

# Mångfald och genus inom applikationsutveckling

Programkurs

4 hp

Diversity and Gender in Application Development

TGTU82

Gäller från: 2019 VT

**Fastställd av**

Programnämnden för data- och  
medieteknik, DM

**Fastställandedatum**

2018-08-31

## Huvudområde

Inget huvudområde

## Utbildningsnivå

Grundnivå

## Fördjupningsnivå

G1F

## Kursen ges för

- Civilingenjörsprogram i informationsteknologi

## Rekommenderade förkunskaper

Ett års studier på civilingenjörsutbildning eller motsvarande samt viss kunskap om programmering och systemutveckling. För att kunna genomföra examinationen i kursen måste studenterna antingen gå kursen Design och utveckling av interaktiva system parallellt, eller ha tidigare eller pågående erfarenhet från design av gränssnitt för mjukvara liknande den i Design och utveckling av interaktiva system samt erfarenhet från grupparbeten/projekt i större grupper än 2 studenter (t ex basgruppsarbete, projektarbeten eller liknande).

## Lärandemål

Efter fullgjord kurs ska studenten kunna:

- Beskriva, förklara och kritiskt analysera genusrelationer med koppling till teknisk design och utveckling (moment 1).
- Skriftligt utreda, analysera och problematisera könspolitiska frågeställningar som uppstår i virtuella sammanhang (moment 2).
- Beskriva och muntligt diskutera över samspelet mellan genus, ras, klass och tekniska utbildningar och arbetsplatser ur ett historiskt perspektiv (moment 3).
- Tillämpa en problematiserande teknikanalys utifrån ett genusperspektiv samt knyta dessa insikter till frågor rörande yrkeslivet (moment 3).

## Kursinnehåll

Kursen ska ge 2:a års IT studenter en förståelse av rollen genus och mångfald har i applikationsutvecklingen samt i utbildningen och på arbetsplatsen. Den har tre moment och varje moment innehåller en till två föreläsningar, ett seminarium samt en till två lektionsövningar. Studenterna kommer att presenteras för följande idéer: att genus och identitet är en livsupplevelse och den påverkar hur och vad vi vet om världen; identitet, inklusive genus, är något som görs, och därmed är flexibelt, icke-binärt, och tid- och platsberoende; IT arbetsplatser har historiska kvarlevor som även påverkar genus; och att den virtuella världen har reella konsekvenser för hur olika människor upplever dem.

De tre kursmomenten är:

- Moment 1: genus, mångfald och design
- Moment 2: Mångfald och genus i en virtuell verklighet
- Moment 3: Mångfald och genus i samhället

## Undervisnings- och arbetsformer

Kursen är uppbyggd kring föreläsningar, lektionsövningar och seminarier fördelade över kursens tre teman, samt skriftliga rapporter. Aktivt deltagande i kursmomenten krävs för godkänt betyg. Individuella skriftliga inlämningar ligger till grund för högre betyg.

Kursen tillämpar problembaserat lärande med basgruppsarbete och studentstyrt lärande. Basgruppsarbetet samordnas genom kursen Design och utveckling av interaktiva system.

## Examination

UPG2	Individuella uppgifter	3 hp	U, 3, 4, 5
UPG1	Inlämningsuppgifter i grupp	1 hp	U, G

## Betygsskala

Fyrgradig skala, LiU, U, 3, 4, 5

## Institution

Institutionen för Tema

## Studierektor eller motsvarande

Maria Eidenskog

## Undervisningstid

Preliminär schemalagd tid: 26 h

Rekommenderad självstudietid: 81 h

## Kurslitteratur

### Övrigt

Meddelas senare.