



Utbildningsplan

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

Interaktiva digitala medier, 180 högskolepoäng

Interactive Digital Media, 180 credits

Nivå

Grundnivå

Inrättande av program

Inrättad av Organisationskommittén 2009-03-26

Fastställande av utbildningsplan

Fastställd av Organisationskommittén 2009-09-15

Utbildningsplanen gäller från och med höstterminen 2010

Förkunskaper

Grundläggande behörighet samt Matematik B eller Matematik 2a / 2b / 2c.

Programbeskrivning

Programmet ska förbereda studenterna för arbete med utveckling av interaktiva digitala medier och andra medietekniska tillämpningar i ett modernt informationssamhälle. Programmet förbereder också studenterna för vidare studier i data- och informationsvetenskapliga ämnen, speciellt medieteknik. Studierna skapar förutsättningar för en yrkesverksamhet inom områden som t.ex. webbutveckling, medieproduktion samt informations- och interaktionsdesign.

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, samhällliga 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

Kunskap och förståelse

För kandidatexamen skall studenten:

- ha grundläggande kunskap om ekonomiska och marknadsmässiga villkor
- kunna tillämpa internationella och kulturella perspektiv vid analys och problemlösning

Färdighet och förmåga

För kandidatexamen skall studenten:

- ha kommunikationsförmåga i tal och skrift
- kunna strukturera och skapa en estetiskt tilltalande, dynamisk, interaktiv, funktionell, databasdriven, multimedial produkt som kan distribueras via olika kanaler
- kunna leda utveckling av interaktiva, medietekniska tillämpningar

Värderingsförmåga och förhållningssätt

För kandidatexamen skall studenten:

- kunna bedöma etiska och juridiska aspekter i projekt och utvecklingsarbete

Innehåll och struktur

Organisation

Programmet ligger organisatoriskt under Institutionen för datavetenskap, fysik och matematik. Huvudområdet är medieteknik. För programmet finns en programansvarig, som har det övergripande ansvaret för programmet.

Programöversikt

Programmet består totalt av 180 högskolepoäng, dvs 3 års heltidsstudier. Huvudområdet medieteknik omfattar större delen av detta, men kompletteras av kurser i en del andra ämnen. De tre första terminerna är samtliga kurser obligatoriska, medan det ges mer valfrihet för individuella kursval under de tre sista terminerna. Kurserna är vanligen på 7,5 eller 15 hp. Oftast läses två kurser parallellt, men undantag kan förekomma. Upplägget för kurserna kan variera, men oftast sker undervisningen genom föreläsningar, seminarier, övningar, nätbaserade diskussionsforum och obligatoriska uppgifter. Uppgifterna kan vara både individuella och grupparbeten.

Kurser i programmet

Nedanstående lista visar vilka kurser som ingår i programmet. Kurser i huvudområdet medieteknik är markerade med *. Om inget annat anges är kurserna obligatoriska.

Kursernas nivå anges med beteckningarna G1N, G1F, G2F och G2E. Valfria kurser i huvudområdet ligger på nivån G1F eller G2F.

År 1

- Introduktion till studier i medieteknik (G1N), 15hp *
- Webbdesign (G1N), 15hp *
- Design av interaktiva medier (G1F), 15hp *
- Användarcentrerad gränssnittsdesign (G1F), 7,5hp *
- Bildmediet som språk (G1N), 7,5hp

År 2

- Digital videoproduktion (G1F), 7,5hp *
- 3D-grafik och animering (G1F), 7,5hp *
- Webbprogrammering (G1F), 15hp *
- Speldesign (G1F), 7,5hp *
- Prylar som pratar (G1N), 7,5 hp
- Valfria kurser, 15hp

År 3

- Projektledning och entreprenörskap (G2F), 7,5hp *
- Valfria kurser och aktuella kurser i medieteknik, 37,5hp
- Examensarbete i medieteknik (G2E), 15hp *

Ordningen mellan kurserna kan förändras. Ämnesområdet utvecklas hela tiden och programmet har som mål att ge en så aktuell och kvalitativ utbildning som möjligt.

Arbetslivsanknytning och verksamhetsförlagd utbildning

Kontakter med omvärlden och studenternas framtida arbetsmarknad sker på flera sätt. I en del kurser förekommer gästföreläsningar, studiebesök, etc., och det avslutande examensarbetet genomförs också företrädesvis i samarbete med ett företag eller annan organisation. Kursutbudet samt de olika kursernas innehåll och genomförande avspeglar den kontakt som finns mellan forskningen och omvärlden. Under det tredje året erbjuds en praktikkurs på 15hp som en valfri kurs. I denna kurs ges studenterna ett yrkesperspektiv och erfarenhet av att koppla teori och praktik till en verksamhet. En stor del av kursen utgörs av att studenterna är ute på praktik i offentligt eller privat näringsliv.

Utlandsstudier

Utlandsstudier kan bedrivas under en termin och då lämpligen under den femte terminen. Urvalet av de kurser som skall studeras görs i samråd med programansvarig för att underlätta ett kommande tillgodoräknande inom utbildningsprogrammet.

Perspektiv i utbildningen

Huvudområdet medieteknik handlar till stor del om att utveckla ny teknik för människor. Med Internet så är målgruppen allt oftare internationell. Termer som användbar, användarupplevelse, målgruppsanpassad, användarcentrerad, tillgänglighet, etc. är vanliga inslag i ämnet. Därmed kommer begrepp som hållbar utveckling, genus, mångfald och internationalisering naturligt in i undervisningen.

Kvalitetsutveckling

Programmet utvärderas genom årligen återkommande skriftliga och muntliga utvärderingar. För varje kurs genomförs också en kursutvärdering. Såväl programutvärderingar som kursutvärderingar arkiveras och finns tillgängliga vid lärosätet.

Examen

Efter avklarade studier på programmet samt då avklarade studier motsvarar de fördringar som finns angivna i Höskoleförordningens examensordning samt i den lokala examensordningen för Linnéuniversitetet kan studenten ansöka om examen. De som fullföljt programmet Interaktiva digitala medier kan erhålla följande examen:

Filosofie kandidatexamen med inriktning mot Interaktiva digitala medier
Huvudområde: Medieteknik

Bachelor of Science with specialization in Interactive Digital Media
Main field of study: Media Technology

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

Övrigt

I några av programmets kurser ges möjlighet att delta i studiebesök, göra praktik på företag och studera utomlands. Dessa aktiviteter är frivilliga, men för studenten kan kostnader tillkomma.