HÖGSKOLAN
I SKÖVDE

**KURSPLAN**

# Vetenskaplig problemidentifiering i produktion inom medier A1N

## 15 högskolepoäng

**Kurskod:** ME725A
**Revisionsnummer:** 8
**Gäller från:** 2018-07-01
**Beslutad av:** Utbildningskommittén för informationsteknologi
**Beslutsdatum:** 2018-06-14

## 1. Allmänt om kursen

Kursen ges av Högskolan i Skövde och benämns Vetenskaplig problemidentifiering i produktion inom medier A1N (Academic Problem Identification in Production within Media A1N). Omfattningen är 15 högskolepoäng (hp). Kursen är på avancerad nivå och har fördjupningsnivå A1N.

Kursen ingår i huvudområdet medier, estetik och berättande. Kursens utbildningsområde är teknik.

## 2. Behörighetskrav

Kandidatexamen i Medier, estetik och berättande (eller motsvarande).

## 3. Innehåll

Den centrala delen i kursen utgörs av att i en projektgrupp genomföra ett medieprojekt. Projektet ska utföras i anslutning till uppdragsgivarens önskemål, med utnyttjande av den digitala teknologins möjligheter. Kursen innehåller metoder för analys av uppdragsgivarens önskemål och realiseringen av dem i en produktionsdesign och prototyp.

## 4. Mål

Efter avslutad kurs ska studenten kunna:

- analysera en uppdragsgivares önskemål (behovsanalys),
- självständigt identifiera, formulera och lösa problem inom området medier, estetik och berättande på ett vetenskapligt sätt,
- planera en produktion baserad på behovsanalysen, realisera delar av den föreslagna produktionen i en prototyp,
- analysera och utvärdera den genomförda prototypen,
- presentera resultatet i en vetenskaplig rapport samt
- kritiskt granska och diskutera egna och andras resultat i förhållande till akademisk praxis.

## 5. Examination

Kursen bedöms med betygen A (Utmärkt), B (Mycket bra), C (Bra), D (Tillfredställande), E (Tillräcklig) eller F (Underkänd).

Muntlig redovisning utgörs av en presentation av projektet som helhet, av behovsanalys, produktionsplanering samt analys och utvärdering av produktionen och genomförs i form av ett slutseminarium.

Projektredovisning kan genomföras i grupp eller individuellt och innefattar prototypen i relation till behovsanalys samt genomförande av projektarbetet.

Den individuella uppgiften består av en vetenskaplig rapport, där den metodiska problemställningen behandlas.

Kursen har följande examinationsmoment:

- **Projektredovisning**
  6,5 hp, betyg: G/U
- **Individuell uppgift**
  7,5 hp, betyg: A/B/C/D/E/F (bestämmer betyg på hel kurs)
- **Muntlig redovisning**
  1 hp, betyg: G/U

Studenter med varaktig funktionsnedsättning som har fått beslut om riktat pedagogiskt stöd kan erbjudas anpassad examination.

## 6. Undervisningsformer och undervisningsspråk

Undervisningen består av auskultation, handledning, projektarbeten och redovisningar.

Undervisningen bedrivs på engelska.

## 7. Kurslitteratur och övriga läromedel

Juuls, J. (2005). *Half-real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds.* Cambridge MA: The MIT Press. ISBN 0-262-10110-6.

Ryan, M-L, ed. (2004). *Narrative Across Media. The Languages of Storytelling.* University of Nebraska Press: Lincoln. ISBN 0-8032-8993-6.

Ytterligare texter tillkommer i samråd med lärare.

## 8. Studentinflytande

Studentinflytande i kursen säkerställs genom kursvärdering. Studenterna informeras om resultatet av kursvärderingen och eventuella åtgärder som genomförts eller planeras, grundat på kursvärderingen.

## 9. Övrigt

På Högskolan i Skövdes webbplats finns ytterligare information om kursen samt nationella och lokala styrdokument för högskoleutbildning.