



UTBILDNINGSPLAN

Preliminär, ej fastställd

3D-artist Technical, 400 yrkeshögskolepoäng

3D-artist Technical, 400 HVE credit points

Programkod:	YT3T5	Programstart:	Hösten 2026
Fastställd:		Utbildningsnivå:	Yrkeshögskolenivå

Examensbenämning

Yrkeshögskoleexamen inriktning 3d-artist Technical

Diploma in Higher Vocational Education in 3d-artist Technical

Programbeskrivning

Programmets innehåll och mål har tagits fram utifrån de krav på yrkesrollen som formulerats i arbetslivets kompetenskrav för den aktuella yrkesrollen. För utförlig information se programsidan på

<https://www.ju.se/yh>

Mål

Efter avslutad utbildning ska den studerande ha kunskaper om/ i

1. centrala teorier om arkitektur, inredning, produktdesign, visuell kultur och kommunikation utifrån ett rumsligt, kulturellt, historiskt, tekniskt och hållbart perspektiv
2. olika strategier och processer för 3D-modellering och visualisering samt de möjligheter och konsekvenser detta innebär
3. 3D-modellering- och formgivningprocessers olika skeden, aktörer och organisation
4. tillämpliga metoder, processer, teknik och verktyg för 3D-modellering och visualisering

Efter avslutad utbildning ska den studerande ha färdigheter i att

5. planera, utföra samt identifiera resurser för att utföra specialiserade, tekniska arbetsuppgifter för 3D-modellering och visualisering
6. självständigt och kreativt lösa sammansatta tekniska problem för 3D-modellering och bildgenerering av med helhetssyn inom givna ramar
7. kommunicera åtaganden och tekniska lösningar för 3D-modellering och visualisering på minst ett främmande språk
8. processleda, organisera och kombinera olika metoder, processer, teknik och verktyg vid 3D-modellering, analys, simulering och bildgenerering
9. kritiskt reflektera, välja och tillämpa metoder, processer, teknik och verktyg vid 3D-modellering och visualisering
10. tillämpa förvärvade kunskaper i praktiskt arbete och visa insikt i sin kommande yrkesroll

Efter avslutad utbildning ska den studerande ha kompetenser att

11. självständigt eller i samverkan med andra arbeta i olika yrkesrelaterade sammanhang på ett professionellt sätt
12. självständigt identifiera, analysera och värdera faktorer och förutsättningar rörande teknik för 3D-modellering och visualisering med hänsyn till relevanta samhälleliga, tekniska och etiska aspekter
13. självständigt behandla innehåll inom 3D-modellering och visualisering som leder till vidare lärande och professionell utveckling

14. ansvara för och processleda genomförandet av 3D-modellering och visualisering samt slutföra förelagda projekt

Kurser

Obligatoriska kurser

Termin	Kursbenämning	Yhp	Kurskod
1	3D-modellering och visualisering	25	YT3DM1
1	Arkitektur, inredning och rum	25	YTAIR1
1	Digital bildhantering och postproduktion	25	YTDBP1
1	Grafisk design och visuell kommunikation	25	YTGDV1
2	Animation och rörlig bild	25	YTARB2
2	Gestaltande programmering	25	YTGPR2
2	Interaktionsdesign och användarupplevelse	25	YTIAU2
2	Optimering, processer och flöden	25	YTOPF2
3	Immersiva tekniker (XR)	25	YTITX2
3	Lärande i arbete I - 3D-artist technical	50	YTL3D3
3	Teknik- och verktygsutveckling	25	YTTVU2
4	Lärande i arbete 2 - 3D-Artist Technical	50	YT3DL4
4	Examensarbete - 3D-Artist Technical	25	YTE3D4
4	Projekt och projektledning	25	YTPJP3

Undervisning och examination

Programmet bedrivs huvudsakligen på svenska. Delar av litteraturen är på engelska och undervisning på engelska kan förekomma. Examination anordnas i varje kurs eller delkurs. Examinationsformer och betygsättning framgår av respektive kursplan. Ovanstående programöversikt är preliminär och kan komma att förändras.

Behörighetskrav

Grundläggande behörighet eller motsvarande kunskaper

Kvalitetsutveckling

Programmets ledningsgrupp är ansvarig för utbildningens kvalitetsarbete och bedriver det utifrån gällande styrdokument.

Övrigt

Detta dokument är en anpassad version av utbildningsplanen. Den av Myndigheten för Yrkeshögskolan fastställda utbildningsplanen kan erhållas från YH-ansvarig eller programmets utbildningsledare.