

Referat af IIM's censormøde d. 25. april 2005

Censorformandskabet for IIM (Informationsvidenskab og Interaktive Medier) afholdt kontaktmøde mellem institutionerne og censorerne mandag d. 25. april 2005 kl. 11:00 - 15:30 på IT-Universitetet i København. Formålet med mødet er at medvirke til en løbende dialog om udviklingen i uddannelserne og fagområderne som dækkes af IIM (jvf. censorbekendtgørelsens §7).

Dagsorden:

1. Velkomst og kort orientering om censorkorpset (v. Jesper Simonsen)
2. Oplæg om vurdering af specialer (v. Jesper Simonsen)
3. Oplæg om de nye computerspilsuddannelser (v. Morten Breinbjerg og Lisbeth Klastrup)
4. Rundvisning på ITU (v. Anker Helms Jørgensen)

Referent: Jesper Simonsen (JS)

Bilag:

- a. Slides fra Jesper Simonsen til punkt 1
- b. Slides fra Jesper Simonsen til punkt 2
- c. Slides fra Morten Breinbjerg til punkt 3
- d. Slides fra Lisbeth Klastrup til punkt 3

Deltagere:

Birthe Friis Mortensen, JCVU
Brit Christensen, AU
Britta Nielsen, ITU
Hanne Dankert, RUC
Henrik Juel, RUC
Jesper Simonsen, RUC
Jun Yoneyama, ITU
Jørgen Lembke, Venture Plus
Karin Levinsen, CBS
Karsten Boye Rasmussen, SDU
Klaus Kvorning Hansen, Pen-Sam
Malene Fischer De Bruin, ITU
Morten Breinbjerg, AU
Rigmor Kappel Schmidt, freelance
Robin Cheesman, RUC
Rolf Nordahl, AAU
Simon B. Heilesen, RUC
Susanne Pouline Svendsen, DAC
Søren Neergaard Olsen, konsulent
Tine Secher, KTS
Vita Riis, Kbh. VUC

Ad 1. Velkomst og kort orientering om censorkorpset

JS er en glad censorformand!

IIM er blevet mere synlig, nemmere at bruge og mere effektivt at administrere og der er stor interesse fra nye uddannelser i at få adgang til korpset (se nedenfor). Censorformanden har indtil videre nemt ved at administrere de forpligtelser som censorbekendtgørelsen (§6) pålægger ham:

- Alle censorer skal have opgaver mindst hvert 2. år: Det har alle 71 censorer allerede opnået på nær 5. De resterende 5 forventes at få opgaver til sommereksamen 2005.
- Alle censorer skal inden for beskikkelsesperioden have opgaver med mindst 2 institutioner: Det er allerede nu tilfældet for ca. halvdelen af censorerne.
- Gensidig censur skal i videst muligt omfang undgås: Der er ingen problemer med gensidig censur.
- Antal eksamensklager (der ankes, og dermed behandles af censorformanden) kan tælles på een hånd hvert semester – dvs. at mindre end 1% af IIM's eksamener er berørt.

Nyt web baseret system til IIM

IIM har fået oprettet en webside: IIM.dk

IIM har fået oprettet et web-baseret system der kan bruges af eksaminatorer, censorer, censorformandsskab samt af institutionernes studieledelse og eksamensadministration. Adgang til systemet fås via IIM.dk. Systemet består af en database og tre applikationer (se bilag a):

- *Databasen* registrerer oplysninger om alle censorer og om alle de eksamener som censorerne deltager i.
- *Censorsystemet* indeholder en liste med oplysninger om censorer i korpset og de fagområder som censorerne dækker. Systemet giver mulighed for at browse censorer eller søge censorer ud fra fagområder.
- *Censoradministrationssystemet* giver censorerne adgang til at opdatere deres egne oplysninger. Der er nu indført "egenadministration", dvs. alle censorer er nu selv ansvarlige for at holde deres oplysninger ajour. Systemet giver endvidere censorformanden adgang til alle registrerede oplysninger, inklusive statistikker nødvendige for at varetage forpligtelserne ifølge censorbekendtgørelsens §6.
- *Eksamenssystemet* give institutionerne adgang til nemt at registrere hvilke censorer der er brugt i hver eksamenstermin. Oplysningerne herom går nu direkte til censorformanden uden at sekretariatet skal bruge tid herpå.

Web-siden og censorsystemet har bevirket at korpset er mere synligt og at det er nemt at finde den censor man har brug for til en given eksamen.

Nye uddannelser har nu adgang til IIM

IIM har de sidste år fået en del henvendelser fra uddannelser som har været interesserede i at kunne trække på korpsets censorer. Dette har været drøftet i censorformandskabet og der har været enighed om at lade andre uddannelser få adgang til IIM såfremt det ikke vil betyde øget pres på censorformandskabets sekretariat hos Informationsvidenskab / AU. Det sidste års tid er IIM's administrative procedurer derfor blevet revideret og sammen med det nye web baserede system har dette effektiviseret sekretariats arbejdsgange ganske betydeligt.

Resultatet er at en række nye uddannelser fra RUC og AAU nu har fået adgang til IIM (se bilag a).

RUC

- Datalogi
- Kommunikation
- Performance Design
- Computer-Mediated Communication, MMC
- Professionel Kommunikation, MPK

AAU

- Spiluddannelsen
- Medialogi

Procedure for at en uddannelse kan få adgang til IIM

Nye uddannelser (fx de nye spiluddannelser) søger om adgang til IIM i forbindelse med uddannelsens oprettelse.

Situationen for allerede eksisterende uddannelser har været drøftet med ministeriet. Eksisterende uddannelser har allerede et tilknyttet censorkorps, men har lov til at låne censorer fra andre landsdækkende censorkorps – ministeriet "blander sig" ikke i dette. Censorbekendtgørelsen fra 1993 giver ingen regler på dette område men har dog visse retningslinjer i § 1, stk. 1 og stk. 2 og § 6. Ministeriet har opfordret IIM til at udlåne censorer til andre uddannelser der ønsker dette. Det kræver blot at censorformanden (JS) giver interesserede uddannelser lov til at bruge censorer fra IIM. Proceduren er derfor meget enkel og kan sammenfattes i nedenstående 3 punkter:

1. Alle uddannelser som ønsker det er velkomne til at få adgang til IIM.
2. En uddannelses ansøgning om adgang til IIM kan fås ved at sende en e-mail til JS.
3. Det er op til uddannelsen selv at informere sine eksaminatorer og evt. øvrige censorkorps.

Alle censorer i IIM opfordres til at videregive dette budskab til potentielle interesserede uddannelser.

Nybeskikkelser

I forbindelse med oprettelsen af de nye spiluddannelser på AU, ITU og AAU planlægges der i øjeblikket en udvidelse af IIM med ca. 15 nye censorer. Nybeskikkelserne indstilles til ministeriet med henblik på at kunne fungere fra vintereksamen 2005/2006.

Revision af fagområder

IIM's fagområder blev revideret i efteråret 2005 i forbindelse med oprettelsen af IIM's webside og censormødet. Ved en fejl blev fagområdet "Designprocesser" ikke lagt ind i systemet. Fejlen er nu rettet og alle censorer som kan dække dette område bedes opdatere dette i systemet.

Ad 2. Oplæg om vurdering af specialer

JS afholdt et oplæg om vurdering af specialer – se bilag b. Oplægget beskrev en skabelon med 6 områder som kan benyttes ved vurdering af empiriske specialer generelt.

Specialer med fælles produktion

Oplægget lagde op til en diskussion af, hvordan specialer med fælles produktioner (hvor flere studerende har deltaget) kan vurderes. Fælles produktioner er bl.a. aktuelt i forbindelse med de nye computerspilsuddannelser men kendes også fra andre uddannelser: Fx har man en årelang tradition for fælles produktioner på Kommunikation/RUC. Problemet er hvordan man skal forholde sig til vurdering af sådanne produktioner, når bedømmelsen helt eller primært sker ud fra specialeafhandlingen, og specialet i øvrigt skal være genstand for en individuel bedømmelse, jvf. eksamensbekendtgørelsens §3 og specielt §3 stk. 4:

"I en skriftlig gruppeopgave, der ikke følges op af en mundtlig gruppeprøve, skal den enkelte studerendes bidrag kunne konstateres, så det sikres, at en individuel bedømmelse finder sted."

JS afholdt et oplæg med eksempler på, hvordan man forsøger at imødegå fælles produktioner på RUC's uddannelser i Kommunikation og Performance Design – se bilag b. Her har man på studieordningsniveau formuleringer, som accepterer fælles produktioner som del af bedømmelsen, og som også stiller krav om, at den studerende skal dokumentere sit selvstændige bidrag til produktionen.

Oplægget ledte til en længere debat om hvilken form for dokumentation der skal foreligge. Nogle indlæg pointerede forskellen på 'kollaborativt' og kooperativt samarbejde: Krav om dokumentation for den studerendes selvstændige bidrag til en produktion lægger op til en kooperativ arbejdsdeling med adskilte ansvarsområder. Hvis en produktion derimod er skabt gennem fælles kollaborativt arbejde på alle centrale områder, kan selvstændige bidrag ikke dokumenteres. Dokumentationskravet kan således

få konsekvenser for hvilken form for samarbejde der kan tillades ved produktionerne.

JS afrundede debatten ved at støtte kravet om dokumentation for den studerendes selvstændige bidrag. Kravet skal eksplicit formuleres i nye/reviderede studieordninger og disse bør endvidere forsøge at specificere hvordan dokumentationen skal udformes.

Mistanke om snyd

På mødet rejste der endvidere en debat om, hvordan man skal forholde sig ved mistanke om snyd – fx i forbindelse eksamener for en gruppe studerende, hvor der fornemmes en stor forskel på de studerendes indsats.

Det blev slået fast at man (både som vejleder/eksaminator og som censor) *skal* reagere. Opstår mistanken om snyd først under eksaminationen har man pligt til *straks* at underrette universitetet/studieledelsen om dette: Jvf. afsnittet om "Mangler ved prøven m.v." i eksamensbekendtgørelsens §29 og §30 i og censorbekendtgørelsens almindelige bestemmelser, §3.

Ad 3. Oplæg om de nye computerspilsuddannelser

Morten Breinbjerg og Lisbeth Klastrup gav oplæg om status og planer for de nye computerspilsuddannelser – se bilag c og d.

Morten Breinbjerg gennemgik AU's tre computerspilsuddannelser i hhv. Spildesign, Spilprogrammering og Audiodesign – se bilag c.

Lisbeth Klastrup gennemgik den landsdækkende koordinering af de nye computerspilsuddannelserne i regi af det Danske Akademi for Digital, Interaktiv Underholdning – se www.dadiu.dk – og fortalte også om ITU's nye computerspilsuddannelse: Medieteknologi og spil.

Ad 4. Rundvisning på ITU

Mødet afsluttedes med en rundvisning på ITU's nye domicil på Rued Langgaards Vej 7 i København.

Velkommen til

Censormøde

IIM.dk

Informationsvidenskab og Interaktive Medier

Dagsorden

- Kort orientering om censorkorpset
(v. Jesper Simonsen)
- Oplæg om vurdering af specialer
(v. Jesper Simonsen)
- Frokost
- Rundvisning på ITU
(v. Anker Helms Jørgensen)
- Oplæg om de nye computerspilsuddannelser
(v. Morten Breinbjerg og Lisbeth Klastrup)

Censorliste for IIM

Du kan afgrænse censorlisten ved at søge på bestemte fagområder.

Søg Nulstil Søgning

Søg efter censorer der kan censurere indenfor valgte fagområder:

- 3D modellering og animation
- ANT
- Begrebsorienteret datalogi
- Børn og internet
- CSCW
- Computerspil og andre æstetiske anvendelser
- Computerspilsdesign og computerspilskultur
- Computerspilteori og analyse
- Cyborg-teori
- DVD design og produktion
- Demokrati og digitale medier
- Designprocesser
- Digital film/video
- Digital kultur
- Digital kunst, arkitektur og byplanlægning
- Digital litteratur, hypermedier og hypertext
- Digital lyd, musik og lyddesign
- Digital signalbehandling
- Digital typografi
- Digitale installationer
- Digitale medier
- Digitale medier/konceptudvikling
- Digitale visuelle effekter
- E-bøger og læremiddelproduktion
- E-learning (læring og IT)
- Fænomnologi
- Generel digital æstetik
- Grafisk design
- HCI
- IT i organisatorisk kontekst

[Anker Helms Jørgensen](#)
[Ann Bygholm](#)
[Anne Scott Sørensen](#)
[Arne Prahl](#)
[Arne Kjær](#)
[Bente Thomassen](#)
[Birthe Friis](#)
[Bo Kampmann Walther](#)
[Britt Gadegaard Nielsen](#)
[Børge Lindberg](#)
[Camilla Inga Kolsen De Wit](#)
[Carsten Jessen](#)
[Christian Clausen](#)
[Claus Thor Nielsen](#)
[Erik Frøkjær](#)
[Erik Ambjørn](#)
[Hanne Dankert](#)
[Hans Dybkjær](#)
[Hans Roed Mark](#)
[Henrik Juel](#)
[Ida Toldbod](#)
[Jacob Wamberg](#)
[Jens F. Jensen](#)
[Jens Kaaber Pors](#)
[Jesper Simonsen](#)
[Jesper Arvidson](#)
[John Stoltze Madsen](#)
[Jonas Svava Iversen](#)
[Julia Gardner](#)
[Jun Petersen Yoneyama](#)
[Jørgen Lembke](#)
[Karin Levinsen](#)
[Karsten Boye Rasmussen](#)
[Kim Halskov Madsen](#)
[Klaus Bjerager](#)
[Klaus Bruhn Jensen](#)
[Klaus Kvorning Hansen](#)
[Kristian Billeskov Bøving](#)
[Lars Henningsen](#)
[Lars Dvbdahl](#)

Censor

Jesper Simonsen

Lektor, Ph.D.

Datalogi, Roskilde Universitetscent

Fagområder

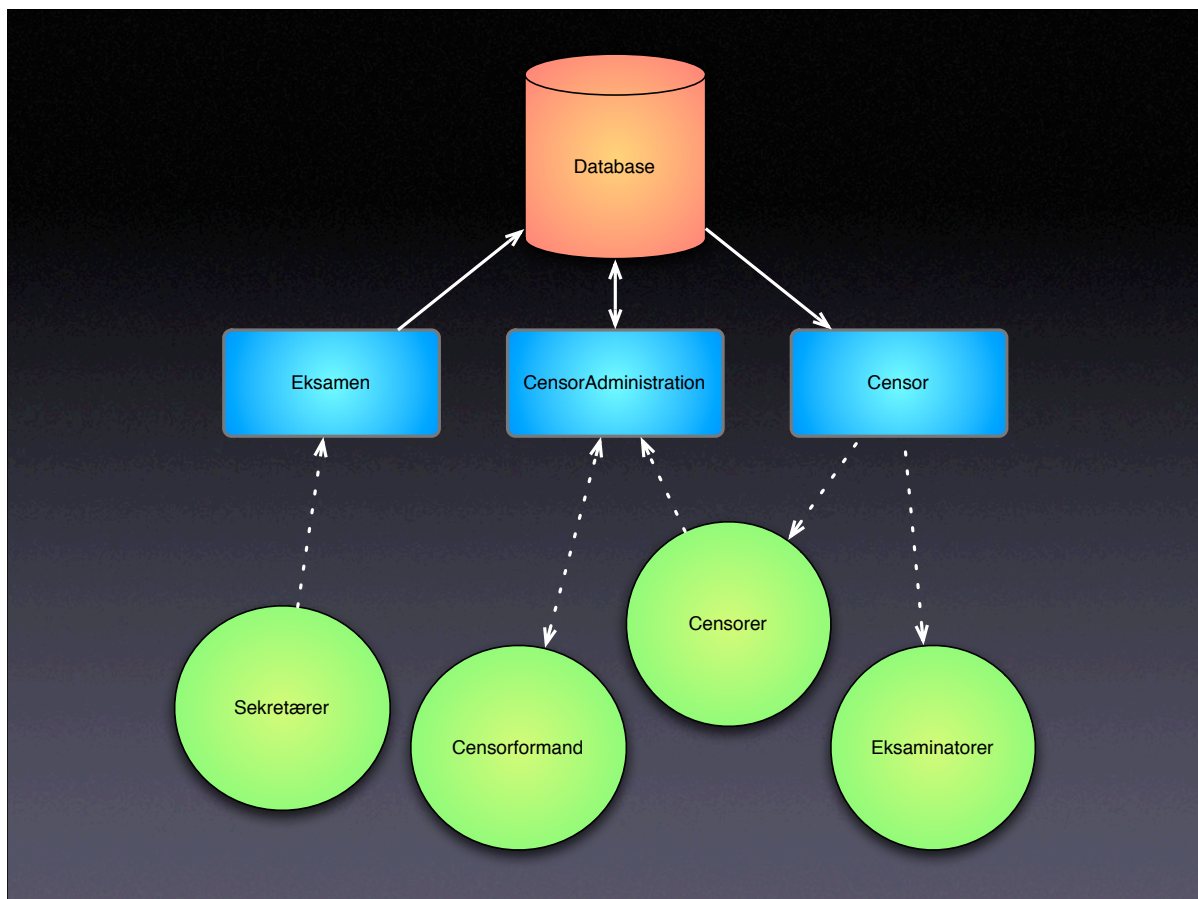
- CSCW
- Designprocesser
- E-learning (læring og IT)
- HCI
- IT i organisatorisk kontekst
- Knowledge Management, videndeling
- Kommunikation og formidling
- Kommunikationsteori og kommunikationsmodeller
- Ledelse (forandringsledelse, virtuel ledelse, kompetencer i videnssamfundet)
- Multimediedesign
- Målgruppeanalyse
- Organisationsteori, -forandring, -udvikling
- Participatory Design
- Pervasive/ubiquitous computing
- Projektledelse og projektstyring
- Prototyping
- STS og socio-materielle studier
- Strategi (IT strategi, IT styring, IT Governance, porteføljeledelse)
- Sundhedsinformatik
- Systemudvikling, Software Engineering
- Usability
- User Centred Design

Kontakt

Telefon: 2044 0348

Fax: 4674 3072

Email: simonsen@ruc.dk



Nye uddannelser

der har adgang til IIM

RUC

- Datalogi (Keld Bødker)
- Kommunikation (Hanne Løngreen)
- Performance Design (Niels Erik Wille)
- Computer-Mediated Communication, MMC (Helle Frederiksen)
- Professionel Kommunikation, MPK (Leslie Fleming)

AAU

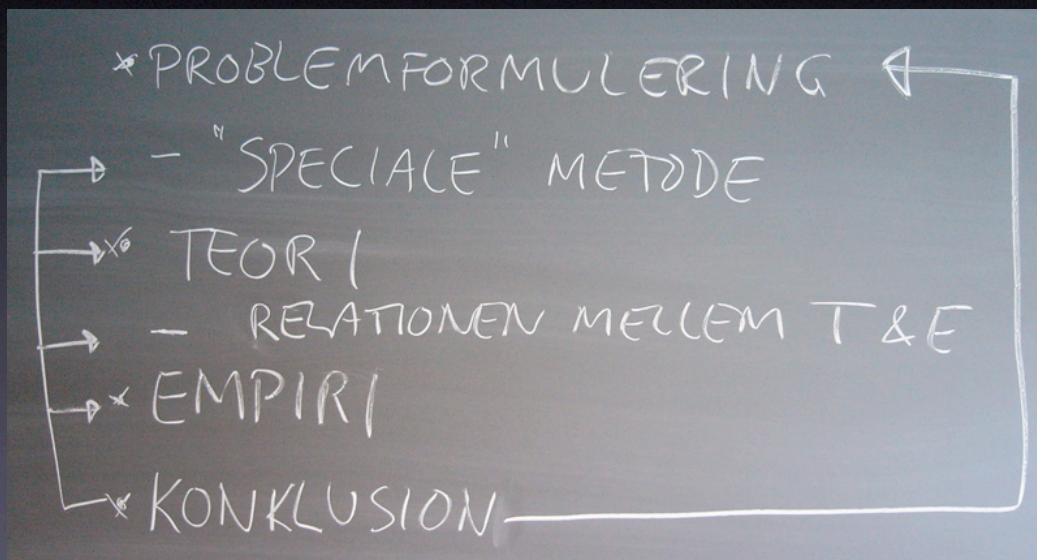
- Spiluddannelsen (Kristian Olesen)
- Medialogi (Rolf Nordahl)
- Informatik ?
- Humanistisk Informatik ?
- Digitalt Design ?

Vurdering af specialer

- Empiriske specialer generelt
- Specialer med fælles produktion

Empiriske specialer

Empiriske specialer kan generelt vurderes ud en opdeling i 6 områder (se nedenstående foto)



Specialer med fælles produktion

- to betingelser

1. Accept af deltagelse i større produktionsforløb sammen med andre bidrager til bedømmelsen
2. Den studerende skal dokumentere sit selvstændige bidrag til produktionen

Specialer med fælles produktion

Studieordning, Kommunikation og Performancedesign, RUC

“Som led i specialestudiet kan de studerende planlægge og (helt eller delvist) gennemføre en egen produktion [...eller proces...], eller de kan deltage i en produktion tilrettelagt af andre. Når der foreligger en produktion [...eller forløb...] som er resultat af de studerendes selvstændige indsats, indgår de kreative og innovative aspekter af dette arbejde i den samlede bedømmelse af specialestudiet. Aktiviteten skal være dokumenteret på en sådan måde at bedømmelsen heraf er mulig.” (Kommunikation studieordning §13 stk. 4&5)

“Hvis specialestudiet omfatter en produktion, skal afhandlingen indeholde en redegørelse for de teoretiske og praktiske overvejelser i forbindelse med planlægning, tilrettelæggelse og eventuel vurdering af produktionen, og for de erfaringer der er gjort gennem arbejdet. Der lægges uanset dette vægt på at afhandlingen har et tydeligt teoretisk og/eller metodisk fokus inden for den række af problemer som produktionen giver anledning til.” (Performancedesign cirkulære §2 stk. 6)

Specialer med fælles produktion

Eksempler, Kommunikation og Performancedesign, RUC

- Manuskript/konceptbeskrivelse af produktion, fx film
- Organisering (proces/aktivitet) af kampagne
- Kameravinkler i computerspil

“Oplevelsesdome” på Roskildefestival (www.otopia.ruc.dk)

- Roskilde handelsskole står for markedsføring
- Roskilde teknikum for det håndværksmæssige
- Datamatikere står for programmering
- RUC/Performancedesign står for:
 - ledelse
 - koordinering
 - koncept
 - grafik

Kandidatuddannelser i computerspil

Multimedieuddannelserne
Aarhus Universitet

Motivation

- Fokuserede uddannelser
- Ønske fra spilindustrien
- Udbyde uddannelser til et marked i vækst

Samarbejdspartnere

- Akademi for Digital Interaktiv Underholdning
- Andre uddannelsesinstitutioner (IT-U, AAU, KU, Danmarks Designskole m. fl.)
- Spilindustrien

FREMTIDIG UDDANNELSES- STRUKTUR

KANDIDAT I MULTIMEDIER M SPECIALISERING	
SPECIALE - 30 ECTS	
VALGFRI FAG C 30 ECTS	FAGPAKKE B 30 ECTS
	FAGPAKKE A 30 ECTS

Linier i Computerspil

SPILDESIGN

VISUALISERING
FAGPAKKE A 30p

KULTUR & TEKNOLOGI
FAGPAKKE B 30p

VALGFRI
FAGPAKKE C 30p

SPILPROGRAM- MERING

VISUALISERING
FAGPAKKE A 30p

AI & COMPUTERGRAFIK
FAGPAKKE B 30p

VALGFRI
FAGPAKKE C 30p

AUDIODESIGN

LYDTEKNIK
FAGPAKKE A 30p

LYD,BILLEDE,INTERAK.
FAGPAKKE B 30p

VALGFRI
FAGPAKKE C 30p

Fagpakker

KULTUR & TEK.

EMNER

- COMPUTERSPILTEORI
- DIGITAL ÆSTETIK
- DIGITAL KULTURTEORI

VISUALISERING

EMNER

- VIRTUEL SCENOGRAFI
- 3D MODDELLERING & ANIMATION

AI & COMP.GRAF.

EMNER

- GAME BASICS
- AGENT PROG.
- 3D PROG.

LYDTEKNIK

EMNER

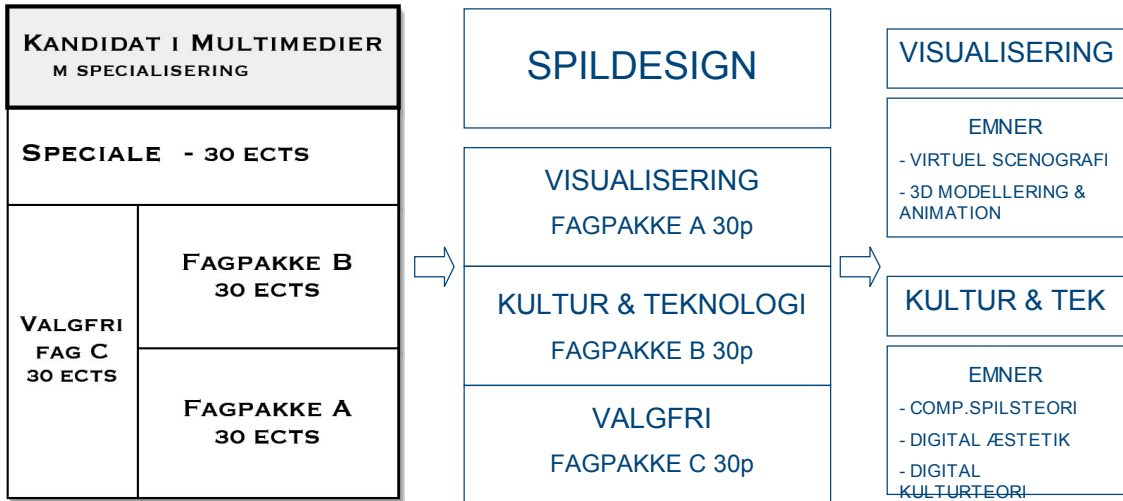
- STUDIEPRODUKTION
- LYDAFVIKLING I SPIL
- LYDDESIGN

LYD,BILLED,INT.

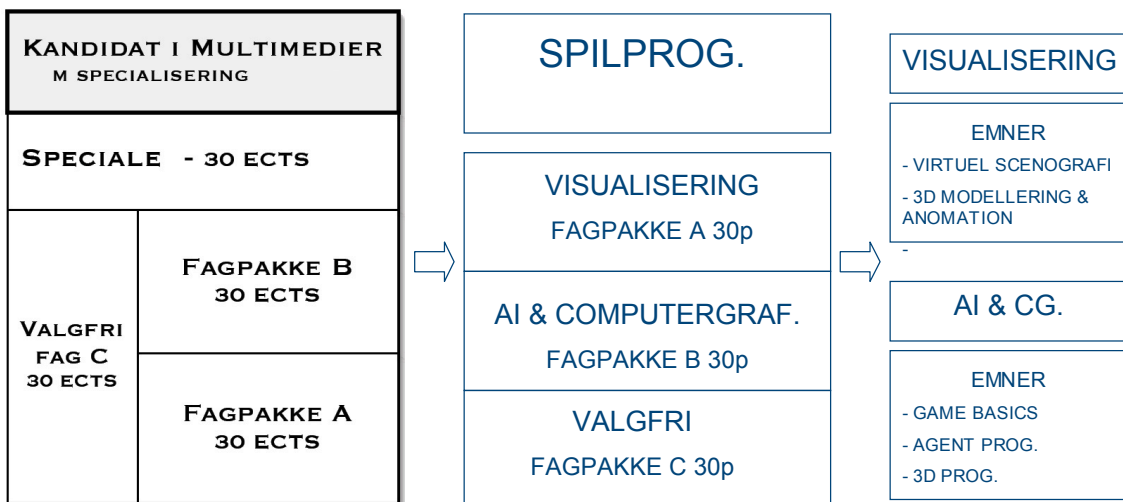
EMNER

- AUDIOVISUALITET
- INTERAKTIV LYD & RUM
- STIL & GENRER

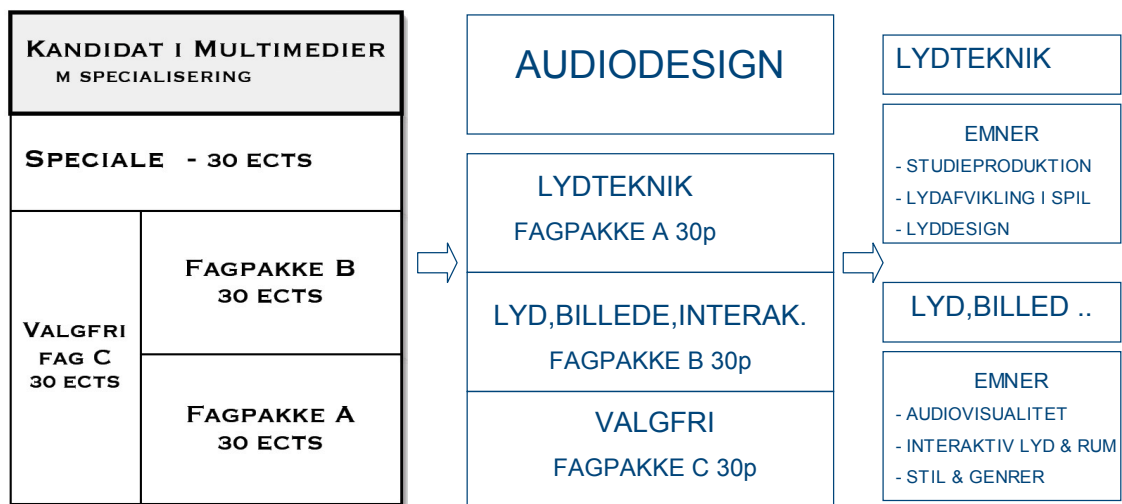
SPILDESIGN



SPILPROGRAMMERING



AUDIODESIGN



Fællesproduktioner

- Fælles pensum: opbygning af fælles terminologi og kendskab til de forskellige fagligheder der indgår i en computerspilsproduktion.
- Fælles produktionsundervisning
 - 📁 4 ugersprojekt på 2. semester
 - 📁 4 ugersprojekt på 4. semester

EKSAMEN & BEDØMMELSER

- “*Portfolio eksamen* består i udarbejdelse af to eller flere mindre opgaver i løbet af kurset. Disse bedømmes til eksamen som en helhed eller i dele aftalt med eksaminator.”
- “*Fri skriftlig opgave*. Dennes omfang er normalt 20 – 30 sider, hvilket dog kan reduceres efter aftale med eksaminator, såfremt der også afleveres et produkt til bedømmelse som en del af besvarelsen. Reduktionen kan dog højst udgøre 50%. af omfanget.”

SPECIALE

Eksamensbestemmelser

- Prøven er en *fri skriftlig opgave* med et omfang på 60-80 sider. Omfanget kan reduceres på to måder:
 - ”for studerende, der har valgt en computerspil-specialisering, kan omfanget reduceres med en tredjedel ved godkendt deltagelse i *fællesproduktionen*, arrangeret af Dansk Akademi for Digital, Interaktiv Underholdning. Specialet skal i så fald indeholde en rapport på mindst 10 sider om fremstillingsprocessen med argumentation for vigtige designvalg”.
 - ”ved aflevering af et produkt, som er fremstillet af de(n) studerende selv, og som ikke er et resultat af fællesproduktionen under pkt. a) er den maksimale reduktion af specialets omfang en tredjedel”.

PRODUKT

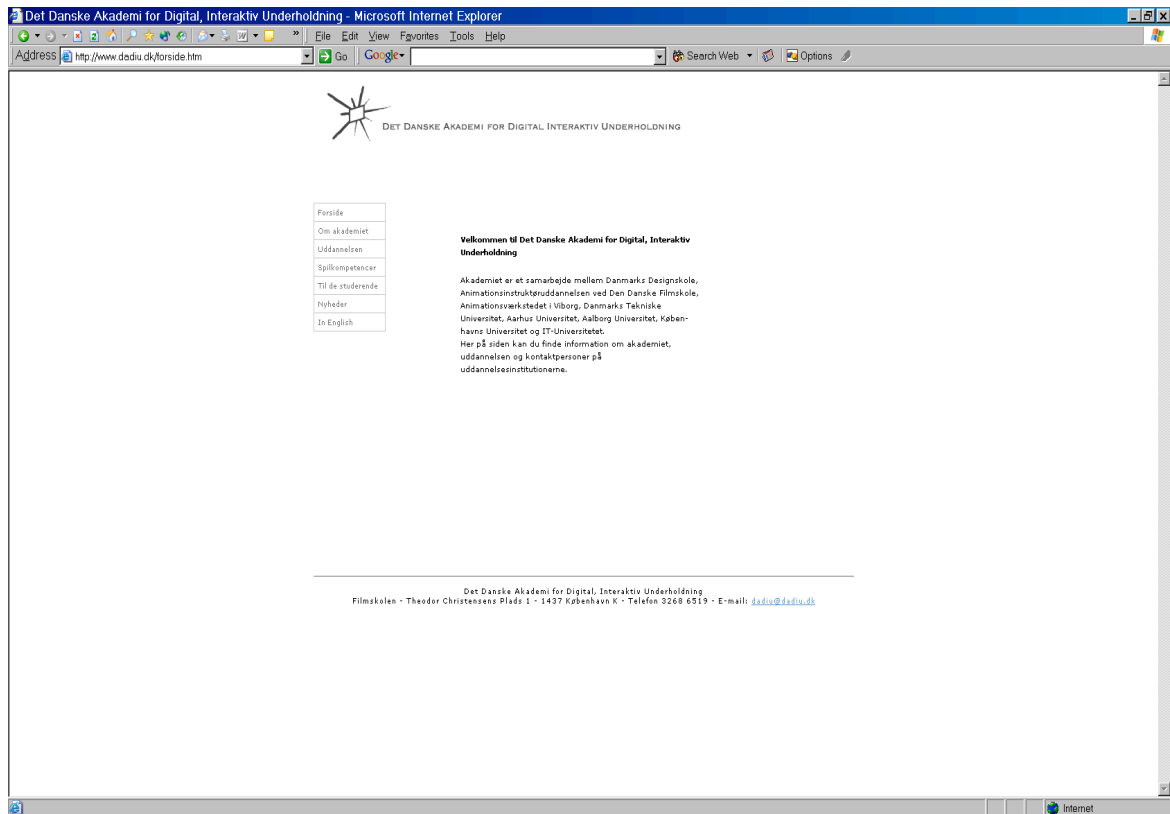
- Bedømmelseskriterier i fht. et produkt
 - Færdiggørelse
 - Implementering
 - Dokumentation
 - Inddragelse af teori
 - Formidling og argumentation

KOMPETENCER (SPECIFIKKE)

- *Spilprogrammering* kvalificerer den studerende til at programmere digitale medier, især spil og simuleringer ved hjælp af professionelle værktøjer.
- *Audiodesign* kvalificerer den studerende til at arbejde praktisk/konstruerende og analytisk/teoretisk med design af lyd til digitale medier.
- *Spildesign* kvalificerer den studerende til at planlægge og designe spilkoncepter og indfører bredt i digitale kulturformer.

KOMPETENCER (GENERELLE)

- Kunne anvende specialiseringens it-værktøjer kyndigt med målet for øje,
- Kunne planlægge og implementere mindre multimediesystemer, herunder web-baserede systemer og deres interaktion,
- Kunne analysere og vurdere multimedier med afsæt i æstetiske teorier og metoder
- Kunne analysere samspillet mellem menneske og computer i forskellige sammenhænge
- Kunne opstille objekt-orienterede modeller af mindre IT-systemer
- Kunne samarbejde i tværfaglige grupper om udvikling af multimedieprodukter
- Kunne arbejde problemorienteret

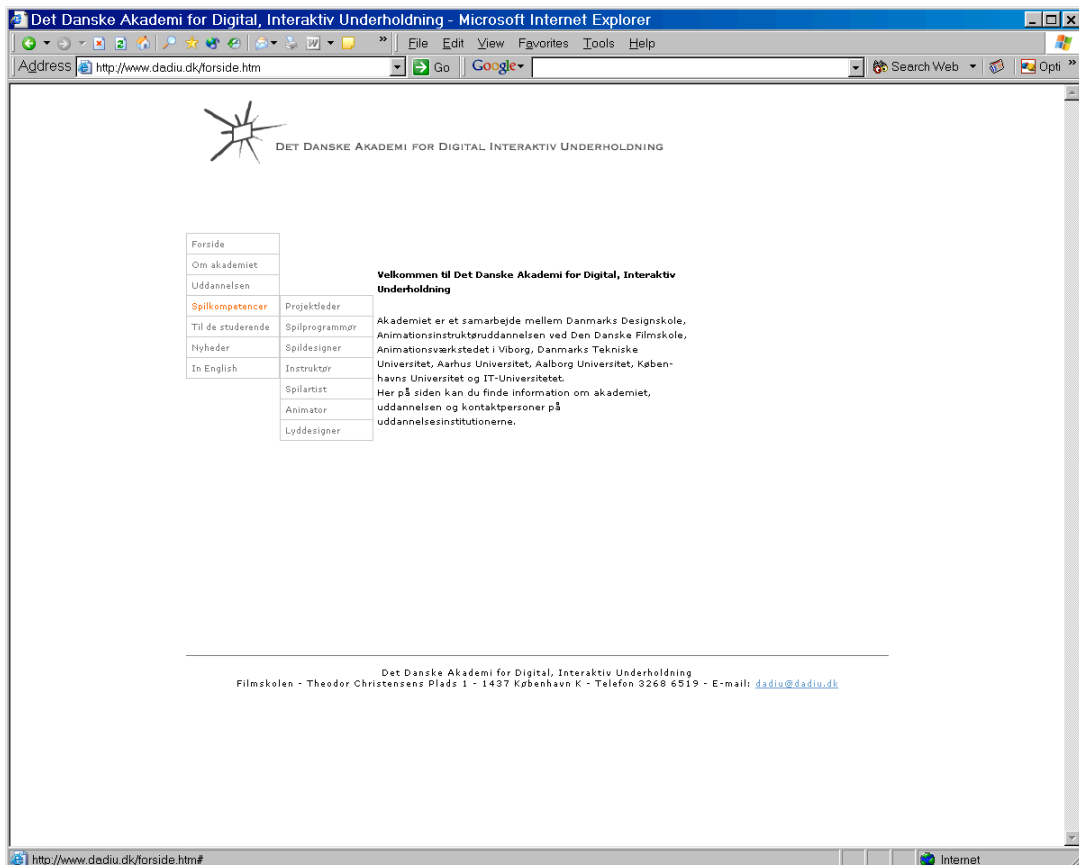


Det Danske Akademi for Interaktiv Underholdning (aka spilakademiet)

- "Paraplyorganisation"
- Langt de fleste kursusforløb sker i regi af kursusforløb der allerede eksisterer på de enkelte uddannelsesinst.
- Fælles pensum
- Fælles spilproduktionsforløb (nr 1. maj og nr. 2 feb-mar)
- Mulighed for deltagelse i fælles forløb, der introducerer til fælles pensum

DADIU INST.

Danmarks Designskole (Inst. F. Komm.Design)
Animationsinstruktøruddannelsen ved Den
 Danske Filmskole
Animationsværkstedet i Viborg
Danmarks Tekniske Universitet (CTI)
Aarhus Universitet (Audio...)
Aalborg Universitet (Kommunikation, Datalogi)
Københavns Universitet (Film & Medievidenskab)
IT-Universitetet (Design, Komm, Medier + MTG)



PENSUM OVERSKRIFTER OG NORMERING

Datalogi (4 pt.)

Gamedesign (6 pt.)

Grafisk design (2 pt.)

Animation (2 pt.)

Produktionsmetodik (herunder produktionsdramaturgi) (2 pt.)

INDHOLD AF DE FORSKELLIGE FAG

Datalogi A (2 pt.)

Programmering i et simpelt programmeringssprog

Pseudokode

Procedurer og klasser

Rekursion

Uafgørbarhed

Datalogi B (2 pt.)

Algoritmer på grafer (bl.a. A*)

Tids- og pladskompleksitet

NP-fuldstændige og NP-hårde problemer

Programmering af 3D-verdener

Gamedesign (6 pt.)

HCI i computerspil/interaktionsdesign

"direkte manipulation" – brug af joysticks osv.

Design med henblik på funktion

Design med henblik på underholdning

Brug af lyd i interaktionsdesign

Visuelt og auditivt design:

Karakterer

Baner

Spiluniverser

Audiodesign

Design af interaktionsstrukturer og handlingsforløb:

Interaktiv narrativitet, dramaturgi og cinematurgi

Motivationsstrukturer og forhindringer

Det procedurelle og det repetitive

Spil, leg, regelstrukturer og programmerede systemer

Ludologi og gameplay

Spilhistorie

Computerspillet som medie og genre

Spil og leg som sociale formerSocial interaktion i og omkring computerspil

Computerspillet i historisk, samfundsmæssig og kulturel kontekst

Grafisk design (2 pt.)

Visual Arts: character design, backgrounds, level design

Brugerperspektivet

Undervisning i 3d-max og Photoshop med særlig vægt på farver, form, perspektiv, modellering, mapping,

lyssætning og filmisk framing.

Undervisning i computertekniske formater (som f.eks. pixels/splines/bits)

Undervisning i forståelse af begrebet design

Undervisning i forståelse af begrebet produktion design

Animation (2 pts)

Den animerede bevægelse som kunstart og håndværk i 100 år
De grundlæggende principper for animeret bevægelse
Bevægelsesgenrer i film og computerspil
Fysisk anatomi & bevægelseslære / Simpelt Skuespil
Planlægning af animation til film og computerspil
Diskussion af afsmitningen imellem filmanimation og spilanimation

Produktionsmetodik (herunder produktionsdramaturgi) (2 pt.)

Design af computerspil
intro til designprocesser
intro til projektstyring af kreative processer
Undervisning i spil produktions dramaturgi
Ideudvikling
manuskriptskrivning
Storyboarding
Instruktion
Produktionsplanlægning og styring
Økonomi

Medieteknologi og spil (ITU)

- Samler ITUs spilkurser under én linje
- Både ”indholds-fag” og teknologifag
- Teknologi: spilprogrammering, AI, grafisk billedanalyse, mobile platforme mv.
- ”Indhold” = design og analyse, dvs. computerspilsteori, computerspilsdesign, 3D, computerspilskultur, avancerede emner inden for disse fag
- Fælles produktion/projekter