

Studieplan 2014/2015

Bachelor i spillprogrammering

Studieprogramkode

BSP

Innledning

Spillprogrammering er et stort fagfelt som er relevant for mange bransjer. Dagens spillprogrammerere må først og fremst være gode programmerere med bred forståelse for teknologien som ligger bak krevende grafiske teknikker. Et godt dataspill må ha god ytelse selv med begrensede ressurser, som for eksempel en mobiltelefon.

Bachelor i spillprogrammering er et krevende, men spennende studieprogram! Studiet inneholder alle programmeringsemnene som inngår i en "standard programmeringsgrad", og inkluderer i tillegg emner i grafikk, spillprogrammering, kunstig intelligens, mobile enheter m.m. Ferdig utdannede kandidater med bachelor i spillprogrammering forventes å være både gode programmerere og ha evnen til å kommunisere med designere og kunstnere. Studieprogrammet krever deltakelse i mange gruppeoppgaver og presentasjoner.

Etter endt utdanning har du en solid programmeringsutdanning som gir tilgang til jobber i spill-selskaper og annen underholdningsindustri. Utdanningen gir deg også et godt grunnlag for å møte de behov som bedrifter har innenfor: systemer for e-læring, visualisering, simulering, interaktive webapplikasjoner og grafikkbaserte datasystemer. Dette gir deg gode muligheter til å skaffe deg en utviklende og spennende jobb innen fagområdet, og innen andre bransjer med behov for dyktige programmerere.

Mange av emnene undervises på engelsk og har et internasjonalt fokus. Innholdet i studieprogrammet følger internasjonale standarder for informatikk og spillprogrammering, noe som gjør at utdanningen er relevant også internasjonalt.

Studiets varighet, omfang og nivå

Studiet er en 3-årig laveregrads datautdanning som gir 180 studiepoeng fordelt over seks semestre, og der du tildeles graden Bachelor i spillprogrammering (engelsk: Bachelor of Game Programming). Studiet kvalifiserer til opptak ved IT-relaterte masterstudier i inn- og utland.

Forventet læringsutbytte

Etter fullført studie vil du ha evnen til å utvikle dataspill fra scratch eller bruke en spillmotor. Våre uteksaminerte studenter er i stand til å arbeide som en del av større team i utviklingen av interaktive applikasjoner og dataspill. Særlig vil du ha evnen til å implementere avansert grafikk, kunstig intelligens, nettverksbygging og interaksjon.

Spesifikke læringsutbytter inkluderer:

Kunnskap

- Generell kunnskap innen matematikk, algoritmer og problemløsning.
- Kunnskap om kommunikasjon og informasjonsteknologi brukt i dataspill.

- Kunnskap om Computer Graphics, kunstig intelligens, og mobile systemer som kjerneelementer i dataspill teknologi.
- En forståelse av de juridiske, sosiale og etiske konsekvensene av datateknologi og dataspill.
- Kandidaten kan gjøre rede for profesjonell arbeidsmetodikk for utvikling av dataspill.

Ferdigheter

- Evne til å bruke det du har lært til å løse praktiske problemer innen dataprogrammering og spillutvikling.
- Samarbeide i team for å utvikle og presentere løsninger på problemer både muntlig og skriftlig.
- Evne til å finne relevante kilder i tekst og på internett for å løse algoritmiske, designmessige og tekniske problemer.
- En forståelse av rollen til middleware og verktøy og evne til å bruke disse verktøyene i kombinasjon med personlig utviklede koder.
- Kandidaten behersker verktøy til støtte for utvikling dataspill.

Generell kompetanse

- Innsikt i akademiske kommunikasjonsformer og evne til å skrive rapporter på engelsk.
- Evne til å utvikle innovative oppgaveløsninger, med fokus på rapid prototyping.
- Forståelse av entrepenørskap og evne til å delta i oppstarten av bedrifter.
- Evne til å oppdatere egen kunnskap og fortsette livslang læring.

Sammen med evnene spesifikke for spillprogrammering er våre uteksaminerte studenter forventet å forstå rollen til datamaskiner og spill i moderne samfunn. Våre uteksaminerte studenter skal bidra til debatten om dataspills rolle i samfunnet og være i stand til å gjøre etisk begrunnede avgjørelser om karakteren og innholdet i spill og software de deltar i skapingen av.

I ditt avsluttende semester vil du utvikle et spill som en del av bacheloroppgaven. Dette prosjektet vil utgjøre en viktig del av din portefølje og CV. Prosjektet vil også få input fra profesjonelle spillutviklere og resultatene vil be vurdert av partnere innen industrien. Dette hjørnesteinsprosjektet vil bidra til å integrere alle emnene i bachelorgraden og tilby viktige erfaringer med gruppearbeid.

Målgruppe

Det stilles ikke krav til spesielle datakunnskaper på forhånd. Selvfølgelig passer studiet spesielt godt for deg som er genuint interessert i dataspill og utvikling av disse. Det understrekes likevel at studiet passer alle som tilfredsstillende opptakskravene og er motivert for å fordype seg i et spennende fagfelt som ligger i grenseland mellom informatikk og multimedieteknikk.

Elever fra videregående skole med motivasjon for fagfeltet er en klar målgruppe, men studiet passer også for den som etter noen år i yrkeslivet har fått interesse for utvikling av grafikk og interaktivitet.

Opptakskrav og rangering

Opptakskrav til studiet er [generell studiekompetanse](#) med fordypning i Matematikk R1 (2MX, 2MY eller 3MZ) eller Matematikk (S1 + S2) (se [Forskrift om opptak til høyere utdanning](#) § 4-3).

Søkere som mangler fordypningen i matematikk kan søke opptak under forutsetning av at man gjennomfører høgskolens [R1-kurs i matematikk](#) som starter noen uker før ordinær studiestart.

Studiets innhold, oppbygging og sammensetning

Som student i Bachelor i spillprogrammering vil du tilegne deg en generelle IT-kompetanse, som karakteriserer enhver dyktig programmerer. Det er viktig med en helhetlig forståelse for de IT-omgivelser et spill skal fungere innenfor, alt fra maskinvareforståelse og datanettverk, til fokus på sluttbrukeren. Studiet er derfor bygd opp med innslag av både grunnleggende IT-emner og spilltekniske emner. Den siste delen av studiet spisses mot spillprogrammering.

Studiet vil derfor ha spesiell fokus på:

- **Programmering** : Grunnleggende og språkuavhengige ferdigheter innen strukturert og objektorientert programmering.
- **Grafikk** : Kunnskap og teknikker innen 2D og 3D grafisk.
- **Kunstig intelligens** : Forstå hvordan datamaskiner kontroll agenter i virtuelle verdener.
- **Mobile enheter** : Mobile enheter er den raskest voksende delen av spillutvikling
- **Parallel Programming** : Utnytte full effekt av moderne CPUer og GPUer

Prosjektarbeid er en utbredt arbeidsform, og studiet avsluttes med et større utviklingsoppdrag (bacheloroppgaven), ofte gitt av en næringslivsbedrift. Høgskolen tilbyr deg meget gode arbeidsforhold med moderne laboratorier tilpasset behovene i de enkelte emner. Du vil møte forelesere i et høykompetent fagmiljø med et klart hovedfokus på undervisning. I tillegg vil du involveres i forskningsaktiviteter i regi av avdelingens professorer. Du vil oppleve et inspirerende og aktivt studiemiljø med studenter fra forskjellige IT- og medieutdanninger.

Enkelte emner er felles grunnlagsfag innen informatikk og realfag. Dette gjelder bl.a. datatekniske emner som Datamaskinarkitektur og Operativsystemer, som gir forståelse for den underliggende teknologiske plattformen de ulike systemene kjøres på. Programmeringsferdighetene bygges gradvis opp gjennom hele studiet i emnene Grunnleggende programmering, Objektorientert programmering og Algoritmiske metoder. Andre emner er spillspesifikke. Eksempler her er Spilldesign, Grafikkprogrammering, Spillprogrammering og Kunstig intelligens.

Emnebeskrivelse

For hvert av emnene som står i tabellen under er det utarbeidet en detaljert emnebeskrivelse. Denne gir en beskrivelse av læringsutbytte og innhold i emnet. Av denne fremgår også om emnet bygger på bestemte forkunnskaper, som for eksempel emner som er kjørt tidligere i studiet.

Arbeids- og undervisningsformer

Det er en uttalt målsetning at vi ønsker å gi deg gode holdninger til videre læring etter endt studium. Derfor vil du i studiet møte et mangfold av ulike undervisnings- og arbeidsformer: Forelesninger, individuelle lab-øvinger, gruppeoppgaver og utviklingsorienterte prosjektarbeider.

I tilknytning til dette vil studentene også erfare ulike vurderingsformer som skriftlige dagseksamener, prosjekt karakterer, mappevurderinger og kombinasjoner av disse. Detaljert informasjon om arbeids-, undervisnings- og vurderingsformer finnes i emnebeskrivelsen for det enkelte emne.

Sensorordning

Det benyttes delvis ekstern sensor gjennom studiet, avhengig av vurderingsformen i de respektive emnene. Den eksterne sensoren brukes både til sensurering av eksamensbesvarelser, samt i noe grad som tilsyn for å sikre et emnes faglige nivå og innhold.

Internasjonalisering

Studentene kan reise til utlandet i 4.semester forutsatt at man finner et studiested som dekker emnene Operativsystemer og Systemutvikling. Kontakt [internasjonalt kontor ved HiG](#) for konkret informasjon, hjelp og rådgivning. Studiet ved HiG er også meget godt egnet som grunnlag for videre mastergradsstudier innen data i utlandet.

Et utvalg emner i studieprogrammet undervises på engelsk.

Klar for publisering

Ja

Godkjenning

Studieprogrammet ble vedtatt opprettet i sak STY 84/08.

Studieplan godkjent av Studienemnda ved Høgskolen i Gjøvik i mars 2012.

Utdanningsnivå

Bachelorgrad

Studiekode ved Samordnet Opptak (SO-kode)

207 673

Bachelor i spillprogrammering, 1. studieår 2014/2015

Emnekode	Emnets navn	O/V *)	Studiepoeng pr. semester						
			S1(H)	S2(V)	S3(H)	S4(V)	S5(H)	S6(V)	
IMT1361	<u>Spilldesign</u>	O	10						
REA1101	<u>Matematikk for informatikkfag</u>	O	10						
IMT1031	<u>Grunnleggende programmering</u>	O	10						
IMT1082	<u>Objekt-orientert programmering</u>	O		10					
IMT2431	<u>Datakommunikasjon og nettverkssikkerhet</u>	O		10					
REA2061	<u>Matematikk for spillprogrammering</u>	O		10					
Sum:			30	30	0	0	0	0	0

*) O - Obligatorisk emne, V - Valgbare emne

Bachelor i spillprogrammering, 2. studieår 2015/2016

Emnekode	Emnets navn	O/V *)	Studiepoeng pr. semester						
			S1(H)	S2(V)	S3(H)	S4(V)	S5(H)	S6(V)	
IMT2531	<u>Grafikkprogrammering</u>	O			10				
IMT2021	<u>Algoritmiske metoder</u>	O			10				
IMT2571	<u>Datamodellering og databasesystemer</u>	O			10				
IMT2581	<u>Rask prototyping og innovasjon</u>	O			2,5	2,5			
IMT2282	<u>Operativsystemer</u>	O				10			
IMT3591	<u>Kunstig intelligens</u>	O				10			
IMT2243	<u>Systemutvikling</u>	O				10			
Sum:			0	0	32,5	32,5	0	0	

*) O - Obligatorisk emne, V - Valgbare emne

Bachelor i spillprogrammering, 3. studieår 2016/2017

Emnekode	Emnets navn	O/V *)	Studiepoeng pr. semester					
			S1(H)	S2(V)	S3(H)	S4(V)	S5(H)	S6(V)
IMT3601	<u>Spillprogrammering</u>	O					10	
IMT3662	<u>Mobile Development Theory</u>	O					5	
	<u>Valgemne, 10 ECTS</u>	V					10	
	<u>Valgemne, 10 st.p.</u>	V						10
IMT3912	<u>Bacheloroppgave</u>	O						20
Sum:			0	0	0	0	25	30

*) O - Obligatorisk emne, V - Valgbare emne

Valgemner

Emnekode	Emnets navn	O/V *)	Studiepoeng pr. semester	
			S5(H)	S6(V)
IMT3102	<u>Objektorientert systemutvikling</u>	V	10	
IMT3281	<u>Applikasjonsutvikling</u>	V	10	
IMT3861	<u>Stormaskiner</u>	V	10	
IMT3672	<u>Mobile Development Project</u>	V	5	
IMT3801	<u>Multi-threaded Programming</u>	V	5	
IMT2291	<u>WWW-Teknologi</u>	V		10
IMT3511	<u>Discrete Mathematics</u>	V	10	10
IMT3612	<u>GPU-programmering</u>	V		5
IMT3602	<u>Professional Programming</u>	V		5
Sum:			0	0

*) O - Obligatorisk emne, V - Valgbare emne

Emneoversikt

IMT1361 Spilldesign - 2014-2015

Emnekode:

IMT1361

Emnenavn:

Spilldesign

Faglig nivå:

Bachelor (syklus 1)

Studiepoeng:

10

Varighet:

Høst

Språk:

Engelsk

Forventet læringsutbytte:

Kunnskap :

- Forstå spillmekanikker og deres interaksjon
- Forstå prosessen knyttet til utviklingen av spill og hvordan design bidrar til en slik prosess

Ferdigheter:

- Diskutere prosesser knyttet til spilldesign ved hjelp av korrekt terminologi
- Gjennomarbeide utviklingen av en idé fra spillkonsept til regler og implementering

Generell kompetanse:

- Arbeide mer effektivt i grupper
- Studenten skal kjenne til grunnleggende metoder innen nytenking og innovasjon.

Emnets temaer:

Emnene dekket er varierte, men inkluderer

- Spilldesignprosess
- Definisjoner av games, puzzles, toys og play
- Spillermotivasjon
- Spillmekanikker
- Spillbalanse
- Fortelling- og karakterdesign
- Brukergrensesnittsdesign
- Kreativitet i grupper
- Dokumentasjon

Pedagogiske metoder:

Forelesninger

Oppgaveløsning

Pedagogiske metoder (fritekst):

Emnet vil hente fra studentenes egne erfaringer med spill og utvikle en verdsettelse for designprosessen ved å kreve at studenten designer innovative spill innen begrensninger.

Vurderingsformer:

Oppgaveløsning

Skriftlig eksamen, 4 timer

Vurderingsformer:

- Skriftlig eksamen, 4 timer (teller 40%)
- Fire oppgaveløsninger (teller 60%)

Karakterskala:

Bokstavkarakterer, A (best) - F (ikke bestått)

Sensorordning:

Internal examiner, together with external examiner once every three years, next time in 2016.

Utsatt eksamen (tidl. kontinuasjon):

Ordinær kontinuasjon for skriftlig eksamen

Tillatte hjelpemidler:**Obligatoriske arbeidskrav:**

Studenten skal ha deltatt i 3IKK (3-timers innovasjons- og kreativitetskurs), undervisning og gruppeøvelser

Ansvarlig avdeling:

Avdeling for informatikk og medieteknikk

Emneansvarlig kobling:

[Simon J R McCallum](#)

Emneansvarlig:

Associate Professor Simon McCallum

Læremidler:

- Jesse Schell, *The Art of Game Design: A book of lenses* (2008)
- (anbefalt) Katie Salen and Eric Zimmerman, *Rules of Play, Game Design Fundamentals* (2004)

Supplerende opplysninger:

I tilfelle færre enn 5 studenter melder seg opp, kan emnets form endre seg som en følge av klassestørrelsen.

Klar for publisering:

Ja

Emneside (URL):

[Additional course information](#)

REA1101 Matematikk for informatikkfag - 2014-2015

Emnekode:

REA1101

Emnenavn:

Matematikk for informatikkfag

Faglig nivå:

Bachelor (syklus 1)

Studiepoeng:

10

Varighet:

Høst

Språk:

Norsk

Forventet læringsutbytte:

Emnet skal gi studentene kunnskap om matematikk som et viktig verktøy i informatikkfaglig problemløsning, samt danne grunnlaget for videre spesialisering i matematikk og informatikk. Emnet vektlegger anvendelser.

Kunnskap :

- Opparbeide et faglig grunnlag og en metodisk forståelse i matematikk som andre emner kan bygge videre på
- Forstå matematikkens betydning i informatikkfaget og i egen utdanning
- Identifisere sammenhenger mellom matematikk og informatikkfaglige anvendelser
- Tilegne seg gode kunnskaper i matematikk som grunnlag for livslang læring
- Kjenne til muligheter og begrensninger i forskjellige typer matematiske dataverktøy.

Emnet skal gi dybdekunnskap i områdene logikk og diskret matematikk.

Ferdigheter:

- Bruke et relevant matematisk symbol- og formelapparat
- Bruke matematiske metoder
- Videreutvikle evne til å tenke og resonere matematisk

Ferdighetene skal utvikles gjennom anvendelser på de ulike kunnskapsområdene.

Generell kompetanse:

- Kunne identifisere sammenhenger mellom matematikk og eget informatikkfag
- Kan kommunisere i, med og om matematikk
- Forstå og anvende engelsk faglitteratur i matematikk.

Emnets temaer:

- Tallteori (faktorisering og Euklids algoritme)
- Matriser
- Logikk (utsagnslogikk og predikatlogikk)
- Bevismetoder
- Mengdelære
- Relasjon- og funksjonslære
- Enumerativ kombinatorikk
- Grafer og trær
- Automater og formelle språk

Pedagogiske metoder:

Forelesninger

Obligatoriske oppgaver

Oppgaveløsning

Vurderingsformer:

Mappevurdering (utfyllende opplysning i tekstfelt)

Skriftlig eksamen, 4 timer

Vurderingsformer:

- Mappevurdering (teller 40 %)
- Skriftlig eksamen, 4 timer (teller 60 %)
- Hver av delene må bestås separat.

Mappen består av 4 individuelle prøver. Karaktersettingen baseres på en sum av poeng på prøvene. Klage på karakter på mappen vil kun gjelde hele mappen.

Karakterskala:

Bokstavkarakterer, A (best) - F (ikke bestått)

Sensorordning:

Sensureres av intern sensor (emnelærer). Ekstern sensor benyttes periodisk (hvert 3-4 år) til retting og til utarbeiding av eksamensoppgaver. Neste gang: 2016.

Utsatt eksamen (tidl. kontinuasjon):

Det arrangeres egen kontinuasjonseksamen for den skriftlige eksamenen.

Mappekarakteren kan ikke kontinueres, men må tas i sin helhet ved neste ordinære avvikling av emnet.

Tillatte hjelpemidler:**Tillatte hjelpemidler (gjelder kun skriftlig eksamen):**

Godkjent kalkulator som ikke kan kommunisere med andre

Obligatoriske arbeidskrav:

Ingen

Ansvarlig avdeling:

Avdeling for teknologi, økonomi og ledelse

Emneansvarlig kobling:

[Bernt Tore Jensen](#)

Emneansvarlig:

Førsteamanuensis Bernt Tore Jensen

Læremidler:

Richard Johnsonbaugh: Discrete Mathematics, 6th ed. Pearson Prentice Hall.

Stoff som blir lagt ut i Fronter er også pensum.

Klar for publisering:

Ja

Emneside (URL):

<http://www.hig.no/ing/allmennfag/emnesider/rea1101>

IMT1031 Grunnleggende programmering - 2014-2015

Emnekode:

IMT1031

Emnenavn:

Grunnleggende programmering

Faglig nivå:

Bachelor (syklus 1)

Studiepoeng:

10

Varighet:

Høst

Språk:

Norsk

Forventet læringsutbytte:

Etter fullført emne forventes det at studenten skal:

Kunnskaper:

- Lese og forklare grunnleggende C++ syntaks.
- Analysere problemet for enklere programmeringsoppgaver.
- Finne og skrive algoritmen for en løsning av et slikt problem.
- Finne frem til en egnet/passende datastrukturer for et dataprogram, primært inneholdende arrayer/tabeller.

Ferdigheter:

- Bruke et utviklingsverktøy inneholdende en C++-kompilator.
- Beherske og bruke grunnleggende C++ syntaks.
- Skrive programkode som er implementasjon/realisering av en selvfunnet eller allerede kjent algoritme.
- Sette seg inn i og endre/modifisere/utvide eksisterende programkode.
- Opprette og behandle enklere datastrukturer, bestående av arrayer/tabeller.

Generell kompetanse:

- Arbeide systematisk, strukturert og målrettet for å løse et (programmerings)problem.
- Være seg bevisst betydningen av praktisk egeninnsats ("hands on") som grunnlag for veien til ny kunnskap og ferdighet.

Emnets temaer:

Problemløsning/programmering:

- Skrittvis forfining
- Algoritmer
- Pseudokode

Innføring i språkmekanismer i C++, som:

- Programstruktur og uttrykk
- Datatyper, variabler, tekster og konstanter
- Operatører
- Kontrollsetninger (betingelser og løkker)
- Strukturer
- Funksjoner og parametre
- Tabeller/arrayer
- Klasser og objekter

Bruk av biblioteksfunksjoner:

- Filer og I/O (streams)
- Strengbehandling

Pedagogiske metoder:

Forelesninger

Obligatoriske oppgaver

Oppgaveløsning

Vurderingsformer:

Skriftlig eksamen, 4 timer

Karakterskala:

Bokstavkarakterer, A (best) - F (ikke bestått)

Sensorordning:

Vurderes av intern og ekstern sensor.

Utsatt eksamen (tidl. kontinuasjon):

Ordinær kontinuasjon

Tillatte hjelpemidler:**Tillatte hjelpemidler (gjelder kun skriftlig eksamen):**

Alle trykte og skrevne

Obligatoriske arbeidskrav:

4 av 5 obliger må være godkjent av fagassistent. Oblig nr.1 må være en av de fire. Klart mangelfullt arbeid, ikke selvstendig eget arbeid eller innleveringsfrist som ikke overholdes regnes som ikke-levert.

Ansvarlig avdeling:

Avdeling for informatikk og medieteknikk

Emneansvarlig kobling:

[Frode Haug](#)

Emneansvarlig:

Høgskolelektor Frode Haug

Læremidler:

Lafare, Robert. (2002). Object-Oriented Programming in C++. Indianapolis, IN: SAMS.
Faglærer. Kompendium. Gjøvik: HiG.

Supplerende opplysninger:

Emnet overlapper 100% med IMT1241 Grunnleggende programmering i Java

Klar for publisering:

Ja

Emneside (URL):

<http://www.hig.no/imt/emnesider/imt1031>

IMT1082 Objekt-orientert programmering - 2014-2015

Emnekode:

IMT1082

Emnenavn:

Objekt-orientert programmering

Faglig nivå:

Bachelor (syklus 1)

Studiepoeng:

10

Varighet:

Vår

Språk:

Norsk

Anbefalt forkunnskap:

- IMT1031 - Grunnleggende programmering

Forventet læringsutbytte:

Etter fullført emne forventes det at studenten skal:

Kunnskaper:

- Lese og forklare mer avansert C++ syntaks.
- Forklare og bruke objekt-orientert metode/tankegang.
- Finne frem til en egnet/passende datastrukturer for noe større dataprogram.
- Forklare bruken av et mindre programmeringsbibliotek (verktøykasse).
- Utvikle et program (som prosjektarbeid) bestående av en eller flere ulike filer.
- Forståelse for kvalitetsaspekter ved utvikling og vedlikehold av programvare.

Ferdigheter:

- Beherske og bruke mer avansert C++ syntaks.
- Løse programmeringsoppgaver med objekt-orientert metode/tankegang.
- Bruke og beherske et programmeringsbibliotek.
- Finne frem til, opprette og behandle mer avanserte datastrukturer, primært bestående av lister og arrayer/tabeller.
- Beherske verktøy for versjonskontroll, kodeanalyse og testing.

Generell kompetanse:

- Samarbeide med andre personer i et prosjekt.
- Analysere, planlegge og gjennomføre et noe større arbeide (prosjekt).
- Forholde seg til og overholde tidsfrister.

Emnets temaer:

- Prinsippene for objekt-orientering
- Innføring i språkmekanismer i C++, som:
 - Klasser og objekter (repetisjon)
 - Utvidelse av operatorers betydning (overloading)
 - Arving av egenskaper
 - Pekere
 - Dynamisk allokering
 - Lister
 - Virtuelle funksjoner og sen binding
- Større program (applikasjon) bestående av flere filer
- Verktøy for versjonskontroll, kodeanalyse og testing

Pedagogiske metoder:

Forelesninger
Obligatoriske oppgaver
Oppgaveløsning
Prosjektarbeid

Vurderingsformer:

Skriftlig eksamen, 4 timer

Karakterskala:

Bokstavkarakterer, A (best) - F (ikke bestått)

Sensorordning:

Vurderes av intern og ekstern sensor.

Utsatt eksamen (tidl. kontinuasjon):

Ordinær kontinuasjon

Tillatte hjelpemidler:**Tillatte hjelpemidler (gjelder kun skriftlig eksamen):**

Alle trykte og skrevne

Obligatoriske arbeidskrav:

2 av 3 obliger og prosjektoppgave må være godkjent av fagassistent. Klart mangelfullt arbeid, ikke selvstendig eget arbeid eller innleveringsfrist som ikke overholdes regnes som ikke-levert.

De to obligene må være innlevert før man kan bli med i en gruppe og starte på prosjektoppgaven.

Det kreves aktiv deltagelse i prosjektet for å få dette godkjent. Gruppedeltagerne må undertegne på at alle har vært aktive/deltagende i gruppearbeidet.

I tvilstilfeller kan det bli gjennomført muntlig høring med enkeltstudenter for at disse skal få prosjektet godkjent.

Ansvarlig avdeling:

Avdeling for informatikk og medieteknikk

Emneansvarlig kobling:

[Frode Haug](#)

Emneansvarlig:

Høgskolelektor Frode Haug

Læremidler:

Lafare, Robert. (2002). Object-Oriented Programming in C++. Indianapolis, IN: SAMS
Faglærer. Kompendium. Gjøvik: HiG

Klar for publisering:

Ja

Emneside (URL):

<http://www.hig.no/imt/in/emnesider/imt1082>

IMT2431 Datakommunikasjon og nettverkssikkerhet - 2014-2015

Emnekode:

IMT2431

Emnenavn:

Datakommunikasjon og nettverkssikkerhet

Faglig nivå:

Bachelor (syklus 1)

Studiepoeng:

10

Varighet:

Vår

Språk:

Engelsk

Anbefalt forkunnskap:

- IMT1031-Grunnleggende programmering
- REA1101- Matematikk for informatikkfag

Forventet læringsutbytte:

Se engelsk versjon

Emnets temaer:

Se engelsk versjon

Pedagogiske metoder:

Forelesninger

Lab.øvelser

Oppgaveløsning

Vurderingsformer:

Annet

Vurderingsformer:

Se engelsk versjon

Karakterskala:

Bokstavkarakterer, A (best) - F (ikke bestått)

Sensorordning:

Se engelsk versjon

Utsatt eksamen (tidl. kontinuasjon):

Se engelsk versjon

Tillatte hjelpemidler:**Tillatte hjelpemidler (gjelder kun skriftlig eksamen):**

Ingen

Obligatoriske arbeidskrav:

Ingen

Ansvarlig avdeling:

Avdeling for informatikk og medieteknikk

Emneansvarlig kobling:

[Thomas Kemmerich](#)

Emneansvarlig:

Førsteamanuensis Thomas Kemmerich

Læremidler:

Kurose, J. and Ross, K. W. (2007): Computer Networking: A Top-Down Approach, fourth edition. Addison-Wesley (ikke obligatorisk)

CISCO Netacadamy læremidler

Utdelte artikler.

Erstatter:

IMT3371

Klar for publisering:

Ja

Emneside (URL):

<http://www.hig.no/imt/in/emnesider/imt2431>

REA2061 Matematikk for spillprogrammering - 2014-2015

Emnekode:

REA2061

Emnenavn:

Matematikk for spillprogrammering

Faglig nivå:

Bachelor (syklus 1)

Studiepoeng:

10

Varighet:

Vår

Språk:

Engelsk

Anbefalt forkunnskap:

REA1101 Matematikk for informatikkfag

Forventet læringsutbytte:

Etter fullført kurs så skal studentene ha kunnskaper om:

- Andvendelser av matematisk logikk
- Algoritmer for veisøk
- Matematikken som brukes I 3d-grafikk
- Elementær mekanikk for spill
- Rollen til matematikk I spillutvikling

Ferdigheter i:

- Lage matriser for transformasjoner I tre dimensjoner
- Løse skjæringsproblemer for banebevegelser
- Lage løsninger for veisøk
- Analysere spill ved hjelp av sannsynlighetsregning
- Overføre matematiske beskrivelser til programkode

Generell kompetanse i:

- Generell logisk og matematisk resonnering
- Problemløsning og rigorøse beskrivelser av løsninger
- Generell programmeringsevne
- Skriftlig og muntlig kommunikasjon på engelsk

Emnets temaer:

- Logikk
 - Logiske gåter
 - Introduksjon til logiske programmeringspråk
 - Parametrisk logikk
 - Bitvis logikk
- Sannsynlighetsregning
 - Elementær sannsynlighetsregning og telling
 - Betinget sannsynlighet
 - Analyse av spill ved hjelp av Markov-kjeder
 - Forventningsverdi
- Veisøk ved hjelp av A* algoritmene
- Tredimensjonal geometri for 3d-grafikk
 - Transformasjoner, homogene koordinater.
 - Transformasjoner I 3d-grafikk
 - Komplekse tall og kvaternioner
 - Interpolasjon
 - Parametrisering av kurver og flater
 - Ray tracing
- Mekanikk
 - Baner og bevegelseslikninger
 - Elastiske og uelastiske kollisjoner, kollisjonsdeteksjon
 - Invers kinematikk

Pedagogiske metoder:

Forelesninger
Obligatoriske oppgaver
Oppgaveløsning

Vurderingsformer:

Skriftlig eksamen, 5 timer

Karakterskala:

Bokstavkarakterer, A (best) - F (ikke bestått)

Sensorordning:

Internal examiner, together with external examiner once every three years, next time in 2016.

Utsatt eksamen (tidl. kontinuasjon):

Ordinær kontinuasjon

Tillatte hjelpemidler:**Tillatte hjelpemidler (gjelder kun skriftlig eksamen):**

Alle trykte og skrevne hjelpemidler.

Obligatoriske arbeidskrav:

Inntil 5 obligatoriske innleveringer

Ansvarlig avdeling:

Avdeling for informatikk og medieteknikk

Emneansvarlig:

Førsteamanuensis Bernt Tore Jensen

Læremidler:

Utdelte kopier og notater

Klar for publisering:

Ja

IMT2531 Grafikkprogrammering - 2015-2016

Emnekode:

IMT2531

Emnenavn:

Grafikkprogrammering

Faglig nivå:

Bachelor (syklus 1)

Studiepoeng:

10

Varighet:

Høst

Språk:

Engelsk

Anbefalt forkunnskap:

- IMT1031 Grunnleggende programmering
- REA2061 Matematikk for spillprogrammering

Forventet læringsutbytte:

Etter fullført emne vil studentene være i stand til å:

Kunnskaper

- Kunne gjøre rede for og beskrive komponentene til graphics pipeline.
- Beskrive ray tracing-prosessen for å lage et bilde.
- Forklare de fundamentale aspektene ved animasjon med hensyn til programmering av grafikk.

Ferdigheter

- Skape 2D prosessuell animasjon.
- Manipulere 3D-modeller med nedlasting, lagring og skjermbasert display.
- Skape og manipulere belysning i en 3D-setting
- Bruke OpenGL for gjengivelse av 3D-miljø

Generell kompetanse

- Muntlig presentere en løsning til ett definert problem, og besvare spørsmål om løsningen.
- Lese og sammenfatte akademisk materiale fra forskjellige online kilder.
- Forbedret evne til å utvikle software
- “Reinforce” versjonskontroll og statisk kodeanalyse

Emnets temaer:

- 2D grafikk
- Animasjon
- 3D Graphics Pipeline
- Data representation for graphics
- Lighting and Textures
- Vertex buffer objects og Pixel buffer objects
- Håndtering av graphical assets
- Avansert surface descriptions inkludert normal mapping
- Ray Tracing
- WebGL
- Skygger og refleksjoner
- Kode profiling

Pedagogiske metoder:

Forelesninger
Oppgaveløsning

Pedagogiske metoder (fritekst):

Studentene vil jobbe i C++ ved bruk av OpenGL, i et problembasert læringsperspektiv.

Vurderingsformer:

Hjemmeeksamen, 72 timer
Vurdering av prosjekt(er)

Vurderingsformer:

Kurset vil bli evaluert med 40 % for to interne prosjekt og 60 % for tredagers hjemmeeksamen som vil bli avsluttet med en muntlig presentasjon og spørsmål og svar

Karakterskala:

Bokstavkarakterer, A (best) - F (ikke bestått)

Sensorordning:

Internal examiner, together with external examiner once every three years, next time in 2016.

Utsatt eksamen (tidl. kontinuasjon):

Ordinær kontinuasjon.

Tillatte hjelpemidler:**Ansvarlig avdeling:**

Avdeling for informatikk og medieteknikk

Emneansvarlig kobling:

[Simon J R McCallum](#)

Emneansvarlig:

Associate Professor Simon McCallum

Læremidler:

Kilder online pluss anbefalte tekster:

- Anton's OpenGL 4 Tutorials [Kindle Edition]
- OpenGL superbible : comprehensive tutorial and reference, Richard S. Wright, 5th Ed.

Supplerende opplysninger:

I tilfelle færre enn 5 studenter melder seg opp til kurset kan kursets form endre seg som en følge av klassestørrelsen.

Klar for publisering:

Ja

Emneside (URL):

[Graphics programming](#)

IMT2021 Algoritmiske metoder - 2015-2016

Emnekode:

IMT2021

Emnenavn:

Algoritmiske metoder

Faglig nivå:

Bachelor (syklus 1)

Studiepoeng:

10

Varighet:

Høst

Språk:

Norsk

Anbefalt forkunnskap:

- IMT1082 - Objekt-orientert programmering
- REA1101 - Matematikk for informatikkfag eller REA2091 Matematikk 2 for data

Forventet læringsutbytte:

Kunnskaper:

- Bli kjent med, kunne forklare, anvende og i noe grad kunne omskrive en del standard algoritmer for bl.a. sortering, søking og grafhåndtering.
- Beskrive og forklare ulike datastrukturer (arrayer/tabeller, lenkede lister, køer, stakker, trær og grafer).
- Analysere avanserte og kompliserte (ikke-trivielle) problemstillinger, og finne algoritmen for å løse disse.
- Anvende rekursiv tankegang/metode ved problemløsning og programmering.
- Bruke abstraksjon ved konstruksjon av programmer.

Ferdigheter:

- Skrive pålitelige og effektive/raske dataprogrammer.
- Skrive programkoden som løser avanserte og kompliserte problemstillinger.
- Håndtere avanserte datastrukturer (med særlig vekt på trær og grafer).

Generell kompetanse:

- Har evnen til å tenke over og løse avanserte og kompliserte problemer.
- Finne/spore opp annen/nyere kunnskap (her: algoritmer), resultater og forskning innen fagfeltet.

Emnets temaer:

Teknikker og algoritmer:

- Objekt-orientering
- Abstrakte datatyper
- Rekursjon
- Søking
- Sortering
- Hashing
- Komprimering

Datastrukturer:

- Tabeller/arrayer
- Kø
- Stakk
- Pekere og dynamisk allokering
- Lister
- Trær
- Grafer (connectivity, vekting, rettet)
- Nettverksflyt

Effektivitet:

- Kompleksitet og O-notasjon
- Tids- og plassforbruk

Pedagogiske metoder:

Forelesninger

Oppgaveløsning

Veiledning

Vurderingsformer:

Skriftlig eksamen, 5 timer

Karakterskala:

Bokstavkarakterer, A (best) - F (ikke bestått)

Sensorordning:

Vurderes av intern og ekstern sensor.

Utsatt eksamen (tidl. kontinuasjon):

Kontinuasjon/utsatt eksamen august 2016.

Tillatte hjelpemidler:**Tillatte hjelpemidler (gjelder kun skriftlig eksamen):**

Alle trykte og skrevne

Ansvarlig avdeling:

Avdeling for informatikk og medieteknikk

Emneansvarlig kobling:

[Frode Haug](#)

Emneansvarlig:

Høgskolelektor Frode Haug

Læremidler:

Algorithms in C++, Robert Sedgewick, Addison-Wesley Publishing Company

Faglærer. Kompendium. Gjøvik: HiG.

Faglærer. Annet utdelt litteratur/artikler/notater. Gjøvik: HiG.

Klar for publisering:

Ja

Emneside (URL):

<http://www.hig.no/imt/emnesider/imt2021>

IMT2571 Datamodellering og databasesystemer - 2015-2016

Emnekode:

IMT2571

Emnenavn:

Datamodellering og databasesystemer

Faglig nivå:

Bachelor (syklus 1)

Studiepoeng:

10

Varighet:

Høst

Språk:

Norsk, alternativt engelsk

Anbefalt forkunnskap:

IMT1031 Grunnleggende programmering og IMT1082 Objektorientert programmering, eller IMT1241 Grunnleggende programmering i Java

Forventet læringsutbytte:

Studenten kan gjøre rede for

- databasers funksjoner og plass i applikasjoner og systemløsninger
- databasehåndteringssystemer, deres rolle og oppgaver
- relasjonsdatabaser, deres fundament og egenskaper
- andre typer databasehåndteringssystemer (NOSQL)
- strukturering og administrasjon av semistrukturerte data (XML)

Studenten har ferdigheter

- til å vurdere bruken av relasjonsdatabaser, NOSQL databaser og XML i konkrete applikasjoner og systemløsninger
- til å utvikle og vurdere funksjonelle og effektive konseptuelle modeller - og tilhørende logiske relasjonsdatamodeller - for konkrete anvendelser
- til å konstruere konkrete relasjonsdatabaseløsninger - og vurdere hensiktsmessig fysisk struktur - basert på de konseptuelle og logiske modeller
- til å bruke SQL for å sette inn, spørre etter og modifisere databasedata
- til å utvikle applikasjoner som henter og lagrer data i databaser
- til å gjøre bruk av XML-teknologier i lagring og prosessering av semistrukturerte data

Studenten har generell kompetanse i å utvikle abstrakte modeller og løsninger for å løse konkrete problemstillinger

Studenten har generell forståelse for alternative måter å lagre og håndtere digitale data på.

Emnets temaer:

- Databaser og databasehåndteringssystemer.
- Utvikling og testing av databaseapplikasjoner.
- Grunnleggende innføring i konseptuell datamodellering.
- Relasjonsmodellen, relasjonsalgebra og SQL.
- Databasekonstruksjon.
- Normalisering av relasjonsdata.
- Queryutføring.
- Dataintegritet.
- Transaksjonshåndtering.
- Lagring og indeksering av databasedata.
- Sikring mot misbruk og uautorisert tilgang.
- NOSQL databaser.
- XML data, XML DOM, XPath og XML-skjema.
- Transformasjon av data mellom ulike formater.

Pedagogiske metoder:

Forelesninger

Lab.øvelser

Obligatoriske oppgaver

Vurderingsformer:

Skriftlig eksamen, 5 timer

Karakterskala:

Bokstavkarakterer, A (best) - F (ikke bestått)

Sensorordning:

Ekstern og intern sensor sensurerer alle eksamensbesvarelser.

Utsatt eksamen (tidl. kontinuasjon):

Kontinuasjon/utsatt eksamen august 2016.

Tillatte hjelpemidler:**Obligatoriske arbeidskrav:**

5 av 6 obligatoriske oppgaver må være godkjent.

Ansvarlig avdeling:

Avdeling for informatikk og medieteknikk

Emneansvarlig kobling:

[Rune Hjelsvold](#)

Emneansvarlig:

Professor Rune Hjelsvold

Læremidler:

Bøker:

- T. Connolly & C. Begg, Database Systems: A Practical Approach to Design, Implementation, and Management
5th Edition, Addison Wesley, 2010, ISBN-10: 0-321-52306-7

Annet:

- Web-ressurser (blir oppgitt ved starten av kurset)

Supplerende opplysninger:

Overlapper 90% med IMT2261 Informasjonsstrukturer og databaser

Klar for publisering:

Ja

IMT2581 Rask prototyping og innovasjon - 2015-2016

Emnekode:

IMT2581

Emnenavn:

Rask prototyping og innovasjon

Faglig nivå:

Bachelor (syklus 1)

Studiepoeng:

5

Varighet:

Høst og vår

Varighet (fritekst):

Et helt år, fra august til juni

Språk:

Engelsk

Anbefalt forkunnskap:

- IMT1361 Spilldesign
- IMT1031 Grunnleggende Programmering

Forventet læringsutbytte:

Etter fullført emne vil studentene inneha følgende:

Kunnskaper

- Forstå prosessen knyttet til rapid prototyping gitt alvorlige tidsbegrensninger
- Forstå minst to forskjellige rapid prototypingverktøy
- Gjenkjenne situasjoner eller adferd som hindrer innovasjon

Ferdigheter

- Være i stand til å raskt analysere et problem og generere innovative løsninger, som kan bli prototyper.
- Være i stand til å planlegge utviklingen av en prototype innen begrenset tid
- Være i stand til å velge funksjoner som kan implementeres raskt

- Være i stand til å presentere resultatene fra en prototyperingssesjon muntlig
- Være i stand til å utføre en after action review av innovasjon- og prototypingprosessen for å identifisere styrker og svakheter ved innovasjonsprosessene

Generell kompetanse

- Forbedring av evnen til å arbeide i et mangfoldig team
- Mer trygghet til evnen å utarbeide innovativt innhold

- Forstå verdien av andre disipliner i utviklingen av innovative løsninger

Emnets temaer:

Emnene inkluderer, men er ikke begrenset til:

- Softwareinnovasjon
 - Støtte av softwareinnovasjon
 - Identifisere av innovasjon av høy verdi
 - Avkastning på investeringer
- Rapid prototypingsverktøy
- Prinsippene til rapid prototyping
 - Kommunikasjon
 - Organisasjon
 - Forberedelse
- GameJams / idea24plus -idègenerering og prototyping
- Prototyping i kontekst
 - Value chains
 - Få innovasjon til markedet
- Gjennomgang og analyse av intense utviklingscykluser
 - Post mortems
 - After action review

Pedagogiske metoder:

Forelesninger

Gruppearbeid

Prosjektarbeid

Veiledning

Pedagogiske metoder (fritekst):

Se engelsk versjon

Vurderingsformer:

Muntlig, gruppe

Vurdering av prosjekt(er)

Vurderingsformer:

Se engelsk versjon

Karakterskala:

Bestått/Ikke bestått

Sensorordning:

Se engelsk versjon

Utsatt eksamen (tidl. kontinuasjon):

Se engelsk versjon

Tillatte hjelpemidler:**Tillatte hjelpemidler (gjelder kun skriftlig eksamen):**

Se engelsk versjon

Obligatoriske arbeidskrav:

Se engelsk versjon

Ansvarlig avdeling:

Avdeling for informatikk og medieteknikk

Emneansvarlig:

Associate professor Simon McCallum

Læremidler:

Se engelsk versjon

Klar for publisering:

Ja

IMT2282 Operativsystemer - 2015-2016

Emnekode:

IMT2282

Emnenavn:

Operativsystemer

Faglig nivå:

Bachelor (syklus 1)

Studiepoeng:

10

Varighet:

Vår

Språk:

Norsk

Anbefalt forkunnskap:

- IMT2021 - Algoritmiske metoder

Forventet læringsutbytte:

Kunnskap

- Kandidaten kan gjøre rede for hvordan lagdeling/abstraksjon benyttes innenfor datamaskinarkitektur og operativsystemer for å skape forenklede og ryddige grensesnitt
- Kandidaten kan gjøre rede for hvordan operativsystemer styrer datamaskinens fysiske og logiske ressurser med tanke på optimal utnyttelse
- Kandidaten kan gjøre rede for hvordan sikkerhetsmekanismene fungerer og er implementert i moderne operativsystemer

Ferdigheter

- Kandidaten kan utnytte mulighetene moderne operativsystemer (og tilhørende standardbiblioteker) tilbyr for å parallellisere og synkronisere dataprogrammer både ved bruk av prosesser og tråder
- Kandidaten kan vurdere ytelsen til dataprogrammer, spesielt med tanke på parallellitet, caching og virtualisering
- Kandidaten kan feilsøke utførelsen til dataprogrammer som har avvikende oppførsel
- Kandidaten kan løse vanlige, mindre programmeringsoppgaver knyttet til bruk og drift av operativsystemer i plattformspesikke scriptspråk
- Kandidaten kan forklare i detalj hvordan data blir lagret på et fysisk lagringsmedium i de mest benyttede filsystemene

Generell kompetanse

- Kandidaten forstår den grunnleggende virkemåten til datamaskiner og operativsystemer, inkludert emnets begrepsapparat og sentrale problemstillinger

Emnets temaer:

- Datamaskinarkitektur
- Operativsystemkonsepter og systemkall
- Prosesser og tråder
- Prosesskommunikasjon, samtidighet og synkronisering
- Scheduling
- Virtuelt minne, paging og segmentering
- Page replacement algoritmer, design og implementering
- Filsystemimplementasjon, EXT
- Filsystemhåndtering og ytelse, FAT og NTFS
- Input/Output
- Deadlock
- Virtualisering
- Objektsikkerhet
- Malware og minnesikkerhet
- Programmering i C
- Scripting i Bash og PowerShell

Pedagogiske metoder:

Forelesninger
Gruppearbeid
Lab.øvelser
Oppgaveløsning

Vurderingsformer:

Skriftlig eksamen, 5 timer

Karakterskala:

Bokstavkarakterer, A (best) - F (ikke bestått)

Sensorordning:

Intern sensor. Ekstern sensor periodisk, hvert 4. år. Neste gang: vår 2019.

Utsatt eksamen (tidl. kontinuasjon):

Kontinuasjon/utsatt eksamen august 2016.

Tillatte hjelpemidler:**Tillatte hjelpemidler (gjelder kun skriftlig eksamen):**

D: Ingen trykte eller håndskrevne hjelpemidler tillatt. Bestemt, enkel kalkulator tillatt.

Obligatoriske arbeidskrav:

- Tre obligatoriske innleveringer (må være godkjent av fagassistent) og tre multiple choice prøver (må beståes).

Ansvarlig avdeling:

Avdeling for informatikk og medieteknikk

Emneansvarlig kobling:

[Erik Hjelmås](#)

Emneansvarlig:

Førsteamanuensis Erik Hjelmås

Læremidler:

Tanenbaum, A. S and Bos, H. Modern Operating Systems, 4th edition, Pearson Education, 2015.

Kompendium med forelesningsnotater, teori og labøvinger.

Klar for publisering:

Ja

Emneside (URL):

<http://www.ansatt.hig.no/erikh/opsys/>

IMT3591 Kunstig intelligens - 2015-2016

Emnekode:

IMT3591

Emnenavn:

Kunstig intelligens

Faglig nivå:

Bachelor (syklus 1)

Studiepoeng:

10

Varighet:

Vår

Språk:

Engelsk

Forutsetter bestått:

IMT1031 Grunnleggende programmering

Anbefalt forkunnskap:

IMT2021 Algoritmiske metoder

Forventet læringsutbytte:

Etter fullført emne vil studentene være i stand til å:

- Forstå og evaluere forskjellige AI kjerneteknologier og –algoritmer, slik som agent technology, informed og uninformed tree og graph search algorithms, diverse læringsteknikker deriblant artificial neural networks, decision tree learning og evolusjonære algoritmer, logikk og planleggingsteknikker og -algoritmer, kunnskapsrepresentasjon, meningen til konsepter som intelligens, resonnering, og det å dra slutninger.
- Identifisere forskjellig bruk og applikasjoner av AI teknikker og algoritmer, fra neurovitenskap, forstå hjerne til spill-utvikling, til webteknologier og sikre systemdesigner.
- Implementere flere av algoritmene på de mobile robotene. Studentene vil også forbedre programmeringsferdighetene på egenhånd innen et foretrukket språk og i Java ved å lære å programmere en mobil robot.
- Forbedre programmeringsferdigheter gjennom programmering av mobile roboter. Programmering av mobile roboter bidrar til å koble teori lært i klassen med praktisk bruk av den.
- Evaluere run-time og minnekompleksiteten til flere AI algoritmer, og øve på å skape bedre algoritmer.

Emnets temaer:

- Path finding
- FSM
- Scripts
- Symbolic AI Techniques
- Logikk
- Multi agent systems
- State based search
- Goal directed search
- Genetic Algorithms / Programming
- Neural networks
- Reinforcement learning

Pedagogiske metoder:

Forelesninger
Oppgaveløsning

Pedagogiske metoder (fritekst):

Dette kurset vil fokusere på den praktiske implementeringen av AI-konseppter. Forelesninger vil introdusere et temaområde og studentene er forventet å implementere og rapportere om nøkkelkonseptene.

Vurderingsformer:

Oppgaveløsning
Skriftlig eksamen, 4 timer

Vurderingsformer:

- Skriftlig eksamen, 4 timer (60%)
- 4 obligatoriske oppgaver (40%). Alle fire oppgaver må bestås for å kunne gå opp til skriftlig eksamen.
- Begge deler må være bestått for å få karakter i emnet.

Karakterskala:

Bokstavkarakterer, A (best) - F (ikke bestått)

Sensorordning:

Intern sensor

Utsatt eksamen (tidl. kontinuasjon):

Kontinuasjon/utsatt eksamen august 2016 for skriftlig eksamen.

Oppgaver må tas på nytt ved neste ordinære avvikling av emnet.

Tillatte hjelpemidler:

A: Alle trykte og håndskrevne hjelpemidler tillatt. Alle kalkulatorer tillatt.

Tillatte hjelpemidler (gjelder kun skriftlig eksamen):

C: Spesifiserte trykte og håndskrevne hjelpemidler tillatt. Bestemt, enkel kalkulator tillatt.

Tillatt å ta med:

- Studentens egne notater (fra forelesninger og selvstudier)
- Utskrift fra lysbilder fra forelesningene
- Course book

Ansvarlig avdeling:

Avdeling for informatikk og medieteknikk

Emneansvarlig kobling:

[Sule Yildirim](#)

Emneansvarlig:

Associate Professor Sule Yildirim

Læremidler:

Artificial Intelligence: A Modern Approach, 3rd Edition by Stuart Russell and Peter Norvig, 2010

Supplerende opplysninger:

I tilfelle færre enn 5 studenter melder seg opp til kurset kan kursets form endre seg som en følge av klassestørrelsen.

Klar for publisering:

Ja

IMT2243 Systemutvikling - 2015-2016

Emnekode:

IMT2243

Emnenavn:

Systemutvikling

Faglig nivå:

Bachelor (syklus 1)

Studiepoeng:

10

Varighet:

Vår

Språk:

Norsk

Anbefalt forkunnskap:

IMT1031 - Grunnleggende programmering

Forventet læringsutbytte:

Kunnskaper: Kandidaten kan gjøre rede for profesjonell arbeidsmetodikk for utvikling av datasystemer og har forståelse for grunnleggende administrative og teknologiske aspekter ved spesifisering, utvikling, innføring og vedlikehold av programvare. Kandidaten kan reflektere over ulike tilnæringsmåter i systemutviklingsprosesser og kjenner grunnleggende prinsipper for design av programvare.

Ferdigheter: Kandidaten kan anvende objektorienterte metoder og teknikker innen kravspesifisering og analyse i systemutviklingsprosjekter, og etablere rutiner slik at et systemutviklingsarbeid legges opp på en strukturert og systematisk måte. Kandidaten behersker verktøy til støtte innen prosjektplanlegging, kravspesifisering og programvarearkitektur.

Generell kompetanse : Kandidaten har gjennom prosjektarbeid opparbeidet kompetanse innen prosjektstyring og gruppearbeid. Kandidaten kjenner nødvendigheten av å utarbeide en god dokumentasjon på såvel prosess som produkt, og forstår nødvendigheten av å anvende konfigurasjonsstyringsverktøy i prosjekter av større omfang.

Emnets temaer:

- Systemutviklingsmodeller, prosessrammeverk
- Prosjektstyring og risikovurdering
- Objektorienterte metoder og teknikker innen kravspesifisering og analyse med bruk av Unified Modeling Language
- Programvarearkitektur
- Prinsipper innen design og testing av programvare
- Vedlikehold
- Kvalitetssikring og konfigurasjonsstyring
- Brukermedvirkning
- Utviklingsstøttende verktøy innen planlegging, spesifisering og arkitektur

Pedagogiske metoder:

Forelesninger
Prosjektarbeid
Veiledning

Vurderingsformer:

Skriftlig eksamen, 3 timer
Vurdering av prosjekt(er)

Vurderingsformer:

- Skriftlig eksamen, 3 timer (teller 40%)
- Vurdering av ett prosjekt (teller 60%)
- Hver av delene må bestås separat.

Karakterskala:

Bokstavkarakterer, A (best) - F (ikke bestått)

Sensorordning:

Sensureres av intern sensor. Ekstern sensor benyttes periodisk hvert fjerde år på den skriftlige eksamen, neste gang i 2016.

Utsatt eksamen (tidl. kontinuasjon):

Ved neste ordinære avvikling av emnet.

Tillatte hjelpemidler:**Tillatte hjelpemidler (gjelder kun skriftlig eksamen):**

Ingen

Obligatoriske arbeidskrav:

Ingen

Ansvarlig avdeling:

Avdeling for informatikk og medieteknikk

Emneansvarlig kobling:

[Tom Røise](#)

Emneansvarlig:

Høgskolelektor Tom Røise

Læremidler:

Software Engineering, Ian Sommerville, nyeste utgave + kompendium

Klar for publisering:

Ja

Emneside (URL):

<http://www.hig.no/imt/emnesider/imt2243>

IMT3601 Spillprogrammering - 2016-2017

Emnekode:

IMT3601

Emnenavn:

Spillprogrammering

Faglig nivå:

Bachelor (syklus 1)

Studiepoeng:

10

Varighet:

Høst

Språk:

Engelsk

Forutsetter bestått:

- IMT2531 Grafikkprogrammering OR IMT3591 Kunstig intelligens

Anbefalt forkunnskap:

IMT1362 Experience design

Forventet læringsutbytte:

Se engelsk versjon

Emnets temaer:

Se engelsk versjon

Pedagogiske metoder:

Forelesninger

Oppgaveløsning

Pedagogiske metoder (fritekst):

Se engelsk versjon

Vurderingsformer:

Vurdering av prosjekt(er)

Vurderingsformer:

Se engelsk versjon

Karakterskala:

Bokstavkarakterer, A (best) - F (ikke bestått)

Sensorordning:

Intern sensor, ekstern sensor hvert 5. år, neste gang i 2019.

Tillatte hjelpemidler:**Ansvarlig avdeling:**

Avdeling for informatikk og medieteknikk

Emneansvarlig:

Associate Professor Simon McCallum

Læremidler:

see English version

Klar for publisering:

Ja

IMT3662 Mobile Development Theory - 2016-2017

Emnekode:

IMT3662

Emnenavn:

Mobile Development Theory

Faglig nivå:

Bachelor (syklus 1)

Studiepoeng:

5

Varighet:

Høst

Varighet (fritekst):

Først halvdel av semesteret

Språk:

Engelsk

Forutsetter bestått:

- IMT1031 Grunnleggende programmering eller
- IMT1241 Grunnleggende programmering i Java (fra høsten 2013 erstattet av IMT1441 Programmering for web I)

Anbefalt forkunnskap:

- IMT1082 Objektorientert programmering
- IMT2291 WWW-teknologi

Forventet læringsutbytte:

Se engelsken versjon.

Emnets temaer:

Se engelsken versjon.

Pedagogiske metoder:

Forelesninger
Nettstøttet læring
Prosjektarbeid

Pedagogiske metoder (fritekst):

Se engelsken versjon.

Vurderingsformer:

Annet

Vurderingsformer:

Se engelsken versjon.

Karakterskala:

Bokstavkarakterer, A (best) - F (ikke bestått)

Sensorordning:

Se engelsken versjon.

Utsatt eksamen (tidl. kontinuasjon):

Se engelsken versjon.

Tillatte hjelpemidler:**Ansvarlig avdeling:**

Avdeling for informatikk og medieteknikk

Emneansvarlig kobling:

[Mariusz Nowostawski](#)

Emneansvarlig:

Associate Professor Mariusz Nowostawski

Læremidler:

Se engelsken versjon.

Erstatter:

IMT3661

Klar for publisering:

Ja

Valgemne, 10 ECTS - 2016-2017

Emnenavn:

Valgemne, 10 ECTS

Faglig nivå:

Master (syklus 2)

Studiepoeng:

10

Varighet:

Vår

Språk:

Engelsk

Forventet læringsutbytte:

Knowledge

Skills

General competence

Emnets temaer:

1.

2.

...

Pedagogiske metoder:

Forelesninger

Vurderingsformer:

Skriftlig eksamen, 3 timer

Karakterskala:

Bokstavkarakterer, A (best) - F (ikke bestått)

Tillatte hjelpemidler:**Ansvarlig avdeling:**

Avdeling for informatikk og medieteknikk

Emneansvarlig:

Katrin Franke

Klar for publisering:

Ja

Valgemne, 10 st.p. - 2014-2015

Emnenavn:

Valgemne, 10 st.p.

Faglig nivå:

Bachelor (syklus 1)

Studiepoeng:

10

Varighet:

Høst og vår

Språk:

Norsk

Forventet læringsutbytte:

.

Emnets temaer:

.

Pedagogiske metoder:

Gruppearbeid

Vurderingsformer:

Øvinger

Karakterskala:

Bestått/Ikke bestått

Tillatte hjelpemidler:**Ansvarlig avdeling:**

Avdeling for teknologi, økonomi og ledelse

Emneansvarlig:

.

Klar for publisering:

Ja

IMT3912 Bacheloroppgave - 2016-2017

Emnekode:

IMT3912

Emnenavn:

Bacheloroppgave

Faglig nivå:

Bachelor (syklus 1)

Studiepoeng:

20

Varighet:

Høst og vår

Varighet (fritekst):

Oppmelding til IMT3912 Bacheloroppgave i høstsemester, selve prosjektet gjennomføres i vårsemesteret.

Språk:

Norsk

Forutsetter bestått:

- Bestått minimum 100 studiepoeng fra 1. og 2. studieår innen 01.09 det studieåret bacheloroppgaven skal utføres
- Fra **høsten 2013** er gjennomføring av Idélab 24 eller tilsvarende forutsetterkrav for bacheloroppgaven (se "Supplerende opplysninger").

Fra høsten 2015 forutsettes de 100 stp i tillegg å inkludere emnene REA1141 Matematikk 1 og REA2101 Fysikk og kjemi, for studenter på **bachelor i ingeniørfag, data** .

Forventet læringsutbytte:

Bacheloroppgaven avslutter studentens studieprogram og skal integrere viktige deler av studieprogrammets faglige innhold. Etter gjennomført bacheloroppgave har studenten tilegnet seg:

Kunnskaper

- ny kunnskap innen en selvvalgt del av sitt fagområde
- forståelse for metodisk arbeid, evne til refleksjon og evne til systematisk/vitenskapelig vurdering
- kompetanse til å planlegge og utføre en selvstendig oppgave, formulere problemstillinger og analysere disse med utgangspunkt i både teoretisk og empirisk materiale og å gjennomføre en oppgave på en metodisk tilfredsstillende måte

Ferdigheter

- ferdigheter i å utarbeide konkrete problemstilling av samfunnsmessig interesse innen fagområdet, under veiledning
- ferdigheter i å identifisere og vurdere litteratur som er relevant for problemstillingen, under veiledning
- ferdigheter i å gå i dybden på avgrensede problemstillinger og utarbeide konkrete løsningsalternativer på problemet
- ferdigheter i å dokumentere og formidle resultatene fra prosjektarbeidet på en systematisk/vitenskapelig måte

Generell kompetanse

- innsikt i vitenskapelig redelighet og forståelse for etiske problemstillinger som er av relevans for problemstillingen
- bevissthet om problemstillingens og arbeidets konsekvenser for enkeltmennesker, bedrift og samfunn

Emnets temaer:

Studenten velger selv forhåndsgodkjent problemstilling innen sitt fagområde.

Pedagogiske metoder:

Prosjektarbeid
Veiledning

Pedagogiske metoder (fritekst):

Prosjekt gjennomføres i grupper på 2-3 studenter.

Vurderingsformer:

Vurdering av prosjekt(er)

Vurderingsformer:

Avsluttende rapport.

For studenter som går bachelor i ingeniørfag - data gjelder:

- Prosjektrapporten gis en midlertidig karakter.
- Muntlig presentasjon med påfølgende individuell muntlig eksaminasjon kan justere den midlertidige karakteren opp eller ned til endelig karakter.
- Rapporten må være bestått for at studentene skal kunne fremstille seg for muntlig presentasjon og eksaminasjon.
- Både rapport, presentasjon og eksaminasjon må være bestått for at emnet skal være bestått.

Karakterskala:

Bokstavkarakterer, A (best) - F (ikke bestått)

Sensorordning:

Ekstern sensor og intern sensor.

Utsatt eksamen (tidl. kontinuasjon):

Ved **ikke bestått** bacheloroppgave gis det anledning til å levere forbedret oppgave til kontinuasjon innen utgangen av påfølgende semester.

Jf NTNUs studieforskrift pr 1.1.2016

Tillatte hjelpemidler:**Obligatoriske arbeidskrav:**

- Problemdefinisjon (arbeidstittel og foreløpig problemstilling avklares med fagmiljøet innen utgang av høstsemester)
- Prosjektplan/ forskningsskisse (studenter som følger bachelor i ingeniørfag data presenterer denne muntlig på engelsk for sin veileder)
- Skriftlig rapport underskrevet av alle prosjektmedlemmer
- Individuelt refleksjonsnotat
- Muntlig fremføring, inklusiv elektronisk innlevering av presentasjonsmaterialet som benyttes

Ansvarlig avdeling:

Avdeling for informatikk og medieteknikk

Emneansvarlig kobling:

[Hilde Bakke](#)

Emneansvarlig:

Hilde Bakke

Læremidler:

Anbefalt litteratur:

Aage Rognsaa Bacheloroppgaven, Universitetsforlaget 2015

Supplerende opplysninger:

Ytterligere info: <http://www.hig.no/student/oppgaveskriving> og

<http://www.ntnu.no/aimt/bacheloroppgaver>

Idélab 24 : Studenten skal ha deltatt i 24-timers innovasjonsprogram (Idélab-24) inkl. tverrfaglig gruppearbeid. Detaljert informasjon om gjennomføringen kommer ved semesterstart.

Klar for publisering:

Ja

Emneside (URL):

<http://www.ntnu.no/aimt/bacheloroppgaver>

IMT3102 Objektorientert systemutvikling - 2016-2017

Emnekode:

IMT3102

Emnenavn:

Objektorientert systemutvikling

Faglig nivå:

Bachelor (syklus 1)

Studiepoeng:

10

Varighet:

Høst

Språk:

Norsk

Forutsetter bestått:

IMT2243 Systemutvikling

Anbefalt forkunnskap:

IMT1082 Objektorientert programmering

Forventet læringsutbytte:

Kandidaten har kunnskap om utviklingsomgivelser i Open Source-prosjekter. Videre har man forståelse for patterns (mønstre) og ser relevansen av disse innen prosess, arkitektur, design og grensesnittutforming i programvareutviklingsprosjekter. Kandidaten har innsikt i tradisjonelle og moderne programvarearkitekturer og utviklingsverktøy/plattformer.

Kandidaten har ferdigheter i objektorientert analyse og design med anvendelse av modelleringspråket UML og design patterns.

Man får kompetanse i å gi faglig begrunnede forslag til organisering av mindre programvareløsninger baserte på fremsøking og bruk av relevante nettkilder.

Emnets temaer:

- Smidige systemutviklingsprosesser
- Open Source Software Development
- Objektorientert analyse og design
- Modellering i UML med fokus på programvaredesign
- Patterns (mønstre) for arkitektur, objektorientert design og brukergrensesnitt
- Cloud Computing - Platform as a Service som utviklingsmiljø

Pedagogiske metoder:

Forelesninger
Gruppearbeid
Prosjektarbeid
Refleksjon
Veiledning

Vurderingsformer:

Mappevurdering (utfyllende opplysning i tekstfelt)

Vurderingsformer:

Mappevurdering

I emnet inngår to gruppearbeider (tilknyttet et prosjektarbeid) og tre individuelle innleveringer. Presentasjonsmappa som gir grunnlag for sensur skal bestå av fire av disse arbeidene. Emnelærer bestemmer ett individuelt og ett gruppearbeid, og studenten velger selv hvilke to øvrige arbeider som skal inn i presentasjonsmappa. Endelig karakter settes av intern sensor ut fra en helhetsvurdering av de fire arbeidene.

Karakterskala:

Bokstavkarakterer, A (best) - F (ikke bestått)

Sensorordning:

Intern sensor. Ekstern sensor hvert femte år, neste gang i 2020

Utsatt eksamen (tidl. kontinuasjon):

Hele emnet må tas på nytt ved neste gangs ordinære avvikling.

Tillatte hjelpemidler:**Tillatte hjelpemidler (gjelder kun skriftlig eksamen):**

Ingen

Obligatoriske arbeidskrav:

Ingen

Ansvarlig avdeling:

Avdeling for informatikk og medieteknikk

Emneansvarlig kobling:

[Tom Røise](#)

Emneansvarlig:

Høgskolelektor Tom Røise

Læremidler:

Kompendium / nettkilder oppgis i emnerommet ved semesterstart

Klar for publisering:

Ja

Emneside (URL):

<http://www.hig.no/imt/emnesider/imt3102>

IMT3281 Applikasjonsutvikling - 2016-2017

Emnekode:

IMT3281

Emnenavn:

Applikasjonsutvikling

Faglig nivå:

Bachelor (syklus 1)

Studiepoeng:

10

Varighet:

Høst

Språk:

Norsk

Forutsetter bestått:

- IMT1031 - Grunnleggende programmering
- IMT1082 - Objekt-orientert programmering

Anbefalt forkunnskap:

- IMT2021 - Algoritmiske metoder
- IMT2571 - Datamodellering og databasesystemer

Forventet læringsutbytte:

Kunnskap

- Kandidaten skal kunne beskrive prinsippene bak og strukturen i generelle distribuerte systemer.
- Kandidaten skal kunne anvende ferdige moduler samt konstruere og anvende klassebiblioteker.
- Kandidaten skal kunne organisere funksjonalitet i hensiktsmessig klasse og pakkestrukturer.

Ferdigheter

- Kandidaten skal kunne benytte eksisterende biblioteker for å produsere større fler tråds programsystemer.
- Kandidaten skal mestre utvikling av GUI applikasjoner med flere vinduer
- Kandidaten skal beherske bruk av utviklingsverktøy og versjonskontrollsystemer.

Generell kompetanse

- Kandidaten kan planlegge og gjennomføre utviklingsprosjekter.
- Kandidaten kan benytte relevante samhandlingssystemer som gir mulighet for å jobbe sammen på prosjekter selv om deltakerne befinner seg på geografisk forskjellige steder.
- Kandidaten skal gjennom emnet opparbeide seg gode praktiske ferdigheter innen programmering.

Emnets temaer:

- Bruk av klassebiblioteker
- Flertrådsprogrammering
- Vindusprogrammering
- Internasjonalisering
- Dokumentasjon av kildekode
- Bruk av utviklingsverktøy og versjonskontroll

Pedagogiske metoder:

Forelesninger

Lab.øvelser

Prosjektarbeid

Vurderingsformer:

Annet

Vurderingsformer:

- Individuell 30 timers digital hjemmeeksamen med fortløpende levering i BitBucket (teller 45%)
- Vurdering av ett større prosjekt (teller 45%, karakter A-F)
- 1 prosjekt som teller 10 % (karakter A/F)

Studentene får oppgitt URL til repository i BitBucket som klones når eksamen starter. Emneansvarlig skal gjøres til administrator i det klonedede repositoryet og repositoryet skal oppdateres minst for hver time med utført arbeid.

Karakterskala:

Bokstavkarakterer, A (best) - F (ikke bestått)

Sensorordning:

Sensureres av intern sensor. Ekstern sensor benyttes periodisk hvert fjerde år, neste gang i 2018 Høst.

Utsatt eksamen (tidl. kontinuasjon):

Prosjekter må tas på nytt ved neste ordinære avvikling av emnet.

Utsatt eksamen/kontinuasjon på digital hjemmeeksamen i august.

Tillatte hjelpemidler:**Obligatoriske arbeidskrav:**

Ingen

Ansvarlig avdeling:

Avdeling for informatikk og medieteknikk

Emneansvarlig kobling:

[Øivind Kolloen](#)

Emneansvarlig:

Universitetslektor Øivind Kolloen

Læremidler:

Java How to Program, 10th Edition, Deitel/Deitel, PHI Learning, 2014

Klar for publisering:

Ja

IMT3861 Stormaskiner - 2016-2017

Emnekode:

IMT3861

Emnenavn:

Stormaskiner

Faglig nivå:

Bachelor (syklus 1)

Studiepoeng:

10

Varighet:

Høst

Språk:

Norsk

Anbefalt forkunnskap:

IMT2282 Operativsystemer

IMT2431 Datakommunikasjon og nettverkssikkerhet

Forventet læringsutbytte:

Kunnskaper:

- Forklare konseptene bak stormaskinarkitektur, grunnleggende virkemåte for z/OS, samt anvendelsesområder for stormaskin.
- Gjøre rede for hvordan filbehandling og programutførelse er konseptuelt forskjellig på stormaskiner i forhold til PC-rettede operativsystemer.

Ferdigheter:

- Beherske JCL-språket.
- Skrive og utføre batch-jobber på z/OS.
- Utføre grunnleggende applikasjonsutvikling på z/OS.
- Realisere enkle databaser på DB/2.
- Realisere webapplikasjoner basert på WebSphere under z/OS.

Generell kompetanse:

- Gjøre rede for hvordan høy tilgjengelighetssystemer som stormaskiner utfører viktige IT-funksjoner i samfunnet.

Emnets temaer:

- Stormaskinarkitektur
- Høy tilgjengelighet
- z/OS og z/OS-verktøy
- Datasett og filer
- JCL (Job Control Language)
- Batch programmering
- Applikasjonsutvikling på z/OS
- Transaksjonshåndtering og databasesystemer på z/OS (DB2)
- Applikasjonsservere på z/OS
- Systemprogrammering, sikkerhet og nettverk på z/OS

Pedagogiske metoder:

Forelesninger
Lab.øvelser
Obligatoriske oppgaver
Oppgaveløsning

Vurderingsformer:

Skriftlig eksamen, 3 timer

Karakterskala:

Bokstavkarakterer, A (best) - F (ikke bestått)

Sensorordning:

Vurderes av intern sensor.

Utsatt eksamen (tidl. kontinuasjon):

Utsatt eksamen i august.

Tillatte hjelpemidler:**Tillatte hjelpemidler (gjelder kun skriftlig eksamen):**

Ingen

Obligatoriske arbeidskrav:

En obligatorisk oppgave som er en skriftlig innlevering som består av en samling av praktiske laboratoriearbeider og teoretiske øvinger må være godkjent for adgang til eksamen.

Ansvarlig avdeling:

Avdeling for informatikk og medieteknikk

Emneansvarlig kobling:

[Erik Hjelmås](#)

Emneansvarlig:

Førsteamanuensis Erik Hjelmås

Læremidler:

IBM Redbooks. [Introduction to the New Mainframe: z/OS Basics. Vervante, 2011.](#)

Tilleggsartikler vil bli utdelt.

Supplerende opplysninger:

Studentene må ha med egen laptop på alle forelesninger og øvinger.

Klar for publisering:

Ja

IMT3672 Mobile Development Project - 2016-2017

Emnekode:

IMT3672

Emnenavn:

Mobile Development Project

Faglig nivå:

Bachelor (syklus 1)

Studiepoeng:

5

Varighet:

Høst

Varighet (fritekst):

Andre halvdel av semesteret

Språk:

Engelsk

Forutsetter bestått:

- IMT1031 Introduction to Programming or
- IMT1441 Programming for Web I

Anbefalt forkunnskap:

- IMT3662 Mobile Development Theoryor
- IMT2661 Mobile Media Design

Forventet læringsutbytte:

Se engelsken versjon.

Emnets temaer:

Se engelsken versjon.

Pedagogiske metoder:

Prosjektarbeid

Pedagogiske metoder (fritekst):

Se engelsken versjon.

Vurderingsformer:

Muntlig, gruppe

Vurdering av prosjekt(er)

Vurderingsformer:

75% prosjekt og 25% muntlig presentasjon.

Studentene presenterer prosjektet på slutten av kurset. Begge delene av kurset må være fullført uavhengig av hverandre.

Karakterskala:

Bokstavkarakterer, A (best) - F (ikke bestått)

Sensorordning:

En blanding av interne og eksterne sensorer basert på de valgte prosjektene.

Utsatt eksamen (tidl. kontinuasjon):

Det er ingen kontinuasjonseksamen for prosjektene.

Tillatte hjelpemidler:**Ansvarlig avdeling:**

Avdeling for informatikk og medieteknikk

Emneansvarlig kobling:

[Mariusz Nowostawski](#)

Emneansvarlig:

Associate Professor Mariusz Nowostawski

Læremidler:

Det er ingen lærebok for dette kurset. Web-baserte ressurser fra Apple, Google og Microsoft vil imidlertid utgjøre basisen for prosjektet, med ekstra tekstbøker og online ressurser tilgjengelig for hver plattform.

Erstatter:

IMT3671

Klar for publisering:

Ja

IMT3801 Multi-threaded Programming - 2016-2017

Emnekode:

IMT3801

Emnenavn:

Multi-threaded Programming

Faglig nivå:

Bachelor (syklus 1)

Studiepoeng:

5

Varighet:

Høst

Varighet (fritekst):

Se engelsk versjon

Språk:

Engelsk

Anbefalt forkunnskap:

IMT2021 - Algorithmic Methods

Det er sterkt anbefalt at emnet IMT2021 er bestått fra før.

Forventet læringsutbytte:

Se engelsk versjon

Emnets temaer:

Se engelsk versjon

Pedagogiske metoder:

Forelesninger

Lab.øvelser

Pedagogiske metoder (fritekst):

Se engelsk versjon

Vurderingsformer:

Muntlig, individuelt

Vurdering av prosjekt(er)

Vurderingsformer:

Se engelsk versjon

Karakterskala:

Bokstavkarakterer, A (best) - F (ikke bestått)

Sensorordning:

Se engelsk versjon

Utsatt eksamen (tidl. kontinuasjon):

Se engelsk versjon

Tillatte hjelpemidler:**Tillatte hjelpemidler (gjelder kun skriftlig eksamen):**

Se engelsk versjon

Obligatoriske arbeidskrav:

Se engelsk versjon

Ansvarlig avdeling:

Avdeling for informatikk og medieteknikk

Emneansvarlig:

Jayson Mackie

Læremidler:

Se engelsk versjon

Supplerende opplysninger:

Se engelsk versjon

Klar for publisering:

Ja

IMT2291 WWW-Teknologi - 2016-2017

Emnekode:

IMT2291

Emnenavn:

WWW-Teknologi

Faglig nivå:

Bachelor (syklus 1)

Studiepoeng:

10

Varighet:

Vår

Språk:

Norsk

Forutsetter bestått:

- IMT1031 - Grunnleggende programmering **eller** IMT1441 Programmering for web I

Anbefalt forkunnskap:

- IMT1082 - Objekt-orientert programmering og IMT2571 datamodellering og databasesystemer **eller** IMT3851 Programmering for web II og IMT2261 informasjonssystemer og databaser

Forventet læringsutbytte:**Kunnskap:**

- Kandidaten skal kunne vurdere ulike løsninger og treffe begrunnede valg for utvikling av avanserte web baserte applikasjoner
- Kandidaten skal kunne planlegge og organisere utviklingen av web-baserte applikasjoner
- Kandidaten skal kunne dele opp en web applikasjon i ulike lag

Ferdigheter:

- Kandidaten skal kunne gjennomføre et web utviklingsprosjekt og produsere en ferdig løsning basert på en kundes behov
- Kandidaten skal kunne kombinere ulike teknologier og prinsipper for å skape nye løsninger
- Kandidaten skal kunne videreutvikle eksisterende produkter for å møte nye krav

Generell kompetanse:

- Kandidaten kjenner til sentrale samhandlingssystemer som muliggjør arbeid i grupper både lokalt og på distanse.

Emnets temaer:

- HTTP protokollen
- HTML/CSS
- Serversideprogrammering i PHP
- Cookies og sessjonshåndtering
- Bruk av databaser
- Klientsideprogrammering i Javascript
- Bootstrap og jQuery
- Web komponenter og Polymer

Pedagogiske metoder:

Forelesninger

Lab.øvelser

Prosjektarbeid

Vurderingsformer:

Hjemmeeksamen, annet (se tekstfelt)

Vurdering av prosjekt(er)

Vurderingsformer:

- To prosjekter, teller 20% hver, til sammen 40%
- Individuell 30 timers digital hjemmeeksamen med fortløpende levering i BitBucket, teller 60%
- Begge deler må bestås.

Studentene får oppgitt URL til repository i BitBucket som klones når eksamen starter. Emneansvarlig skal gjøres til administrator i det klonede repositoryet og repositoryet skal oppdateres minst for hver time med utført arbeid.

Karakterskala:

Bokstavkarakterer, A (best) - F (ikke bestått)

Sensorordning:

Sensureres av intern sensor. Ekstern sensor benyttes periodisk hvert fjerde år, neste gang i 2019.

Utsatt eksamen (tidl. kontinuasjon):

Ingen utsatt eksamen/kontinuasjon, må tas neste gang emnet går ordinært.

Tillatte hjelpemidler:**Obligatoriske arbeidskrav:**

Ingen

Ansvarlig avdeling:

Avdeling for informatikk og medieteknikk

Emneansvarlig kobling:

[Øivind Kolloen](#)

Emneansvarlig:

Universitetslektor Øivind Kolloen

Læremidler:

PHP and MySQL 24-Hour Trainer, Andrea Tarr, Wiley, ISBN: 978-1-1180-6688-1

jQuery in Action, Second Edition, Bear Bibeault and Yehuda Katz, Manning publications, ISBN: 9781935182320

Tutorials og læremidler lenket til fra Fronter

Klar for publisering:

Ja

IMT3511 Discrete Mathematics - 2016-2017

Emnekode:

IMT3511

Emnenavn:

Discrete Mathematics

Faglig nivå:

Bachelor (syklus 1)

Studiepoeng:

10

Varighet:

Annet

Varighet (fritekst):

Høst eller vår

Språk:

Engelsk

Forventet læringsutbytte:

Se engelsk versjon.

Emnets temaer:

Se engelsk versjon.

Pedagogiske metoder:

Forelesninger

Oppgaveløsning

Veiledning

Vurderingsformer:

Muntlig, individuelt

Vurderingsformer:

Se engelsk versjon

Karakterskala:

Bokstavkarakterer, A (best) - F (ikke bestått)

Sensorordning:

Se engelsk versjon

Utsatt eksamen (tidl. kontinuasjon):

Se engelsk versjon

Tillatte hjelpemidler:

Tillatte hjelpemidler (gjelder kun skriftlig eksamen):

Se engelsk versjon

Ansvarlig avdeling:

Avdeling for informatikk og medieteknikk

Emneansvarlig kobling:

[Patrick Bours](#)

Emneansvarlig:

Professor Patrick Bours

Læremidler:

- Kenneth H. Rosen: Discrete Mathematics and its Applications, 7th edition, McGraw-Hill International Edition (2012), ISBN 978-0-07-338309-5
- William J. Gilbert and W. Keith Nicholson: Modern Algebra with Applications, 2nd edition, Wiley (2004), ISBN 0-471-41451-4

Supplerende opplysninger:

In case there will be less than 5 students that will apply for the course, it will be at the discretion of Studieprogramansvarlig whether the course will be offered or not and if yes, in which form.

Klar for publisering:

Ja

IMT3612 GPU-programmering - 2016-2017

Emnekode:

IMT3612

Emnenavn:

GPU-programmering

Faglig nivå:

Bachelor (syklus 1)

Studiepoeng:

5

Varighet:

Vår

Språk:

Engelsk

Forutsetter bestått:

IMT2531 Grafikkprogrammering

Forventet læringsutbytte:

See English version

Emnets temaer:

See English version

Pedagogiske metoder:

Forelesninger

Nettbasert Læring

Obligatoriske oppgaver

Pedagogiske metoder (fritekst):

See English version

Vurderingsformer:

Hjemmeeksamen, 24 timer

Vurderingsformer:

See English version

Karakterskala:

Bokstavkarakterer, A (best) - F (ikke bestått)

Sensorordning:

See English version

Utsatt eksamen (tidl. kontinuasjon):

See English version

Tillatte hjelpemidler:**Obligatoriske arbeidskrav:**

See English version

Ansvarlig avdeling:

Avdeling for informatikk og medieteknikk

Emneansvarlig kobling:

[Simon J R McCallum](#)

Emneansvarlig:

Førsteamanuensis Simon McCallum

Læremidler:

Lærebok : TBA

Notater : GLSL-tutorial fra Lighthouse3D.com

Klar for publisering:

Ja

IMT3602 Professional Programming - 2016-2017

Emnekode:

IMT3602

Emnenavn:

Professional Programming

Faglig nivå:

Bachelor (syklus 1)

Studiepoeng:

5

Varighet:

Vår

Språk:

Engelsk

Forutsetter bestått:

IMT2021 Algorithmic Methods

IMT2243 Software Engineering

Forventet læringsutbytte:

Se engelsk versjon.

Emnets temaer:

Se engelsk versjon.

Pedagogiske metoder:

Gruppearbeid

Prosjektarbeid

Pedagogiske metoder (fritekst):

Se engelsk versjon.

Vurderingsformer:

Mappevurdering (utfyllende opplysning i tekstfelt)

Vurderingsformer:

Se engelsk versjon.

Karakterskala:

Bokstavkarakterer, A (best) - F (ikke bestått)

Sensorordning:

Se engelsk versjon.

Utsatt eksamen (tidl. kontinuasjon):

Se engelsk versjon.

Tillatte hjelpemidler:**Tillatte hjelpemidler (gjelder kun skriftlig eksamen):**

Se engelsk versjon.

Obligatoriske arbeidskrav:

Se engelsk versjon.

Ansvarlig avdeling:

Avdeling for informatikk og medieteknikk

Emneansvarlig:

Associate Professor Simon McCallum

Læremidler:

Se engelsk versjon.

Supplerende opplysninger:

Se engelsk versjon.

Klar for publisering:

Ja