

## Kursplan

### Immersiva medier – en introduktion, 7, 5 hp *Immersive media – an Introduction, 7.5 credits*

**Kurskod:** FM259G

**Ämnesenhet:** Film och media

**Betygsskala:** U-G

**Utbildning:**

Fristående kurs

Valbar kurs

**Utbildningsnivå:** Grundnivå

**Ämnesgrupp:** FM1

**Utbildningsområde:**

Media 100%

**Huvudområde:** Scen och media

**Successiv fördjupning:** G1N

Inom utbildningsprogram vid Stockholms  
konstnärliga högskola

**Fastställt av:** Utskottet för kursplaner på grundnivå

**Fastställdedatum:** 2023-02-15

**Revideringsdatum:** 20 - -

**Giltig från:** HT 2023

#### Behörighetskrav

---

Grundläggande behörighet:

för studier på grundnivå med undantag från Svenska 1, 2 och 3 och Engelska 6.

Särskild behörighet:

Fristående kurs: 30 hp i konstnärliga ämnen eller motsvarande.

Valbar kurs: antagen till utbildningsprogram på Stockholms Konstnärliga Högskola.

#### Urval

---

Fristående kurs: Kriterier för urval meddelas i samband med kursens utlysning.

Valbar kurs: Om det är fler behöriga sökande till kursen än det finns platser görs ett urval genom SKH:s rutin för val av valbara kurser.

#### Undervisningsspråk

---

Engelska som huvudspråk.

#### Kursinnehåll

---

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 teorin i praktiken med laborationer inom XR och inspelning med till exempel 360° video, binaural mikrofon och 3D-scanning/Photogrammetry. Även en orientering av AI inom XR-miljöer. Studenten utformar och utvecklar 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.

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. ha kännedom om historik bakom och om aktuell forskning inom XR
- 2. kunna utveckla och motivera utformning av prototyp eller prototyper som visar på kunskap om grundläggande design och konstruktion av immersiv media
- 3. ha kunskap om centrala begrepp inom XR.

## Examination

---

(1001) Skriftlig inlämningsuppgift, 1,5 hp, avseende lärandemål 1 och 3, betyg Underkänd (U) eller Godkänd (G).

(1001) Written submission, 1.5 credit, regarding Learning outcomes 1 and 3, grades Fail (U) or Pass (G).

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

(1002) Presentation of practical work, 6 credits, regarding Learning outcome 2, grades Fail (U) or Pass (G)

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

## Kurskrav

---

### Läromedel

---

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.

### Kursvärdering

---

Kursen utvärderas i enlighet med Riktlinjer för kursvärderingar.

### **Ersätter tidigare kurs**

---

Kursen ersätter -.

### **Överlappar annan kurs**

---

Kursen överlappar och kan därför inte ingå i examen tillsammans med -.

### **Övrigt**

---

- Kursen examineras genom inlämningsuppgifter som skall utföras och lämnas in i tid enligt tidplan för den aktuella kursen.