

Studieplan for Bachelorstudium i digital medieproduksjon (2008–2011)

Fakta om programmet

Studiepoeng: 180

Studiets varighet: 3 år

Undervisningsspråk: Norsk

Studiested: Halden

Kontakt

Avdeling for informasjonsteknologi

Innholdsfortegnelse

- Hva lærer du?
- Opptak
- Oppbygging og gjennomføring
- Studieplanen er godkjent og revidert
- Studiemodell

Hva lærer du?

Grad/tittel ved bestått studium

Fullført og bestått studium gir rett til tittelen Bachelor i digital medieproduksjon.

Opptak

For opptak til studiet kreves generell studiekompetanse eller realkompetanse.

Oppbygging og gjennomføring

Studiets oppbygging og innhold

Bachelorstudiet i digital medieproduksjon omfatter digital design, konstruksjon, produksjon, presentasjon og fremføring av kunnskapsinnhold for læring, undervisning og underholdning, i et vidt spekter av medier. Studiet tilhører fagdisiplinen Informasjonsvitenskap som tar for seg informasjons- og kommunikasjonsteknologi (IKT) i forhold til individer, grupper, organisasjoner og samfunn. I denne faglige sammenheng fokuserer studiet på kunnskapsutveksling mellom mennesker og datasystemer, støttet av informasjons- og kommunikasjonsteknologi, selve innholdets karakter og hvordan disse faktorene påvirker utforming av de digitale omgivelser hvor kunnskapsutveksling finner sted.

Kommersielle medier har en stadig økende grad av kryssmedialitet. Medarbeiderne, og spesielt lederne, forventes å ha kompetanse om, interesse for og en totalforståelse av verktøy, dramaturgi, økonomi og prosjektledelse. Det tverrfaglige studiet i digital medieproduksjon tilbyr emner innen alle disse områdene.

Det er viktig at en fagperson innen digital medieproduksjon har dyptgående innsikt i selve teknologien. Studiet inneholder derfor flere "rene" tekniske emner, hvorav noen er hentet fra informatikkstudiet ved avdelingen. I tillegg tilbys emner som fokuserer på design, medieproduksjon, prosjektarbeid, dramaturgi m.m, både internt ved HiØ og hos samarbeidspartnere.

Studentene skal normalt ta tre emner á 10 studiepoeng hvert semester. Studiet avsluttes med en prosjektoppgave på 20 studiepoeng i siste semester.

Obligatoriske emner

170 av totalt 180 studiepoeng er obligatoriske. Studiemodellen nedenfor angir hvilke emner som er obligatoriske og hvilke man kan velge.

Progresjon

En student må ha bestått minst 120 studiepoeng for å få starte på hovedprosjektet. Unntak fra denne regelen kan innvilges etter søknad.

Infrastruktur

Studiene vil i all hovedsak foregå i høgskolens bygg på Remmen i Halden, med utmerket IT-utstyr, bibliotek, data- og lesesaler, laboratorier, grupperom og øvrige tjenester.

For å få maksimalt utbytte av studiene, bør studentene disponere en egen datamaskin etter nærmere spesifisering.

Kvalitetssikring og -utvikling

Studiet er knyttet til høgskolens og avdelingens generelle systemer for sikring og utvikling av kvalitet.

Ved Avdeling for informasjonsteknologi er studentinnflytelse viktig for utviklingen av fag og læringsmiljø. Det gjennomføres skriftlig studentevaluering av alle emner hvert semester. Resultatene fra evalueringene oppsummeres sammen med eksamensresultater i emnerapporter. Disse rapportene brukes i utviklingsarbeidet og diskuteres i plenum i kollegiet og med studentrepresentanter.

Organisering og læringsformer

Studiets læringsmiljø er organisert med sikte på å oppnå målsettingene beskrevet ovenfor. Studentene vil få tett oppfølging og hyppige tilbakemeldinger på sitt eget arbeid fra faglærerne underveis i studiet, men det stilles også store krav til arbeidsinnsats og evne til selvstendig arbeid. Undervisningen vil kunne være en blanding av:

- Tradisjonelle forelesninger med krav til skriftlige innleveringer i form av vitenskaplige artikler med rapportering, analyse og diskusjon.
- Prosjektorientert undervisning med en serie arbeidsoppgaver støttet av organisert og individuell veiledning som bygger opp til et sammensatt arbeidsprosjekt. Prosjektene vil være meget fritt lagt opp, med krav om at studentene selv må organisere og disponere tid for å oppnå kursets mål.
- Ekskursjoner og case studies ved bedrifter og forskningsinstitutter lokalt og nasjonalt.
- Utplasseringer ved bedrifter og forskningsinstitutter.

Studiet avsluttes med et større prosjektarbeid i siste semester.

Et nytt og moderne biblioteket står til disposisjon for studentene. Studentene tilbys opplæring i bibliotekbruk, informasjonssøk og referanseteknikk. Bibliotekansatte vil være hjelpelige med å skaffe litteratur, artikler og tidsskrifter som studentene kan benytte i sine studier.

Arbeidskrav:

I enkelte av emnene stilles det krav til tilstedeværelse, gjennomførte oppgaver, øvinger og/eller prosjekter. Disse må være godkjent for at studenten skal kunne fremstille seg til eksamen. For mer informasjon, se emnebeskrivelsen for det enkelte emne.

Praksis

Studiet har en god balanse mellom teoretisk og praktisk læring. Allerede i første studieår blir studentene eksponert for problembasert læring, bruk av case og prosjektarbeid. De må lære seg å gjennomføre prosjekter, jobbe i team, dokumentere og presentere resultatene de kommer fram til.

Realistiske laboppgaver og problemstillinger benyttes i flere emner for å motivere studentene. Oppgavene og problemstillingene øker i kompleksitet fra første til tredje år. I det avsluttende hovedprosjektet i tredje år, legges det vekt på at studentene skal beherske faget godt, være profesjonelle og mest mulig selvdrevne.

Internasjonalisering

Studier i utlandet

Studenter som ønsker det kan ta ett eller to semestre av studiet ved et lærested i utlandet i sitt andre eller tredje studieår. Studielederne og internasjonalt kontor ved høyskolen vil være hjelpelige med å tilrettelegge dette. På høyskolens websider for internasjonalisering vil man finne mer detaljert informasjon om høyskoler og universiteter i utlandet som vi har utvekslingsavtaler med.

Link: <http://www.hiof.no/index.php?ID=1218&lang=nor>

Internasjonale aspekter i studiet

Det internasjonale aspektet blir ivaretatt ved at høyskolen i stor grad benytter internasjonal litteratur. Videre har flere av høyskolens fagansatte nære kontakter med utenlandske læresteder og forskningsmiljøer.

Tilbakemelding underveis

I de fleste emner benyttes øvinger, oppgaver og prosjekter som løses i grupper eller individuelt. Det gis tilbakemeldinger på disse slik at studenten får en oppfatning av hvordan han/hun ligger an.

Vurdering

Alle emner avsluttes med en vurdering med bokstavkarakter (A-F) eller bestått/ikke bestått, enten i form av vurdering av et prosjektarbeid, mappevurdering, skriftlig eksamen, muntlig eksamen eller en kombinasjon av nevnte evalueringsformer.

I alle emner som benytter andre evalueringsformer enn tradisjonell skriftlig eller muntlig eksamen, kan et tilfeldig utvalg av studentene også bli tatt ut til muntlig eksamen. En mer detaljert beskrivelse av vurderingsformer finnes i emnebeskrivelsen for det enkelte emne.

Litteratur

Litteraturliste finnes i emnebeskrivelsen for det enkelte emne.

Studieplanen er godkjent og revidert

Studieplanen er godkjent

Dekan Jan Høiberg, 13.06.2008.

Studieplanen gjelder for

Studieplanen er godkjent for perioden 2008-2011.

Studiemodell

Denne studiemodellen har en ny utforming. [Fortell oss hva du synes om den](#)

Høst 2008

Obligatoriske emner

ITF10208 Webprogrammering 1	10 stp
ITM10308 Medier og anvendt IT	10 stp
ITF13008 Grunnleggende IT	10 stp

Vår 2009

Obligatoriske emner

ITM10107 Digitale dokumenter	10 stp
ITM10508 Formidlingskunnskap	10 stp
ITF12009 Webprogrammering 2	10 stp

Valgfritt emne

ITF15009 Sikkerhet og hacking	5 stp
----------------------------------	-------

Høst 2009

Obligatoriske emner

ITM21109 Web, foto og video	10 stp
ITM20309 Medier, kultur og samfunn	10 stp
ITM20707 Grafisk formgivning	10 stp

Vår 2010

Obligatoriske emner

ITM21008 Spillprogrammering med flash	10 stp
ITM20809 Videoproduksjon	10 stp
ITM10909 Fortellerteknikk for digitale medier	10 stp

Høst 2010

Obligatoriske emner

ITM30107 Ledelse av medieprosjekter	10 stp
ITM30507 3D-modellering og animasjon	10 stp

Valgfritt emne høst 3. året

ITM30307 Fordypningsemne	10 stp
ITF30606 Bedriftsprosjekt	10 stp

Vår 2011

Obligatoriske emner

ITM30210 Informasjonsarkitektur	10 stp
ITF32005 Hovedprosjekt	20 stp

Valgfritt emne

ITF15009 Sikkerhet og hacking	5 stp
ITF10611 Objektorientert programmering	10 stp

ITF10208 Webprogrammering 1 (Høst 2008)

Fakta om emnet

Studiepoeng: 10

Ansvarlig avdeling: Avdeling for informasjonsteknologi

Emneansvarlig: Tom Heine Nätt

Undervisningsspråk: Norsk

Varighet: ½ år

Innholdsfortegnelse

- Emnet er tilknyttet følgende studieprogram
- Forkunnskapskrav utover opptakskrav
- Undervisningssemester
- Innhold
- Undervisnings- og læringsformer
- Arbeidskrav - vilkår for å avlegge eksamen
- Eksamen
- Litteratur

Emnet er tilknyttet følgende studieprogram

Emnet er obligatorisk i

- bachelorstudiet i informatikk
- bachelorstudiet i ingeniørfag, data - dataingeniør
- bachelorstudiet i informasjonssystemer og IT-ledelse
- bachelorstudiet i digital medieproduksjon
- ettårig studium i informatikk

Forkunnskapskrav utover opptakskrav

Studenten bør ha kunnskaper tilsvarende emnet ITF13008 Grunnleggende IT (10 studiepoeng).

Undervisningssemester

1. semester (høst).

Undervisningen vil gå over 10 uker. Fra uke 39 til og med uke 48.

6 timer forelesninger + øvinger pr. uke.

Innhold

Hovedfokus i emnet vil være å lære seg grunnleggende programmering av dynamiske websider. Denne delen vil ta for seg bruk av variabler, kontrollstrukturer, funksjoner, filbehandling og innebygde funksjoner. Det å kunne finne og rette feil i sin egen programkode, og å lese dokumentasjon, vil også være sentrale temaer.

Emnet vil også introdusere databaser for datalagring. Denne delen tar for seg grunnleggende SQL for oppretting av tabeller, innlegging, sletting og endring av data, samt søk etter data i tabeller. Man ser deretter på hvordan dynamiske websider kan hente ut data fra databaser.

Videre vil emnet gi en kort introduksjon til ulike sider av programmering, deriblant begrepene interpretering, kompilering, eksekvering og sammenhengen mellom programmeringsspråk og maskinkode. Her vil vi også se på Javascript som et eksempel på et annet programmeringsspråk.

Emnet vil bygge videre på XHTML og CSS fra emnet ITF13008 Grunnleggende IT.

Undervisnings- og læringsformer

Forelesninger, obligatoriske oppgaver og veiledning på laboratorium.

Arbeidskrav - vilkår for å avlegge eksamen

Det vil bli gitt ukesoppgaver hvorav minst 75% skal være levert og godkjent. Arbeidskrav må være godkjent før studenten kan fremstille seg til eksamen.

Eksamen

4 timer skriftlig eksamen. Tillatt hjelpemiddel: fire egenproduserte A4-sider. Bokstavkarakter A-F

Litteratur

- PHP and MySQL by Example, Prentice Hall, Ellie Quigley, ISBN: 9-780131-87508-1

ITM10308 Medier og anvendt IT (Høst 2008)

Fakta om emnet

Studiepoeng: 10

Ansvarlig avdeling: Avdeling for informasjonsteknologi

Emneansvarlig: Terje Samuelsen

Undervisningsspråk: Norsk

Varighet: ½ år

Innholdsfortegnelse

- Emnet er tilknyttet følgende studieprogram
- Forkunnskapskrav utover opptakskrav
- Undervisningssemester
- Innhold
- Undervisnings- og læringsformer
- Arbeidskrav - vilkår for å avlegge eksamen
- Eksamen
- Litteratur

Emnet er tilknyttet følgende studieprogram

Emnet er obligatorisk i bachelorstudiet i digital medieproduksjon

Forkunnskapskrav utover opptakskrav

Undervisningssemester

1. semester (høst).

Undervisningen vil gå over 10 uker. Fra uke 39 til og med uke 48.

Arbeidsbelastningen vil tilsvare 20 timer pr uke.

Innhold

Studentene skal ta i bruk verktøy for prosjektadministrasjon og fil-versjoner. Prosjektene er relatert til arbeid i dagens mediaverden. I arbeidet vektlegges det å definere et problem, analyse og lage et forslag til løsning. Prosjektene skal dokumenteres skriftlig etter vanlige akademiske retningslinjer. I tillegg skal studentene ha en introduksjon til medierelatert utstyr.

Undervisnings- og læringsformer

Emnet er prosjektbasert og legger opp til å bygge kunnskap gjennom erfaring av arbeidsmetoder og noe som studentene oppfatter som nyttig innenfor den studieretningen de tar. Det skal også bidra til at studentene får en opplevelse av faglig identitet.

Arbeidskrav - vilkår for å avlegge eksamen

- Tre innleveringsoppgaver innen gitte frister
- Deltakelse på gjesteforelesninger

Arbeidskrav må være godkjent før studenten kan fremstille seg til eksamen.

Eksamen

Mappevurdering

Mappevurdering baserer seg på de oppgaver som blir gitt i løpet av emnet:

- to individuelle, skriftlige oppgaver, på henholdsvis minst 1200 og 2000 ord (teller 20 %)
- et multimediasprosjekt laget i gruppe (teller 40 %)
- studentens websider for emnet med loggbok og eksempler (teller 10 %)
- 3 timers skriftlig eksamen (teller 30 %). Ingen hjelpemidler tillatt.

Det gis en samlet, individuell karakter. Det benyttes karakterskala A - F.

Ved ny og utsatt eksamen avtaes mappebidragene med emneansvarlig.

Litteratur

- Howard Rheingold, Tools for Thought, MIT Press, 2000, ISBN-10: 0262681153 og ISBN-13: 978-0262681155.
- Chuch Toporek, Mac OSX Leopard Pocket Guide, O'Reilly, 2007, ISBN-10: 0-596-52981-3, ISBN-13: 9780596529819

ITF13008 Grunnleggende IT (Høst 2008)

Fakta om emnet

Studiepoeng: 10

Ansvarlig avdeling: Avdeling for informasjonsteknologi

Emneansvarlig: Håkon Lofthus Tolsby

Undervisningsspråk: Norsk

Varighet: ½ år

Innholdsfortegnelse

- Emnet er tilknyttet følgende studieprogram
- Undervisningssemester
- Innhold
- Undervisnings- og læringsformer
- Arbeidskrav - vilkår for å avlegge eksamen
- Eksamen
- Litteratur

Emnet er tilknyttet følgende studieprogram

Emnet er obligatorisk i

- bachelorstudiet i informatikk
- bachelorstudiet i ingeniørfag, data - dataingeniør
- bachelorstudiet i informasjonssystemer og IT-ledelse
- bachelorstudiet i digital medieproduksjon
- informatikk årsstudium

Undervisningssemester

1. semester (høst).

Undervisningen vil gå over fem uker, fra uke 34 til og med uke 38.

Opptil 12 timer forelesninger + øvinger pr. uke.

Innhold

- Generell bruk av datamaskiner og verktøy til å løse praktiske problemer og effektivisere arbeid.

- Forstå konseptuelt hvordan informasjon lagres binært i en datamaskin.
- Beherske grunnleggende XHTML og CSS til utvikling av websider.
- Ha en forståelse for datamaskinens oppbygging og virkemåte, og hvordan de ulike komponentene jobber sammen.
- Forstå og reflektere over sammenhengen mellom samfunn og IT. Kjenne til hvilke lover og avtaleverk som gjelder.
- Grunnleggende kunnskap om produksjon og utvikling av multimedier.

Undervisnings- og læringsformer

Undervisningen er organisert i ukentlige temaer med praktiske og teoretiske problemer som skal dokumenteres og reflekteres i en digital mappe. Undervisningen følges opp med forelesninger og veiledning.

Arbeidskrav - vilkår for å avlegge eksamen

Det er krav om obligatorisk oppmøte og deltakelse i deler av emnet. Arbeidskrav må være godkjent før studenten kan fremstille seg til eksamen.

Eksamen

Det er to mulige vurderingsformer i dette emnet:

1. Vurdering skjer med utgangspunkt i **en digital mappe**. Studenten må ha bestått minimum 80% av mappeinnleveringene, hvorav en eller flere innleveringer er obligatoriske. På basis av dette gis studentene karakteren bestått/ikke bestått i emnet.
2. **En firetimers skriftlig eksamen** basert på pensum i emnet. Også her benyttes karakterene bestått/ikke bestått. Denne eksamen vil avholdes senere i semesteret.

I utgangspunktet er samtlige studenter oppmeldt til eksamen i vurderingsformen mappevurdering (beskrevet i punkt 1 ovenfor). De studentene som ser at de ikke greier å levere tilstrekkelig antall bidrag til mappen eller som foretrekker skriftlig eksamen, må senest én uke før eksamen gi beskjed til eksamenskontoret om at de ønsker skriftlig eksamen som vurderingsform (beskrevet i punkt 2 ovenfor).

Dersom en student ikke består eksamen eller har gyldig fravær fra eksamen, må han/hun avlegge ny/utsatt eksamen med samme vurderingsform som ordinær eksamen. Dvs. studenter som valgte mappevurdering, må levere ny mappe ved ny/utsatt eksamen, mens studenter som valgte skriftlig eksamen, må gå opp til ny/utsatt skriftlig eksamen. Studenter som ikke består mappevurderingen, kan ikke ta den alternative, skriftlige eksamen senere i studieåret. Eneste mulighet til å bytte vurderingsform, er å ta emnet på nytt.

Litteratur

Eget kompendium og ressursdokumenter fra WWW.

Øvrig litteratur er ikke bestemt.

Sist hentet fra Felles Studentsystem (FS) 26. okt. 2021 02:43:07

ITM10107 Digitale dokumenter (Vår 2009)

Fakta om emnet

Studiepoeng: 10

Ansvarlig avdeling: Avdeling for informasjonsteknologi

Emneansvarlig: Børre Ludvigsen

Undervisningsspråk: Norsk

Varighet: ½ år

Innholdsfortegnelse

- Emnet er tilknyttet følgende studieprogram
- Forkunnskapskrav utover opptakskrav
- Undervisningssemester
- Innhold
- Undervisnings- og læringsformer
- Eksamen
- Litteratur

Emnet er tilknyttet følgende studieprogram

Emnet er obligatorisk og inngår i bachelor i digital medieproduksjon.

Forkunnskapskrav utover opptakskrav

Studenter bør ha kunnskaper tilsvarende det man får i emnet Medier og anvendt IT.

Undervisningssemester

2. semester (vår).

4 timer forelesninger + øvinger pr. uke.

Innhold

Dokumentformater i form av markuspråk som HTML, XML, RDF, Postscript, PDF, SVG. Lyd og videoformater. Programmering og transformeringssystemer for behandling og formidling av dokumenter.

Undervisnings- og læringsformer

Forelesninger, gruppe- og personlig veiledning samt prosjektarbeid.

Eksamen

Mappevurdering

Mappevurdering som består av fem innleverte oppgaver (teller 60 %) samt 3 timer skriftlig eksamen (teller 40 %).

Det gis en samlet karakter for emnet. Karakterskala A-F.

Ved ikke bestått, må både innleveringsoppgaver og skriftlig eksamen tas på nytt. Ved ny og utsatt eksamen avtales mappebidragene (innleveringene) med emneansvarlig.

Litteratur

Eget kompendium av ressursdokumenter fra WWW.

ITM10508 Formidlingskunnskap (Vår 2009)

Fakta om emnet

Studiepoeng: 10

Ansvarlig avdeling: Avdeling for informasjonsteknologi

Emneansvarlig: Liv Anne Fossbråten

Undervisningsspråk: Norsk

Varighet: ½ år

Innholdsfortegnelse

- Emnet er tilknyttet følgende studieprogram
- Forkunnskapskrav utover opptakskrav
- Undervisningssemester
- Innhold
- Undervisnings- og læringsformer
- Arbeidskrav - vilkår for å avlegge eksamen
- Eksamen
- Litteratur

Emnet er tilknyttet følgende studieprogram

Emnet er obligatorisk og inngår i bachelor i digital medieproduksjon.

Forkunnskapskrav utover opptakskrav

Undervisningssemester

2. semester (vår).

4 timer undervisning pr. uke.

Innhold

Dramaturgisk analyse av utkast/idè. Identifikasjon og fortellervinkel i relasjon til mottaker/publikum. Enkel scenografi og teaterinstruksjon med

hovedvekt på teatrets grunnelementer. Figur, fabel, tid og rom. Kritisk vurdering av egne og andres kunstneriske uttrykk.

Undervisnings- og læringsformer

Forelesning, verkstedarbeid, gruppearbeid, prosjektarbeid og etterlesning.

Arbeidskrav - vilkår for å avlegge eksamen

Studentene leverer elektronisk en individuell rapport på minimum 2 sider.

Rapporten skal relatere seg til den teoretiske og praktiske kunnskap som studentene har tilegnet seg gjennom emnet.

Tittelen på rapporten skal være: Mine refleksjoner om formidlingsevnenes betydning i mitt fremtidige yrke.

Det er også et krav at studentene må være til stede på minimum 80% av undervisningen.

Arbeidskrav skal være godkjent før studenten kan fremstille seg til eksamen.

Eksamen

Studentene framfører gruppevis et spill av 15-20 minutters varighet. Oppgaven gis 4 dager før framføringen. Sensorene gjennomfører en ca 20 minutters samtale med gruppene etter visningene. Det gis en samlet gruppekarakter basert på både framføring og samtale etter skalaen A-F.

Litteratur

Ingvild Handagard: God i muntlig? Fortellerteknikk, retorikk og framføringskunnskap. Høyskoleforlaget 2005

ITF12009 Webprogrammering 2 (Vår 2009)

Fakta om emnet

Studiepoeng: 10

Ansvarlig avdeling: Avdeling for informasjonsteknologi

Emneansvarlig: Ky Van Ha

Undervisningsspråk: Norsk

Varighet: ½ år

Innholdsfortegnelse

- Emnet er tilknyttet følgende studieprogram
- Forkunnskapskrav utover opptakskrav
- Undervisningssemester
- Innhold
- Undervisnings- og læringsformer
- Praksis
- Arbeidskrav - vilkår for å avlegge eksamen
- Eksamen
- Litteratur

Emnet er tilknyttet følgende studieprogram

Emnet er obligatorisk og inngår i

- bachelor i digital medieproduksjon
- årsstudium i informatikk
- bachelor i informasjonssystemer og IT-ledelse

Forkunnskapskrav utover opptakskrav

Programmeringkunnskaper tilsvarende emnet ITF10208 Webprogrammering 1.

Undervisningssemester

2. semester (vår)

4 timer forelesning + øvinger pr. uke.

Innhold

Tema som vil berøres i emnet:

- Webutvikling: Strategier og metoder.
- HTML, CSS og design av et nettsted.
- Programmering med PHP: Objekt-orientert PHP basics og Filbehandler
- PHP og MySQL Database.
- Dynamiske websider, bruk av PHP for oppslag og innlegging av data i databasen.
- Teknikker for bevaring av tilstand i webkommunikasjon, sikkerhet, kryptert kommunikasjon.
- Graphics i PHP
- PHP og XML, RSS

Undervisnings- og læringsformer

Forelesninger, prosjektarbeid, obligatoriske oppgaver og veiledning på laboratorium.

Praksis

Arbeidskrav - vilkår for å avlegge eksamen

- Utarbeidelse av en webapplikasjon basert på det som gjennomgås i emnet.
- Obligatoriske ukeoppgaver.

Arbeidskrav må være godkjent før studenten kan fremstille seg til eksamen.

Eksamen

4 timers skriftlig eksamen. Bokstavkarakter A-F. Alle trykte og skrevne papirbaserte hjelpemidler er tillatt.

Litteratur

Web Database Applications with PHP and MySQL, Hugh E. Williams & David Lane, 2nd. ed O'Reilly, ISBN 0-596-00543-1

ITF15009 Sikkerhet og hacking (Vår 2009)

Fakta om emnet

Studiepoeng: 5

Ansvarlig avdeling: Avdeling for informasjonsteknologi

Emneansvarlig: Tom Heine Nätt

Undervisningsspråk: Norsk

Varighet: ½ år

Innholdsfortegnelse

- Emnet er tilknyttet følgende studieprogram
- Forkunnskapskrav utover opptakskrav
- Undervisningssemester
- Innhold
- Undervisnings- og læringsformer
- Arbeidskrav - vilkår for å avlegge eksamen
- Eksamen
- Litteratur

Emnet er tilknyttet følgende studieprogram

Valgfag i alle studieprogram tilknyttet Avdeling for informasjonsteknologi.

Forkunnskapskrav utover opptakskrav

Grunnleggende kunnskaper innen programmering og generell IT.

Undervisningssemester

2. semester (vår).

6 - 7 samlinger + organiserte laboratorieøvelser.

Innhold

- Hva er hacking, og hvorfor bedrives dette? Hacking og etikk.
- Angrep på internettbaserte tjenester
- Angrep på applikasjoner, systemer og infrastruktur

- Ulike former for skadelig programvare (f.eks. virus, ormer og trojanere)
- Social engineering
- Gjennomgang av kjente angrep

Undervisnings- og læringsformer

Forelesninger, prosjektarbeid og veiledning.

Arbeidskrav - vilkår for å avlegge eksamen

Dersom man ikke kan møte på en av samlingene skal det skrives et sammendrag av temaet denne samlingen tar for seg. Innholdet og størrelsen på sammendraget avtales med faglærer.

To teoretiske prosjekter.

To praktiske prosjekter.

Arbeidskrav må være godkjent før studenten kan fremstille seg til eksamen.

Eksamen

2 timers skriftlig eksamen. Ingen hjelpemidler tillatt.

Emnet vurderes med bestått/ikke bestått.

Litteratur

Pensum består av et utvalg nettbaserte ressurser

ITM21109 Web, foto og video (Høst 2009)

Fakta om emnet

Studiepoeng: 10

Ansvarlig avdeling: Avdeling for informasjonsteknologi

Emneansvarlig: Christian Fredrik Heide

Undervisningsspråk: Norsk

Varighet: ½ år

Innholdsfortegnelse

- Emnet er tilknyttet følgende studieprogram
- Undervisningssemester
- Innhold
- Undervisnings- og læringsformer
- Arbeidskrav - vilkår for å avlegge eksamen
- Eksamen
- Litteratur

Emnet er tilknyttet følgende studieprogram

Emnet er obligatorisk og inngår i bachelorstudiet i digital medieproduksjon.

Undervisningssemester

3. semester (høst).

Innhold

Design og metode:

- Webdesign og webteknologi

Stillbilder:

- Fotografering
- Etterbehandling av bilder

Lyd og levende bilder:

- Opptak av lyd
- Opptak av video

- Enkel redigering av lyd og video
- Etterarbeid

Undervisnings- og læringsformer

Forelesninger.
Teoretiske oppgaver.
Praktiske øvelser.

Studentene skal utarbeide en webmappe med svar på de teoretiske oppgavene og med dokumentasjon av de praktiske øvelsene.

Arbeidskrav - vilkår for å avlegge eksamen

Hver student skal til tidspunkt fastsatt av emneansvarlig holde en muntlig presentasjon for sine medstudenter om et tildelt tema.

Arbeidskrav må være godkjent før studenten kan fremstille seg til eksamen.

Eksamen

Individuell webmappe

Vurderingen baseres på webmappen med dokumentasjon.

Det gis individuell karakter. Karakterskala: Bestått/Ikke bestått.

Ved ny og utsatt eksamen må ny webmappe utarbeides. Kravene til innholdet i webmappen fastsettes av emneansvarlig.

Litteratur

Mulig litteratur:

- John Hedgecoe: Fotografering.
- Bo Bergström: Effektiv visuell kommunikasjon
- Magne Lindholm: Lyd 2.0
- En bok om klipping og etterarbeid

ITM20309 Medier, kultur og samfunn (Høst 2009)

Fakta om emnet

Studiepoeng: 10

Ansvarlig avdeling: Avdeling for informasjonsteknologi

Emneansvarlig: Joakim Karlsen

Undervisningsspråk: Norsk

Varighet: ½ år

Innholdsfortegnelse

- Emnet er tilknyttet følgende studieprogram
- Forkunnskapskrav utover opptakskrav
- Undervisningssemester
- Innhold
- Undervisnings- og læringsformer
- Arbeidskrav - vilkår for å avlegge eksamen
- Eksamen
- Litteratur

Emnet er tilknyttet følgende studieprogram

Emnet er obligatorisk og inngår i bachelorstudiet i digital medieproduksjon.

Forkunnskapskrav utover opptakskrav

Ingen.

Undervisningssemester

3. semester (høst).

Innhold

Emnet tilbyr en gjennomgang av de viktigste teoriene om forholdet mellom media og samfunnet. Teoriene handler både om hvordan mediene virker inn på den enkeltes liv og hvordan kommunikasjonsteknologier fungerer i forhold til den overgripende samfunns- og kulturutviklingen.

Undervisnings- og læringsformer

Seminar, forelesninger, selvstudium og obligatoriske oppgaver.

Arbeidskrav - vilkår for å avlegge eksamen

Studentene skal levere inn en skriftlig oppgave for hvert av hovedtemaene i emnet. Dette inngår i en mappe som godkjennes før eksamen. For å få godkjent må studentene bearbeide temaene med egne ord, altså at tekstene ikke er ren avskrift og plagiat. Studentene kan ha med seg denne mappen til avsluttende skriftlig eksamen.

Det blir gitt en ny innleveringsfrist dersom en ikke får godkjent oppgavene ved første innlevering. Det blir bare gitt kommentarer på første innlevering. Studentene er selv ansvarlig for at innleveringen skjer på rett måte og til rett tid.

Eksamen

Endelig vurdering i emnet skjer på grunnlag av en **individuell 6-timers skriftlig eksamen**. Det blir gitt bokstavkarakter etter skala A- F. Tillatt hjelpemiddel: egenprodusert mappe.

Litteratur

Gripsrud, J., 2007. Mediekultur, mediesamfunn, Oslo: Universitetsforlaget.

Liestøl, G. & Rasmussen, T., 2007. Digitale medier: en innføring, Oslo: Universitetsforlaget.

Mathiesen, Thomas 2006: Makt og medier. Pax forlag.

ITM20707 Grafisk formgivning (Høst 2009)

Fakta om emnet

Studiepoeng: 10

Ansvarlig avdeling: Avdeling for informasjonsteknologi

Emneansvarlig: Arild Eugen Johansen

Undervisningsspråk: Norsk

Varighet: ½ år

Innholdsfortegnelse

- Emnet er tilknyttet følgende studieprogram
- Undervisningssemester
- Innhold
- Undervisnings- og læringsformer
- Eksamen
- Litteratur

Emnet er tilknyttet følgende studieprogram

Emnet er obligatorisk og inngår i bachelorstudiet i digital medieproduksjon.

Undervisningssemester

3. semester (høst).

3-4 timer forelesning pr uke.

Innhold

Emnet er delt inn i fire deler.

Del 1 gir en introduksjon til estetikk, stillære, tradisjoner og generell design.

Ferdige trykksaker vil bli gjennomgått for å finne gode og dårlige løsninger basert på prinsipper i første del.

Del 2 tar for seg typografi, skrift, symboler, visuell kommunikasjon, bildeformidling, visuell framstilling av mengder, diagrammer. Prinsipper for tegning av skrift og symboler vil bli gjennomgått i del 2.

Del 3 tar for seg produksjon av trykksaker, layout, bruk av grafiske dataprogrammer.

Gamle og nye reproduksjonsteknikker vil bli gjennomgått i del 3.

Del 4 tar for seg gjennomføringen av et grafisk prosjekt både i trykt form og på skjerm.

Undervisnings- og læringsformer

Forelesninger, prosjektarbeid, oppgaver med veiledning.

Eksamen

Mappevurdering.

Mappen består av følgende:

1. Et åtte siders tidsskrift for en litt spesiell organisasjon (teller 60 %)
2. Et medlemskort for organisasjonen (teller 10 %)
3. En t-skjorte for organisasjonen (teller 10 %)
4. En plakat for et arrangement for organisasjonen (teller 10 %)
5. Seks ukesoppgaver (teller 10 %)

Det gis en samlet karakter for emnet. Karakterskala: A - F.

Litteratur

- Christian Leborg: "Visual Grammar". ISBN 1568985819.

- Ellen Lupton: "Thinking with Type". ISBN 1568984480.

ITM21008 Spillprogrammering med flash (Vår 2010)

Fakta om emnet

Studiepoeng: 10

Ansvarlig avdeling: Avdeling for informasjonsteknologi

Emneansvarlig: Tom Heine Nått

Undervisningsspråk: Norsk

Varighet: ½ år

Innholdsfortegnelse

- Emnet er tilknyttet følgende studieprogram
- Forkunnskapskrav utover opptakskrav
- Undervisningssemester
- Innhold
- Undervisnings- og læringsformer
- Eksamen
- Litteratur

Emnet er tilknyttet følgende studieprogram

Emnet er obligatorisk for

- bachelorstudiet i digital medieproduksjon

Emnet er valgfritt for

- bachelorstudiet i informatikk
- bachelorstudiet i informasjonssystemer og IT-ledelse
- årsstudium i informatikk

Forkunnskapskrav utover opptakskrav

Emnet bygger på kunnskaper tilsvarende ITF10208 Webprogrammering 1 (10 studiepoeng).

Programmeringsdelen bygger på at studentene har kjennskap til grunnleggende programmeringselementer som variabler, løkker, funksjoner osv.

Undervisningssemester

- Bachelorstudiet i digital medieproduksjon: 4. semester (vår)
- Bachelorstudiet i informatikk: 2., 4. eller 6. semester (vår)

- Bachelorstudiet i informasjonssystemer og IT-ledelse: 4. eller 6. semester (vår)
- Årsstudium i informatikk: 2. semester (vår)

4- 6 timer forelesninger + øvinger pr. uke i første halvdel av kurset. Deretter for det meste veiledning av prosjektarbeid på lab.

Innhold

Emnet kan sees på som tredelt:

Del 1 - Flash

- Tegning i Flash (Tekst, Farger osv)
- Animasjon (Timeline, Tweens osv)
- Bygge opp en objektorientert-struktur på tegningen/animasjonen gjennom symboler (Movieclips)
- Multimedieanimasjoner (inkludere Lyd, Bilder, Video)
- Interaktivitet (Kontrollere tidslinjen)

Del 2 - Actionscript

- Grunnleggende programmeringselementer
- Kontrollere movieclips/animasjoner
- Lagre og hente data

Del 3 - Spillutviklingsteori

Undervisnings- og læringsformer

Emnet vil være bygget opp slik at det er en intensiv del først, der disse tre delene foreleses. Deretter en siste del der det i hovedsak arbeides med et prosjekt.

Eksamen

Utviklingsprosjekt i gruppe

Studentene skal gjennomføre et utviklingsprosjekt for et spill i Flash. Dette gjøres i grupper. I prosjektet inngår også dokumentasjon av spillet og utviklingsprosessen.

Det gis individuell bokstavkarakter (A - F) basert på en helhetlig vurdering av prosjektet og dokumentasjonen.

Ved ny og utsatt eksamen avtales innholdet i utviklingsprosjektet med emneansvarlig. Ny og utsatt eksamen vil kunne utføres i ny gruppe eller individuelt. Dette avgjøres av emneansvarlig i hvert enkelt tilfelle.

Litteratur

1. Robert Reinhardt og Snow Dowd: Adobe Flash CS4 Professional Bible - ISBN: 0470379189
2. Roger Braunstein et al: ActionScript 3.0 Bible - ISBN: 0470135603

ITM20809 Videoproduksjon (Vår 2010)

Fakta om emnet

Studiepoeng: 10

Ansvarlig avdeling: Avdeling for informasjonsteknologi

Emneansvarlig: Joakim Karlsen

Undervisningsspråk: Norsk

Varighet: ½ år

Innholdsfortegnelse

- Emnet er tilknyttet følgende studieprogram
- Undervisningssemester
- Innhold
- Undervisnings- og læringsformer
- Arbeidskrav - vilkår for å avlegge eksamen
- Eksamen
- Litteratur

Emnet er tilknyttet følgende studieprogram

Emnet er obligatorisk og inngår i bachelorstudiet i digital medieproduksjon.

Undervisningssemester

4. semester (vår).

Innhold

Emnet skal gi:

- Forståelse for hvordan utvalgte fortellerteknikker kan brukes i praksis.
- Ferdigheter knyttet til bruk av DV-kamera og et redigeringsprogram for lyd og bilde.
- Kunnskap om planlegging og gjennomføring av enkle videoproduksjoner.

Undervisnings- og læringsformer

Seminar, forelesninger og individuelle oppgaver. Arbeidsformen skal være praktisk og selvstendig.

Arbeidskrav - vilkår for å avlegge eksamen

Eksamen

Mappevurdering og muntlig eksamen

Inspirert av filmen 'fem benspænd' av Lars von Trier vil studentene gis fem oppgaver ved studiestart, som utgjør en *mappeeksamen*. Hver oppgave har ulike utfordringer/vektlegginger som samsvarer med det de skal lære i emnet. Oppgavene er individuelle og kan leveres i hvilken som helst rekkefølge.

Studentene kan gjerne hjelpe hverandre og samkjøre produksjonene, men hver student skal stå ansvarlig for sine fem filmer.

Parallelt med dette fører studentene en logg der de reflekterer rundt arbeidet med filmene og det faglige innholdet i emnet. Denne legges ved mappen.

Sluttvurderingen gjøres ved en *muntlig eksaminasjon/gjennomgang av mappen*. Sensor og faglærer har tilgang på mappen tidsnok til å forberede seg til dette. Karakterene settes endelig av sensor og faglærer etter alle eksaminasjonene. Det benyttes karakterskala A - F.

Litteratur

Litteraturlisten er sist oppdatert 10.12.2009

Toreg, Jan 2002: 'Klipp til'. Abstrakt forlag, 135 sider.

I tillegg utvalgte dokumentarfilmer som vises i løpet av semesteret.

Sist hentet fra Felles Studentsystem (FS) 26. okt. 2021 02:43:29

ITM10909 Fortellerteknikk for digitale medier (Vår 2010)

Fakta om emnet

Studiepoeng: 10

Ansvarlig avdeling: Avdeling for informasjonsteknologi

Emneansvarlig: Joakim Karlsen

Undervisningsspråk: Norsk

Varighet: ½ år

Innholdsfortegnelse

- Emnet er tilknyttet følgende studieprogram
- Undervisningssemester
- Innhold
- Undervisnings- og læringsformer
- Eksamen
- Litteratur

Emnet er tilknyttet følgende studieprogram

Obligatorisk emne i bachelorstudiet i digital medieproduksjon.

Undervisningssemester

2. semester (vår).

Innhold

Emnet skal gi:

- Kunnskap om grunnleggende fortellerteori og dramaturgi.
- Kunnskap om og praktisk erfaring med fortelling og design av dataspill.
- Kunnskap om og praktisk erfaring med adaptasjon av ulike medieuttrykk til dataspill.

Undervisnings- og læringsformer

Forelesninger, seminarer, praktiske oppgaver og organisert veiledning.

Eksamen

Mappevurdering som består av et utarbeidet spillkonsept. Konseptet skal inneholde en grundig beskrivelse av spillet og skisser i minst tre formater, f.eks film, animasjon, lyd og tekst som er vanlige elementer i de fleste spill. I tillegg skal studentene realisere en spillbar sekvens av spillet, enten 'live' eller elektronisk.

Studentene arbeider i grupper på maksimum 4 personer.

Parallelt med dette fører studentene en logg der de reflekterer rundt arbeidet med konseptet og det faglige innholdet i emnet. Denne legges ved mappen.

Sluttvurderingen gjøres ved en muntlig eksaminasjon/gjennomgang av mappen. Sensor og faglærer har tilgang på mappen tidsnok til å forberede seg til dette. Karakterene settes endelig av sensor og faglærer etter alle eksaminasjonene.

Det gis individuelle karakterer etter karakterskala A- F.

Litteratur

Dille, F., 2006. The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design, Los Angeles: Lone Eagle.

Sheldon, L., 2004. Character development and storytelling for games, Boston: Thomson Course Technology PTR.

I tillegg vil en liste med anbefalte artikler, filmer og spill gjøres tilgjengelig på kursets hjemmeside.

ITM30107 Ledelse av medieprosjekter (Høst 2010)

Fakta om emnet

Studiepoeng: 10

Ansvarlig avdeling: Avdeling for informasjonsteknologi

Emneansvarlig: Terje Samuelsen

Undervisningsspråk: Norsk

Varighet: ½ år

Innholdsfortegnelse

- Emnet er tilknyttet følgende studieprogram
- Forkunnskapskrav utover opptakskrav
- Undervisningssemester
- Innhold
- Undervisnings- og læringsformer
- Arbeidskrav - vilkår for å avlegge eksamen
- Eksamen
- Evaluering av emnet
- Litteratur

Emnet er tilknyttet følgende studieprogram

Obligatorisk emne for bachelorstudiet i digital medieproduksjon.

Forkunnskapskrav utover opptakskrav

Studentene bør ha grunnleggende teknisk kjennskap til multimediautstyr, programmering og IT-baserte medieverktøy.

Undervisningssemester

5. semester (høst).

Innhold

- Øving med å sette seg inn i og jobbe med de aktiviteter og problemstillinger som kan knyttes til utvikling av medieprosjekter da med særlig vekt på filmproduksjon, eventutvikling, utvikle spillkonsepter og prosjektledelse. Det skal lages dokumentasjon med fremdriftsplaner for aktuelle elementer i en slik medieproduksjon.
- Øving med prosjektarbeid i grupper, hvor organiseringen av gruppen, samarbeid, behovet for standarder, øving med deling av arbeid og problemer i denne forbindelse står sentralt. Trening i å overkomme frustrasjoner både av organisasjonsmessig og teknisk karakter.
- Øving i å definere problemer, finne ut hvilken kunnskap som er nødvendig og å tilegne seg nødvendig kunnskap for å utføre denne type oppdrag.

- Øving med å sette seg inn i og jobbe med verktøy for prosjektledelse av denne type prosjekter.
- Øving i prosessen fra å ha et filmmanus til et ferdig planverk.

Undervisnings- og læringsformer

Emnet er basert på PBL (problemorientert læring). Studentene skal definere problemer, skaffe seg nødvendig kunnskap og presentere løsningsforslag til en mediaproduksjon slik den foregår i dag. Studentene deltar i en prosess som inneholder alle faser i en realistisk prosjektplanleggings fase. Det vil bli gitt enkelte forelesninger og organisert veiledning.

Arbeidskrav - vilkår for å avlegge eksamen

- Det skal leveres tre obligatoriske oppgaver.
- Deltakelse på ukentlig veiledningsmøter med faglærer eller veileder
- Deltakelse på gjesteforelesninger

Arbeidskrav må være godkjent før studenten kan fremstille seg til eksamen.

Eksamen

Prosjekt og muntlig eksamen

Prosjekt i gruppe (teller 60 %)

Vurdering av innlevert dokument som består av planverk og øvrig dokumentasjon som gruppen har laget i løpet av semesteret for å selge inn en multimediaproduksjon.

Muntlig eksamen (teller 40 %)

Gruppen møter til en "pitch". De har ca. 15 minutter til å presentere/selge inn prosjektet de har jobbet med som case i løpet av semesteret.

Det gis en samlet, individuell karakter for emnet. Det benyttes karakterskala A - F.

Ved ny eller utsatt eksamen avtales prosjekt og leveranser med emneansvarlig.

Evaluering av emnet

Dette emnet evalueres på følgende måte:

- Midtsemesterevaluering (frivillig)
- Sluttevaluering (obligatorisk)

Den emneansvarlige lager en emnerapport på bakgrunn av studentenes tilbakemeldinger og sine egne erfaringer med emnet. Emnerapporten behandles av studiekvalitetsutvalget ved avdeling for informasjonsteknologi.

Litteratur

The Complete Film Production Handbook (3. utgave), Eve Light Honthamer, Focal Press, ISBN 0-240-80419-8

Udvikling af multimedier, - En helhedsorienteret metode (2. utgave), Marie Christensen og Louise Harder Fischer, Nyt Teknisk forlag, ISBN 87 571 2452 3

I tillegg vil det bli utarbeidet en liste med kompletterende stoff.

ITM30507 3D-modellering og animasjon (Høst 2010)

Fakta om emnet

Studiepoeng: 10

Ansvarlig avdeling: Avdeling for informasjonsteknologi

Emneansvarlig: Christian Fredrik Heide

Undervisningsspråk: Norsk

Varighet: ½ år

Innholdsfortegnelse

- Emnet er tilknyttet følgende studieprogram
- Undervisningssemester
- Innhold
- Undervisnings- og læringsformer
- Arbeidskrav - vilkår for å avlegge eksamen
- Eksamen
- Evaluering av emnet
- Litteratur

Emnet er tilknyttet følgende studieprogram

Emnet er obligatorisk og inngår i bachelorstudiet i digital medieproduksjon.

Undervisningssemester

5. semester (høst).

4 timer + øvinger pr. uke.

Innhold

- Teoretisk oversikt.
- Produksjonsprosessen.
- Kreativ tilnærming til 3D.
- Kort oversikt over 3D-animasjonsindustrien - fra CAD til spill.
- Modelleringsprimitiver, polygoner, NURBS-flater.
- Flater: farging, teksturer, glatting, kart og effekter av overflatematerialer.
- Lyssetting og skyggeeffekter, virtuelt kamera og komposisjon.
- Introduksjon til animasjon, nøkkelrammer (keyframes) og animasjonsstier (animation paths).
- Rendering og output som stillbilder og video.

- Innvirkning på samfunnet, bl.a. spill og virtual reality.

Undervisnings- og læringsformer

Forelesninger, øvinger og selvstudium.

Arbeidskrav - vilkår for å avlegge eksamen

- Obligatoriske oppgaver hver uke. Alle må være godkjente.
- Obligatorisk deltakelse på to seminarer.

Arbeidskrav må være godkjent før studenten kan fremstille seg for eksamen.

Eksamen

Innlevering av en individuell 3D-modellerings- og animasjonsproduksjon etter nærmere spesifikasjoner. En andel av studentene kan også bli valgt ut til muntlig eksamen som da vil kunne påvirke slutt karakteren.

Det benyttes karakterskala A - F.

Ved ny og utsatt eksamen avtales leveransene med emneansvarlig.

Evaluering av emnet

Dette emnet evalueres på følgende måte:

- Midtsemesterevaluering (frivillig)
- Sluttevaluering (obligatorisk)

Den emneansvarlige lager en emnerapport på bakgrunn av studentenes tilbakemeldinger og sine egne erfaringer med emnet. Emnerapporten behandles av studiekvalitetsutvalget ved avdeling for informasjonsteknologi.

Litteratur

- Kerlow, Isaac Victor (2003). The art of 3-D computer animation and effects. 4. utgave. Hoboken, NJ: John Wiley.
- Derakhshani, Darius (2010). Introducing Maya 2011. John Wiley & Sons. ISBN 978-0-470-50216-7

Referanselitteratur:

- Lanier, Lee (2008). Advanced Maya Texturing and Lighting. 2. Wiley.
- Maestri, George, Larkins, Mick (2006). Maya 8 At A Glance. 2. Indianapolis, Ind.: Wiley Pub.
- The art of Maya : an introduction to 3D computer graphics. (2007). 4. ed.. San Rafael, Calif.: Autodesk. N(ny utgåva)
- Flaxman, Tereza (2008). Maya 2008 character modeling and animation : principles and practices. Boston, Mass.: Thomson Course Technology.
- Osipa, Jason (2007). Stop staring! : facial modeling and animation done right. 2. oppl.. Hoboken, N.J.: Wiley.
- Williams, Richard (2001). The animator's survival kit. London: Faber.

I tillegg:

Kompendiummateriale, samt artikler.

ITM30307 Fordypningsemne (Høst 2010)

Fakta om emnet

Studiepoeng: 10

Ansvarlig avdeling: Avdeling for informasjonsteknologi

Emneansvarlig: Børre Ludvigsen

Undervisningsspråk: Norsk

Varighet: ½ år

Innholdsfortegnelse

- Emnet er tilknyttet følgende studieprogram
- Forkunnskapskrav utover opptakskrav
- Undervisningssemester
- Innhold
- Undervisnings- og læringsformer
- Eksamen
- Evaluering av emnet
- Litteratur

Emnet er tilknyttet følgende studieprogram

Valgfritt emne i bachelorstudiet i digital medieproduksjon.

Forkunnskapskrav utover opptakskrav

Undervisningssemester

5. semester (høst).

Timer per uke: Ingen faste forelesninger. Veiledning og forelesninger etter behov.

Innhold

Lesing, forskning, rapportering, debatt og diskusjon.

Undervisnings- og læringsformer

Student og veileder velger i fellesskap et tema studenten er spesielt interessert i og som gjerne er relevant for hovedprosjektet i vårsemesteret. Temaet diskuteres med veileder periodisk.

Eksamen

Vitenskapelig artikkel og muntlig presentasjon

Studenten skal skrive en vitenskapelig artikkel på minst 6000 ord om selvalgt tema samt gi en muntlig presentasjon av samme tema.

Det gis karakter Bestått/Ikke bestått basert på en helhetsvurdering.

Evaluering av emnet

Dette emnet evalueres på følgende måte:

- Midtsemesterevaluering (frivillig)
- Sluttevaluering (obligatorisk)

Den emneansvarlige lager en emnerapport på bakgrunn av studentenes tilbakemeldinger og sine egne erfaringer med emnet. Emnerapporten behandles av studiekvalitetsutvalget ved avdeling for informasjonsteknologi.

Litteratur

Valgt etter emne.

ITF30606 Bedriftsprosjekt (Høst 2010)

Fakta om emnet

Studiepoeng: 10

Ansvarlig avdeling: Avdeling for informasjonsteknologi

Emneansvarlig: Kåre Sorteberg

Undervisningsspråk: Norsk

Varighet: ½ år

Innholdsfortegnelse

- Emnet er tilknyttet følgende studieprogram
- Undervisningssemester
- Innhold
- Undervisnings- og læringsformer
- Eksamen
- Evaluering av emnet
- Litteratur

Emnet er tilknyttet følgende studieprogram

Valgfritt emne for

- bachelorstudiet i informasjonssystemer og IT-ledelse
- bachelorstudiet i digital medieproduksjon

Undervisningssemester

5. semester (høst).

Minimum 12 timer pr. uke.

Innhold

Studenten skal arbeide med et prosjekt i en bedrift. Innholdet defineres av bedriften og studenten i samarbeid med en intern veileder fra høyskolen. Studenten skal skrive en rapport og gi en presentasjon av prosjektet.

Undervisnings- og læringsformer

Prosjektarbeid som normalt utføres individuelt, men som i unntakstilfelle og etter søknad kan utføres i gruppe. Det vil bli gitt veiledning fra ansvarlig veileder hos arbeidsgiver og utpekt veileder ved høyskolen.

Eksamen

Prosjekt

Fremlegg av prosjekt. Vurderingen blir gjort på grunnlag av presentasjonen, resultater, skriftlig rapport og tilbakemeldingen fra bedriften. Det gis en helhetlig karakter Bestått/Ikke bestått.

Ved nyeksamen må nytt prosjekt gjennomføres.

Evaluering av emnet

Dette emnet evalueres på følgende måte:

- Midtsemesterevaluering (frivillig)
- Sluttevaluering (obligatorisk)

Den emneansvarlige lager en emnerapport på bakgrunn av studentenes tilbakemeldinger og sine egne erfaringer med emnet. Emnerapporten behandles av studiekvalitetsutvalget ved avdeling for informasjonsteknologi.

Litteratur

Avtales med veileder og bedriften i hvert enkelt tilfelle.

ITM30210 Informasjonsarkitektur (Vår 2011)

Fakta om emnet

Studiepoeng: 10

Ansvarlig avdeling: Fakultet for informasjonsteknologi, ingeniørfag og økonomi

Emneansvarlig: Håkon Lofthus Tolsby

Undervisningsspråk: Norsk

Varighet: ½ år

Innholdsfortegnelse

- Emnet er tilknyttet følgende studieprogram
- Forkunnskapskrav utover opptakskrav
- Undervisningssemester
- Innhold
- Undervisnings- og læringsformer
- Eksamen
- Evaluering av emnet
- Litteratur

Emnet er tilknyttet følgende studieprogram

Obligatorisk emne i bachelorstudiet i digital medieproduksjon.

Valgfritt emne for

- bachelorstudier i informasjonssystemer og IT-ledelse
- bachelorstudiet i informatikk.

Forkunnskapskrav utover opptakskrav

Det forventes at studenten behersker html og css.

Undervisningssemester

Bachelorstudiet i digital medieproduksjon: 6. semester (vår).

Bachelorstudiet i informatikk: 4. eller 6. semester (vår).

Bachelorstudiet i informasjonssystemer og IT-ledelse: 4. eller 6. semester (vår).

Innhold

- Informasjonsorganisering
- Merkesystemer
- Navigasjonssystemer
- Søkesystemer
- Thesauri, kontrollere vokabular og metadata
- Prosess og metode for design og utvikling av større nettsteder
- Evalueringsmetoder
- Bruk av CMS

Undervisnings- og læringsformer

Seminar, forelesninger, selvstudium og mappeinnlevering. Prosjektarbeid i grupper.

Eksamen

Mappevurdering og muntlig eksamen

Gruppebasert mappeinnlevering bestående av flere leveranser. Muntlig eksamen i grupper knyttet til mappeinnleveringen og pensum. Det gis en samlet, individuell karakter. Karakterskala A - F.

Ved ny og utsatt eksamen må både mappen og muntlig eksamen avlegges på nytt. Mappebidragene avtales med emneansvarlig. Ny og utsatt eksamen vil kunne utføres i ny gruppe eller individuelt. Dette avgjøres av emneansvarlig i hvert enkelt tilfelle.

Evaluering av emnet

Dette emnet evalueres på følgende måte:

- Midtsemesterevaluering (frivillig)
- Sluttevaluering (obligatorisk)

Den emneansvarlige lager en emnerapport på bakgrunn av studentenes tilbakemeldinger og sine egne erfaringer med emnet. Emnerapporten behandles av studiekvalitetsutvalget ved avdeling for informasjonsteknologi.

Litteratur

- Rosenfeld, L & Morville, P (2007). Information architecture for the World Wide Web. Third edition. California: O'Reilly

I tillegg anbefales:

- Sharp, H., Rogers, Y. & Preece, J (2007). Interaction design: beyond human-computer interaction, Chichester: John Wiley.

ITF32005 Hovedprosjekt (Vår 2011)

Fakta om emnet

Studiepoeng: 20

Ansvarlig avdeling: Avdeling for informasjonsteknologi

Emneansvarlig: Erling Petter Strand

Undervisningsspråk: Norsk

Varighet: ½ år

Innholdsfortegnelse

- Emnet er tilknyttet følgende studieprogram
- Forkunnskapskrav utover opptakskrav
- Undervisningssemester
- Innhold
- Undervisnings- og læringsformer
- Arbeidskrav - vilkår for å avlegge eksamen
- Eksamen
- Litteratur

Emnet er tilknyttet følgende studieprogram

Obligatorisk emne i

- bachelorstudiet i ingeniørfag, data.
- bachelorstudiet i informatikk
- bachelorstudiet i informasjonssystemer og IT-ledelse
- bachelorstudiet i digital medieproduksjon

Forkunnskapskrav utover opptakskrav

En student må ha bestått minst 120 studiepoeng for å få starte på hovedprosjektet.

Unntak fra denne regel kan innvilges etter søknad.

Undervisningssemester

6. semester (vår).

Timer per uke: Ingen faste forelesninger.

Innhold

Prosjektinnholdet skal i det vesentlige være basert på de ferdigheter og kunnskaper studentene har tilegnet seg så langt i bachelorstudiet, men kan også innebære at man må lære seg nye metoder og verktøy for å løse oppgaven.

Et hovedprosjekt kan være internt eller eksternt.

I hovedprosjektet vil man også lære om prosjektarbeid, prosjektstyring- og ledelse, samt rapportering og dokumentasjon.

Undervisnings- og læringsformer

Prosjektgjennomføring og gruppearbeid.

Arbeidskrav - vilkår for å avlegge eksamen

- Delta på innledende forelesning om prosjektarbeid.
- Skrive en forprosjektrapport samt en midtveisrapport.
- Delta på en avsluttende prosjektpresentasjon på en dato fastsatt av avdelingen (normalt omkring 10. juni).

Arbeidskrav må være godkjent før studenten kan fremstille seg til eksamen.

Eksamen

Gruppeprosjekt

Karakteren settes etter en totalvurdering av prosjektets rapport og resultat, øvrig prosjektdokumentasjon og presentasjoner. Det kan settes individuelle karakterer.

Karakterskala A - F benyttes.

Ved ny og utsatt eksamen må innholdet i prosjektet avtales med hovedprosjektkoordinator.

Litteratur

Evt. litteratur velges individuelt og etter behov til hvert prosjekt.

ITF10611 Objektorientert programmering (Vår 2011)

Fakta om emnet

Studiepoeng: 10

Ansvarlig avdeling: Avdeling for informasjonsteknologi

Emneansvarlig: Harald Holone

Undervisningsspråk: Norsk

Varighet: ½ år

Innholdsfortegnelse

- Emnet er tilknyttet følgende studieprogram
- Forkunnskapskrav utover opptakskrav
- Undervisningssemester
- Innhold
- Undervisnings- og læringsformer
- Arbeidskrav - vilkår for å avlegge eksamen
- Eksamen
- Evaluering av emnet
- Litteratur

Emnet er tilknyttet følgende studieprogram

Obligatorisk emne som inngår i

- bachelorstudiet i informatikk
- bachelorstudiet i ingeniørfag, data

Valgfritt emne for ettårig studium i informatikk og bachelorstudiet i informasjonssystemer og IT-ledelse.

Forkunnskapskrav utover opptakskrav

Emnet forutsetter kunnskaper tilsvarende emnet ITF10208 Webprogrammering 1.

Undervisningssemester

Bachelorstudiet i informatikk: 2. semester (vår).

Bachelorstudiet i ingeniørfag, data: 2. semester (vår).

Bachelorstudiet i informasjonssystemer og IT-ledelse: 4. eller 6. semester (vår).

Informatikk, årsstudium: 2. semester (vår).

4 timer forelesning + øving pr. uke.

Innhold

- Programutvikling: Bruk av et integrert utviklingsmiljø (IDE), utvikling av applikasjoner med grafiske brukergrensesnitt. Algoritmeutvikling, testing, feilsøking, dokumentasjon og java-baserte UML-diagrammer for klasser og objekter
- Objektorientert programmering i Java: klasser, metoder, objekter, referanser, arv, klassehierarkier, grensesnitt og polymorfisme.
- Filbehandling: binære filer, tekstfiler og objektserialiserte filer
- Unntakshåndtering
- Hendelsesdrevet programmering

Undervisnings- og læringsformer

Forelesninger og organiserte øvingstimer med studentassistenter.

Arbeidskrav - vilkår for å avlegge eksamen

- Inntil fire obligatoriske oppgaver leveres i løpet av semesteret

Arbeidskrav må være godkjent før studenten kan fremstille seg til eksamen.

Eksamen

Fire timers individuell, skriftlig eksamen.

Hjelpemiddel: To A4-ark (fire sider) med egne notater.

Det gis individuell bokstavkarakter A - F.

Evaluering av emnet

Dette emnet evalueres på følgende måte:

- Midtsemesterevaluering (frivillig)
- Sluttevaluering (obligatorisk)

Den emneansvarlige lager en emnerapport på bakgrunn av studentenes tilbakemeldinger og sine egne erfaringer med emnet. Emnerapporten behandles av studiekvalitetsutvalget ved avdeling for informasjonsteknologi.

Litteratur

Lervik & Havdal, "Programmering i Java", Gyldendal, siste utgave.

Sist hentet fra Felles Studentsystem (FS) 26. okt. 2021 02:43:36