

Rapport 2018

fra programsensor for
Bachelor- og Masterprogrammet
i medie- og interaksjonsdesign
Institutt for informasjons- og medievitenskap
SV-fakultetet,
Universitetet i Bergen.

Gunnar Liestøl

Institutt for medier og kommunikasjon

Universitetet i Oslo

Rapporten er basert på ett besøk ved Institutt for Informasjons- og medievitenskap, Universitetet i Bergen 22–23 november 2018, i tillegg til rikholdig dokumentasjon på søkerstatistikk, evaluering, karakterfordeling samt emnebeskrivelser og programpresentasjon. Videre er også skrivene om programsensorens oppgaver lagt til grunn. Under besøket fikk programsensoren anledning til samtale med studiekonsulent og møte lærere i undervisningssituasjonen, observere (og delta i) BA-undervisningen og MA-veiledningen, samt gjennomføre gruppesamtaler med (tilfeldig) utvalgte studenter fra henholdsvis BA og MA-nivå. Det ble også anledning til uformelt sosialt samvær med tre av underviserne på programmet i forbindelse med middag om kvelden 22. november. Professor Lars Nyre fungerte som kontaktperson i forkant av og vertskap under oppholdet. Forøvrig har undertegnede hatt kontakt med studiekonsulent Michael Bo Ryge Larsen på epost.

Bachelor- og masterprogrammene i medie- og interaksjonsdesign bygger på og erstatter det tidligere bachelorprogrammet i nye medier der undertegnede også har vært programsensor. I den sammenheng er det relevant å trekke inn erfaringene fra det

utgåtte programmet som grunnlag for sammenlikning. Situasjonen på nye medierprogrammet var til tider kritisk, selv om kvaliteten bedret seg etter hvert. Fra studentenes side ble det fremhevet som positivt at programmet la opp til tverrfaglighet og kombinerte teoretiske tilnærminger med praktisk arbeid og utvikling. Kritikken var imidlertid omfattende: det var mangelfull kommunikasjonen mellom kursansvarlige og studenter, og programmet maktet ikke tilstrekkelig å innfri de forventningene som program- og emnebeskrivelsene skapte hos studentene. I tillegg ble det påpekt at sammenhengen mellom de ulike emnene var svak og at programmet ikke ble oppfattet som et helhetlig studium. Flere av studentene mente at det store frafallet på programmet hadde sin årsak i nettopp disse svakhetene. Når vi nå står overfor et nytt program, med liknende faglig vinkling og læringsmål, er det relevant å ha de tidligere erfaringene med som en sammenliknende kontekst for vurderingen.

BA-programmet i medie- og interaksjonsdesign er sammensatt og ambisiøst. Det er utpreget tverrfaglig med sitt utgangspunkt i både medievitenskap og informasjonsvitenskap, samtidig som spesialiseringen er rettet mot "interaksjonsdesign og digitale grenseflater som sikrer inkluderende og intuitiv menneske-maskininteraksjon og positive brukeropplevinger knytt til mediaproduksjon og mediabruk, inkludert web, mobile løsninger og spill". Studiet er derfor også praktisk orientert, men likevel med vekt på "refleksjon og teoretisk kompetanse", i tillegg til problembasert læring gjennom "praktisk utvikling av brukarvennlige løsninger for mediefeltet". MA-programmet følger opp de samme perspektivene med mulighet for økt fordypning og spesialisering, både teoretisk og praktisk. Grunnet den praktiske orienteringen er undervisningen lokalisert til Media City Bergen der undervisning og studier foregår i "tett samband med medieaktørene i Bergen".

Samtale med to deltidslærere på BA-programmet (20% og 40%-stilling) ga inntrykk av et opplegg som fungerer godt, men som også har forbedringspotensial. Det ble fremhevet at studentene hadde gode forkunnskaper fra tidligere emner, at de var godt forberedt på å planlegge prototyper og hvordan de skal fordele arbeidsoppgaver i

grupper. Kunnskap og kompetanse synes også å være jevnt fordelt mellom studentene og de fungerer godt i grupper der de evner å arbeide både effektivt og målrettet. Det ble poengtert at kullet som begynte i 2017 har gjennomgående bedre kvalitet enn kullet fra året før, dvs. de som hadde basis i det gamle, avsluttede programmet i nye medier. Det ble påpekt at det var behov for bedre verktøyferdigheter i forbindelse med arbeidsflyt og ferdigstilling av produkter. Videre ble det også hevdet av en lærer at undervisningen burde være mer praktisk orientert. Det ble ikke gitt noen videre begrunnelse for dette standpunktet, og sett i sammenheng med programmets sammensatte karakter og ambisjon om å forene teoretiske reflekson med praktisk utvikling er det ingen overraskelse å møte et slikt synspunkt.

BA-studentene formidlet et syn på programmet og dets elementer som ikke står i motsetning til lærerne. De har riktignok følt seg som prøvekaniner i et nystartet program, men uten at dette har vært et stort problem. Generelt er de "veldig fornøyde" og regner med at problemene er nødvendige barnesykdommer. De ser det som positivt at studentene gis spillerom og føler at de har medbestemmelse. De opplever at ledelsen lytter og tar innvendinger til følge. De setter også stor pris på det praktiske aspektet ved studiet. Opplegget har generelt vært klart bedre i høstsemesteret 2018 enn i vårsemesteret og det blir generelt bedre.

Men her er også muligheter til forbedring. De mener at informeringen i/om programmet er mangelfull, den oppleves som både tevetyding og til tider feilaktig. Dette mener de kan løses ved at det er én leder som har ansvaret for informasjon og avgjørelser. Studentene legger også vekt på at kommunikasjon om eksamen må bedres. Eksamensoppgave må formuleres tidlig i semesteret. De opplever også uklarheter rundt eksamensordning på MIX-emnene, spesielt MIX203. Videre mener de at evalueringskriteriene må tydeliggjøres bedre. Det sees på som negativt at INFO134 går ut. Dette er et emne de fikk god bruk for i utplasseringen. INFO125 opplever de derimot som lite relevant for den øvrige delen av studiet. De poengterer også at det må legges mer vekt på akademisk skriving i undervisningen, og at det gis mer innføring i

digitale verktøy, f. eks. for bildebehandling. Den negative kritikken som kom fram om MIX101 høsten 2017, både i studentevalueringen og emneansvarliges evaluering, ble ikke gjentatt eller nevnt i samtalen med BA-studentene. I denne sammenheng er det også verdt å legge merke til at MIX-studentene har mye lavere strykprosent enn INFO-studentene på dette emnet, henholdsvis 3,3% mot 18,2%.

Samtalen med tre masterstudenter bekrefter og styrker den positive tilbakemeldingen fra både lærere og BA-studenter. MA-studentene er generelt "veldig godt fornøyd" med studiet. Integrasjonen mellom emnene fungerer bra, og de ser det som verdifullt at de bare har to hovedlærere. Kontakten mellom lærere og studenter er god. Studentene opplever at kritikk og tilbakemelding blir tatt alvorlig og endringer kommer på plass. De føler seg også godt integrert i fagmiljøet av lærerne og "opplever at de er en del av et forskningsmiljø snarere enn studenter". De fremhevet også at Media City hadde blitt et interessant møtested både faglig og sosialt.

Noen av emnene ble kommentert spesielt: INFO361 fungerte godt, men har litt uaktuelle eksempler og kan med fordel oppdateres. MIX301 fremheves positivt som et emne der det er god balanse mellom teori og praksis (noe som også samstemmer med tidligere evaluering (H17) både av ansvarlig lærer og studentene. Samtidig ga studentene uttrykk for at det tidligere på dette emnet hadde vært "mye snakking før prototypearbeidet kom igang", men at det ved siste gjennomføring hadde bedret seg. MIX302 får også positiv omtale, spesielt at studentene har frihet til å velge eksempel; det var også positivt med pensumseminar som start. Dette emnet fungerte godt som forberedelse til masteroppgaven, særlig på grunn av arbeidet med prosjektskissen mot slutten av emnet. Her ble de foreslått at arbeidet med prosjektskissen og masteroppgaven kanskje kan komme igang enda tidligere. Studentene var enige om at programbeskrivelsens omtale av masteroppgaven må bedres, spesielt når det gjelder vurdering og innlevering av felles praktisk komponent. Det ble hevdet at dette midlertidig kunne fanges opp av sensorveiledningen, men bør legges in klart og tydelig i program- og emnebeskrivelsen.

Statistikk for karakterfordelingen på BA viser jevnt over en grei spredning, men det er en tydelig tendens til at snittet heller mot den bedre delen av skalaen: kun 29% gis karakteren C, mens B oppnås av hele 36%. Karakterene A og B tilsammen står for 51% mens D og E kun gis i 20% av tilfellene. På MA-nivået er denne tendensen betydelig værre. Her gis også C i 29% av tilfellene, mens forholdet mellom A+B og D+E er henholdsvis 71% og 0%. At en slik skjevhet kan oppstå i karaktersetting av masteroppgaven er velkjent, men at den også viser seg på enkeltemner på MA-nivå er ikke i henhold til retningslinjene for karaktersetting. Den gjennomgående tendensen til overflod av gode karakterer kan relateres til læreres uttalelse om at studentene har svært jevn kompetanse og kunnskap og at det er mye gruppearbeid med godt samarbeid. Programledelsen må fremover kritisk vurdere praksis for karaktersettingen.

Basert på møte med studenter og lærere, samt gjennomgang av tilgjengelig dokumentasjon vil undertegnede videre legge til noen kommentarer og forslag til endringer/forbedringer:

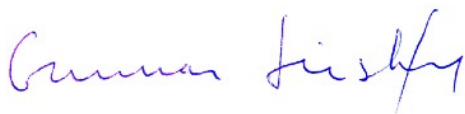
Det bør vurderes å opprette mulighet for innføring i flere digitale verktøy. Studentene har bl. a. nevnt bildebehandling. I denne sammenheng kunne det kanskje være en idé å vurdere 3D-modellering. Arbeid med utforming av 3D-omgivelser er i økende grad relevant, ikke bare i forhold til spill (som fremheves i programbeskrivelsen), men også i forhold til lokasjonsbaserte og mobile medier samt generelle grensesnitt. Digitale og dynamiske 3D-omgivelser er også inkluderende i forhold til andre informasjonstyper (bilde, levende bilde, skrift og ulike former for lyd). Det betyr at arbeid med 3D-modellering samtidig vil involvere behandling av de andre informasjonstypene og dermed kan fungere som introduksjon til flere digitale verktøy i tillegg til beherskelse av multimodalitet i et samlet opplegg.

Studentene fremhevet et behov for mer vektlegging av akademisk skriving. Da mye av undervisningen er praktisk og knyttet opp mot design og testing/evaluering av

produkter kan paperetgenren kanskje fremheves, og da særlig den varianten som benyttes i praktisk–tekniske fag der eksperimentet står sentralt. Hvis akademisk skriving trekkes i denne retning vil det også være mulig for studentene å få sine arbeider og resultater formidlet utover sitt eget fagmiljø, spesielt på MA–nivå. Enkelte eksamensoppgaver, særlig de som skrives over lengre tid, bør også kunne egne seg som paper på utvalgte konferanser og i relevante tidsskrift. Slik formidling vil utvide kvalitetssikringen og publiserte arbeid vil kunne inngå som kapitler i masteroppgaven.

Møtet med de nye programmene i medie– og interaksjonsdesign har vært svært positivt og oppløftende, spesielt sett i forhold til erfaringene med å evaluere det tidligere programmet i nye medier. Da er det på sin plass å trekke frem samarbeidet mellom leietakerne i Media City. Her har UiB og instituttet fått til noe mange har prøvd seg på, men få har lyktes med, både nasjonalt og internasjonalt. Studentene er svært fornøyde med den gode interaksjonen med mediebedriftene i Media City. Det positive esultatet kan kanskje delvis forklares ved at universitetet i denne sammenheng har kommet til mediebedriftene og ikke omvendt: håpet at mediebedriftene skulle komme til dem.

Det finnes så langt ingen alvorlige svakheter ved programmene i medie– og interaksjonsdesign. Opplegget er godt gjennomtenkt og like godt gjennomført. Undertegnede ser fram til å følge utviklingen av programmene kritisk og konstruktivt i årene som kommer.



Gunnar Liestøl

19. mars, 2019