

Informatik med inriktning mot digital redigering och postproduktion B

Informatics with emphasis in Digital Editing and Post Production B

Högskolepoäng: 30

Kurskod: 2IN024

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 2005-12-19 att gälla från 2006-01-01. Kursplanen har fastställts av programkommittén för programmet för digital medieproduktion 2007-12-17 att gälla från 2008-01-01.

2. Innehåll

Moment 1. Att skapa upplevelser i digitala medier, 7,5 högskolepoäng
Creating Experiences in Digital Media, 7,5 credits
Inriktning: Syftet med momentet är ge grundläggande kännedom om mottagarens upplevelser av digitala medier. Studenterna introduceras till en semantik med vars hjälp upplevelsers roll och betydelse kan diskuteras. Under momentet behandlas och presenteras även en begreppsapparat som introducerar studenterna till tjänsteutveckling och innovation. Momentet inbegriper delar där studenterna arbetar med aktuella fenomen inom digitala media, exempelvis i form av fallstudier. En huvudidé som präglar kursen är betydelsen

av att utveckla kunskaper och färdigheter för att erbjuda digitala tjänster istället för digitala produkter, och upplevelsers betydelse för ett sådant erbjudande.

Moment 2. Medieproduktion för WWW, 7,5 högskolepoäng

Media Production for WWW, 7,5 credits

Inriktning: Momentet har som huvudsaklig inriktning webbaserad medieproduktion och ämnar tillhandahålla en grundläggande förståelse för historik, idéer, begrepp, tekniker och verktyg inom området. Momentet har en introducerande karaktär i syfte att presentera olika aspekter av medieproduktion för WWW, men ger ett större djup avseende utveckling av vektorbaserade webbproduktioner. Efter genomgången kurs skall studenten besitta teoretiska kunskaper gällande utgångspunkter, begränsningar och möjligheter för webbaserad medieproduktion, samt uppvisa viss praktisk kunskap i handhavande med aktuella webbutvecklingsverktyg.

Moment 3. Digital bild- och ljudredigering, 7,5 högskolepoäng

Digital Image and Sound Editing, 7,5 credits

Inriktning: Syftet med momentet är att ge en fördjupad förståelse för hur olika programvaror inom postproduktionsområdet hanterar skilda digitala format och hur de interagerar i ett digitalt arbetsflöde. Momentet ger vidare en historisk bakgrund till hur den digitala transformationen av bild- och ljudredigering förändrat design- och produktionsförutsättningar. Under momentet orienteras studenten om begrepp för analysera och värdera sambanden mellan ljud och bild i visuella medier. Studenten får även möjlighet att tillämpa olika metoder för import, export och redigering av digitala ljud- och bildformat främst orienterade mot ljudläggning till bild.

Moment 4. Digitalt entreprenörskap, 7,5 högskolepoäng

Digital Entrepreneurship, 7,5 credits

Inriktning: Momentet har som huvudsaklig inriktning digitalt entreprenörskap och ämnar tillhandahålla en grundläggande förståelse för historik, idéer, och begrepp inom området. För att kunna konkurrera med kunskapsintensiva produkter och tjänster krävs vidare insikt i innovationsprocessers karaktär såväl som skillnaden mellan produkt- och tjänstebaserade erbjudanden. Efter genomgången kurs skall studenten besitta teoretiska kunskaper i entreprenörskap och innovationsteori. För att ytterligare träna sina färdigheter i digitalt entreprenörskap syftar momentet även till att studenterna skall praktisera sina teoretiska färdigheter i ett projektarbete. En digital produktion skall designas och ett affärskoncept skall byggas upp kring detta. Momentet avses således att skapa förutsättningar för praktisk tillämpning av den teoretiska kunskapsbas studenten byggt upp.

3. Förväntade studieresultat

Efter avslutad kurs ska studenten kunna:

beskriva och förklara fenomenet

upplevelse utifrån relevanta teoretiska ramverk,

beskriva och förklara grundläggande begrepp och teori inom webbutveckling

hantera avancerad digital teknik för bild- och ljudredigering, samt

tillämpa de kunskaper som erhållits under kursen i ett designarbete som ska resultera i en marknadsanpassad digital medieproduktion.

4. Förkunskapskrav

För tillträde till kursen krävs genomgången kurs Informatik med inriktning mot digital redigering och postproduktion 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 inlämningsupp-

gifter. 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 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. Att skapa upplevelser i digitala medier

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

Mossberg, L. (2003). *Att skapa upplevelser: Från ok till wow*. Lund: Studentlitteratur.

Drucker, P. F. (2004). *Innovation and Entrepreneurship*. UK: Elsevier.

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

Moment 2. Medieproduktion för WWW

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

Castro, Elizabeth (2003). *HTML for the World Wide Web with XHTML and CSS: Visual QuickStart Guide, 5/E*.

Berkely: Peachpit Press, a division of Pearson Education.

Gonzalez, James (2005). *Macromedia Flash Professional 8 Hands-On Training*. Berkely: Peachpit Press, a division of Pearson Education.

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

Moment 3. Digital bild- och ljudredigering

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

Dykhoff, Klas (2002). *Ljudbild eller synvilla*. Stockholm: Liber AB

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

Moment 4. Digitalt entreprenörskap

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

Drucker, P. F. (2004). *Innovation and Entrepreneurship*. UK: Elsevier.

Christensen, C. (1998), *The Innovators Dilemma: When New Technologies Cause Great Firms to Fail* Boston, MA: Harvard Business School Press.

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



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