



## Kursplan

Fakulteten för teknik

Institutionen för datavetenskap och medieteknik

4ME502 Programmering för Digital Humaniora, 7,5 högskolepoäng

4ME502 Programming for Digital Humanities, 7.5 credits

### Huvudområde

Digital humaniora

### Ämnesgrupp

Informatik/Data- och systemvetenskap

### Nivå

Avancerad nivå

### Fördjupning

A1N

### Fastställande

Fastställd av Fakulteten för teknik 2020-05-25

Kursplanen gäller från och med höstterminen 2020

### Förkunskaper

Grundläggande behörighet för studier på avancerad nivå samt särskild behörighet: Filosofie kandidatexamen (Bachelor of Arts in any discipline) eller motsvarande examen (minst 180 hp).

### Mål

Efter avslutad kurs ska studenten kunna:

- analysera grundläggande problem inom Digital Humaniora (DH) och tillämpa algoritmisk tänkande och explorativ problemlösning för att lösa dessa.
- skapa och implementera en mjukvarulösning för ett givet problem i DH med stöd av Python som programmeringsspråk
- installera och använda olika programmeringsverktyg och bibliotek
- förklara hur olika programmeringstekniker kan användas inom DH för att bearbeta, analysera och presentera data på olika sätt
- strukturera, förbereda och genomföra korta muntliga och skriftliga presentationer av mindre programmeringsprojekt och program inom området DH

### Innehåll

Kursen innehåller:

- Programmeringsspråkstruktur: teoretiska och praktiska aspekter
- Principer för algoritmisk, datalogisktänkande och explorativ programmering
- Programspråkkonstruktioner såsom variabler, datatyper, kontrollstrukturer och funktioner
- Grundläggande algoritmer och datastrukturer samt exempel på hur och när de borde användas för att lösa relevanta problem inom fältet DH.
- Principer och metoder samt exempel på hur borde man strukturera, genomföra och kommunicera både muntligt och skriftligt mindre programmeringsprojekt inom fältet DH.

## Undervisningsformer

Kursen ges online via en lärplattform. Undervisningen består av föreläsningar, övningar och workshops. Eftersom studenter på denna kurs kommer huvudsakligen från områdena konst och humaniora, kommer utforskande metoder för att befrämja datalogiskt tänkande och kreativitet att användas.

## Examination

Kursen bedöms med betygen A, B, C, D, E, Fx eller F.

Betyget A utgör det högsta betygssteget, resterande betyg följer i fallande ordning där betyget E utgör det lägsta betygssteget för att vara godkänd. Betyget F innebär att studentens prestationer bedömts som underkända.

Kursen bedöms genom presentation av obligatoriska uppgifter inklusive tekniskt arbete och vetenskapligt skrivande. Uppgifterna måste lämnas in före förfallodagen. Slutbetyget är ett viktat genomsnitt av delbetygen.

- Uppgift 1 - 2 hp (A-F)
- Uppgift 2 - 3 hp (A-F)
- Uppgift 3 - 2,5 hp (A-F)

Förnyad examination ges i enlighet med Lokala regler för kurs och examination på grundnivå och avancerad nivå vid Linnéuniversitetet.

Om universitetet beslutat att en student har rätt till särskilt pedagogiskt stöd på grund av funktionsnedsättning, har examinator rätt att ge ett anpassat prov eller att studenten genomför provet på ett alternativt sätt.

## Kursvärdering

Under kursens genomförande eller i nära anslutning till kursen genomförs kursvärdering. Resultat och analys av genomförd kursvärdering ska skyndsamt återkopplas till de studenter som genomfört kursen. Studenter som deltar vid nästa kurstillfälle erhåller återkoppling vid kursstart. Kursvärdering genomförs anonymt.

## Övrigt

Betygskriterier för A-F-skalan kommuniceras till studenten via särskilt dokument. Studenten informeras om kursens betygskriterier senast i samband med kursstart.

## Kurslitteratur och övriga läromedel

Montfort, Nick. (Senaste upplaga). Exploratory programming for the arts and humanities. Cambridge, MA: MIT Press. 328 sidor

Webbaserat material, Linnéuniversitetet med flera; motsvarande 400 sidor

