

# Informatik med inriktning mot digital redigering och postproduktion A

## Informatics with emphasis in Digital Editing and Post Production A

Högskolepoäng: 30

Kurskod: 2IN023

Ansvarig institution: Informatik

Ämne: Informatik

Nivå: Grund

Betygsgrader: Väl godkänd, godkänd eller underkänd

Utbildningsområde: Samhällsvetenskapligt

*Kursen ingår Programmet för digital medieproduktion. Den kan även läsas som fristående kurs och ingå i det samhällsvetenskapliga programmet eller i annan kandidat- eller magisterexamen.*

### 1. Beslut om fastställande

Kursen är inrättad av samhällsvetenskapliga fakultetsnämnden vid Umeå universitet. Kursplanen har fastställts av styrelsen för institutionen för informatik 2007-11-29 att gälla från 2008-01-21. Kursplanen har fastställts av programkommittén för programmet för digital medieproduktion 2007-12-17 att gälla från 2008-01-21.

### 2. Innehåll

**Moment 1.** Digitala medier: Teorier, traditioner och centrala begrepp, 7,5

högskolepoäng

Digital Media: Theories, Traditions and Essential concepts, 7,5 credits

**Inriktning:** Syftet med momentet är att ge grundläggande teoretisk kunskap om digitala medier. Inledningsvis behandlas digitala medier och medieprodukters roll och funktion i ett övergripande samhällsperspektiv. Teori för analys och förståelse av uppbyggnaden av upplevelser, samt upplevelsers betydelse i dagens samhälle, introduceras och behandlas. Vidare introduceras teoretiska begrepp och ramverk för analys och förståelse av digitala medier

och medieprodukters uppbyggnad och relation till andra digitala medier. De teoretiska begreppen och ramverken möjliggör en historisk överblick över digitala mediernas utveckling, såväl som en förståelse för de aktuella inbördes relationer som digitala medier har idag. Teori för analys och förståelse av underhållningens position och funktion i samhället introduceras och tillämpas i syfte att skapa förståelse för underhållning som fristående fenomen.

**Moment 2.** Grundläggande icke-linjär redigering, 7,5 högskolepoäng

Basic Non-linear Editing, 7,5 credits

**Inriktning:** Syftet med momentet är ge grundläggande kännedom om icke-linjär redigering. Under momentet behandlas och presenteras begrepp som är relevanta i relation till efterbearbetning av film och TV-produktioner. En introduktion till delar av informatikämnet med beröringspunkter till digital efterbearbetning och digital medieproduktion ingår i momentet. Här behandlas teman som berättande i digitala medier, design i teori och praktik samt designhistoria och teknikframtid.

**Moment 3.** Redigeringsteknik och postproduktion, 7,5 högskolepoäng  
Editing Technique and Postproduction, 7,5 credits  
*Inriktning:* Kursmomentet bygger vidare på momentet Grundläggande icke-linjär redigering. Momentet behandlar arbetet att förfina redan befintligt digitalt material. Under momentet arbetar studenterna med berättande, grafik, lager, färgkorrigering och så kallad motion tracking. Vidare fördjupar studenterna sina kunskaper i video- och audiosignaler och conforming, dvs. att generera olika typer av online format. Momentet avser vidare att introducera området interaktionsdesign, med specifikt fokus på grundläggande begrepp och modeller för navigering och informationsvisualisering. Syftet är framförallt att skapa förståelse för betydelsen av balanserade avvägningar mellan funktionalitet och upplevelserikedom vid design av digitala produktioner.

**Moment 4.** Design i teori och praktik, 7,5 högskolepoäng  
Design in Theory and Practice, 7,5 credits  
*Inriktning:* Syftet med momentet är att orientera i och skapa förståelse för designarbetets och designprocessens natur. Förståelsen erhålls främst genom en introduktion till teoretiska och metodologiska frågeställningar om design, samt studenternas egna reflektioner över designprocessens olika delar i samband med att de genomför ett större projektarbete. Under momentet behandlas och fördjupas även den begreppsapparat som introducerats på tidigare kursmoment.

### 3. Förväntade studieresultat

Efter avslutad kurs ska studenten kunna:  
beskriva och förklara olika digitala medier och medieprodukter samt deras relation till varandra,

utföra digital redigering och postproduktion utifrån grundläggande teori inom området,

beskriva och förklara grundläggande begrepp och metoder inom designområdet med specifikt fokus på interaktionsdesign, samt

planera och genomföra ett kortare designarbete inom digital redigering och postproduktion.

### 4. Förkunskapskrav

För att antas till kursen krävs grundläggande behörighet samt Ma B och Sh A.

### 5. Undervisningens uppläggning

Undervisningen bedrivs företrädesvis i form av föreläsningar samt handledning i samband med självstudier och genomförande av obligatoriska datorlaborationer eller andra inlämningsuppgifter. Vissa undervisningsmoment kan vara obligatoriska. Undervisningen kan ges på engelska. Under kursen introduceras och tillhandahålls nödvändiga datortillämpningar vilka studenterna ska använda på egen hand. Viss handledning ges i samband med användning av dessa tillämpningar. Goda kunskaper i skriftlig framställning och engelska är viktiga för att kunna tillgodogöra sig kursen.

Under kursen har studenterna tillgång dygnet runt till ett antal av institutionens datorsalar, med undantag för förekommande bokningar för andra kurser.

### 6. Examination

Examinationen sker normalt i form av skriftligt prov samt obligatoriska datorlaborationer eller andra inlämningsuppgifter. Som betyg ges väl godkänd, godkänd eller underkänd. För studerande som inte godkänns vid det ordinarie provtillfället anordnas normalt ytterligare

ett provtillfälle i nära anslutning härtill. För den som ej är godkänd efter två provtillfällen, ges normalt möjlighet att delta i tre särskilda därpå följande uppsamlingstillfällen. En förutsättning för deltagande är att den studerande omregistrerar sig på aktuell kurs den termin provet anordnas. För provtillfällen därutöver erfordras särskild dispens av studievägledare eller studierektor.

Studerande som utan godkänt resultat har genomgått två prov för en kurs eller en del av en kurs, har rätt att få en annan examinator utsedd, om inte särskilda skäl talar emot det. Begäran om byte av examinator handläggs av studierektor vid Institutionen för informatik.

## 7. Tillgodoräknande

Ordföranden i programkommittén för digital medieproduktion beslutar om tillgodoräknande på moment/kurs efter skriftlig ansökan. I ansökan ska anges vilket moment eller vilken kurs som ansökan avser. Bestyrkta kopior av kursbevis eller motsvarande, där det framgår lärosäte, tidpunkt, ämnestillhörighet, nivå, poängomfattning och betyg skall bifogas. Dessutom skall kursplan inklusive litteraturförteckning för de kurser som avses samt i förekommande fall uppsatsarbete bifogas.

## 8. Kurslitteratur

**Moment 1.** Digitala medier: Teorier, traditioner och centrala begrepp

Backman, Jarl (1998). *Rapporter och uppsatser*. Lund: Studentlitteratur.

Dewdney, Andrew & Ride, Peter (2005). *The New Media Handbook*. London: Taylor & Francis.

Artiklar, forskningsrapporter och utdrag ur tidskrifter och dylikt (tillhandahålls av institutionen).

*Referenslitteratur:*

McLuhan, M. (1994). *Understanding Media: The Extensions of Man*. Boston, MA: The MIT Press. Reprint edition.

Pine II, B. J. & Gilmore, J. H. (2000). The Experience Economy: Work is Theatre & Every Business a Stage. In Harvard Picard, W. R. (1998), *Affective computing*. Boston, MA: The MIT Press.

Laurel, B. (1993). *Computers as Theatre*. Reading, MA: Addison-Wesley.

**Moment 2.** Grundläggande icke-linjär redigering

Backman, Jarl (1998). *Rapporter och uppsatser*. Lund: Studentlitteratur.

Löwgren, Jonas och Stolterman, Erik (1998). *Design av informationsteknik—materialet utan egenskaper*. Lund: Studentlitteratur.

Sundstedt, Kjell (2001). *Att skriva för film*. Stockholm: Ordfront.

Artiklar, forskningsrapporter och utdrag ur tidskrifter och dylikt (tillhandahålls av institutionen).

**Moment 3.** Redigeringsteknik och postproduktion

Backman, Jarl (1998). *Rapporter och uppsatser*. Lund: Studentlitteratur.

Laurel, Brenda (Ed.). (2003). *Design Research: Methods & Perspectives*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

Artiklar, forskningsrapporter och utdrag ur tidskrifter och dylikt (tillhandahålls av institutionen).

**Moment 4.** Design i teori och praktik

Backman, Jarl (1998). *Rapporter och uppsatser*. Lund: Studentlitteratur.

Löwgren, Jonas och Stolterman, Erik (1998). *Design av informations-teknik—materialet utan egenskaper*. Lund: Studentlitteratur.

Artiklar, forskningsrapporter och utdrag ur tidskrifter och dylikt (tillhandahålles av institutionen).

*Referenslitteratur:*

Bolter, J., D. & Grusin, R. (2002). *Remediation. Understanding New Media*. Boston, MA: The MIT Press.

Dyer, R. (1992). *Only Entertainment*. London: Taylor & Francis Ltd.

Holme, Idar Magne & Solvang, Krohn Bernt (1997). *Forskningsmetodik - Om Kvalitativa och Kvantitativa Metoder*. Lund: Studentlitteratur.

Sundstedt, Kjell (2001). *Att skriva för film*. Lund: Ordfront.

Wolf, M. J. (1999). *The Entertainment Economy*. London: Penguin Books.



Umeå universitet, institutionen för informatik, 901 87 Umeå  
Telefon: 090-786 77 42. Telefax: 090-786 65 50. Texttelefon: 090-786 59 00