

ANDERS FAGERJORD

STABBURVEGEN 24 B
5231 PARADIS

STORETVEIT, 7. MARS 2013

TLF. 98 04 10 73
anders@fagerjord.no

Institutt for lingvistiske,
litterære og estetiske studier.
Humanistisk fakultet
Universitetet i Bergen

Programsensors rapport for Digital kultur, kalenderåret 2012

Vedlagt følger programsensors årsrapport, og rapporten evaluering av bachelorprogrammet i digital kultur, slik det er avtalt i programsensoravtalen.

Med dette avslutter jeg mitt arbeid som programsensor ved Digital kultur, og jeg vil få takke for samarbeidet.

Jeg har hittil ikke mottatt noe honorar for arbeidet jeg har utført som programsensor. Jeg vil be om at det avtalte samlede honoraret for 2009-12, kr. 30 000, utbetales til mitt kontonummer 9710 19 69065. Skattekort for 2013 er levert til Universitetet i Bergen tidligere, vær vennlig å gi beskjed om det må leveres igjen.

Med vennlig hilsen



Anders Fagerjord

Vedlegg:

- Årsrapport fra programsensor
- Evaluering av bachelorprogrammet i digital kultur



ÅRSRAPPORT FRA PROGRAMSENSOR

Navn: Anders Fagerjord

Programsensor ved

- fakultet: Humanistisk fakultet
- studieprogram/fagområde: Digital kultur

Oppnevnt for perioden: 2009-2012

Rapporten gjelder perioden: 2012

Kommentar til:

1. Pensum, studieopplegg og årøveordning/eksamen.

Jeg har i 2012 gjennomført en evaluering av bachelorprogrammet i digital kultur, og viser til denne for kommentarer til pensum, studieopplegg og prøveordning.

2. Studie- og eksamenskrav og generelt om studentane sine prestasjoner

Jeg har i 2012 reevaluert studentoppgaver fra høsten 2011 i emnene DIKULT105 og DIKULT203. Jeg mener studie- og eksamenskrav er slik man bør forvente på dette nivået, og synes eksamensoppgavene er vel egnet til å teste om læringsutbyttet er oppnådd. Studentene presterer i omtrent samme grad som jeg har sett ved andre norske læresteder. De har noe lavere ferdigheter i webdesign enn studenter på rene designprogrammer, noe man kan vente av studenter på et overveiedne teoretisk program. Se forøverig evalueringen av bachelorprogrammet for ytterligere kommentarer.

3. Vurderingsprosessen som blir nytta i studiet og praktiseringa av karakterskalaen A-F og ev. bestått/ikkje bestått

Vurderingsprosessen virker rettferdig, og karakterskalaen er etter mitt syn korrekt og rettferdig benyttet.

4. I kva grad har du som programsensor deltatt i drøftingar i fagmiljøet om struktur og innhald i studieprogrammet og om dei vurderingsmetodane som blir nytta

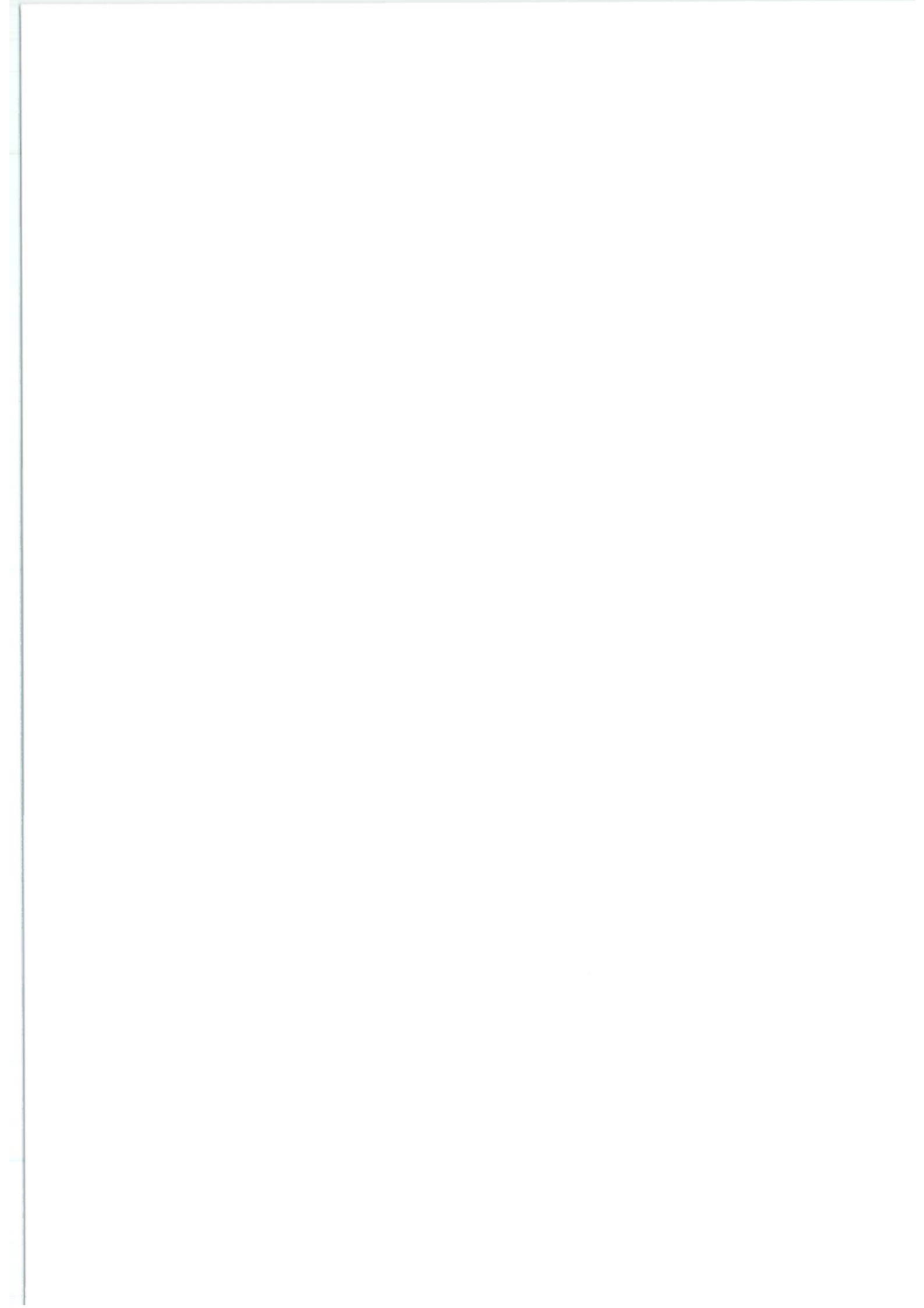
Jeg har ikke drøftet studieprogrammet med fagmiljøet i 2012.

5. Ev. særlege forhold ved gjennomføringa av studieprogrammet i perioden

Ingen.

6. Rolla og oppgåvene som programsensor

Jeg har undret meg over at ikke fagmiljøet har tatt mer kontakt, og invitert meg til flere diskusjoner om studiene. I disse fire årene har jeg kun møtt lærerene én gang, høsten 2009.



Evaluering av bachelorprogrammet i digital kultur

Av programsensor Anders Fagerjord, februar 2013

For å få bachelorgrad i digital kultur kreves en obligatorisk fordypning på 90 studiepoeng, fordelt på seks 15-poengsemner. Det er denne fordypningen som blir evaluert her. Evalueringen er basert på samtaler med lærere, sensur, emnebeskrivelser, pensumlister og emnerapporter i *Kvalitetsbasen*, UiB. I arbeidet har jeg i særlig grad forsøkt å vurdere om arbeidsformene virker egnet til å oppnå det ønskede læringsutbyttet, slik Jon Haakstad har anbefalt for kvalitetssikringsarbeid.¹

Andre semester: DIKULT 103 og 104

Bachelorstudenter ved Universitetet i Bergen studerer *examen philosophicum* og *examen facultatum* første semester. I andre anbefales studentene i Digital kultur-programmet å ta «DIKULT 103 Digitale sjangrar: kunst, elektronisk litteratur og dataspill» og «DIKULT 104 Datateknologi: historie, teori og praksis». Til sammen gir disse emnene en god introduksjon til digital kultur-feltet, ved å fokusere både på datamaskiner som medium og på noen av de sjangrene som er skapt ved hjelp av dette mediet.

«DIKULT 103 Digitale sjangrar: kunst, elektronisk litteratur og dataspill» har de siste årene vært undervist av lærere på utveksling fra USA i samarbeid med UiBs egne ansatte. Våren 2011 rapporterte studentene dette som en styrke ved emnet. Pensumet i emnet er aktuelt og godt egnet til å utvikle de kunnskapene som er listet opp som emnets læringsutbytte.

Undervisningen er delt i tre bolker for henholdsvis elektronisk litteratur, kunst og dataspill. Samlet burde dette gi en god innføring i sentrale deler av digital kultur. Det

¹ Jon Haakstad: «Nytt paradigme – også for kvalitetssikring?» (*Uniped* 33.2), s. 67.

blir gitt 40-45 timer undervisning, fordelt mellom forelesninger i auditorium, og studier av digitale verker og gruppeoppgaver i datasal hvor læreren går rundt og veileder. I tillegg ble det våren 2011 gitt skriftlig tilbakemelding på to obligatoriske innleveringer, hver på 1000 ord. Slik tilbakemelding er ikke gitt senere, noe som klart svekker studiekvaliteten. Emnebeskrivelsen sier at studentene etter å ha tatt emnet skal kunne skildre, sammenligne, kontrastere og analysere digitale verker. Dette er ferdigheter som bare i liten grad kan øves opp i et auditorium. Studentaktive undervisningsformer behøves, og særlig øvelser i å formulere seg skriftlig eller muntlig med tilbakemelding. Min anbefaling er at minst halvparten av undervisningen bør skje i seminargrupper hvor studentene øver på oppgaver og får tilbakemelding av hverandre og av en faglærer. Ren lesing av verker og spill av dataspill kan foregå til andre tider, uten hjelp fra studentene.

Emnet har fem timers skoleeksamen, en lærer jeg snakket med uttrykte at det var en lite tilfredsstillende eksamensform.

I «DIKULT 104 Datateknologi: Historie, teori og praksis» får studentene tilbud om til sammen tretti timer forelesning i teori og historie og tjue timer seminargruppe med praktiske øvelser i datalab. I tillegg ser de film, og har et sekstimers robotseminar på Vilvite. I sum utgjør dette 55 timer undervisning eksklusiv filmvisninger. De praktiske øvelsene gis som oppgaver som studentene skal løse under veiledning. Ferdighetene som øves opp er blant annet enkel koding i XML og programmering i MOO.

Pensumet fra *The New Media Reader* gir en god innføring i den historiske utviklingen av datamaskiner og digital kultur. De praktiske øvelsene er et godt tilbud i å øve opp ferdigheter. Emnet har skoleeksamen, noe emneansvarlig mener ikke er særlig egnet til å teste såpass komplekse ferdigheter som programmering. Jeg er enig i den vurderingen.

Jeg har tidligere vurdert karaktersettingen på eksamensoppgaver i dette emnet, og har også behandlet en klage. Jeg mener eksamensoppgavene som ble gitt var gode, at karakterene var satt likt med praksis på andre norske institusjoner, og at flere av studentene demonstrerte gode kunnskaper, noe som tyder på at emnet fungerer.

Emnebeskrivelsen sier at en del av læringsutbyttet er at studentene skal lære å kunne vurdere og planlegge programvare og informasjonssystemer. Jeg har ikke funnet noen direkte trening i slike ferdigheter i undervisningsplanene, og selv om MOO-programmering kan gi verdifulle innsikter for å forstå datamaskinen, tviler jeg på at studentene føler seg i stand til å vurdere og planlegge programvare og informasjonssystemer når de har avlagt eksamen. Her er det ikke helt samsvar mellom læringsutbytteformulering og undervisning.

Tredje semester: DIKULT 105 og 106

Delingen i ett teoretisk emne og ett emne med en stor praktisk andel fortsetter i tredje semester, da studentene studerer «DIKULT 105 Webdesign» og «DIKULT 106 Kultur og normer i informasjonssamfunnet: Identitet, kjønn og samhandling».

Web er en sentral del av dagens digitale kultur, og «Dikult 105 webdesign» kombinerer praktisk arbeid med teoretisk innsikt, noe som i det hele er Digital kulturs store fortrinn. Gruppearbeid gir verdifull erfaring for arbeidslivet, og kunne med fordel vært fremhevet i emnebeskrivelsen og i læringsutbyttet (for eksempel: «etter å ha tatt emnet skal studentane kunne: arbeide i gruppe, og gjere si del av arbeidet med å skipa eit felles resultat»). Studentene får forelesninger og gruppeundervisning hver uke. Det teoretiske pensumet blir presentert i forelesninger, og munnar ut i en analyse av et nettsted som hver student skal skrive som en del av eksamen. Gruppeundervisningen tar for seg HTML, CSS og andre praktiske ferdigheter i webdesign. Samtidig organiserer studentene seg i grupper, og får selv ansvaret for et prosjekt der hver

gruppe skal konstruere et nettsted for kulturformidling. Dette arbeidet blir veiledet. Studentene gir i evalueringen fra våren 2010 tydelig uttrykk for at de setter stor pris på seminarundervisningen, og flere sier det skulle vært flere seminarer. Det gis også veiledning i gruppeoppgavene.

Emnet har mappeeksamen, noe som synes velegnet for et slikt emne. I mappen får studentene anledning til å dokumentere de mange ulike ferdighetene som skal øves opp.

Dette emnet har mange indikasjoner på god undervisning: varierte arbeidsformer, høy grad av studentaktivitet, prosjektarbeid og gruppearbeid, og gode skussmål i studentevalueringen. Jeg har sensurert dette emnet flere ganger, og mener studentarbeidene holder høy standard for et slikt emne sammenlignet med andre norske læresteder. Jeg finner ingen indikasjoner på sviktende studiekvalitet.

«Dikult 106 Kultur og normer i informasjonssamfunnet: Identitet, kjønn og samhandling» gir i følge emnebeskrivelsen «ei innføring og ein kritisk analyse av historiske, kulturelle og normative sider ved informasjonsteknologien», herunder «IKT som sosial og kulturell konstruksjon» og «kulturelle uttrykk knytte til digitale medium». Dette er en vag formulering, og innholdet i emnet ser ut til å variere fra år til år. De siste årene har det vært fokusert på tre temaer hver gang emnet har vært gitt. Man kunne tro at de tre stikkordene i emnetittelen, «identitet, kjønn og samhandling» ville bli funnet igjen i temaene som blir tatt opp, men slik er det ikke alltid. Nettkultur, dataspill som kultur og kjønn og IKT var temaene høsten 2010, mens det høsten 2011 var endret til identitet, digital medieetikk og kjønn og teknologi. Høsten 2012 var temaene digital overvåkning, identitet og digital medieetikk.

Jeg synes alle emnene som har vært undervist under denne tittelen har vært gode og interessante, og pensumlitteraturen har hele tiden vært meget solid. Likevel undres jeg litt over at det er så store svingninger. Jeg er bekymret for det kan gjøre studentene usikre på hva som egentlig er det sentrale faginnholdet i faget digital kultur.

Emnet har et forbilledlig opplegg for trening i akademisk skriving. Studentene må levere tre skriftlige oppgaver underveis i semesteret, og må utvide to av dem til lengre oppgaver til eksamensmappen. Det gis veiledning i dette arbeidet.

Femte semester: DIKULT 203

Fjerde semester tar studentene valgemner, mens de i femte semester tar «Dikult 203 Elektronisk litteratur». Dette emnet gir en meget grundig innføring i ulike sjangre av elektronisk litteratur og gjør studentene kjent med mange sentrale verker. Studentene skal også skrive for digitale medier.

I følge emnebeskrivelsen gis undervisningen som «seksten forelesninger og åtte økter i datalab». I timeplanene jeg har funnet for 2011 og 2012 står det ingen lab-økter, men derimot 48 timer undervisning fordelt på 24 «class meetings», som jeg regner med er forelesninger med mye diskusjon i en amerikansk tradisjon. Emnet har nemlig vært undervist av amerikanere på Fulbright-utveksling de siste to årene, og det virker som det har vært et flott tilskudd til studentene. Foreleserne har utarbeidet svært detaljerte forelesningsplaner med tydelige leseoppgaver til hver samling, noe jeg vil tro studentene har satt pris på. Underveis i semesteret skal studentene presentere et gruppearbeid og en analyse av et elektronisk litterært verk. Jeg finner imidlertid ikke noe undervisning eller veiledning i praktisk skriving i disse planene, og håper det har funnet sted til andre tider. Hvis ikke praktisk skriving har vært en del av undervisningen, men studentene i stedet har vært overlatt til seg selv og én enkelt

veiledningstime som også skal dekke semesteroppgaven, har denne delen av læringsutbyttet vært neglisjert.

Bedømmelsen i emnet består av en semesteroppgave, enten i form av originalt litterært verk med innledning, eller en komparativ analyse. Dette virker hensiktsmessig.

Sjette semester: bacheloroppgave

Bachelorstudiet avsluttes med en bacheloroppgave, enten som eksamen i «Dikult 251 Kritiske innfallsvinkler til teknologi og samfunn», eller som fri oppgave under tittelen «Dikult 250 Fordypning i digital kultur.»

I likhet med Dikult 106 er «Dikult 251 Kritiske innfallsvinkler til teknologi og samfunn» et emne der innholdet kan variere fra år til annet. Som en avsluttende fordypning med semesteroppgave virker dette naturlig. I 2012 var temaet sosiale medier, som ble belyst med en bredt sammensatt og svært aktuell pensumliste. Undervisningen ble gitt som 27 timer seminar, pluss individuell veiledning. Opplegget er detaljert dokumentert, og ser ut til å være godt egnet til å trene studentene til egen akademisk skriving, med øvelser i analyse og diskusjon, og praktiske skriveøvelser.

I 2012 var jeg også sensor for fem oppgaver i Dikult 250, der studentene blir veiledet over ett fritt valgt emne. Kvaliteten på oppgavene varierte, og samtalene med faglærere viste også at studentene hadde benyttet seg av veiledning i varierende grad. Hovedinntrykket var imidlertid godt, og de beste oppgavene var på et overbevisende nivå for bachelorkandidater.

Konklusjon og anbefalinger:

Mitt inntrykk er at bachelorprogrammet i digital kultur undervises på en solid og skikkelig måte, men jeg mener at fagets profil kan bli tydeligere, og at man må sikre at

undervisningsformene må være egnet til å øve opp de ferdighetene studentene skal tilegne seg. Jeg vil anbefale at instituttet:

- gjør fagets innhold tydelig, både for søkere og studenter
- sikrer at etikk blir et fast og varig innhold i faget
- sikrer faglig nivå, progresjon og integrasjon mellom ulike emner, også i praksisundervisningen
- påser at det gis tilstrekkelig veiledning og seminarundervisning
- fortsetter praksisen med gjennomarbeidete undervisningsplaner
- fortsetter å ha en stor andel gjestelærere

Fagets profil

Ut fra emnebeskrivelser og pensumlister er det ikke lett å få tak i hva faget digital kultur egentlig inneholder. Programmets obligatoriske emner tar for seg datamaskinhistorie, enkel programmering, webdesign, elektronisk litteratur, dataspill, elektronisk kunst, vekslende sosiologiske innsikter om datamaskinbruk, og i de senere år noe etikk. I tillegg kommer varierende andre temaer. Faget kan lett kritiseres for å være «litt om en del ting folk gjør med datamaskiner». Dette inntrykket forsterkes av at to av de obligatoriske emnene, DIKULT 106 og DIKULT 251 skifter innhold hvert år.

Hovedtyngden i fordypningen ligger på elektronisk litteratur, som opptar 20 av 90 studiepoeng. Dette er ingen urimelig prioritering fra et estetisk synspunkt, og heller ikke med tanke på fagets plassering på LLE og Humanistisk fakultet, men jeg synes ikke denne vektleggingen er tydelig i informasjonen som gis til studentene, inkludert målsetningene og læringsutbyttet for programmet.

Så vidt jeg kan forstå inneholder inviterer ikke programfordypningen studentene til refleksjon over fagets eller feltets rammer og indre sammenheng. To tekster på pensum

kan kanskje sies å være ansatser til en faghistorie og dermed en avgrensning, Wardrip-Fruin og Montforts antologi *The New Media Reader* og Holmeviks *Traceback*. Disse peker begge mot en maskin-nær fagtradisjon, estetisk og pedagogisk. Fagets gjennomgående kombinasjon av teoretiske emner og praktiske ferdigheter i programmering og koding står i samme tradisjon.

En slik forståelse av faget harmonerer imidlertid ikke med målsetningene i programbeskrivelsen. Programmet har også mål om «å gi studentane ei brei og variert forståing av kulturelle, samfunnsmessige og estetiske sider ved informasjonssamfunnet» og «å gi studentane kulturell og historisk innsikt i forholdet mellom teknologi, kultur og menneskeleg sjølvforståing». Jeg er usikker på hvor langt programmet kommer mot å nå disse målene i sin nåværende form.

«Informasjonssamfunnet» som begrep finner jeg få spor av i pensum og undervisningsplaner, og jeg synes at undervisningen i samfunnsmessige sider av informasjonssamfunnet (forøvrig en underlig språklig konstruksjon) er for springende til å kalles «bred og variert». Flere viktige temaer tas opp grundig, men noen helhetlig breddeoversikt finner jeg ikke. Det er særlig hele det feltet som i dag gjerne kalles «sosiale medier» jeg synes mangler om disse målene skal nås. Studentene som tar DIKULT 251 våren 2013 får denne kunnskapen, og da synes jeg balansen mellom det estetiske og det samfunnsmessige, mellom høy og lav kultur, er bedre ivaretatt. Men DIKULT 251 er ikke obligatorisk, og innholdet i emnet skifter fra år til år.

Den andre målsetningen gjengitt ovenfor, forholdet mellom teknologi, kultur og menneskelig selvforståelse, finner jeg enda mindre av i pensum og undervisning. Dette er også et felt hvor det er publisert mye forskning i senere år, både innenfor filosofi og aktør-nettverk-teori, som bør inn på pensum om dette målet skal være sentralt.

De siste årene har digital etikk vært en del av det obligatoriske emnet «DIKULT 106 Kultur og normer i informasjonssamfunnet: Identitet, kjønn og samhandling». Det bør fortsette slik at etikk blir en permanent del av emnet. På den måten kan programmet ivareta kravet om etikk som ligger i Nasjonalt kvalifikasjonsrammeverk.

Faglig nivå og progresjon

Det følgende er basert på det samlede pensum i fagfordypningen for kullet som tar eksamen i 2013 (se vedlegg).

Pensum er preget av mange korte artikler og få sammenhengende teoretiske framstillinger. De fleste artiklene på pensum er basert på teorier i eldre disipliner som for eksempel litteraturteori, sosiologi og etnografi, men av slike teorier er det bare litteraturteori og multimodal teori som finnes på pensum i egne bøker. Samtidig er utvalget av artikler svært relevant og godt, og vil gi studentene et godt bilde av hva forskere på feltet er opptatt av i våre dager.

Nå leser studenter i Digital kultur færre fagtekster enn HF-studenter ved Universitetet i Oslo. Pensum på et 15-studiepoengsemne i digital kultur er på omkring 1000 sider. Ved HF, UiO er normen at et 10-poengs emne skal ha et pensum på 800-1000 sider. For hele fordypningen på 90 studiepoeng leser digital kultur-studentene ca. 6000 sider, mens Oslostudentene leser mellom 6400 og 8000 sider i sin fordypning som er på 80 studiepoeng, ti poeng mindre enn i Bergen. Til gjengjeld legger studenter i digital kultur ned mye arbeid i å beherske praktiske ferdigheter, men instituttet kan vurdere om det er rom for å utvide pensum med mer teori, både i form av lærebøker og originaltekster.

Jeg vil gjerne rose programmet i digital kultur for hvordan praktiske datamaskinferdigheter er et gjennomgående trekk ved hele utdannelsen. Jeg er overbevist om at praktisk erfaring er nødvendig for å forstå digitale medier fullt ut. Men kanskje kunne de ulike praksisemnene bygge bedre på hverandre? I dag foregår den første programmeringsundervisningen i MOO. Jeg vil foreslå at studentene i stedet får undervisning i Javascript/ECMAScript og eventuelt PHP. De vil kunne få mye av den samme forståelsen av programmering, og samtidig kunne ta med seg noen kunnskaper fra DIKULT 104 til webdesignøvelsene i DIKULT 105. I våre dager foregår profesjonell webdesign alltid innenfor et publiseringssystem (såkalt Content Management System, CMS), og kunnskaper om PHP, SQL og JavaScript ville gjøre det mulig å få bedre forståelse av slike systemer. Disse ferdighetene kunne også utvikles i en annen retning i DIKULT 203 Elektronisk litteratur, ved at studentene får veiledning i å programmere egne elektroniske verker.

Undervisningsformer

Digital kultur har åpenbart en tradisjon for å utarbeide detaljerte, gjennomarbeidete studieplaner for hvert emne. Dette er verdifullt for studentene, og bør tas vare på. Den utstrakte bruken av gjesteforelesere, særlig fra USA, synes også å ha vært et gode for studentene.

I det hele tatt har jeg funnet svært mange tegn på god undervisning, ofte med studentaktivitet i fokus, og med flere skriveøvelser enn det som er vanlig ved mange norske læresteder. Jeg finner også emneplaner som tyder på at lærerne legger vekt på å myke opp forelesninger med gruppediskusjoner og annen studentaktivitet.

Jeg vil likevel minne om at pedagogisk forskning fra 1960-tallet og frem til i dag entydig viser at forelesninger er en lite effektiv undervisningsform, og at studenter lærer langt mer av å skrive og diskutere. Flere av emnene i digital kultur har kun forelesninger, og

selv om disse nok ofte bærer preg av diskusjon vil jeg oppfordre instituttet til å sikre at alle emner har seminargrupper, skriveøvelser og diskusjoner som en viktig del av undervisningen. Emner der studentene skal levere et skriftlig arbeid bør også uten unntak tilby veiledning underveis i løpet. Her er det ikke nødvendig å gå langt for å få inspirasjon. DIKULT 105 og 106 har meget gode opplegg for integrert studentarbeid, og disse undervisningsformene kan trolig brukes i flere emner.

