



Humanistiska och teologiska fakulteterna

HUIA11, Humanistisk informatik: Grundkurs, 30 högskolepoäng

Humanistic Informatics: Basic Level, 30 credits
Grundnivå / First Cycle

Fastställande

Kursplanen är fastställd av Prodekanen med ansvar för grundutbildning vid de humanistiska och teologiska fakulteterna 2010-12-17 att gälla från och med 2010-12-17, vårterminen 2011.

Allmänna uppgifter

Ämne: Humanistisk informatik

Kursen ges som fristående kurs. Den kan normalt ingå i en generell examen på såväl grundnivå som avancerad nivå.

Undervisningsspråk: Svenska

Huvudområde

-

Fördjupning

G1N, Grundnivå, har endast gymnasiala förkunskapskrav

Kursens mål

Efter avslutad kurs ska den studerande

Kunskap och förståelse

- på ett översiktligt plan kunna redogöra för grunderna i västerländska teorier och metoder inom klassifikation, organisation och samling från antiken till nutid,
- på ett översiktligt plan kunna redogöra för den fenomenologiska och historiska kopplingen mellan den digitala tekniska utvecklingen och den allmänna kulturutvecklingen,

Färdighet och förmåga

- kunna genomföra grundläggande informationssökningar och källkritik,
- kunna formulera och avgränsa en frågeställning genom att producera ett självständigt laborativt arbete,
- kunna med hjälp av västerländska teorier och metoder problematisera klassiska texter,
- kunna hantera några av de digitala redskap som är mest relevanta för humanistiska studier och forskning,
- kunna tillämpa de lämpligaste digitala redskapen för ett valt uppdrag,
- kunna producera manus till enkla datorspel samt producera och animera egna 3-D bilder,

Värderingsförmåga och förhållningssätt

- kunna relatera datorspelskulturen samt kunskaper om olika historiska perioders informationsteknologiska och estetiska förutsättningar till samhällsrelevanta och allmänmännsliga problemområden,
- kunna reflektera över hur idéer om interaktivitet har formats genom historien samt vilken betydelse dessa idéer har haft för vårt moderna tankeliv.

Kursens innehåll

Kursen erbjuder ett studium av de informationsteknologiska, estetiska och kulturvetenskapliga aspekter som är relevanta för att rama in den nutida digitala kulturen från antiken fram till 1700-talet. Studierna följer den rationella världsbildens utveckling och dess samband med kultur och vetenskap. Inom fältet för datorspel går studenten genom en likartad historisk introduktion genom att studera spelandets historia. Vid sidan av dessa teoretiska studier övas studenten att producera enkla manus till datorspel samt producera egna 3-D bilder. Övningarna har verklighetsanknytning på så sätt att kursledaren har ständiga kontakter med gällande forskning och med arbetsmarknaden.

Kursen består av följande två delkurser som läses parallellt:

1. Myter, Minnet och Maskinen (15hp),
2. Visualisering, strukturering och animering i praktiken (15hp).

Den första är av idéhistorisk karaktär och den andra är en verkstadskurs bestående av praktiska övningar. Vidare är varje delkurs indelad i tre arbetsmoment. Den idéhistoriska kursens tre moment är kronologiskt upplagda och utgår från tre olika teman: världen bortom livet (antiken och medeltiden), världen bortom kulturen (upptäckten av den andra i främmande kulturer) samt världen bortom naturen (utveckling av den artificiella kulturen). Verkstadskursens tre moment är indelade i visualisering och representation, strukturering samt animering. De praktiska och idéhistoriska momenten samordnas i syfte att stärka interaktionen teori – praktik.

Kursens genomförande

Undervisning sker i form av föreläsningar och seminarier på den idéhistoriska delkursen och i form av laborationer och tekniska instruktionsmoment i verkstadskursen.

Kursens examination

Vart och ett av de tre momenten i varje delkurs examineras i form av en skriftlig examen (delkurs 1) eller en praktisk examensuppgift (delkurs 2). Verkstadskursens moment är obligatoriska. Frånvaro från dessa kompenseras med extra hemuppgifter.

Prov/moment för denna kurs finns i en bilaga i slutet av dokumentet.

Betyg

Betygsskalan omfattar betygsgraderna Underkänd, Godkänd, Väl godkänd.

För betyget godkänd på hela kursen krävs minst betyget godkänd på båda delkurserna. För betyget väl godkänd krävs betyget väl godkänd på minst tre av examinationstillfällen samt betyget godkänd på resterande examinationstillfällen.

Förkunskapskrav

Grundläggande behörighet samt Historia 1b eller 1a1+1a2 och Samhällskunskap 1b eller 1a1+1a2.

Övrigt

1. Poängtalerna för kursinnehåll som helt eller delvis är gemensamt med en annan kurs får endast tillgodoräknas en gång i examen. För ytterligare information hänvisas till aktuellt anmälnings- informationsmaterial.
2. Delkursernas namn på engelska:
 1. Myths, Memory and the Machine,
 2. Visualisation, Structuring and Animation in Practice.

Prov/moment för kursen HUIA11, Humanistisk informatik: Grundkurs

Gäller från V11

- 1001 Myter, minnet och maskinen: Teori, världen bortom livet, 5,0 hp
Betygsskala: Underkänd, Godkänd, Väl godkänd
- 1002 Myter, minnet och maskinen: Teori, världen bortom kulturen, 5,0 hp
Betygsskala: Underkänd, Godkänd, Väl godkänd
- 1003 Myter, minnet och maskinen: Teori, världen bortom naturen, 5,0 hp
Betygsskala: Underkänd, Godkänd, Väl godkänd
- 1004 Visualisering, struktur: Praktik, världen bortom livet, 5,0 hp
Betygsskala: Underkänd, Godkänd, Väl godkänd
- 1005 Visualisering, struktur: Praktik, världen bortom kulturen, 5,0 hp
Betygsskala: Underkänd, Godkänd, Väl godkänd
- 1006 Visualisering, struktur: Praktik, världen bortom naturen, 5,0 hp
Betygsskala: Underkänd, Godkänd, Väl godkänd