

3D-animation och visualisering, 180 hp

3D animation and visualization, 180 HE credits

Programkod: SG3DV

Examen: Filosofie kandidatexamen med huvudområdet informatik

Nivå: Grundnivå

Beslutad: 2024-02-28

Beslutande: Institutionen för Ekonomi och IT

Programstart: Hösten 2024

Behörighetskrav

Grundläggande behörighet

Du behöver också: Samhällskunskap 1b eller Samhällskunskap 1a1 + 1a2.

Språk

Undervisningen bedrivs på svenska.

Övriga föreskrifter

Student som antagits till utbildning med denna utbildningsplan har garanterad plats på kurser enligt förteckningen nedan, under förutsättning att den studerande följer programmet enligt utbildningsplanen. Reservation görs dock för att utbildningsplanen och dess kurser kan komma att ändras, inom ramen för examensmålen, vid revision av utbildningsplan och kursplaner. Vid eventuella val av inriktning inom programmet gäller platsgaranti för kurser inom vald inriktning.

Examensmål

Nationella mål

Omfattning

Kandidatexamen uppnås efter att studenten fullgjort kursfordringar om 180 högskolepoäng med viss inriktning som varje högskola själv bestämmer, varav minst 90 högskolepoäng med successiv fördjupning inom det huvudsakliga området (huvudområdet) för utbildningen.

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.

Självständigt arbete (examensarbete)

För kandidatexamen skall studenten inom ramen för kursfordringarna ha fullgjort ett självständigt arbete (examensarbete) om minst 15 högskolepoäng inom huvudområdet för utbildningen.

Övrigt

För kandidatexamen med en viss inriktning skall också de preciserade krav gälla som varje högskola själv bestämmer inom ramen för kraven i denna examensbeskrivning.

Lokala mål

Kunskap och förståelse

För kandidatexamen skall studenten:

- kunna förstå och använda teorier från relevanta vetenskapsområden (inkluderande informatik, interaktionsdesign och kognitionspsykologi) som är av betydelse för tillämpning och utformning av 3D-området ur ett upplevelse- och mottagarperspektiv
- påvisa förståelse för projektbaserade och användarorienterade processer, metoder och tekniker för design av 3D-tillämpningar, samt kunna bedöma relevans och tillämpa dessa i konkreta designproblem
- visa förståelse för metoder och kunna använda verktyg för visualisering, modellering, animering av 3D-komponenter samt för produktion och integration av dessa med 2D-komponenter och ljud
- påvisa förståelse för seendets mekanismer, samt relationen mellan 2- och 3-dimensionell gestaltning

Färdighet och förmåga

För kandidatexamen skall studenten:

- visa förmåga och grundläggande färdighet i att använda professionella verktyg för design och produktion av 3D-tillämpningar
- visa färdighet i att driva, planera och genomföra projektorienterat design- och utvecklingsarbete i kreativa team
- visa förmåga att behärska situationer i kontakter med omvärld/uppdragsgivare särskilt inom sitt verksamhetsområde
- visa förmåga till användarorienterat förhållningssätt i analys, design och värdering av 3D-tillämpningar
- kunna praktisera ett undersökande förhållningssätt till färg, form, rum, koncept, kontext samt kunna verbalisera visuella intentioner

Värderingsförmåga och förhållningssätt

För kandidatexamen skall studenten:

- visa förmåga att inom design av 3D-tillämpningar göra bedömningar med hänsyn till relevanta konstnärliga, samhälleliga, historiska och etiska aspekter
- visa ett reflektivt förhållningssätt till sin personliga designkompetens (dvs sin analytiska, kreativa, kommunikativa och metodiska förmåga)
- visa förståelse för ett entreprenöriellt förhållningssätt

Kurser som programmet omfattar

Kurs	Kurskod	Hp	Nivå	Huvudområde
Den animerade bildens historia	DBH100	7,5	G1N	Informatik
Design, process och metod	K0005024	10	G1N	Informatik
Grundläggande medieproduktion	GME100	5	G1N	Informatik
Projektmetodik	PJM200	7,5	G1N	Informatik
Visuellt berättande	VIB100	5	G1N	
3D-grafik	TDB101	7,5	G1F	Informatik
3D-modellering och visualisering	DMV200	7,5	G1F	Informatik
Akademiskt skrivande	AKS200	7,5	G1F	Informatik
Animerad bild	ANI200	7,5	G1F	Informatik
Animerad kortfilm - projektkurs	ANK100	10	G1F	Informatik
Designprocess, fördjupning	DEF100	5	G1F	Informatik
Dynamiska simuleringar och partikelsystem	DSP200	7,5	G1F	
Karaktärsdesign och animation	KDA200	10	G1F	Informatik
Produktionsprocesser och arbetsflöden inom 3D-grafik	PAI200	7,5	G1F	Informatik
Realtidsprocesser inom medieproduktion	K0005023	7,5	G1F	Informatik
Visuell kommunikation	VIK200	7,5	G1F	Informatik

Kurs	Kurskod	Hp	Nivå	Huvudområde
AIL-projekt: 3D-produktion	APP100	10	G2F	Informatik
Animationens estetik	AES100	5	G2F	
Forskningsmetodik och vetenskapsteori	FOV100	10	G2F	Informatik
Portfolio	PFO100	5	G2F	Informatik
Examensarbete i medieinformatik	EXC509	15	G2E	Informatik

Valfria kurser inom programmet

Programmet innehåller 15 hp valfria kurser. Det går att välja bland kurserna nedan men det går också att läsa andra kurser inom eller utanför Högskolan Väst, i Sverige eller utomlands, där kursmålen inte överlappar kurserna inom examen.

Notera att platsgaranti ej utlovas vid val av nedanstående kurser:

Arbetsintegrerat lärande inom medieproduktion I - ALM400

Filmens historia - FIH100

Spelutveckling i 3D-miljö - SUV100

Glokala utmaningar och tillämpad hållbar utveckling - GUU100

Kurs	Kurskod	Hp	Nivå	Huvudområde
Filmens historia	FIH100	7,5	G1N	
Glokala utmaningar och tillämpad hållbar utveckling	GUU100	15	G1N	Nationalekonomi
Spelutveckling i 3D-miljö	SUV100	7,5	G1N	
Webbdesign	WDA102	10	G1N	Informatik
Concept Art	KVI210	7,5	G1F	Informatik
Filmiskt och digitalt montage	FDM200	7,5	G1F	

Kurs	Kurskod	Hp	Nivå	Huvudområde
Arbetsintegrerat lärande inom medieproduktion I	ALM400	15	G2F	
Visuella effekter	MGR400	7,5	G2F	

Preliminär studiegång

En studiegång presenterar i vilken ordning och när i tid kurser i en utbildning ges. För att se programmets preliminära studiegång ange programnamn/programkod på hv.se/studiegang.

Behörighetskrav inom programmet

1. För tillträde till termin tre samt fortsatta studier på programmet krävs avslutade poäng om 45 hp på kurser inom ramen för första läsåret på programmet innefattande avslutade kurserna; Design, process och metod 10 hp, 3D-modellering och visualisering 7,5 hp samt Visuell kommunikation 7,5 hp eller motsvarande.
2. För tillträde till termin 5 samt fortsatta studier på programmet krävs avslutade poäng om totalt 90 hp inom programmet innefattande avslutad kurs Animerad kortfilm - projektkurs 10 hp eller motsvarande.
3. För tillträde till termin sex krävs avslutade poäng om totalt 90 hp, varav 30 hp på kurser inom ramen för andra läsåret på programmet innefattande avslutad kurs Akademiskt skrivande 7,5 hp eller motsvarande.

Arbetsintegrerat lärande (AIL)

Arbetsintegrerat lärande (AIL) har varit en del av Högskolan Väst sedan vi grundades och är vår övergripande profil. AIL präglar vår utbildning, forskning och samverkan och genomsyrar allt vi gör. Tillsammans med samverkansaktörer från såväl privata, offentliga verksamheter och civilsamhälle utvecklar och utbyter vi kunskap, för utveckling av hållbara samhällen. Som student vid Högskolan Väst möter du arbetsintegrerat lärande på flera olika sätt, till exempel i undervisningsmoment, i praktiska moment eller som eget engagemang utanför våra föreläsningssalar. Det som förenar är en tydlig integrering mellan teori och praktik. Fördelen med AIL är att samtidigt som du skaffar dig en akademisk examen, får du även arbetslivserfarenhet, kontakter och praktisk kompetens. Det gör dig bättre rustad för att möta arbetslivet, vilket skapar förutsättningar för livslångt lärande, nya insikter och banbrytande forskning. AIL ingår i våra utbildningsprogram och finns i flera olika former och vi utvecklar hela tiden våra metoder för att integrera teoretisk och praktisk kunskap i våra utbildningar.

AIL-certifiering

AIL-certifieringen är en kvalitetsindikator. Den visar att högskolan jobbar systematiskt och på djupet med det arbetsintegrerade lärandet och att AIL är förankrat i högskolans

utbildningar på ett systematiskt sätt. När ett program är certifierat innebär det att det når ett antal kvalitetskriterier och att AIL går som en röd tråd genom hela utbildningen. AIL-certifieringen säkerställer med andra ord en pedagogisk utformning av programmet där kopplingen mellan teoretiska och praktiska kunskaper motiveras i samverkan med aktörer i omgivande samhälle samt tydliggörs i relation till programmets mål och innehåll.

Programmet är certifierat sedan 2021-10-20.