

 Programmet tar ikke opp nye studenter

Studieplan for Bachelorstudium i digital medieproduksjon (2012–2015)

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 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

150 av totalt 180 studiepoeng er obligatoriske. Studiemodellen nedenfor angir hvilke emner som er obligatoriske og hvilke man kan velge. På høsten i 3. året (5. semester) er det angitt fem emner som studentene kan velge blant. Studentene skal velge tre av disse, men kan ikke velge både Fordypningsemne og Bedriftsprosjekt.

Progresjon

En student må ha bestått minst 120 studiepoeng for å få starte på bacheloroppgaven. 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
- Bacheloroppgave

Forsknings- og utviklingsarbeid

Studiet gir en grunnleggende innføring i fagområdet og har mer fokus på utvikling enn forskning. Faglærere benytter erfaringer fra egen FoU i case og prosjektarbeid. Gjesteforelesere og næringsliv benyttes for å fremme temaer som har FoU-orientering i flere emner. Avdelingen har et Advisory Board for IT-studiene som bidrar med faglige innspill.

I bacheloroppgaven blir det foreslått oppgaver av våre fagansatte innen deres FoU-sområder, og tilsvarende av eksterne bedrifter innen deres fokusområder.

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 ivare tatt 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 de 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 vil man også kunne få jobb som prosjektleder, produksjonsleder eller foretaksleder 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 2012

Studieplanen gjelder for

Studieplanen er godkjent for perioden 2012 - 2015.

Studiemodell

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

Høst 2012

Obligatoriske emner

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

Vår 2013

Obligatoriske emner

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

Valgfritt emne

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

Høst 2013

Obligatoriske emner

ITF10213 Innføring i programmering	10 stp
ITM20309 Medier, kultur og samfunn	10 stp
ITM20707 Grafisk formgivning	10 stp

Vår 2014

Obligatoriske emner

ITM21012 Innføring i spillprogrammering	10 stp
ITM20813 Videoproduksjon	10 stp

Valgfritt emne vår 2. klasse

ITF10611 Objektorientert programmering	10 stp
ITM21313 Interaktiv mediekunst	10 stp
ITM21212 Nettjournalistikk	10 stp

Høst 2014

Obligatoriske emner

ITF31314 Prosjektledelse	10 stp
ITM30511 3D-modellering og animasjon	10 stp

Valgfrie emner høst 3. året

ITF30714 Fordypningsemne	10 stp
ITD35014 Bedriftspraksis	10 stp

ITM30812 Fiksjonsfilm	10 stp
ITM21212 Nettjournalistikk	10 stp

Vår 2015

Obligatoriske emner

ITF32012 Bacheloroppgave	20 stp
-----------------------------	--------

Valgfritt emne vår 3. klasse

ITM30614 Utvikling av interaktive nettsteder	10 stp
ITM30210 Informasjonsarkitektur	10 stp
ITM21313 Interaktiv mediekunst	10 stp

ITM11011 Innføring i digital medieproduksjon (Høst 2012)

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

Webjournalistikk

- Webteknologi
- 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 kryssmediaproduksjon i gruppe

Studentene skal utvikle en kryssmediaproduksjon. Dette gjøres i grupper. I prosjektet inngår dokumentasjon av arbeidet med den tekniske løsningen og innholdet.

I utgangspunktet gis det en felles 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

Webkompendium bestående av utvalgte eksempler og artikler.

ITM10509 Formidlingskunnskap (Høst 2012)

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 2012.

Live Bressendorf Linseth: Kroppsspråkets makt. Kondor forlag 2009. (ISBN: 978-82-91238-09-8)

Sist hentet fra Felles Studentsystem (FS) 26. okt. 2021 02:43:42

ITM10709 Studio (Høst 2012)

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 02:43:42

ITM10111 Digitale dokumenter (Vår 2013)

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 5. desember 2012.

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

Gunnar Liestøl og Terje Rasmussen, "Digitale medier en innføring".

Universitetsforlaget, 2007.

ISBN: 9788215011516

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

IJ-Forlaget, Kristiansand, 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

ITM10610 Tekst og mening (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

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 opp mot tematikk.

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 oppgaver 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 5. desember 2012.

Bøker:

Orgeret, Kristin Skare (red.) (2012), *Norske medier – journalistikk, politikk og kultur*, Oslo: Cappelen Damm Høyskoleforlaget. ISBN: 978-82-7634-957-1, (kapittel 3, 5, 9, 11, 12,13 og 14). [Resten av boka vil være pensum på Medier, kultur og samfunn fra høsten 2013].

Kompendium:

Bjørnsen, Eva og Jo Sondre Moseng (red.) (2008), *Filmanalytiske tradisjoner*, Oslo: Universitetsforlaget, (36 sider).

Bjørnsen, Gunn (2012) «Medierte migranter» i *Nytt på nett og brett*, Oslo: Universitetsforlaget (18 sider)

Bordwell, David og Kristin Thompson (2008), «Writing a Critical Analysis of a Film» i *FilmArt: An introduction*, Eight Ed. NY: McGraw-Hill (s. 431-438).

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

Engebretsen, Martin (2012), «Multimodal retorikk på nettet» i Engebretsen, Martin (red.) *Skrift/bilde/lyd; Analyse av sammensatte tekster*, Kristiansand: Høyskoleforlaget

Engholm, Ida (2004), «Webgenrer og stilarter - om at analysere og kategorisere websites» i Engholm, Ida og Lisbeth Klastrup (red.), *Digitale verdener*, København: Gyldendal, s. 57-79

Kolbjørnsen, Tone Kristine, «Laura Mulvey» i *Kunst og film*, (7 sider)

Lindøe, Siri Hempel «En verdig fremstilling?» i Engebretsen, Martin (red.) *Skrift/bilde/lyd; Analyse av sammensatte tekster*, Kristiansand: Høyskoleforlaget

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

Stavelin, Eirik (2012) Nyhetsapplikasjoner; Journalistikk møter programmering i *Nytt på nett og brett*, Oslo: Universitetsforlaget, 19 sider

ITM11111 Spilldesign (Vår 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

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, videreutvikle ideen og skape et spilldesign.

Generell kompetanse

Etter endt emne skal studentene

- forstå rammene og betingelsen for å utvikle en vellykket spillidé
- forstå prosessen spillidè 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

Mappevurdering

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 senest ved semesterstart.

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

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.

ITF10213 Innføring i programmering (Høst 2013)

Fakta om emnet

Studiepoeng: 10

Ansvarlig avdeling: Avdeling for informasjonsteknologi

Stuedsted: Halden

Emneansvarlig: Harald Holone

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

FERDIGHETER:

Etter endt emne skal studentene på egen hånd beskrive problemer og løse dem ved hjelp av programmering.

GENERELL KOMPETANSE:

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

Innhold

Hovedfokus i emnet vil være å lære seg grunnleggende programmering, f.eks. bruk av variabler, kontrollstrukturer, funksjoner, objekter, metoder og filbehandling. Det å kunne finne og rette feil i sin egen programkode, og å lese dokumentasjon, vil også være sentrale temaer.

Videre vil emnet gi en kort introduksjon til ulike sider av programmering, deriblant begrepene interpretering, 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 obligatoriske innleveringsoppgaver 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. Se emnets nettsider for mer informasjon.

Sist hentet fra Felles Studentsystem (FS) 26. okt. 2021 02:43:49

ITM20309 Medier, kultur og samfunn (Høst 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
- 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

Bachelorstudiet i digital medieproduksjon: 3. 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 mediepolitikk 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

Studenten skal levere inn en skriftlig oppgave (1500-2000 ord) i løpet av semesteret. Problemstilling for oppgaven skal formuleres med utgangspunkt i hovedtemaene i emnet. Tema og frist for innlevering angis av emneansvarlig ved semesterstart.

Det blir gitt en ny innleveringsfrist dersom en ikke får godkjent oppgaven ved første innlevering. Studenten 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: ingen.

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 oppdatert 17. juni 2013.

Kompendium

Utdrag fra Engebretsen Martin (red.) (2010), Skrift/bilde/lyd; Analyse av sammensatte tekster, Oslo: Høyskoleforlaget, Innledning (fra side 17-28, 11 sider) og Nygard, Arne Olav «Kapittel 7 Design i digitale medium» (side 167-183, 16 sider)

Utdrag fra Eide, Martin, Leif Ove Larsen og Helle Sjøvaag (red.) (2012), Nytt på nett og brett; journalistikk i forandring, Oslo: Universitetsforlaget, Omdal, Sven Egil, «På ryggen av en svart svane» (side 23-37, 14 sider) og Eide, Martin, «Faktasjekk som journalistisk nyorientering» (side 176-193, 17 sider)

Utdrag fra Mühleisen, Wencke (2003), Kjønn og sex på TV; Norske medier i postfeminismens tid, Oslo: Universitetsforlaget, «Kapittel 7 Feminisering i fjernsynsoffentligheten» (side 192-216, 24 sider)

Utdrag fra Enjolras, Bernard, Rune Karlsen, Kari Steen-Johnsen og Dag Wollebæk (2013), Liker, liker ikke; #Sosiale medier, samfunnsengasjement og offentlighet Oslo: Cappelen Damm Akademisk, «2: Sosiale medier, samfunnsengasjement, deltakelse og offentlighet» (side 19-40, 21 sider)

Bøker

Gripsrud, Jostein (2011), 4. utg. Mediekultur, mediasamfunn, Oslo: Universitetsforlaget (357 sider)

Utdrag fra Orgeret, Kristin Skare (2012), Norske medier; journalistikk, politikk og kultur, Oslo: Cappelen Damm Høyskoleforlaget:

- Bastiansen, Henrik, G., «Kapittel 1. Massekommunikasjon på norsk» (38 sider)

- Oltedal, Audgunn og Andreas Ytterstad, «Journalistrollen og etikk. Om - spenninger i forståelsen av journalistrollen» (27 sider)

- Krumsvik, Arne H., «Medieteknologi og strategier for journalistikk» (17 sider)

- Rønning, Helge, «Den åpne samtalens rom. Om offentlighetsteorier» (17 sider)

- Storsul, Tanja «Mediepolitikk» (20 sider)

- Aalberg, Toril «Politisk kommunikasjon» (27 sider)

- Vold, Tonje «Kulturanalyse og 22. juli» (25 sider)

Utdrag fra denne boka benyttes også i Tekst og mening på vårsemesteret

I tillegg kommer nettressurser og enkelte tekster utdelt ifm. undervisning.

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

ITM20707 Grafisk formgivning (Høst 2013)

Fakta om emnet

Studiepoeng: 10

Ansvarlig avdeling: Avdeling for informasjonsteknologi

Stuedsted: Halden

Emneansvarlig: Monica Kristiansen Holone

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 tre deler.

Del 1 gir en introduksjon til designhistorie, typografi og layout prinsipper. Ukesoppgaver oppfordrer til praktisk løsning av ulike design utfordringer. Løsningene blir gjennomgått i plenum. Vi begynner gjennomgang av programvare.

Del 2 tar for seg farge, bilde og format, vi fortsetter med ukesoppgaver. Gjennom semestret skal studentene jobbe mot sine endelige innleveringer, disse samles i et prosess dokument. Innlevering av prosjektbeskrivelse forventes midtveis i semestret.

Del 3 tar for seg produksjon av trykksaker og digitale leveranser. Programvareundervisning fortsetter og det legges opp til individuell veiledning.

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 selvalgt kunde (teller 60 %)
2. En t-skjorte for kunden (teller 10 %)
3. En plakat for et arrangement for kunden (teller 20 %)
4. Seks ukesoppgaver (teller 10 %)

Kunden kan være en organisasjon, bedrift eller deg selv.

Det gis en samlet, individuell 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 2013.

- Neil Leonard and Gavin Ambrose: 'Basics Graphic Design03: Idea Generation'. ISBN 9782940411818.

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

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

ITM21012 Innføring i spillprogrammering (Vår 2014)

Fakta om emnet

Studiepoeng: 10

Ansvarlig avdeling: Avdeling for informasjonsteknologi

Emneansvarlig: Joakim Karlsen

Undervisningsspråk: Norsk

Varighet: ½ år

Innholdsfortegnelse

- Emnet er tilknyttet følgende studieprogram
- Forkunnskapskrav utover opptakskrav
- Undervisningssemester
- 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 - 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 - 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.

Det gis individuell karakter. Karakterskala A - F.

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 02:44:04

ITM20813 Videoproduksjon (Vår 2014)

Fakta om emnet

Studiepoeng: 10

Ansvarlig avdeling: Avdeling for informasjonsteknologi

Stuedsted: Halden

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 ulike filmfortellerteknikker
- gjøre rede for hvordan sentrale verktøy for videoproduksjon virker og brukes
- gjøre rede for innholdet i en videoproduksjons ulike faser

Ferdigheter:

Etter endt emne skal studentene kunne

- unnfange ideen til og planlegge en videoproduksjon
- utøve ulike roller i gjennomføringen av en videoproduksjon

Generell kompetanse:

Etter endt emne skal studentene

- forstå rammene og betingelsene for en vellykket videoproduksjon både teknisk og som fortelling
- forstå hvordan filmkommunikasjon er betinget av kulturell kontekst

Innhold

- Typer og sjangere
- Ideer og research
- Roller og planlegging
- Iscenesettelse
- Foto og lyd
- Klipp og etterarbeid
- Ferdigstilling og distribusjon

Undervisnings- og læringsformer

Forelesninger, workshops, veiledning. Gruppeoppgaver. 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

Mappevurdering og muntlig eksamen i gruppe

Gruppene gis fire oppgaver i løpet av semesteret som utgjør en mappeeksamen. Hver oppgave har ulike utfordringer/vektlegginger som samsvarer med det de skal lære i emnet. Oppgavene må leveres til fastsatte frister.

Parallelt med dette fører hver gruppe 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.

Ved ny/utsatt eksamen må alle mappens elementer leveres på nytt. Dette i samråd med faglærer.
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 og artikler.

ITF10611 Objektorientert programmering (Vår 2014)

Fakta om emnet

Studiepoeng: 10

Ansvarlig avdeling: Avdeling for informasjonsteknologi

Stuedsted: Halden

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 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 : 2. semester (vår).

Bachelorstudiet i informasjonssystemer, studieretning IT-ledelse : 4. 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)

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. Studenten skal kunne koble et program mot en database og lese fra og skrive til denne.

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 og dokumentasjon. Kobling av program mot en database og lese fra og skrive til denne.
- 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

Litteraturliste sist oppdatert 22.11.2013

Else Lervik og Vegard B. Havdal: Programmering i Java, 4. utgave
ISBN: 82-05-39050-8.

Diverse nettbaserte ressurser.

ITM21313 Interaktiv mediekunst (Vår 2014)

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 (kull 2012).

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 de viktigste institusjoner og organisasjoner med oppdrag å forvalte interaktiv mediekunst / 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 emne kan kandidaten gjøre enkle kunstteoretiske og historiske vurderinger av interaktive verk. Ved presentasjon og vurdering av aktuelle verk kan kandidaten drøfte ideinnhold, tematikk, interaktivitet 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 og til å utvikle egne prosjektideer. Valgfaget vil med forelesninger, presentasjoner av kunstverk, gruppearbeid og tekstlige fremstillinger 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, innlegg i fagtidsskrift eller magasin, utvikling av egne konsept. 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 utvikle et prosjektforslag til et interaktivt mediekunstverk. Arbeidet skal være individuelt (min 7 sider). Det skal tilfredsstillende kvalitetskravene til kunstfaglige prosjektforslag, inneholde plantegninger, fotografier og/eller illustrasjoner. Innleveringsfristen for oppgaven vil bli gitt i eksamenplanen.

Karakterskala: Bestått / Ikke-bestått.

Ved ny og utsatt eksamen avtales innholdet i oppgaven 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.

ITM21212 Nettjournalistikk (Vår 2014)

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 2012).

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 sist oppdatert 22.11.2013.

Bøker:

Steensen, Steen m.fl. (2013), Journalistikk, Oslo: Gyldendal akademisk.

Kompendium:

Vær Varsom-plakaten.

Andresen, Espen (2013), kapittel 2: «Digital historiefortelling» i Datastøttet journalistikk, Oslo: Cappelen Damm Akademisk/IJ-forlaget (side 21-49, 29 sider - av totalt 207 sider).

Øy, Nils E. (2013), kapittel 2 «Juss og etikk - hva er forskjellen?» og kapittel 3 «Det medierettslige ansvarssystemet» i Medierett for journalister, Oslo: Cappelen Damm Akademisk (side 33-48, 15 sider av totalt 473).

Utvalgte reportasjer og andre journalistiske tekster.

Diverse nettbaserte ressurser.

ITF31314 Prosjektledelse (Høst 2014)

Fakta om emnet

Studiepoeng: 10

Ansvarlig avdeling: Fakultet for informasjonsteknologi, ingeniørfag og økonomi

Stuedsted: Halden

Undervisningsspråk: Engelsk

Varighet: ½ år

Innholdsfortegnelse

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

Emnet er tilknyttet følgende studieprogram

Dette emnet er obligatorisk for:

- bachelorstudiet i informatikk - design og utvikling av IT-systemer.
- bachelorstudiet i informasjonssystemer: studieretning IT-ledelse og studieretning Webutvikling
- bachelorstudiet i digital medieproduksjon

Forkunnskapskrav utover opptakskrav

Emnet forutsetter kunnskaper tilsvarende emnet Innføring i programmering.

Undervisningssemester

5. semester (høst).

Studentens læringsutbytte etter bestått emne

Kunnskaper

Studenten kjenner til:

- vanlige teknikker for å organisere og lede prosjekter.
- planlegging og estimering av prosjektressurser.
- risikohåndtering og kvalitetssikring av prosjekter.

Ferdigheter

Studenten kan:

- være med å planlegge og gjennomføre et prosjekt
- benytte metoder for å estimere og planlegge ressursbruk i et prosjekt.
- redegjøre for prosjektprosessen

Generell kompetanse

Studenten har kjennskap til og erfaringer med ulike måter å organisere prosjekter, samt erfaringer som kan benyttes i prosjektledelse.

Innhold

- Håndtering av forskjellige aspekter i prosjekter
 - etablering
 - omfang
 - tidsstyring
 - ressurser
 - kvalitet
 - risiko
 - innkjøp
 - kontroll og avslutning
- Konfigurasjonsstyring
- Sammensetting av prosjektgrupper
- Den nordiske modellen
- Konseptutvikling
- Presentasjonsteknikk

Undervisnings- og læringsformer

Forelesning, prosjektarbeid og veiledning.

Arbeidsomfang

Inntil 4 timer forelesning og 2 timer lab per uke.

Arbeidskrav - vilkår for å avlegge eksamen

- Deltakelse i minst seks gjesteforelesninger
- 10 innleveringer (hvorav en etteranalyse)

Eksamen

Prosjekt og muntlig eksamen i gruppe

Eksamen består av to komponenter.

Prosjekt i gruppe

Det gis individuell karakter bestått / ikke bestått.

Prosjektet må være vurdert til bestått før kandidaten kan fremstille seg til muntlig eksamen.

Muntlig eksamen, varighet ca. 20-30 minutter.

Muntlig eksamen knyttes til prosjektet og pitch av prosjekt.

Ingen hjelpemidler tillatt.

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

Ved nyeksamen må begge eksamensdelene gjennomføres på nytt. Ved ny eller utsatt eksamen må prosjekt avtales 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

Litteraturlisten er sist oppdatert 25.08.2014

Anbefalt litteratur:

Karlsen, Jan Terje (2012): Prosjektledelse - fra initiering til gevinstrealisering. Universitetsforlaget, ISBN 978-82-15-01987-1.

ITM30511 3D-modellering og animasjon (Høst 2014)

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
- Arbeidsomfang
- Eksamen
- Evaluering av emnet
- Litteratur

Emnet er tilknyttet følgende studieprogram

Emnet er obligatorisk for bachelorstudiet i digital medieproduksjon og valgemne for bachelorstudiet i informasjonssystemer - webutvikling.

Undervisningssemester

Bachelorstudiet i digital medieproduksjon - 5. semester (høst).

Bachelorstudiet i informasjonssystemer, studieretning webutvikling - 5. semester (høst)

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 3D-modeller.

Generell kompetanse

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

Innhold

- Maya 2013 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.

Arbeidsomfang

4 timer + øvinger per uke.

Eksamen

Mappeeksamen

Mappeeksamen bestående av 3 individuelle 3D-modellerings- og animasjonsproduksjoner. Produksjonene må leveres innen gitte frister og etter spesifikasjoner gitt av emneansvarlig. Karakteren settes basert på en helhetsvurdering.

Det benyttes karakterskala A - F.

Ved ny og utsatt eksamen må alle mappens elementer leveres på nytt. Dette i samråd 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

Introducing Autodesk Maya 2013 by Dariush Derakhshani (2012)

ITF30714 Fordypningsemne (Høst 2014)

Fakta om emnet

Studiepoeng: 10

Ansvarlig avdeling: Avdeling for informasjonsteknologi

Stuedsted: Halden

Emneansvarlig: Harald Holone

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
- Arbeidskrav - vilkår for å avlegge eksamen
- Eksamen
- Litteratur

Emnet er tilknyttet følgende studieprogram

Valgfag for:

- bachelorstudiet i informasjonssystemer: studieretning IT-ledelse og studieretning webutvikling.
- bachelorstudiet i informatikk - design og utvikling av IT-systemer
- bachelorstudiet i digital medieproduksjon
- bachelorstudiet i ingeniørfag - data
- bachelorstudiet i ingeniørfag - data, Y-veien
- bachelorstudiet i ingeniørfag - data, Tress

Forkunnskapskrav utover opptakskrav

Det forutsettes at studenten har gjennomført fire semestre av bachelorstudiet.

Undervisningssemester

Studentens læringsutbytte etter bestått emne

Kunnskaper

Etter gjennomført eksamen skal studenten:

- forstå forskning og fordypning i eget fagområde.
- forstå informasjonsinnhenting, analyse og formidling.
- forstå faglig etikk.
- kjenne til velfunderte referansemetoder.

Ferdigheter

Etter gjennomført eksamen skal studenten være i stand til å:

- planlegge og gjennomføre et forskningsprosjekt.
- arbeide selvstendig over lengre tid.
- søke og avtale regelmessig veiledning på eget initiativ.
- utrykke seg klart og tydelig gjennom strukturert skriving.
- gjennomføre velforberedte muntlige presentasjoner.
- forsvare eget arbeid i debatt.

Generell kompetanse

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

Innhold

Oppgaven i dette emnet kan både være teoretisk (eks. litteratur review) eller praktisk (eks. design og utvikling av en prototype eller uttesting av ny teknologi i Makerspace / LAB for læring og media).

Emnet inkluderer lesing, utforskning, rapportering, debatt og diskusjon.

Undervisnings- og læringsformer

Student (-ene) og veileder velger i fellesskap et tema studenten (-e) er spesielt interessert i, og fortrinnsvis et tema som er relevant for veilders egen faglige virksomhet (enten teoretisk eller praktisk). Temaet diskuteres med veileder periodisk, og i seminarsamlinger.

Arbeidsomfang

Arbeidsinnsatsen i dette emnet er minimum 200 timer.

Arbeidskrav - vilkår for å avlegge eksamen

- Innlevering av forprosjektrapport tidlig i semesteret
- Innlevering av midtveisrapport og arbeidslogg

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

Eksamen

Rapport og individuell muntlig eksamen

Rapporten (individuelt eller i gruppe på to personer) vurderes til bestått / ikke bestått.

Individuell muntlig eksamen består av presentasjon av rapport og diskusjon av denne. Varighet 20-30 min. Det benyttes karakterskala A - F. Ingen hjelpemidler tillatt.

Rapporten må vurderes til bestått før muntlig eksamen kan avlegges. Det gis en samlet individuell karakter i emnet.

Resultatet "ikke bestått" kan påklages. Dersom resultatet blir endret til bestått, kan kandidaten (-e) gjennomføre muntlig eksamen.

Ved nyeksamen må begge eksamensdelene gjennomføres på nytt. Ved ny eller utsatt eksamen avtales tema med emneansvarlig.

Litteratur

Litteratur om valgt tema avtales mellom veileder og student underveis i semesteret.

ITD35014 Bedriftspraksis (Høst 2014)

Fakta om emnet

Studiepoeng: 10

Ansvarlig avdeling: Fakultet for informasjonsteknologi, ingeniørfag og økonomi

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 ingeniørfag - data
- bachelorstudiet i ingeniørfag - data, Y-veien
- bachelorstudiet i ingeniørfag - data, Tress
- bachelorstudiet i digital medieproduksjon
- bachelorstudiet i informasjonssystemer: studieretning IT-ledelse og studieretning webutvikling.
- bachelorstudiet i informatikk

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

Prosjekt-/arbeidsoppgave

Karakteren settes etter en totalvurdering av prosjekt-/arbeidsoppgavens presentasjon, resultater, skriftlig rapport og tilbakemeldingen fra bedriften.

Det gis en individuell karakter bestått / ikke bestått.

Ved nyeksamen må nytt prosjekt-/arbeidsoppgave gjennomføres.

Evaluering av emnet

Dette emnet evalueres på følgende måte:

- Midtsemesterevaluering (frivillig)
- Sluttevaluering (obligatorisk)

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

Litteratur

Avtales med veileder og bedriften i hvert enkelt tilfelle.

Sist hentet fra Felles Studentsystem (FS) 26. okt. 2021 02:43:58

ITM30812 Fiksjonsfilm (Høst 2014)

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
- Arbeidsomfang
- Eksamen
- Evaluering av emnet
- Litteratur

Emnet er tilknyttet følgende studieprogram

Emnet er obligatorisk for bachelorstudiet i digital medieproduksjon (kull 2014).

Emnet er valgfritt for bachelorstudiet i digital medieproduksjon (kull 2012 og kull 2013).

Forkunnskapskrav utover opptakskrav

Emnet forutsetter kunnskaper tilsvarende emnet Videoproduksjon.

Undervisningssemester

Bachelorstudiet i digital medieproduksjon (kull 2014), 4. semester (høst).

Bachelorstudiet i digital medieproduksjon (kull 2013), 6. semester (vår).

Bachelorstudiet i digital medieproduksjon (kull 2012), 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.

Arbeidsomfang

6 timer forelesning og veiledning per uke.

Eksamen

Mappeeksamen og muntlig eksamen i gruppe

Mappeeksamen - gruppe- eller individuell eksamen

Mappen består av følgende elementer:

- Oppgave 1, hovedfilm 1, hovedfilm 2 (gruppe)
- En individuell logg og refleksjon knyttet til arbeidet med hovedfilmene (eneste individuelle innlevering)

Det gis en foreløpig individuell karakter på mappeinnleveringen på karakterskala A-F. Mappen må være bestått for at studenten skal kunne fremstille seg til muntlig eksamen.

Muntlig eksamen i gruppe

Muntlig eksaminasjon/gjennomgang av mappen i gruppe. Varighet ca. 20-30 minutter.
Ingen hjelpemidler tillatt.

Den muntlige eksamen kan justere foreløpig individuell karakter på mappen med to trinn opp eller ned på karakterskalaen.

Det gis en samlet individuell slutt karakter i emnet på karakterskala A-F.

Ved nyeksamen må begge eksamensdelene gjennomføres på nytt. 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.

ITF32012 Bacheloroppgave (Vår 2015)

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
- Arbeidsomfang
- 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 ingeniørfag, data, Tress
- bachelorstudiet i informatikk - design og utvikling av IT-systemer
- bachelorstudiet i informasjonssystemer: studieretning IT-ledelse og studieretning webutvikling.
- 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).

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.

Arbeidsomfang

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

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 presentasjon. Det gis individuell karakter. Karakterskala A - F benyttes.

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

Litteratur

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

Sist hentet fra Felles Studentsystem (FS) 26. okt. 2021 02:44:12

ITM30614 Utvikling av interaktive nettsteder (Vår 2015)

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
- 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 for studenter som går på bachelorstudiet i digital medieproduksjon - kull 2014.

Emnet er valgfritt for studenter som går på bachelorstudiet i digital medieproduksjon - kull 2012 og kull 2013.

Forkunnskapskrav utover opptakskrav

Det forutsettes at studenten har kompetanse tilsvarende innføring i programmering.

Undervisningssemester

Bachelorstudiet i digital medieproduksjon - kull 2014, 2. semester (vår).

Bachelorstudiet i digital medieproduksjon - kull 2012 og kull 2013, 6. semester (vår).

Studentens læringsutbytte etter bestått emne

Kunnskaper:

Studenten kan reflektere over teknologien og anvendelse av:

- OOP / Generalisering
- MVC, SoC (separation of concern)
- ORM / Enkel databaseteori
- Python
- Django API (models, views, templates, modulær utvikling)
- Versjonskontroll (Git)
- Sosiale medier (mot API, autentisering)

Ferdigheter:

Studenten

- kan utvikle robuste og moderne MVC/OOP baserte webapplikasjoner med kobling mot sosiale medier omkring det python baserte rammeverket Django
- kan lese tilgjengelig Django dokumentasjon for selv å finne ut hvordan de ulike komponentene kan benyttes i sitt eget prosjekt.
- har tilegnet seg erfaring med å jobbe i prosjektbaserte team med bruk av bla. versjonskontroll (Git).

Generell kompetanse:

Studenten har

- kompetanse til å planlegge og implementere webapplikasjoner samt inneha refleksjon og kunnskap som kan brukes på andre områder
- kompetanse om viktige paradigmer for programvareutvikling.
- erfaring med prosjektarbeid i team.

Innhold

- OOP / Generalisering / Python
- Django API / MVC / SoC
- Bruk av ORM / Enkel databaseteori
- Sosiale medier og metode
- Versjonskontroll (Git)

Undervisnings- og læringsformer

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

Arbeidskrav - vilkår for å avlegge eksamen

En individuell programmeringsøvelse gjennomføres etter OOP/Python delen av kurset.

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

Eksamen

Prosjekt i gruppe

Studentene skal utvikle en sosial applikasjon (kampanje) ved hjelp av Python og rammeverket Django i gruppe. Gruppen må dokumentere arbeidsprosessen.

Prosjektet leveres digitalt.

Det gis individuell bokstavkarakter på karakterskala A - F basert på en helhetlig vurdering av kampanjen og dokumentasjon av arbeidsprosessen.

Ny og utsatt eksamen må gjennomføres 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

Forelesningene med utvalgte teksteksemplere, artikler samt nettbaserte ressurser.

ITM30210 Informasjonsarkitektur (Vår 2015)

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
- 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
- bachelorstudiet i informatikk, design og utvikling av IT-systemer

Valgfritt emne for

- bachelorstudiet i informasjonssystemer, studieretning IT-ledelse
- bachelorstudiet i ingeniørfag - data
- bachelorstudiet i ingeniørfag - data, Y-veien
- bachelorstudiet i ingeniørfag - data, Tress

Undervisningssemester

Bachelorstudiet i digital medieproduksjon: 4. semester (vår).
Bachelorstudiet i informatikk - design og utvikling av IT-systemer: 4. semester (vår).
Bachelorstudiet i informasjonssystemer, studieretning Webutvikling: 4. semester (vår).
Bachelorstudiet i ingeniørfag - data: 4. eller 6. semester (vår).
Bachelorstudiet i ingeniørfag - data, Y-veien: 4. eller 6. semester (vår).
Bachelorstudiet i ingeniørfag - data, Tress: 4. eller 6. 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 metadata.
- 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 involvere dem i designprosessen av nettstedet.
- bruke CMS til å implementere store nettsteder.

Generell kompetanse:

Etter endt emne skal studenten kunne:

- planlegge, gjennomføre og dokumentere 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

Forelesninger, gruppearbeid, utvikling av egne konsept, forberedelse av konkurranseutkast, posters til konferanser, innlegg i fagtidsskrift eller magasin. Arbeidsformen skal være praktisk, selvstendig og samarbeidende.

Eksamen

Rapport og muntlig eksamen i gruppe

Rapporten vurderes til bestått / ikke bestått.

Muntlig eksamen i gruppe knyttet til rapport og pensum. Varighet 20-30 min. Det gis individuell karakter, karakterskala A- F. Ingen hjelpemidler tillatt.

Rapporten må vurderes til bestått før muntlig eksamen kan avlegges. Resultatet "ikke bestått" kan påklages. Dersom resultatet blir endret til bestått, kan kandidaten gjennomføre muntlig eksamen.

Ved nyeksamen må begge eksamensdelene gjennomføres på nytt. Ved ny eller utsatt eksamen avtales tema med emneansvarlig. Ny og utsatt eksamen vil kunne utføres i ny gruppe eller individuelt. Dette avgjøres av emneansvarlig i hvert enkelt tilfelle.

Evaluering av emnet

Dette emnet evalueres på følgende måte:

- Midtsemesterevaluering (frivillig)
- Sluttevaluering (obligatorisk)

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

Litteratur

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

- 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.