



## Kursplan

Fakultetsnämnden för naturvetenskap och teknik  
Institutionen för datavetenskap, fysik och matematik

4ME106 Multimediedesign och produktion, 7,5 högskolepoäng  
Cross-Media Design and Production, 7.5 credits

### Huvudområde

Medieteknik

### Ämnesgrupp

Medieproduktion

### Nivå

Avancerad nivå

### Fördjupning

A1N

### Fastställande

Fastställd av institutionsstyrelsen vid Institutionen för datavetenskap, fysik och matematik 2011-08-17

Kursplanen gäller från och med vårterminen 2012

### Förkunskaper

30 hp på G2F-nivå i medieteknik eller motsvarande.

### Mål

Syftet med kursen är att ge studenterna de teoretiska grunderna, praktiska kunskaper och färdigheter som krävs för design och produktion av program med digitalt innehåll som är beroende av flera medier.

Efter avslutad kurs ska studenten:

- ha en ingående förståelse av olika tekniker och plattformar som krävs för skapande, produktion och distribution av cross-media innehåll
- förstå aspekter på interoperabilitet och skalbarhet mellan olika medieplattformar
- förstå olika script och beskrivande format som lämpar sig för storytelling på flera plattformar
- förstå olika aspekter av marknadsföring i cross-media
- designa och producera interaktiva berättelser som spänner över digitala och fysiska utrymmen och kombinera flera plattformar och enheter.

### Innehåll

Kursen består av följande delar:

- En översikt över relevanta begrepp och moderna metoder som används för att

- utforma och implementera cross-mediala tillämpningar.
- Analyser och diskussioner av olika cross-mediala fall.
  - Olika verktyg för cross-media produktion.
  - Experimentell design och produktion av en interaktiv cross-media samt erfarenheter runt föreslagna teman.

## Undervisningsformer

Föreläsningar, seminarier och workshops

## Examinationsformer

Kursen bedöms med betygen Underkänd, Godkänd eller Väl godkänd. På begäran kan den studerande få sitt betyg översatt enligt ECTS-skalan. En sådan begäran skall ha inkommit till examinator före betygssättningen.

Bedömning i den här kursen kommer att bestå av: skriftliga och/eller muntliga prov, inlämningsuppgifter samt obligatoriska seminarier. Den huvudsakliga formen för examinationen bestäms vid kursstart.

För studerande som inte blivit godkänd vid ordinarie provtillfälle anordnas förnyad prövning i nära anslutning till ordinarie prov.

## Kursvärdering

I samband med kursavslutningen genomförs en kursvärdering enligt universitetets riktlinjer. Resultatet av kursvärderingen arkiveras på institutionen.

## Kurslitteratur och övriga läromedel

### **Obligatorisk litteratur**

Saffer, D. (2009) *Designing for Interaction: Creating Smart Applications and Clever Devices*. New Riders, Berkely. Latest Edition. 231 (231) sidor

Weise, M. (2012) *Mobile Video: Technology and Methods for Content Production*. Focal Press. 150 (320) sidor

Parker-Starbuck, J. (2011) *Cyborg Theatre: Corporeal/Technological Intersections in Multimedia Performance (Performance Interventions)*. Palgrave Macmillan. 150 (256) sidor

DFM, Distributed materials, 150 sidor