

Kursplan

Immersiva medier – en introduktion till pedagogiska modeller

Immersive media – an introduction to pedagogical models

7,5 Högskolepoäng

Kod: KKFM02

Fastställt: 2024-12-11, Nämnden för utbildning och forskning: Utskottet för kursplaner på grundnivå

Giltig från och med: Hösttermin 2025 (2025-09-01)

Nivå inom studieordning: Grundnivå

Ämnesgrupp: SM1 Scen och medier

Huvudområde med fördjupning: SSCMA Scen och media - G1N Grundnivå, har endast gymnasiala förkunskapskrav

Utbildningsområde: MM Mediaområdet 50%

LU Undervisningsområdet 50%

Utbildning

1 Fristående kurs

Fastställd av

UGN Nämnden för utbildning och forskning (NUF): Utskottet för kursplaner på grundnivå

Behörighetskrav

Grundläggande behörighet för studier på grundnivå.

Urval

Vid urval till kursen ska platserna fördelas enligt följande: 1/3 betyg, 1/3 högskoleprov och 1/3 högskolepoäng.

Undervisningsspråk

SV Svenska som huvudspråk, därtill kan andra skandinaviska språk och engelska förekomma

Kursinnehåll

Kursen är en introduktion till immersiva medier där studenten tillägnar sig verktyg för att kunna lära ut och inspirera att självständigt skapande i Extended reality.

Extended Reality (XR) är ett samlingsbegrepp för olika former av immersiva miljöer, som kan vara exempelvis "Virtual Reality" (VR), "Augmented Reality" (AR) eller "Mixed Reality" (MR). Kursen diskuterar centrala begrepp, historik, utvecklingsmiljöer och aktuell forskning inom XR.

Studenten får omsätta teori i praktik med laborationer inom XR och inspelning och utformar samt utveckla en prototyp (eller flera prototyper) av immersiva media inom ett givet tema. Innehåll och berättande anpassas med hänsyn till publikens/användarens resa.

Avatarer och interaktivitet kan addera nya möjligheter till det konstnärliga arbetet. I kursen utvecklar studenten sin förmåga att se och ta tillvarata barns erfarenheter och deras delaktighet i den konstnärliga processen i användandet av immersiva medier.

Under kursen diskuteras även inkludering, representation och de etiska överväganden som bör tas i beaktande när en utvecklar immersiva upplevelser, liksom teorier om närvaro och förkroppsligande.

Undervisningsformer

Seminarier och workshops, studiebesök och självständigt arbete individuellt och/eller i grupp.

Lärandemål

Studenten ska efter avslutad kurs:

1. kunna redogöra för centrala begrepp inom XR,
2. kunna redogöra för och reflektera kring olika metoder för att i en lärandeprocess inspirera förmågan att hitta och utveckla berättelser genom XR,
3. kunna utveckla och motivera utformning av prototyp eller prototyper som visar på kunskap om grundläggande design och konstruktion av immersiv media,
4. kunna reflektera över olika aspekter på egna och andras arbeten utifrån etiska dilemman som kan uppstå i en konstnärlig process och produktion.

Examination

(1001) Skriftlig inlämningsuppgift, 1,5 hp, avseende lärandemål 1 och 4, betyg Underkänd (U) eller Godkänd (G).

(1001) Written assignment, 1.5 credit, regarding Learning outcomes 1 and 4, grades Fail (U) or Pass (G).

(1002) Redovisning av praktiskt arbete, 6 hp, avseende lärandemål 2 och 3, betyg Underkänd (U) eller Godkänd (G).

(1002) Presentation of practical work, 6 credits, regarding learning outcomes 2 and 3, grades Fail (U) or Pass (G).

Om en student har beslut från Stockholms konstnärliga högskola om riktat pedagogiskt stöd på grund av funktionsnedsättning, får examinator besluta om alternativa examinationsformer för studenten.

Kurskrav

-

Kursvärdering

Kursen utvärderas i enlighet med Riktlinjer för kursvärderingar.

Ersätter tidigare kurs

-

Överlappar annan kurs

Kursen kan inte ingå i examen samtidigt med annan kurs vars innehåll helt eller delvis överensstämmer med innehållet i kursen.

Övrigt

I det fall en kurs har upphört eller genomgått större förändringar ska studenten i normalfallet garanteras tillgång till minst tre provtillfällen (inklusive ordinarie provtillfälle) under en tid av åtminstone ett år med utgångspunkt i kursens tidigare uppläggning.

Kurslitteratur

för Kurs, grundnivå

Immersiva medier – en introduktion till pedagogiska modeller 7.5 högskolepoäng, KKFM02

Beslutad: 2024-12-11

Giltig fr.o.m.: Hösttermin 2025 (2025-09-01)

Grimshaw, Mark (red.) (2014). *The Oxford Handbook of Virtuality*. Oxford: Oxford Univ. Press. (Valda delar.)

Referensläromedel kan tillkomma under kursen.

Kurslitteraturen i läromedelslistan samt ytterligare läromedel omfattar max 500 sidor totalt.