

Immersiva medier, 7,5 hp

Immersive media, 7,5 HE credits

Beslutad: 2022-05-19

Beslutande: Institutionen för Ekonomi och IT

Gäller från: H22

Kursens mål

Efter avslutad kurs ska studenten kunna:

Kunskap och förståelse

- beskriva hur nyckelvärden möjliggörs av immersiv media i aktuella och framväxande applikationer

Färdighet och förmåga

- föreslå designkoncept som applicerar immersiva medier i en specifik kontext, med motiveringar grundade i teori
- utveckla immersiva miljöer från designkoncept till interaktiv prototyp

Värderingsförmåga och förhållningssätt

- diskutera och reflektera över betydelse, relevans och samhällelig påverkan av användning av immersiva medier
- diskutera etiska frågeställningar i relation till design och utveckling av immersiva miljöer

Behörighetskrav

Grundläggande behörighet samt godkänt resultat från följande kurs/kurser:

GPA130-Grundläggande programmering med ett objektorienterat språk eller motsvarande.

Formerna för bedömning av studenternas prestationer

Projektarbete, seminarium, workshops/laborationer.

Kursens innehåll

Denna kurs kombinerar teori och praktik för att introducera design, utveckling och forskning inom immersiv media. Teori kopplas till aktuella applikationer och teknisk utveckling. Vi kommer att behandla hur immersiv media fungerar, vilka applikationer och problem som lämpligen adresseras med immersiv media, och hur sådana lösningar kan utvecklas med hjälp av nuvarande teknik. Detta inkluderar aktuell och framväxande forskning inom immersiv media och diskussioner om vilken roll dessa teknologier utvecklas mot i vårt samhälle. För att

ge en praktisk grund och bekantskap med tekniken kommer vi att använda Unreal Engine (en komplett spelmotor) för att utveckla och prototypa funktionella VR/AR-applikationer riktade mot nuvarande VR/AR-hårdvara.

Förutom föreläsningar som introducerar ovan beskrivna ämnen tjänar praktiskt arbete i workshops och övningar till att utveckla en förtrogenhet med aktuella verktyg. Ett grupparbete ger ytterligare insikt i hur dessa verktyg kan användas för att utveckla praktiska och användbara tillämpningar. Seminarier ger utrymme för att ytterligare diskutera de teoretiska grunderna för immersiv media och fördjupa sig i kopplingarna mellan teori och praktik.

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

Grundnivå

Successiv fördjupning

G1F - grundnivå, har mindre än 60 hp kurs/er på grundnivå som förkunskapskrav

Huvudområde(n)

Informatik