

# Utbildningsplan

för

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

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

<b>Programkod:</b>	SIADK
<b>Gäller från:</b>	VT 2021
<b>Fastställt:</b>	2009-09-10
<b>Ändrad:</b>	2020-06-10
<b>Värdinstitution:</b>	Institutionen för data- och systemvetenskap

## Beslut

Denna utbildningsplan är fastställd av Samhällsvetenskapliga fakultetsnämnden 2009-09-10  
Denna utbildningsplan är senast reviderad 2020-06-10.

## 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.

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

Termin 5 finns möjlighet att läsa ett biämne eller att studera en termin utomlands.

## Mål

Utöver de allmänna målen i 1 kap. 8§ i högskolelagen gäller högskoleförordningens mål enligt nedan:

### Kunskap och förståelse

För kandidatexamen ska 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 ska 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,

- visa sådan färdighet som fordras för att självständigt arbeta inom det område som utbildningen avser.

Värderingsförmåga och förhållningssätt

För kandidatexamen ska studenten

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

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

Samtliga obligatoriska kurser ligger på grundläggande nivå.

Samtliga kurser nedan är inom huvudområdet data- och systemvetenskap.

År 1

Termin 1

- Introduktion till data- och systemvetenskap, 7,5 hp
- Människa-datorinteraktion, 7,5 hp
- Prototyper inom interaktionsdesign, 7,5 hp
- Programmering 1, 7,5 hp

Termin 2

- Praktisk projektledning, 7,5 hp
- Beteende- och socialvetenskap, 7,5 hp
- Utveckling av dynamiska prototyper, 7,5 hp
- Utvärderingsmetoder, 7,5 hp

År 2

Termin 3

- Kravhantering av IT-system, 7,5 hp
- Kognitionspsykologi inom människa- datorinteraktion, 7,5 hp
- Deltagande design, 15 hp

Termin 4

- Breddningstudier inom ett relevant och relaterad ämne/ämnesområde motsvarande 7,5 hp
- Humanvetenskap inom MDI, 7,5 hp
- Vetenskapligt skrivande, 7,5 hp
- Analytiska perspektiv inom MDI, 7,5 hp

År 3

Termin 5

- Individuell kurs inom människa-dator interaktion, 7,5 hp
- Vetenskaplig metodik och kommunikation inom data- och systemvetenskap, 7,5 hp
- Projektarbete inom interaktionsdesign, 15 hp

Termin 6

- Valbara kurser inom data- och systemvetenskap, enligt förteckning från institutionen, 15 hp
- Examensarbete inom data- och systemvetenskap på kandidatnivå, 15 hp

Termin 5 kan bytas mot valfritt biämne alternativt mot valfria utlandsstudier.

### Examen

Programmet leder till filosofie kandidatexamen. Huvudområde för examen är data- och systemvetenskap.

Inriktning är interaktionsdesign.

### 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.