

Kursspecifika kompetenser

Kurskod: ELA18DS02

Kursnamn: Grafisk programmering

Kompetenser

Bedömningsgrunder

	1	3	5
Matematisk	Förstå visualiserings matematiken för både 2D och 3D.	Kan tillämpa beräkningsmodeller för visualisering.	Kan utveckla och förändra beräkningsmodeller för givna problem
Implementation	Kan göra enkla visualiseringar med hjälp av programvara	Kan modifiera och underhålla program för visualisering.	Kan utveckla ny programvara för specifika nya visualiseringsbehov.
Design	Grundkunskaper hur man använder programvara för att design grafiska element. Förstår sig på interaktiva element.	Kan producera nya grafiska element och visualiserings artefakter. Kan skapa interaktiva element via skript eller verktyg	Kan konstruera AR/VR baserade grafiska element och programmera nya interaktiva element.