ett resonemang kring sina val i undersökningen och gestaltningen.

6. Bedömning och examination

Examinationsmoment för kursen

Kod	Benämning	Omfattning	Betyg
2110	Undersökning	7,5 hp	GU

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

Studenten erbjuds två tillfällen till examination inom 12 månader efter ordinarie examinationstillfälle. För följande 24 månader erbjuds ett examinationstillfälle per 12-månadersperiod på grund av befintliga resurser. Student som uttömt sina möjligheter enligt ovan kan begära ytterligare examinationstillfälle. Beslut om sådan utökning av antalet examinationstillfällen fattas av prefekt.

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

Aktuella webblänkar och kurskompendium samt övriga lärresurser presenteras vid kursstart och görs tillgängliga via kurssajt