

Informatik med inriktning mot kreativ medieproduktion C

Informatics with emphasis in Creative Media Production C

Högskolepoäng: 30

Kurskod: 2IN021

Ansvarig institution: Informatik

Ämne: Informatik

Nivå: Grund

Betygsgrader: Väl godkänd, godkänd eller underkänd

Utbildningsområde: Samhällsvetenskapligt

Kursen ingår i programmet Digital medieproduktion där den normalt utgör den sjätte terminens studier.

1. Beslut om fastställande

Kursen är inrättad av samhällsvetenskapliga fakultetsnämnden vid Umeå universitet. Kursplanen har fastställts av styrelsen för institutionen för informatik 2008-01-18 att gälla från 2008-01-21. Kursplanen har fastställts av programkommittén för programmet för digital medieproduktion 2008-xx-xx att gälla från 2008-xx-xx.

2. Innehåll

Moment 1. Digitala medier: Trender, forskning och tendenser, 7,5 högskole-poäng
Digital Media: Contemporary Issues and Trends , 7,5 credits

Kursmomentet behandlar teoretiska och metodologiska frågeställningar i samband med design och utvärdering av digitala medier. Detta görs genom att fokusera på förhållandet mellan digitala medier och begrepp som t.ex. interaktion, kommunikation, massifikation, material, kvalitet och kreativitet. Kursmomentet avser vidare att ge möjlighet till fördjupning inom ett för studenten speciellt intressant område där aktuell forskning och frågeställningar om digitala medier kan fördjupas.

Moment 2. Avancerad designstudio, 7,5 högskolepoäng

Advanced Design Studio, 7,5 credits

Kursmomentet behandlar problem som aktualiseras i samband med designarbete genom att fokusera på förhållandet mellan

begrepp som design, kreativitet, metod, och kompetens. Syftet med momentet är att ge den studerande fördjupad kunskap om sin roll och kompetens som designer. Vidare syftar momentet till att ge den studerande fördjupade kunskaper om kreativ medieproduktion genom att denne självständigt och kritiskt utför och utvärderar designuppgifter. En utgångspunkt för momentet är att betrakta designarbete som något som uppstår i mötet mellan en designer och den designsituation eller designuppgift inom vilket denne ska verka. Under momentet diskuteras, praktiseras och uttrycks centrala aspekter på kreativ medieproduktion i syfte att fördjupa förståelsen för de förväntningar, krav och restriktioner inom vilket en designer inom detta område verkar

Moment 3. Examensarbete i informatik med inriktning mot digital medie-produktion, 15 högskolepoäng

Bachelor's Thesis in Informatics with Specialisation in Digital Media Production, 15 credits

Momentet syftar till att ge den studerande tillfälle att självständigt och kritiskt tillämpa och fördjupa sina kunskaper inom ämnet informatik samt ge övning i utrednings- eller utvecklingsarbete. Det innefattar val av tillämpningsområde, problemformulering och avgränsning samt genomförande av det självständiga arbetet. Här inbegripes förmåga att kritiskt välja

och tillämpa en med hänsyn till problemet adekvat metodansats. Momentet syftar även till att ge kunskaper och färdigheter i att genomföra projekt och dokumentera arbetet i en skriftlig rapport med den vetenskapliga rapporten som förebild samt förmåga att presentera och diskutera sitt arbete. I momentet förmedlas kunskaper om vetenskapligt förhållningssätt och artikelskrivande inom forskarvärlden. Momentet betonar värdet av att det problem som behandlas i det självständiga arbetet är förankrat i praktisk verksamhet eller kan knytas till områden inom vilka institutionen bedriver forskning.

3. Förväntade studieresultat

Efter avslutad kurs skall studenten:

- ha utvecklat en djupare förståelse för hur digitala medier behandlas inom forskningsområdena Interaction Design och Human-Computer Interaction,
- förstå och kunna applicera begrepp som används inom forskning om digitala medier,
- visa förståelse för designprocessens beståndsdelar när det gäller design av digitala medier,
- kunna planera och genomföra enklare designprojekt i digital mediedesign,
- kunna bedöma, värdera och hantera den praktiska tillämpningen av forskningsresultat om design av digitala medier,
- kunna identifiera och formulera relevanta frågeställningar inom ämnet informatik,
- självständigt kunna planera och genomföra ett examensarbete genomsyrt av ett vetenskapligt förhållningssätt,
- kunna producera en väl genomförd studie som leder till intressanta resultat och slutsatser om vald frågeställning, eller kunna producera en digital produktion eller IT-applikation med hög kvalitet

utifrån de kvalitetskriterier som gäller för respektive genre, samt

kunna presentera examensarbetet på ett tydligt och pedagogiskt sätt.

4. Förkunskapskrav

För att antas till kursen krävs minst betyget godkänd på samtliga kurser under år 1 och 2 på programmet för digital medieproduktion, eller motsvarande.

5. Undervisningens uppläggning

Undervisningen bedrivs företrädesvis i form av föreläsningar, workshops och seminarier 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.

Examinationen för kursens sista moment – Examensarbete i informatik med inriktning mot digital medieproduktion – sker normalt i form av deltagande i institution-ens studentkonferens. Vid denna konferens presenterar studenten resultatet av sitt självständiga arbete samt agerar diskutant på andra självständiga arbeten. Examinationen på momentet innefattar i samtliga fall en tryckfärdig skriftlig rapport och i vissa fall också någon form av IT-artefakt och/eller digital produktion. I de fall där både en artefakt/produktion och en rapport återfinns som resultat, ligger båda till grund för det slutgiltiga betyget.

Som betyg på hela kursen ges väl godkänd, godkänd eller underkänd. För betyget väl godkänd på kursen erfordras att resultatet av det examensarbetet bedömts som väl godkänt samt minst ett av de andra momenten bedöms som väl godkänt. 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 programmet 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: Trender, forskning och tendenser

Fällman, Daniel (2003). *In Romance with the Materials of Mobile Interaction: A Phenomenological Approach to the Design of Mobile Information Technology*. Doktorsavhandling. Institutionen för informatik. Umeå Universitet.

Lind Waterworth, Eva (2001). *Perceptually-Seductive Technology: Designing Computer Support for Everyday Creativity*. Doktorsavhandling. Institutionen för informatik. Umeå Universitet.

Lund, Andreas (2003). *Massification of the Intangible: An Investigation into Embodied Meaning and Information Visualization*. Doktorsavhandling. Institutionen för informatik. Umeå Universitet.

Wiberg, Charlotte (2003). *A Measure of Fun. Extending the Scope of Web Usability*. Doktorsavhandling. Institutionen för informatik. Umeå Universitet.

Wiberg, Mikael (2001). *In between Mobile Meetings: Exploring Seamless Ongoing Interaction Support for Mobile CSCW*. Doktorsavhandling. Institutionen för informatik. Umeå Universitet.

Stolterman, Erik (1991). *Designarbetets dolda rationalitet - en studie av metodik och praktik inom systemutveckling*. Doktorsavhandling. Institutionen för informatik. Umeå Universitet.

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

Moment 2. Avancerad designstudio
Csíkszentmihályi, Mihály (1990). *Flow: the Psychology of Optimal Experience; Steps toward Enhancing the Quality of Life*. New York, NY: Harper & Row.
Csíkszentmihályi, Mihály (1996). *Creativity. Flow and The Psychology of*

- Discovery and Invention*. New York, NJ: Harper Perennial.
- Schön, Donald (1983) *The Reflective Practitioner*. New York, NY: Basic Books.
- Artiklar, forskningsrapporter och utdrag ur tidskrifter och dylikt (tillhandahålles av institutionen).
- Referenslitteratur:*
- Stolterman, Erik & Nelson, Harold (2003). *The Design Way. Intentional Change in an Unpredictable World. Foundations and Fundamentals of Design Competence*. Englewood Cliffs, NJ: Educational Technology Publications.
- Moment 3*. Examensarbete i informatik med inriktning mot digital medieproduktion
- Hartman, J. (2004). *Vetenskapligt tänkande. Från kunskapsteori till metodteori*. (Andra upplagan.) Lund: Studentlitteratur.
- Artiklar, forskningsrapporter och utdrag ur tidskrifter och dylikt (tillhandahålles av institutionen).
- Referenslitteratur:*
- Backman, J. (1999). *Rapporter och uppsatser*. Lund: Studentlitteratur.



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