

**UTBILDNINGSPLAN
LÄSÅRET 2018/2019**

Datorgrafik, konstnärlig kandidat

Antagna Höst 2016

**BESLUTSDATUM
2014-11-06**

**BESLUTSFATTARE
Chef utbildnings- och forskningsenheten**

Utbildningens innehåll och upplägg

Konstnärliga huvudområdet Mediedesign utgår ifrån traditionella konstnärliga metoder och processer för gestaltning inom färg, form och rumslighet. Den konstnärliga utgångspunkten skapar nya möjligheter att utveckla, anpassa och applicera en konstnärlig problemlösning för olika visuella ytor och artefakter. Dessa visuella ytor och artefakter kan vara av såväl fysisk som digital karaktär, där syftet är att avsiktligt kommunicera med och beröra en mottagare och användare. Ämnet Mediedesign, som vilar på konstnärligt grund, innefattar även vetenskapliga teorier och metoder.

Utbildningens upplägg grundas i det konstnärliga uttrycket, med kurser som behandlar grundläggande färg, form och bild. Progressionen sker genom att kombinera teori och tillämpningar avseende metoder och tekniker inom mediedesign i allmänhet och datorgrafik i synnerhet. Slutligen kombineras dessa tillsammans med perspektiv på yrkesroller i egna fördjupningsarbeten och därefter ett självständigt arbete. Utbildningen hålls relevant genom en kontinuerlig kontakt med visual effect branschen. Utbildningen kombinerar ett konstnärligt och ett vetenskapligt förhållningssätt. Studenten ska kunna tillföra visual effect branschen nya vägar genom en ständig ökad konstnärlig och teknisk kompetens. Utbildningen bygger på detta sätt både bredd och djup för den studerande.

Tillstånd för antagningsprov och/eller alternativt urval

Beslut om att få använda antagningsprov som särskilt behörighetskrav (tillstånd t.o.m. ht2017). Dnr 548-15. UHR reg nr 411-14483-14.

Omfattning

180 högskolepoäng

Examen

- Konstnärlig kandidatexamen i design - Huvudområde Mediedesign med inriktning mot Datorgrafik

Förkunskapskrav

Grundläggande behörighet +

Matematik 2a/2b/2c, Samhällskunskap 1b/1a1+1a2 (områdesbehörighet A5) samt behörighets- och antagningsprov som ska visa den sökandes konstnärliga skicklighet, kreativitet/idéarbete, bildspråk och presentation..

Eller:

Matematik B, Samhällskunskap A (områdesbehörighet 5) samt behörighets- och antagningsprov som ska visa den sökandes konstnärliga skicklighet, kreativitet/idéarbete, bildspråk och presentation.

Urval

Urval och rangordning baseras på behörighets- och arbetsprovet

Platsfördelning

Alternativa: 100%

Obligatoriska kurser

Obligatoriska kurser 172,5 högskolepoäng

Kurskod	Kurs	Hp	Nivå	Kommentar
M0002E	Programmering för datorgrafiker	7,5	Grundnivå	
M0009D	Grafik i datorer	7,5	Grundnivå	
M0015D	Realtidsgrafik	7,5	Grundnivå	
M0020D	Inriktningsprojekt	15	Grundnivå	
M0041M	Matematik för datorgrafik	7,5	Grundnivå	
W0002F	Visuell kommunikation - principer och element	7,5	Grundnivå	
W0003F	3D grafik	15	Grundnivå	
W0004F	Mediedesign - Konstnärlig träning	7,5	Grundnivå	
W0007F	Spelprojekt för datorgrafiker	15	Grundnivå	
W0009F	Animation	15	Grundnivå	
W0012F	Creature development	7,5	Grundnivå	
W0013F	VFX produktion	15	Grundnivå	
W0014F	Examensarbete, datorgrafik, konstnärlig kandidat	15	Grundnivå	
W0018F	Avancerad 3D grafik och compositing	15	Grundnivå	
W0019F	Konstnärlig träning - datorgrafik	15	Grundnivå	

Valfritt utrymme 7,5 högskolepoäng

Valfritt utrymme är 7,5 högskolepoäng. Ett valfritt utrymme motsvarar en obligatorisk poängomfattning av kurser från universitet och högskola.

Läsordning

Årskurs 1 Antagna Höst 2016, Ges läsåret 2016/2017

Läsperiod	Kurskod	Kurs	Hp	Kommentar
1	W0019F	Konstnärlig träning - datorgrafik	15	
2	W0002F	Visuell kommunikation - principer och element	7,5	
2	W0004F	Mediedesign - Konstnärlig träning	7,5	
3	M0009D	Grafik i datorer	7,5	
3	M0041M	Matematik för datorgrafik	7,5	
4	W0003F	3D grafik	15	

Årskurs 2 Antagna Höst 2016, Ges läsåret 2017/2018

Läsperiod	Kurskod	Kurs	Hp	Kommentar
1	W0018F	Avancerad 3D grafik och compositing	15	
2	W0009F	Animation	15	
3	M0002E	Programmering för datorgrafiker	7,5	
3	M0015D	Realtidsgrafik	7,5	
4	W0007F	Spelprojekt för datorgrafiker	15	

Årskurs 3 Antagna Höst 2016, Ges läsåret 2018/2019

Läsperiod	Kurskod	Kurs	Hp	Kommentar
1	W0013F	VFX produktion	15	
2		Valfritt utrymme	7,5	
2	W0012F	Creature development	7,5	
3	M0020D	Inriktningsprojekt	15	
4	W0014F	Examensarbete, datorgrafik, konstnärlig kandidat	15	