

Utbildningsplan

Grafisk design för digitala och tryckta medier Kandidatprogram 180 högskolepoäng

Graphic design programme for digital and print media 180 Credits*

1. Programmets mål

1.1 Mål enligt Högskolelagen (1992:1434), 1 kap. 8 §:

Utbildning på grundnivå ska väsentligen bygga på de kunskaper som eleverna får på nationella program i gymnasieskolan eller motsvarande kunskaper.

Utbildning på grundnivå ska utveckla studenternas

- förmåga att göra självständiga och kritiska bedömningar,
- förmåga att självständigt urskilja, formulera och lösa problem, och
- beredskap att möta förändringar i arbetslivet.

Inom det område som utbildningen avser ska studenterna, utöver kunskaper och färdigheter, utveckla förmåga att

- söka och värdera kunskap på vetenskaplig nivå,
- följa kunskapsutvecklingen, och
- utbyta kunskaper även med personer utan specialkunskaper inom området.

1.2 Examensmål enligt Högskoleförordningen (1993:100), bilaga 2:

Kunskap och förståelse

För sådan färdighet som fordras för att självständigt arbeta inom det område som utbildningen avser 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,
- visa förmåga att identifiera sitt behov av ytterligare kunskap och att utveckla sin kompetens.

1.3 Utbildningsprogrammets mål

Det övergripande målet för Grafisk design för digitala och tryckta medier är att studenten efter avslutad utbildning kan kartlägga och analysera behov hos företag och organisationer, för att kunna utforma grafiska designlösningar samt publicera och utvärdera sådana lösningar i olika mediekanalet.

För kandidatexamen i Informatik ska studenten kunna:

Kunskap och förståelse

- Förklara och använda metoder inom den grafiska designprocessen och grafisk kommunikation.
- Beskriva grundläggande principer för visualisering, främst med avseende på visuell kommunikation.
- Beskriva hur arbete fortlöper i projektform med beställare och medproducenter.
- Beskriva arbetsmetoder kopplade till design av reklam-, och information i olika medier.
- Beskriva hur man styr en designprocess genom att använda relevanta vetenskapliga teorier och metoder.
- Förklara hur medieproduktioner anpassas för specifika målgrupper med specifika användningsområden.

Färdighet och förmåga

- Kommunicera, analysera, formulera mål, designa, testa och förfina, göra slutlig design, publicera digitalt eller i tryck samt utvärdera resultatet för uppdragsgivarens behov.
- Kritiskt bearbeta vetenskaplig litteratur och teori inom huvudområdet.
- Kritiskt bearbeta aktuella forskningsfrågor inom huvudområdet.
- Designa funktionella och resursmässigt hållbara lösningar för tryck, webb och andra typer av digitala medier i dialog med berörda parter.
- Lösa avancerade design-, layout- och bilduppgifter med moderna programvaror, samt producera grafiska och fotografiska original med rätt kvalitet för olika typer av media och målgrupper.

Värderingsförmåga och förhållningssätt

- Värdera, bedöma och förbättra en grafisk produkt med avseende på dess funktionalitet och tekniska kvalitet.
- Kritiskt diskutera och reflektera över etiska aspekter inom grafisk design och dess betydelse för samhällelig utveckling.
- Kritiskt utvärdera visualiseringar och föreslå förbättringar
- Utvärdera sitt eget lärande inom huvudområdet och identifiera behovet av ny kunskap för fortsatt lärande.

2. Huvudsaklig uppläggning

Programmet ska ge studenterna förmåga att, utifrån ett synsätt baserat på huvudområdet, förstå olika perspektiv på relationen människa, information, design och IT. Programmet ska genom att utveckla studenternas kritiska förmåga och självständiga hållning ge ett vetenskapligt förhållningssätt och en professionell förmåga inom huvudområdet i ett framtida yrkesliv.

Programmets upplägg syftar till att inledningsvis ge generell designkompetens med kurser i webbdesign, grafisk design, fotografi och bildoptimering och forskningsmetodik. I kursen forskningsmetodik får studenten verktyg för att kunna planera, genomföra och rapportera en vetenskaplig undersökning. Denna generella informatikbas byggs sedan på med specialisering inom webbdesign, visualisering och grafisk design.

Webbdesign omfattar kurser som innefattar i progression HTML/CSS, JavaScript, databaser och programmeringstekniker för klient och server. Dessa kurser behandlar design och publicering av digitalt material, olika teorier för informationsarkitektur och metoder för webbutveckling och digital publicering. Visualisering omfattar i progression: fotografi,

färghantering o bildoptimering, prepress, 3D visualisering, 3D animering, kollaborativ design och portfolio. Här fördjupas kunskaper och färdigheter i fotografering och färghantering samt arbetsflödet från exponering till digital bildfil. Detta ger färdigheter och förståelse i bildredigering, bildmontage, färghantering samt hur man optimerar den digitala bilden och anpassar den för publicering i olika medier. Därtill tillkommer 3D-visualisering och animering som vidgar och fördjupar kunskan.

Grafisk design, typografi och layout behandlas utförligt. Vidare behandlas den kreativa processen, grunderna i skissteknik, färg och formlära, liksom upphovsrätt, marknadskommunikation och kampanjplanering. Fokus ligger här på formgivningens krav att attrahera och orientera både i enskilda medier, men även då flera medier samverkar i reklamkampanjer. Ytterligare fördjupning ges inom grafisk design med fokus på reklam, reklamens roll i samhället, människornas ansvar för hur den används samt etiska aspekter. Skillnaden mellan olika trycksaker och publiceringsmöjligheter analyseras och även den miljöpåverkan som olika publiceringsmetoder ger

I programmet ingår valbara kurser om 30 hp under den fjärde terminen. Denna termin är också lämplig för utbytesstudier utomlands eller vid andra lärosäten.

Examensarbetet ger utrymme för fortsatt fördjupning inom webbdesign och/eller visualisering.

3. Programmens kurser

Alla kurser i Informatik ingår i huvudområdet.

År 1

Introduktion till grafisk design och informatik, 7,5 hp (Informatik) G1

Grafisk design och profilering, 7,5 hp G1

Fotografi: Teknik och bildkomposition, 7,5 hp (Informatik) G1

Webbdesign 1: Informationsdesign med HTML5 och CSS 3, 7,5 hp (Informatik) G1

Färghantering och bildoptimering, 7,5 hp (Informatik) G1

Typografi och layout 1, 7,5 hp G1

Bildbehandling 1, 7,5 hp (Informatik) G1

Forskningsmetodik, 7,5 hp (Informatik) G1

År 2

Typografi och layout 2, 7,5 hp G1

Trycksaksproduktion, 7,5 hp G1

Webbdesign 2: Användbarhet med JavaScript, 7,5 hp (Informatik) G1

Prepress, 7,5 hp (Informatik) G1

3D-visualisering: Stillbilder 7,5hp (Informatik) G1

valbara kurser:

Bildbehandling 2, 7,5 hp G1

Arbetsplatsförlagt projekt i Grafisk design, 7,5hp G1

Affärsplanering, 7,5hp G1

3D-animering: Vinjetter 7,5hp (Informatik) G1

År 3

Kollaborativ design, 7,5 hp (Informatik) G2

Databassystem, 7,5 hp (Informatik) G1

Reklamdesign, 7,5 hp G1

Webbdesign 3, 7,5 hp (Informatik) G2

Reklamprojekt, 7,5 hp G1

Examensarbete för kandidatexamen i informatik II, 15 hp (Informatik) G2

Portfolio, 7,5 hp (Informatik) G1

4. Examensbenämning

Filosofie kandidatexamen, huvudområde: Informatik (*Degree of Bachelor of Science, Main Field of Study: Information Systems*).

5. Behörighetskrav

Områdesbehörighet 5/A5 samt Engelska B/Engelska 6 eller motsvarande kunskaper.

6. Summary in English

The overall objective of graphic design for digital and print media is that the student after completing the program can identify and analyze the needs of businesses and organizations to design graphic design solutions as well as publish and evaluate such solutions in various media channels.

Students shall have the knowledge to:

Knowledge and understanding

- Explain and use methods in the graphic design process graphical communication.
- Describe basic principles of visualization, mainly with respect to visual communication.
- Describe how the work is progressing on a project basis with clients and co-producers
- Describe practices related to the design of advertising, and information in different media
- Describe how to control the design process by using relevant theories and methods
- Understand media productions tailored for specific audiences with specific

applications

Skills and Abilities

- Communicate, analyze, formulate goals, designing, testing and refining, making final design, publish digitally or in print as well as evaluate the performance of the client's needs
- Critical process the scientific literature and theory in the main field
- Critically process current research issues in the main field
- Design functional and sustainable solutions for print, web, and other types of digital media in the dialogue with stakeholders
- Solve advanced design, layout and image data with modern software and produce graphic and photographic original with the right quality for different types of media and audiences

Judgment and approach

- Evaluate, assess and improve a graphic product in terms of its functionality and technical quality
- Critically discuss and reflect on the ethical aspects of graphic design and its importance for social development.
- Critically evaluate visualizations and suggest improvements
- Evaluate their own learning in the main field and identify the need for new knowledge for continued learning

7. Övrigt

För att programnamnet ska synliggöras i examensbeviset ska studenten ha fullgjort alla kurser termin 1-3 och termin 5, samt alla kurser termin 6 med undantag för kursen Portfolio 7,5 hp.

Utbildningen ges främst på svenska, men kurser på engelska kan förekomma.

Fastställd:

Fastställd i Områdesnämnden Teknik och naturvetenskap 2016-02-25

Utbildningsplanen gäller fr.o.m. HT 2016