



Utbildningsplan

Fakultetsnämnden för naturvetenskap och teknik
Institutionen för datavetenskap, fysik och matematik

Interaktionsdesigner, 180 högskolepoäng

Interaction Designer, 180 credits

Nivå

Grundnivå

Inrättande av program

Inrättad av Organisationskommittén 2009-03-26

Fastställande av utbildningsplan

Fastställd av Organisationskommittén 2009-10-12

Utbildningsplanen gäller från och med höstterminen 2010

Förkunskaper

Grundläggande behörighet samt Engelska B och Matematik B (områdesbehörighet 4 med undantag för Matematik C och Samhällskunskap A).

Programbeskrivning

Syftet med programmet är att utbilda studenter med mycket goda kunskaper kring användbarhet och utvecklande av tekniska artefakter med människan och dennes behov i fokus.

Studenterna lär sig arbeta enligt designprocessen för att sedan tillämpa denna på olika interaktiva tekniska system, både fysiska och digitala. Interaktionsdesignern skall kunna arbeta allsidigt och ha en helhetssyn på digital och fysisk produktutveckling, breda kunskaper inom design och konstruktioner och djupa kunskaper inom användbarhet och informatik.

Interaktionsdesignern ska kunna arbeta tillsammans med andra tekniker och designers men i detta samarbete fokusera på funktionalitet och användbarhet. Yrkesrollen handlar om att delta i den tekniska utvecklingen genom att designa god användarvänlighet hos moderna tekniska artefakter och datasystem.

Mål

Centrala examensmål enligt Högskoleförordningen

Kunskap och förståelse

För kandidatexamen skall studenten

- visa kunskap och förståelse inom huvudområdet för utbildningen, inbegripet kunskap om områdets vetenskapliga grund, kunskap om tillämpliga metoder inom området, fördjupning inom någon del av området samt orientering om aktuella forskningsfrågor.

Färdighet och förmåga

För kandidatexamen skall studenten

- visa förmåga att söka, samla, värdera och kritiskt tolka relevant information i en problemställning samt att kritiskt diskutera företeelser, frågeställningar och situationer,
- visa förmåga att självständigt identifiera, formulera och lösa problem samt att genomföra uppgifter inom givna tidsramar,
- visa förmåga att muntligt och skriftligt redogöra för och diskutera information, problem och lösningar i dialog med olika grupper, och
- visa sådan färdighet som fordras för att självständigt arbeta inom det område som utbildningen avser.

Värderingsförmåga och förhållningssätt

För kandidatexamen skall studenten

- visa förmåga att inom huvudområdet för utbildningen göra bedömningar med hänsyn till relevanta vetenskapliga, samhälleliga och etiska aspekter,
- visa insikt om kunskapens roll i samhället och om människors ansvar för hur den används, och
- visa förmåga att identifiera sitt behov av ytterligare kunskap och att utveckla sin kompetens.

Programspecifika mål

I ordningsföljd som speglar utbildningens progression, studenten skall

- ha goda kunskaper om de viktigaste teorierna och ansatserna inom interaktionsdesign i allmänhet och i det valda profirområdet i synnerhet,
- kunna omsätta i praktiken och använda de metoder och verktyg som används inom interaktionsdesign,
- kunna självständigt söka, samla, värdera och tolka relevant information i anslutning till en problemställning,
- kunna självständigt identifiera, formulera och lösa problem genom att använda ett vetenskapligt kritiskt förhållningssätt,
- kunna redovisa och kommunicera de erhållna resultaten både skriftligt och muntligt för olika målgrupper,
- kunna arbeta i flervetenskapliga grupper för att planera, genomföra och utvärdera utvecklingsprojekt inom givna tidsramar,
- implementera användbarhet på befintliga system och produkter,
- i samband med det avslutande examensarbetet kunna visa sin förmåga att följa kunskapsutvecklingen inom sitt område, visa sin förmåga att självständigt söka och värdera kunskap på en vetenskaplig nivå samt kunna utbyta kunskaper och erfarenheter även med personer utan specialkunskaper inom området.

Innehåll och struktur

Organisation

Programmet har en tillförordnad programansvarig som tillser att utbildningen håller god kvalitet med god progression samt tillser att kommunikationen mellan lärare och studenter fungerar på ett bra sätt. Kvalitet och progression upprätthålls genom en kontinuerlig dialog med ämnesansvarig.

Programråd genomförs minst tre gånger per läsår. Detta programråd består av programansvarig, minst en studentrepresentant från varje årskurs samt berörda lärare och övriga intressenter inom utbildningen.

Viss del av utbildningen läses inom ämnet design.

Programöversikt

Programmet Interaktionsdesigner är en tvärvetenskaplig utbildning som omfattar 180 hp och leder till kandidatexamen inom huvudområdet informatik. Huvudämnet informatik omfattar studier om minst 90 hp, varav minst 30 hp på G2-nivå.

Utbildningen ska ge studenten god insikt i ämnet informatik, med fördjupade kunskaper och färdigheter inom interaktionsdesign.

För att integrera de olika kunskapsfälten arbetar studenterna i stor utsträckning med projekt och teman. Inom examensämnet ska minst 30 hp ha en progression motsvarande nivå G2. Studenten ges möjlighet till fördjupning och specialisering inom några profilmråden genom olika projekt och samarbete med näringslivet. Aktuella inriktningar kan vara människa – datorinteraktion, interaktiva medier, visualisering i 3D, utvärdering av interaktiva system, programmering eller industriell design. Utbildningen ger även insikt i yrkesrollen genom yrkesmetodik i samband med projekt mot näringslivet och genom en aktiv diskussion i seminarieform som ingår som obligatoriska moment i huvuddelen av utbildningens kurser. Oavsett profilering är det centrala för utbildningen att studenten hela tiden sätter användarens mål och behov i centrum och lär sig därför relevanta metoder för detta. I övrigt gäller att studenten väljer kurser utifrån erbjudet utbildningsprogram och med avseende på studentens intresse och examinationskrav. Det är även möjligt att välja andra kurser efter studentens eget intresse för att profilera sin utbildning, vilket i sådana fall sker i samråd med programansvarig. Kraven för filosofie kandidat i informatik måste dock uppfyllas för att erhålla examen.

I undervisningen förekommer många situationer där teori, praktik och metodik blandas och kurserna kan då vara tematiserade. De teoretiska studierna bidrar till att ge struktur och insikt medan de mer praktiska momenten ger underlag för bearbetning, analys, reflektion och diskussion. Den studerande tränas aktivt i att söka kunskap, kritiskt tänkande och problemlösning. Koppling till aktuell forskning och ny kunskap löper genom hela utbildningen.

Kurser i programmet

År 1

Introduktion till interaktionsdesign 7,5 hp, Informatik, G1N, Obligatorisk.*
Grafiska tillämpningar 7,5 hp, Medieteknik, G1N, Obligatorisk.
Grafisk design 7,5 hp, Design, G1N, Obligatorisk.
Människa – Dator-interaktion 7,5 hp, Informatik, G1N, Obligatorisk.*
Projektledning för interaktionsdesign 7,5 hp, Informatik, G1N, Obligatorisk.*
Kommunikation och kognition 7,5 hp, Informatik, G1N, Obligatorisk.*
Webbutveckling med databas 15 hp, Informatik, G1F, Obligatorisk.*

År 2

Färg och form 7,5 hp, Design, G1F, Obligatorisk.
Visualisering i 3D 7,5 hp, Informatik, G1N, Obligatorisk.*
Tillämpad visualisering 7,5 hp, Informatik, G1F, Obligatorisk.*
Datorstödd konstruktion 7,5 hp, Informatik, G1N, Obligatorisk.*
Designmetoder och designprocesser 7,5 hp, Design, G1F, Obligatorisk.
Designmetoder fördjupning 7,5 hp, Design, G1F, Obligatorisk.
Designprojekt 7,5 hp, Design, G1F, Obligatorisk.
Datormedierad kommunikation 7,5 hp, Informatik, G1F, Obligatorisk.*

År 3

Tillämpad interaktionsdesign 15 hp, Informatik, G1F.*
Valbara kurser 15 hp, G1F/G2F.
Projekt med vetenskapsteori 15 hp, Informatik, G2F, Obligatorisk.*
Examensarbete 15 hp, Informatik, G2E, Obligatorisk.*

*Kurs i huvudområdet.

Kurserna inom programmet kan komma att byta plats.

Arbetslivsanknytning och omvärldskontakter

De studerande förbereds från första början för det kommande yrkeslivet genom att utbildningen avser att ge insikt i yrkesrollen genom träning i framför allt kommunikation, kognition, utvärdering, projektledning, ledarskap, entreprenörskap och gruppdynamik. Genom löpande förankring i/av ämnesområdet informatik inom varje enskild kurs och genom de seminarier som kontinuerligt genomförs inom programmet får studenten ett helhetsperspektiv och inblick i hur teori och praktik hänger ihop samt får möjlighet att befästa de teoretiska kunskaperna och färdigheterna i det framtida yrkeslivet.

Under programmet genomförs även flertalet projekt tillsammans med näringslivet både på G1- och G2-nivå, vilket ger studenterna en god inblick i hur det är att komma ut i arbetslivet och redan innan utbildningen är slutförd skaffa sig referenser för framtida bruk.

Utlandsstudier

Utlandsstudier ses som ett viktigt tillskott och en stor möjlighet för studenten att vidareutveckla sig själv och sina kunskaper. Inom programmet ges möjlighet till utlandsstudier under höstterminen på det tredje och sista året i programmet.

För att bedriva utlandsstudier krävs minst 60 högskolepoäng. De kurser som läses utomlands skall vara likvärdiga eller högst relevanta i förhållande till utbildningens profil. Dessa kan vara breddnings- eller fördjupningskurser.

Perspektiv i utbildningen

Inom utbildningen arbetar man med hållbar utveckling genom att tillse att den utbildning studenterna får är modern samtidigt som fokus läggs på att lära av den historiska utvecklingen inom fältet. Detta medför att studenterna får kunskaper som kommer att vara relevanta och applicerbara under en längre tidsperiod. Hållbar utveckling syftar här på människan och dennes behov och hur man genom tekniken kan tillse att dessa även i framtiden kan tillgodoses.

Under utbildningen läggs stort fokus på att se till att genus samt mångfaldsperspektiv genomgående diskuteras inom utbildningen då det är av stor vikt för en interaktionsdesigner att kunna förstå olika människors behov oavsett social, religiös eller kulturell bakgrund.

Inom utbildningen arbetas det även med internationalisering främst genom att ge möjlighet för samverkan med universitet utomlands, men även genom att hämta inspiration och dra lärdomar av hur framstående universitet internationellt bedriver undervisning. Extra fokus vad gäller detta läggs på undervisning och examination via distansstudier.

Kvalitetsutveckling

Kontinuerlig utvärdering och förbättring av programmet sker bland annat genom kursvärderingar, i samråd med studenter vid programråd, genom läsårsutvärderingar av programmet, genom samverkan med företag och andra intressenter samt genom benchmarking gentemot andra högskolor och universitet.

Examen

Efter avklarade studier på programmet samt då avklarade studier motsvarar de fordringar som finns angivna i Höskoleförordningens examensordning samt i den lokala examensordningen för Linnéuniversitetet kan studenten ansöka om examen. De som fullföljt programmet Interaktionsdesigner 180 hp kan erhålla följande examen:

Filosofie kandidatexamen
(Huvudområde: Informatik)
Bachelor of Science
(*Main field of study: Informatics*)

Examensbeviset är tvåspråkigt (svenska/engelska). Tillsammans med examensbeviset följer Diploma Supplement (engelska).

Övrigt

Spärregler och uppflyttning

Uppflyttning till år 2 förutsätter minst 45 hp godkänt från år 1.

Uppflyttning till år 3, och för att antas till kurser vars progression beskrivs som liggande på nivå G2, förutsätter att minst 90 hp är godkända från år 1 och 2.