



YH-KURSPLAN

Immersiva upplevelser (XR), 25 yrkeshögskolepoäng

Immersive Experiences (XR), 25 HVE credit points

Kurskod:	YTIUX2
Fastställd av:	Ledningsgruppen (Yh) 2021-05-26
Gäller fr.o.m.:	Hösten 2022
Version:	1

Syfte

Kursen syftar till att ge grundläggande färdigheter i verktyg, metoder och processer för immersiva upplevelser av arkitektur, inredningar och produkter.

Kursen syftar till att ge grundläggande kunskap och färdigheter i visuell form och design av immersiva medier med såväl rumslig och konstnärlig kvalitet som för figurativa / realistiska eller mer abstrakta upplevelser. Kursen syftar även till att ge kunskap och färdigheter i att analysera immersiva upplevelser ur visuella aspekter samt utvärdera interaktion och användarupplevelse. Kursen bidrar till följande av utbildningens övergripande mål: 2, 4, 8, 9.

Läranderesultat

Efter genomförd kurs ska den studerande kunna:

Kunskaper

1. redogöra för form och design, färg, bild, symbol, text, rörelse, ljus och layout för produktion av immersiva upplevelser
2. redogöra för verktyg, metoder och processer för att skapa immersiva upplevelser
3. sammanfatta vilka möjligheter och begränsningar olika immersiva medier har med avseende på form, design och interaktion samt användarupplevelse och gränssnitt

Färdigheter

4. producera och presentera form och design för immersiva upplevelser utifrån ett brief och med specifikt syfte, mål mot en utvald målgrupp
5. testa och motivera val av form och design för immersiva upplevelser och interaktion av arkitektur, inredningar och produkter
6. analysera egna och andras immersiva produktioner med avseende på form, design och interaktion samt hur olika budskap kommuniceras

Kompetenser

7. självständigt granska och kritiskt reflektera över lämpliga verktyg, metoder och processer för design och kommunikation av olika sorters immersiva upplevelser och interaktion i relation till olika målgrupper.

Innehåll

- Digitala verktyg för immersiva upplevelser
- Metoder och processer för immersiv teknik
- Olika immersiva medier, 360-teknik, VR, AR och MR
- Storytelling och berättande för immersiva upplevelser
- Olika abstraktionsnivåer i immersiva upplevelser
- Kommunikation av immersiva upplevelser på svenska och engelska
- Interaktion och användargränssnitt
- Analyser ur UX- samt UI perspektiv

Undervisningsformer

Undervisning sker i form av föreläsningar, projektarbete och övningar med handledning. Kursen ges på svenska. Kurslitteratur på engelska kan förekomma.

Undervisningen bedrivs normalt på svenska men undervisning på engelska kan förekomma.

Förkunskapskrav

Grundläggande behörighet samt lägst betyget G/E i någon av kurserna

- Bild 1, 100 p
 - Medieproduktion 1, 100 p
 - Teknik 1, 150 p
- eller motsvarande kunskaper.

Examination och betyg

Kursen bedöms med betygen Icke godkänt, Godkänt eller Väl godkänt (Yh).

Bedömning:

Läranderesultat 1, 2, 3, 6 examineras med inlämningsuppgifter (10 Yhp)

Läranderesultat 4, 5, 7 examineras med projekt (15 Yhp)

Poängregistrering av examinationen för kursen sker enligt följande system:

Examinationsmoment	Omfattning	Betyg
Inlämningsuppgifter	10 yhp	IG/G
Projekt ¹	15 yhp	IG/G/VG

¹ Bestämmer kursens slutbetyg vilket utfärdas först när samtliga moment godkänts.

Betygskriterier

- För betyg Godkänt (G) skall den studerande uppnå kursens läranderesultat.
- För betyg Väl godkänt (VG) skall den studerande utöver kraven för godkänt även, med hänsyn till läranderesultatet, kunna uppvisa resultat med fördjupad konstnärlig och teknisk kvalitet och kunna beskriva, motivera, analysera och dra slutsatser från sin egen arbetsprocess samt föreslå förbättringar.

Kurslitteratur

Meddelas senast fyra veckor före kursstart, se Kurs-PM.