5KK048 Programmering i Python: standardbibliotek och externa bibliotek, 5.0 hp

5KK048 Programming in Python: Standard and External Library Packages, 5.0 hp

**Kurstillfälle**
Uttagen: 2023-08-24

**Anmälningskod:** 03602
**Studietakt:** 50%
**Undervisningstid:** Dagtid
**Undervisningsform:** Distans
**Startperiod (antagning.se):** Vt period 2
**Studieperiod starttermin:** V24, 2024-04-22-2024-06-02, 5.0 hp
**Registreringsperiod starttermin:**
**Ämnesrubrik:** Datateknik
**Studieort:** Flexibel
**Finansieringsform:** Ordinarie anslagsfinansiering
**Förutsättning för kurstillfälle:**
**Kurstyp:** Fristående kurs
**Undervisningsspråk:** Engelska
**Ämnesord:** Datateknik
**Fritextord:**
**Fritextord (engelska):**
**Tidigare fritextord:**
**Behörighet (kursplaneversion):** Gällande kursplan, giltig från 2024 vecka 1
**Studieavgiftsklass:** Humsam klass 1 (grundnivå)
**Studieavgift, första betalning:** 7500 SEK
**Studieavgift, totalt:** 7500 SEK
**Utbildningsform:** Högskoleutbildning, 2007 års studieordning
**Utbildningsnivå:** Grundnivå

Behörighet

Den nationella WASP-ED Python-kursen "Programmering i Python - grundläggande och förberedande kurs" vid Lunds universitet eller motsvarande.

Behörighet, engelska

 The national WASP-ED Python Course "Programming in Python: Basic and Preparatory Course" at Lund University or equivalent.

Urval

Högskolepoäng (max 165 hp)

Urval, engelska

Higher education credits (maximum 165 credits)

Beskrivning

Kursen ger en djupare förståelse för programmering i Python och hur bibliotek och moduler används. Efter kursen ska du kunna delta i ytterligare kurser inom ämnet programmering.

**Uppläggning för distanskurs:** Kommunikation mellan lärare och studenter sker via lärplattform och e-mötesverktyg. Distansundervisningen kräver att man har tillgång till en dator, med stabil internetuppkoppling, och att man har möjlighet till att delta i digitala möten med mikrofon och kamera.

Beskrivning, engelska

By the end of this course, you should have gained a deeper understanding of programming in Python, the concept of libraries and modules, and their usage. Upon completing the course, you should be competent to follow further programming concepts.

**Outline for distance course:**The course is taught through online lectures, video lectures, and supervision of assignments (labs). Teachers and students communicate via an e-learning platform and through e-meeting tools. Distance education requires that you have access to a computer with a stable internet connection and the ability to participate in digital meetings with a microphone and camera.

Uppgifter för distanskurs

Antal obligatoriska träffar på campus (inkl. tentamen): 0

Kontaktperson

Kontakt: Maria Skeppstedt
E-post: maria.skeppstedt@abm.uu.se

Kontaktperson, engelska

Kontakt: Maria Skeppstedt
E-post: maria.skeppstedt@abm.uu.se

5SD320 Att kultivera transformativa communities, 7.5 hp

5SD320 Cultivating Transformative Communities, 7.5 hp

**Kurstillfälle**
Uttagen: 2023-08-24

**Anmälningskod:** 04831
**Studietakt:** 50%
**Undervisningstid:** Blandad undervisningstid
**Undervisningsform:** Distans
**Startperiod (antagning.se):** Vt period 2
**Studieperiod starttermin:** V24, 2024-03-25-2024-06-02, 7.5 hp
**Registreringsperiod starttermin:**
**Ämnesrubrik:** Speldesign
**Studieort:** Flexibel
**Finansieringsform:** Utbildning på Campus Gotland
**Förutsättning för kurstillfälle:**
**Kurstyp:** Fristående kurs
**Undervisningsspråk:** Engelska
**Ämnesord:** Design, Konst, design och media, Socialt arbete och social omsorg, Utbildningsvetenskap
**Fritextord:** spel, lek, design, transformativ, rollspel, lajv, bordsrollspel, socialt arbete, terapi, pedagogik, workshop, debrief, säkerhet, trygghet
**Fritextord (engelska):** game, play, design, transformative, role-play, larp, tabletop, social work, therapy, education, wellbeing, workshop, debrief, safety
**Tidigare fritextord:**
**Behörighet (kursplaneversion):** Gällande kursplan, giltig från 2024 vecka 2
**Studieavgiftsklass:** Humsam klass 2 (avancerad nivå)
**Studieavgift, första betalning:** 15000 SEK
**Studieavgift, totalt:** 15000 SEK
**Utbildningsform:** Högskoleutbildning, 2007 års studieordning
**Utbildningsnivå:** Avancerad nivå

Behörighet

Kandidatexamen samt Introduktion till transformativ speldesign, 7,5 hp, och Transformativ speldesign 1, 7,5 hp. Dessutom krävs kunskaper i engelska motsvarande Engelska 6. (Med en svensk kandidatexamen uppfylls kravet på engelska.)

Behörighet, engelska

A Bachelor's degree, equivalent to a Swedish Kandidatexamen, from an internationally recognised university, and Introduction to Transformative Game Design, 7.5 credits, and Transformative Game Design 1, 7.5 credits. Proficiency in English equivalent to the Swedish upper secondary course English 6.

Urval

Högskolepoäng (max 285 hp)

Urval, engelska

Higher education credits (maximum 285 credits)

Beskrivning

Vill du använda analoga rollspel i din karriär inom en yrkesbana där du hjälper andra människor utvecklas? På Institutionen för speldesign kan du studera kraften i transformativ lek som ett medium för personlig och social utveckling. Denna kurs bygger vidare på kurserna Introduktion till transformativ speldesign, Transformativ speldesign 1 och Transformativ speldesign 2. Kursen går igenom bästa praxis från lekfulla communities i pedagogiska, terapeutiska och fritidssammanhang med fokus på att etablera och bibehålla trygghet och säkerhet för deltagarna. Det här är den fjärde av fyra (4) kurser som tillsammans ger dig rätt till ett diplom i transformativ speldesign. Kursen ges på halvfart (50 % studietakt) på avancerad nivå. Halvtidsstudier förutsätter att studenten avsätter 20 timmar i veckan för studierna, inklusive läsning, se videos, deltagande i asynkrona diskussionsforum och kamratgranskning, skriftliga journaler och uppsatser. Dessutom ingår synkrona möten via videokonferenser med speltester i grupp, minst 3 gånger per kurs.

**Uppläggning för distanskurs:** Kursen ges som internetbaserad distanskurs utan fysiska träffar. För att följa kursen behöver du ha tillgång till en dator med internetuppkoppling.

Beskrivning, engelska

Do you want to use analogue role-playing games in your career in the helping profession? At the Department of Game Design, you can study the power of transformative play as a vehicle for personal and social growth. Building on the work done in the previous courses Introduction to Transformative Game Design, Transformative Game Design 1 and Transformative Game Design 2, this course will examine best practices from leisure, therapeutic, and educational playful communities with an emphasis on establishing and maintaining safety. It's a fourth of four (4) courses which together make you eligible for the Certificate in Transformative Game Design. The course is online and run at half-time (50%) at the Master's level. Half-time means that students should expect to set aside twenty (20) hours per week for work, including: extensive reading and watching videos; engagement in written asynchronous discussion forums and peer reviews; writing journals, professional documents, and academic papers; and meeting synchronously over video conferencing with their playtest groups a minimum of three (3) times per course.

**Note:**Admission to this course will not grant you a visa in Sweden.

**Outline for distance course:** The course is net-based and has no mandatory physical meetings. To follow the course, you will need a computer with an internet connection.

Uppgifter för distanskurs

Antal obligatoriska träffar på campus (inkl. tentamen): 0

Antal övriga träffar på campus: 0

Kontaktperson

Kontakt: Stephanie Noroozy, studievägledare
E-post: gamedesign@speldesign.uu.se

Kontaktperson, engelska

Kontakt: Stephanie Noroozy, Study Counsellor
E-post: gamedesign@speldesign.uu.se

5SD319 Transformativ speldesign 2, 7.5 hp

5SD319 Transformative Game Design 2, 7.5 hp

**Kurstillfälle**
Uttagen: 2023-08-24

**Anmälningskod:** 04836
**Studietakt:** 50%
**Undervisningstid:** Blandad undervisningstid
**Undervisningsform:** Distans
**Startperiod (antagning.se):** Vt period 1
**Studieperiod starttermin:** V24, 2024-01-15-2024-03-24, 7.5 hp
**Registreringsperiod starttermin:**
**Ämnesrubrik:** Speldesign
**Studieort:** Flexibel
**Finansieringsform:** Utbildning på Campus Gotland
**Förutsättning för kurstillfälle:**
**Kurstyp:** Fristående kurs
**Undervisningsspråk:** Engelska
**Ämnesord:** Design, Konst, design och media, Socialt arbete och social omsorg, Utbildningsvetenskap
**Fritextord:** spel, lek, design, rollspel, lajv, bordsrollspel, socialt arbete, terapi, pedagogik, psykologi, implementering, workshop, debrief, säkerhet
**Fritextord (engelska):** game play, game design, role-play, larp, tabletop, social work, therapy, education, psychology, implementation, workshop, debrief
**Tidigare fritextord:**
**Behörighet (kursplaneversion):** Gällande kursplan, giltig från 2024 vecka 2
**Studieavgiftsklass:** Humsam klass 2 (avancerad nivå)
**Studieavgift, första betalning:** 15000 SEK
**Studieavgift, totalt:** 15000 SEK
**Utbildningsform:** Högskoleutbildning, 2007 års studieordning
**Utbildningsnivå:** Avancerad nivå

Behörighet

Kandidatexamen samt Introduktion till transformativ speldesign, 7,5 hp. Dessutom krävs kunskaper i engelska motsvarande Engelska 6. (Med en svensk kandidatexamen uppfylls kravet på engelska.)

Behörighet, engelska

A Bachelor's degree, equivalent to a Swedish Kandidatexamen, from an internationally recognised university, and Introduction to Transformative Game Design, 7.5 credits. Proficiency in English equivalent to the Swedish upper secondary course English 6.

Urval

Högskolepoäng (max 285 hp)

Urval, engelska

Higher education credits (maximum 285 credits)

Beskrivning

Vill du använda analoga rollspel i din karriär inom en yrkesbana där du hjälper andra människor utvecklas? På Institutionen för speldesign kan du studera kraften i transformativ lek som ett medium för personlig och social utveckling. Denna kurs bygger vidare på kurserna Introduktion till transformativ speldesign och Transformativ speldesign 1. Den här kursen går igenom logistiken vid genomförandet av små- och storskaliga rollspel från början till slut. Det här är den tredje av fyra (4) kurser som tillsammans ger dig rätt till ett diplom i transformativ speldesign. Kursen ges på halvfart (50 % studietakt) på avancerad nivå. Halvtidsstudier förutsätter att studenten avsätter 20 timmar i veckan för studierna, inklusive läsning, se videos, deltagande i asynkrona diskussionsforum och kamratgranskning, skriftliga journaler och uppsatser. Dessutom ingår synkrona möten via videokonferenser med speltester i grupp, minst 3 gånger per kurs.

**Uppläggning för distanskurs:** Kursen ges som internetbaserad distanskurs utan fysiska träffar. För att följa kursen behöver du ha tillgång till en dator med internetuppkoppling.

Beskrivning, engelska

Do you want to use analogue role-playing games in your career in a helping profession? At the Department of Game Design, you can study the power of transformative play as a vehicle for personal and social growth. Building on the work done in the previous courses, Introduction to Transformative Game Design and Transformative Game Design 1, this course covers the logistics of implementing small and large-scale role-playing games from start to finish. It's the third of four (4) courses which together make you eligible for the Certificate in Transformative Game Design. The course run at half-time (50%) at the Master's level. Half-time means that students should expect to set aside twenty (20) hours per week for work, including: extensive reading and watching videos; engagement in written asynchronous discussion forums and peer reviews; writing journals, professional documents, and academic papers; and meeting synchronously over video conferencing with their playtest groups a minimum of three (3) times per course.

**Note:**Admission to this course will not grant you a visa in Sweden.

**Outline for distance course:** The course is net-based and has no mandatory physical meetings. To follow the course, you will need a computer with an internet connection.

Uppgifter för distanskurs

Antal obligatoriska träffar på campus (inkl. tentamen): 0

Antal övriga träffar på campus: 0

Kontaktperson

Kontakt: Stephanie Noroozy, studievägledare
E-post: gamedesign@speldesign.uu.se

Kontaktperson, engelska

Kontakt: Stephanie Noroozy, Study Counsellor
E-post: gamedesign@speldesign.uu.se

5SD080 Introduktion till interaktivt berättande, 7.5 hp

5SD080 Introduction to Interactive Storytelling, 7.5 hp

**Kurstillfälle**
Uttagen: 2023-08-24

**Anmälningskod:** 04841
**Studietakt:** 50%
**Undervisningstid:** Dagtid
**Undervisningsform:** Normal
**Startperiod (antagning.se):** Vt period 1
**Studieperiod starttermin:** V24, 2024-01-15-2024-03-24, 7.5 hp
**Registreringsperiod starttermin:**
**Ämnesrubrik:** Speldesign
**Studieort:** Visby
**Finansieringsform:** Utbildning på Campus Gotland
**Förutsättning för kurstillfälle:**
**Kurstyp:** Fristående kurs
Programkurs
Utbytesstudenter
**Undervisningsspråk:** Engelska
**Ämnesord:** Dataspelsutveckling, Litteraturvetenskap, Medieproduktion
**Fritextord:** narrativ, berättelser, dialoger, tvärvetenskaplig, narratologi
**Fritextord (engelska):** narratological, narratology, interactivity, narrative
**Tidigare fritextord:**
**Behörighet (kursplaneversion):** Gällande kursplan, giltig från 2024 vecka 1
**Studieavgiftsklass:** Humsam klass 2 (grundnivå)
**Studieavgift, första betalning:** 13750 SEK
**Studieavgift, totalt:** 13750 SEK
**Utbildningsform:** Högskoleutbildning, 2007 års studieordning
**Utbildningsnivå:** Grundnivå

Behörighet

5 hp speldesign

Behörighet, engelska

5 credits in game design

Urval

Högskolepoäng (max 165 hp)

Urval, engelska

Higher education credits (maximum 165 credits)

Beskrivning

Kursen har en tvärvetenskaplig bas och bygger främst på idéer från områden inom etnologi, litteraturvetenskap och speldesign. Den ger grundläggande kunskaper om interaktivt berättande i teori och praktik. Ett centralt inslag i kursen är betydelsen av ett eget skapande i praktiken.

Kursen behandlar berättandets roll och funktion ur ett kulturellt perspektiv. Den ger en introduktion till narratologi och andra litteraturteoretiska modeller och metoder. Vidare utreds nyckelbegreppen interaktivitet och agency liksom det interaktiva berättandets särdrag, dess svårigheter och möjligheter. Kursen omfattar därtill en fördjupning i metoder för skapandet av interaktivt berättande gällande exempelvis narrativa strukturer (linjära och förgrenande), dramatiserad karaktärsdesign, mekanismer för interaktiv dialog, datorgenererande intriger och visuellt berättande (grundläggande filmteori).

Beskrivning, engelska

The course deals with the role and use of narrative from a cultural perspective. It gives an introduction to narratology and other models and methods used in literary theory. The course explores the key concepts of interactivity and agency, as well as the specifics, challenges and possibilities of interactive storytelling.

The course has a multidisciplinary foundation, exploring ideas from the fields of ethnology, literature and game design. It gives you a basic understanding of the theory and practice of interactive storytelling. Individual creative work is a central part of the course. The course gives you a deeper understanding of methods of creating interactive content such as narrative structure (linear and non-linear), dramatic character design, the mechanisms of interactive dialogue, computer-generated plots and visual storytelling (the basics of film theory).

Kontaktperson

Kontakt: Stephanie Noroozy, studievägledare
E-post: gamedesign@speldesign.uu.se

Kontaktperson, engelska

Kontakt: Stephanie Noroozy, Study Counsellor
E-post: gamedesign@speldesign.uu.se