

# Kandidatprogrammet i kultur, samhälle, mediegestaltning

180 hp

Bachelor's Programme in Culture, Society, Media  
Production

F7KKM

Gäller från: 2020 HT

**Fastställd av**

Fakultetsstyrelsen för filosofiska  
fakulteten

**Fastställandedatum**

2006-08-30

**Revideringsdatum**

2010-10-29

## Inledning

Kultur, samhälle, mediegestaltning är ett utbildningsprogram på grundläggande nivå som leder till kandidatexamen inom huvudområdet kultur och mediegestaltning. Programmet ger generalistorienterad kompetens att arbeta med innehållsdriven gestaltning exempelvis som producent och projektledare. Det förbereder studenten för yrkesverksamhet som producent och journalist inom press, radio, TV, fristående medieproduktion eller spelutveckling; inom PR och reklam; som kommunikatör och informatör; eller som producent och projektledare på museer och i kulturlivet.

Programmet är, till sitt innehåll och i sina arbetsformer, anpassat för att möta de krav som yrkesverksamma inom medie- och kulturområdet möter när de traditionella gränserna mellan olika yrkesroller, och mellan olika medier samt mellan medier och IT, blivit alltmer upplosta, och projektorienterade arbetsformer och eget entreprenörskap blivit alltmer framträdande.

Med (medie-)gestaltning avses framförallt det strukturerade, narrativa förmedlandet av ett innehåll av fakta eller fiktion. Det handlar om att förena medieproduktion, kommunikation och formgivning – att ge en medierad berättelse en sådan form att den blir både estetiskt tilltalande och övertygande för den som ska nås. Arbetssättet är tvärvetenskapligt men också tvärmedialt: digital produktionsteknik utgör den tekniska plattformen för gestaltungsformer som på olika sätt inbegriper virtuella rum, föremål, rörliga bilder, ljud, text och stillbild. Kunskaper, analytiska verktyg, undersökningsmetoder och perspektiv från olika humanistiska och samhällsvetenskapliga ämnen, och från olika medieverksamheter och från museivärlden, både samverkar och bryts inom utbildningens ram.

Programmet ger behörighet för studier på masternivå och för forskarutbildning.

## Mål

### Nationella examensmål enligt Högskoleförordningen

#### Kunskap och förståelse

För kandidatexamen skall studenten

- visa kunskap och förståelse inom kultur och mediegestaltning, 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 skall 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, och
- visa sådan färdighet som fordras för att självständigt arbeta inom det område som utbildningen avser.

#### Värderingsförmåga och förhållningssätt

För kandidatexamen skall studenten

- visa förmåga att inom kultur och mediegestaltning göra bedömningar med hänsyn till relevanta vetenskapliga, samhälleliga 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.

#### Lokala mål

Utbildningsprogrammets övergripande mål är att studenten efter utbildningen själv ska kunna producera kunskapsinnehåll och kunna gestalta och förmedla sådant innehåll. Studenterna ska alltså förvärva kompetens att självständigt driva projekt, kunna arbeta reflexivt med produktion och gestaltning av innehåll, samt kunna arbeta inom flera gestaltungsformer. För kandidatexamen ska studenten

- visa förmåga att tillgodogöra sig och tillämpa verktyg att analysera det samhälle som man verkar inom, och den historia och de traditioner som formar detta samhälle
- visa kompetens att gestalta dessa kunskaper på effektivt sätt
- visa förmåga att förmedla sådant kunskapsinnehåll till andra genom olika medier – tal, skrift, radio, video/film/tv, utställningar, samt nya medier inklusive Internetbaserade sociala medier
- visa förmåga till idéutveckling: att skapa, avgränsa, förankra en produktionsidé samt att utveckla ett innehåll från idé till färdig (kunskaps- och gestaltungsform) produktion
- visa en god förståelse av projektet som arbetsform (projektledning, resurs- och tidshantering, gruppdynamiska processer) och förmåga att självständigt bemästra ett projektarbets olika moment och arbetsfaser
- visa en kritisk medvetenhet om de verklighetsbilder man själv producerar och kunna relaterade dem till konkurrerande anspråk på att beskriva verkligheten

Studenten skall vidare

- visa kunskap och förståelse rörande kultur- och medievärldens ekonomiska och andra villkor, arbetssätt samt legala och institutionella ramar
- visa kunskap om och förmåga att dra nytta av kultur/medieområdets många olika speciella handhavandekompetenser (exempelvis ljudupptagning, videoredigering, webblayout) grundad i egen erfarenhet
- visa förmåga att professionellt kunna kommunicera med människor från ett brett spektrum av yrkesinriktningar och kompetenser f f a inom kultur- och medieområdet

Slutligen skall studenten

- visa kunskap om hållbar utveckling som överordnat samhällsmål, och förmåga att relatera sin egen yrkesverksamhet till detta mål. Det gäller såväl de genomslag kultur/medievärldens produktion och vidareföring av verklighetsbilder och ideologier (exempelvis marknadstänkande och konsumism) kan ha i samhället som exempelvis möjligheterna till resursmedveten produktionspraktik.

## Innehåll

Utbildningen omfattar 180 hp och leder till filosofie kandidatexamen.

Programmet består av baskurser om sammanlagt 60 hp, fördjupningskurser om sammanlagt 60 hp, samt en kandidatkurs om 60 hp.

Kärnan i de övergripande utbildningsmålen handlar om att själv kunna producera kunskapsinnehåll och kunna gestalta och förmedla sådant innehåll. Programmet har genomgående två olika ingångar – ett dubbelt perspektiv – för detta: vetenskapens kunskapsbibliotek och undersökningsmetoder, kompletterade med motsvarande metoder inom journalistik och utredningsarbete, samt mediernas gestaltungspraktik. Undervisningen i alla kurser kännetecknas av detta dubbla perspektiv, av dubbla lärarkompetenser (från vetenskap resp mediegestaltning) och dubbel förankring. Sättet att hålla samman och integrera denna dubbelhet är projektformen.

### Kurser och projektblock

Grundläggande för programmets uppläggning är projektblockstanken. Projektblocksformen har tre roller i programmet:

1. att vara den organisatoriska form som håller samman det dubbla – akademiska och gestaltungsorienterade – perspektivet
2. att vara själva grunden för ett studentcentrerat lärande och studentaktiva undervisningsformer
3. att låta studenterna arbeta i liknande former som de kommer att möta i sina yrkesliv.

Alla studenter undervisas integrerat och parallellt i varje kurs av både akademiker/forskare och kultur/medieproducenter och alla studenter arbetar i varje kurs med teori, metod och produktion av såväl uppsatser/rapporter som medieproduktioner.

Genom projektarbetena lär sig studenten att tänka i termer av tid- och resurshushållning – hur man planerar, driver och leder ett projekt på ett sådant sätt att man blir klar i tid och inte gör av med mer resurser än man har budget för. Projektarbetsformen gör härigenom studenten rustad för en verklighet där entreprenörs- och frilansförmåga samt förmåga att samarbeta är viktiga för framgång i yrkesverksamheten.

### Allmänt om innehållet

Huvudområdet kultur och mediegestaltning tar fasta på att kultur och medier är centrala för samhällets självuppfattning och offentliga kommunikation, för hur det sociala och kulturella arvet kontinuerligt formeras, traderas och omskapas.

Utbildningen har därför genomgående en reflexiv ansats. Världsbilder och kunskapsanspråk inom såväl dokumentär och fiktion studeras och perspektiveras av de – studenter, lärare, producenter – som skapar dem.

Oövergripande för programmet såväl akademiska som gestaltungsorienterade perspektiv är en tyngdpunkt på kunskapsgestaltning och kunskapsförmedling. Det innebär att programmet genomgående ägnar stor uppmärksamhet åt skrivande, inklusive både vetenskapliga och journalistiska genrer, idéutveckling, samt research av såväl vetenskapliga som journalistiska slag.

### Akademiska perspektiv

Huvudområdet kultur och mediegestaltning är ett tematiskt definierat kunskaps- och forskningsområde och har sin kärna på ett fält där olika kultur- och samhällsvetenskaper överlappar såväl inbördes som med tekniskt, konstnärligt, design- och produktionsmassigt grundade kunskapstraditioner. Kunskapsinnehåll genereras genom ett växelspel mellan teoretiskt underbyggt gestaltungsarbete och studiet av gestaltning utifrån kultur-, samhälls- och medieteoretiska aspekter.

Ämnet utgår från ett brett mediebegrepp men har särskild fokus på interaktiva och kommunikativa medier, dvs dagens IT-baserade auditiva, visuella och rumsliga medier. Inom den mångfald av företeelser som kan kallas gestaltning är fokus på det strukturerade, narrativa förmedlandet av ett innehåll av fakta eller fiktion. Centrala frågeställningar inom Kultur och mediegestaltning avser gestaltning inom kommunikativa och interaktiva medier som skapande, konstnärlig och tekniskt underbyggd process; gestaltning i relation till produktionens organisation och produktionstekniken; samt gestaltning som strukturerad, narrativ förmedling av ett innehåll. Ämnet inbegriper hur olika former av gestaltning bidrar till att skapa och vidmakthålla kunskaper, världsbilder och värderingar; sociala, ekonomiska och kulturella villkor för olika gestaltungsformer; samt gestaltungsprodukterna och hur de kan analyseras och beskrivas avseende formvärld, gestaltungsmedel, och berättelseelement. Detta belyses frågor när det gäller såväl offentliga arenor som människors vardagsliv, och utifrån nutids-, historiskt och kulturellt jämförande perspektiv.

För projektarbetena hämtas problem, teoretiska perspektiv och undersökningsområden från tvärvetenskapliga kunskapsområden som anknyter till läroplanens kompetensprofiler, egen forskning samt forskningsnätverk. Hit hör

- olika gestaltungsformer, deras tillkomstvillkor och uttrycksmöjligheter (formvärld, gestaltungsmedel, berättelseelement), i ett historiskt och tvärkulturellt perspektiv och i relation till sociala, ekonomiska och politiska förutsättningar
- medierna och människan i förhållande till den publika sfären från samhälleliga diskurser kring makt och demokrati till hur människor skapar identitet och mening genom sina vardagspraktiker
- perspektiv på medie- och informationsteknik samt visuell kultur
- utnyttjande av medietekniker i förmedlingen av vetenskap
- kultur och kulturarv som ett historiskt, kulturellt, politiskt och samhälleligt fenomen och i relation till allt intensivare globaliseringen, medialiseringen och marknadiseringen.

### Gestaltungs perspektiv

Inom den mångfald av företeelser som kan kallas gestaltning är fokus riktat på det strukturerade, narrativa förmedlandet av ett innehåll av fakta eller fiktion. Produktionen av sådant innehåll är centralt för utbildningen. Medieområdena arbetar med utveckling av metoder för såväl undersökning som gestaltning, produktion och förmedling. Arbetet är inriktat mot en processororienterad form som förtutsat fokusering och problematisering. Det innebär också att man utvecklar och experimenterar med konstnärligt och produktionsmässigt grundade kunskapstraditioner.

Utbildningen urskiljer olika gestaltungs- och produktionsområden, "medier". Dessa interagerar med varandra och kan i vissa studentprojekt kombineras till två mediala eller flermediala produktioner. Detta speglar även processer som bygger på samarbete mellan olika kompetenser och olika perspektiv. Studenterna förväntas orientera sig inom samtliga medieområden och därmed uppnå en bred grundkompetens (som sedan kan fördjupas till en spetskompetens inom något av områdena) med fokus på producentrollen (snarare än på rent handhavande). Programmets gestaltungsområden arbetar aktivt i samverkan med andra institutioner i samhället, både på medieområdet och på kulturområdet. Genomgående och oavsett medium uppmärksammas webbens publiceringsmöjligheter och –format samt nya digitala medier och datormediets speciella förutsättningar i gestaltningssammanhang.

Audiomediet tar fasta på ljudets möjligheter som berättande och gestaltande medium. Detta utforskas främst via radioformen, men även med ljud som gestaltas i rum (utställningar) och med ljud som åtföljer rörlig bild eller stillbilder. Praktiskt sett lär sig studenten grunderna i portabel ljudteknik för arbete på fältet, samt hårddiskspelning, lyssning och digital redigering.

Utställningsmediet kretsar främst kring att utforska rumslig gestaltning och icke-linjärt berättande i rum. En viktig del är också att förstå produktionsprocessen i utställningar och bli medveten om förutsättningarna bakom skapandet av utställningar. Utställningsproduktionen har verkstad och ateljé med utrymme att bygga och experimentera med rum, ljus och olika material.

Inriktningen inom videomediet bygger på att utforska metoder och former inom reportage och dokumentär. Tyngdpunkten ligger på att utveckla idéer, tankar och medvetenhet om berättandeformer och genrer snarare än enbart på det tekniska hantverket i sig. Från att arbeta med reportaget och det dokumentära berättande går man vidare till mera utforskande och konstnärliga gestaltungsformer. Studenterna lär sig film och videomediets grundläggande metoder i både teknisk färdighet och berättarteknisk metodologi. Videogestaltningen är rustad med semiprofessionella kameror och utrustning, samt redigeringslaboratorier.

## Progression

Inom utbildningen utför studenten olika projekt resulterande i såväl uppsatser och produktioner och får således en rutiniserad förmåga att konsekvent arbeta utifrån ett vetenskapligt synsätt och med vetenskapliga metoder, en förmåga att självständigt identifiera, definiera, strukturera, analysera och förmedla kunskap, och en vana vid att presentera, kritisera och försvara den kunskap de producerar. Programmet karaktäriseras av en progression gällande såväl ämneskunskaper som förmågor. Det innebär under utbildningen bland annat ökade krav på analytisk

förmåga, självständighet, förmåga att förstå och tillämpa modeller och teorier, ett vetenskapligt och kritiskt förhållningssätt samt kommunikationsfärdigheter.

De grundläggande kunskaperna från det första årets kurser byggs på med fördjupningskurser på högre nivå under andra året. Här ska räpas kraven. Det gäller förmågan att strukturera och presentera ett teoretiskt och empiriskt material samt förmågan att genomföra ett vetenskapligt undersökningsarbete på ett stringent sätt. Öskade krav gäller även gestaltungsarbetet och förmågan till tvärmedial metodutveckling och project management, men också förmågan till självständigt problem- och projektformuleringar och till samarbete med externa partners och avnämare.

Under det avslutande kandidatåret genomför studenten ett självständigt projektarbete, som utgår från IT-baserad medieteknik och som integrerar vetenskapligt och medialt gestaltungsarbete. Inom ramen för projektarbetet genomför studenten såväl en uppsats på C-nivå som en produktion. Det är projektarbetet i sin helhet – inkluderande både vetenskapligt forskningsarbete och gestaltande produktionsarbete – som utgör examensarbetet. Delar av projektarbetet kan genomföras som ett externförlagt arbete (motsvarande "praktik"). Projektblocket lägger särskild vikt vid att självständigt ta initiativ till, utarbeta och genomföra projekt- och produktionsideer. Härmed utvecklas förmågan till kontakter och växelspel med avnämare eller externa samarbetspartners.

Utbildningsprogrammet ger härigenom både en gemensam grund, ett stort antal valbara inriktningar och en individuellt anpassad specialisering. Studenterna har goda möjligheter att låta sina intresseområden få genomslag i utbildningen genom val av medier, kunskapsområde, teman, fält, problem, undersökningsmetoder och framställningssätt inom fördjupningskursernas projektarbeten samt i kandidatprojektet.

### **Schematisk uppställning över utbildningens uppläggning**

Årskurs 1: Baskurser som introducerar huvudområdet och därmed utbildningens kunskapsområden och gestaltungsmedier.

Årskurs 2: Fördjupningskurser med möjlighet till olika tyngdpunkter inom huvudområdets gestaltungs-mässiga och vetenskapliga delområden inom projektarbetena. Programmet fjärde termin ger möjlighet till utlandsstudier inom relevanta ämnen.

Årskurs 3: Under det avslutande programåret genomförs ett kandidatarbete som löper över hela läsåret och som innefattar en uppsats på C-nivå och en produktion. Produktionen kan genomföras som ett externförlagt arbete (praktik).

Se rubrik Programplan för förteckning över aktuella kurser. I kursplaner beskrivs mer utförligt innehåll, undervisnings- och arbetsformer samt examination.

### **Undervisnings- och arbetsformer**

Utbildningens arbetsformer ska förbereda studenterna för en verklighet där entreprenörskap såväl som förmåga att samarbete är viktigt och betonar därför

studentaktiva arbetssätt där teoretiska studier, egna undersökningar och eget gestaltande arbete integreras. Arbetssättet utgår från sådana problem och frågeställningar som man möter i medieproduktionens praktik, samtidigt som denna praktik ska belysas och problematiseras från olika vetenskapliga perspektiv. Utbildningen bedrivs också med närhet till verksamheter inom medie- och kultursfären.

Till sin form är programmet kurser organiserade som projektblock. Studierna inom de olika projektblocken bedrivs huvudsakligen i projektgrupper men de innehåller också moment av individuellt arbete. Arbetssättet betonar god samarbetsförmåga i olika projektgruppskonstellationer.

Arbetsformen är utformad för att studenten aktivt ska skapa sin roll som kunskapssofokare, som kritiker, och som kulturproducent. Innehållande av föreskrivna kunskaper och kompetenser sker inom samma ram som eget (självstyrt) kunskapssofokande och egen kompetensuppbyggnad. De studerande lär sig att formulera en idé och hur man går från idé till färdig (vetenskaplig såväl som gestaltungsmafssig) produktion. Samtidigt som studenten innehålltar akademiska kunskaper lär hon/han sig förmedla dem till andra.

Olika projektblock, på olika nivåer i utbildningen, skiljer sig åt när det gäller arbetsformens och undervisningens mer specifika uppläggning. Följande ger en generell bild:

**PERSPEKTIV- OCH VINJETTFASEN** presenterar det teoretiska området och det empiriska fältet, de kunskaper, perspektiv och problemområden som projektområdet utgår från. Här förkommer främst föreläsningar, seminarier och gruppdiskussioner utifrån fastställd kurslitteratur. Detta arbete är utgångspunkten för formulerandet av en produktionsidé.

**IDÉ UTVECKLING** sker genomgående över projektarbetet men bedrivs med särskild tyngd i den nu följande fasen av arbetet.

**I RESEARCH/GESTALTNINGSFASEN** som nu vidtar ingår gestaltungsarbete, empiriska undersökningar och vidare teoretiska studier. Utifrån produktionsidén identifierar projektgruppen sitt behov av gestaltungsmaterial och kunskaper och genomför empiriska undersökningar samt söker och sammanställer produktionsmaterial och kunskapsinnehåll. Studenternas arbete i denna fas utgår sålunda från såväl fastställd kurslitteratur som sökt fördjupningslitteratur och kunskapskällor. Arbetet med såväl mediegestaltning (teknik, perspektiv och vinjettfas, berättarformer) som undersökningsmetoder och teoretisk fördjupning stöds kontinuerligt genom undervisning, gruppdiskussioner och handledning.

Arbetet går nu gradvis över i en **PRODUKTIONSFAS** där handledning och andra former av undervisningsstöd ges för såväl det vetenskapligt orienterade som det medieorienterade gestaltungsarbetet.

**I PUBLICERINGSFASEN**, slutligen, ska varje projektgrupp offentligt visa upp den färdiga produktionen, och försvara sitt arbete vid seminarium. Vidare innehåller denna fas ett aktivt arbete att offentliggöra den färdiga produktionen, att studera dess reception, samt granska det offentliga sammanhang den kan ingå i.

Det är främst projektblockens inledande faser som schemaläggas på sedvanligt vis; mycket av undervisningen sker därefter handledning som i många projektblock läggs upp av grupperna och handledarna gemensamt (men inte nödvändigtvis syns i schemat).

## Undervisning

Utbildningen är utplagd för att främja studentaktiva arbetssätt där studenten har ett tydligt medansvar i lärluppgiften. Arbetssättet betonar god samarbetsförmåga i olika projektgruppskonstellationer. Studenternas arbete stöds genom olika former av lärarledd verksamhet: föreläsningar, seminarier, gruppdiskussioner, handledning och laborationer. Lärarrollen innebär ofta handledning och att vara den som i samarbete med studenten iscensätter olika lärsituationer varvid studenten kan upptäcka samband, förstå innehåll, och se helheter.

I kursplanerna beskrivs mer utförligt innehåll, undervisnings- och arbetsformer samt examination.

## Förkunskapskrav

Grundläggande behörighet på grundnivå.

## Tillträdeskrav till högre termin eller kurser

För behörighet för tillträde till utbildningsprogrammets tredje termin krävs godkänt på minst 45 hp (av totalt 60 hp) av första årets kurser. För behörighet för tillträde till utbildningens kandidatkurs krävs godkänt på minst 90 hp (av totalt 120 hp) inom programmet.

## Examenskrav

Studerande som uppnått 180 hp inom programmet uppfyller kraven för en filosofie kandidatexamen med huvudområde Kultur och mediegestaltning.

Examensbevis utfärdas av fakultetsstyrelsen efter ansoökan av den studerande. Ett diploma supplement biläggas examensbeviset.

## Examensbenämning på svenska

Filosofie kandidatexamen, 180 hp med kultur och mediegestaltning som huvudområde.

## Examensbenämning på engelska

Bachelor of Science with a major in Culture and Media Production, 180 credits.

## Särskild information

### **Tillgodoräknande**

Beslut om tillgodoräknande fattas av fakultetsstyrelsen, eller av styrelsen utsedd funktion, efter ansökan av den studerande.

### **Undervisningsspråk**

Huvudsakligt undervisningsspråk är svenska, men engelska kan förekomma.

## Programplan

### Termin 1 (HT 2020)

| Kurskod | Kursnamn                                                                    | Hp | Nivå | Veckor         | VOF |
|---------|-----------------------------------------------------------------------------|----|------|----------------|-----|
| 739G24  | Projektblock 1. Introduktion till kunskaps- och medieproduktion som praktik | 15 | G1X  | v202034-202043 | O   |
| 739G23  | Projektblock 2. Kunskaps- och medieproduktion som praktik                   | 15 | G1X  | v202044-202103 | O   |

### Termin 2 (VT 2021)

| Kurskod | Kursnamn                                  | Hp | Nivå | Veckor         | VOF |
|---------|-------------------------------------------|----|------|----------------|-----|
| 739G22  | Projektblock 3. Gestaltning och vetenskap | 30 | G1N  | v202104-202123 | O   |

### Termin 3 (HT 2021)

| Kurskod | Kursnamn                                                  | Hp | Nivå | Veckor         | VOF |
|---------|-----------------------------------------------------------|----|------|----------------|-----|
| 739G25  | Projektblock 4. Fördjupning i kultur och mediegestaltning | 30 | G1F  | v202134-202203 | O   |

### Termin 4 (VT 2022)

| Kurskod | Kursnamn                                                  | Hp | Nivå | Veckor         | VOF |
|---------|-----------------------------------------------------------|----|------|----------------|-----|
| 739G28  | Projektblock 5. Fördjupning i kultur och mediegestaltning | 30 | G1N  | v202204-202223 | O   |

### Termin 5 (HT 2022)

| Kurskod | Kursnamn                                                     | Hp  | Nivå | Veckor         | VOF |
|---------|--------------------------------------------------------------|-----|------|----------------|-----|
| 739G27  | Projektblock 6. Kandidatarbete i kultur och mediegestaltning | 60* | G1X  | v202234-202323 | O   |

### Termin 6 (VT 2023)

| Kurskod | Kursnamn                                                     | Hp  | Nivå | Veckor         | VOF |
|---------|--------------------------------------------------------------|-----|------|----------------|-----|
| 739G27  | Projektblock 6. Kandidatarbete i kultur och mediegestaltning | 60* | G1X  | v202234-202323 | O   |

Hp = Högscolepoäng

VOF = Valbar / Obligatorisk / Frivillig

\*Kursen läses över flera terminer