

Immersive computing, 15 hp

Immersive computing, 15 HE credits

Beslutad: 2023-09-27

Beslutande: Institutionen för Ekonomi och IT

Gäller från: H24

Kursens mål

Kunskap och förståelse för:

- förklara nyckelbegrepp, tekniker och applikationer för immersive computing, mjukvaruutveckling och digitalisering.

Färdighet och förmåga att:

- föreslå och självständigt argumentera för designlösningar som tillämpar immersive computing grundat i litteraturen
- utveckla funktionella prototyper av föreslagna lösningar i interaktiva immersiva miljöer
- demonstrera metoder för att blanda verkliga och virtuella objekt och miljöer
- tillämpa teoretisk och teknisk förståelse om immersive computing i oberoende interaktioner med projektpartners.

Värderingsförmåga och förhållningssätt till:

- individuellt reflektera över och kritiskt analysera aktuell och framväxande forskning inom immersive computing
- diskutera etik och samhällseliga effekter av immersive computing och framväxande tillämpningar
- analysera och ge välgrundad kritik på specifika lösningar för immersive computing
- diskutera aktuella frågor relaterade till immersive computing, mjukvaruutveckling och digitalisering.

Behörighetskrav

Kandidatexamen i informatik eller motsvarande. Engelska B, Engelska 6 eller motsvarande.

Formerna för bedömning av studenternas prestationer

Projektarbete, seminarium, workshops/laborationer.

Kursens innehåll

Kursen Immersive Computing fokuserar på tillämpningar av immersive computing och relaterad teori och forskning, samtidigt som den introducerar mjukvaruutveckling och

digitalisering. Den första delen av kursen kommer att introducera alla dessa områden, med några ytterligare seminarier och övningar/workshops relaterade till fokus på immersive computing. Dessa inledande seminarier kommer att fokusera på teori, forskning och potentiella projekt medan övningarna/workshoparna kommer att fokusera på applikationer och utvecklingsverktyg som Unreal Engine. Den andra delen av kursen kommer att fördjupa sig med föreläsningar om mer avancerade ämnen och tillämpningar samt övningar/workshops som ger praktisk erfarenhet av detta material och relaterade verktyg. Seminarier i den andra delen av kursen kommer att fokusera på att förbereda projektet. Den tredje delen av kursen består av ett gruppprojekt som genomförs självständigt med interaktion med en extern partner. Slutligen presenteras projektarbetet i grupp och diskuteras vidare i en individuell portföljrapport tillsammans med en sammanfattning av individuellt kursarbete och lärande.

Övriga föreskrifter

Betygskala: F/Fx/E/D/C/B/A - Otillräckligt, Otillräckligt - ytterligare prestationer krävs innan betyg kan ges, Tillräckligt, Tillfredsställande, Bra, Mycket bra, Utmärkt
Undervisningsspråk: Undervisningen bedrivs på engelska.

Komplettering: En studerande som inte helt uppfyller lärandemålen för en examination (ej salstentamen) men ligger nära gränsen för godkänt betyg kan, efter beslut av examinator, ges möjlighet till komplettering för att uppnå examinationsuppgiftens kriterier för godkänt betyg. Komplettering av examinationen ska anpassas individuellt utifrån det eller de lärandemål som inte uppnåtts av den studerande och ska äga rum inom två veckor efter att den studerande meddelats examinationsresultatet och före nästa examinationstillfälle.

Generella regler för examination vid Högskolan Väst finns på www.hv.se.

Om den studerande har ett beslut/rekommendation om särskilt pedagogiskt stöd på grund av funktionsnedsättning har examinator rätt att examinera den studerande i en anpassad examinationsform.

Nivå

Avancerad nivå

Successiv fördjupning

A1N - avancerad nivå, har endast kurs/er på grundnivå som förkunskapskrav

Huvudområde(n)

Informatik