



## Utbildningsplan

Organisationskommittén

Fakulteten för teknik

Interaktionsdesigner, 180 högskolepoäng

Interaction Designer, 180 credits

### Nivå

Grundnivå

### Fastställande av utbildningsplan

Fastställd av Fakulteten för teknik 2009-03-26

Senast reviderad 2022-12-09

Utbildningsplanen gäller från och med höstterminen 2023

### Förkunskaper

Grundläggande behörighet + Matematik 2a alt. Matematik 2b alt. Matematik 2c.

## Programbeskrivning

Syftet med programmet är att ge studenten goda kunskaper kring design, utveckling, utvärdering av tekniska artefakter och forskning inom interaktionsdesign utifrån ett användarcentrerat designperspektiv.

Studenten lär sig arbeta utifrån ett tvärvetenskapligt designperspektiv. Utifrån detta perspektiv lär sig sedan studenten att praktiskt tillämpa det på digitala och fysiska system. En interaktionsdesigner skall kunna arbeta tillsammans med flera olika professioner samt ha en helhetssyn på en vad en tjänst är. Studenten skall ha breda kunskaper inom design och konstruktion. Förutom ovan nämnda helhetssyn skall studenten också erhålla djupa kunskaper inom informatik, interaktionsdesign som profession. Samtliga ovanstående delar skall utgå från ett användarcentrerat designperspektiv.

Interaktionsdesignern utvärderar och användaranpassar gränssnitt i digitala och fysiska artefakter. Detta görs utifrån ett användarcentrerat designperspektiv. Design och interaktion kommuniceras sedan i bild och skrift med olika relaterade yrkesgrupper vid implementation.

## 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, samhällsliga 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 i att använda deltagande och användarcentrerade designmetoder för att förstå användarnas behov och designa därefter
- veta hur man utvecklar tidiga och avancerade prototyper för att modellera och materialisera användarkrav
- veta hur man utvärderar utvecklade konstruktioner och prototyper för att validera användarkrav med iterativa metoder
- kunna använda kvalitativa och kvantitativa datainsamlingsmetoder och visualisera resultat
- ha goda kunskaper om de viktigaste teorierna och ansatserna inom interaktionsdesign
- 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**

##### **Programöversikt**

Programmet har en 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 två 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.

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. Minst 30 hp skall ha en progression motsvarande nivå G2. Studenten ges möjlighet till fördjupning och specialisering inom några profilområden 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 krav för examen. 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**

Den exakta placeringen av kurser i årskurs och läsperiod kan variera något från år till år. Kurserna i programmet kan i samförstånd med programansvarig bytas ut mot motsvarande kurser inom programmets inriktning. Vid utbyte av kurs kontrollerar programansvarig att programmets mål fortfarande uppfylls. Förkunskapskraven för kurser samt de lokala reglerna för examen vid Linnéuniversitetet måste alltid uppfyllas.

#### *År 1*

#### **Ämnesintroduktion till interaktionsdesign 15 hp, G1N, Obligatorisk\***

Grundläggande kunskaper kring ämnesområdet informatik, interaktionsdesign som ämne och profession samt introduktion till vetenskapsteori.

#### **Grafiska verktyg 7,5 hp, G1N, Obligatorisk**

Introduktion till produktion av bitmap- och vektorbaserad grafik.

#### **Webbteknik I 7,5 hp, G1N, Obligatorisk**

Grundläggande webbdesign med klientbaserad teknik.

#### **Metoder för interaktionsdesign I 15 hp, G1F, Obligatorisk\***

Grundläggande kunskap om olika typer av verksamhetsanalyser samt fördjupade kunskaper inom projektledning mot IT samt professions specifika metoder för interaktionsdesign.

**Design och konceptvisualisering 7,5 hp, G1F, Obligatorisk\***

Grundkurs i visualisering av grafiska element med praktisk tillämpning mot gränssnittsdesign.

**Web management 7,5 hp, G1N, Obligatorisk**

Grundläggande kurs i PHP med praktisk tillämpning i webbpubliceringsverktyget wordpress.

*År 2*

**Brukarorienterad design 15 hp, G1F, Obligatorisk\***

Fördjupningskurs inom brukarorienterad design som behandlar begrepp såsom tjänstedesign, CSCW och participatory design.

**Bild och grafisk design för webben 7,5 hp, G1N, Obligatorisk**

Kursen introducerar gestaltningsteknisk visuell kommunikation samt funktionell grafisk design för webben. Kursen introducerar även bildanalys, bildsemiotik samt produktion av objekt och pixelbaserad digital grafik för webben.

**Design av grafiska gränssnitt 7,5 hp, G1F, Obligatorisk**

Fördjupningskurs inom design av grafiska användargränssnitt med fokus på produktion av grafiskt material samt typiska aktiviteter för en interaktionsdesigner.

**Metoder för interaktionsdesign II 15 hp, G1F, Obligatorisk\***

Fördjupningskurs inom metoder för skapande av användarcentrerade system och gränssnitt med extra fokus mot productdesign.

**Projektarbete med vetenskapsteori 15 hp G2F. Obligatorisk\***

I kursen fördjupar studenten sina kunskaper inom planering, genomförande och kritisk granskning av utvecklingsprojekt inom interaktionsdesign utifrån ett vetenskapligt förhållningssätt.

*År 3*

**Valfria kurser, praktik eller utbytesstudier 30 hp**

Studenten har möjlighet att välja individuell inriktning under höstterminen i form av valfria kurser, praktiktermin eller utbytesstudier motsvarande 30 högskolepoäng. Om studenten väljer att genomföra praktik görs detta inom ramen för kursen Verksamhetsförlagd praktik.

**Tillämpad interaktionsdesign 15 hp, G1F, Obligatorisk\***

I kursen får studenten en fördjupad förståelse för användarcentrerad design samt metoder och tekniker med fokus på brukarkontext och digitala artefakter.

**Examensarbete 15 hp, G2E, Obligatorisk\***

Genomförande av examensarbete.

\*Kurs i huvudområdet.

Detaljerade beskrivningar av kurserna ges i separata kursplaner. Kurserna inom programmet kan komma att byta plats.

### **Samhällsrelevans**

De studerande förbereds från första början för det kommande yrkeslivet genom att utbildningen ger 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.

### **Internationalisering**

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.

### **Hållbar samhällsutveckling**

Interactiondesign-programmet är ett av de få program inom IKT-området som historiskt har varit jämställda mellan könen. Som sådan, aktiviteter i kurser integrerar värderingar baserade på lika villkor, jämställdhet, hållbarhet och internationalisering för att uppnå en bred förståelse inom hållbar samhällsutveckling. Kurserna på programmet beaktar – där så är möjligt – kopplingar till hållbar utveckling, främjande av mångfald och jämställdhet samt etikfrågor. Detta genomsyras genom föreläsningar och diskussioner i hela programmet. Eftersom studenterna har mycket kontakt med det omgivande samhället och näringslivet blir denna typ av beaktande satt i en realistisk kontext med goda möjligheter att reflektera över den egna rollen i en framtida yrkeskarriär.

### **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.

Internationalisering är också en viktig del av programmet. Detta uppnås främst genom att studenterna ges möjlighet att arbeta med studenter från andra universitet eller studera utomlands, men också genom att få inspiration och kunskap om hur andra universitet bedriver internationell 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 Högskoleförordningens 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 med inriktning mot interaktionsdesign

(Huvudområde: Informatik)

*Bachelor of Science with specialization in interaction design (Main field of study: Informatics)*

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

## Övrigt

Campusstudier förutsätter tillgång till bärbar dator.

För att läsa utbildningen på distans så förutsätts tillgång till dator, headset, webbkamera och internetuppkoppling för att kunna ta del av högupplösta, strömmade lärresurser.