

# Eksamen

24.11.2017

MED2003

Medieproduksjon

**Programområde:** Medium og kommunikasjon /  
Medier og kommunikasjon

## Nynorsk

<b>Eksamensinformasjon</b>	
<b>Eksamenstid</b>	Eksamen varer i 4 timar.
<b>Hjelpemiddel</b>	Alle hjelpemiddel er tillatne, bortsett frå internett og andre verktøy som kan brukast til kommunikasjon.
<b>Bruk av kjelder</b>	<p>Dersom du bruker kjelder i svaret ditt, skal dei alltid førast opp på ein slik måte at lesaren kan finne fram til dei.</p> <p>Du skal føre opp forfattar og fullstendig tittel på både lærebøker og annan litteratur. Dersom du bruker utskrifter eller sitat frå internett, skal du føre opp nøyaktig nettadresse og nedlastingsdato.</p>
<b>Vedlegg</b>	<p>Vedlegg 1: Bakgrunnsinformasjon</p> <p>Vedlegg 2: Logo for Utdanningsdirektoratet</p>
<b>Informasjon om vurderinga</b>	<p>Sensor vurderer i kva grad svaret viser at kandidaten har nådd kompetansemåla i læreplanen, og korleis kandidaten bruker og reflekterer over faglege kunnskapar og ferdigheiter. Det blir lagt vekt på at du viser korleis ein planlegg ein medieproduksjon, at du viser kompetanse innan produksjon, bruker fagomgrep og grunngir vala dine på bakgrunn av produksjonsfagleg og teknisk kompetanse. Vidare blir det lagt vekt på at du kan drøfte og grunngi val gjennom heile produksjonsprosessen – frå idé, teknisk gjennomføring og kvalitetskontroll til ferdig produkt. Sjå dei vedlagde vurderingskriteria.</p>
<b>Andre opplysningar</b>	<p>Du skal svare på alle oppgåvene.</p> <p>Les derfor nøye igjennom alle oppgåvene før du svarer på dei.</p>

## **Oppgave 1 – Produksjonsforløp**

Utdanningsdirektoratet (Udir) ønsker å produsere ein kampanje som fremmar fornuftig bruk av dataspel. Konseptet for kampanjen er at ungdom fortel om positive og negative erfaringar med kombinasjonen av dataspeling og skolegang.

Målgruppa for kampanjen er ungdom i vidaregåande skole.

Ta utgangspunkt i den vedlagde bakgrunnsinformasjonen, og vel eit medieprodukt du vil lage som ein del av kampanjen.

Beskriv produksjonsforløpet for medieproduktet du valde – frå idé til ferdig, publiserbar løysing.

## **Oppgave 2 – Utstyr og programvare**

Gjennom produksjonsforløpet for medieproduktet du valde i oppgave 1, vil du bruke både programvare og teknisk utstyr. Kva for utstyr og kva for programvare meiner du er mest formålstenleg å bruke? Grunngi vala dine.

## **Oppgave 3 – Filformat og oppløysing**

Ta utgangspunkt i medieproduktet ditt frå oppgave 1. Beskriv og grunngi filformatet til det ferdige, publiserbare medieproduktet. Undervegs i prosessen er det naturleg å arbeide med andre filformat enn det endelege. Beskriv også desse filformata.

## Bokmål

<b>Eksamensinformasjon</b>	
<b>Eksamenstid</b>	Eksamen varer i 4 timer.
<b>Hjelpemidler</b>	Alle hjelpemidler er tillatt, bortsett fra internett og andre verktøy som kan brukes til kommunikasjon.
<b>Bruk av kilder</b>	<p>Hvis du bruker kilder i besvarelsen din, skal disse alltid oppgis på en slik måte at leseren kan finne fram til dem.</p> <p>Du skal oppgi forfatter og fullstendig tittel på både lærebøker og annen litteratur. Hvis du bruker utskrifter eller sitater fra internett, skal du oppgi nøyaktig nettsadresse og nedlastingsdato.</p>
<b>Vedlegg</b>	Vedlegg 1: Bakgrunnsinformasjon Vedlegg 2: Logo for Utdanningsdirektoratet
<b>Informasjon om vurderingen</b>	<p>Sensor vurderer i hvilken grad besvarelsen viser at kandidaten har nådd kompetansemålene i læreplanen, og hvordan kandidaten bruker og reflekterer over faglige kunnskaper og ferdigheter.</p> <p>Det legges vekt på at du viser hvordan man planlegger en medieproduksjon, at du viser kompetanse innen produksjon, bruker fagbegreper og begrunner valgene dine på bakgrunn av produksjonsfaglig og teknisk kompetanse.</p> <p>Videre legges det vekt på at du kan drøfte og begrunne valg gjennom hele produksjonsprosessen – fra idé, teknisk gjennomføring og kvalitetskontroll til ferdig produkt.</p> <p>Se de vedlagte vurderingskriteriene.</p>
<b>Andre opplysninger</b>	Du skal svare på alle oppgavene. Les derfor nøye igjennom alle oppgavene før du besvarer dem.

## **Oppgave 1 – Produksjonsforløp**

Utdanningsdirektoratet (Udir) ønsker å produsere en kampanje som fremmer fornuftig bruk av dataspill. Konseptet for kampanjen er at ungdom forteller om positive og negative erfaringer med kombinasjonen av dataspilling og skolegang.

Målgruppen for kampanjen er ungdom i videregående skole.

Ta utgangspunkt i den vedlagte bakgrunnsinformasjonen, og velg et medieprodukt du vil lage som en del av kampanjen.

Beskriv produksjonsforløpet for medieproduktet du valgte – fra idé til ferdig, publiserbar løsning.

## **Oppgave 2 – Utstyr og programvare**

Gjennom produksjonsforløpet for medieproduktet du valgte i oppgave 1, vil du bruke både programvare og teknisk utstyr. Hvilket utstyr og hvilken programvare mener du er mest hensiktsmessig å bruke? Begrunn valgene dine.

## **Oppgave 3 – Filformater og oppløsning**

Ta utgangspunkt i medieproduktet ditt fra oppgave 1. Beskriv og begrunn filformatet til det ferdige, publiserbare medieproduktet. Underveis i prosessen er det naturlig å arbeide med andre filformater enn det endelige. Beskriv også disse filformatene.

## Bakgrunnsinformasjon (nynorsk)

## Vedlegg 1

### Spel og leik

Til alle tider har mennesket drive med spel og leik i ulike former. Spelforskinga seier at spel og leik har ein opplærande effekt og som regel er forankra i kulturen i samfunnet det blir utøvd i.<sup>1</sup> Det blir hevda at spel og leik er positivt ved at mennesket øver opp ferdigheiter som er nyttige i det verkelege liv.

### Dataspeling

Ifølgje publikasjonen Norsk mediebarometer 2016, utgitt av Statistisk sentralbyrå, bruker ein gjennomsnittleg dataspelende gut i alderen 16–24 år 132 minutt kvar dag på dataspel. Gjennomsnittleg tidsbruk for ei dataspelende jente i same aldersgruppe er 75 minutt.<sup>2</sup>

### Skolefaglege prestasjonar

Det er både positive og negative sider ved dataspeling. Det er likevel ingen tvil om at dataspeling bør utøvast med måtehald. Mange timar med dataspeling kvar dag vil nødvendigvis gå ut over leksearbeid, nattesøvn og konsentrasjonsevne på skolen.

## Bakgrunnsinformasjon (bokmål)

### Spill og lek

Til alle tider har mennesket drevet med spill og lek i ulike former. Spillforskningen sier at spill og lek har en opplærende effekt og som regel er forankret i kulturen i samfunnet det utøves i.<sup>3</sup> Det hevdes at spill og lek er positivt ved at mennesket øver opp ferdigheter som er nyttige i det virkelige liv.

### Dataspilling

Ifølge publikasjonen Norsk mediebarometer 2016, utgitt av Statistisk sentralbyrå, bruker en gjennomsnittlig dataspillende gutt i alderen 16–24 år 132 minutter hver dag på dataspill. Gjennomsnittlig tidsbruk for en dataspillende jente i samme aldersgruppe er 75 minutter.<sup>4</sup>

### Skolefaglige prestasjoner

Det er både positive og negative sider ved dataspilling. Det er likevel ingen tvil om at dataspilling bør utøves med måtehold. Mange timer med dataspilling hver dag vil nødvendigvis gå ut over leksearbeid, nattesøvn og konsentrasjonsevne på skolen.

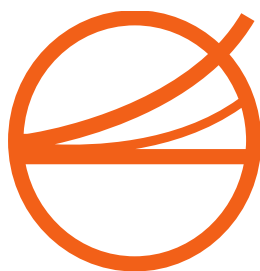
---

1 Kap 3, What is a game? Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H. & Tosca, S. P. (2016). Understanding video games: The essential introduction (3. utg.). New York: Routledge.

2 [https://www.ssb.no/kultur-og-fritid/artikler-og-publikasjoner/\\_attachment/303444?\\_ts=15c1173e920](https://www.ssb.no/kultur-og-fritid/artikler-og-publikasjoner/_attachment/303444?_ts=15c1173e920)

3 Kap 3, What is a game? Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H. & Tosca, S. P. (2016). Understanding video games: The essential introduction (3. utg.). New York: Routledge.

4 [https://www.ssb.no/kultur-og-fritid/artikler-og-publikasjoner/\\_attachment/303444?\\_ts=15c1173e920](https://www.ssb.no/kultur-og-fritid/artikler-og-publikasjoner/_attachment/303444?_ts=15c1173e920)



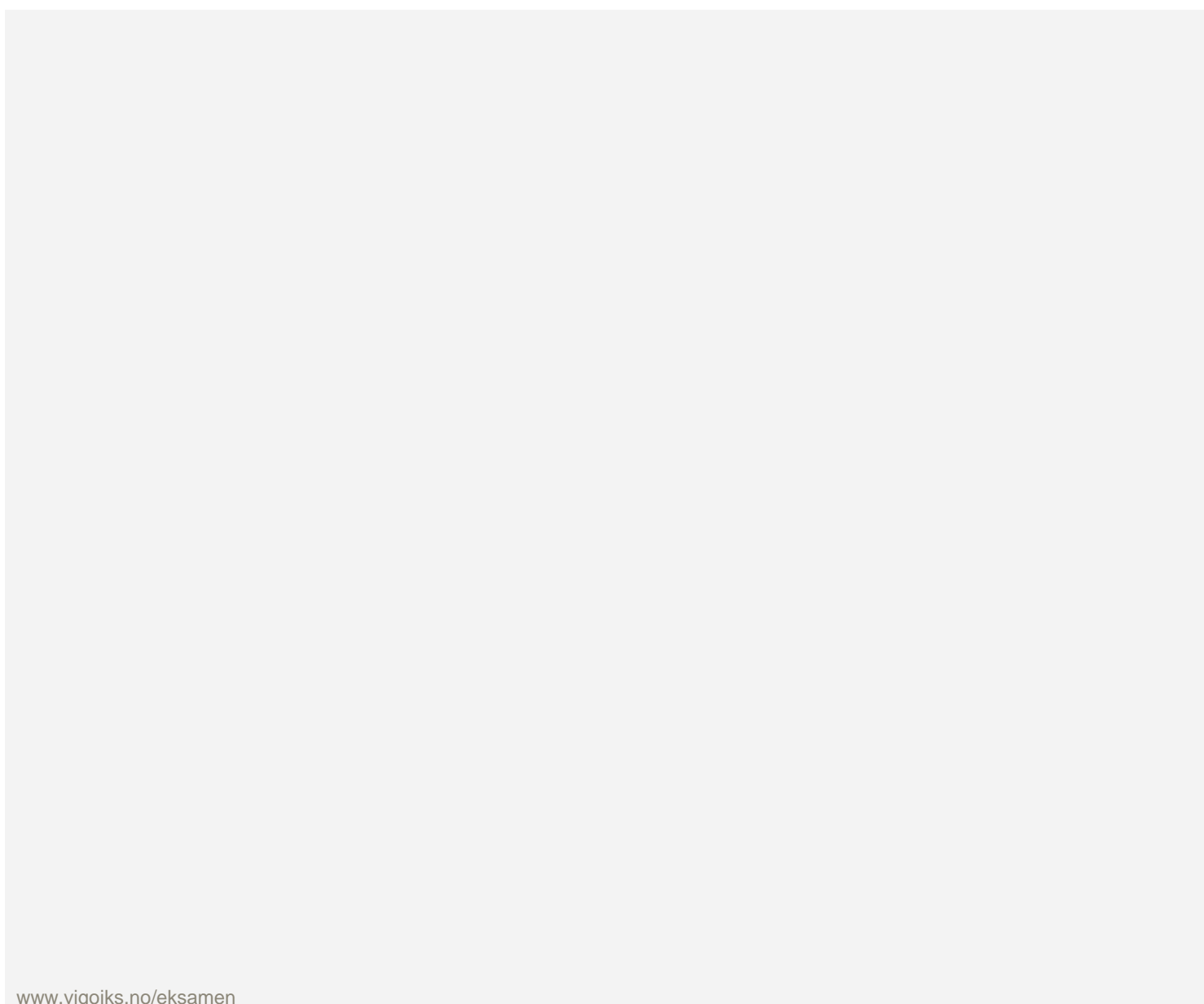
Utdanningsdirektoratet

### Kjennetegn på måloppnåelse for skriftlig eksamen i medieproduksjon vg2, MED2003

Kompetansemål	Lav kompetanse i faget Karakteren 2	Nokså god / God kompetanse i faget Karakterene 3 og 4	Meget god / særdeles god kompetanse i faget Karakterene 5 og 6
<b>Planlegge, gjennomføre og vurdere produksjoner i tekst, bilde, lyd og kombinasjoner av disse i ulike formater og til ulike medier</b>	<b>Eleven</b> leverer mangelfullt. Eleven kan beskrive arbeidsprosessen og har noe innblikk i fagkunnskapen.	<b>Eleven</b> har fagkunnskap, kan bruke relevante deler av den og leverer korrekt.	<b>Eleven</b> er selvstendig og initiativrik i planlegging, disponerer ressursene hensiktsmessig i gjennomføringen og reflekterer godt over egen arbeidsprosess.
<b>Bruke grunnleggende fagterminologi og forklare ulike medietypers produksjonsforløp fra idé til ferdig produkt</b>	<b>Eleven</b> viser noe forståelse for og kjenner faguttrykk i noen grad.	<b>Eleven</b> har god forståelse for faguttrykk og kan forklare ulike produksjonsforløp fra idé til produkt.	<b>Eleven</b> bruker faguttrykk på en god og reflektert måte for å begrunne egne valg og for å forklare prosesser.
<b>Velge og bruke utstyr og programvare tilpasset produkt og rammevilkår</b>	<b>Eleven</b> kjenner til programvare og utstyr og bruken av dette.	<b>Eleven</b> har god kunnskap om utstyr og programvare og bruker dette hensiktsmessig.	<b>Eleven</b> har stor kunnskap om utstyr og programvare og utnytter dette kreativt.



<b>Bruke ulike filformater, oppløsning, komprimering vektor- og bitmap-grafikk tilpasset ulike medier</b>	<b>Eleven</b> har noe kjennskap til og bruker kunnskapen i noen grad	<b>Eleven</b> har god kjennskap til og bruker kunnskapen bra i ulike medier.	<b>Eleven</b> har detaljert kunnskap og bruker kunnskapen på en gjennomtenkt måte.
	<b>Karakteren 1</b> uttrykker at besvarelsen viser lavere måloppnåelse enn det som er beskrevet ovenfor.		



[www.vigoiks.no/eksamen](http://www.vigoiks.no/eksamen)