

# Studieplan for Bachelorstudium i digital medieproduksjon (2011–2014)

## Fakta om programmet

**Studiepoeng:** 180

**Studiets varighet:** 3 år

**Undervisningsspråk:** Norsk

**Stuedsted:** Halden

## Kontakt

Avdeling for informasjonsteknologi

## Innholdsfortegnelse

- Hva lærer du?
- Opptak
- Oppbygging og gjennomføring
- Jobb og videre studier
- 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.

## Studiets læringsutbytte

### Kunnskap

Kandidaten forstår

- formidling, design, programmering og digitale medier

- hvordan informasjonssystemer utvikles og beskrives
- hvilken rolle mediene spiller i samfunnet
- opphavsrett, ytringsfrihet og lover og regler som regulerer digitale medier

### **Ferdigheter**

Kandidaten kan

- planlegge og produsere innhold for ulike medier
- grunnleggende programmering
- forklare og bruke prinsipper for opphavsrett, etikk og ytringsfrihet og lover og regler som regulerer digitale medier
- arbeide selvstendig og i samarbeid med andre
- tenke analytisk, kritisk og argumentere for sine standpunkter
- uttrykke seg klart og tydelig både skriftlig og muntlig

### **Generelle kompetanse**

Kandidaten

- kan reflektere over sentrale etiske og vitenskapelige problemstillinger relatert til eget og andres arbeid
- har utviklet sin nysgjerrighet
- har forståelse og respekt for vitenskapelige verdier som åpenhet, presisjon, etterrettelighet og betydningen av å skille mellom kunnskap og meninger

## **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 omhandler også 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 og prosjektledelse. Det tverrfaglige studiet i digital medieproduksjon tilbyr emner innen alle disse områdene.

Det er viktig at en fagperson innen digital medieproduksjon har noe innsikt i selve teknologien. Studiet inneholder derfor også tekniske emner, hvorav noen er hentet fra informatikkstudiet ved avdelingen. I tillegg tilbys emner som fokuserer på design, medieproduksjon, prosjektarbeid, dramaturgi m.m.

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

### **Obligatoriske emner**

140 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 spesifikasjon.

## **Organisering og læringsformer**

Studiets læringsmiljø er organisert med sikte på å oppnå målsettingene beskrevet ovenfor. Studentene vil få oppfølging og 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 emnets mål.
- Utplasseringer ved bedrifter.

Studiet avsluttes med et større prosjektarbeid i siste semester.

Et nytt og moderne biblioteket står til disposisjon for studentene. Biblioteket bidrar til å utvikle studentenes informasjonskompetanse, det vil si evnen til å søke etter, finne, evaluere og bruke relevant og faglig informasjon. I tillegg til personlig service, får studentene tilbud om bibliotekundervisning, der målet er at de skal kunne søke i norske informasjonskilder, ha kjennskap til internasjonale databaser og kunne vurdere kvalitet på informasjon. Det vil også bli undervist i referanseteknikk.

## **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.

## **Akademisk skriving**

Studentene skal gjennom studiet få trening i akademisk skriving. Dette gjøres ved at man i alle emner hvor det inngår utarbeidelse av skriftlige arbeider, legger vekt på innhold, struktur, etterrettelighet og referanseteknikk. I den foreliggende studieplanen blir dette vektlagt i følgende emner:

- Tekst og mening
- Digitale dokumenter
- Medier, kultur og samfunn
- Ledelse av medieprosjekter
- Informasjonsarkitektur
- Hovedprosjekt

## **Praksis**

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

Realistiske laboratorieoppgaver 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 selvdrøve.

## **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 behjelpelige med å tilrettelegge dette. På høyskolens [websider for internasjonalisering](#) vil man finne mer detaljert informasjon om høyskoler og universiteter i utlandet som høyskolen har utvekslingsavtaler med.

Avdelingen har også en webside som gir detaljer om hvordan ett eller to semestre i utlandet kan innpasses i studiet. Se <http://www.it.hiof.no/utland>.

## Internasjonale aspekter i studiet

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

## Evaluering av studiet

For å kunne tilby en aktuell og relevant utdanning av god kvalitet er vi avhengig av studentenes tilbakemeldinger og at du deltar i evaluering av studiene. Dette studieprogrammet blir jevnlig evaluert for å sikre og utvikle kvaliteten i programmet:

- HiØs studiekvalitetsutvalg gjennomfører årlig en evaluering av studiekvaliteten ved et utvalg av høyskolens studieprogrammer.
- Avdeling for informasjonsteknologi gjennomfører evaluering av hvert enkelt emne i form av midtsemesterevalueringer og sluttevalueringer.

## Tilbakemelding underveis

I de fleste emner benyttes øvinger, oppgaver og prosjekter som løses i grupper eller individuelt. Det gis tilbakemeldinger på disse med tanke på studentenes læring (formativ vurdering), og 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 vurderingsformer.

I alle emner som benytter andre vurderingsformer enn tradisjonell skriftlig eller muntlig eksamen, kan et 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.

Litteraturlistene i emnebeskrivelsene kan bli oppdatert helt fram til rett før semesterstart (fristen for oppdatering er 15. juni for emner som går i høstsemesteret og 1. desember for emner som går i vårsemesteret).

## Jobb og videre studier

Kandidater som kan dokumentere kunnskaper tilsvarende våre emner Objektorientert programmering og Databaser, kan få opptak til vårt masterstudium i anvendt informatikk. Det finnes også en rekke masterstudier i inn- og utland man kan søke på.

Kandidater som har tatt denne utdannelsen kan gå inn i oppgaver innen film, tv, radio og web, både på det kreative, det tekniske og det administrative området. Med arbeidserfaring også jobber som prosjektledere, produksjonsledere eller foretaksledere innen ulike typer mediehus.

# Studieplanen er godkjent og revidert

## Studieplanen er godkjent

Dekan Jan Høiberg, 24.06.2009

## Studieplanen er revidert

Studieleder Christian F Heide, april 2011

## Studieplanen gjelder for

Studieplanen er godkjent for perioden 2011 - 2014.

## Studiemodell

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

### Høst 2011

#### Obligatoriske emner

ITM11011 Innføring i digital medieproduksjon	10 stp
ITM10509 Formidlingskunnskap	10 stp
ITM10709 Studio	10 stp

### Vår 2012

#### Obligatoriske emner

ITM10111 Digitale dokumenter	10 stp
ITM10610 Tekst og mening	10 stp
ITM11111 Spilldesign	10 stp

### Høst 2012

#### Obligatoriske emner

ITF10212 Innføring i programmering	10 stp
ITM20309 Medier, kultur og samfunn	10 stp
ITM20707 Grafisk formgivning	10 stp

## Vår 2013

### Obligatoriske emner

ITM21012 Innføring i spillprogrammering	10 stp
ITM20812 Video og webdokumentar	10 stp

### Valgfritt emne vår 2. klasse

SFB50406 Interkulturell kommunikasjon	10 stp
ITF10611 Objektorientert programmering	10 stp
ITM21312 Interaktiv mediekunst	10 stp
ITF15009 Sikkerhet og hacking	5 stp
ITM21212 Nettjournalistikk	10 stp

## Høst 2013

### Valgfrie emner høst 3. året

ITM30311 Fordypningsemne	10 stp
ITM35013 Bedriftspraksis	10 stp
ITM30812 Fiksjonsfilm	10 stp
ITM30511 3D-modellering og animasjon	10 stp

ITM30107 Ledelse av medieprosjekter	10 stp
ITF10511 Webutvikling	10 stp

Vår 2014

## Obligatoriske emner

ITM30210 Informasjonsarkitektur	10 stp
ITF32012 Bacheloroppgave	20 stp

---

Sist hentet fra Felles Studentsystem (FS) 26. okt. 2021 03:08:32

# ITM11011 Innføring i digital medieproduksjon (Høst 2011)

## Fakta om emnet

**Studiepoeng:** 10

**Ansvarlig avdeling:** Avdeling for informasjonsteknologi

**Stuedsted:** Halden

**Emneansvarlig:** Joakim Karlsen

**Undervisningsspråk:** Norsk

**Varighet:** ½ år

## Innholdsfortegnelse

- Emnet er tilknyttet følgende studieprogram
- Undervisningssemester
- Studentens læringsutbytte etter bestått emne
- 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

1. semester (høst).

## Studentens læringsutbytte etter bestått emne

### Kunnskaper:

Etter endt emne skal studentene kunne

- gjøre rede for hva digitale medier og digital medieproduksjon er
- gjøre rede for hvordan sentrale verktøy for digital medieproduksjon virker og brukes
- vurdere ulike publiseringsteknologier og hvordan de legger rammer for kommunikasjon på WWW



## Ferdigheter:

Etter endt emne skal studentene kunne

- anvende vanlige verktøy for digital medieproduksjon
- planlegge og gjennomføre medieproduksjoner for WWW

## Generell kompetanse:

Etter endt emne skal studentene

- kjenne til noen trekk ved medieutviklingen og hvorfor det er behov for digitale medieprodusenter i framtiden

## Innhold

Hva er:

- digitale medier
- digital medieproduksjon
- en digital medieprodusent

Verktøy for behandling av:

- Tekst
- Lyd
- Bilde
- Video

Web journalistikk

- Publiseringsteknologi
- Sosiale medier
- Formidling

## Undervisnings- og læringsformer

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

## Arbeidskrav - vilkår for å avlegge eksamen

Minimum 80 % tilstedeværelse i emnets forelesninger og workshops.

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

## Eksamen

### **Utvikling av webkampanje i gruppe**

Studentene skal utvikle en kampanje på WWW for en tenkt oppdragsgiver. Dette gjøres i grupper. I prosjektet inngår dokumentasjon av arbeidet med den tekniske løsningen og innholdet.

I utgangspunktet gis det en bokstavkarakter (A - F) til gruppa.

Basert på logger og tett oppfølging underveis kan det bli aktuelt å justere ned karakteren til de som viser at de ikke har bidratt på en tilfredsstillende måte i gruppearbeidet. I spesielle tilfeller kan også enkeltpersoner justeres opp i forhold til prosjektkarakteren.

Ny og utsatt eksamen må tas neste gang emnet ordinært avholdes.

## **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**

Forelesningene med utvalgte teksteksemplere og artikler.

# ITM10509 Formidlingskunnskap (Høst 2011)

## Fakta om emnet

**Studiepoeng:** 10

**Ansvarlig avdeling:** Avdeling for informasjonsteknologi

**Stuedsted:** Halden

**Emneansvarlig:** Liv Anne Fossbråten

**Undervisningsspråk:** Norsk

**Varighet:** ½ år

## Innholdsfortegnelse

- Emnet er tilknyttet følgende studieprogram
- Undervisningssemester
- Studentens læringsutbytte etter bestått emne
- 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

1. semester (høst).

4 timer undervisning pr. uke.

## Studentens læringsutbytte etter bestått emne

### KUNNSKAP

Kandidaten skal ha kunnskap om

- grunnelementer og virkemidler i enhver fiksjon
- ulike dramaturgiske modeller
- kommunikasjonsmetoder og retorikk

- bevissthet om eget kroppsspråk

## **FERDIGHETER**

Kandidaten skal

- bygge på og videreutvikle sin evne til å kommunisere muntlig med andre
- være istand til å velge riktige virkemidler i sin muntlige formidling
- kunne reflektere over egen og andres verbale og nonverbale kommunikasjonsevne

## **GENERELL KOMPETANSE**

Kandidaten skal ha forståelse av og erfaring i hva god formidling kan være i ulike situasjoner.

## **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**

- En individuell rapport på minimum 2 sider som leveres elektronisk.  
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.
- 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 Bestått / Ikke bestått.

## **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**

*Litteraturliste senest oppdatert våren 2010.*

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

---

Sist hentet fra Felles Studentsystem (FS) 26. okt. 2021 02:43:33

# ITM10709 Studio (Høst 2011)

## Fakta om emnet

**Studiepoeng:** 10

**Ansvarlig avdeling:** Avdeling for informasjonsteknologi

**Studiested:** Halden

**Emneansvarlig:** Børre Ludvigsen

**Undervisningsspråk:** Norsk

**Varighet:** ½ år

## Innholdsfortegnelse

- Emnet er tilknyttet følgende studieprogram
- Forkunnskapskrav utover opptakskrav
- Undervisningssemester
- Studentens læringsutbytte etter bestått emne
- 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.

## Forkunnskapskrav utover opptakskrav

Ingen.

## Undervisningssemester

1. semester (høst).

## Studentens læringsutbytte etter bestått emne

### Kunnskap

Kandidaten skal kunne:

- forstå formidling, design, programmering og digitale medier
- forstå hvordan informasjonssystemer utvikles og beskrives
- forstå opphavsrett og etterrettelighet

### **Ferdigheter**

Kandidaten skal kunne:

- planlegge og produsere innhold for digitale medier
- arbeide selvstendig og i samarbeid med andre
- uttrykke seg klart og tydelig skriftlig og muntlig

### **Generelle kompetanse**

Kandidaten skal ved endt kurs være kompetent til å fortsette i studiet og å forstå hva det er å kunne reflektere over sentrale etiske og vitenskapelige problemstillinger i eget og andres arbeid.

## **Innhold**

Planlegging, prosjektering, design og gjennomføring av et større formidlingsprosjekt ved bruk av digitale medier sammensatt av:

- tekst
- grafikk
- lyd
- video

## **Undervisnings- og læringsformer**

Arbeid i studio med faste veiledere. Korte forelesninger om aktuelle tema direkte relatert til arbeidsoppgavene.

## **Arbeidskrav - vilkår for å avlegge eksamen**

Minimum 80 % tilstedeværelse.

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

## **Eksamen**

### **Mappevurdering**

Innlevering av fastsatte, individuelle oppgaver. Utvalgte innleveringer presenteres for analyse og kritikk i plenum. Alle prosjektsettene skal leveres inn. Hver student må presentere minst ett av prosjektene sine i løpet av semesteret. Karaktersetting av presentasjoner og gjennomsnittskarakter av innlevert mappe. Det gis én samlet karakter. Karakterskala A - F.

Ny og utsatt eksamen kan tas ved neste ordinære eksamen.

## **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

Kompendium av ressurser på emnets nettside.

Forelesningene er også å regne som pensum.

---

Sist hentet fra Felles Studentsystem (FS) 26. okt. 2021 02:43:34



# ITM10111 Digitale dokumenter (Vår 2012)

## Fakta om emnet

**Studiepoeng:** 10

**Ansvarlig avdeling:** Avdeling for informasjonsteknologi

**Stuedsted:** Halden

**Emneansvarlig:** Børre Ludvigsen

**Undervisningsspråk:** Norsk

**Varighet:** ½ år

## Innholdsfortegnelse

- Emnet er tilknyttet følgende studieprogram
- Forkunnskapskrav utover opptakskrav
- Undervisningssemester
- Studentens læringsutbytte etter bestått emne
- 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.

## Forkunnskapskrav utover opptakskrav

Intet formelt krav, men studentene bør ha kunnskaper tilsvarende det man får i de tre emnene i første semester.

## Undervisningssemester

2. semester (vår).

4 timer forelesninger pr. uke, samt øvinger og veiledning

## Studentens læringsutbytte etter bestått emne

### Kunnskap

Kandidaten skal kunne:

- forstå formidling, design, programmering og digitale medier
- forstå hvordan informasjonssystemer utvikles og beskrives
- forstå opphavsrett og etterrettelighet

### **Ferdigheter**

Kandidaten skal kunne:

- planlegge og produsere innhold for ulike digitale medier og plattformer
- arbeide selvstendig og i samarbeid med andre
- uttrykke seg klart og tydelig med skrift, lyd og bilder

### **Generelle kompetanse**

Kandidaten skal:

- ved endt kurs være kompetent til å fortsette i studiet, ha en rimelig historisk oversikt over faget og kunne reflektere over sentrale etiske og vitenskapelige problemstillinger i eget og andres arbeid.

## **Innhold**

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

## **Undervisnings- og læringsformer**

Forelesninger, kurslitteratur, gruppe- og personlig veiledning, samt prosjektarbeid.

## **Arbeidskrav - vilkår for å avlegge eksamen**

Minimum 80 % tilstedeværelse.

Innlevering av gjennomførte arbeidsoppgaver til rett tid.

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

## **Eksamen**

### **Individuell skriftlig eksamen**

4 timer skriftlig eksamen.

Karakterskala A-F.

Ved ny og utsatt eksamen må skriftlig eksamen tas på nytt.

## **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

*Litteraturlisten sist oppdatert 2. desember 2011.*

*Howard Rheingold, "Tools for Thought; the history and future of mind-expanding technology"*

The MIT Press, Boston, 2000 ISBN-13: 978-0-262-68115-5

Berit Hedemann, "Hør og Se; en håndbok i bildeskapende radio"

IJ-Forlaget, Krstiansand, 2006 ISBN: 978-82-7147-294-8

*Ellen Lupton, "Thinking with Type : A Critical Guide for Designers, Writers, Editors, and Students";*

*Princeton Architectural Press, 2005 ISBN: 1568984480*

---

Sist hentet fra Felles Studentsystem (FS) 26. okt. 2021 02:43:46

# ITM10610 Tekst og mening (Vår 2012)

## Fakta om emnet

**Studiepoeng:** 10

**Ansvarlig avdeling:** Avdeling for informasjonsteknologi

**Stuedsted:** Halden

**Emneansvarlig:** Ragnhild Fjellro

**Undervisningsspråk:** Norsk

**Varighet:** ½ år

## Innholdsfortegnelse

- Emnet er tilknyttet følgende studieprogram
- Forkunnskapskrav utover opptakskrav
- Undervisningssemester
- Studentens læringsutbytte etter bestått emne
- 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.

## Forkunnskapskrav utover opptakskrav

Ingen.

## Undervisningssemester

2. semester (vår).

## Studentens læringsutbytte etter bestått emne

### KUNNSKAP

*Kandidaten skal*

- tilegne seg perspektiver for næranalyse av film som kan overføres til analyser av annet medieinnhold
- forankre analyse i filmteori og filmhistorie
- kjenne til ulike tradisjoner innen filmvitenskapelig næranalyse

## **FERDIGHETER**

*Kandidaten skal*

- formulere og drøfte problemstillinger av filmvitenskapelig art
- bruke analyseverktøy og metode som tilfredsstillende krav til næranalyse og arbeidskrav i emnet
- velge relevante kilder som teorigrunnlag for analysen

## **GENERELL KOMPETANSE**

Kandidaten skal ved endt kurs kunne gjennomføre en næranalyse av film, og være i stand til å overføre denne kunnskapen til analyser av annet medieinnhold. Gjennom visning av filmeksempler og øvinger som analyserer disse, skal kandidaten kunne identifisere dramaturgiske grep, stil og tema, og drøfte virkemidlenes funksjon og effekt.

## **Innhold**

Studentene skal tilegne seg perspektiver nødvendig for å analysere ulike typer medieinnhold. De skal få trening i å anvende denne kunnskapen gjennom analyse av film. Emnet vil gjennom visning av filmeksempler, forelesninger og en kombinasjon av individuelle og gruppeøvinger, formidle kunnskap og ferdigheter i filmvitenskapelig næranalyse.

Emnet vil fokusere på:

- Analyse: teori og metode
- Analyse: praktisk øvelse
- Analyseeksempler

## **Undervisnings- og læringsformer**

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

## **Arbeidskrav - vilkår for å avlegge eksamen**

Studentene skal levere inn en obligatorisk analyseoppgave (2500 ord), som tilfredsstillende kravene til en filmvitenskapelig næranalyse. Frist vil angis av emneansvarlig ved semesterstart.

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

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

# Eksamen

Skriftlig, individuell hjemmeeksamen. Varighet 1 uke. Det benyttes karakterskala 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

*Litteraturliste senest oppdatert 2. desember 2011.*

*Bakøy, Eva og Jo Sondre Moseng (red.) (2008), Filmanalytiske tradisjoner, Oslo: Universitetsforlaget*

Gillespie, Marie og Jason Toyne (2006), *Analysing media texts*, Maidenhead: Open University Press

### **Kompendium med artikler og kortere utdrag fra bøker:**

Bordwell, David og Kristin Thompson (2008), *Film Art: An introduction*, Eight Ed. NY: McGraw-Hill.

Mulvey, Laura: "Visual pleasure and narrative cinema." i Penley, Constance(ed)(1988): *Feminism and Film Theory*, New York: Routledge (s. 57-68, 11 sider)

Mulvey, Laura: "Afterthoughts on 'Visual pleasure and narrative cinema' inspired by *Duel in the Sun*." i Penley, Constance(ed)(1988), *Feminism and Film Theory*, New York: Routledge (s. 69-79, 10 sider)

Beynon, John (2004): "The Commercialization of Masculinities: From the 'new man' to the 'new lad'" i Carter, Chyntia og Linda Steiner (eds.) (2004) *Critical Readings: Media and Gender*, Maidenhead: Open University Press (s. 198 – 217, 19 sider)

*Edwards, Tim (2006) «The spectacle of the male. Masculinity and the cinema» i Edwards, Tim Cultures of Masculinity, New York: Routledge, (kapittel 7, 116-140, 24 sider)*

# ITM11111 Spilldesign (Vår 2012)

## Fakta om emnet

**Studiepoeng:** 10

**Ansvarlig avdeling:** Avdeling for informasjonsteknologi

**Stuedsted:** Halden

**Emneansvarlige:** Jarl Schjerverud, Christian Fredrik Heide

**Undervisningsspråk:** Norsk

**Varighet:** ½ år

## Innholdsfortegnelse

- Emnet er tilknyttet følgende studieprogram
- Undervisningssemester
- Studentens læringsutbytte etter bestått emne
- Innhold
- Undervisnings- og læringsformer
- Eksamen
- Evaluering av emnet
- Litteratur

## Emnet er tilknyttet følgende studieprogram

Obligatorisk emne i bachelorstudiet i digital medieproduksjon.

## Undervisningssemester

2. semester (vår).

## Studentens læringsutbytte etter bestått emne

### Kunnskaper

Etter endt emne skal studentene kunne

- gjøre rede for elementene som et totalt spilldesign består av
- gjøre rede for designprosessen og spillutviklingens ulike faser
- gjøre rede for de ulike dokumentene relatert til spilldesign
- gjøre rede for de grunnleggende teknologier brukt i spillutvikling

## Ferdigheter

Etter endt emne skal studentene kunne

- unnfange ideen til og skape et spilldesign
- utvikle ideen og skrive et totalt spilldesign

## Generell kompetanse

Etter endt emne skal studentene

- forstå rammene og betingelsen for å utvikle en vellykket spillidé
- forstå prosessen spillidé til ferdig produkt
- kjenne prosessen som leder opp til skriving av spilldesign, inkludert bruk av teknikker for generering, utvelgelse og utvikling av spillidéer.  
?

## Innhold

Emnet skal gjøre studentene i stand til å utvikle sentrale spilldesigndokumenter samt å forstå prosessen og fasene som tar en spillidé frem til implementasjon. Følgende temaer vil bli behandlet:

- Dokumentasjon
- Idèutvikling
- Research
- Skriveteknikker
- Teknologi
- Prosesser
- Utviklingsfaser?

Alle dokumenter som studentene skriver i emnet, skal skrives på engelsk dersom ikke annet er spesifikt avtalt med emneansvarlig.

## Undervisnings- og læringsformer

Forelesninger, praktiske oppgaver og organisert veiledning.

## Eksamen

### Mappevaluering

Det skal leveres tre gruppeinnleveringer underveis i semesteret etter spesifikasjoner gitt av emneansvarlig og til frister satt av emneansvarlig. Gruppene skal bestå av 3 eller 4 studenter. Oppgavene skal besvares skriftlig på engelsk, dersom ikke annet er avtalt med emneansvarlig. Studenten gis en individuell karakter ut fra en helhetsvurdering av oppgavene i mappen. Karakterskala A - F.

Ny og utsatt eksamen må tas neste gang emnet ordinært avholdes.

## 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

Ikke fastsatt. Oppdateres desember 2011.

---

Sist hentet fra Felles Studentsystem (FS) 26. okt. 2021 02:43:46

# ITF10212 Innføring i programmering (Høst 2012)

## Fakta om emnet

**Studiepoeng:** 10

**Ansvarlig avdeling:** Avdeling for informasjonsteknologi

**Stuedsted:** Halden

**Emneansvarlig:** Tord Akerbæk

**Undervisningsspråk:** Norsk

**Varighet:** ½ år

## Innholdsfortegnelse

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

## Emnet er tilknyttet følgende studieprogram

Emnet er obligatorisk i

- bachelorstudiet i informatikk - design og utvikling av IT-systemer
- bachelorstudiet i ingeniørfag - data
- bachelorstudiet i ingeniørfag - data, Y-veien
- bachelorstudiet i informasjonssystemer
- bachelorstudiet i digital medieproduksjon
- informasjonsteknologi, årsstudium

## Forkunnskapskrav utover opptakskrav

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

## Undervisningssemester

Bachelorstudiet i informatikk - design og utvikling av IT-systemer: 1. semester (høst).

Bachelorstudiet i ingeniørfag - data: 1. semester (høst).

Bachelorstudiet i ingeniørfag - data, Y-veien: 1. semester (høst).

Bachelorstudiet i informasjonssystemer: 1. semester (høst).

Informasjonsteknologi, årsstudium: 1. semester (høst).

Bachelorstudiet i digital medieproduksjon: 3. semester (høst).

4-6 timer forelesninger + øvinger pr. uke.

## Studentens læringsutbytte etter bestått emne

### **KUNNSKAP:**

Etter endt emne skal studentene kunne

- gjøre rede for grunnleggende programmeringsstrukturer
- gjøre rede for grunnleggende databasetankegang
- forklare ulike sikkerhetsutfordringer og hvordan disse kan håndteres
- gjøre rede for prinsipper rundt utvikling av programvare

### **FERDIGHETER:**

Etter endt emne skal studentene kunne utvikle små til middels store programmer.

### **GENERELL KOMPETANSE:**

Etter endt emne skal studentene kunne sette seg inn i andre programmeringsspråk enn det som benyttes i dette emnet.

## Innhold

Hovedfokus i emnet vil være å lære seg grunnleggende programmering. 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, og hvordan et program kan hente ut data fra databaser.

Videre vil emnet gi en kort introduksjon til ulike sider av programmering, deriblant begrepene interpretning, kompilering, eksekvering og sammenhengen mellom programmeringsspråk og maskinkode.

## Undervisnings- og læringsformer

Forelesninger, obligatoriske oppgaver og veiledning på laboratorium.

## Arbeidskrav - vilkår for å avlegge eksamen

Det vil bli gitt ukessoppgaver 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.

## 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

Litteratur ikke bestemt.

# ITM20309 Medier, kultur og samfunn (Høst 2012)

## Fakta om emnet

**Studiepoeng:** 10

**Ansvarlig avdeling:** Avdeling for informasjonsteknologi

**Stuedsted:** Halden

**Emneansvarlig:** Trine Krigsvoll Haagensen

**Undervisningsspråk:** Norsk

**Varighet:** ½ år

## Innholdsfortegnelse

- Emnet er tilknyttet følgende studieprogram
- Undervisningssemester
- Studentens læringsutbytte etter bestått emne
- 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. Profileringsemne i bachelorstudiet i innovasjon og prosjektledelse.

## Undervisningssemester

Bachelorstudiet i digital medieproduksjon: 3. semester (høst).

Bachelorstudiet i innovasjon og prosjektledelse: 5. semester (høst).

## Studentens læringsutbytte etter bestått emne

### KUNNSKAP

*Kandidaten skal kunne*

- gjøre rede for sentrale teorier i humanvitenskapelig og samfunnsvitenskapelig medieforskning
- forklare og drøfte mediernes makt og påvirkning i samfunnet
- beskrive og drøfte mediepoltikk i lys av ulike ideologiske perspektiv

- forklare og drøfte publikums mediebruk
- beskrive sentrale trekk i medieutvikling og -historie, og knytte dette til utvikling av nye, sosiale medier

## **FERDIGHETER**

*Kandidaten skal*

- kunne formulere og drøfte problemstillinger av medievitenskapelig art
- gjennom kildebruk vise forståelse og kritisk anvendelse av teori i drøfting
- kunne bruke teori, teknikker og metode som tilfredsstillende arbeidskrav i emnet

## **GENERELL KOMPETANSE**

Kandidaten skal ha blitt kjent med sentrale teorier som forsøker å forklare mediens samfunnsrolle. Teoriene handler både om hvordan mediene virker inn på den enkeltes liv og er en del av samfunns- og kulturutviklingen. Kandidaten skal ha utviklet en forståelse for ulike perspektiver på mediens tekster og ha lært å bruke relevant verktøy for å analysere dem.

## **Innhold**

Studentene skal gjøre seg kjent med sentrale medievitenskapelige teorier og lære seg relevant verktøy for analyse av mediens makt og rolle på samfunns- og individnivå, mediens innhold og deres publikum.

Teoriene handler både om hvordan mediene virker inn på den enkeltes liv og er en del av den overgripende samfunns- og kulturutviklingen. Studentene skal utvikle en forståelse for ulike perspektiver på medieinnhold og medievaner, og i lys av disse kunne analysere mediens rolle i dag. Emnet tar også opp hvordan etablerte medieinstitusjoner, -tekster og -vaner utfordres av ny teknologi og ny mediebruk.

Temaer som det fokuseres på:

- Mediens tekster og publikum
- Mediemakt, demokrati og offentlighet
- Medieutvikling
- Sosiale mediers betydning

## **Undervisnings- og læringsformer**

Seminar, forelesninger, selvstudium og obligatoriske oppgaver.

## **Arbeidskrav - vilkår for å avlegge eksamen**

Studentene skal levere inn to skriftlige oppgaver (1500-2000 ord) i løpet av semesteret. Disse skal inngå i en mappe som godkjennes før eksamen. Problemstilling for oppgavene skal formuleres med utgangspunkt i hovedtemaene i emnet. Tema og frister for innlevering angis av emneansvarlig ved semesterstart.

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

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

## Eksamen

**Individuell 6-timers skriftlig eksamen.** Det blir gitt bokstavkarakter etter skala A - F.

Tillatt hjelpemiddel: egenprodusert mappe.

## 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

*Litteraturlisten er senest oppdatert 15.06.2012.*

(utdrag fra) Engebretsen Martin (red.) Skrift/bilde/lyd : analyse av sammensatte tekster:

-Innledning 17-35

Hva menes med multimodale tekster?

-Kapittel 3 Hva kartet kan fortelle? 79-99

-Multimodalitet i TV, film og skjønnlitteratur 183-204

Gripsrud, Jostein (2011), 4. utg. *Mediekultur, mediesamfunn*. Oslo: Universitetsforlaget.

Utdrag frå Katz, Elihu (et.al) (2003) *Canonic texts in media research*. Cambridge: Polity Press/Blackwell Publishing:

-Kapittel 1: Critical Research at Columbia: Lazarsfeld's and Merton's "Mass Communication, Popular Taste, and Organized Social Action" Peter Simonson and Gabriel Weimann

-Kapittel 10: Canonic Anti-Text: Marshall McLuhan's Understanding Media. Joshua Meyrowitz

Hausken, Liv (2009) *Medieestetikk*, Kapittel 5: Værmeldingens estetikk, eller estetikk som betraktningssmåte. (s153-183)

Mühleisen, Wencke (2003) Kapittel 7 "Feminisering i fjernsynsoffentligheten" i

Kjønn og sex på TV: norske medier i postfeminismens tid. Oslo: Universitetsforl.

Rasmussen, Terje: *Nettverksformelen. Hvordan det sosiale livet henger sammen*, 2008. Unipub.

Ytreberg, Espen (2006): *Medie- og kommunikasjonsteori*, 2006. Universitetsforlaget. 143 s..

**I tillegg må alle i løpet av kurset velge et obligatorisk medietekst som skal brukes i undervisning og til mappearbeid.**

---

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



# ITM20707 Grafisk formgivning (Høst 2012)

## Fakta om emnet

**Studiepoeng:** 10

**Ansvarlig avdeling:** Avdeling for informasjonsteknologi

**Stuedsted:** Halden

**Emneansvarlig:** Arild Eugen Johansen

**Undervisningsspråk:** Norsk

**Varighet:** ½ år

## Innholdsfortegnelse

- Emnet er tilknyttet følgende studieprogram
- Undervisningssemester
- Studentens læringsutbytte etter bestått emne
- Innhold
- Undervisnings- og læringsformer
- Eksamen
- Evaluering av emnet
- 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.

## Studentens læringsutbytte etter bestått emne

### Kunnskap

Kandidaten skal forstå teorier og prinsipper for grafisk formgivning.

### Ferdigheter

Kandidaten skal kunne formgi mange ulike typer trykksaker som tidsskrift, plakater, bruksanvisninger osv, samt ulike digitale kanaler.

## Generelle kompetanse

Kandidaten skal kunne kommunisere både med fagfolk og lekfolk om grafisk formgivning.

## 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 4 siders tidsskrift og webside (kun layout, 3 sider) for en litt spesiell organisasjon (teller 60 %)
2. En t-skjorte for organisasjonen (teller 10 %)
3. En plakat for et arrangement for organisasjonen (teller 20 %)
4. Seks ukesoppgaver (teller 10 %)

Det gis en samlet karakter for emnet. Karakterskala: 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

*Litteraturlisten er senest oppdatert våren 2010.*

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

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

---

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

# ITM21012 Innføring i spillprogrammering (Vår 2013)

## 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
- Studentens læringsutbytte etter bestått emne
- Innhold
- Undervisnings- og læringsformer
- Eksamen
- Evaluering av emnet
- Litteratur

## Emnet er tilknyttet følgende studieprogram

Emnet er obligatorisk for

- bachelorstudiet i digital medieproduksjon

Emnet er valgfritt for

- bachelorstudiet i informatikk
- bachelorstudiet i informatikk - design og utvikling av IT-systemer
- bachelorstudiet i informasjonssystemer, studieretning webutvikling

## Forkunnskapskrav utover opptakskrav

Emnet bygger på kunnskaper tilsvarende vårt emne Innføring i programmering.

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: 6. semester (vår)
- Bachelorstudiet i informatikk - design og utvikling av IT-systemer: 2. 4. eller 6. semester (vår)
- Bachelorstudiet i informasjonssystemer, studieretning webutvikling: 4. semester (vår)

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

## Studentens læringsutbytte etter bestått emne

### Kunnskap

Etter avsluttet emne skal studentene

- ha en forståelse av hva som gjør spill interessante og underholdende
- ha kunnskap om et egnet programmeringsspråk/-omgivelse for enkel spillutvikling
- forstå koblingen mellom grafiske elementer og programmering

### Ferdigheter

Etter avsluttet emne skal studentene kunne

- planlegge, designe og dokumentere enkle spill
- programmere små til middels store prosjekter

### Generell kompetanse

Etter avsluttet emne skal studentene kunne

- bidra i utviklingen av applikasjoner der det er flere deltakere
- forstå hensikten med å planlegge og dokumentere før man starter implementasjonen

## Innhold

Emnet kan sees på som tredelt:

Del 1 - Grafiske elementer

- Tegning (tekst og farger)
- Animasjon
- Bygge opp en god struktur på grafikken/animasjonen
- Multimedieanimasjoner (inkludere lyd, bilder, video)
- Interaktivitet (kontrollere tidslinjen)

Del 2 - Programmering

- Grunnleggende programmeringselementer
- Kontrollere grafikk/animasjoner med programkode
- Lagre og hente data

Del 3 - Spillutviklingsteori

Hovedvekten av undervisningen vil ligge på del 2.

## Undervisnings- og læringsformer

Emnet vil være bygget opp slik at det er en intensiv del først, der disse tre delene foreleses. Etter dette arbeides det i hovedsak med et prosjekt, og det er få forelesninger.

Emnet baserer seg også på at studentene i stor grad på egenhånd skal finne og sette seg inn i utdypende informasjon rundt temaene som undervises og som er nødvendige i de ulike prosjektene.

## Eksamen

### Utviklingsprosjekt i gruppe

Studentene skal gjennomføre et utviklingsprosjekt for et spill i et programmeringsspråk/-omgivelse som blir valgt ved oppstart av undervisningen. Dette gjøres i grupper. I prosjektet inngår også dokumentasjon både av spillet og utviklingsprosessen.

I utgangspunktet gis det en felles bokstavkarakter (A- F) til gruppa.

Basert på logger og tett oppfølging underveis kan det også bli aktuelt å justere ned karakteren til de som viser at de ikke har bidratt på en tilfredsstillende måte i gruppearbeidet. I spesielle tilfeller kan også karakteren for enkeltpersoner justeres opp ut i fra prosjektkarakteren.

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.

## 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

*Litteraturlista er sist oppdatert 5. desember 2012*

Emnet baserer seg i all hovedsak på nettressurser og utdelt materiale, men følgende tittel kan være et bra hjelpemiddel til programmeringen:

Roger Braunstein: *ActionScript 3.0 Bible second edition*

ISBN: 978-0470525234

For dem som kun ønsker en enkel introduksjon (og finner resten på nettressurser), anbefales:

Nordengen, Nätt: *IT-2 - Programmering i ActionScript 3.0 - Flash CS5*

ISBN:978-8205406773

---

Sist hentet fra Felles Studentsystem (FS) 26. okt. 2021 02:43:56

# ITM20812 Video og webdokumentar (Vår 2013)

## Fakta om emnet

**Studiepoeng:** 10

**Ansvarlig avdeling:** Avdeling for informasjonsteknologi

**Stuedsted:** Halden

**Emneansvarlig:** Joakim Karlsen

**Undervisningsspråk:** Norsk

**Varighet:** ½ år

## Innholdsfortegnelse

- Emnet er tilknyttet følgende studieprogram
- Undervisningssemester
- Studentens læringsutbytte etter bestått emne
- 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

4. semester (vår).

## Studentens læringsutbytte etter bestått emne

### Kunnskap:

Etter endt emne skal studentene kunne

- gjøre rede for hvordan sentrale verktøy for videoproduksjon skal brukes
- gjøre rede for hvordan sentrale verktøy for produksjon av webdokumentarer skal brukes

### Ferdigheter:



Etter endt emne skal studentene kunne

- unnfange ideen til, planlegge og lage video til bruk i webdokumentarer
- unnfange ideen til, planlegge og lage webdokumentarer

### **Generell kompetanse:**

Etter endt emne skal studentene

- forstå rammene og betingelsene for en vellykket videoproduksjon både teknisk og som fortelling
- forstå rammene og betingelsene for en vellykket produksjon av webdokumentar både teknisk og som fortelling

## **Innhold**

- Verktøy for video
  - Foto
  - Lyd
  - Klipp
- Verktøy for webdokumentar
  - HTML5
  - JavaScript
- Fortellerteknikk
  - Video
  - Web
  - Video og Web
- Interaksjonsdesign for video

## **Undervisnings- og læringsformer**

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

## **Arbeidskrav - vilkår for å avlegge eksamen**

Minimum 80 % tilstedeværelse i emnets forelesninger og workshops.

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

## **Eksamen**

### **Utvikling av webdokumentar i gruppe.**

Studentene skal utvikle en webdokumentar. Dette gjøres i grupper. I prosjektet inngår også dokumentasjon både av webdokumentaren og utviklingsprosessen.

I utgangspunktet gis det en felles bokstavkarakter (A - F) til gruppa.

Basert på logger og tett oppfølging underveis kan det også bli aktuelt å justere ned karakteren til de som viser at de ikke har bidratt på en tilfredsstillende måte i gruppearbeidet. I spesielle tilfeller kan også karakteren for enkeltpersoner justeres opp i forhold til prosjektkarakteren.

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.

## **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**

- lynda.com, fem utvalgte nettkurs i bruk av verktøy (nettressurs)
- Kompendium

# SFB50406 Interkulturell kommunikasjon (Vår 2013)

## Fakta om emnet

**Studiepoeng:** 10

**Ansvarlig avdeling:** Avdeling for økonomi, språk og samfunnsfag

**Stuedsted:** Halden

**Emneansvarlig:** Jutta Eschenbach

**Undervisningsspråk:** Engelsk

**Varighet:** ½ år

## Innholdsfortegnelse

- Emnet er tilknyttet følgende studieprogram
- Undervisningssemester
- Studentens læringsutbytte etter bestått emne
- Innhold
- Undervisnings- og læringsformer
- Praksis
- Arbeidskrav - vilkår for å avlegge eksamen
- Eksamen
- Evaluering av emnet
- Litteratur

## Emnet er tilknyttet følgende studieprogram

Obligatorisk emne i bachelorstudiet i internasjonal kommunikasjon.

Profileringsemne i bachelorstudiet i økonomi og administrasjon, profilering: internasjonal kommunikasjon.

Valgfritt emne i

- bachelorstudiet i samfunn, språk og kultur
- bachelorstudiet i informasjonssystemer og IT-ledelse
- bachelorstudiet i digital medieproduksjon
- bachelorstudiet i informasjonssystemer

## Undervisningssemester

Bachelorstudiet i internasjonal kommunikasjon: 2. semester (vår).

Bachelorstudiet i økonomi og administrasjon, profilering Internasjonal kommunikasjon: 6. semester (vår)

Bachelorstudiet i samfunn, språk og kultur: 4. eller 6. semester (vår).

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

Bachelorstudiet i digital medieproduksjon: 4. semester (vår).

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

Bachelorstudiet i informasjonssystemer, studieretning webutvikling: 4. semester (vår).

## Studentens læringsutbytte etter bestått emne

### KUNNSKAPER

Studentene har kunnskaper om og innsikt i noen av de aspekter ved språk og kultur som kan påvirke kommunikasjon mellom mennesker fra forskjellige kulturer (for eksempel ikke-verbal kommunikasjon, språkfunksjoner, kontekst, fordommer, stereotyper, verdensbilde, verdier, normer og etikk).

### FERDIGHETER

Studentene har utviklet evne til å sammenligne sin egen kultur med andre kulturer og identifisere potensielle årsaker hvis kommunikasjonen ikke fungerer så godt.

### GENERELL KOMPETANSE

Studentene har utviklet generell interkulturell kompetanse.

## Innhold

- Elementær sosialantropologi
- Andre relevante emner innenfor fagområdet interkulturell kommunikasjon
- Teorier om hvordan man kan sammenligne kulturer
- Analyse av kommunikasjonssituasjoner ved hjelp av forskjellige teorier

## Undervisnings- og læringsformer

Forelesninger og grupper. Undervisningen foregår på engelsk.

## Praksis

Ingen praksis knyttet til emnet.

## Arbeidskrav - vilkår for å avlegge eksamen

For å kunne fremstille seg til eksamen må studentene, til avtalt tid, ha holdt én muntlig presentasjon og levert ett skriftlig arbeid.

## Eksamen

**Muntlig eksamen (ca. 30 minutter).** Karacterskala A-F. Ingen hjelpemidler til eksamen.

Klageadgang: Muntlig eksamen kan ikke påklages, jfr. Forskrift om eksamen og studierett ved Høgskolen i Østfold, §18.

## Evaluering av emnet

Emnet evalueres to ganger hvert semester; en gang ved midtsemesterevaluering, som foretas muntlig ved møte mellom tillitsvalgte studenter og koordinator og/eller studieleder, og en gang som skriftlig sluttevaluering.

## Litteratur

Samovar, L. A./ Porter, R. E./ McDaniel, E. R. (2010): Communication between Cultures. 7<sup>th</sup> ed. Boston, Mass.: Wadsworth/Cengage Learning.

Hofstede, Geert / Hofstede, Gert Jan / Minkov, Michael (2010): Cultures and Organizations. Software of the Mind. Intercultural Cooperation and Its Importance for Survival. New York: McGraw-Hill (kapitel: 1, 3-7)

Kompendium

Materiale delt ut i undervisningen

---

Sist hentet fra Felles Studentsystem (FS) 26. okt. 2021 02:54:15

# ITF10611 Objektorientert programmering (Vår 2013)

## Fakta om emnet

**Studiepoeng:** 10

**Ansvarlig avdeling:** Avdeling for informasjonsteknologi

**Stuedsted:** Halden

**Emneansvarlig:** Børre Stenseth

**Undervisningsspråk:** Norsk

**Varighet:** ½ år

## Innholdsfortegnelse

- Emnet er tilknyttet følgende studieprogram
- Forkunnskapskrav utover opptakskrav
- Undervisningssemester
- Studentens læringsutbytte etter bestått emne
- 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 - design og utvikling av IT-systemer
- Bachelorstudiet i ingeniørfag - data
- Bachelorstudiet i ingeniørfag - data, Y-veien
- Bachelorstudiet i informasjonssystemer

Valgfritt emne for

- Informasjonsteknologi, årsstudium
- Bachelorstudiet i informasjonssystemer og IT-ledelse
- Bachelorstudiet i digital medieproduksjon

## Forkunnskapskrav utover opptakskrav

Emnet forutsetter kunnskaper tilsvarende emnet Innføring i programmering.

## Undervisningssemester

Bachelorstudiet i informatikk - design og utvikling av IT-systemer: 2. semester (vår).

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

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

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

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

Bachelorstudiet i informasjonssystemer, studieretning webutvikling : 4. semester (vår).

Bachelorstudiet i digital medieproduksjon: 4. semester (vår).

Informasjonsteknologi, årsstudium: 2. semester (vår).

4 timer forelesning + øving pr. uke.

## Studentens læringsutbytte etter bestått emne

### Kunnskap

Etter endt emne skal studenten ha tilegnet seg kjennskap til grunnleggende objektorienterte prinsipper. Dette inkluderer:

- Objekter og klasser
- Arv
- Polymorfisme
- Innkapsling
- Abstrakte metoder og klasser
- Grensesnitt (interfaces)
- UML

### Ferdigheter

Studenten skal beherske de grunnleggende objektorienterte prinsippene, implementert i Java. Videre skal studenten beherske et integrert utviklingsmiljø, være kjent med kompilering, kjøring og testing av Java-programmer, samt utvalgte designpatterns, Javas Collection API, enkel GUI-programmering og strømmer (filer og nettverkskommunikasjon). Studenten skal også selv være i stand til å benytte Javas API-dokumentasjon for selv å finne ut hvordan Javas standardklasser kan brukes i implementasjon.

### Generell kompetanse

Studenten skal ha tilegnet seg tilstrekkelig kunnskap om emnet til å kunne planlegge, utvikle og diskutere implementasjoner i Java. Særlig vekt er lagt på objektorientert tankegang, bruk av objektorientert terminologi og fornuftig bruk av kommentarer i kildekode (Javadoc).

## 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.



# ITM21312 Interaktiv mediekunst (Vår 2013)

## Fakta om emnet

**Studiepoeng:** 10

**Ansvarlig avdeling:** Avdeling for informasjonsteknologi

**Stuedsted:** Halden

**Emneansvarlig:** Vigdis Holen

**Undervisningsspråk:** Norsk

**Varighet:** ½ år

## Innholdsfortegnelse

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

## Emnet er tilknyttet følgende studieprogram

Valgfag i bachelorstudiet i digital medieproduksjon.

## Forkunnskapskrav utover opptakskrav

Ingen.

## Undervisningssemester

4. semester (vår).

## Studentens læringsutbytte etter bestått emne

### Kunnskap

Kandidaten

- skal ha elementær kunnskap om interaktivitet i kunsten
- skal ha elementær kunnskap om spesifikke interaktive mediekunstverk i kunsthistorien
- kan vurdere interaktive mediekunstverk ut fra estetisk teori og kunsthistorie
- skal kjenne til ulike områder og metoder innen ny mediekunst

## **Ferdigheter**

Kandidaten kan

- formulere og drøfte ideer og problemstillinger innen ny kunst og nyere kunstformer skriftlig med fotodokumentasjon og forklarende illustrasjoner
- presentere ideer og strategier for egne interaktive mediale arbeid
- velge relevante referanser for egne praktiske arbeid og for skriftlig diskusjon

## **Generell kompetanse**

Ved endt kurs kan kandidaten gjøre enkle kunstteoretiske og historiske vurderinger av interaktive verk. Ved presentasjon og vurdering av aktuelle verk kan kandidaten drøfte ideinnhold, tematikk, anvendte metoder og sanseopplevelser.

## **Innhold**

Studentene skal tilegne seg kunsthistorie og estetisk teori nødvendig for å vurdere ulike opplevelser av interaktivitet i kunsten. Kunnskapen anvendes til vurdering av verk. Valgfaget vil med forelesninger, presentasjon av kunstverk, gruppearbeid og skriving av essay, formidle kunnskap om interaktiv mediekunst - historie, teori og analyse.

Fokus vil være begrepet interaktiv mediekunst, interaktivitet i kunsten, interaktive mediekunstverk og mediekunstnere.

## **Undervisnings- og læringsformer**

Forelesninger, gruppearbeid, avisinnlegg og essay. Arbeidsformen skal være samarbeidende, praktisk og selvstendig.

## **Arbeidskrav - vilkår for å avlegge eksamen**

- Illustrert gruppearbeid for grupper på 2-3 studenter
- Et illustrert, individuelt innlegg i en form som passer for magasin eller avis

Frister for innlevering vil bli angitt av emneansvarlig ved semesterstart.

## **Eksamen**

Basert på en oppgave / et tema gitt av emneansvarlig ved starten av semesteret, skal studenten i løpet av semesteret utarbeide et illustrert, individuelt essay (max 7 sider) som tilfredsstiller kvalitetskravene til kunstteoretiske arbeid, fotografi og illustrasjon. Innleveringsfristen for essayet vil bli gitt i eksamenplanen.

Karakterskala: Bestått / Ikke-bestått.

Ved ny og utsatt eksamen avtales innholdet i det illustrerte essayet med emneansvarlig.

## Evaluering av emnet

Valgfaget evalueres av studentene med:

- Midtsemesterevaluering (frivillig)
- Sluttevaluering (obligatorisk)

Emneansvarlig rapporterer om studentenes tilbakemeldinger og øvrige erfaringer med emnet. Rapporten behandles av studiekvalitetsutvalget ved avdeling for informasjonsteknologi.

## Litteratur

Forelesningene med eksempler, artikler og nettressurser er pensum.

# ITF15009 Sikkerhet og hacking (Vår 2013)

## Fakta om emnet

**Studiepoeng:** 5

**Ansvarlig avdeling:** Avdeling for informasjonsteknologi

**Stuedsted:** Halden

**Emneansvarlig:** Tom Heine Nätt

**Undervisningsspråk:** Norsk

**Varighet:** ½ år

## Innholdsfortegnelse

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

## Emnet er tilknyttet følgende studieprogram

Valgfritt emne i:

- bachelorstudiet i Digital Medieproduksjon
- bachelorstudiet i Informasjonssystemer og IT-ledelse
- bachelorstudiet i Ingeniørfag - data
- bachelorstudiet i informatikk - design og utvikling av IT-systemer

## Forkunnskapskrav utover opptakskrav

Grunnleggende kunnskaper innen programmering og generell IT.

## Undervisningssemester

Emnet går som hovedregel annethvert år i vårsemesteret, neste gang våren 2013,

# Studentens læringsutbytte etter bestått emne

## KUNNSKAP

Etter endt emne skal studentene kunne

- gjøre rede for hackeres motivasjon
- forklare ulike sikkerhetsutfordringer og hvordan disse kan håndteres
- gjøre rede for ulike teknologiske og ikke-teknologiske teknikker som hackere benytter

## FERDIGHETER

Etter endt emne skal studentene kunne

- utføre enkle angrep (for å forstå hvordan de skal beskytte seg mot disse)
- finne og begrense ulike sikkerhetstrusler i et system
- administrere og drifte sikkerheten i et IT-system

## GENERELL KOMPETANSE

Etter endt emne skal studentene kunne

- forstå hvorfor sikkerhetsaspektet er viktig
- finne og sette seg inn i nødvendig teknisk informasjon

## 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 (6 - 7 samlinger) og organiserte laboratorieøvelser.

## 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.

## 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

Nettressurser og utdelt materiale.

Det vil ved oppstart av emnet bli anbefalt et sett med bøker som er nyttig lesing.

# ITM21212 Nettjournalistikk (Vår 2013)

## Fakta om emnet

**Studiepoeng:** 10

**Ansvarlig avdeling:** Avdeling for informasjonsteknologi

**Stuedsted:** Halden

**Emneansvarlig:** Ragnhild Fjellro

**Undervisningsspråk:** Norsk

**Varighet:** ½ år

## Innholdsfortegnelse

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

## Emnet er tilknyttet følgende studieprogram

Valgfag som inngår i bachelorstudiet i digital medieproduksjon (kull 2011).

## Forkunnskapskrav utover opptakskrav

Ingen.

## Undervisningssemester

4. semester (vår).

## Studentens læringsutbytte etter bestått emne

### Kunnskap

Kandidatenskal

- ha tilegnet seg praktisk kunnskap om journalistisk tekstproduksjon og formidling
- ha oversikt over journalistiske sjangre, former, språk, dramaturgi og andre sentrale virkemidler i journalistikken
- ha tilegnet seg kunnskaper om presseetikk
- ha tilegnet seg teoretisk kunnskap om journalistikk og meningsproduksjon i et moderne samfunnsperspektiv

## Ferdigheter

Kandidaten skal ha tilegnet seg praktiske ferdigheter i nettjournalistikk. Det innebærer:

- praktisk kunnskap om nyhetsvurdering, tekstproduksjon og journalistisk formidling
- vinkling, utforming, redigering og ferdigstilling av saker
- kjennskap til journalistiske arbeidsmåter, teknikker og produksjonsprosesser

## Generell kompetanse

Kandidaten skal ved endt kurs kunne skrive kortere, journalistiske tekster til web som baserer seg på god presseskikk, og som kommuniserer etter sentrale journalistiske prinsipper for tekstproduksjon og formidling. Tekstene skal kobles til sosiale medier.

## Innhold

Studentene skal tilegne seg grunnleggende kunnskaper og praktisk erfaring med produksjon av journalistiske tekster til web.

Emnet vil fokusere på

- Journalistikk: praktisk øvelse
- Diskusjoner av teoretiske perspektiver på presstekster og etikk
- Gode eksempler

## Undervisnings- og læringsformer

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

## Arbeidskrav - vilkår for å avlegge eksamen

1. Minimum 80 % tilstedeværelse i emnets forelesninger og workshops. Dette inkluderer praktisk arbeid med konkrete tekster, som kommer i tillegg til obligatoriske mappeinnleveringer.
2. Obligatoriske mappeinnleveringer: Studentene skal levere inn to journalistiske tekster som tilfredsstiller kravene til journalistiske artikler. Frister vil angis av emneansvarlig ved semesterstart.  
Det blir gitt en ny innleveringsfrist dersom en ikke får godkjent oppgavene ved første innlevering.  
Studentene er selv ansvarlig for at innleveringen skjer på rett måte og til rett tid.

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



# Eksamen

Skriftlig, individuell hjemmeeksamen. Varighet 1 uke.

Det benyttes karakterskala A - F.

## Evaluering av emnet

Dette emnet evalueres på følgende måte:

- Midtsemesterevaluering (frivillig)
- Sluttevaluering (obligatorisk)

Emneansvarlig lager en emnerapport på bakgrunn av studentenes tilbakemeldinger og sine egne erfaringer med emnet. Emnerapporten behandles av studie kvalitetsutvalget ved avdeling for informasjonsteknologi.

## Litteratur

*Litteraturliste senest oppdatert 5. desember 2012.*

### **Bøker:**

Calvert, Christine (2010), *Skriv for nettet; Kort og godt*, Oslo: Universitetsforlaget

Kjendsli, Veslemøy (2008), *Rett på sak! Lærebok i praktisk journalistikk*, Kristiansand: IJ-forlaget

### **Kompendium:**

Brurås, Svein ([2000]2010), «Kap 7: Journalisten og kildene» i *Etikk for journalister*, Bergen: Fagbokforlaget.

Indahl, Nils G. (2007), «Kap 3: Idé og research» i *Nettjournalisten*, Kristiansand: IJ-forlaget

Utvalgte reportasjer og andre journalistiske tekster

Nettressurser

# ITM30311 Fordypningsemne (Høst 2013)

## Fakta om emnet

**Studiepoeng:** 10

**Ansvarlig avdeling:** Avdeling for informasjonsteknologi

**Studiested:** Halden

**Emneansvarlig:** Børre Ludvigsen

**Undervisningsspråk:** Norsk

**Varighet:** ½ år

## Innholdsfortegnelse

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

## Emnet er tilknyttet følgende studieprogram

Valgfritt emne i bachelorstudiet i digital medieproduksjon.

## Forkunnskapskrav utover opptakskrav

Studenten bør ha gjennomført fire semestre av bachelorstudiet i digital medieproduksjon.

## Undervisningssemester

5. semester (høst).

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

## Studentens læringsutbytte etter bestått emne

### Kunnskap

Etter endt emne skal kandidaten:

- forstå forskning og fordypning i sitt eget fag
- forstå informasjonsinnhenting, analyse og formidling
- forstå faglig etikk

### **Ferdigheter**

Etter endt emne skal kandidaten:

- planlegge og produsere et omfattende forskningsprosjekt
- arbeide selvstendig over lengre tid
- søke og avtale regelmessig veiledning på eget initiativ
- uttrykke seg klart og tydelig gjennom strukturert skriving
- gjennomføre velforberedte muntlig presentasjoner
- forsvare eget arbeid i debatt
- beherske velfunderte referansemetoder

### **Generelle kompetanse**

Etter endt emne skal kandidaten kunne reflektere over sentrale etiske og vitenskapelige problemstillinger i eget og andres arbeid. Emnet skal kunne utvikle kandidatens nysgjerrighet og gi forståelse for nødvendigheten av å forske og fordype seg i ukjente temaer og fagområder.

## **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.

## **Arbeidskrav - vilkår for å avlegge eksamen**

Innlevering av første utkast til rapport til angitt tid.

Innlevering av arbeidslogg som dokumenterer progresjon.

Oppsøke og avtale periodisk veiledning på eget initiativ.

## **Eksamen**

### **Vitenskapelig artikkel og muntlig presentasjon**

Studenten skal skrive en vitenskapelig artikkel på minst 6000 ord om selvalgt tema samt gi en kort forelesning om temaet en gang i løpet av siste halvdel av semesteret.

Det gis karakter A - F basert på en helhetsvurdering av artikkel og presentasjon.

Ved ny og utsatt eksamen avtales tema 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

Valgt etter tema, individuelt for hver student.

---

Sist hentet fra Felles Studentsystem (FS) 26. okt. 2021 02:43:52

# ITM35013 Bedriftspraksis (Høst 2013)

## Fakta om emnet

**Studiepoeng:** 10

**Ansvarlig avdeling:** Avdeling for informasjonsteknologi

**Stuedsted:** Halden

**Emneansvarlig:** Gunnar Misund

**Undervisningsspråk:** Norsk

**Varighet:** ½ år

## Innholdsfortegnelse

- Emnet er tilknyttet følgende studieprogram
- Forkunnskapskrav utover opptakskrav
- Undervisningssemester
- Studentens læringsutbytte etter bestått emne
- Innhold
- Undervisnings- og læringsformer
- Arbeidsomfang
- Eksamen
- Evaluering av emnet
- Litteratur

## Emnet er tilknyttet følgende studieprogram

Valgfritt emne for bachelorstudiet i digital medieproduksjon.

## Forkunnskapskrav utover opptakskrav

Minimum 90 studiepoeng skal være bestått før en kan starte på emnet.

## Undervisningssemester

5. semester (høst).

## Studentens læringsutbytte etter bestått emne

### Kunnskap

Kandidaten har kunnskap om bransjen han/hun har arbeidet innen, og om de spesifikke temaer som arbeidet har bestått i.

## Ferdigheter

Kandidaten

- har fått praktisk trening i analyse av problemstillinger som er relevante for bransjen/næringen.
- kan lage en arbeidsplan, og løse tildelte arbeidsoppgaver.
- kan lage en sluttrapport som dokumenterer prosjektet/arbeidsoppgaven og tidsbruken.

## Generell kompetanse

Kandidaten

- har fått arbeidserfaring og kjennskap til bedriftskulturen i bransjen han/hun har arbeidet innen.
- kan reflektere over egen kunnskap og læring, og over sin egn rolle i samarbeid med andre.

## Innhold

Studenten skal arbeide med et prosjekt/arbeidsoppgave 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

Arbeid 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.

## Arbeidsomfang

Minimum 250 arbeidstimer. Dette inkluderer forarbeid, rapportering, presentasjon og annet nødvendig arbeid i forbindelse med emnet.

## Eksamen

Fremlegg av utført prosjekt/arbeidsoppgave. Vurderingen blir gjort på grunnlag av presentasjonen, resultater, skriftlig rapport og tilbakemeldingen fra bedriften.

Det gis en individuell helhetlig karakter Bestått / Ikke bestått.

Ved nyeksamen må nytt prosjekt/arbeidsoppgave gjennomføres.

## Evaluerings 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.

---

Sist hentet fra Felles Studentsystem (FS) 26. okt. 2021 02:43:53

# ITM30812 Fiksjonsfilm (Høst 2013)

## Fakta om emnet

**Studiepoeng:** 10

**Ansvarlig avdeling:** Avdeling for informasjonsteknologi

**Stuedsted:** Halden.

**Emneansvarlig:** Bjørn Fast Nagell

**Undervisningsspråk:** Norsk

**Varighet:** ½ år

## Innholdsfortegnelse

- Emnet er tilknyttet følgende studieprogram
- Forkunnskapskrav utover opptakskrav
- Undervisningssemester
- Studentens læringsutbytte etter bestått emne
- Innhold
- Undervisnings- og læringsformer
- Eksamen
- Evaluering av emnet
- Litteratur

## Emnet er tilknyttet følgende studieprogram

Emnet er valgfag for bachelorstudiet i digital medieproduksjon.

## Forkunnskapskrav utover opptakskrav

Emnet bygger på kunnskaper tilsvarende det man får i emnet "Videoproduksjon".

## Undervisningssemester

5. semester (høst).

## Studentens læringsutbytte etter bestått emne

### Kunnskap:

Etter endt emne skal studentene kunne gjøre rede for fiksjonsfilmens fortellerteknikker og sjangere.



## Ferdigheter:

Etter endt emne skal studentene kunne unnfange ideen til, planlegge og gjennomføre en produksjon av fiksjonsfilm.

## Generell kompetanse:

Etter endt emne skal studentene forstå på hvilken måte fiksjonsfilm kommuniserer og få en forståelse for hvordan de fyller rollen som filmregissør.

## Innhold

- Sjanger
- Ideer
- Research
- Roller
- Scenesettelse
- Opptak
- Etterarbeid
- Distribusjon

## Undervisnings- og læringsformer

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

## Eksamen

### Mappevurdering og muntlig eksamen i gruppe

Gruppene gis fem oppgaver som utgjør en mappeeksamen. Oppgavene må leveres til fastsatte frister.

Parallelt med dette fører hver student 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. Karakteren settes endelig av sensor og faglærer etter alle eksaminasjonene. Ingen hjelpemidler tillatt. Det gis individuell karakter. Det benyttes karakterskala A - F.

Ny og utsatt eksamen må tas neste gang emnet ordinært avholdes.

## 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

Forelesningene med utvalgte teksteksempler.

---

Sist hentet fra Felles Studentsystem (FS) 26. okt. 2021 02:43:53

# ITM30511 3D-modellering og animasjon (Høst 2013)

## Fakta om emnet

**Studiepoeng:** 10

**Ansvarlig avdeling:** Avdeling for informasjonsteknologi

**Stuedsted:** Halden

**Emneansvarlig:** Jarl Schjerverud

**Undervisningsspråk:** Norsk

**Varighet:** ½ år

## Innholdsfortegnelse

- Emnet er tilknyttet følgende studieprogram
- Undervisningssemester
- Studentens læringsutbytte etter bestått emne
- Innhold
- Undervisnings- og læringsformer
- Eksamen
- Evaluering av emnet
- Litteratur

## Emnet er tilknyttet følgende studieprogram

Emnet er et valgfag som inngår i bachelorstudiet i digital medieproduksjon og bachelorstudiet i informasjonssystemer.

## Undervisningssemester

5. semester (høst).

4 timer + øvinger pr. uke.

## Studentens læringsutbytte etter bestått emne

### Kunnskap

Utvikle grunnleggende teoretisk kunnskap om 3D modellering og animasjon.

### Ferdigheter

Gi grunnleggende praktiske ferdigheter i bruk av programvare for 3D-modellering og animasjon.

Kunne fremstille og animere ulike typer 3-D modeller.

### **Generell kompetanse**

Bidra i prosjekter med flere aktører der utvikling av 3-D modeller er integrert i produksjonen.

## **Innhold**

- Maya 2012 grensesnittet
- Navigere i Maya
- Modelleringsprimitiver, polygoner, NURBS-flater
- Flater: farge, tekstur, materialer
- Lyssetting og skyggelegging
- Effekter
- Virtuelt kamera og komposisjon
- Introduksjon til animasjon, keyframes og animation paths
- Rendering og output som stillbilder og video

## **Undervisnings- og læringsformer**

Forelesninger, workshops, øvinger og selvstudium.

## **Eksamen**

3 individuelle 3D-modellerings- og animasjonsproduksjoner til frister og etter spesifikasjoner gitt av emneansvarlig. Karakteren settes basert på en helhetsvurdering.

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**

*Litteraturliste sist endret 15. juni 2012.*

Introducing Autodesk Maya 2013 by Dariush Derakhshani (2012)



# ITM30107 Ledelse av medieprosjekter (Høst 2013)

## Fakta om emnet

**Studiepoeng:** 10

**Ansvarlig avdeling:** Avdeling for informasjonsteknologi

**Stuedsted:** Halden

**Emneansvarlig:** Terje Samuelsen

**Undervisningsspråk:** Norsk

**Varighet:** ½ år

## Innholdsfortegnelse

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

## Emnet er tilknyttet følgende studieprogram

Valgemne 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).

## Studentens læringsutbytte etter bestått emne

### Kunnskap: Etter endt emne skal studenten kunne:

- bidra i den type prosesser og problemstillinger som kommer til anvendelse i utviklingen av store mediaprosjekter som for eksempel en spillefilm eller utvikle et spillkonsept

- hvilke sentrale dokumenter som kan anvendes i ledelse og gjennomføring av mediaprojekter
- lage et planverk som inneholder bredden av planlegging/estimering av ressurser som trengs for å gjennomføre et større mediaprojekt
- sette seg inn i og jobbe med verktøy for prosjektadministrasjon av dokumenter

**Ferdigheter: Etter endt emne skal studenten kunne:**

- gjennomføre strukturerte prosjektmøter for fremdrift og arbeidsdeling
- håndtere frustrasjoner både organisasjonsmessig og teknisk
- definere behov for kunnskap og tilegne seg denne kunnskap og dele med øvrige gruppedeltagere
- vurdere hvilke dokumenter og informasjon en bør presentere i prosjektsammenheng og i en pitch

**Generell kompetanse: Etter endt emne skal studenten kunne:**

- bidra med prinsipper og metoder som anvendes i mediaprojekt, samt kunne beskrive og anvende ulike dokumenter som kan brukes i utviklingen av denne type prosjekter
- kjenne organisasjonsprinsipper i utviklingsprosesser og organisere prosjektmøter

## 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 prosjektplanlegging. Det vil bli gitt enkelte forelesninger og organisert veiledning.

## Arbeidskrav - vilkår for å avlegge eksamen

- Det skal leveres 5 obligatoriske oppgaver (hvorav én er en etteranalyse)
- Deltakelse på ukentlig veiledningsmøter med faglærer eller veileder
- Deltakelse på gjesteforelesninger

Arbeidskrav må være godkjent før karakter kan gis i emnet.

## 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 studie kvalitetsutvalget ved avdeling for informasjonsteknologi.

## **Litteratur**

*Litteraturliste sist oppdatert våren 2010.*

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

Udvikling af multimedier, - En helhedsorienteret metode (2. udgave), 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.



# ITF10511 Webutvikling (Høst 2013)

## Fakta om emnet

**Studiepoeng:** 10

**Ansvarlig avdeling:** Fakultet for informasjonsteknologi, ingeniørfag og økonomi

**Studiested:** Halden

**Emneansvarlig:** Tom Heine Nätt

**Undervisningsspråk:** Norsk

**Varighet:** ½ år

## Innholdsfortegnelse

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

## Emnet er tilknyttet følgende studieprogram

Obligatorisk for:

Bachelorstudiet i informatikk - design og utvikling av IT-systemer

Bachelorstudiet i informasjonssystemer

Bachelorstudiet i digital medieproduksjon

Informasjonsteknologi, årsstudium

4-6 timer forelesninger + øvinger pr. uke.

## Forkunnskapskrav utover opptakskrav

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

## Undervisningssemester

1. semester (høst)

4 - 6 timer forelesninger + øving pr. uke

# Studentens læringsutbytte etter bestått emne

## KUNNSKAP:

Etter endt emne skal studentene kunne

- forstå websiders oppbygning
- gjøre rede for standarder og retningslinjer for webutvikling
- forklare ulike sikkerhetsutfordringer og hvordan disse kan håndteres
- gjøre rede for søkemotoroptimalisering
- gjøre rede for nyere teknologier innenfor web og webutvikling

## FERDIGHETER:

Etter endt emne skal studentene kunne

- utvikle websider med vekt på nyere teknologier
- administrere og drifte et webområde

## GENERELL KOMPETANSE:

Etter endt emne skal studentene kunne

- forstå hvorfor det er viktig å følge standarder, og hvordan disse utvikler seg
- delta i utviklingen av større prosjekter
- finne og sette seg inn i nødvendig teknisk informasjon

## Innhold

- HTML
- CSS
- JavaScript (mengden/fokus/språk vil avgjøres ut i fra hva som blir valgt som programmeringsspråk i Innføring i Programmering)
- Webservere (http)
- Søkemotorer og søkemotoroptimalisering
- Markedsføring av nettsider (tekniske løsninger)
- Sikkerhet
- CMS-systemer og editorer
- Kobling mot sosiale medier
- Retningslinjer for utvikling av nettsider
- Tilgjengelighet
- Kort om fremtiden: Nettskyen, Semanticweb osv

Ettersom emnet forsøker å være oppdatert på de nyeste standardene, teknologiene og trendene, tas det forbehold om endringer og omprioriteringer i listen over.

## Undervisnings- og læringsformer

Forelesninger, obligatoriske oppgaver og veiledning på laboratorium.

Emnet baserer seg også på at studentene i stor grad på egenhånd skal finne og sette seg inn i utdypende informasjon rundt temaene som undervises og som er nødvendige i de ulike prosjektene.

## Arbeidskrav - vilkår for å avlegge eksamen

I løpet av emnet vil det bli gjennomført inntil 6 prosjekter innen de ulike temaene. *Alle disse prosjektene må bli godkjente for å få gå opp til eksamen.*

## Eksamen

*4 timers skriftlig eksamen.*

Ingen hjelpemidler tillatt.

Det gis en karakter etter skala 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

*Litteraturlisten er sist endret 02. april 2012*

- Jennifer Grappone, "Search Engine Optimization", John Wiley & Sons, 3rd Edition, ISBN 978-0-470-90259-2

- Nettressurser

# ITM30210 Informasjonsarkitektur (Vår 2014)

## Fakta om emnet

**Studiepoeng:** 10

**Ansvarlig avdeling:** Fakultet for informasjonsteknologi, ingeniørfag og økonomi

**Studiested:** Halden

**Emneansvarlig:** Håkon Lofthus Tolsby

**Undervisningsspråk:** Norsk

**Varighet:** ½ år

## Innholdsfortegnelse

- Emnet er tilknyttet følgende studieprogram
- Forkunnskapskrav utover opptakskrav
- Undervisningssemester
- Studentens læringsutbytte etter bestått emne
- Innhold
- Undervisnings- og læringsformer
- Eksamen
- Evaluering av emnet
- Litteratur

## Emnet er tilknyttet følgende studieprogram

Obligatorisk emne for

- bachelorstudiet i digital medieproduksjon
- bachelorstudiet i informasjonssystemer, studieretning webutvikling

Valgfritt emne for

- bachelorstudiet i informasjonssystemer, studieretning IT-ledelse
- bachelorstudiet i informatikk - design og utvikling av IT-systemer

## Forkunnskapskrav utover opptakskrav

Det forventes at studenten behersker html og css.

## Undervisningssemester

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

Bachelorstudiet i informatikk - design og utvikling av IT-systemer: 4. eller 6. semester (vår).

Bachelorstudiet i informasjonssystemer, studieretning webutvikling: 4. semester (vår).

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

## Studentens læringsutbytte etter bestått emne

### Kunnskap:

Etter endt emne skal studenten:

- ha opparbeidet grunnleggende kunnskaper i informasjonsarkitektur
- ha inngående kunnskap om ulike metoder for å samle informasjon om et domene
- ha inngående kunnskap om prinsipper for brukervennlighet og design
- kjenne til og forstå hvordan informasjon i et nettsted er organisert i merkesystemer, navigasjonssystemer, søkesystemer og metaddata
- ha inngående kunnskap om ulike evalueringsmetoder

### Ferdigheter:

Etter endt emne skal studenten kunne:

- analysere, planlegge, designe, implementere og evaluere store komplekse nettsteder
- designe nettsteder som er brukervennlige og funksjonelle
- arbeide med brukere og inndra dem i designprosessen av nettstedet
- bruke CMS til å implementer store nettsteder

### Generell kompetanse:

Etter endt emne skal studenten kunne:

- planlegge, gjennomføre og dokumenter et større utviklingsprosjekt
- jobbe med utviklingsprosjekter i team

## Innhold

- Evalueringsmetoder
- Informasjonsarkitektur og kategorisering
- Prosess og metode for design og utvikling av større nettsteder
- Brukervennlighet
- 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

*Litteraturlisten er sist endret våren 2010.*

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

- Steve Krug (2005). Don't Make Me Think: A Common Sense Approach to Web Usability, 2nd Edition

I tillegg anbefales:

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

# ITF32012 Bacheloroppgave (Vår 2014)

## Fakta om emnet

**Studiepoeng:** 20

**Ansvarlig avdeling:** Fakultet for informasjonsteknologi, ingeniørfag og økonomi

**Studiested:** Halden

**Emneansvarlig:** Gunnar Misund

**Undervisningsspråk:** Norsk

**Varighet:** ½ år

## Innholdsfortegnelse

- Emnet er tilknyttet følgende studieprogram
- Forkunnskapskrav utover opptakskrav
- Undervisningssemester
- Studentens læringsutbytte etter bestått emne
- 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 ingeniørfag, data, Y-veien
- bachelorstudiet i informatikk - design og utvikling av IT-systemer
- bachelorstudiet i informasjonssystemer
- bachelorstudiet i digital medieproduksjon

## Forkunnskapskrav utover opptakskrav

En student må ha bestått minst 120 studiepoeng for å få starte på bachelorprosjektet. Unntak fra denne regel kan innvilges av studieleder etter søknad.

## Undervisningssemester

6. semester (vår).

Timer per uke: Ingen faste forelesninger, men det forventes at hver student legger ned minimum 500 arbeidstimer i bachelorprosjektet.

## Studentens læringsutbytte etter bestått emne

### Kunnskap

Etter endt emne skal kandidaten:

- kunne forklare hvordan prosjekter drives og hvordan fremdrift sikres.
- kunne gjøre rede for de ulike stegene i et utviklingsprosjekt og deres viktighet.
- ha god kunnskap om prosjektets faglige tema.

### Ferdigheter

Etter endt emne skal kandidaten kunne:

- lage prosjekt- og arbeidsplaner.
- lage forprosjektrapport og sluttrapport.
- gjennomføre oppfølgingsmøter med oppdragsgiver.

### Generell kompetanse

Etter endt emne skal kandidaten kunne:

- kjenne til gjennomføringen av et prosjekt.
- kunne presentere prosjektet for fagpersoner og andre interessenter.

## Innhold

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

Et bachelorprosjekt kan være internt eller eksternt.

I bachelorprosjektet 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

Skrive en forprosjektrapport, samt en midtveisrapport

Arbeidskravet 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 gis individuell karakter. 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.