



UTBILDNINGSPLAN

Preliminär, ej fastställd

3D-artist Visual, 400 yrkeshögskolepoäng

3D-artist Visual, 400 HVE credit points

Programkod:	YT3V5	Programstart:	Hösten 2026
Fastställd:		Utbildningsnivå:	Yrkeshögskolenivå

Examensbenämning

Yrkeshögskoleexamen inriktning 3d-artist Visual

Diploma in Higher Vocational Education in 3d-artist Visual

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 och hållbart perspektiv
2. olika strategier och processer för bildskapande, visualisering och kommunikation samt de möjligheter och konsekvenser detta innebär
3. bildskapande, gestaltning- och formgivningsprocessers olika skeden, aktörer och organisation
4. tillämpliga metoder, processer och verktyg för bildskapande, visualisering och kommunikation

Efter avslutad utbildning ska den studerande ha färdigheter i att

5. söka, identifiera, värdera och kritiskt tolka relevant information för bildskapande, visualisering och kommunikation
6. självständigt och kreativt identifiera, formulera och lösa konstnärliga problem samt att planera och genomföra bildskapande och visualisering med helhetssyn inom givna ramar med hög kvalitet
7. kommunicera åtaganden och lösningar för bildskapande och visualisering på minst ett främmande språk
8. projektleda, organisera och kombinera olika metoder, processer, tekniker och verktyg vid bildskapande och visualisering med hög kvalitet
9. kritiskt reflektera, välja och tillämpa metoder, processer, tekniker och verktyg vid bildskapande, visualisering och kommunikation
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 bildskapande, visualisering och kommunikation med hänsyn till relevanta samhälleliga, estetiska och etiska aspekter
13. självständigt behandla innehåll inom bildskapande och visualisering som leder till vidare lärande och professionell utveckling
14. ansvara för och projektleda genomförandet av bildskapande 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	Visualisering av arkitektur	25	YTVAR2
2	Visualisering av inredningar och produkter	50	YTVIP2
3	Immersiva upplevelser (XR)	25	YTIUX2
3	Komplexa rum	25	YTKRU2
3	Lärande i arbete 1 - 3D-artist - visual	50	YTL1D3
4	Lärande i arbete 2 - 3D-Artist Visual	50	YT3VL4
4	Examensarbete - 3D-Artist Visual	25	YTE3V4
4	Tävlingar och presentationer	25	YTTPR3

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.