

# Utbildningsplan

för

**Masterprogram i design för kreativ och immersiv teknik** 120.0 Högskolepoäng  
**Master's Programme in Design for Creative and Immersive Technology** 120.0 ECTS credits

**Programkod:** SDKIO  
**Gäller från:** HT 2020  
**Fastställt:** 2018-05-30  
**Ändrad:** 2019-12-10  
**Värdinstitution:** Institutionen för data- och systemvetenskap

## Beslut

Denna utbildningsplan är fastställd av Samhällsvetenskapliga fakultetsnämnden 2018-05-30 och senast reviderad 2019-12-10.

## Förkunskapskrav och andra villkor för tillträde till programmet

Examen om minst 180 hp inklusive ett självständigt arbete om minst 15 hp samt Engelska 6, eller motsvarande.

Samt minst 90 hp inom data- och systemvetenskap, informatik eller motsvarande.

## Programmets uppläggning

Programmets ger fördjupade och forskningsförberedande kunskaper i teori och praktik vad det gäller design av system för kreativ och immersiv teknik.

Termin 1 ger en grund för design för kreativ och immersiv teknik samt grunderna för sakernas internet. Terminen avslutas med en kurs i vetenskapligt skrivande.

Termin 2 fördjupar dessa moment, samt adderar dynamiska system, kvalitativa data-analyser och jämförelser mellan big data och thick data. Vidare undersöks hur dessa system kan använda virtuella miljöer för att interagera med samhället.

På termin 3 diskuteras designerns roll, kompetens och ansvar i informationssamhället. Termin 3 innehåller även en större projektkurs om 15 hp, där studenter arbetar med forskargrupper eller med näringsliv. Terminen avslutas med att studenten får välja antingen en kurs om kommande trender inom kreativa tekniker eller en kurs i entreprenörskap.

Termin 4 gör studenten ett examensarbete om 30 hp.

Studentens progression inom programmet avser att ge kunskaper för vidare forskning på doktorandnivå eller möjligheter till arbete på avancerad nivå inom en starkt växande IT-industri eller eget företag, i Sverige och globalt.

## Mål

Utöver de allmänna målen i 1 kap. 9§ i högskolelagen gäller högskoleförordningens mål enligt nedan:

Kunskap och förståelse  
För masterexamen ska studenten

- visa kunskap och förståelse inom huvudområdet för utbildningen, inbegripet såväl brett kunnande inom området som väsentligt fördjupade kunskaper inom vissa delar av området samt fördjupad insikt i aktuellt forsknings- och utvecklingsarbete,
- visa fördjupad metodkunskap inom huvudområdet för utbildningen.

#### Färdighet och förmåga

För masterexamen ska studenten

- visa förmåga att kritiskt och systematiskt integrera kunskap och att analysera, bedöma och hantera komplexa företeelser, frågeställningar och situationer även med begränsad information,
- visa förmåga att kritiskt, självständigt och kreativt identifiera och formulera frågeställningar, att planera och med adekvata metoder genomföra kvalificerade uppgifter inom givna tidsramar och därigenom bidra till kunskapsutvecklingen samt att utvärdera detta arbete,
- visa förmåga att i såväl nationella som internationella sammanhang muntligt och skriftligt klart redogöra för och diskutera sina slutsatser och den kunskap och de argument som ligger till grund för dessa i dialog med olika grupper,
- visa sådan färdighet som fordras för att delta i forsknings- och utvecklingsarbete eller för att självständigt arbeta i annan kvalificerad verksamhet.

#### Värderingsförmåga och förhållningssätt

För masterexamen ska studenten

- visa förmåga att inom huvudområdet för utbildningen göra bedömningar med hänsyn till relevanta vetenskapliga, samhälleliga och etiska aspekter samt visa medvetenhet om etiska aspekter på forsknings- och utvecklingsarbete,
- visa insikt om vetenskapens möjligheter och begränsningar, dess roll i samhället och människors ansvar för hur den används, och
- visa förmåga att identifiera sitt behov av ytterligare kunskap och att ta ansvar för sin kunskapsutveckling.

Utöver dessa examensmål gäller för detta program också följande mål:

För masterexamen ska studenten:

- visa fördjupad kunskap inom data- och systemvetenskap, med inriktning interaktionsdesign för kreativa och immersiva tekniker,
- visa förmåga att ta hänsyn till användarens behov och situation och i samspråk med användaren utveckla en passande IT-lösning,
- visa förståelse för utvecklarens ansvar för samhälleliga effekter och för samhälleliga begränsningar för utvecklarens möjligheter.

#### Kurser

Samtliga kurser är inom huvudområdet Data- och systemvetenskap.

Kurserna Introduktion till design för kreativ och immersiv teknik 15 hp och Tjänster för en uppkopplad värld 7,5 hp är på grundläggande nivå, övriga kurser är på avancerad nivå.

Kurserna beskrivna nedan är obligatoriska inom programmet. Undervisningsspråk är engelska.

#### Termin 1

- Introduktion till design för kreativ och immersiv teknik, 15 hp
- Tjänster för en uppkopplad värld, 7,5 hp
- Vetenskaplig kommunikation och forskningsmetodik, 7,5 hp

#### Termin 2

- Thick data, 7,5 hp
- Design för framväxande tekniker, 7,5 hp
- Data science för design, 7,5 hp
- Design för komplexa och dynamiska kontexter, 7,5 hp

#### Termin 3

- Design och informationssamhället, 7,5 hp
- Projektarbete kring kreativ och immersiv teknik, 15 hp

Val, en av följande två kurser:

- Tendenser och trender inom kreativ teknik, 7,5 hp
- Entreprenörskap i det digitala samhället, 7,5 hp

#### Termin 4

- Examensarbete i data- och systemvetenskap på masternivå, 30 hp

#### Examen

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

### **Övrigt**

Studerande, som antagits till programmet och ej slutfört det inom de planerade 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.