

# Utbildningsplan

för

**Kandidatprogram i interaktionsdesign**  
**Bachelor's Programme in Interaction Design**

**180.0 Högskolepoäng**  
**180.0 ECTS credits**

**Programkod:** SIADK  
**Gäller från:** HT 2010  
**Fastställt:** 2009-09-10  
**Värdinstitution:** Institutionen för data- och systemvetenskap

## Beslut

Denna utbildningsplan är fastställd av samhällsvetenskapliga fakultetsnämnden 2009-09-10

## Förkunskapskrav och andra villkor för tillträde till programmet

Samhällskunskap A/Samhällskunskap 1b alt 1a1+1a2.

## Programmets uppläggning

Under år 1 förväntas studenten förvärva grundläggande kunskaper i informationsteknik och interaktionsdesign, innefattande teori och metodik för design, analys och utvärdering av användning av IT-produkter och tjänster.

Under år 2 förväntas studenten förvärva fördjupade kunskaper inom designteori, samt tekniker för implementering av interaktiva IT-produkter och tjänster.  
Utöver detta sker under år 2 en valfri breddning till annat relevant relaterat område.

Under år 3 förväntas studenten förvärva fördjupade kunskaper i design och implementering av interaktiva IT-produkter och tjänster, samt genomföra ett examensarbete.

## Mål

### Kunskap och förståelse

Studenten förväntas efter genomgången utbildning kunna delta i designprojekt och annat utvecklingsarbete av interaktiva IT-produkter och tjänster. Detta innebär att studenten förväntas ha:

- kunskap och förståelse inom analys, design och utveckling av interaktiva IT-produkter och tjänster
- insikt i aktuellt forsknings- och utvecklingsarbete inom interaktionsdesign av IT-produkter och tjänster
- metodkunskap inom design, analys och utveckling av interaktiva IT-produkter och tjänster
- förståelse för olika perspektiv på design och hur dessa kan tillämpas
- goda insikter om informationsteknikens betydelse för infrastrukturen ur individers, organisationers och samhällets perspektiv

### Färdigheter och förmågor

Studenten skall efter genomgången utbildning kunna:

- använda sig av teori och metodik för design, analys och utvärdering av användning av IT-produkter och tjänster
- självständigt ansvara för projekt och verksamheter inom interaktionsdesign som inbegriper design, analys och utvärdering av användning av IT-produkter och tjänster inom givna tidsramar
- kritiskt diskutera företeelser, frågeställningar och situationer inom interaktionsdesign

### Värderingsförmåga och förhållningssätt

Studenten skall efter genomgången utbildning kunna:

- kontinuerligt tillgodogöra sig ny kunskap samt kreativt tillämpa sina kunskaper på nya problem
- självständigt urskilja, formulera och lösa designproblem som inkluderar interaktiva IT-produkter och tjänster
- bedöma estetiska, etiska och andra värderingsaspekter och konsekvenser av projekt inom interaktionsdesign

Därutöver finns följande allmänna utbildningsmål:

- ge en vetenskaplig grund inom det aktuella området för att möjliggöra studier på master-nivå
- utveckla studentens förmåga att söka, samla, värdera och kritisk tolka kunskap inom ämnet
- ge grundläggande färdigheter inom muntlig och skriftlig kommunikation med olika grupper
- ge studenten förmåga att effektivt kunna tillämpa sina kunskaper och färdigheter i ett modernt och internationaliserat arbetsliv

### Kurser

År 1:

IT och interaktionsdesign I, 30 hp

IT och interaktionsdesign II, 30 hp

År 2:

Fortsättningskurs i interaktionsdesign, 30 hp

Breddningstudier inom ett relevant och relaterad ämne/ ämnesområde motsvarande 30 hp

År 3:

Påbyggnadskurs i interaktionsdesign, 30 hp

Valfria kurser om 15 hp

Examensarbete i data- och systemvetenskap, 15 hp

### Examen

Programmet leder fram till en kandidatexamen i data- och systemvetenskap.

### Övrigt

Studerande, som antagits till programmet och ej slutfört det inom de planerade tre studieåren, kan begära att få slutföra programmet även efter det att utbildningsplanen upphört att gälla.

Därvid gäller de begränsningar som anges i kursplanerna för de i utbildningen ingående kurserna.