

Utbildningsplan

för

Kandidatprogram i digitala medier
Bachelor's programme in Digital media

180.0 Höskolepoäng
180.0 ECTS credits

Programkod:	SDIMK
Gäller från:	HT 2021
Fastställd:	2009-09-10
Ändrad:	2021-05-07
Värdinstitution:	Institutionen för data- och systemvetenskap

Beslut

Denna utbildningsplan är fastställd av samhällsvetenskapliga fakultetsnämnden 2009-09-10 och är senast reviderad 2021-05-07.

Förkunskapskrav och andra villkor för tillträde till programmet

Samhällskunskap A/Samhällskunskap 1b alt 1a1+1a2.

Programmets uppläggning

Utbildningen leder fram till kandidatexamen i data- och systemvetenskap med inriktning mot digitala medier och omfattar totalt 180 hp.

Årskurs 1

Första årets kurser ger en introduktion i bland annat medieteknik och mediaproduktion, programmering och människa-dator interaktion.

Årskurs 2

Höstterminen har kurser med fokus på 3D-miljöer och spelmotorer. Vårterminen introducerar vetenskapligt skrivande samt fördjupar kunskaperna inom programmering och medieteknik.

Årskurs 3

Höstterminens kurser fokuserar på forskningsrelaterad fördjupning i ämnet, samt ett större praktiskt projektarbete. På vårterminen avslutas programmet med praktik eller valbara fördjupningskurser, samt ett examensarbete.

Termin 5 kan studenten välja att studera en termin utomlands.

Mål

Utöver de allmänna målen i 1 kap. 8§ i högskolelagen gäller högskoleförordningens mål enligt nedan:

Kunskap och förståelse

För kandidatexamen ska 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 ska 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,
- visa sådan färdighet som fordras för att självständigt arbeta inom det område som utbildningen avser.

Värderingsförmåga och förhållningssätt

För kandidatexamen ska studenten

- visa förmåga att inom huvudområdet för utbildningen göra bedömningar med hänsyn till relevanta vetenskapliga, samhälls- 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.

Kurser

Samtliga obligatoriska kurser är på grundläggande nivå.

Samtliga kurser är inom huvudområdet data- och systemvetenskap.

År 1

Termin 1

- Introduktion till spelkonstruktion, 7,5 hp
- Digital medieteknik, 7,5 hp
- Digital mediaproduktion, 7,5 hp
- Programmering 1, 7,5 hp

Termin 2

- Människa-datorinteraktion, 7,5 hp
- Vetenskapligt skrivande, 7,5 hp
- Utveckling av dynamiska prototyper, 7,5 hp
- Mobil applikationsutveckling, 7,5 hp

År 2

Termin 3

- 3d-rendering, 7,5 hp
- Webbutveckling I, 7,5 hp
- 3d-modellering, 7,5 hp
- Digitala visualiseringsmetoder, 7,5 hp

Termin 4

- Vetenskaplig metodik och kommunikation inom data- och systemvetenskap, 7,5 hp
- Immersiva miljöer, 7,5 hp
- Programmering 2, 7,5 hp
- Transmedia, 7,5 hp

År 3

Termin 5

- AI-baserad upplevelsedesign, 7,5 hp
- Projektarbete inom digitala medier, 15 hp
- Tjänster för en uppkopplad värld, 7,5 hp

Termin 6

- Valbara kurser inom data- och systemvetenskap, enligt förteckning från institutionen, 15 hp
- Examensarbete i data- och systemvetenskap på kandidatnivå, 15 hp

Termin 5 kan bytas mot valfria utlandsstudier alternativt valfritt biämne alternativt mot valbara kurser inom data- och systemvetenskap, enligt förteckning från institutionen.

Examen

Programmet leder till filosofie kandidatexamen. Huvudområde för examen är data- och systemvetenskap.

Inriktning är digitala medier.

Övrigt

Studerande, som antagits till programmet och ej slutfört det inom de planerade tre studieåren, kan begära att få slutföra programmet även efter det att utbildningsplanen upphört att gälla.

Därvid gäller de begränsningar som anges i kursplanerna för de i utbildningen ingående kurserna.