



Kursus modul beskrivelse

Oplysninger om modulet

Titel: Introduktion til kreativ digital udvikling

Type: Kursus modul

Undervisningssprog: Dansk

Undervisningssted: Campus København

ECTS point: 10 ECTS

Periode: 1. September 2022 – 31. Januar 2023

Placering

1. semester, B.Sc. i Medialogi

Modulkoordinator og sekretariatsdækning

[Olga Timcenko](#) (koordinatorer), [Christine Pedersen](#) (sekretær)

Fagligt indhold og sammenhæng med øvrige moduler/semestre

Den formelle beskrivelse af modulet findes i studieordningen:

<https://moduler.aau.dk/course/2022-2023/MSNMEDB1213C?lang=da-DK>

Fagligt indhold

Det faglige indhold fokuserer på at den studerende bliver i stand til at kunne anvende programmering, grafiske programmer og et kreativt digitalt udviklingsmiljø (f.eks. en game engine) som et agilt prototype-værktøj der samler elementer/assets i en interaktiv programmeret oplevelse (f.eks. en interaktiv oplevelse eller et spil).

I forbindelse med at skabe grafisk design og visuelle elementer arbejdes der med komposition, farvelære og 2D grafik.

Deltagerne får også viden om grundlæggende 2D-animations-principper og -teknikker.

Målet for undervisningen i programmering er at kunne forstå og anvende basal syntaks, datatyper, variabler, basale operatører, if strukturer, løkker, tal, karakterer, arrays, strenge, funktioner, filer i/o. Hermed kan denne viden anvendes til at samle grafik og -animationselementerne i en game-engine.

Kurset vil konkret tage udgangspunkt i interaktive oplevelser, computerspil og game-engines som pædagogisk drivmiddel, og vil iværksætte en afsluttende 'Game Jam'.

Sammenhæng med øvrige moduler/semestre

Det er formålet med dette kursus at inspirere de studerende til at fortsætte på deres uddannelse ved at introducere dem til grundlæggende programmering, udvikling og design principper som de kommer til at bruge på resten af deres uddannelse.

Mål

Målet med kurset er at studerende bliver i stand til at udvikle og sammensætte konkrete interaktive applikationer / spil der er programmerede og med grafisk indhold. Undervisningen er derfor en praksis-drevet introduktion til et kreativt digitalt udviklingsmiljø.

Formålet er at de studerende skal kunne fremstille grafik og animation. De studerende skal også kunne anvende basal programmering af deres grafik/animation med henblik på at samle emelmenter i en game-engine.



Grunden er at den studerende tidligt i sit studie skal erfare hvorledes man producerer indhold, håndterer det med kode og laver brugbare, interaktive applikationer til en række af platforme, i form af spil og andre anvendelser.

Omfang og forventet arbejdsindsats

Forelæsninger: 2 ECTS: 24 Forelæsninger = 60 timer (ca.)

Forberedelse til forelæsninger: 3 ECTS: (f.eks. læsning af materiale, inklusiv programmeringsopgaver / interaktiv applikation/spil = 90 timer (ca.)

Øvelser under forelæsninger: 1 ECTS: 30 timer (ca.)

Øvelser efter forelæsninger: 3 ECTS: inklusiv eksamensrelaterede praktiske opgaver og øvelser = 90 timer (ca.)

Forberedelse til eksamen: 1 ECTS = 30 timer (ca.)

Deltagerforudsætninger

Deltagerforudsætninger er beskrevet i modulbeskrivelsen (se link ovenfor).

Eksamen

Modalitet og varighed: Individuel mundtlig eksamen (på baggrund af kursets øvelser og mini-projekt)

Hand-in uploaded til Digital Eksamen

Bedømmelse: Efter 7-trinsskalaen.

Godkendte hjælpemidler:

Alt relevant materiale fra kurset inkl. noter, slides, litteratur og værktøjer.

Forudsætninger for deltagelse: Indlevering af udvalgte opgaver.

Yderligere detaljer vedrørende eksamen:

Den skriftlige hand-in vil bestå af udvalgte individuelle øvelser (f.eks. et spil), et mini-projekt samt en række teoretiske spørgsmål, som besvares individuelt og understøttes af reference til fagets litteratur.

Det skriftlig produkt vil blive brugt som udgangspunkt til diskussionen.