Digitala medier, 180 hp
Digital Media, 180 HE credits

Programkod: SGDIM
Examen: Filosofie kandidatexamen med huvudområdet informatik
Nivå: Grundnivå
Beslutad: 2019-06-07
Beslutande: Institutionen för Ekonomi och IT
Gäller för kull: H19

Kurser som programmet omfattar

Inom huvudområdet: Informatik:

DPD100, Designprocessen och designerns roll, 5 hp, G1N

DBI100, Digital bild, 5 hp, G1N

DMI100, Integritet och demokrati i digitala medier, 7,5 hp, G1N

LRA100, Ljud- och rörlig bildproduktion, 7,5 hp, G1N

LDM100, Lära tillsammans genom digitala medier, 5 hp, G1N

PJM200, Projektmetodik, 7,5 hp, G1N

WDA102, Webbdesign, 10 hp, G1N

AKS200, Akademiskt skrivande, 7,5 hp, G1F

CMS201, Content Management Systems, 7,5 hp, G1F

DPF100, Designprocess, fördjupning, 5 hp, G1F

DGF200, Digital grafisk formgivning, 5 hp, G1F

DMH200, Entreprenörskap och hållbar utveckling i digitala medier, 7,5 hp, G1F

DKP200, Kommunikation och public relations i digitala medier, 7,5 hp, G1F

RGR200, Rörlig grafik, 7,5 hp, G1F

VKG100, Visuell kommunikation, 7,5 hp, G1F

FVT200, Forskningsmetodik och vetenskapsteori, 10 hp, G2F

PFO100, Portfolio, 5 hp, G2F

EXC509, Examensarbete i medieinformatik, 15 hp, G2E

Kurser utan huvudområde:

VIB100, Visuellt berättande, 5 hp, G1N

JOB100, Journalistiskt berättande, 5 hp, G1F

Valmöjligheter inom programmet

Kurserna under rubriken Valmöjligheter inom programmet innehåller valbara och valfria kurser.

Tre av kurserna är valbara vilket innebär att studenten ska läsa en av nedanstående kurser:

- Filmiskt och digitalt montage 7,5 hp - FDM200
- Javascriptramverk 7,5 hp - JSR200
- 3D-grafik 7,5 hp - TDB101

Resterade kurser är valfria och studenten kan läsa 30 hp eller färre av dessa. Kurserna kan ersättas med andra valfria kurser inom och utanför lärosätet där kursmålen ej överlappar kurserna inom examen.
Notera att vid val av kurserna Arbetsintegrerat lärande inom medieproduktion I - ALM400 och Arbetsintegrerat lärande inom medieproduktion II - ALM401 utlovas ej platsgaranti.

Inom huvudområdet: Datateknik:

WPB301, Webbprogrammering, 7,5 hp, G1F

Inom huvudområdet: Datavetenskap:

WPB301, Webbprogrammering, 7,5 hp, G1F

Inom huvudområdet: Informatik:

TDB101, 3D-grafik, 7,5 hp, G1F

KVI210, Concept Art, 7,5 hp, G1F

JSR200, Javascriptramverk, 7,5 hp, G1F

WPB301, Webbprogrammering, 7,5 hp, G1F

Kurser utan huvudområde:

BUV100, Barn, unga och visuella medier, 7,5 hp, G1N

FIH100, Filmens historia, 7,5 hp, G1N

IFS101, Introduktion till filmstudier, 7,5 hp, G1N

MKA110, Medie- och kommunikationsvetenskap I, grundnivå, 7,5 hp, G1N

SUV100, Spelutveckling i 3D-miljö, 7,5 hp, G1N

FDM200, Filmiskt och digitalt montage, 7,5 hp, G1F

ALM400, Arbetsintegrerat lärande inom medieproduktion I, 15 hp, G2F

ALM401, Arbetsintegrerat lärande inom medieproduktion II, 15 hp, G2F

MGR400, Visuella effekter, 7,5 hp, G2F

Behörighetskrav

Grundläggande behörighet
Du behöver också: Samhällskunskap 1b alternativt 1a1+1a2.
eller
Samhällskunskap A.
(Områdesbehörighet 4 / A4)

Övriga föreskrifter

Behörighetskrav inom programmet

- För tillträde till termin tre krävs fullgjorda kursfordringar om 30 hp på kurser inom ramen för första läsåret på programmet.
- För tillträde till termin fem krävs fullgjorda kursfordringar om totalt 90 hp, varav 30 hp på kurser inom ramen för andra läsåret på programmet.

Student som antagits till utbildning med denna utbildningsplan har garanterad plats på

kurser enligt förteckningen ovan, 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
riksdagen.se/sv/dokument-lagar/dokument/svensk-forfattningssamling/hogskoleforordning-1993100_sfs-1993-100

Lokala mål
Kunskap och förståelse
För kandidatexamen ska studenten:

- visa kunskaper om teorier från relevanta vetenskapsområden (inkluderande informatik, interaktionsdesign och kognitionspsykologi) som är av betydelse för tillämpning och utformning av digitala medier och dess innehåll och tjänster.
- visa förståelse för användarorienterade processer, metoder och tekniker för design av digitalt medieinnehåll, samt kunna bedöma relevans och tillämpa dessa i konkreta designproblem
- visa kunskaper om konsekvenser av ett digitaliserat samhälle för individ, organisation och stat utifrån ett medieinformatiskt perspektiv
- känna till metoder och verktyg för produktion och integration av mediekomponenter (inkluderande digital grafik, ljud och bild), samt visa förståelse för samspelet mellan olika medieformer och mediekomponenter
- visa kunskap om användning av olika och nya digitala distributionsformer och distributionskanaler, samt visa förståelse för distributionsformens påverkan på såväl utformning som upplevelse av produktionen

Färdighet och förmåga
För kandidatexamen ska studenten:

- visa färdighet i att planera och genomföra projektorienterat design- och utvecklingsarbete i kreativa team
- visa förmåga att tillämpa användarorienterade metoder och tekniker för analys, design och utvärdering av digitala medieproduktioner
- visa förståelse för och grundläggande färdighet i att använda professionella verktyg för produktion och distribution av medieprodukter

Värderingsförmåga och förhållningssätt
För kandidatexamen ska studenten:

- visa förmåga att göra bedömningar av estetisk karaktär, samt med hänsyn till relevanta vetenskapliga teorier i design- och produktionsprocessen
- visa ett reflektivt förhållningssätt till sin personliga designkompetens (dvs sin analytiska, kreativa, kommunikativa och metodiska förmåga)

- visa förmåga att kritiskt granska innehåll i medierelaterade och medierade källor