

Evaluering, INFOMEVI 345: Computer games and computer game culture, vår 2013. Faglærer: Kristine Jørgensen

Faglærers vurdering av gjennomføring

Praktisk gjennomføring

Studieadministrasjon og undervisning har generelt sett fungert godt.

Endringene i studieplanen ser umiddelbart ut til å ha virket etter hensikten. Muntlig eksamen har blitt tatt bort, og i stedet for at studentene skulle selv velge tema for semesteroppgaven får de nå et utvalg tema å velge blant. Å få et klart tema og en retning for oppgaven ser ut til å ha fungert godt; oppgavene har i større grad blitt sammenlignbare. I tillegg har det virket som om dette i større grad har gitt et konkret mål og dermed også virker mer motiverende. Et designperspektiv er blitt beholdt ved at enkelte av temaene knyttet seg til designorienterte problemstillinger.

I tillegg har vi valgt å opprettholde en obligatorisk pensumpresentasjon, nå også knyttet opp til et selvvalgt analyseeksempel. Dette fungerte ikke like godt. Mange av studentene misforstod og presenterte pensum uten samtidig og vise til et analyseeksempel.

Flere av seminarene ble arrangert som workshops ledet av faglærer. Dette fungerte godt og studentene understreket at de synes det var lærerikt. I tillegg ble lokale spillutviklere invitert for å holde en workshop. Dette fungerte også godt, men var kanskje noe avsondret fra resten av kurset.

Strykprosent, karakterfordeling og frafall

Kurset hadde 10 påmeldte. 6 av studentene kommuniserte primært på engelsk. Så vidt jeg forstår var 3 av disse utenlandske studenter tatt opp på master i informasjonsvitenskap. To av de påmeldte falt fra underveis i semesteret. Av de som gjennomførte, bestod alle med karakteren B og C.

Studieinformasjon og dokumentasjon

Studieinformasjon via studentportalen og fellesmail har fungert delvis godt. Til tross for grundig og gjentatt informasjon om at Miside ville fungere som den primære kommunikasjonskanalen mellom studenter og lærer, var det mange som ikke benyttet denne. Informasjon om deadlines og innhold/opbygning av oppgaver og presentasjoner måtte repeteres flere ganger i forelesningene, og likevel fikk faglærer flere henvendelser vedrørende informasjon som allerede var tilgjengelig via Miside.

Innlevering av utkast og oppgaver på via Miside fungerte godt i år, i motsetning til tidligere år da flere har levert utkast og endelige oppgaver på epost. Rutinene fra faglærers side har imidlertid vært de samme, så denne forbedringen er sannsynligvis tilfeldig.

Tilgang til relevant litteratur

Pensumet har vært knyttet til to bøker, Egenfeldt Nielsen, Heide Smith og Toscas *Understanding Video Games*, og Juuls *Half-real: video games between real rules and fictional worlds*, i tillegg til et utvalg artikler. Det har vært noe ujevnt hvor mye hver enkelt student har lest i forkant av hvert seminar, men ved å anvende teori praktisk i workshopene har man sørget for at studentene har vært garantert å jobbe konkret med pensum.

Som utgangspunkt for workshopene ble også et bestemt spill brukt gjennomgående: Valve's *Portal* (2007). Dette er enkelt tilgjengelig online og har en gratis demo, og er dermed et

lavterskelspill, samtidig som det fungerer godt som utgangspunkt for å diskutere design og innhold.

Faglærers vurdering av rammevilkårene

Lokaler og undervisningsutstyr

Utstyret i 548 fungerer rimelig godt til seminarene. Det var imidlertid ønskelig å kunne koble opp spillkonsoller, noe som ikke fungerte etter planen i de første samlingene. Etter hvert fungerte imidlertid dette bedre.

De tekniske vanskelighetene som vi tidligere hadde knyttet opp til presentasjon av spill og spilling har i stor grad løst seg etter at HD og gode prosjektører har blitt standard. De fleste studentene har også sin egen PC/Mac som kan kjøre mange av spillene som diskuteres.

Studentene savnet imidlertid en «spillab», eller lokale å teste ut spill som de ønsker å bruke i emneoppgaven sin.

Andre forhold

Endringene i vurderingsform har gjort kurset mer helhetlig – det «snakker» bedre til studenter både i medievitenskap og informasjonsvitenskap, og man slipper å la studentene velge mellom to ulike oppgavetyper. I tillegg sparer man ressurser ved å unngå muntlig eksamen.

Faglærers samlede vurdering, inkl. forslag til forbedringstiltak

INFOMEVI345 har fått et klart løft etter studieplanendringen og må nå sies å være et godt gjennomført masterkurs. Dette viser seg i tilbakemelding fra studentene angående seminarernes form, samt i eksamensresultatene.

Det foreslås imidlertid noen få mindre justeringer:

1. Innføring av et praktisk spilleseminar der studentene selv kan prøve ut de spillene som diskuteres bør innføres. Dette kan gjøres ved å øke undervisningsmengden for kurset noe, eksempelvis ved å innføre 3 ekstra dobbelttimer uten forberedelsesfaktor. Dette er ressursmessig gjennomførbart når man ser på de ressursene kurset sparer inn på å ikke ha muntlig eksamen.
2. Studentene savnet et noe mer teknisk perspektiv, noe som også har vært en bekymring for faglærer. Dette kan løses ved at man i stedet for å bruke en bestemt spilltittel gjennomgående gjennom kurset, kan benytte seg av en spillmotor som et case. Dermed kan man ta i bruk flere spill som bruker samme spillteknologi, og samtidig også snakke om hvordan denne teknologien virker inn på de mulighetene man har for spillutvikling og –design.
3. Det anbefales en studieplanendring der «Introduction to» fjernes fra tittelen, for å unngå forvirring.