

Informatik med inriktning mot kreativ medieproduktion B

Informatics with emphasis in Creative Media Production B

Högskolepoäng: 30

Kurskod: 2IN020

Ansvarig institution: Informatik

Ämne: Informatik

Nivå: Grund

Betygsgrader: Väl godkänd, godkänd eller underkänd

Utbildningsområde: Samhällsvetenskapligt

Kursen ingår i programmet för digital medieproduktion, 180 högskolepoäng. 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 2006-09-18 att gälla från 2006-09-18. Kursplanen har fastställts av programkommittén för programmet för digital medieproduktion 2007-12-17 att gälla från 2008-01-01.

2. Innehåll

Moment 1. Framtidens digitala mediasamhälle, 7,5 högskolepoäng

Digital Society of the Future, 7,5 credits

Inriktning: I detta kursmoment introduceras och problematiseras centrala företeelser och begrepp som är förbundna med digitala media. Momentet eftersträvar att förmedla en vid syn på digitala media både som produkt och som en del i samhälleliga verksamheter och processer. Syftet med momentet är att ge de studerande sådana kunskaper och färdigheter att de kan identifiera och formulera centrala problem för framtidens digitala mediasamhälle samt bedriva kvalificerat och självständigt arbete för att lösa sådana problem. Förståelsen erhålls främst genom centrala teoretiska ramverk inom området

samt en introduktion till några centrala frågeställningar som artikuleras i samband med introduktionen av digitala media i samhället.

Moment 2. Digital bildredigering, 7,5 högskolepoäng

Digital image processing, 7,5 credits

Inriktning: Momentet behandlar digital stillbilda redigering och ämnar ge studenten möjlighet till fördjupade kunskaper kring tekniker, verktyg samt produktionsprocesser inom området. Under momentet betonas mera analytiska aspekter av digital bildredigering såsom visuell retorik, bildanalys, komposition mm. Vidare ger momentet en orientering i mer tekniska aspekter såsom t ex bildformat, komprimeringstekniker samt färglära. Efter genomgången kurs skall studenten uppvisa praktiska såväl som teoretiska kunskaper i digital stillbildredigering och -analys.

Moment 3. Crossmedia design, 7,5 högskolepoäng

Cross-media Design, 7,5 credits

Inriktning: Momentet behandlar mediedesign ur ett konvergensperspektiv. Syftet är således att skapa förståelse för hur olika typer av teknologier och medier kan

kombineras i skapandet av en övergripande helhetsstrategi vid medieproduktion. Momentet inkluderar teoretiska utgångspunkter gällande analys och design av tvärmediala produktioner, samt praktiskt arbete i aktuella utvecklingsverktyg. Efter genomgången kurs skall studenten uppvisa god förståelse för mediedesign ur ett konvergensperspektiv, samt även besitta grundläggande kunskaper om aktuella verktyg och tekniker.

Moment 4. Medieproduktion för WWW II, 7,5 högskolepoäng
Media Production for WWW II, 7,5 credits
Inriktning: Momentet behandlar webbaserad medieproduktion och ämnar ge studenten möjlighet till fördjupade kunskaper kring tekniker, verktyg samt produktionsprocesser inom området. Under momentet betonas särskilt framtagandet av vektorbaserade medielösningar där en konceptuell förståelse för arbete med scriptbaserade animationer lyfts fram som en viktig del i produktionsprocessen. Efter genomgången kurs skall studenten uppvisa praktiska såväl som teoretiska kunskaper i hur avancerad webbaserad medieproduktion bedrivs.

3. Förväntade studieresultat

Efter avslutad kurs skall studenten kunna:

- beskriva och förklara grundläggande begrepp för förståelse och analys av framtidens digitala mediesamhälle,
- använda tekniker, verktyg och teori för digital stillbilda-redigering och stillbildskomposition,
- beskriva och tillämpa teorier, metoder och teknologier i skapandet av tvärmediala digitala medieprodukter, samt
- hantera tekniker, verktyg och produktionsprocesser för avancerad medieproduktion för webben.

4. Förkunskapskrav

För tillträde till kursen krävs genomgången kurs Informatik med inriktning mot kreativ medieproduktion A, 30 högskolepoäng.

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.

Studierande 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. Framtidens digitala mediasamhälle

Gripsrud, Jostein (2002) *Mediekultur Mediasamhälle*. Göteborg: Daidalos.

Lessig, Lawrence (2004) *Free Culture. How big media uses technology and the law to lock down and control creativity*. New York: Penguin Press.

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

Moment 2. Digital bildredigering

Waern, Y., Pettersson, R. & Svensson, G. (2004). *Bild och föreställning – om visuell retorik*. Lund: Studentlitteratur. Artiklar, forskningsrapporter och utdrag ur tidskrifter och dylikt (tillhandahålles av institutionen).

Referenslitteratur:

Woods, G. (2003). *Digital Image Processing*. Pearson Higher education, UK.

Moment 3. Crossmedia design

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

Moment 4. Medieproduktion för WWW II
Milbourne, P. & Kaplan, C. (2009).

Essential Guide to Flash CS4 with ActionScript. Berkley: Apress.

Referenslitteratur:

Suri, H. (2007). *Beginning Game Programming With Flash*. Cambridge, Boston: Thomson Learning

Rosenzweig, G. (2007). *ActionScript 3.0 Game Programming University*. Indianapolis: QUE

Rossi, D., Rossi G. & Kemper, M. (2005). *Advanced Flash Interface Design*. Berkley: Apress

