



Kursplan

Fakulteten för teknik

Institutionen för datavetenskap och medieteknik

4ME503 Interaktiv teknik inom digital humaniora, 7,5
högskolepoäng

4ME503 Interactive Technologies 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 2020-06-22

Kursplanen gäller från och med vårterminen 2021

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 genomgången kurs ska studenten kunna:

- Demonstrera en god förståelse för viktiga begrepp som kopplas till design och implementering av interaktiva system för att stödja olika aktiviteter inom Digital Humaniora (DH).
- Identifiera krav och implementeringsaspekter för att designa och utveckla interaktiva DH scenarios med stöd av interaktiva teknologier.
- Använda och implementera interaktiva teknologier (t.ex. Augmented Reality (AR), Virtual Reality (VR), interaktiva videor och "physical computing" objekt med sensorer (smarta objekt)) för utvecklingen av olika DH-scenarios.
- Utvärdera olika interaktiva tekniska lösningar för att stödja DH scenarios utifrån användarnas interaktion med dessa såväl som tekniska aspekter.

Innehåll

Under senare åren nya interaktiva teknologier används alltmer för att stödja utvecklingen av olika DH-scenarior. I denna kurs ska studenterna förvärva kunskap och verktyg för att utforma, utveckla och utvärdera sådana interaktiva miljöer. Kursen innehåller:

- En översikt över relevanta koncept och samtida metoder som används för att designa och implementera interaktiva applikationer för att stödja DH
- Analys och diskussion av olika DH-scenarior som skapades med hjälp av interaktiva teknologier
- Behärska olika verktyg för att implementera DH-scenarier
- Utforska utvärderingsmetoder för olika typ av interaktiva scenarier inom DH

Undervisningsformer

Kursen ges online via en lärplattform. Datum för träffarna on-line meddelas i god tid via lärplattformen. Undervisningen består av föreläsningar, övningar och workshops.

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 medelvärde av delbetygen.

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

- Edmond, Jennifer. (2020). Digital Technology and the Practices of Humanities Research. Open Book Publishers. Cirka 200 sidor
- Schreibman, Susan, Siemens, Ray, & Unsworth, John. (Eds.). (2015). A New

- Companion to Digital Humanities (2 edition). Wiley-Blackwell. Cirka 200 sidor.
- Webbased material, Linnaeus University and others; cirka 300 sidor.