



Westerdals

Oslo School of Arts,
Communication and Technology

WOACT Valgemner vår 2017

Beskrivelse av tilgjengelige valgemner

Alle avdelinger, WOACT

Innhold

VAL200 Etikk og effekt.....	1
VAL201 Gamification	4
VAL202 Prosjektlab.....	6
VAL203 Fashion Media	8
VAL204 Maquette-skulptering	10
VAL206 Musikkvideo	12
VAL207 Animasjonsfilm.....	14
VAL210 Novelle, kortfortelling	16
VAL211 Virtual Reality.	18
VAL212 Designtenkning	20
VAL213 Oppdragsbasert praksis	22
VAL214 Tekstutvikling.....	24
VAL215 - Animasjon	26
VAL216 - Unity utvikling	28
VAL217 - Digital kultur.....	30

VAL200 Etikk og effekt

Engelsk navn: Ethical means and consequences

Studiepoeng: 7,5

Fagområde: Kommunikasjon

Undervisningsspråk: NO / EN

Program: Valgemne ved alle studieprogram ved WOACT

Absolutte krav til forkunnskaper: Ingen

Anbefalte forkunnskaper: Ingen

Undervisning: Emnet tilbys i 4. semester (2. semester ved Teknologi)

Emneansvarlig: Ragnhild Eg

Innhold

Emnet setter søkelys på virkemidler som benyttes for å kommunisere budskap i media og markedsføring, samt i sosiale relasjoner. Studentene diskuterer hva som utgjør effektiv kommunikasjon og de får prøve ut ulike virkemidler, mens de samtidig skal identifisere, kritisk evaluere og veie opp etiske betraktninger.

På den ene siden får studentene innføring i hvordan profesjonelle kommunikatører skaper budskap som vekker oppmerksomhet og interesse, og hvordan disse brukes for å påvirke mottakerens atferd eller holdninger. På den andre siden får studentene kunnskap om hvordan vi bedømmer rett og galt ut i fra egne vurderinger, sosiale normer og samfunnets reguleringer.

Ved bruk av praktiske eksempler får studentene erfare hvordan budskap kommuniseres effektivt og etisk. Gjennom aktiv diskusjon lærer studentene om hendelser som har vært med på å forme dagens etiske retningslinjer og de vil sette seg inn i mulige etiske konflikter tilknyttet aktuelle kontroverser.

Læringsutbytte

Kunnskaper – kandidaten skal

- fremvise forståelse for effektive virkemidler for påvirkende kommunikasjon
- kunne utrede om moralske betraktninger i sosiale og kommunikative situasjoner
- være i stand til å redegjøre for etiske prinsipper innen kommunikasjonsfag

Ferdigheter – kandidaten skal

- kunne ta et standpunkt ved å avdekke og sammenligne informasjon fra ulike sider
- være i stand til å kritisk evaluere innholdet og avsenderen av et budskap
- vurdere og forbedre kommunikasjon av effektive og etiske budskap

Generell kompetanse – kandidaten skal

- være i stand til å argumentere for og i mot et standpunkt
- være bevisst etiske hensyn i kommunikasjonsarbeid og andre mellommenneskelige kontaktpunkter

Undervisningsmetoder og arbeidsformer

Emnet kombinerer forelesninger med praktiske eksempler, oppgaver og debatter, studentene jobber også sammen i grupper og får veiledning underveis.

Anbefalt tidsbruk

Deltakelse i undervisning og veiledning – 40 timer

Selvstudium – 30 timer

Selvstendige forberedelse til presentasjon/diskusjon i klassen – 26 timer

Selvstendig øving / lab-arbeid / praktisk arbeid individuelt eller i grupper – 40 timer

Gjennomføring av og forberedelse til eksamen – 64 timer

Anbefalt tidsbruk totalt – 200 timer

Teknologi og verktøy

NA

Læremidler

Oppdatert informasjon om pensumlitteratur og andre læremidler publiseres per program på vår elektroniske læringsplattform i forkant av semesterstart. Informasjon finnes også per program på våre hjemmesider.

I tillegg til litteratur og andre læremidler, inngår timeplanfestet undervisning og andre timeplanfestede læringsaktiviteter alltid i gjeldende pensum.

Arbeidskrav

Ingen arbeidskrav.

Eksamen

Eksamen gis som to selvstendige deksamener som beskrevet nedenfor.

En muntlig eksamen i grupper (50%) der gruppene formidler sine løsningsforslag i plenum. Oppgaveteksten utleveres 7 dager i forkant og varigheten er begrenset oppad til 20 minutter.

En skriftlig individuell eksamen (50%) hvor kandidaten leverer en skriftlig besvarelse på 1200 - 1500 ord. Oppgaveteksten utleveres 7 dager i forkant og innleveringen skal benytte kildehenvisninger fra pensum.

Karakterskala: Bestått / Ikke bestått.

Vurderingskriterier

Muntlig eksamen i grupper

- Problemstillingen formidles tydelig og er i tråd med oppgaveteksten
- Problemstillingen belyser flere sider av en sak
- Innholdet fremviser forståelse for etiske og moralske betraktninger veid opp mot effektiv kommunikasjon

Skriftlig individuell eksamen

- Kandidaten presenterer en tydelig og relevant problemstilling
- Argumenter i teksten er underbygget av innhentet informasjon og henviser til denne i henhold til formelle krav
- Kandidaten klarer å avdekke og gjøre rede for ulike betraktninger tilknyttet problemstillingen
- Besvarelsen demonstrerer kunnskap om etiske prinsipper og kommunikative virkemidler
- Kandidaten bruker og viser forståelse for relevante teorier tilknyttet etikk og kommunikasjon
- Kandidaten fremviser selvstendig refleksjon

Merknader

Emnet er et åpent valgemne for alle studenter i fjerde semester ved Westerdals Oslo ACT.

VAL201 Gamification

Engelsk navn: Gamification

Studiepoeng: 7,5

Fagområde: Ledelse; Spill; Media; Design; Markedsføring; Teknologi / IT, kommunikasjon.

Undervisningsspråk: NO

Program: Valgemne ved alle studieprogram ved WOACT

Absolutte krav til forkunnskaper: Ingen

Anbefalte forkunnskaper: Ingen

Undervisning: Emnet tilbys i 4. semester (2. semester ved Teknologi)

Emneansvarlig: Jannicke Johansen

Innhold

Arbeidet med dette emnet skal gi studenten kunnskap om gamification og bruken av spilldesign-elementer i en ikke-spill kontekst. Fokuset ligger på menneskelig motivasjon og samspillsprosesser. Emnet vil ha fokus på menneske som aktør og homo ludens (det lekende mennesket), og utforske hvordan man kan øke kunden/brukernes engasjement, egennytte, mestringsfølelse og læringsvilje.

Læringsutbytte

Kunnskaper – kandidaten skal

- ha kunnskap om sentrale temaer og metoder innenfor fagområdet gamification.

Ferdigheter – kandidaten skal

- kunne anvende og reflektere over metoder og teorier for å løse oppgaver individuelt og i grupper
- kunne velge ut, vurdere og ta i bruk relevant teori relatert til gamification for å belyse en problemstilling
- kunne anvende virkemidler innen gamification som strategi og metode
- kunne skrive en argumenterende tekst

Generell kompetanse – kandidaten skal

- ha innsikt i betydningen av begrepet homo ludens og meningskapelsesprosesser
- ha innsikt i gamification i et samfunnsperspektiv

Undervisningsmetoder og arbeidsformer

Forelesning, gruppearbeid, presentasjon, veiledning, selvstudium.

Anbefalt tidsbruk

Deltakelse i undervisning og veiledning – 40 timer

Selvstudium – 20 timer

Selvstendige forberedelse til presentasjon/diskusjon i klassen – 20 timer

Selvstendig øving / lab-arbeid / praktisk arbeid individuelt eller i grupper – 80 timer

Gjennomføring av og forberedelse til eksamen – 40 timer

Anbefalt tidsbruk totalt – 200 timer

Teknologi og verktøy

Ingen spesielle verktøy er påkrevd.

Læremidler

Oppdatert informasjon om pensumlitteratur og andre læremidler publiseres per program på vår elektroniske læringsplattform i forkant av semesterstart. Informasjon finnes også per program på våre hjemmesider.

I tillegg til litteratur og andre læremidler, inngår timeplanfestet undervisning og andre timeplanfestede læringsaktiviteter alltid i gjeldende pensum.

Arbeidskrav

Ingen arbeidskrav.

Eksamen

En skriftlig eksamen i gruppe der kandidatene skal levere en argumenterende tekst rundt en selvvalgt problemstilling og case innen gamification. Omfang er minimum 900 ord pr student i gruppen. Varighet 40 timer. Eksamen skal leveres i henhold til skolens standard oppsett Chicago-B standard.

Karakterskala: Bestått / Ikke bestått.

Vurderingskriterier

Ved karakteren bestått har kandidaten oppnådd kravene til læringsutbytte og viser nødvendige kunnskaper, ferdigheter og kompetanse, samt at relevant bruk av teori og begreper er blitt brukt, noe som igjen viser til refleksjon innen fagfeltet.

Merknader

Emnet er ikke et studie i spillutvikling.

VAL202 Prosjektlab

Engelsk navn: Project Lab

Studiepoeng: 7,5

Fagområde: Ledelse; Spill; Musikk / Lyd; Film / Media; Scenekunst og studio; Tekst og skrivning; Design; Markedsføring; Teknologi / IT, kommunikasjon

Undervisningsspråk: NO

Program: Valgemne ved alle studieprogram ved WOACT

Absolutte krav til forkunnskaper: Ingen

Anbefalte forkunnskaper: Ingen

Undervisning: Emnet tilbys i 4. semester (2. semester ved Teknologi)

Emneansvarlig: Astrid Brodtkorb

Innhold

Arbeidet med dette emnet skal gi studenten erfaring med og mulighet til å trene sin evne til selvstendig arbeid og samarbeid i et selvdefinert prosjekt ut i fra et gitt eller egenvalgt tema. I emnet jobber studentene i grupper med prosess, research, strategi og ideutvikling som resulterer i en kommunikativ presentasjon av sluttproduktet rettet mot de som skal gjøre seg nytte av prosjektet.

Læringsutbytte

Kunnskaper – kandidaten skal

- ha grunnleggende kunnskap om gruppeprosesser og prosjektarbeid

Ferdigheter – kandidaten skal

- kunne definere, samarbeide om og utvikle et prosjekt innenfor et prosjektområde definert av gruppen

Generell kompetanse – kandidaten skal

- kunne planlegge og gjennomføre prosjekter innenfor en gitt tidsperiode

Undervisningsmetoder og arbeidsformer

Gruppearbeid, veiledning, selvstudium og presentasjoner.

Anbefalt tidsbruk

Deltakelse i undervisning og veiledning – 20 timer

Selvstudium – 40 timer

Selvstendige forberedelse til presentasjon/diskusjon i klassen – 10 timer

Studentarbeid med prosjekter, produksjoner, oppdrag mv. – 45 timer

Selvstendig øving / lab-arbeid / praktisk arbeid individuelt eller i grupper – 45 timer

Gjennomføring av og forberedelse til eksamen – 40 timer

Anbefalt tidsbruk totalt – 200 timer

Teknologi og verktøy

Selvvalgt

Læremidler

Oppdatert informasjon om pensumlitteratur og andre læremidler publiseres per program på vår elektroniske læringsplattform i forkant av semesterstart. Informasjon finnes også per program på våre hjemmesider.

I tillegg til litteratur og andre læremidler, inngår timeplanfestet undervisning og andre timeplanfestede læringsaktiviteter alltid i gjeldende pensum.

Arbeidskrav

Ingen arbeidskrav.

Eksamen

En prosjekteksamen i grupper der kandidatene skal levere en visuell presentasjon av prosjektresultatet i valgt digitalt format sammen med en skriftlig beskrivelse av det selvstendige prosjektet. Omfang skriftlig besvarelse: 900 – 1500 ord.

Prosjektet defineres innledningsvis i emnet og arbeidet strekker seg over hele emnets tidsperiode.

Karakterskala: Bestått / Ikke bestått.

Vurderingskriterier

Ved karakteren bestått har kandidaten oppnådd kravene til læringsutbytte og viser nødvendige kunnskaper, ferdigheter og kompetanse.

Merknader

Ingen.

VAL203 Fashion Media

Engelsk navn: Fashion Media

Studiepoeng: 7,5

Fagområde: Design, Kommunikasjon.

Undervisningsspråk: NO

Program: Valgemne ved alle studieprogram ved WOACT

Absolutte krav til forkunnskaper: Ingen

Anbefalte forkunnskaper: Ingen

Undervisning: Emnet tilbys i 4. semester (2. semester ved Teknologi)

Emneansvarlig: Synne Skjulstad

Innhold

Emnet skal gi studenten en innføring i kreativ utvikling og design av en medieproduksjon knyttet til motefeltet. Emnet gir også en grunnleggende introduksjon til relaterte forskningsområder, problemstillinger og metoder. Kandidaten får en innføring i praktisk tverrfaglig arbeid, planlegging og gjennomføring av en medieproduksjon.

Læringsutbytte

Kunnskaper – kandidaten skal

- kjenne til og kunne reflektere over sentrale problemstillinger knyttet til medierte fremstillinger av mote
- kjenne til hovedtrekkene i arbeidsmetoder og prosesser knyttet til en slik medieproduksjon
- kunne belyse en utvalgt problemstilling knyttet til mote i mediert form

Ferdigheter – kandidaten skal

- anvende kunnskap, metoder og teknikker til å planlegge og gjennomføre et gruppearbeid
- kunne levere skriftlige arbeider i henhold til formkrav
- kunne planlegge og gjennomføre en medieproduksjon i tråd med hovedprinsippene i emnets pensum og undervisning
- kunne finne frem til relevant informasjon, fagstoff, verktøy og prosesser, og benytte dette til å belyse og ivareta eget arbeid

Generell kompetanse – kandidaten skal

- kunne delta aktivt i prosjekter og arbeider, reflektere kritisk og selvstendig over eget og andres arbeid, og benytte dette til å justere og videreutvikle egen praksis
- kunne formidle egen refleksjon og faglig forståelse skriftlig og muntlig så vel som gjennom kunstneriske uttrykk i tråd med valgt studieprogram
- kjenne til og finne frem til nytenkning og innovasjon både innen uttrykk og teknologi, og benytte dette til å videreutvikle egen praksis
- kjenne til og kunne samarbeide på tvers av profesjonelle roller knyttet til produksjonen.

Undervisningsmetoder og arbeidsformer

Undervisningen foregår som fellesforelesninger, casepresentasjoner, selvstudium, gruppeveiledning, samt studentveiledning.

Anbefalt tidsbruk

Deltakelse i undervisning og veiledning – 40 timer

Selvstudium – 25 timer

Selvstendige forberedelse til presentasjon/diskusjon i klassen – 20 timer

Studentarbeid med prosjekter, produksjoner, oppdrag mv. – 50 timer

Selvstendig øving / lab-arbeid / praktisk arbeid individuelt eller i grupper – 20 timer

Gjennomføring av og forberedelse til eksamen – 40 timer

Anbefalt tidsbruk totalt – 200 timer

Læremidler

Oppdatert informasjon om pensumlitteratur og andre læremidler publiseres per program på vår elektroniske læringsplattform i forkant av semesterstart. Informasjon finnes også per program på våre hjemmesider.

I tillegg til litteratur og andre læremidler, inngår timeplanfestet undervisning og andre timeplanfestede læringsaktiviteter alltid i gjeldende pensum.

Arbeidskrav

Ingen arbeidskrav.

Eksamen

Eksamen gis som 2 selvstendige deksamener som beskrevet nedenfor.

En individuell presentasjonsmappe (70%) der kandidaten skal levere en presentasjonsmappe som inneholder en medieproduksjon de har utviklet gjennom arbeidet med emnet.

En individuell skriftlig eksamen (30%) der kandidaten skal levere en argumenterende tekst. Omfang: 900 – 1500 ord. Teksten skal ha kildehenvisninger fra pensum.

Karakterskala: Bestått / Ikke bestått.

Vurderingskriterier

- Vurdering av ideens relevans for oppgaven
- Vurdering av hvordan kommunikasjonsløsning/argumenterende besvarelse reflekterer forståelse av emnets teorigrunnlag
- Den visuelle kommunikasjonsløsningen og dens originalitet, vilje og evne til nytenkning
- Refleksjon rundt kommunikasjonsmessige grep, eget visuelt uttrykk, og evne til å sette løsningen inn i en samfunnsmessig, etisk og faglig kontekst

Ved bestått har kandidaten oppnådd kravene til læringsutbytte og viser nødvendige kunnskaper, ferdigheter og kompetanse.

Merknader

Ingen.

VAL204 Maquette-skulptering

Engelsk navn: Maquette

Studiepoeng: 7,5

Fagområde: Film / Media; Spill; Design; Kunstfag

Undervisningsspråk: EN

Program: Valgemne ved alle studieprogram ved WOACT

Absolutte krav til forkunnskaper: Ingen

Anbefalte forkunnskaper: Ingen

Undervisning: Emnet tilbys i 4. semester (2. semester ved Teknologi)

Emneansvarlig: Shino Kotani Hoftun

Innhold

I emnet arbeider studentene med å skulptere en maquette etter eget design. Vi går gjennom grunnleggende menneskelig anatomi, grunnleggende materialkunnskap og grunnleggende teknikker relevant for faget. Vi gjør hele prosessen fra konstruksjon av egnet armatur til ferdig skulptering. Vi går gjennom hvordan overføre et design til et armatur hvorpå vi skulpterer primær, sekundær og tertiær form avsluttet med detaljer og tekstur.

Kurset er beregnet på de som vil skulptere en full karakter med et dynamisk positur ut fra en ferdig designet karakter / skapning.

Studiet er en kombinasjon av demonstrasjon, veiledning og egenarbeid.

Du må ha et design av en skapning/karakter du ønsker å lage, enten det er tegning på papir eller en digital 3D-modell. Dette er ikke et kurs i hvordan designe en karakter, dette er et kurs i å virkeliggjøre et eksisterende design og gi en dypere forståelse av menneskelig anatomi og dynamikk. Designet du ønsker å virkeliggjøre i leire må godkjennes før du kan begynne å skulptere.

Læringsutbytte

Kunnskaper - kandidaten skal

- ha grunnleggende kunnskap om menneskekroppen anatomi
- kunne oppdatere og bruke sin kunnskap om materialer, teknikker og verktøy
- ha kunnskap om prosesser, materialer, verktøy og metoder innenfor fagområdet

Ferdigheter – kandidaten skal

- vise ferdigheter i bruk av teknikker, materialer og verktøy, og kunne tilpasse disse til gitt oppgave
- vise ferdigheter i teknikker gjennom en eller flere valgte presentasjonsmåter, herunder form og farge
- finne frem til og bruke varierte referanser og aktuelt billedmateriale for å gjøre designet og det endelige resultatet best mulig
- reflektere over egne ferdigheter og justere under veiledning

Generell kompetanse – kandidaten skal

- kunne arbeide med ulike utvalgte materialer, teknikker og verktøy
- utvise forsiktighet i bruk av materialer, verktøy og teknikker
- kunne justere/rette opp eget resultat dersom det er nødvendig, og vurdere eget arbeid i henhold til profesjonelle standarder

- kunne utveksle synspunkter og erfaringer med andre med bakgrunn innenfor fagområdet og gjennom dette bidra til utvikling av god praksis

Undervisningsmetoder og arbeidsformer

Undervisningen gjennomføres som en kombinasjon av arbeids- og produktdemonstrasjoner, individuelle oppgaver, instruksjoner, veiledning og selvstudium av læremidler.

Anbefalt tidsbruk

Forelesninger og demonstrasjoner – ca. 12 timer

Forventet praktisk arbeid i studio ca. 80 timer

Selvstendig øvings- og oppgavearbeid – ca. 98 timer

Gjennomføring av og forberedelse til eksamen – ca. 10 timer

Anbefalt tidsbruk totalt – 200 timer

Store deler av det praktiske arbeidet i studio skjer med veileder til stede.

Teknologi og verktøy

Tilgang på skolens spesialrom.

Studenten trenger PC/Mac og fotoapparat. Det anbefales at studenten også har en iPad. En spesifisert verktøys- og materialliste blir publisert på skolen hjemmeside i god tid før semesterstart.

Læremidler

Oppdatert informasjon om pensumlitteratur og andre læremidler publiseres per program på vår elektroniske læringsplattform i forkant av semesterstart. Informasjon finnes også per program på våre hjemmesider.

I tillegg til litteratur og andre læremidler, inngår timeplanfestet undervisning og andre timeplanfestede læringsaktiviteter alltid i gjeldende pensum.

Arbeidskrav

For å fremstille seg til eksamen er det et krav at kandidaten har levert og fått godkjent en ferdig maquette.

Eksamen

Individuell muntlig eksamen som tar utgangspunkt i en maquette kandidaten har levert og fått godkjent, der kandidaten skal forklare, redegjøre for og begrunne sine valg. Varighet 15 minutter. Oppgaven utleveres ved oppstart av emnet.

Karakterskala: Bestått/Ikke bestått

Vurderingskriterier

- Vise ferdigheter i bruk av teknikker, materialer og verktøy, og kunne tilpasse og kombinere disse til en ferdig maquette - 60 %
- Forklare og reflektere over prosess, material, tid og teknikkbruk samt resultat - 30 %
- Arbeidstegning, designgrunnlag og inspirasjonsbilder - 10 %

Merknader

Dette er et valgfag beregnet på nybegynnere i skulptering av fullfigur maquette. Det er en fordel med erfaring innen karakterdesign.

VAL206 Musikkvideo

Engelsk navn: Music Video

Studiepoeng: 7,5

Fagområde: Film / Media

Undervisningsspråk: NO

Program: Valgemne ved alle studieprogram ved WOACT

Absolutte krav til forkunnskaper: Ingen

Anbefalte forkunnskaper: Ingen

Undervisning: Emnet tilbys i 4. semester (2. semester ved Teknologi)

Emneansvarlig: Frederik Hestvold

Innhold

I dette emnet lærer du om musikkvideoen som fenomen gjennom å se musikkvideoer, analysere dem, lese om dem, reflektere over dem, og ikke minst ved å lage musikkvideo og få vurdert den. Dere vil lære om sjangre, om fortellingsstruktur, bruk av rytme, om bransjen og om produksjonsformen.

Øvelsene vil holdes på en produksjonsteknisk enkelt nok nivå til at dere kan gjennomføre dem uten annen forkompetanse enn den dere kommer inn med.

Læringsutbytte

Kunnskaper – kandidaten

- har kjennskap til hovedtrekk i musikkvideoens historie og sjangre
- har kunnskap om musikkbransjens tenkning rundt bruk av musikkvideo
- har kunnskap om form- og stiltrekk i musikkvideosjangre
- har kjennskap til arbeidsmetoder i musikkvideoproduksjon
- har enkel kunnskap om fotografisk teknikk og klippeteknikk

Ferdigheter – kandidaten

- kan delta i utvikling av et musikkvideokonsept
- kan delta i produksjon av en musikkvideo
- kan redegjøre for sentrale musikkvideosjangre og hovedtrekk i musikkvideohistorien

Generell kompetanse – kandidaten

- kan delta i utvikling av et estetisk konsept gjennom teamarbeid
- kan arbeide med rytme i audiovisuelle media

Undervisningsmetoder og arbeidsformer

Klasseromsundervisning, veiledet og evaluert produksjon

Anbefalt tidsbruk

Deltakelse i undervisning og veiledning – 50 timer

Selvstudium – 30 timer

Selvstendige forberedelse til presentasjon/diskusjon i klassen – 0 timer

Studentarbeid med prosjekter, produksjoner, oppdrag mv. – 0 timer

Selvstendig øving / lab-arbeid / praktisk arbeid individuelt eller i grupper – 100 timer

Gjennomføring av og forberedelse til eksamen – 20 timer

Anbefalt tidsbruk totalt – 200 timer

Teknologi og verktøy

NA

Læremidler

Oppdatert informasjon om pensumlitteratur og andre læremidler publiseres per program på vår elektroniske læringsplattform i forkant av semesterstart. Informasjon finnes også per program på våre hjemmesider.

I tillegg til litteratur og andre læremidler, inngår timeplanfestet undervisning og andre timeplanfestede læringsaktiviteter alltid i gjeldende pensum.

Arbeidskrav

Ingen arbeidskrav.

Eksamen

Produksjonseksamen i grupper der gruppene skal lage en filmproduksjon. Varighet 20 dager.

Karakterskala: Bestått / Ikke bestått.

Vurderingskriterier

Konferer læringutbyttebeskrivelsen

Merknader

Ingen.

VAL207 Animasjonsfilm

Engelsk navn: Animation

Studiepoeng: 7,5 studiepoeng

Fagområde: Film/Media

Undervisningsspråk: NO

Program: Valgemne ved alle studieprogram ved WOACT

Absolutte krav til forkunnskaper: Ingen

Anbefalte forkunnskaper: Ingen

Undervisning: Emnet tilbys i 4. semester (2. semester ved Teknologi)

Emneansvarlig: Frode Søbstad

Innhold

Arbeidet med dette emnet skal gi studenten kunnskap om animasjonsfilm og gi studenten forståelsen for de ulike sjangrene innenfor animasjon. WOACT samarbeider i dette valgfaget med animatørene Kajsa Næss, Cathinka Tandberg fra Mikrofilm som er et av Norges ledende animasjonsselskap med vinner av en Oscar på CV'n.

Studentene får et innblikk i hva animasjon er, litt historikk, animasjonsfilmens styrker, svakheter, og ideer om hvordan vi kan bruke det i andre formater. I løpet av perioden skal studenten ha laget en kort animasjonsfilm. Vi vil fokusere på stop motion, dvs. at vi i hovedsak bruker kamera som verktøy (eller adobe programmer). Animasjonsteknikker som vi vil og kan bruke: Tegnefilm, plastelina, dukker, Lego, mennesker etc.

Merk: vi gir ikke innføring i 3D, computer animasjon eller VFX.

Læringsutbytte

Kunnskaper – kandidaten

- har kunnskap om sentrale arbeidsmetoder innenfor animasjonsfilm.
- har kunnskap om produksjonsprosessen fra ide til ferdig film.

Ferdigheter – kandidaten

- kan gjennomføre en enkel animasjonsfilm.
- kan jobbe i team over en lengre periode.

Generell kompetanse – kandidaten

- kan reflektere over hvilke typer animasjon som er de vanligste og kunne vite arbeidsmengde i forhold til valg av sjanger.
- har en utvidet teknisk innsikt og bredere forståelse for arbeidsflyt og produksjon.

Undervisningsmetoder og arbeidsformer

Teoretisk innføring med praktiske filmøvelser

Anbefalt tidsbruk

Deltakelse i undervisning og veiledning – 50 timer

Praksisarbeid eller studieprosjekt – 175 timer

Gjennomføring av og forberedelse til eksamen – 25 timer

Anbefalt tidsbruk totalt – 200 timer

Læremidler

Oppdatert informasjon om pensumlitteratur og andre læremidler publiseres per program på vår elektroniske læringsplattform i forkant av semesterstart. Informasjon finnes også per program på våre hjemmesider.

I tillegg til litteratur og andre læremidler, inngår timeplanfestet undervisning og andre timeplanfestede læringsaktiviteter alltid i gjeldende pensum.

Arbeidskrav

Ingen arbeidskrav.

Eksamen

Produksjonseksamen i grupper. Eksamen deles ut minimum 1 uke før arbeidet skal leveres inn.

Karakterskala: Bestått /Ikke bestått.

Vurderingskriterier

Konferer læringsutbyttebeskrivelsen

Merknader

Ingen.

VAL210 Novelle, kortfortelling

Engelsk navn: Short Story

Studiepoeng: 7,5 studiepoeng.

Fagområde: Tekst og skriving;

Undervisningsspråk: NO

Program: Valgemne ved alle studieprogram ved WOACT

Absolutte krav til forkunnskaper: Ingen

Anbefalte forkunnskaper: Ingen

Undervisning: Emnet tilbys i 4. semester (2. semester ved Teknologi)

Emneansvarlig: Nikolaj Frobenius.

Innhold

Emnet skal gi studentene en innføring i novelleskriving, kompositorisk tilnæringsmåte til klassisk fortellerkunst og innblikk i alternative måter å bygge opp korte fortellinger. Emnet vil ha fokus på fortellende litterær produksjon og se på de ulike byggeklossene vi kan bruke for å strukturere korte fortellinger. Stemme, karakter, utviklingsbuer, kritisk potensial.

Emnet vil også ha et særlig fokus på hvordan følelser vises fram og hvordan relasjoner utvikles i fiksjoner med kort lengde. Studentene skal tilegne seg en forståelse av novelleformen, men også se på hvordan disse narrative teknikkene kan brukes i andre formater, så som roman, korttekst, scenetekst og film-tv-skriving.

Studentene skal i løpet av kurset produsere minst en revidert og finpusset tekst i novelle/kortfortellingsformat.

Læringsutbytte

Kunnskap – kandidaten

- kan skille mellom ulike teksttyper i novelleformene, gjenkjenne sjangre og skjønnlitterære virkemidler

Ferdighet - kandidaten

- kan utvikle og revidere tekst i nevnte format og kunne utvikle en novelle kan sendes inn til antologier, tidsskrifter e.l.

Generell kompetanse - kandidaten

- kan se de grunnleggende forskjellene - og likhetene - mellom fortellerkunst for lange og korte formater og definere hva slags materiale og språklig fortetning som egner seg for tekster i korte formater

Undervisningsmetoder og arbeidsformer

Arbeidet har fokus på prosess og studentens utvikling.

Anbefalt tidsbruk

Deltakelse i undervisning og veiledning – 50 timer

Selvstudium – 60 timer

Selvstendige forberedelse til presentasjon/diskusjon i klassen – 15 timer

Studentarbeid med prosjekter, produksjoner, oppdrag mv. – 50 timer

Gjennomføring av og forberedelse til eksamen – 35 timer

Anbefalt tidsbruk totalt – 200 timer

Arbeidskrav

Ingen arbeidskrav.

Eksamen

Eksamen gis som 2 selvstendige deksamener som beskrevet nedenfor.

En skriftlig individuell eksamen (75 %) der studentene bygger videre på et arbeid som er påbegynt, og som skal fullføres i tråd med veiledning gitt i oppgaveteksten. 8-12 A4 siders drama-manus.

En skriftlig individuell eksamen (25 %) der studentene kritisk reflekterer over og vurderer eget manusarbeid innen aktuell sjanger. 2-3 A4 siders skriftlig refleksjon over prosessen.

Oppgavene leveres ut 2 uker før innlevering. Begge oppgaver må bestås for at eksamen som et hele skal bestås.

Karakterskala: Bestått/ikke bestått

Vurderingskriterier

Konferer læringutbyttebeskrivelsen

Merknader

Ingen.

VAL211 Virtual Reality.

Engelsk navn: Virtual Reality

Studiepoeng: 7,5

Fagområde: Film/Media

Undervisningsspråk: NO

Program: Valgemne ved alle studieprogram ved WOACT

Absolutte krav til forkunnskaper: Ingen

Anbefalte forkunnskaper: Ingen

Undervisning: Emnet tilbys i 4. semester (2. semester ved Teknologi)

Emneansvarlig: Philip Stevju Meidell

Innhold

Emnet har som hensikt å gi studentene en innføring i og kunnskap om forskjellige Virtual Reality løsninger. Studentene skal i grupper kunne designe og prototype Virtual Reality løsninger og forstå de konseptuelle og tekniske rammene i produksjonen av disse.

Læringsutbytte

Kunnskaper – kandidaten skal

- kjenne til ulike maskin og programvare plattformer for Virtual Reality
- kjenne til ulike plattformkrav til forskjellige Virtual Reality løsninger.
- kunne gi en enkel beskrivelse av hva som skal til for å oppnå en funksjonell og behagelig tilstedeværelse i en Virtual Reality løsning

Ferdigheter – kandidaten skal

- kunne skissere og planlegge Virtual Reality konsepter.
- kunne lage bevegelseskontrollere og enkle interaksjonspunkter i en Virtual Reality scene for en valgt plattform.
- kunne lage en prototype for en valgt VR plattform

Generell kompetanse – kandidaten skal

- kunne vurdere og lage en Virtual Reality løsning for en valgt plattform.
- kunne vurdere og beskrive bruksområder og muligheter for VR ut fra en gitt situasjon etter et gitt behov

Undervisningsmetoder og arbeidsformer

Teoretisk innføring med praktiske øvelser og evaluering; Forelesninger, gruppearbeid, praktiske oppgaver med plenums vurdering av det praktiske arbeidet.

Anbefalt tidsbruk

Deltakelse i undervisning og veiledning – 25 timer

Selvstudium – 80 timer

Selvstendige forberedelse til presentasjon/diskusjon i klassen – 5 timer

Studentarbeid med prosjekter, produksjoner, oppdrag mv. – 0 timer

Selvstendig øving / lab-arbeid / praktisk arbeid individuelt eller i grupper – 20 timer

Gjennomføring av og forberedelse til eksamen – 70 timer

Anbefalt tidsbruk totalt – 200 timer

Teknologi og verktøy

NA

Læremidler

Oppdatert informasjon om pensumlitteratur og andre læremidler publiseres per program på vår elektroniske læringsplattform i forkant av semesterstart. Informasjon finnes også per program på våre hjemmesider.

I tillegg til litteratur og andre læremidler, inngår timeplanfestet undervisning og andre timeplanfestede læringsaktiviteter alltid i gjeldende pensum.

Arbeidskrav

Ingen arbeidskrav.

Eksamen

Eksamen gis som 2 selvstendige deksamener som beskrevet nedenfor.

En Produksjonseksamen gjennomført i grupper (50 %).

En muntlig eksamen i grupper (50 %) relatert til produksjonsarbeidet.

Karakterskala: Bestått / Ikke bestått.

Begge deksamener skal bestås før eksamen som et hele er bestått.

Vurderingskriterier

Konferer læringutbyttebeskrivelsen.

Merknader

Ingen.

VAL212 Designtenkning

Engelsk navn: Introduction to Design Thinking

Studiepoeng: 7,5

Fagområde: Ledelse

Undervisningsspråk: NO

Program: Valgemne ved alle studieprogram ved WOACT

Absolutte krav til forkunnskaper: Ingen

Anbefalte forkunnskaper: Ingen

Undervisning: Emnet tilbys i 4. semester (2. semester ved Teknologi)

Emneansvarlig: Tor Grønsund

Innhold

Arbeidet med dette emnet skal gi studenten en grunnleggende forståelse av designtenkning som en tverrfaglig, bruker-sentrert, og prototype-drevet tilnærming til kreativ problemløsning og innovasjon. Studenten skal gjennom erfaringsbaserte prosjekter lære å ta i bruk utforskende metoder og tenkemåter for å utvikle kreative løsninger på komplekse problemstillinger—enten det er produkt-, tjeneste- eller organisasjonsutvikling.

Læringsutbytte

Kunnskaper – kandidaten skal

- ha grunnleggende kunnskap om metodiske tilnærminger og tenkemåter innenfor design-drevet innovasjon og -ledelse
- kunne reflektere og kritisk vurdere problemstillinger knyttet til tverrfaglige, bruker-sentrerte og iterative tilnærminger til innovasjon og entreprenørskap

Ferdigheter – kandidaten skal

- beherske relevante metoder og tilnærminger til problemløsning og utforskende innovasjonsarbeid
- ta i bruk designtenkning og prototypingverktøy for å metodisk evaluere levedyktigheten til ulike innovasjon- og entreprenørskapsprosjekter

Generell kompetanse – kandidaten skal

- kunne fordype seg i tverrfaglige innovasjonsproblemstillinger og kulturer, på tvers av kunst, kommunikasjon og teknologi
- evne å kommunisere og formidle faglige og praktiske synspunkter med andre som har kunnskap og erfaring med design-drevet innovasjon og ledelse

Undervisningsmetoder og arbeidsformer

Undervisning vil være i form av ulike forelesningsrekker, ekskursjoner, case- og gruppe-oppgaver. Meningsutvekslinger basert på forelesninger og pensum vil gi studenten mulighet til aktiv læring samt styrke studentens refleksjonsnivå. Skriftlige oppgaver og innleveringer med tilhørende tilbakemeldinger, samt veiledning, vil styrke studentens læringsutbytte.

Anbefalt tidsbruk

Deltakelse i undervisning og veiledning	– 38 timer
Selvstudium	– 45 timer
Studentarbeid med prosjekter, produksjoner, oppdrag mv.	– 57 timer
Selvstendig øving / lab-arbeid / praktisk arbeid individuelt eller i grupper	– 45 timer
Gjennomføring av og forberedelse til eksamen	– 15 timer
Anbefalt tidsbruk totalt	– 200 timer

Teknologi og verktøy

NA

Læremidler

Oppdatert informasjon om pensumlitteratur og andre læremidler publiseres per program på vår elektroniske læringsplattform i forkant av semesterstart. Informasjon finnes også per program på våre hjemmesider.

I tillegg til litteratur og andre læremidler, inngår timeplanfestet undervisning og andre timeplanfestede læringsaktiviteter alltid i gjeldende pensum.

Arbeidskrav

Ingen arbeidskrav.

Eksamen

En muntlig presentasjon i gruppe, varighet 30 minutter.

Karakterskala: Bestått / Ikke bestått.

Vurderingskriterier

Se emnesiden

Merknader

Ingen.

VAL213 Oppdragsbasert praksis

Engelsk navn: Assignment Based Internship

Studiepoeng: 7,5

Fagområde: Alle

Undervisningsspråk: NO

Program: Valgemne ved alle studieprogram ved WOACT

Absolutte krav til forkunnskaper: Ingen

Anbefalte forkunnskaper: Ingen

Undervisning: Emnet tilbys i 4. semester (2. semester ved Teknologi)

Emneansvarlig: Dekan ved den enkelte avdeling

Innhold

Dette emnet gir studenten en mulighet til å utforske sitt eget fagfelt gjennom praktisk arbeid i samarbeid med en arbeids- eller oppdragsgiver utenfor høyskolen.

Det forventes at studenten selv finner frem til en oppdrags- eller arbeidsgiver, og selv formulerer en spørsmålsstilling som hun/han ønsker å utforske, ønsker å lære mer om, gjennom perioden. Denne spørsmålsstillingen skal godkjennes før praksisemnet kan godkjennes, og skal rapporteres på under og etter praksis.

Under praksis skal studenten, gjennom deltakelse i arbeid, observasjon, veiledning, refleksjon og ulike samhandling, få en mulighet både til å belyse sin egen spørsmåls- eller problemstilling og til å finne ut mer om det praksisfeltet hun/han utdanner seg til. Videre skal perioden gi studenten en anledning til faglig nettverksbygging.

Læringsutbytte

Kunnskaper – kandidaten

- kan redegjøre for aktuelle problemstillinger, prosesser/metoder og verktøy fra valgt praksisfelt
- kan peke på aktuelt FoU- eller KU-arbeid relatert til valgt praksisfelt
- kan peke på hvordan eget praktisk arbeid har bidratt til (hvilken) læring
- kan plassere eget arbeid i praksisperioden inn i en kontekst gitt av valgt praksisfelt

Ferdigheter – kandidaten

- kan reflektere over hvordan læringsutbyttet fra studieprogrammet kan anvendes i praksis
- kan reflektere over egen faglig utøvelse og justere denne under veiledning
- kan finne informasjon og fagstoff relevant for valgt praksis
- har fått et økt innblikk i de oppgaver og problemstillinger som finnes så vel som de verktøy og metoder som benyttes innen valgt praksisområde

Generell kompetanse – kandidaten

- kan peke på eventuelle fag- og yrkesetiske problemstillinger knyttet til praksisfeltet
- kan delta i og gjennomføre varierte arbeidsoppgaver gjennom praksisperioden og i de fagfunksjoner som blir tildelt
- kan benytte erfaringer fra praksis til å definere faglige spørsmåls- og problemsstillinger hun/han vil arbeide videre med i sitt eget studium ved høyskolen
- kan formidle erfaringer, refleksjoner og læring fra praksisperioden til medstudenter og lærere

Undervisningsmetoder og arbeidsformer

Avhengig av arbeidsplass, spørsmåls-/problemstilling og godkjent rapporterings- og eksamensform.

Anbefalt tidsbruk

Deltakelse i undervisning og veiledning – 10 timer

Selvstudium – 0 timer

Selvstendige forberedelse til presentasjon/diskusjon i klassen – 0 timer

Studentarbeid med prosjekter, produksjoner, oppdrag mv. – 150 timer

Selvstendig øving / lab-arbeid / praktisk arbeid individuelt eller i grupper – 0 timer

Gjennomføring av og forberedelse til eksamen – 40 timer

Anbefalt tidsbruk totalt – 200 timer

Teknologi og verktøy

Avhengig av, og gitt ved, arbeidsplass. Det forutsettes at student har egen Mac/PC/nettbrett.

Læremidler

Studenten skal i forkant, og som en del av arbeidet med spørsmål-/problemstilling, finne frem til aktuell informasjon som er direkte relevant for kommende praksis. Dette kan være litteratur, tidsskrifter, nettsteder, KU-arbeider med videre avhengig av praksissted og oppgaver.

Arbeidskrav

For å få godkjent «Oppdragsbasert praksis» som et valgemne ved WOACT skal studenten sammen med søknad om valgemne levere en kort presentasjon av arbeidsplass og av hvilke(n) spørsmåls- eller problemstilling som studenten ønsker å lære mer om. Omfang maksimum 2 A4 side. Praksisplass og spørsmåls-/problemstilling skal godkjennes av programansvarlig før opptak til emnet kan skje. Søknaden skal være relatert til selvvalgte læremidler (se over).

Studenten skal videre levere en midtveisrapport fra praksisoppholdet. Format og omfang skal tilpasses type praksis, og skal avtales med veileder fra høyskolen i forkant av praksis. Format kan være skriftlig rapport, en bloggside, en «billedagbok» eller en «videodagbok», en lydfesting mv.

Eksamen

En individuell sluttrapport fra praksisoppholdet. Format og omfang skal tilpasses type praksis, og skal avtales med veileder fra høyskolen i forkant av praksis. Format kan være skriftlig rapport, en bloggside, en «billedagbok» eller en «videodagbok», en lydfesting mv.

Karakterskala: Bestått / Ikke bestått.

Vurderingskriterier

Konferer læringutbyttebeskrivelsen

Merknader

Emnet stiller store krav til studentens forarbeid, og til hans/hennes faglige selvstendighet.

Det vil bli tildelt veileder fra høyskolen, og det forutsettes at det er en skriftlig avtale med praksissted som regulerer arbeidsforholdet og som sikrer en faglig kontaktperson på praksissted. Kontraktsformular fås ved høyskolen, men det er students eget ansvar at denne fylles ut, signeres og leveres.

VAL214 Tekstutvikling

Engelsk navn: Writing

Studiepoeng: 7,5

Fagområde: Markedsføring, kommunikasjon, tekst.

Undervisningsspråk: NO

Program: Valgemne ved alle studieprogram ved WOACT

Absolutte krav til forkunnskaper: Ingen

Anbefalte forkunnskaper: Ingen

Undervisning: Emnet tilbys i 4. semester (2. semester ved Teknologi)

Emneansvarlig: Christine Calvert

Innhold

Emnet utvikler grunnleggende ferdigheter som gjør studentene i stand til å produsere tekstlig innhold til artikler, sosiale medier, inter- og intranettsider og eget profileringsmateriell. Emnet legger særlig vekt på at studenten skal opparbeide seg god skriftlig fremstillingsevne. Studentene skal kunne produsere målgruppetilpasset innhold i tråd med strategier og mål, og de skal bygge og støtte oppunder en merkevare. Studentene skal være i stand til å velge riktig kanal til budskapet.

Læringsutbytte

Kunnskaper – kandidaten skal

- kunne velge riktig strategisk kanal og målgruppe
- kunne kjenne til sentrale grammatikalske regler, retorikk og språklige virkemidler
- kunne kjenne til forskjeller mellom redaksjonelt stoff og innholdsmarkedsføring

Ferdigheter – kandidaten skal

- kunne anvende teknikker for idéutvikling, prioritering og research
- kunne produsere og redigere tekst for digitale medier
- kunne tilpasse språk til kanal og målgruppe
- kunne skrive påvirkende tekster

.

Generell kompetanse – kandidaten skal

- ha innsikt i forskjellige sjangre, også knyttet til fagområder / studieprogram

Undervisningsmetoder og arbeidsformer

Gjennomføring av emnet er basert på en kombinasjon av forelesninger, praktiske øvelser, caser og studentpresentasjon.

Anbefalt tidsbruk

Deltakelse i undervisning og veiledning – 48 timer

Selvstudium – 44 timer

Selvstendige forberedelse til presentasjon/diskusjon i klassen – 12 timer

Selvstendig praktisk arbeid individuelt eller i grupper – 56 timer

Gjennomføring av og forberedelse til eksamen – 40 timer

Anbefalt tidsbruk totalt – 200 timer

Teknologi og verktøy

Verktøy som presenteres i emnet.

Læremidler

Oppdatert informasjon om pensumlitteratur og andre læremidler publiseres per program på vår elektroniske læringsplattform i forkant av semesterstart. Informasjon finnes også per program på våre hjemmesider.

I tillegg til litteratur og andre læremidler, inngår timeplanfestet undervisning og andre timeplanfestede læringsaktiviteter alltid i gjeldende pensum.

Arbeidskrav

Ingen arbeidskrav

Eksamen

Eksamen gis som 2 selvstendige deksamener som beskrevet nedenfor.

En individuell eksamen (50 %) der kandidaten skal levere en tekst eller gruppe av tekster. Omfang 900 til 1200 ord. En kravspesifikasjon utleveres ti dager før innlevering.

En individuell eksamen (50 %) der kandidaten skal levere en tekst eller gruppe av tekster knyttet til eget fag/program. Omfang 500 til 1200 ord. En kravspesifikasjon utleveres ti dager før innlevering.

Karakterskala: Bestått / Ikke bestått.

Vurderingskriterier

studenten utfører relevant research og analyse

- studenten skriver kanalspesifikke tekster og har utviklet en «persona» og et «tone of voice»
- studenten har godt, variert og korrekturlest språk
- studenten har en hensiktsmessig formatering av tekstene
- Andre vurderingskriterier kan fremkomme i eksamenstekstene
- Ved karakteren bestått har kandidaten oppnådd kravene til læringsutbytte og viser nødvendige kunnskaper, ferdigheter og kompetanse.

Merknader

Emnet er et åpent valgemne for alle studenter i fjerde semester ved Westerdals Oslo ACT. Kan ikke velges av studenter fra Digital Markedsføring eller Tekst og skribent V17.

VAL215 - Animasjon

Engelsk navn: Animation

Studiepoeng: 7,50

Fagområde: Teknologi / IT Ledelse; Spill; Film / Media

Undervisningsspråk: NO

Program: Valgemne ved alle studieprogram ved WOACT

Absolutte krav til forkunnskaper: Ingen

Anbefalte forkunnskaper: Ingen

Undervisning: Emnet tilbys i 4. semester (2. semester ved Teknologi)

Emneansvarlig: Hrafnhildur Jonasdottir

Innhold

I dagens samfunn er det stadig en utvikling i teknologi, applikasjoner og teknikker. Animasjon knytter tradisjonelle teknikker som historiefortelling, tegning og konstruksjon sammen med ny teknologi innenfor kanaler som reklame, spill, film, mobiltelefoni, kunst, internett osv. Animasjon hjelper oss å kommunisere og visualisere våre budskap gjennom disse kanalene og spiller en stor rolle i utdanning, underholdning, industri og kunst. Hensikten med emnet er å tilegne seg kunnskap og ferdigheter til å lage en kort animasjonsfilm med lyd ved bruk av produksjonssoftware, samt vise forståelse innenfor dramaturgi og filmkunnskap til å kommunisere et gitt budskap gjennom visuelle grep. Studenten skal kunne vise til kreativ- og kritisk tenkning knyttet til animasjon.

Læringsutbytte

Kunnskaper – kandidaten skal

- forklare virkemåten til, og produksjonsmåten for, ulike animasjons-teknikker og –uttrykk
- beskrive rollen til manus, storyboard, lyd og etterarbeid i produksjon av (egen) animasjonsfilm
- gjengi og benytte regler og teori innenfor filmkunnskap og dramaturgi til å analysere animasjonsfilm
- beskrive de spesifikke visuelle virkemidlene som benyttes i animasjonskultur

Ferdigheter – kandidaten skal

- demonstrere ferdigheter innenfor tegning, fotografering, lyd og filmredigering gjennom å kunne skape en enkel animasjonsfilm fra ide til ferdig produkt
- demonstrere ulike teknikker for å lage en animasjonsfilm
- utvikle et eget animasjonsuttrykk
- benytte ulike digitale verktøy og filformater til å produsere, publisere og distribuere animasjoner.

Generell kompetanse – kandidaten skal

- demonstrere kreativ og kritisk tenkning og kommunikasjonsevner gjennom animasjonsteknikker

Undervisningsmetoder og arbeidsformer

Gjennomføringen av emnet er basert på kombinasjon av forelesning, prosjektarbeid, og individuell skriftlig prøve.

Anbefalt tidsbruk

Deltakelse i undervisning og veiledning – 48 timer

Selvstudium – 60 timer

Selvstendige forberedelse til presentasjon/diskusjon i klassen – 12 timer

Studentarbeid med prosjekter, produksjoner, oppdrag mv. – 0 timer

Selvstendig øving / lab-arbeid / praktisk arbeid individuelt eller i grupper –40 timer

Gjennomføring av og forberedelse til eksamen – 40 timer

Anbefalt tidsbruk totalt – 200 timer

Teknologi og verktøy

NA.

Læremidler

Oppdatert informasjon om pensumlitteratur og andre læremidler publiseres per program på vår elektroniske læringsplattform i forkant av semesterstart. Informasjon finnes også per program på våre hjemmesider.

I tillegg til litteratur og andre læremidler, inngår timeplanfestet undervisning og andre timeplanfestede læringsaktiviteter alltid i gjeldende pensum.

Arbeidskrav

Ingen arbeidskrav.

Eksamen

En individuell presentasjonsmappe utarbeidet med utgangspunkt i oppgaver studentene arbeider med gjennom emnet. Mappen leveres i henhold til spesifisering utlevert av emneansvarlig. Omfang 3 arbeider. Spesifikasjonen av presentasjonsmappen utleveres ved emnestart.

Vurdering: Bestått/Ikke bestått

Vurderingskriterier

Se læringsutbyttebeskrivelsen

Merknader

Ingen

VAL216 - Unity utvikling

Engelsk navn: Unity Development

Studiepoeng: 7,50

Fagområde: Teknologi / IT; Spill; Film / Media

Undervisningsspråk: NO

Program: Valgemne ved alle studieprogram ved WOACT

Absolutte krav til forkunnskaper: Ingen

Anbefalte forkunnskaper: Emnet legger opp til at studentene kan grunnleggende programmering, dvs. har kunnskap på et nivå der de vet hva klasser, metoder og variabler er, samt hvordan for-loops og if-else statements virker. Det forventes at studenter som ikke har denne kunnskapen fra før tilegner seg dette på egenhånd, i forkant av eller parallelt med undervisningen i emnet.

Undervisning: Emnet tilbys i 4. semester (2. semester ved Teknologi)

Emneansvarlig: Tomas Sandnes

Innhold

Emnet omhandler programmering og utvikling med spillutviklingsplattformen Unity. Studentene blir kjent med utviklingsmiljøets muligheter og effektiv bruk av dette. Studentene lærer å importere, bruke og scripte forskjellige spillobjekter ("assets") i en "scene" for dermed å opprette "levels" med grunnleggende spillfunksjonalitet.

Læringsutbytte

Kunnskaper – kandidaten skal

- kunne grunnleggende C# syntaks.
- vite hvordan C# programmering kan brukes i Unity.
- forstå hensikten med en "game loop" og hvordan denne er nødvendig for spill.
- kjenne til Unitys event functions og bruksområdene for disse.
- forstå hensikten med local og world koordinater.
- kjenne til hvordan rotasjon, translasjon og skalering benyttes til å manipulere objekter.
- kjenne til hvordan kollisjoner implementeres i Unity.
- kjenne til hvordan mus, tastatur og touchskjerm kan benyttes for input.

Ferdigheter – kandidaten skal

- kunne benytte programmeringsspråket C#.
- beherske Unity utviklingsmiljøet, kunne opprette prosjekter og publisere de til forskjellige plattformer.
- kunne legge til spillmekanikk ved hjelp av programmering.
- kunne skape/importere og anvende 3D-modeller, animasjoner, teksturer, lyder, "prefabs" og andre assets i Unity.

Generell kompetanse – kandidaten skal

- kunne planlegge, utvikle og publisere enkle spill.

Undervisningsmetoder og arbeidsformer

8-12 forelesninger med øvinger.

Anbefalt tidsbruk

Deltakelse i undervisning og veiledning – 48 timer

Selvstudium – 77 timer

Selvstendige forberedelse til presentasjon/diskusjon i klassen – 0 timer

Studentarbeid med prosjekter, produksjoner, oppdrag mv. – 0 timer

Selvstendig øving / lab-arbeid / praktisk arbeid individuelt eller i grupper – 0 timer

Gjennomføring av og forberedelse til eksamen – 75 timer

Anbefalt tidsbruk totalt – 200 timer

Teknologi og verktøy

Unity

IDE for C#

Læremidler

Oppdatert informasjon om pensumlitteratur og andre læremidler publiseres per program på vår elektroniske læringsplattform i forkant av semesterstart. Informasjon finnes også per program på våre hjemmesider.

I tillegg til litteratur og andre læremidler, inngår timeplanfestet undervisning og andre timeplanfestede læringsaktiviteter alltid i gjeldende pensum.

Arbeidskrav

Ingen

Eksamen

Eksamen gis som en sammensatt eksamen som består av følgende elementer:

En skriftlig eksamen i grupper (25 %) Hver gruppe skal levere en skriftlig rapport som dokumenterer prosjektet de har jobbet med.

En prosjekteksamen gjennomført i grupper (75 %) Hver gruppe skal utvikle en softwareløsning ved hjelp av Unity. Prosjektoppgaven består i planlegging, implementering og bygging av softwareløsningen. Alle assets (grafikk, kildekode, m.m.) skal leveres som del av løsningen.

Varighet minimum 2 uker.

Karakterskala: Bestått / Ikke bestått.

Vurderingskriterier

Se læringsutbyttebeskrivelsen

Merknader

Ingen

VAL217 - Digital kultur

Engelsk navn: Digital Culture

Studiepoeng: 7,5

Fagområde: IT / Teknologi; Markedsføring; Kommunikasjon.

Undervisningsspråk: NO

Program: Obligatorisk ved Digital markedsføring. Valgemne ved alle øvrige studieprogram ved WOACT

Absolutte krav til forkunnskaper: Ingen

Anbefalte forkunnskaper: Ingen

Undervisning: Emnet tilbys i 4. semester (2. semester ved Teknologi)

Emneansvarlig: Faltin Karlsen

Innhold

Internett har stor innflytelse på hvordan vi kommuniserer og våre liv, både privat og i Kommersielle sammenhenger. Innen mange bransjer har Internett bidratt til å bryte ned skillet mellom produsent og tjenesteyter på den ene siden, og brukere og konsumenter på den andre. I dag påvirker brukerne ofte direkte hvordan nye produkter, tekster og tjenester utformes.

Samtidig gir Internett helt nye muligheter for å overvåke brukernes adferd og å styre tilgang til informasjon, i tillegg til at skillet mellom privat og offentlig blir mye mer uklart og det blir enklere for flere å delta som aktive brukere.

Emnet Digital kultur behandler disse temaene fra hovedsakelige humanistiske og medievitenskapelige kulturteoretiske tilnærminger gjennom fokus på generell kultur- og medieforståelse knyttet opp mot digitale kulturfenomener. Klassiske og moderne kulturteorier og tradisjoner benyttes i analyser og drøftinger av produsenter, innhold/tekster, forbrukere og kommunikasjonskanaler. Studentene lærer hvordan digitale kulturfenomener ligner på og skiller seg fra andre kulturfenomener, samt hvordan kulturteori kan anvendes for å kontekstualisere, belyse, diskutere og problematisere disse fenomenene.

Læringsutbytte

Kunnskaper

- Studentene skal kjenne til sentrale kulturteoretiske perspektiver og tradisjoner, og vite hvordan disse kan belyse forskjellige aspekter og problemstillinger rundt digitale kulturfenomener. Sentrale perspektiver og tradisjoner inkluderer semiotikk, retorikk, hermeneutikk, ideologikritikk og postmodernisme. Sentrale fenomener inkluderer sosiale medier, produsage, transmediering, franchising, kollektiv intelligens og spillkultur.
- Studentene skal kjenne til akademisk tenkning og skriving som sjanger, med fokus på analyse, drøfting, kildekritikk og referanseteknikk.

Ferdigheter

- Studentene skal kunne kritisk reflektere over og bruke fagstoff i analyser og drøftinger samt skrive akademiske tekster og holde faglige presentasjoner.
- Studentene skal kunne utvikle en strategi for bruk av sosiale medier i forretningssammenheng

Generell kompetanse

- Studentene skal kjenne til sentrale klassiske og moderne kulturteorier og kritisk anvende disse i forståelse og analyser av kulturfenomener
- Studentene skal kunne problematisere ulike tilnærminger rundt bruk av digitale medier i offentlig, kommersiell, og privat sammenheng
- Studentene skal kunne kritisk anvende fagstoff i egne akademiske tekster og presentasjoner som følger god akademisk skikk med hensyn til problemstilling, struktur, innhold, argumentasjon og referanseteknikk

Undervisningsmetoder og arbeidsformer

Emnet gjennomføres som fellesforelesninger og som samlinger i mindre grupper. Studentene skal i løpet av emnet gjennomføre minst en presentasjon av et tema de har jobbet med i grupper.

Anbefalt tidsbruk

Deltakelse i undervisning	24
Selvstudium	104
Forberedelse til presentasjon/diskusjon i klassen	24
Øving	24
Vurdering	24
Anbefalt tidsbruk totalt.....	200

Teknologi og verktøy

Studentene vil benytte enkle og gratis tilgjengelig publiseringsverktøy og sosiale medier som flickr, posterous, facebook og twitter. Disse tjenestene vil brukes aktivt i undervisningen.

Læremidler

Oppdatert informasjon om pensumlitteratur og andre læremidler publiseres per program på vår elektroniske læringsplattform i forkant av semesterstart. Informasjon finnes også per program på våre hjemmesider.

I tillegg til litteratur og andre læremidler, inngår timeplanfestet undervisning og andre timeplanfestede læringsaktiviteter alltid i gjeldende pensum.

Arbeidskrav

For å fremstille seg til eksamen er det et krav at kandidaten har levert og fått godkjent to obligatoriske oppgaver.

Eksamen

En skriftlig individuell eksamen. Oppgaven leveres ut minst 2 uker før innlevering.

Karakterskala: Bestått / Ikke bestått.

Merknader

Ingen