Sensorveiledning KULH4020, Vår 2026

Semesteroppgaven er definert som en mappeinnlevering. Mappen skal bestå av et digitalt kulturarvsobjekt (spesifisert under) og et refleksjonsnotat på 6-8 sider.

Eksamensoppgaven i KULH 4020

Oppgaven er formulert slik for studentene:

> Semesteroppgaven består av *to* deler:
>
> **1. Lag et digitalt kulturarvsobjekt**. Det digitale kulturarvsobjektet kan ta utgangspunkt et kulturarvsmateriale dere tidligere har arbeidet med eller noe annet dere selv synes er interessant. Oppgaven vil ikke bli bedømt på bakgrunn av materialet dere velger å bruke, men på hvordan materialet representeres, formidles, vises eller brukes digitalt. Det forventes at dere benytter dere av mulighetene i digitale verktøy utover presentasjon av tekst, altså ved bruk av for eksempel bilder, film, animasjoner, lenker, interaktive muligheter osv. Benytt eksisterende plattformer og verktøy, men tenk gjennom hva som er egnet for deres prosjekt.
>
> Dere står fritt til å velge teknologi, format, tema og kildemateriale for det digitale objektet, og også omfang på prosjektet. Dere kan for eksempel redigere video og laste den opp på internett, digitalisere et arkiv, lage et bildegalleri, kode en internettside, plassere ut QR-koder, sette opp en TikTok-kanal eller en multimedia-installasjon i Slottsparken, sette opp en Wordpress-blogg, bygge et slott i Minecraft eller et kulturarvsbasert pokéstop i Pokémon GO, osv.
>
> Objektet trenger ikke være teknologisk avansert eller krevende, det er ikke noe teknisk "minstekrav" her. Det er fint mulig å oppnå toppkarakter med et enkelt objekt, så lenge dere leverer en solid analyse i del 2 av innleveringen. En god oppgave vil tilføre noe nytt til materialet eller gi brukere mulighet til å se det på nye måter.
>
> Objektet må dokumenteres med tanke på innlevering til eksamen, i et format som er allment leselig. Digitale presentasjoner kan leveres i form av filer eller en lenke som fungerer inntil dere har fått endelig karakter. Legg ved instruksjoner om hvordan sensorer skal få tilgang til det digitale objektet. Hvis dere velger å lage noe mer fysisk, som en installasjon eller fysisk objekt, må objektet dokumenteres med bilder og/eller film.
>
> **2. Skriv et refleksjonsnotat om arbeidet med det digitale kulturarvsobjektet**. Refleksjonsnotatet bør knytte det digitale objektet opp mot aktuell litteratur, temaer og materiale vi har diskutert i løpet av semesteret. Hva er de viktigste kulturfaglige problemstillingene og utfordringene knyttet til å arbeide med akkurat disse teknologiene og dette materialet? Hvilke valg er tatt i prosjektet, og hvorfor?

Reflekterer over ***teoretiske*** og ***metodiske*** implikasjoner av de valgene dere har gjort i arbeidsprosessen med objektet og eventuelle kulturteoretiske implikasjoner av objektet selv. Avhengig av hva slags objekt du arbeider med, kan det også være relevant å beskrive hvordan objektet eller informasjonen i det kan ***bevares*** for ettertiden og vedlikeholdsarbeidet som kreves for å kunne gjøre det.

Refleksjonsnotatet skal leveres som tekstfil (pdf). Den skal være ca. 6-8 sider á 2300 tegn uten mellomrom, 12 pkt, halvannen linjeavstand. Litteraturliste og eventuelle bilder kommer i tillegg.

Studentene skal følgelig levere oppgaven i to deler, den ene delen skal ta i bruk digitale verktøy for å lage et digitalt objekt, den andre delen skal være et refleksjonsnotat som diskuterer objektet opp mot aktuell litteratur. Arbeidet med det digitale objektet er ment å være et arbeid som gir studentene innsikt i det praktiske arbeidet med digital kulturarv og de muligheter og utfordringer det gir å presentere et materiale gjennom andre presentasjonsformer enn tekst alene.

Vurdering

Det digitale objektet og refleksjonsnotatet vurderes i tilknytning til hverandre. Det legges vekt på at refleksjonsnotatet diskuterer faglig, med referanser til pensumtekster eller annen relevant litteratur, valgene som er gjort i det digitale objektet. Det teller positivt at faglige vurderinger som omtales i refleksjonsnotatet er gjenkjennbare i det digitale objektet. Refleksjonsnotatet er likevel en mulighet til å fortelle om arbeidsprosessen for objektet, noe som innebærer at det nødvendigvis omtaler mer enn det ferdige objektet.

Det forventes at studentene begrunner valgene de har gjort i utformingen av objektet gjennom bruk av tekster fra pensum eller annen litteratur som er særlig relevant for deres prosjekt. Refleksjonsnotatet bør reflektere faglig omkring både tekniske valg og designvalg for det digitale objektet.

Oppgavene skal bli bedømt på i hvilken grad de mestrer å benytte perspektiver fra pensum og forelesninger i sitt objekt og redegjør for dette i refleksjonsnotatet. De skal ikke bedømmes på utvelgelsen av kildemateriale, men på i hvilken grad de evner å gi materialet en digital form som evner å utnytte digitale verktøys muligheter.

En god besvarelse bør ha et samsvar mellom det teoretiske perspektivet som anlegges i refleksjonsnotatet og det digitale objektet. Kreativ og løsningsorientert bruk av

digitale verktøys muligheter teller positivt.

En oppgave til høyeste karakterer (A og B) viser et gjennomtenkt og godt utført digitalt prosjekt hvor digitale verktøy er brukt hensiktsmessig for å formidle en tydelig idé. Denne idéen må være forklart i refleksjonsnotatet og bør være basert i faglig relevant tematikk. Refleksjonsnotatet kan godt fokusere mer på enkelte sider ved det digitale objektet enn andre, men det må være tydelig at notatet diskuterer gjenkjennelige egenskaper ved objektet. Slike oppgaver må også diskutere flere pensumtekster eller faglig relevante tekster og peke på tydelige implikasjoner av dem for objektet og/eller egen prosess. Teksten må også være godt strukturert og følge oppgavenes anvisninger. En A-oppgave utmerker seg tydelig på flere av disse områdene.

En oppgave til karakteren C holder et jevnt godt nivå, men har også ha svakheter på enkelte av disse områdene. Oppgaver med tydelige svakheter i det digitale objektet, men tydelige styrker i refleksjonsnotatet eller omvendt, vurderes også til C.

En oppgave til karakteren D og E har vesentlige mangler både i det digitale objektet og i refleksjonsnotatet. Oppgaver til karakteren D kan ha enkelte styrker i objekt eller refleksjonsnotat, mens for karakteren E anses oppgavens formelle krav å være utført, men heller ikke mer.