

# Studieplan for Bachelorstudium i digital medieproduksjon (2014–2017)

## 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**

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**

170 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 to emner som studentene kan velge blant. Studentene 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 spesifisering.

## Organisering og læringsformer

Studiets læringsmiljø er organisert med sikte på å oppnå læringsutbytte 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 læringsutbytte.
- 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
- Medier, kultur og samfunn
- Prosjektledelse
- Informasjonsarkitektur
- Fordypningsemne
- 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. Gjeste forelesere 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-områder, og tilsvarende av eksterne bedrifter innen deres fokusområder.

## Internasjonalisering

## Studier i utlandet

Studenter som ønsker det kan ta ett (eller i noen tilfeller to) semestre av studiet ved et lærested i utlandet i sitt andre eller tredje studieår. Studielederne og internasjonalt kontor ved høgskolen vil være behjelpelige med å tilrettelegge dette. På høgskolens [websider for internasjonalisering](#) vil man finne mer detaljert informasjon om høgskoler og universiteter i utlandet som høgskolen har utvekslingsavtaler med.

Se <http://www.hiof.no/nor/hogskolen-i-ostfold/internasjonalt-kontor/studier-i-utlandet>

Avdelingen har også en webside som gir detaljer om hvordan ett eller to semestre i utlandet kan innpasses i studiet.

Se <http://www.it.hiof.no/utland>.

## Internasjonale aspekter i studiet

Det internasjonale aspektet blir ivarettatt ved at det i stor grad benyttes internasjonal litteratur. Videre har flere av de fagansatte nære kontakter med utenlandske læresteder og forskningsmiljøer. Avdelingen har økende antall innkommende internasjonale studenter, og vil også satse mer på student- og lærerutveksling med utenlandske høgskoler/universiteter.

## Evaluering av studiet

For å kunne tilby en aktuell og relevant utdanning av god kvalitet er vi avhengige 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 høgskolens 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.

### Plagiatkontroll/fusk:

Bacheloroppgaver skal til elektronisk plagiatkontroll. Andre emner og arbeidskrav kan bli gjenstand for plagiatkontroll. Besvarelser som er helt eller delvis identiske vil ikke bli godkjent. Helt eller delvis identiske besvarelser er å anse som forsøk på fusk. Se for øvrig Forskrift om eksamen og studierett ved Høgskolen i Østfold.

## 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

Fullført studium kvalifiserer for opptak til vårt eget 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 Monica Kristiansen, april 2014

### Studieplanen gjelder for

Studieplanen er godkjent for perioden 2014 - 2017.

## Studiemodell

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

### Høst 2014

#### Obligatoriske emner

ITM11013 Innføring i digital medieproduksjon	10 stp
ITF10213 Innføring i programmering	10 stp
ITF10511 Webutvikling	10 stp

### Vår 2015

#### Obligatoriske emner

ITM30614 Utvikling av interaktive nettsteder	10 stp
ITM10610 Tekst og mening	10 stp

ITM11111  
Spilldesign

10 stp

## Høst 2015

### Obligatoriske emner

ITM20813  
Videoproduksjon

10 stp

ITM11215  
Studio 2

10 stp

ITM11315  
Designmetoder

10 stp

## Vår 2016

### Obligatoriske emner

ITM21012  
Innføring i spillprogrammering

10 stp

ITM30210  
Informasjonsarkitektur

10 stp

ITM21415  
Digital Journalistikk

10 stp

## Høst 2016

### 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

## Vår 2017

### Obligatoriske emner

ITM20714  
Grafisk design

10 stp

ITF32012  
Bacheloroppgave

20 stp

---

Sist hentet fra Felles Studentsystem (FS) 26. okt. 2021 03:08:33

# ITM11013 Innføring i digital medieproduksjon (Høst 2014)

## 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).

På starten av semesteret skal studentene følge undervisningen i de to første modulene som gis i emnet Grunnleggende IT.

## 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 til formidling

### **Ferdigheter:**

Etter endt emne skal studentene kunne

- anvende vanlige verktøy for digital medieproduksjon til formidling

### **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

Verktøy for behandling av:

- Tekst
- Lyd
- Bilde
- Video

Formidling:

- Journalistikk

## **Undervisnings- og læringsformer**

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

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

En oppgave med å lage et nettsted ved hjelp av HTML5 og CSS. Frist for innlevering settes av emneansvarlig.

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

## **Eksamen**

### **Medieproduksjon i gruppe**

Studentene skal gjennomføre en medieproduksjon. Dette gjøres i grupper.

Det gis en felles bokstavkarakter (A - F) til gruppa.

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

Teksteksempler brukt i seminarne og forelesningene.

---

Sist hentet fra Felles Studentsystem (FS) 26. okt. 2021 02:44:00

# ITF10213 Innføring i programmering (Høst 2014)

## Fakta om emnet

**Studiepoeng:** 10

**Ansvarlig avdeling:** Avdeling for informasjonsteknologi

**Stuedsted:** Halden

**Emneansvarlig:** Per-Olav Bisseberg

**Undervisningsspråk:** Norsk

**Varighet:** ½ år

## Innholdsfortegnelse

- Emnet er tilknyttet følgende studieprogram
- 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

Emnet er obligatorisk i

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

## 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 ingeniørfag - data, Tress: 1. semester (høst)
- bachelorstudiet i informasjonssystemer: 1. semester (høst)
- bachelorstudiet i digital medieproduksjon: 1. semester (høst) kull 2014 og 3. semester (høst) kull 2013
- informasjonsteknologi, årsstudium: 1. semester (høst)

## 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.

## Arbeidsomfang

4-6 timer forelesninger + øvinger per uke.

## Arbeidskrav - vilkår for å avlegge eksamen

I løpet av emnet vil det bli gjennomført inntil 6 individuelle prosjekter innen de ulike temaene. Alle disse prosjektene må leveres, og i tillegg skal alle studenter for hvert prosjekt sette seg inn i og gi tilbakemelding på en annen students arbeid.

En innlevering kan utsettes inntil en uke etter oppgitt frist og en tilbakemelding kan hoppes over. Ut over dette vil alle andre utsettelse kreve legeerklæring.

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.

Ny og utsatt eksamen tas samtidig med 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

*Litteratur er sist oppdatert 13. august 2014*

Tom Negrino and Dori Smith: A visual QuickStart Guide, Javascript, 9th edition  
ISBN: 978-0-321-77297-8

# ITF10511 Webutvikling (Høst 2014)

## Fakta om emnet

**Studiepoeng:** 10

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

**Stuedsted:** Halden

**Emneansvarlig:** Tom Heine Nätt

**Undervisningsspråk:** Norsk

**Varighet:** ½ år

## Innholdsfortegnelse

- Emnet er tilknyttet følgende studieprogram
- 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

Obligatorisk for:

- Bachelorstudiet i informatikk - design og utvikling av IT-systemer
- Bachelorstudiet i informasjonssystemer
- Bachelorstudiet i digital medieproduksjon
- Informasjonsteknologi, årsstudium

## Undervisningssemester

1. semester (høst)

## Studentens læringsutbytte etter bestått emne

## **KUNNSKAP:**

Etter endt emne kan studentene

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

## **FERDIGHETER:**

Etter endt emne kan studentene

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

## **GENERELL KOMPETANSE:**

Etter endt emne kan studentene

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

# Innhold

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

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

# Undervisnings- og læringsformer

Forelesninger, obligatoriske oppgaver og veiledning på laboratorium.

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

## Arbeidsomfang

4-6 timer forelesninger + øvinger per uke.

## Arbeidskrav - vilkår for å avlegge eksamen

I løpet av emnet vil det bli gjennomført inntil 6 individuelle prosjekter innen de ulike temaene. Alle disse prosjektene må leveres, og i tillegg skal alle studenter for hvert prosjekt sette seg inn i og gi tilbakemelding på en annen students arbeid.

En innlevering kan utsettes inntil en uke etter oppgitt frist og en tilbakemelding kan droppes. Ut over dette vil alle andre utsettelse kreve legeerklæring.

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

## Eksamen

4 timers skriftlig eksamen.

Ingen hjelpemidler tillatt.

Det gis en karakter etter skala A - F.

Ved ny og utsatt eksamen tas denne samtidig med 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

Anbefalt, ikke påkrevd:

- Jennifer Grappone, "Search Engine Optimization", John Wiley & Sons, 3rd Edition, ISBN 978-0-470-90259-2
- Jon Duckett: HTML & CSS: Design and Build Web Sites, ISBN-13: 978-1118008188

- Nettressurser



# 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.

# ITM10610 Tekst og mening (Vår 2015)

## 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
- 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 oppgaven 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

## Hjemmeeksamen

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

**Litteraturlisten er sist oppdatert 18. desember 2014.**

### 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].

Gripsrud, Jostein (2011), Del 1 og del 2 i Mediekultur, mediesamfunn (4. utg), Oslo: Universitetsforlaget [Del 3 er pensum på Medier, kultur og samfunn].

### Kompendium:

Andersen, Øivind (2000), I Retorikkens Hage, Oslo: Universitetsforlaget, Kapittel 5.3 og 5.4 (s. 148-160, 13 sider).

Aristoteles (1996), Retorik, København: Museum Tusulanums Forlag, Bok A: II (s. 33-41); VII (s. 58-66); XXIII (s. 173-185) (28 sider).

Bakøy, Eva og Jo Sondre Møseeng (red.) (2008), Filmanalytiske tradisjoner, Oslo: Universitetsforlaget, (36 sider).

Barthes, Roland (1998), Retorikken. En nyinnføring i den gamle retoriske kunst, Oslo: Spartacus forlag, Kapittel A. (s. 11-18, 8 sider).

Barthes, Roland (1977), "Rhetoric of the Image" i Image, Music, Text, London: Fontana Press, (s. 32-51, 10 sider).

Barthes, Roland (1977), "The Death of the Author" i Image, Music, Text, London: Fontana Press, (s. 142-148, 7 sider).

Bordwell, David og Kristin Thompson (2008), «Writing a Critical Analysis of a Film» i Film Art: An introduction, Eight Ed. NY: McGraw-Hill (s. 431-438, 8 sider).

Costikyan, Greg (2007) "Games, Storytelling, and Breaking the String" i Harrigan, Pat, Wardrip-Fruin, Noah (2007), Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media, Cambridge, MA: MIT Press, (s. 5-13, 8 sider).

Crawford, Chris (2007) "Deikto: A Language for Interactive Storytelling" i Harrigan, Pat, Wardrip-Fruin, Noah (2007), Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media, Cambridge, MA: MIT Press, (s. 169-175, 6 sider).

- Currie, Gregory (1995), "Image and Mind. Film, Philosophy, and Cognitive Science", Cambridge: Cambridge University Press, (s. xvi-xx; 22-28; 113-120, 18 sider).
- Eco, Umberto (1998), "Hvordan man genkender en pornofilm" i Hvordan det ender hvordan det begynder: Essays 1958-1998, København: Forum, (s. 200-202, 3 sider).
- Eco, Umberto (2000), "Casablanca, eller gudenes fødsel" i Den nye middelalderen, Oslo: Tiden Norsk Forlag, (s. 73-79, 7 sider).
- Eco, Umberto (2000), "Mangfoldiggjøring av mediene" i Den nye middelalderen, Oslo: Tiden Norsk Forlag, (s. 65-72, 7 sider).
- 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, (s. 103-123, 21 sider).
- 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, (s. 185-204, 20 sider).
- Mechner, Jordan (2007) "The Sands of Time: Crafting a Video Game Story" i Harrigan, Pat, Wardrip-Fruin, Noah (2007), Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media, Cambridge, MA: MIT Press, (s. 111-120, 9 sider).
- Mulvey, Laura: "Visual pleasure and narrative cinema." i Penley, Constance(ed)(1988): Feminism and Film Theory, New York: Routledge, (s. 57-68, 12 sider).
- Skjervheim, Hans (1992), "Den klassiske journalistikken og den nye medieideologien" i Fornuft og dømmekraften, Oslo: Universitetsforlaget, (s. 37-44, 8 sider).
- Zimmerman, Eric (2004), "Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline" i Wardrip-Fruin, Noah, Harrigan, Pat, First Person: New Media as Story, Performance, and Game, Cambridge, MA: MIT Press, (s. 154-163, 10 sider).

# ITM11111 Spilldesign (Vår 2015)

## 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 skrijving 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.

Ved ny og utsatt eksamen må alle mappens elementer leveres 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

Det benyttes ingen lærebok i dette emnet.

---

Sist hentet fra Felles Studentsystem (FS) 26. okt. 2021 02:44:13

# ITM20813 Videoproduksjon (Høst 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
- 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 i

- bachelorstudiet i digital medieproduksjon
- bachelorstudiet i digitale medier

## Studentens læringsutbytte etter bestått emne

### Kunnskap:

Studenten kan

- 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:

Studenten kan

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

### **Generell kompetanse:**

Studenten

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

## **Innhold**

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

## **Undervisnings- og læringsformer**

Samlinger og veiledning. Gruppeoppgaver. Arbeidsformen skal være praktisk og selvstendig.

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

Minimum 80 % tilstedeværelse i emnets samlinger.

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

## **Eksamen**

### **Mappeeksamen og muntlig eksamen i gruppe**

#### ***Mappeeksamen i gruppe***

Emnet vurderes ut fra en mappeinnlevering bestående av fire oppgaver som utarbeides i gruppe. 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.

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

Leirpoll, Jarle (2015): *Video i praksis*. 5. utgave (tilgjengelig f.o.m. august 2015)

Samlingene med utvalgte teksteksempler og artikler.

# ITM11215 Studio 2 (Høst 2015)

## 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
- 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
- bachelorstudiet i digitale medier

## Studentens læringsutbytte etter bestått emne

### Kunnskaper:

Studenten kan

- gjennomføre prosjekter av moderat kompleksitet for informasjonsbehandling og kunnskapsformidling
- vurdere funksjonalitet og nytte av ulike metoder til databehandling og kommunikasjon
- finne frem til relevante planleggings- og gjennomføringsmetoder

### Ferdigheter:

Studenten kan

- jobbe selvstendig eller i grupper med utforskning og utvikling av informasjonsteknologi
- beherske metoder for å forske i etiske, kommunikative og bruksmessige aspekter av informasjonsformidling
- beherske metoder for formell dokumentasjon

#### **Generell kompetanse:**

Studenten

- kjenner grunnprinsipper i utviklingen av informasjonsteknologier og har en god forståelse for etiske, kommunikative og bruksmessige sider av disse

## **Innhold**

- design, prototyping, prosjektering og gjennomføring av et mindre antall prosjekter for digital informasjonsformidling
- muntlig presentasjon og forsvar av valgte metoder og gjennomføring
- formell akademisk rapport som redegjør for emne, metoder, gjennomføring, og ressurser

## **Undervisnings- og læringsformer**

Individuelt arbeid i studio under veiledning med minimum en veileder pr. 10 studenter.

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

Minst 85% tilstedeværelse.

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

## **Eksamen**

#### **Online individuell mappevurdering:**

Mappen utformes som et eget nettsted og består av tre prosjekter. Hver prosjektoppgave må være bestått for å få hele emnet bestått.

Individuelt prosjekt 1 teller 30%.

Individuelt prosjekt 2 teller 30%.

Individuelt prosjekt 3 teller 40%.|

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

Ved ny eller utsatt eksamen må innholdet i mappa avtales med emneansvarlig. Ny og utsatt eksamen kan først gjennomføres ved neste ordinære eksamen.

*Sist endret 7. september 2015*

## **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 om valgt tema avtales mellom faglærer og student underveis i semesteret.

---

Sist hentet fra Felles Studentsystem (FS) 26. okt. 2021 02:44:09



# ITM11315 Designmetoder (Høst 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
- 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 i

- bachelorstudiet i digital medieproduksjon (kull 2014)
- bachelorstudiet i digitale medier (kull 2015)

## Studentens læringsutbytte etter bestått emne

### Kunnskaper:

Studenten

- kjenner til sentrale teorier og begreper innen design
- kjenner til ulike teknikker for analyse, idéskapning, utvikling og evaluering

### Ferdigheter:

Studenten kan

- skape innovative designkonsepter
- utvikle og evaluere skisser og prototyper
- knytte eget arbeid til eksisterende teorier og begreper innen design

#### **Generell kompetanse:**

Studenten

- har opparbeidet kompetanse i kritisk lesing og refleksjon, samt skaffet erfaring med prosjektarbeid i gruppe

## **Innhold**

Emnet er delt i fire hovedtemaer:

- Introduksjon til teorier og begreper
- Metoder for design
- Metoder for evaluering
- Arbeid i tverrfaglige grupper

## **Undervisnings- og læringsformer**

Forelesninger, veiledning, lab-øvelser, prosjektarbeid og essayskriving.

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

Studenten skal gjennomføre 2-3 oppgaver som innebærer analyse, idéskapning, utvikling og evaluering av informasjonsteknologi i løpet av semesteret.

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

## **Eksamen**

### **Gruppeprosjekt og individuell rapport**

Sluttkarakteren settes på bakgrunn av to deleksamener. Hver deleksamen må være bestått for å få hele emnet bestått.

Deleksamen 1 er et gruppeprosjekt som teller 60%. Det gis gruppekarakter på prosjektet.

Deleksamen 2 er en individuell rapport som teller 40%. Det gis individuell karakter på rapporten.

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

Ved ny eller utsatt eksamen kan hver deleksamen tas på nytt, og resultatene på eksamensdelene slås sammen på nytt. Ved ny eller utsatt eksamen avtales innholdet i gruppeprosjektet og individuell rapport 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 26. mai 2015*

- Rogers, Preece and Sharp (2015): Interaction Design: Beyond Human - Computer Interaction. Wiley, 4th ed. ISBN: 9781119020752
- Lövgren and Stolterman (2007): Thoughtful Interaction design. ISBN: 9780262622097

---

Sist hentet fra Felles Studentsystem (FS) 26. okt. 2021 02:44:09

# ITM21012 Innføring i spillprogrammering (Vår 2016)

## 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
- 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
- bachelorstudiet i digitale medier

Emnet er valgfritt for øvrige.

## Forkunnskapskrav utover opptakskrav

Emnet forutsetter kunnskaper tilsvarende emnet Innføring i programmering.

## Studentens læringsutbytte etter bestått emne

### Kunnskap

Studenten har

- en forståelse av hva som gjør spill interessante og underholdende

- kunnskap om enkel spillutvikling
- kunnskap om spillprogrammering med OOP

## **Ferdigheter**

Studenten kan

- planlegge, designe og dokumentere enkle spill
- programmere små til middels store spill i et objektorientert språk

## **Generell kompetanse**

Studenten kan

- 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

- OOP og 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 i gruppe for et spill i et objektorientert programmeringsspråk/-omgivelse som blir valgt ved oppstart av undervisningen. 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

Emnet baserer seg i all hovedsak på nettressurser og utdelt materiale som gjøres tilgjengelig på emnets nettside.

# ITM30210 Informasjonsarkitektur (Vår 2016)

## Fakta om emnet

**Studiepoeng:** 10

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

**Stuedsted:** Halden

**Emneansvarlig:** Håkon Lofthus Tolsby

**Undervisningsspråk:** Norsk

**Varighet:** ½ år

## Innholdsfortegnelse

- Emnet er tilknyttet følgende studieprogram
- 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 digitale medier

Valgfritt emne for øvrige.

## Studentens læringsutbytte etter bestått emne

### Kunnskap:

Studenten:

- har opparbeidet grunnleggende kunnskaper i informasjonsarkitektur.
- har inngående kunnskap om ulike metoder for å samle informasjon om et domene.
- har inngående kunnskap om prinsipper for brukervennlighet og design.
- kjenner til og forstår hvordan informasjon i et nettsted er organisert i merkesystemer, navigasjonssystemer, søkesystemer og metadata.
- har inngående kunnskap om ulike evalueringsmetoder.

### Ferdigheter:

Studenten kan:

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

#### **Generell kompetanse:**

Studenten kan:

- 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. Arbeidsformene skal være praktisk, selvstendig og samarbeidende.

## **Eksamen**

### **Rapport og muntlig eksamen i gruppe**

Grupperapporten (minimum 40 sider) 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 ny eksamen 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.

---

Sist hentet fra Felles Studentsystem (FS) 26. okt. 2021 02:44:22

# ITM21415 Digital Journalistikk (Vår 2016)

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

## Emnet er tilknyttet følgende studieprogram

Emnet er obligatorisk i

- bachelorstudiet i digital medieproduksjon (kull 2014)
- bachelorstudiet i digitale medier (kull 2015)

## Studentens læringsutbytte etter bestått emne

### Kunnskap:

Studenten har

- kunnskap om den digitale journalistikkens historie og samfunnsrolle
- kunnskap om den digitale journalistikkens arbeidsmåter og etiske problemstillinger
- kunnskap om ulike journalistiske metoder for innhenting, vurdering, utarbeidelse og presentasjon av informasjon ved hjelp av digitale verktøy

### Ferdigheter:

Studenten kan

- produsere digitale journalistiske produkter og formidle dem på ulike medieplattformer
- vurdere, reflektere over og formidle eget arbeid med digital journalistikk på en etterrettelig måte

### **Generell kompetanse:**

Studenten har

- forståelse for hvordan digital teknologi samspiller med det journalistiske håndverket
- forståelse for etiske problemstillinger knyttet til digital journalistikk

## **Innhold**

- Introduksjon til journalistikk
- Journalistisk metode
- Digital journalistikk

Data

Analyse

Presentasjon

## **Undervisnings- og læringsformer**

Forelesninger, veiledning, lab-øvelser, individuelt arbeid og prosjektarbeid.

## **Eksamen**

### **Gruppeprosjekt og individuell rapport**

Sluttkarakteren settes på bakgrunn av to deleksamener. Hver deleksamen må være bestått for å få hele emnet bestått.

Deleksamen 1 er et gruppeprosjekt som teller 60%. Det gis gruppekarakter på prosjektet.

Deleksamen 2 er en individuell rapport som teller 40%. Det gis individuell karakter på rapporten.

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

Ved ny eller utsatt eksamen kan hver deleksamen tas på nytt, og resultatene på eksamensdelene slås sammen på nytt. Ved ny eller utsatt eksamen avtales innholdet i gruppeprosjektet og individuell rapport med emneansvarlig.

## **Evaluering av emnet**

Dette emnet evalueres med:

- 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

Handgaard, B., Simonsen, A.H, Steensen, S., 2013. Journalistikk: en innføring. Gyldendal akademisk.

Gray, J., Bounegru, L., Chambers, L., 2012. The data journalism handbook. O'Reilly Media, Sebastopol, CA. <http://datajournalismhandbook.org/>

Meyer, P., 2002. Precision journalism: a reporter's introduction to social science methods, 4th Revised edition. ed. Rowman & Littlefield Publishers, Oxford.

---

Sist hentet fra Felles Studentsystem (FS) 26. okt. 2021 02:44:22

# ITF31314 Prosjektledelse (Høst 2016)

## 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
- 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
- bachelorstudiet i digital medieproduksjon
- bachelorstudiet i digitale medier

## Forkunnskapskrav utover opptakskrav

Emnet forutsetter kunnskaper tilsvarende emnet Innføring i programmering.

## 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)

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

## 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 i gruppe, 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 2016)

## 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
- 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 digitale medier
- bachelorstudiet i digital medieproduksjon

Valgfritt emne for øvrige.

## Studentens læringsutbytte etter bestått emne

### Kunnskap

Studenten har

- utviklet grunnleggende teoretisk kunnskap om 3D modellering og animasjon.

### Ferdigheter

Studenten



- har grunnleggende praktiske ferdigheter i bruk av programvare for 3D-modellering og animasjon.
- kan fremstille og animere ulike typer 3D-modeller.

### **Generell kompetanse**

Studenten kan

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

## **Innhold**

- Maya 2015 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 undervisning + øvinger per uke.

## **Eksamen**

### **Individuell 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

*Litteraturlisten er sist oppdatert 16. juni 2016*

Derakhshani, Dariush: *Introducing Autodesk Maya* (siste/nyeste versjon)

---

Sist hentet fra Felles Studentsystem (FS) 26. okt. 2021 02:44:18

# ITF30714 Fordypningsemne (Høst 2016)

## Fakta om emnet

**Studiepoeng:** 10

**Ansvarlig avdeling:** Avdeling for informasjonsteknologi

**Stuedsted:** Halden

**Emneansvarlig:** Jan Høiberg

**Undervisningsspråk:** Se pkt. Organisering og læringsformer

**Varighet:** ½ år

## Innholdsfortegnelse

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

## Emnet er tilknyttet følgende studieprogram

Valgfritt emne.

## Forkunnskapskrav utover opptakskrav

Det forutsettes at studenten har gjennomført fire semestre av bachelorstudiet. Studenten har selv ansvar for å finne veileder og prosjekttema.

## Studentens læringsutbytte etter bestått emne

### Kunnskaper

Studenten:

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

## Ferdigheter

Studenten kan:

- 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

Studenten

- kan reflektere over sentrale etiske og vitenskapelige problemstillinger i eget og andres arbeid.
- har utviklet nysgjerrighet og 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 veilederens egen faglige virksomhet (enten teoretisk eller praktisk). Temaet diskuteres med veileder periodisk, og i seminarsamlinger.

Dersom studenter fra internasjonale samarbeidspartnere deltar i undervisningen, vil den bli gjennomført på engelsk.

## 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 2016)

## Fakta om emnet

**Studiepoeng:** 10

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

**Emneansvarlig:** Gunnar Misund

**Undervisningsspråk:** Se pkt. Organisering og læringsformer

**Varighet:** ½ år

## Innholdsfortegnelse

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

## Emnet er tilknyttet følgende studieprogram

Valgfritt emne.

## Forkunnskapskrav utover opptakskrav

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

## Studentens læringsutbytte etter bestått emne

### Kunnskap

Studenten

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

### Ferdigheter

Studenten

- 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

Studenten

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

Arbeidsom 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.

Dersom studenter fra internasjonale samarbeidspartnere deltar i undervisningen, vil den bli gjennomført på engelsk.

## 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 02:44:15



# ITM20714 Grafisk design (Vår 2017)

## 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
- 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 digitale medier
- bachelorstudiet i digital medieproduksjon (kull 2014)

Valgfritt emne for øvrige.

## Studentens læringsutbytte etter bestått emne

### Kunnskap

Studenten

- forstår teorier og prinsipper for grafisk formgivning.

### Ferdigheter

Studenten

- kan formgi mange ulike typer trykksaker som tidsskrift, plakater, bruksanvisninger osv, samt ulike digitale kanaler.

## Generelle kompetanse

Studenten

- kan kommunisere både med fagfolk og lekfolk om grafisk formgivning.

## Innhold

Emnet gir en introduksjon til å kommunisere visuelt med skrift og bilder for trykte, interaktive og tidsbaserte medier. Innhold vil være fotografering, bildebehandling, formater, form, farge, typografi, layout for print og web, ideutvikling, pitching, markedsføring og design.

Programvareundervisning skjer med individuell veiledning.

## Undervisnings- og læringsformer

Forelesninger, praktiske oppgaver med individuell veiledning og programvareundervisning.

## Arbeidsomfang

3-4 timer forelesning pr uke.

## Eksamen

### Individuell online mappevurdering

Mappen utformes som et eget nettsted og viser med foto og/eller tegninger følgende konkrete produkter:

1. Eget designet og printet 'business card'.
2. Print av A1 format plakat for et arrangement eller et event.
3. Print av A4 handout eller brosjyre.
4. Print av A5 format tidsskrift på minst 6 sider.
5. Design for A6 format notatblokk.
6. Design for t-skjorte med tekst og eller bilde.

På bakgrunn av alle mappens elementer gis det en samlet, individuell karakter for emnet. Karakterskala: A- F.

Ved ny eller utsatt eksamen må alle mappens elementer leveres på nytt. Dette i samråd med fagansvarlig.

## Evaluerings av emnet

Dette emnet evalueres på følgende måte:

- Midtsemesterevaluering (frivillig)
- Sluttevaluering (obligatorisk)

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

## Litteratur

*Litteratur lagt inn 2. desember 2015. Med forbehold om endringer før studiestart.*

Santoro, Scott W: *Guide to graphic design*, Pearson, ISBN-13: 978-0-13-230070-4

---

Sist hentet fra Felles Studentssystem (FS) 26. okt. 2021 02:44:29

# ITF32012 Bacheloroppgave (Vår 2017)

## Fakta om emnet

**Studiepoeng:** 20

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

**Stuedsted:** Halden

**Emneansvarlig:** Gunnar Misund

**Undervisningsspråk:** Norsk

**Varighet:** ½ år

## Innholdsfortegnelse

- Emnet er tilknyttet følgende studieprogram
- Forkunnskapskrav utover opptakskrav
- 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
- bachelorstudiet i digital medieproduksjon
- bachelorstudiet i digitale medier

## 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.

## Studentens læringsutbytte etter bestått emne

## Kunnskap

Studenten:

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

## Ferdigheter

Studenten kan:

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

## Generell kompetanse

Studenten:

- kjenner til gjennomføringen av et prosjekt.
- kan 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.

**Plagiatkontroll/fusk:**

Bacheloroppgaver skal til elektronisk plagiatkontroll. Besvarelser som er helt eller delvis identiske vil ikke bli godkjent. Helt eller delvis identiske besvarelser er å anse som forsøk på fusk. Se for øvrig Forskrift om eksamen og studierett ved Høgskolen i Østfold.

## Litteratur

Litteratur velges individuelt og etter behov til hvert prosjekt.

---

Sist hentet fra Felles Studentsystem (FS) 26. okt. 2021 02:44:28