



JÖNKÖPING UNIVERSITY  
*School of Engineering*

UTBILDNINGSPLAN  
**Grafisk design och webbutveckling, 180 högskolepoäng**  
Programstart: Hösten 2024



## UTBILDNINGSPLAN

# Grafisk design och webbutveckling, 180 högskolepoäng

*New Media Design, 180 credits*

---

Programkod: TGGD7

Fastställd av: VD 2024-03-01

Reviderad av: Utbildningschef 2024-06-18

Version: 10,1

Programstart: Hösten 2024

Utbildningsnivå: Grundnivå

---

### Examensbenämning

Filosofie kandidatexamen med huvudområdet informatik, inriktning Grafisk design och webbutveckling

Degree of Bachelor of Science with a major in Informatics, specialisation New Media Design

### Programbeskrivning

#### Bakgrund

En designstrategi som vilar på en gedigen kunskap om digitala medier, interaktionsdesign och visuell kommunikation är nyckeln till att kunna skapa och upprättålla tillfredsställande budskap, produkter och tjänster som är till nytta för både affärs- och samhällsintressen. Utbildningen New Media Design har planerats för att ge multidisciplinära kunskaper för flera av de yrkesroller som är förknippade med dagens och morgondagens digitala värld där information, kommunikation och teknik tillsammans skapar dessa nyttovärden.

Utbildningen ska ge kunskaper om hur det kommunikativa budskapet når fram till användaren på avsett sätt. Vidare utgör att skapa målgruppsanpassade och användarvänliga digitala plattformar och andra kommunikationskanaler viktiga moment för att uppnå programmets mål.

Utbildningen ska dessutom lägga en vetenskaplig grund för möjlighet till fortsatta studier på avancerad nivå inom Informatik och samtidigt vara av sådan tillämpad karaktär så att studenten är anställningsbar direkt efter utbildningen.

#### Syfte

Kandidatprogrammet syftar till att skapa förståelse för, samt ge kunskap om, hur man designar digitala produkter och tjänster samt budskap för att uppnå kundnöjdhet och tillgodose användarens behov. Syftet med programmet är även att tydligt integrera aktuell forskning inom tillämpliga delar av informatikområdet samt specifika kunskaper avseende designprocesser, arbetsmodeller och metoder för konceptutveckling. Målet är att den utexaminerade studenten ska ha både helhetsperspektiv och kompetenser för att kunna verka inom den digitala mediebranschen.

#### Arbetsområden efter examen

Det finns en mängd olika yrkesroller inom utbildningens huvudområde Informatik och utbildningen ger grundläggande kunskaper för att arbeta som grafisk designer, user experience designer, webbdesigner, front end-programmerare och digital medieproducent mm. Presumtiva arbetsgivare är i första hand kommunikations- och reklambyråer, informations- och

marknadsavdelningar på större och medelstora företag, IT-företag och designföretag men även dagspress och magasin.

### **Studier efter examen**

Utbildningen ger en grund till fortsatta studier på avancerad nivå.

### **Tekniska Högskolans utbildningskoncept**

Samtliga utbildningar vid Tekniska Högskolan i Jönköping (JTH) följer ett utbildningskoncept. Utbildningskonceptet kan betraktas som bestående av ett antal inslag som måste återfinnas i utbildningsprogrammen för att främja utbildningarnas kvalitet och attraktivitet på ett sätt som gör att studenterna blir yrkesmässigt skickliga och eftertraktade. Konceptet lyfter särskilt fram näringslivsanknytning och internationalisering som två viktiga inslag för att skapa framgångsrika utbildningar med ett högt söktryck.

I konceptet ingår gemensamma lärandemål gällande områdena ledarskap, projektledning, ekonomi, entreprenörskap, marknadsföring, hållbar utveckling, vetenskapligt arbetssätt och kommunikation. Dessutom ingår en Näringslivsförlagd kurs (NFK) genom vilken studenterna befäster de teoretiska kunskaperna i praktiskt arbete. Kursen omfattar 15 högskolepoäng (ca 9 veckors praktik på ett företag) och det finns även möjlighet att genomföra kursen utomlands.

Internationalisering innebär att det t.ex. ges möjlighet att träna språk och interkulturell kommunikation genom studentutbyte med utländska universitet. JTH har ett 70-tal partneruniversitet i olika delar av världen, och deltar i flera internationella utbytesprogram för studenter. Det finns möjlighet att tillbringa en del av studietiden utomlands och tillgodoräkna utlandsstudierna i examen. Beroende på detta studentutbyte ges även ett stort antal kurser inom JTH på engelska.

### **Mål**

Efter genomgången program skall studenten uppfylla lärandemålen som anges i högskoleförordningen (1-8) gällande kandidatexamen och de mål som JTH formulerar:

#### **Gemensamma lärandemål**

##### **Kunskap och förståelse**

1. 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  
JTH. visa kunskap om företagande (ekonomi, entreprenörskap, affärsplanering, marknadsföring) i relevanta verksamheter inom det valda teknikområdet

##### **Färdighet och förmåga**

2. visa förmåga att söka, samla, värdera och kritiskt tolka relevant information i en problemställning samt att kritiskt diskutera företeelser, frågeställningar och situationer  
3. visa förmåga att självständigt identifiera, formulera och lösa problem samt att genomföra uppgifter inom givna tidsramar  
4. visa förmåga att i såväl nationella som internationella sammanhang muntligt och skriftligt redogöra för och diskutera information, problem och lösningar i dialog med olika grupper  
5. visa sådan färdighet som fordras för att självständigt arbeta inom det område som utbildningen avser

JTH. visa förmåga att tillämpa förvärvade kunskaper i praktiskt arbete och visa insikt i sin kommande yrkesroll

##### **Värderingsförmåga och förhållningssätt**

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

### Programspecifika lärandemål

Efter genomgången program skall studenten även uppfylla de programspecifika lärandemålen:

#### Kunskap och förståelse

9. visa kunskap inom området digital mediedesign och framtagandet av visuellt innehåll för nya medieplattformar

10. visa kunskap om olika internet-baserade applikationer och standarder inom utformningen av användarupplevelser och interaktivitet

#### Färdighet och förmåga

11. visa förmåga att producera visuella uttryck för såväl nya som traditionella medier genom en strukturerad designprocess

12. visa förmåga att utveckla internet-baserade produkter och tjänster med ett användarorienterat fokus

#### Värderingsförmåga och förhållningssätt

13. kunna analysera och reflektera kring visuella uttryck med hänsyn till målgrupper, varumärkesidentiteter, estetiska genrer och designprocesser

14. kunna analysera och reflektera över funktionalitet och utvecklingsprocesser såväl som användarens roll och upplevelse av internet-baserade applikationer

### Innehåll

#### Programprinciper

Utbildningen omfattar 180 högskolepoäng och fokuserar på att förbereda studenterna för vidare studier på högre nivå såväl som att förbereda dem för arbetslivet. Programmets innehåll kretsar kring områdena digitala informationssystem, kommunikation och användarupplevelse.

Programmets grundfilosofi är att förena dessa områden så att studenterna får ett helhetsperspektiv och är redo att möta en inom ämnet föränderlig omvärld.

Informatik är ett brett område och utbildningen befinner sig inom detta huvudområde. Här och i detta sammanhang baserar vi oss på en innebörd av informatik enligt följande:

*Informatik omfattar interdisciplinära studier av design, tillämpning, användning och nytta av informationsteknik.*

Programmet är uppbyggt enligt principen baskunskaper först och första året består av grundläggande teorier och basfärdigheter. Det handlar då om grunderna i grafisk design och visuell kommunikation, human-computer interaction, användargränssnitt och programmering. Under år två integreras och fördjupas dessa kunskaper genom projektkurser och teorikurser i webbutveckling, innehållsdesign och marknadskommunikation. Det andra läsåret avslutas med en näringslivsförlagd kurs (NFK) på 15 högskolepoäng där studenten spenderar nio veckor hos ett företag. Det tredje året består av en relativt fri termin där det egna valet är stort, för att underlätta utlandsstudier eller för att komplettera med kurser nödvändiga för studier på något specifikt masterprogram. Programmet avslutas under vårterminen tredje året med ett examensarbete samt fördjupande kurser inom visuell design och webbutveckling.

I kurserna läggs stor vikt vid att såväl föreläsningar som eget arbete skall utveckla studenternas analysförmåga och holistiska systemtänkande. Undervisningen består av föreläsningar, seminarier, laborationer och projektarbeten. Övningar och laborationer är utformade för att tydligt motsvara verkliga case och scenarion. Under utbildningens gång ges även flera projektarbeten direkt kopplade till näringslivet.

Obligatoriska inlämningsuppgifter under hela utbildningstiden samlas i studentens portfolio. Vetenskapliga arbetsmetoder ger ett analytiskt och reflekterande förhållningssätt i de praktiska tillämpningarna och projektarbetena med särskilt fokus på det egna huvudområdet Informatik. I programmets fördjupningskurser ska studenten självständigt kunna identifiera och lösa problem

samt kunna genomföra projektuppgifter inom givna ramar. Teknikkurserna genomförs utifrån ett hållbarhetsperspektiv med såväl ekonomiskt, socialt som miljömässigt ansvarstagande.

### Programmets progression

Programmets upplägg fokuserar och är inriktat på att ge studenten tvärvetenskapliga kunskaper inom huvudområdet Informatik.

Under årskurs 1 ingår kurser som ger grundläggande kunskaper och principer inom grafisk/visuell design och teknik samt kunskaper om internet-baserade applikationer och utvecklingen av dessa. Vidare ingår studier på grundnivå i human-computer interaction, och programmering. Efter första året ska studenten ha tillräckliga teoretiska kunskaper för att kunna skapa enklare produktioner inom respektive delområde.

Under årskurs 2 ges fördjupande kunskaper inom ovanstående och utbildningen ska också ge en förståelse för hur information, kommunikation och teknik tillsammans skapar nyttovärde för samhället och individen. Under årskurs 1 introduceras begreppet "user experience design" för att sedan ge fördjupade kunskaper inom "human-computer interaction" under årskurs 2. Här ges kunskaper om, och tillämpningsprojekt genomförs, hur man skapar olika typer av digitala lösningar och tjänster med visuella och grafiska uttryck och som ger en konsistent användarupplevelse på olika plattformar.

Successivt fördjupas studentens metodkunskaper både vad gäller designprinciper och digitala lösningar och under årskurs 3 utökas koncepttänkandet i arbetet med examensarbetet. Teoretiska kunskaper vävs in i projekt där studenten får ta hänsyn till såväl etiska värderingar, kognition, nyttoeffekter, designprinciper som ekonomiska förutsättningar och på så sätt får ett helhetsperspektiv hur digitala lösningar och användare samspelar med både dess möjligheter och begränsningar. För planering och genomförande av projektet görs målgrupps- och konkurrentanalyser, användartester, personas för metod- och kanalval med mera. Aktuell forskning inom området introduceras redan i årskurs 1 och hålls sedan vid liv och fördjupas under hela utbildningstiden så att studenten känner sig bekväm med att diskutera relevanta forskningsfrågor.

I programmet ingår breddningskurser inom projektledning, ledarskap och organisation. År 2, under Näringslivsförlagd kurs, tillämpar och befäster studenten sina teoretiska kunskaper praktiskt på ett företag, i en organisation eller liknande under en längre period för att vara väl förberedd inför det kommande arbetslivet. Genom examensarbetet och Näringslivsförlagd kurs kommer studenten till insikt om sitt behov av kompetensutveckling och behov av ytterligare kunskap inom området. Hållbar utveckling som är ett av JTH:s bärande konceptinslag går som en röd tråd genom utbildningen och de tre konceptkurserna.

Under årskurs 3 ges även möjlighet till utlandsstudier med ämnesrelevant kursinnehåll.

### Kurser

#### Obligatoriska kurser

Kursbenämning	Hp	Huvudområde	Fördjupning	Kurskod
Affärsplanering och entreprenörskap	7,5	Industriell organisation och ekonomi	G1N	TBPG19
Examensarbete i Informatik	15	Informatik	G2E	TWIP17
Forskningsmetoder i datateknik och informatik	7,5	Datateknik, Informatik	G2F	TFIN14
Fördjupad webbutveckling	7,5	Datateknik, Informatik	G2F	TFWN14
Grundläggande frontend-utveckling	7,5	Informatik	G1F	TGEK15

Grundläggande grafisk design	7,5		G1N	TGGG11
Grundläggande programmering	7,5	Informatik	G1N	TGPG14
Grundläggande webbutveckling	7,5	Datateknik, Informatik	G1F	TGWK12
Innehållsdesign för New Media	7,5	Informatik	G1F	TINK12
Introduktion till Human-Computer Interaction	7,5	Informatik	G1N	TIGG10
Marknadskommunikation	7,5		G1F	TMCK18
Näringslivsförlagd kurs i Grafisk design och webbutveckling	15	Informatik	G2F	TNGN19
Projekt inom webbdesign	7,5	Informatik	G1F	TWDK15
Projektledning och metoder	7,5		G1N	TPJG17
Trender inom Human-Computer Interaction	7,5	Informatik	G2F	THCN13
User Experience Design	7,5	Informatik	G1F	TUEK13
Visual Lab	7,5	Informatik	G2F	TVLN14
Visuell kommunikation	7,5	Informatik	G1F	TVKK12

### Valfria högskolepoäng

I programmet ingår 30 högskolepoäng för utbytestermi (termin 5) som studenten väljer fritt inom ämnena Datateknik, Datavetenskap, Informatik, UX-design eller motsvarade. Upp till 7,5 högskolepoäng får också utgöras av kurser som förstärker utbildningen i linje med Tekniska Högskolans utbildningskoncept (dvs. kurser inom t ex språk, ekonomi eller projektledning). För de studenter som väljer att ej åka på utbytestermi rekommenderas det att de valbara kurserna i programmet läses.

För de studenter som inte genomför utlandsstudier under termin 5 erbjuds preliminärt kurserna *Digital marknadsföring och sociala medier 7,5 hp*, *Creative Coding 7,5 hp*, *Rörlig grafik 7,5 hp* och *Projektledning i kundnära projekt 7,5 hp* som valfria fördjupningskurser.

### Programöversikt

#### Årskurs 1

Termin 1		Termin 2	
Period 1	Period 2	Period 3	Period 4
Grundläggande grafisk design, 7,5 hp	Grundläggande programmering, 7,5 hp	Affärsplanering och entreprenörskap, 7,5 hp	Projekt inom webbdesign, 7,5 hp
Introduktion till Human-Computer Interaction, 7,5 hp	User Experience Design, 7,5 hp	Grundläggande frontend-utveckling, 7,5 hp	Visuell kommunikation, 7,5 hp

#### Årskurs 2

Termin 3		Termin 4	
Period 1	Period 2	Period 3	Period 4
Grundläggande webbutveckling, 7,5 hp	Innehållsdesign för New Media, 7,5 hp	Forskningsmetoder i datateknik och informatik, 7,5 hp	Näringslivsförlagd kurs i Grafisk design och webbutveckling, 15 hp
Projektledning och metoder, 7,5 hp	Marknadskommunikation, 7,5 hp	Trender inom Human-Computer Interaction, 7,5 hp	

#### Årskurs 3

Termin 5		Termin 6	
Period 1	Period 2	Period 3	Period 4
Valfria poäng, 30,00 hp		Fördjupad webbutveckling, 7,5 hp	Visual Lab, 7,5 hp
		Examensarbete i Informatik, 15 hp	

### Undervisning och examination

Läsåret är uppdelat i två terminer och terminerna i två läsperioder. Under varje läsperiod läses

normal två kurser parallellt. Examination anordnas i varje kurs eller delkurs. Examinationsformer och betygsättning framgår av respektive kursplan. Programöversikten visar programmets principiella upplägg för samtliga årskurser, och kan ändras vid behov under programmets gång. För uppdaterad programöversikt se <http://www.ju.se>

### **Förkunskapskrav**

Grundläggande behörighet samt Matematik 2a eller 2b eller 2c, Engelska 6 eller motsvarande kunskaper.

### **Villkor för fortsatta studier**

För uppflyttning till åk 2 ska minst 30 hp inom programmets åk 1 vara godkända.  
För uppflyttning till åk 3 ska minst 90 hp inom programmets åk 1 och 2 vara godkända.

### **Examenskrav**

För kandidatexamen med huvudområdet Informatik, inriktning Grafisk design och webbutveckling krävs fullgjorda kurser om minst 180 högskolepoäng (hp) enligt gällande utbildningsplan varav minst 90 hp inom huvudområdet Informatik.

### **Kvalitetsutveckling**

Tekniska Högskolan har ett kvalitetssäkringsarbete som innebär kontinuerlig utveckling och säkring av utbildningsprogram och kurser. Det innebär bland annat att stor vikt läggs vid studenternas återkoppling och att ett proaktivt arbete görs för att utveckla program och kurser. Kvalitetssäkringsarbetet görs utifrån gällande styrdokument.

### **Övrigt**

Saknas formell behörighet kan den sökandes reella kompetens prövas om denne anser sig ha inhämtat motsvarande kunskaper på annat sätt. Syftet är att bedöma den samlade kompetensen och om den sökande har möjlighet att klara vald utbildning. Reell kompetens kan handla om kunskaper och erfarenheter från arbetsliv, längre utlandsvistelse eller annan kursverksamhet.

Kurs ingående i programmet kan läsas som fristående kurs i mån av plats. Respektive behörighetskrav framgår av kursplanen.

Antagning sker enligt "Antagningsordning för utbildning på grundnivå och avancerad nivå" vid Jönköping University.

Denna utbildningsplan grundar sig på "Bestämmelser och riktlinjer för utbildning på grundnivå, avancerad nivå och forskarnivå vid Jönköping University (JU)".