

Programbeskrivning

Digitala medier

SGDIM-H24

Beslutande	Prefekt, Fredrik Sjögren
Dokumentansvarig	Mikael Andersson, Programansvarig
Version	1
Fastställdedatum	2024-02-28

Programbeskrivningen är ett komplement till utbildningsplanen som är det juridiskt bindande dokumentet.

Grunddata

Institution	Institutionen för ekonomi och IT
Avdelning	Avdelningen för medier och design
Programnamn, svenska	Digitala medier
Programnamn, engelska	Digital Media
Högskolepoäng (hp)	180
Nivå (grund, avancerad)	Grund
Behörighetskrav, svenska	Grundläggande behörighet Du behöver också: Samhällskunskap 1b eller Samhällskunskap 1a1 + 1a2.
Behörighetskrav, engelska	General entry requirements You also need: Social Studies 1b or Social Studies 1a1 +1a2.
Huvudområde, svenska	Informatik
Huvudområde, engelska	Informatics
Examen, svenska	Filosofie kandidatexamen med huvudområdet informatik
Examen, engelska	Degree of Bachelor of Science with a major in Informatics
Studietakt (helfart, halvfart)	Helfart
Undervisningsform (campus, distans)	Campus
Undervisningsspråk (sv, eng)	Sv

Övergripande programinformation

Utbildningen handlar om att designa, skapa och strategiskt anpassa medieprodukter för digitala plattformar. Du lär dig att arbeta med design, reflektion och kreativa processer från första dagen med målet att bli mediedesigner eller strateg för, eller inom digitala medier i olika branscher.

På programmet läser du flera kurser med fokus på att producera digitalt mediematerial, så som rörlig grafik, film och ljud. Du läser också kurser där du lär dig att kritiskt granska hur digitala medier och plattformar påverkar individ, organisation och samhälle och hur du som designer kan vara med och påverka den utvecklingen på ett ansvarsfullt sätt. Vi studerar därför digitala medier ur perspektiv som jämlikhet, genus, integritet, demokrati och hållbar utveckling. Kurserna på programmet blandar på så sätt praktiskt arbete med teoretiska kunskaper inom digital kommunikation och digitala medier. Du har även möjlighet att själv påverka upplägget av din utbildning genom att välja kurser och/eller genomföra en längre praktik under en av terminerna.

Utbildningens innehåll, struktur och progression

Programmets huvudämne är informatik, ett vetenskapligt ämne som utvecklar kunskap om design och användning av IT, till exempel digitala medier. Stort fokus på programmet ligger på design som ämne och metod vilket innebär en kombination av *vetenskaplighet*, till exempel argumentation, problemlösning, granskning, skriftlig och muntlig presentation, och *skapande förmåga*, så som kreativitet, estetik och användarupplevelse. Målet med programmet är att stegvis utbilda alltmer ansvarstagande designers som lämnar programmet med strategisk förståelse för det digitala materialets möjligheter och hur det kan utformas för att möta samtida utmaningar.

Under det första året på programmet läser du grundläggande kurser inom design och digital medieproduktion. Vi övar på vetenskaplig skicklighet och skapande förmåga i mindre projekt i trygga miljöer där den egna läroprocessen och självreflektion står i centrum.

Kurser första året:

- Design, process och metod 10 hp
- Lära tillsammans genom digitala medier 5 hp
- Digital grafisk formgivning 5 hp
- Webbdesign 10 hp
- Ljud- och rörlig bildproduktion 7,5 HP
- Visuell kommunikation 7,5 hp
- Content Management Systems 7,5 hp
- Projektmetodik 7,5 hp

Under andra året sker en fördjupning av kunskaperna du införskaffat dig under första året. Du utvecklar mer avancerade praktiska färdigheter, och mer fördjupade akademiska perspektiv. Här får du genomföra ett första större projekt inom medieproduktion kopplat till riktiga behov inom ett företag eller ett forskningsprojekt. Stort fokus ligger på designprocessen och hur man utför god och ansvarsfull design.

Kurser andra året:

- Designprocess, fördjupning 5 hp
- Visuellt berättande 5 hp
- Strategiskt berättande 5 hp
- Filmiskt och digitalt montage 7,5 hp
- Grundläggande javascriptprogrammering 7,5 hp
- 3D-grafik 7,5 hp
- Hållbar design av digitala media 7,5 hp
- Akademiskt skrivande 7,5 hp
- Integritet och demokrati i digitala medier 7,5 hp
- Kommunikation och public relations i digitala medier 7, 5 hp
- Rörlig grafik 7, 5 hp

Under det tredje året sker en tydlig koppling till bransch och yrkesliv. Du har en valbar läsperiod då du exempelvis kan välja att gå på praktik eller läsa breddande och fördjupande kurser inom till exempel film, spelutveckling och 3D. Under sista terminen läser du vetenskaplig metod och teori och skriver ett examensarbete. Hela programmet avslutas med en portfoliekurs då du sammanställer dina alster från utbildningen i en väl genomtänkt portfolio som du presenterar för representanter från branschen.

Kurser tredje året:

- Arbetsintegrerat lärande inom medieproduktion I 15 hp
- Arbetsintegrerat lärande inom medieproduktion II 15 hp
- Barn, unga och visuella medier 7,5 hp
- Introduktion till filmstudier 7,5 hp
- Medie- och kommunikationsvetenskap I 7,5 hp
- Glokala utmaningar och tillämpad hållbar utveckling 15 hp
- Spelutveckling i 3D-miljö 7,5 hp
- Filmens historia 7,5 hp
- Javascriptramverk 7,5 hp
- Filmiskt och digitalt montage 7,5 hp
- Grundläggande javascriptprogrammering 7,5 hp
- 3D-grafik 7,5 hp
- Concept Art 7,5 hp
- Visuella effekter 7,5 hp
- Forskningsmetodik och vetenskapsteori 10 hp
- Examensarbete i medieinformatik 15 hp
- Portfolio 5 hp

Utbildningens forskningsanknytning

Flera av de lärare du möter på programmet forskar inom informatik, design, digitala medier och kommunikation. De har också ett intresse för arbetsintegrerat lärande i sin forskning, vilket innebär att de arbetar i nära samverkan med företag och industri och har ett nätverk av kollegor både innanför och utanför högskolan. Genom lärarna kommer du på så sätt få en direkt koppling till senaste forskningen inom relevanta ämnen för programmet och du kommer lära dig hur forskning och praktik kan berika varandra.

Genom att läsa och granska vetenskapliga artiklar, delta i skarpa forskningsprojekt, akademiska seminarier och workshops samt att lyssna på föreläsningar av forskare kommer du att succesivt skolas in i ett akademiskt tänkande och du kommer bli en reflekterade, ansvarsfull designer. Du kommer både kunna skapa tjänster och produkter, samtidigt som du reflekterar och argumenterar vetenskaplig för de designval du gör. En reflekterande och ansvarsfull designer, med både praktiska och akademiska förmågor, vet vi är en eftertraktad medarbetare i alla branscher.

Arbetsmarknad, samverkan och arbetsintegrerat lärande¹

Arbetsintegrerat lärande - AIL möter du under utbildningen genom att du jobbar i verksamhetsnära projektarbeten i samarbete med företag och organisationer utanför högskolan. Genom dessa projekt skapar du en portfolio med dina designarbeten som du kan visa för framtida uppdragsgivare och arbetsgivare. Du har dessutom möjlighet till det vi kallar en AIL-termin, där du kan prova på yrkeslivet under guidning av handledare från högskolan. Om du inte väljer AIL-terminen, kan du i stället bredda eller fördjupa dina kunskaper genom att läsa valfria kurser på Högskolan väst eller på annat valfritt lärosäte.

Sista terminen läser du en portfoliekurs där syftet är sammanfatta du gjort och lärt dig under utbildningen och få feedback av representanter från branschen. Portfoliekursen är viktig både för dig som student för att möta framtida arbetsgivare men också för oss som jobbar på programmet för att vi ska kunna fånga upp styrkor och svagheter med utbildningen utifrån det som är relevant för branschen.

Efter utbildningen kan du exempelvis arbeta på webb- och mediebyråer, produktionsbolag, marknads- och kommunikationsavdelningar, kommuner, statliga institutioner och skolor. Du kan också jobba på stora eller mindre företag i alla branscher. Där finns det idag ett stort sug efter medarbetare som förstår digitaliseringens effekter och som kan producera digitala tjänster och produkter och/eller strategiskt planera för en digital och föränderlig framtid. Vårt mål är att du ska lämna programmet som en unik mediedesigner med strategisk förståelse för hur man med hjälp av digitala medier kan hantera nutida utmaningar.

Vill du fortsätta och specialisera dig ytterligare inom exempelvis ledarskap i digitaliserade organisationer eller hållbar utveckling kan du efter utbildningen fortsätta studera på något av våra internationella master- eller magisterprogram.

¹ Arbetsintegrerat lärande är en pedagogisk praxis där studenternas lärande sker genom integrering av teoretiska och praktiska kunskaper och erfarenheter, hämtade från utbildningssammanhang inom ramen för såväl högskola/universitet som arbetsliv och civilsamhälle.

Hållbar utveckling

Design handlar om att, med en tydlig intention om att förbättra, skapa någonting som inte ännu finns. Det man designar kan vara digitala tjänster, produkter och processer, som exempelvis en plattform för språkinläring för utrikes födda, en skräddarsydd chatbot eller en app för att dela bil. På utbildningen lär du dig metoder för *hållbar design*. Med det menar vi att målet med designen måste bidra till en hållbar utveckling globalt och lokalt. Som verktyg i det arbetet har vi bland annat de globala målen i Agenda 2030 men också teorier om normkritik, integritet, demokrati, jämlikhet och genus. Du lär dig att förstå vad hållbar utveckling kan vara för en designer och vilket ansvar du som designer har för hållbar utveckling.

Att tänka hållbar utveckling i hela designprocessen är något du lär dig redan på första kursen på programmet. Vi utvecklar sedan denna kunskap över de tre åren genom att öka komplexiteten i de problem du förväntas lösa som designer för hållbar utveckling. Sådana svårigheter kan var till exempel vilda (wicked) problems där det inte finns en enkel lösning utan där du som designer måste ta flera olika perspektiv i beaktning och göra noggrant motiverade designval utifrån ett hållbarhetsperspektiv.

Internationalisering

Huvudämnet informatik är ett internationellt vetenskapligt ämne, vilket innebär att all vetenskaplig litteratur på programmet är internationellt framtagna och de forskare vi samverkar med på programmet verkar i en internationell kontext. På så sätt är de fenomen du undersöker under din tid på programmet ofta relevanta både i Sverige och internationellt och de teorier och metoder du lär dig är konstruerade av en internationell forskar-community.

Du har dessutom möjlighet att välja att förlägga en studieperiod utomlands, något flera studenter har utnyttjat genom åren, bland annat på våra partnerlärosäten San Jose State University i USA och Mount Royal University i Kanada.

Övrig information

Studenterna får arbeta med programvaror och verktyg som är branschstandard på ett professionellt vis. På högskolan finns ändamålsenliga projektsalar och kraftfulla datorer för detta ändamål.