HÖGSKOLAN
I SKÖVDE

KURSPLAN

Vetenskaplig problemidentifiering i produktion inom medier A1N

15 högskolepoäng

Kurskod: ME725A
Revisionsnummer: 7
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.