



KURSPLAN

Virtuell produktion Virtual production 7,5 högskolepoäng (7.5 credits)

Kurskod: MEI654

Huvudområde: Medieteknik

Utbildningsområde: Teknik

Utbildningsnivå: Grundnivå

Fördjupning: G2F - Grundnivå, har minst 60 hp kurs/er på grundnivå som förkunskapskrav

Undervisningsspråk: Svenska

Gäller från: 2023-08-28

Fastställd: 2023-03-01

1. Beslut

Denna kurs är inrättad av dekan 2022-02-24. Kursplanen är fastställd av prefekten vid institutionen för teknik och estetik 2023-03-01 och gäller från 2023-08-28.

2. Förkunskapskrav

För tillträde till kursen krävs 90 hp avklarade i huvudområdet medieteknik.

3. Syfte och innehåll

3.1 Syfte

Kursen syftar till att studenten ska skaffa sig praktiska kunskaper i att arbeta med virtuell produktion.

3.2 Innehåll

Kursen inleds med en omvärldsorientering inom området virtuell produktion och dess tillämpningsområden. Studenten introduceras till tekniska grunder och metodik för virtuell produktion som sedan tillämpas i ett projektarbete.

4. Lärandemål

Följande lärandemål examineras i kursen:

4.1 Kunskap och förståelse

Efter genomförd kurs ska studenten kunna:

- beskriva området virtuell produktion och resonera om tillämpningsområden
- redogöra för hur tekniker inom sin programprofil kan tillämpas inom virtuell produktion
- redogöra för produktionsprocesser inom virtuell produktion

4.2 Färdighet och förmåga

Efter genomförd kurs ska studenten kunna:

- för en given kontext bearbeta material och använda det i en realtidsmiljö anpassad för virtuell produktion
- i samverkan realisera en virtuell produktion som består av multipla digitala och fysiska lager

4.3 Värderingsförmåga och förhållningssätt

Efter genomförd kurs ska studenten kunna:

- argumentera för sina tekniska och estetiska val

5. Läraaktiviteter

Kursen börjar med en omvärldsorientering inom området virtuell produktion. Studenten deltar i föreläsningar och workshops kombinerat med egen informationssökning om områdets senaste tekniker och produktionsprocesser.

Genom individuella inlämningsuppgifter förbereder sig studenten på att arbeta med tekniker och metoder för virtuell produktion och kursens avslutande projekt.

Studenter tillämpar avslutningsvis de i kursens förvärvade kunskaperna i en projektuppgift.

6. Bedömning och examination

Examinationsmoment för kursen

Kod	Benämning	Omfattning	Betyg
2310	Inlämningsuppgift	3 hp	GU
2320	Projektuppgift	4,5 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 information inför kursstart 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

Referenslitteratur:

Kavanagh, C., & Rossney, B. (2022). Reimagining characters with unreal engine's MetaHuman creator. Packt Publishing. (ISBN: 9781801817721)

Venter, H., & Ogterop, W. (2022). Unreal engine 5 character creation, animation, and cinematics: Create custom 3D assets and bring them to life in unreal engine 5 using MetaHuman, lumen, and nanite. Packt Publishing, Limited. (ISBN 9781801812443)

Artikelkompendium presenteras vid kursstart och görs tillgängliga via aktuell lärplattform.