



JÖNKÖPING UNIVERSITY
School of Engineering

UTBILDNINGSPLAN
Kandidatpåbyggnad Informatik: New Media Design, 60
högskolepoäng

Programstart: Hösten 2016



UTBILDNINGSPLAN

Kandidatpåbyggnad Informatik: New Media Design, 60 högskolepoäng

Bachelor Year Informatics: New Media Design, 60 credits

Programkod: TGKI6

Programstart: Hösten 2016

Fastställd av: VD 2016-03-30

Utbildningsnivå: Grundnivå

Version: 1

Diarienummer: JTH 2016/2289-312

Examensbenämning

Kandidatexamen med huvudområdet Informatik med inriktning mot Grafisk design och webbutveckling.

Degree of Bachelor with a major in Informatics with specialisation in New Media Design.

Programbeskrivning

Bakgrund

Utbildningen har planerats för att ge multidisciplinära kunskaper för och insikter i flera av de yrkesroller som är förknippade med dagens och morgondagens digitala värld, där information, kommunikation och teknik tillsammans skapar nyttovärde för näringsliv, samhälle och individ. Utbildningen ska dessutom lägga en vetenskaplig grund för möjlighet till fortsatta studier på avancerad nivå inom Informatik och samtidigt vara av sådan tillämpad karaktär så att studenten är anställningsbar direkt efter utbildningen.

Syfte

En designstrategi som vilar på en gedigen kunskap om såväl digitala medier, interaktionsdesign, webbarkitektur som visuell kommunikation är nyckeln till att kunna skapa och upprätthålla tillfredsställande, produkter och tjänster som är till nytta för både affärs- och samhällsintressen. Kandidatprogrammet syftar till att skapa förståelse för och ge kunskap om hur man utformar en sådan integrerad design för digitala produkter och tjänster för att uppnå kundnöjdhet och för att tillgodose användarens behov. Utbildningen ger kunskaper så att det kommunikativa budskapet når fram till användaren på avsett sätt. Vidare utgör att skapa målgruppsanpassade och användarvänliga digitala plattformar och andra kommunikationskanaler viktiga moment för att uppnå programmets mål.

Teoretiska kunskaper varvade med praktiska tillämpningar och projektarbeten ska främja ett strukturerat, självständigt och analyserande arbetssätt där givna tidsramar följs. Programmet är tydligt integrerat med aktuell forskning inom tillämpliga delar av informatikområdet samt specifika kunskaper avseende designprocesser, arbetsmodeller och metoder för konceptutveckling. Vidare så ger utbildningen kunskaper inom ledarskap och gruppdynamik, som syftar till att förbereda studenterna för ledande befattningar. Programmet ska utveckla studenternas självständiga förhållningssätt genom att ta eget ansvar, initiativ och att visa förmåga att arbeta i ett team samt att kunna diskutera och presentera ämnesrelaterade frågor med såväl lekmän som professionella inom området. Söka, samla, värdera och kritiskt granska information utefter etiska och välformulerade frågeställningar är centrala begrepp i utbildningen. Målet är att den utexaminerade studenten ska ha både helhetsperspektiv och kompetenser för att kunna

verka inom den digitala mediebranschen med ett medvetet hållbarhetstänk.

Arbetsområden efter examen

Det finns en mängd olika yrkesroller inom utbildningens huvudområde Informatik och utbildningen ger grundläggande kunskaper för att arbeta som designer av användarupplevelse, informationsarkitekt, webbdesigner, frontend-programmerare, applikationsutvecklare och med digital medieproduktion mm. Presumtiva arbetsgivare är i första hand kommunikationsbyråer, informations- och marknadsavdelningar på större och medelstora företag, IT-företag, spelutvecklingsföretag samt designföretag men även dagspress och magasin.

Studier efter examen

Utbildningen ger en grund till fortsatta studier på avancerad nivå. Tekniska Högskolan i Jönköping erbjuder följande påbyggnadsutbildning för detta program: Master in User Experience Design and IT Architecture (120 hp)

Tekniska Högskolans utbildningskoncept

Samtliga utbildningar vid Tekniska Högskolan i Jönköping (JTH) följer ett utbildningskoncept. Konceptet ger ett helhetsperspektiv, där näringslivsanknytning, internationalisering och entreprenörsanda är nyckelord. Vid sidan av tekniska kunskaper inom utbildningsprogrammets område är ledarskap och kommunikation, affärsmässighet samt hållbar utveckling andra viktiga delar av konceptet.

Näringslivsanknytning innebär att JTH har en etablerad samverkan med näringslivet i olika former genom hela utbildningen. Ett exempel är den näringslivsförlagda kursen (NFK), som ingår i alla utbildningsprogram. Syftet med kursen är att ge studenterna en förståelse för kommande arbetsuppgifter och hur dessa är relaterade till den egna utbildningen.

Internationalisering innebär att det t.ex. ges möjlighet att träna språk och interkulturell kommunikation genom studentutbyte med utländska universitet. JTH har ett 70-tal partneruniversitet i olika delar av världen, och deltar i flera internationella utbytesprogram för studenter. Det finns möjlighet att tillbringa en del av studietiden utomlands och tillgodoräkna utlandsstudierna i examen. Beroende på detta studentutbyte ges även ett stort antal kurser inom JTH på engelska.

Entreprenörsanda erhåller studenterna med hjälp av helheten i utbildningsprogrammet. Av avgörande betydelse är inslagen från näringslivet, från ledarskapsmoment, från verklighetsanknytningen bl.a. i projektbaserade kurser och inte minst från ekonomiinslagen.

Ledarskap och kommunikation innefattar till exempel träning i muntlig och skriftlig kommunikation, att arbeta i projektform, att leda och motivera människor samt att förstå beslutsprocesser i företag och organisationer.

Affärsmässighet skapas via grundkunskaper i ekonomi, marknadsföring och affärsplanering. Kunskaperna vidareutvecklas sedan integrerat i sitt tekniska sammanhang. Ingenjörer och tekniker med dessa erfarenheter är användbara inom ett stort antal områden i näringslivet.

Hållbar utveckling omfattar kunskap om vad som är förenligt med ett uthålligt samhälle samt miljömässiga och mänskliga aspekter i framtidens produktionskedjor och produkter. Undervisningen är helt integrerad i sitt tekniska sammanhang och behandlar sociala, ekonomiska och ekologiska aspekter av hållbar utveckling.

Projektbaserad undervisning är också en del av utbildningskonceptet. Att i grupp eller individuellt ta ansvar för större eller mindre sammanhängande projekt är vanligt förekommande i arbetslivet. För att förbereda studenterna för detta, genomförs skarpa projekt i direkt samarbete med näringslivet inom en del av programkurserna.

Studentinflytande är en stor och är en viktig del i JTH:s kontinuerliga kvalitetsutveckling. Genom att studentrepresentanter finns med i alla nämnder, råd och beslutande organ, är studenterna med och kan aktivt påverka utbildningen.

Mål

Efter genomgången program ska studenten uppfylla lärandemålen som anges i högskoleförordningen gällande kandidatexamen samt programspecifika lärandemål:

Gemensamma lärandemål

Kunskap och förståelse

1. visa kunskap och förståelse för Informatik, inbegripet kunskap om dess vetenskapliga grund, kunskap om tillämpliga metoder, fördjupning inom någon del samt orientering om aktuella forskningsfrågor

Färdighet och förmåga

2. visa förmåga att söka, samla, värdera och kritiskt tolka relevant information i en problemställning samt att kritiskt diskutera företeelser, frågeställningar och situationer
3. visa förmåga att självständigt identifiera, formulera och lösa problem samt att genomföra uppgifter inom givna tidsramar
4. visa förmåga att muntligt och skriftligt redogöra för och diskutera information, problem och lösningar i dialog med olika grupper
5. visa sådan färdighet som fordras för att självständigt arbeta inom det område som utbildningen avser yrkesroll

Värderingsförmåga och förhållningssätt

6. visa förmåga att inom huvudområdet för utbildningen göra bedömningar med hänsyn till relevanta vetenskapliga, samhälleliga och etiska aspekter
7. visa insikt om kunskapens roll i samhället och om människors ansvar för hur den används
8. visa förmåga att identifiera sitt behov av ytterligare kunskap och att utveckla sin kompetens

Programspecifika lärandemål

Efter genomgången kandidatpåbyggnad skall studenten:

Kunskap och förståelse

9. visa kunskap inom digital design och mediedesign inklusive sociala medier och nya medieplattformar
10. visa kunskap om olika informationsbaserade applikationer och standarder med hänsyn till såväl användarvänlighet som användbarhet och funktionalitet
11. visa kunskap om marknadskommunikationens grunder och förståelse för dess betydelse vid skapandet av marknadsanpassade produkter och tjänster
12. visa kunskap om företagande (ekonomi, entreprenörskap, affärsplanering, marknadsföring) i relevanta verksamheter i teknikområdet

Färdighet och förmåga

13. visa förmåga att producera strukturerade, visuella uttryck för såväl nya som traditionella medier
14. visa förmåga att realisera digitala produkter och tjänster med fokus på struktur, användarvänlighet, interaktion och budskap
15. visa förmåga att tillämpa förvärvade kunskaper i praktiskt arbete och visa insikt i sin kommande yrkesroll

Värderingsförmåga och förhållningssätt

16. kunna analysera och reflektera över betydelsen och effekterna av grafiska uttryck, visuell identitet och varumärkesutveckling
17. vara förtrogen med användarens roll och behov i informationsbaserade system med hänsyn till funktionalitet, användbarhet och användarvänlighet
18. visa förmåga att skapa kanaler och kommunicera ett budskap och tillämpa en målinriktad designprocess grundad i marknads- och målgruppsanalyser

Innehåll**Programprinciper**

Utbildningen omfattar 60 högskolepoäng och är en påbyggnadsutbildning, ett tredje år på en högskoleexamen med inriktning Grafisk design och webbutveckling som omfattar 120 högskolepoäng. Under första terminen på programmet sker en breddning av kurser inom ledarskap samt fördjupningar inom såväl grafisk design som webbutveckling. Andra terminen avslutar hela utbildningen med fördjupning inom informationsarkitektur och Interaktionsdesign samt i ett självständigt examensarbete som normalt genomförs i par.

Programmets progression

Utbildningen omfattar 60 högskolepoäng och är en påbyggnadsutbildning, ett tredje år på en högskoleexamen med inriktning Grafisk design och webbutveckling som omfattar 120 högskolepoäng. Under första terminen på programmet sker en breddning av kurser inom ledarskap samt fördjupningar inom såväl grafisk design som webbutveckling. Andra terminen avslutar hela utbildningen med fördjupning inom informationsarkitektur och Interaktionsdesign samt i ett självständigt examensarbete som normalt genomförs i par.

Programmets progression

Studenterna kommer till utbildningen med grundläggande kompetens i sin yrkesinriktning och med erfarenheter av att arbeta i projektform.. Under påbyggnadsåret ska relevanta delar läggas till för att uppnå kunskaper som krävs för en kandidatexamen i Informatik med inriktning Grafisk design och webbutveckling. Under de första två åren har studenterna uppnått en tillräcklig nivå avseende såväl grafisk design som marknadsföring och marknadskommunikation. Det tredje året har däremot en tydlig progression när det gäller Informatik med avseende på att nå tillräcklig höjd när det kommer till användarupplevelse. I kurserna User Research och Informationsarkitektur och interaktionsdesign fördjupas studenternas metodkunskaper inom UX design.

Den första kursen Ledarskap och projektledning ger grundläggande kunskaper såväl som praktiska färdigheter. Kursen samläses med studenter med annan bakgrund. Studenterna grupperas tvärs över inriktningarna i syfte att lära känna varandras kompetenser och bredda sitt kontaktnät inför stundande arbetsliv. Teoretiskt arbete varvas med övning och reflektion såväl individuellt som i mindre grupper och den laborativa färdighetsträningen sker ibland med hjälp av videokamera. Allt för att hjälpa studenterna att utveckla sin självkänedom samt sin kommunikativa kompetens.

Utbildningen byggs därefter vidare med kursen Grafisk design och webbutveckling i kundnära projekt som innehåller tillämpning av den egna yrkeskompetensen i ett kund- och användarperspektiv. Momentet bygger på studentens kunskaper från tidigare grundutbildning i den egna inriktningen tillsammans med kunskaper i projektstyrning, kommunikation, presentation, ekonomi och affärsmässighet. Som en röd tråd genom hela kursen betraktas projekt som arbetsform ur ett affärsmässigt perspektiv. Vid sidan av teoretiskt arbete arbetar studenterna här med praktikfall. Kunskaper från de första två åren tillsammans med kommunikationsfärdigheter från terminens kurser skall tillämpas i praktikfallet som genomförs i den egna branschen. Den första terminen läses även en fördjupningskurs i Tillämpad webbarkitektur eller en grundläggande kurs i programmeringsmetodik, Introduktion till programmering, beroende på om studenterna läst den förstnämnda tidigare under utbildningen eller inte.

Under vårterminen ges en kurs i programmering, Programmering i Python, för studenter som vill förbereda sig för och söka till masterprogrammet " User Experience Design and IT Architecture (120 hp" alternativt en allmän kurs i Teknisk kommunikation.. Dessutom får studenterna i kursen Informationsarkitektur och Interaktionsdesign det nödvändiga djupet i dessa ämnen för att uppnå kandidatnivån. Parallellt påbörjas förberedelser och planering av den avslutande kursen Examensarbete som omfattar 15 högskolepoäng. Examensarbetet skall vara en fördjupning i huvudområdet Informatik och träna studenterna i att förhålla sig kritiska till såväl sin egen som andras kunskap samt genom att lösa ett problem utveckla ny kunskap inom det egna ämnesområdet. Examensarbetet handleds av ämneskompetent personal.

Kopplingen mellan program mål och ingående kurser redovisas i ett separat dokument, matris.

Kurser

Obligatoriska kurser

Kursbenämning	Hp	Huvudområde	Fördjupning	Kurskod
Användarstudier	6	Informatik	G1N	TABG16
Examensarbete	15	Informatik	G2E	TXFP15

Grafisk design och webbutveckling i kundnära projekt	9	Informatik	G2F	TGWN15
Informationsarkitektur och interaktionsdesign	9	Datateknik	G1F	TIK17

Valbara kurser

Kursbenämning	Hp	Huvudområde	Fördjupning	Kurskod
Introduktion till programmering ²	9	Datateknik	G1F	TIPK13
Ledarskap och projektledning ²	6		G1N	TLPG13
Ledarskap och projektledning ¹	6		G1N	TLPG13
Programmering i Python ¹	6	Datateknik, Informatik	G1N	TPPG17
Teknisk kommunikation ¹	6		G1N	TTKG16
Tillämpad webbarkitektur ¹	9	Informatik	G1F	TTWK15

¹ Valbart block 1

² Valbart block 2

Programöversikt

Årskurs 1

Termin 1		Termin 2	
Period 1	Period 2	Period 3	Period 4
Användarstudier, 6 hp	Grafisk design och webbutveckling i kundnära projekt, 9 hp	Informationsarkitektur och interaktionsdesign, 9 hp	<i>Programmering i Python</i> ¹ , 6 hp
<i>Ledarskap och projektledning</i> ² , 6 hp	<i>Introduktion till programmering</i> ² , 9 hp	Examensarbete, 15 hp	
<i>Tillämpad webbarkitektur</i> ¹ , 9 hp	<i>Ledarskap och projektledning</i> ¹ , 6 hp		<i>Teknisk kommunikation</i> ¹ , 6 hp

¹ Valbart block 1

² Valbart block 2

Undervisning och examination

Under läsåret läses normalt två kurser parallellt. Examination anordnas i varje kurs eller delkurs. Examinationsformer och betygsättning framgår av respektive kursplan. Programöversikten visar programmets principiella upplägg för samtliga årskurser, och kan ändras vid behov under programmets gång. För uppdaterad programöversikt se <http://www.ju.se>.

Förkunskapskrav

Behörig till programmet är den student som har Högskoleexamen 120 hp i inriktningen Grafisk design och Webbutveckling utförd vid Tekniska högskolan i Jönköping (gäller studenter antagna från och med 2013).

Examenskrav

För en kandidatexamen (180 högskolepoäng) fordras 90 hp i huvudområdet varav 60 hp tillgodoräknas från behörighetsgivande högskoleexamen (se förkunskapskrav).

Kvalitetsutveckling

Ledningsgrupper, programansvariga, lärare och studenter samverkar i arbetet med program- och kursutveckling. Alla studenter ges tillfälle att skriftligt utvärdera genomgången kurs i samband med kurslut och hela programmet i anslutning till sista terminens avslutning. Resultatet av enkäterna återförs till avdelningschef, programansvarig, kursansvarig och utbildningschef för fortsatt utvecklingsarbete. Avdelningschef, eller motsvarande, och programansvarig tar upp frågor om programutveckling i ledningsgruppen för programmet. Fyra gånger per år samlas representanter för studenterna, utbildningschef och studievägledare för att diskutera kring

nyligen genomförda programkurser. Ordförande i studentföreningens utbildningsutskott är ordinarie ledamot i Utbildningsråden.

Övrigt

Information angående behörighet

Sökande som ännu ej uppnått 120 hp från högskoleprogrammet Grafisk design och webbutveckling kan ansöka om sökanden uppnått minst 105 hp, se nedan.

Urvalsgrupper

Grupp 1: Examen om minst 120 hp, rangordning efter medelbetyg från examen.

Grupp 2: 105-119 hp, rangordning efter antalet avklarade högskolepoäng.

Denna utbildningsplan grundar sig på bestämmelser för den grundläggande högskoleutbildningen vid Högskolan i Jönköping.