



KURSPLAN

Produktion av digitala upplevelser Production of digital experiences 15 högskolepoäng (15 credits)

Kurskod: MEI640

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: 2022-01-17

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 2022-01-17.

2. Förkunskapskrav

För tillträde till kursen krävas avklarad kurs Gestaltande programmering 7,5 hp samt genomgången kurs Realtidsplattformar för upplevelser i 3D 7,5 hp.

3. Syfte och innehåll

3.1 Syfte

Kursen syftar till att studenten ska tillämpa sina färdigheter inom digital medieteknik samt att ge specialkunskaper inom arbetsmetodik, gruppdynamik, idéarbete samt produktionsmodeller.

3.2 Innehåll

Kursen börjar med repetition av viktig professionskunskap och verktyg för skapande av digitala upplevelser, för att säkerställa att samtliga kursdeltagare utgår från en liknande kunskapsnivå. Kursen behandlar områden och ämnen som är centrala för produktion inom digitala medier inom huvudområdet medieteknik, innefattande idéarbete och produktionskunskap, centrala processer och verktyg för genomförande av projekt.

4. Lärandemål

Följande lärandemål examineras i kursen:

4.1 Kunskap och förståelse

Efter genomförd kurs ska studenten:

- Kunna förklara teknik som används i undersökningar.
- Grundläggande kunskap om relevanta projektmetoder.

4.2 Färdighet och förmåga

Efter genomförd kurs ska studenten:

- Kunna genomföra en förproduktion utifrån givna ramar
- Grundläggande kunna tillämpa produktionsmetoder i produktion av en digital upplevelse
- Grundläggande kunna tillämpa projektmetoder i en produktion.

4.3 Värderingsförmåga och förhållningssätt

Efter genomförd kurs ska studenten:

- Värdera projektmetoder och undersökning i förhållande till varandra.

5. Läraktiviteter

Kursinnehållet introduceras i föreläsningar och workshops där studenten introduceras till projekt-, produktionsmetoder för digitala upplevelser. Studenten undersöker och vidareutvecklar sina professionskunskaper genom en gestaltande produktion som presenteras vid en avslutande presentation.

6. Bedömning och examination

Examinationsmoment för kursen

Kod	Benämning	Omfattning	Betyg
2205	Förproduktion	4,5 hp	GU
2215	Projektuppgift	9 hp	GU
2225	Presentation	1,5 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 kurstillfallets 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

Artikkelkompendium presenteras vid kursstart och görs tillgängliga via aktuell lärplattform.