



Utbildningsplan

Fakulteten för teknik

Interaktiva medier och webbt teknologier, 180 högskolepoäng

Interactive Media and Web Technologies, 180 credits

Nivå

Grundnivå

Fastställande av utbildningsplan

Fastställd av Fakulteten för teknik 2014-10-10

Senast reviderad 2021-12-10

Utbildningsplanen gäller från och med höstterminen 2022

Förkunskaper

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

Programbeskrivning

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

I programmet finns två inriktningar, Interaktiva medier och Webbt teknologier. År ett är gemensamt för alla studenter. Uppdelning sker från år två. År tre har gemensamma kurser, men i dessa följer studenterna sina inriktningar genom olika uppgifter, val av praktik, etc.

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.

Innehåll och struktur

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. Kurserna är vanligen på 7,5 hp. Oftast läses två kurser parallellt, med undantag för Praktik-kursen. Upplägget för kurserna kan variera, men oftast sker undervisningen genom föreläsningar, seminarier, övningar, nätbaserade aktiviteter 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 väljs i samråd med programansvarig lärare. Studenten måste välja kurser, så att minst 30 hp inom huvudområdet ligger på G2F-nivå samt minst 30 hp består av kurser utanför huvudområdet.

I år 2 och 3 följer studenterna en av två inriktningar – Interaktiva medier eller Webbteknologier. En del kurser är specifika för respektive inriktning, medan en del kurser är gemensamma för båda inriktningarna. I de gemensamma kurserna kan det ändå vara olika uppgifter och val som är beroende av vilken inriktning studenten följer, t.ex. val av praktikplats och val av område för examensarbete.

Kurser kan i samförstånd med programansvarig bytas ut mot motsvarande kurser inom programmets inriktning. Detta kan speciellt förekomma då studenten studerar utomlands en termin eller har studerat liknande kurser tidigare. Vid utbyte av kurs kontrollerar programansvarig att programmets mål fortfarande uppfylls. De lokala reglerna för examen vid Linnéuniversitetet måste alltid uppfyllas.

År 1

- Studier i medieteknik (G1N), 7,5 hp * Kursen introducerar medieteknik och ger studenten de grundläggande kunskaper, verktyg, färdigheter och förhållningssätt som krävs för vidare studier i ämnet.

- Digitala medier (G1N), 7,5 hp * Kommunikation och produktion med bild, ljud och text i multimediala tillämpningar.
- Webbteknik 1 (G1N), 7,5 hp * Grundläggande webbdesign med klientbaserad teknik.
- Webbteknik 2 (G1F), 7,5 hp * Scriptprogrammering på klientsidan för dynamiska och interaktiva webbsidor.
- Webbteknik 3 (G1F), 7,5 hp * Teknik och metoder för informationshantering på webbsidor.
- Interaktionsdesign 1 (G1F), 7,5 hp, * Grundläggande interaktionsdesign med fokus på användbarhet, design och utveckling av grafiska webbgränssnitt, prototyper samt användartestning.
- Ekonomi och juridik för webbutvecklare (G1N), 7,5 hp Praktiska ekonomiska och juridiska förutsättningar för att arbeta i branschen. Kursen är uppdelad i en kurs om ekonomi och en kurs om juridik.
- Projektkurs 1 i medieteknik (G1F), 7,5 hp * Utveckling av en webbplats baserad på principer om informationsarkitektur och användarcentrerad design.

År 2

- Interaktionsdesign 2 (G1F), 7,5 hp * Fokus på användarens mål, behov, begränsningar och interaktionsmöjligheter med webbplatser.
- Interaktionsdesign 3 (G1F), 7,5 hp * En praktiskt inriktad kurs där studenten utvecklar och testar program som ställer höga krav på visuell design, interaktionsdesign och användarupplevelse.
- Projekthantering och entreprenörskap, 7,5 hp Fokus på projektorganisering, projektledning och projektstyrning samt planering, uppföljning och utvärdering av affärsplaner.
- Projektkurs 2 i medieteknik (G1F), 7,5 hp * Introduktion till området speldesign. Tidigare förvärvade kunskaper inom produktion av digitala medier, användargränssnitt och interaktionsdesign omsätts i ett spelutvecklingsprojekt.

Inriktningen Interaktiva medier:

- Digital grafik 1 (G1F), 7,5 hp * Introduktion till den grafiska bildens uppbyggnad och produktion av bitmapoch vektorbaserad grafik för grafiska användargränssnitt.
- Digital grafik 2 (G1F), 7,5 hp * Introduktion till 3D-modellering och animering.
- Videoproduktion 1 (G1F), 7,5 hp * Översikt och kunskap om modern videoproduktion och distribution. Huvudsakligt fokus på teknik och grundläggande dramaturgi.
- Valfri kurs, 7,5 hp

Inriktningen Webbteknologier:

- Webbteknik 4 (G1F), 7,5 hp * Serverbaserat scriptspråk och databashantering för uppbyggnad av dynamiska webbapplikationer.

- Webbteknik 5 (G1F), 7,5 hp * Bibliotek och hjälpmedel för webbutveckling.

- Webbteknik 6 (G1F), 7,5 hp * Utveckling av databasdrivna webbapplikationer.

- Databasteori, 7,5 hp Teknik och metoder för design av databaser för webbaserade tillämpningar.

År 3

- Vetenskaplig metod i medieteknik (G2F), 7,5 hp * Vetenskapsteori och fördjupning i ämnesrelaterad metodik.

- Verksamhetsförlagd praktik i medieteknik (G2F), 15 hp * Genomförande av en tioveckors praktik i en organisation eller ett företag i IT- eller mediebranschen. Kursen är ej obligatorisk och kan bytas ut mot annan valfri kurs.

- Forskningsutmaningar i medieteknik (G2F), 7,5 hp * Fördjupning inom ett eller flera aktuella problem eller områden inom vald inriktning i ämnet.

- Examensarbete på kandidatnivå i medieteknik (G2E), 15 hp * Studenten skall författa, presentera och försvara ett vetenskapligt arbete.

Inriktningen Interaktiva medier:

- Videoproduktion 2 (G1F), 7,5 hp * Fördjupning inom teknik och berättande samt fokus på genomförande av videoproduktioner efter kundens behov.

Valfri kurs, 7,5 hp

Inriktningen Webbteknologier:

Valfri kurs, 15hp

Arbetslivsanknytning och omvärldskontakter

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. På studiebesök, gästföreläsningar och workshops som leds av någon från näringslivet får studenterna tillfällen att diskutera med, och i vissa fall bli bedömda av personer verksamma i branschen.

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 15 hp 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 användbarhet, användarupplevelse, målgruppsanpassning, användarcentrerad design, tillgänglighet, etc. är vanliga inslag i ämnet. Därmed kommer begrepp som hållbar utveckling, genus, mångfald och internationalisering naturligt in i programmet.

Kvalitetsutveckling

Programmet utvärderas genom årligen återkommande skriftliga och muntliga utvärderingar. För varje kurs genomförs också en kursvärdering. Såväl programvärderingar som kursvärderingar arkiveras och finns tillgängliga vid lärosätet.

Examen

Efter avklarade studier som 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 kan erhålla följande examen:

Filosofie kandidatexamen med inriktning mot interaktiva medier

Huvudområde: Medieteknik

Bachelor of Science with specialization in Interactive Media

Main field of study: Media Technology

eller

Filosofie kandidatexamen med inriktning mot webbt teknologier

Huvudområde: Medieteknik

Bachelor of Science with specialization in Web Technologies

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. I samband med programstart och -avslutning kan representativa luncher/motsvarande förekomma.