



## KURSPLAN

### Concept Art

### Concept Art

15 högskolepoäng (15 credits)

**Kurskod:** MEI666

**Huvudområde:** Medieteknik

**Utbildningsområde:** Teknik

**Utbildningsnivå:** Grundnivå

**Fördjupning:** GIN - Grundnivå, har endast gymnasiala förkunskapskrav

**Undervisningsspråk:** Svenska

**Gäller från:** 2023-08-28

**Fastställt:** 2023-03-01

#### 1. Beslut

Denna kurs är inrättad av dekan 2022-12-08. Kursplanen är fastställd av prefekten vid institutionen för teknik och estetik 2023-03-01 och gäller från 2023-08-28.

#### 2. Förkunskapskrav

Grundläggande behörighet

#### 3. Syfte och innehåll

##### 3.1 Syfte

Kursen syftar till att ge studenten kunskaper och färdigheter i visuell konceptutveckling för design med stöd i förståelse av estetiska uttryck och deras kontexter.

##### 3.2 Innehåll

Kursen ger en introduktion till metoder för visuell konceptutveckling och vilken roll dessa kan spela i en designprocess utifrån litteratur och existerande exempel på visuell konceptutveckling. Kursen introducerar digitala verktyg och tekniker för två- och tredimensionell visualisering. Dessa metoder och digitala verktyg tillämpas mindre inlämningsuppgifter för att sedan kunna appliceras i ett större konceptutvecklingsprojekt. Projektuppgiften syftar till att låta studenten visualisera och pröva en idé utifrån en självdefinierad kontext och syfte i en designprocess.

#### 4. Lärandemål

Följande lärandemål examineras i kursen:

##### 4.1 Kunskap och förståelse

Efter genomförd kurs ska studenten kunna:

- beskriva metoder för visuell konceptutveckling för design
- redogöra för vilken roll digitalt skissande och visuell konceptutveckling kan spela i en designprocess

##### 4.2 Färdighet och förmåga

Efter genomförd kurs ska studenten kunna:

- tillämpa två- och tredimensionella digitala verktyg för visualisering i en konceptutvecklingsprocess
- tillämpa metoder för visuell konceptdesign med en specifik kontext och med ett specifikt syfte

##### 4.3 Värderingsförmåga och förhållningssätt

Efter genomförd kurs ska studenten kunna:

- motivera egen visuell konceptdesign utifrån medietekniska och estetiska aspekter
- diskutera andras visuella konceptdesign utifrån medietekniska och estetiska aspekter
- diskutera visuell konceptdesign utifrån dess kontext och syfte

#### 5. Läroaktiviteter

Kursinnehållet introduceras i föreläsningar och seminarier, samt i workshops där studenten introduceras till

metoder, verktyg och tekniker för visuell konceptutveckling.  
Viss undervisning på engelska kan förekomma.

## 6. Bedömning och examination

Examinationsmoment för kursen

Kod	Benämning	Omfattning	Betyg
2310	Inlämningsuppgift	4 hp	GU
2320	Seminarie	3 hp	GU
2330	Projektuppgift	6 hp	GU
2340	Presentation	2 hp	GU

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

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

Kurslitteratur

Buxton, B. (2011). Sketching user experiences: Getting the design right and the right design (Nachdr.). Morgan Kaufmann.

Kurskompendium

Kurskompendietexter tillkommer och kommer finnas tillgängliga via kurssidan.