



Uppföljningsrapport från sexårsuppföljning av ämnet medier, estetik och berättande samt relaterade utbildningsprogram

Rapporten har fastställts av fakultetsnämnden 2022-04-27.

Dnr HS 2021/428

Innehållsförteckning

1	Sammanfattning	3
1.1	Granskningens resultat.....	3
1.2	Styrkor och utvecklingsområden.....	3
1.3	Översikt över bedömningsområden och omdömen.....	4
2	Inledning.....	6
2.1	Avgränsningar	6
2.2	Metod och genomförande.....	6
3	Bedömning relaterat till ämnet som helhet.....	7
3.1	Bedömningsområde 1: Relevans och relation till institutionens och Högskolans utbildning	7
3.2	Bedömningsområde 2: Definition och klassificering	7
3.3	Bedömningsområde 3: Kvalitetsarbete	9
3.4	Bedömningsområde 4: Lärarkapacitet och lärarkompetens	10
3.5	Bedömningsområde 5: Kurskvalitet i utvalda kurser	13
4	Bedömning relaterat till granskade utbildningsprogram	19
4.1	Bedömningsområde 1: Måluppfyllelse	19
4.2	Bedömningsområde 2: Progression.....	21
4.3	Bedömningsområde 3: Pedagogiskt koncept.....	22
4.4	Bedömningsområde 4: Genomströmning	23
4.5	Bedömningsområde 5: Kurser som inte ingår i programmets huvudområde	26
4.6	Bedömningsområde 6: Relation till temat i Högskolans utvecklingsplan – digitalisering för hållbar utveckling	27
4.7	Bedömningsområde 7: Lärarkapacitet och lärarkompetens	28
4.8	Bedömningsområde 8: Forskningsanknytning	29
4.9	Bedömningsområde 9: Arbetslivsanknytning	30
4.10	Bedömningsområde 10: Studentinflytande	31
4.11	Bedömningsområde 11: Jämställdhet.....	33
4.12	Bedömningsområde 12: Internationalisering.....	34
4.13	Bedömningsområde 13: Infrastruktur.....	35

1 Sammanfattning

1.1 Granskningens resultat

I denna rapport lämnas en redogörelse för sexårsuppföljningen av ämnet medier, estetik och berättande, vid institutionen för informationsteknologi.

Samlat omdöme: med tvekan tillfredsställande.

Fakultetsnämnden ser att bristerna inom bedömningsområdena progression, lärarkapacitet och lärarkompetens samt infrastruktur har stor påverkan på det samlade omdömet.

Ämnet kan dock inte ensamt belastas för bristerna inom IT-infrastruktur, då en stor del av ansvaret även ligger på verksamhetsstödet. Fakultetsnämnden kommer att framföra denna bedömning till Högskoledirektör för vidare åtgärder.

Då uppföljningen har resulterat i det samlade omdömet "med tvekan tillfredsställande" ska institutionen återkoppla genomförda och planerade åtgärder efter cirka ett år. Återkopplingen görs till fakultetsnämnden. Återkoppling ska göras för de bedömningsområden som fått omdömet "ej tillfredsställande".

1.2 Styrkor och utvecklingsområden

Ämnet medier, estetik och berättande har en hög relevans som huvudområde i flera av dataspelsutbildningarna vid Högskolan i Skövde (Högskolan). Ämnesdefinition och ämnesklassificering är relevant.

Institutionen har visat att kvalitetsarbetet genomförs strukturerat både på institutionsnivå och i ämnets lärarlag. Granskade kurser håller genomgående god kvalitet.

Kurserna som inte ingår i kandidatprogrammets huvudområde har en tydlig roll och relaterar väl till programmets profil.

Återkoppling till studenter sker på ett tillfredsställande sätt efter genomförda kursvärderingar och programvärderingar. Ett jämställdhetsperspektiv är väl inkluderat i alla kandidatprogram. Programmen uppvisar goda exempel av internationalisering på hemmaplan, samt även förutsättningar för studentutbyten.

Alla utbildningsprogram beskriver ett pedagogiskt koncept med fokus på att bland annat väva samman teori och praktik. Progressionen inom det granskade examensmålet är inte tydligt beskriven för programmen på grundnivå, inom det nationella mål som granskats. Av målmatriserna framgår att inget av utbildningsprogrammen säkerställer att alla nationella examensmål slutexamineras.

Granskade examensarbeten visar dock en god måluppfyllelse inom granskade examensmål.

Ämnet och utbildningsprogrammen är akademiskt sett relativt unga. Detta återspeglas som en förhållandevis svag forskningsanknytning i jämförelse med mera traditionella utbildningsprogram.

Det saknas i dagsläget professorer inom ämnet. Behovet är också stort av ytterligare disputerade lärare och i kollegiet finns en stor andel adjunkter. Det är av yttersta vikt att personalen ges utrymme och förutsättningar för fortsatt kompetensutveckling.

Den IT-relaterade infrastruktur som tillhandahålls av institutionen och av Högskolans verksamhetsstöd är inte tillräckligt stabil och ändamålsenlig. Den övriga högskoleövergripande infrastruktur som behövs för utbildningsprogrammen tillgodoses generellt.

Högskolans tema ”digitalisering för hållbar utveckling” återspeglas ännu inte i alla utbildningsplaner i form av lokala mål.

Examensfrekvensen är låg. Inget av utbildningsprogrammen på grundnivå uppfyller målet om en examensfrekvens på 55 % och endast två av programmen når målet om 85 % kvarvarar efter ett läsår.

1.3 Översikt över bedömningsområden och omdömen

1.3.1 Bedömning relaterat till ämnet

Bedömningsområde	Omdöme
Relevans och relation till institutionens och Högskolans utbildning	Tillfredsställande
Definition och klassificering	Tillfredsställande
Kvalitetsarbete	Tillfredsställande
Lärarkapacitet och lärarkompetens	Ej tillfredsställande
Kurskvalitet i utvalda kurser	Tillfredsställande

1.3.2 Bedömning relaterat till utbildningsprogram inom ämnet

Bedömningsområde	Omdöme
Måluppfyllelse	Tillfredsställande
Progression	Ej tillfredsställande
Pedagogiskt koncept	Tillfredsställande
Genomströmning	Ej tillfredsställande
Kurser som inte ingår i programmets huvudområde	Tillfredsställande
Relation till temat i Högskolans utvecklingsplan – digitalisering för hållbar utveckling	Ej tillfredsställande
Lärarkapacitet och lärarkompetens	Ej tillfredsställande
Forskningsanknytning	Tillfredsställande
Arbetslivsanknytning	Tillfredsställande
Studentinflytande	Tillfredsställande
Jämställdhet	Tillfredsställande
Internationalisering	Tillfredsställande
Infrastruktur	Ej tillfredsställande

2 Inledning

De utbildningsprogram som ingått i sexårsuppföljningen är:

- Dataspelsutveckling – Game Writing 180 hp (Game Writing)
- Dataspelsutveckling – 2D-grafik 180 hp (2D-grafik)
- Dataspelsutveckling – 3D-grafik 180 hp (3D-grafik)
- Dataspelsutveckling – animation 180 hp (Animation)
- Dataspelsutveckling – ljud 180 hp (Ljud)
- Dataspelsutveckling – musik 180 hp (Musik)
- Digitalt berättande: spel och kulturarv – magisterprogram 60 hp (Digitalt berättande: spel och kulturarv)

Benämningarna inom parentes används i rapporten för hänvisningar till respektive program.

2.1 Avgränsningar

Inga avgränsningar har gjorts då det inom ämnet saknas utbildningsprogram är vilande eller nystartade.

2.2 Metod och genomförande

Uppföljningen har genomförts 2021–2022 av fakultetsnämndens dekaner, lärarledamöter¹ och studentkårsrepresentanter², med stöd av fakultetsnämndens utredare. Examensarbeten granskades av externa ämnessakkunniga. Uppföljningen gjordes i enlighet med ”Riktlinjer för sexårsuppföljning av ämne och relaterade utbildningsprogram inom utbildning på grundnivå och avancerad nivå” och utgör en del av Högskolans kvalitetssystem.

De företrädare för utbildningen som har deltagit i arbetet att skriva självvärderingar är främst ämnesansvarig lärare och programansvariga lärare. Studentrepresentanter från berörda utbildningar deltog vid intervjuer i samband med uppföljningen.

Resultatet av uppföljningen ska utgöra underlag för institutionens fortsatta utveckling av ämnet och berörda utbildningsprogram.

¹ De lärarledamöter som är anställda i något av de ämnen som följs upp deltar inte i nämndens analysarbete.

² Doktorander verksamma inom något av de ämnen som följs upp deltar inte i nämndens analysarbete.

3 Bedömning relaterat till ämnet som helhet

Uppföljningen av ämnet baseras på institutionens självvärdering för ämnet (inklusive bilagor) samt det som framkommit i samband med de intervjuer som genomförts med studenter, lärare och ledning vid institutionen. I de fall ytterligare underlag granskats framgår det under respektive bedömningsområde.

3.1 Bedömningsområde 1: Relevans och relation till institutionens och Högskolans utbildning

Omdöme: tillfredsställande

Motivering

Ämnet medier, estetik och berättande har en hög relevans som huvudområde i flera av Högskolans dataspelsutbildningar.

3.1.1 Bedömningsgrund 1

Det finns nytta och behov av ämnet, relaterat till institutionens och Högskolans utbildningsutbud.

Ovanstående bedömningsgrund uppfylls.

Motivering

Av självvärderingen framgår att ämnet medier, estetik och berättande har hög relevans som huvudområde i flera av Högskolans dataspelsutbildningar. Ämnet för samman ämneskompetens från flera olika perspektiv till en helhet som gagnar dataspelsstudenterna på både grundnivå och avancerad nivå.

3.2 Bedömningsområde 2: Definition och klassificering

Omdöme: tillfredsställande

Motivering

Ämnesdefinitionen är kortfattad och preciserar ämnets kärna. Ämnesklassificeringen är relevant för ämnet.

3.2.1 Bedömningsgrund 1

Ämnesdefinitionen är kortfattad och preciserar ämnets kärna. Eventuell lokal profilering för ämnet vid Högskolan i Skövde framgår av definitionen.

Ovanstående bedömningsgrund uppfylls.

Motivering

Ämnesdefinitionen³ är kortfattad och preciserar ämnets kärna. Av självvärderingen framgår att ämnet är tvärvetenskapligt, med fokus på nya digitala medier och samspelet mellan utveckling av ny teknik och berättande och estetik i olika tekniska kommunikationsformer.

3.2.2 Bedömningsgrund 2

Ämnet har en adekvat klassificering i utbildningsområde samt i nationell huvudområdesgrupp och ämnesgrupp.

Ovanstående bedömningsgrund uppfylls.

Motivering

Ämnet är klassificerat i utbildningsområdet teknik. Av självvärderingen framgår att klassificeringssystemet är något trubbigt i förhållande till det tvärvetenskapliga ämnet. Dock anses teknikklassificeringen vara relevant utifrån att ämnet verkar inom en tydligt teknisk spelkontext. Det tvärvetenskapliga perspektivet bidrar till ett ökat bildningsdjup för studenterna.

Ämnet är klassificerat i den nationella huvudområdesgruppen medieproduktion (21 310) och ämnesgruppen medieproduktion (MP1), vilket är adekvat.

³ ”I ämnet medier, estetik och berättande studeras de tekniska, kulturella samt sociala formerna och uttrycken för nya medier. I fokus står hur mediernas former och uttryck produceras, distribueras och konsumeras, samt hur berättande och estetik ges uttryck i och påverkas av tekniken.”

3.3 Bedömningsområde 3: Kvalitetsarbete

Omdöme: tillfredsställande

Motivering

Ett systematiskt kvalitetsarbete genomförs på institutionen utifrån Högskolans riktlinjer och processer för att säkra och utveckla ämnet medier, estetik och berättande. Det sker genom en breddad dialog i olika sammanhang och fora. Det omfattar alltifrån strukturerat arbete med enskild kursplan till utbildningsprogram där kursansvarig, programansvarig och ämnesansvarig lärare i samarbete med utbildningskommitté fortlöpande diskuterar och hanterar kvalitetsfrågor för att utveckla och säkra ämnets kvalitet på grundnivå och avancerad nivå i institutionens kurser och utbildningsprogram.

3.3.1 Bedömningsgrund 1

Ett systematiskt kvalitetsarbete bedrivs för att säkra och utveckla ämnets kvalitet.

Ovanstående bedömningsgrund uppfylls.

Motivering

Institutionen beskriver ett systematiskt kvalitetsarbete som bedrivs kontinuerligt och strukturerat inom ämnet, enligt Högskolans riktlinjer och policies, för att säkra och utveckla ämnets kvalitet. Det omfattar strukturerat arbete i olika fora/konstellationer genom fortlöpande diskussioner, planering, revidering och utvärdering av enskild kurs till utbildningsprogram.

Kursansvarig och programansvarig ansvarar för kurs- och programutvärderingar som diskuteras tillsammans med ämnesansvarig lärare. Institutionen beskriver att grundutbildningsrådet och utbildningskommittén involveras i aktuella frågor. Studenterna engageras i kvalitetsarbetet vid kursvärderingar och den årliga programuppföljningen. Den kontinuerliga dialogen i fora som programråd syftar även till att öka studenters deltagande och engagemang i kursenkäter. Ökad svarsfrekvens är en aktuell och viktig högskoleövergripande fråga och fakultetsnämnden ser positivt på att institutionen är aktiv i detta. Den kursrapport som sammanställs av lärare görs tillgänglig till studenter via EvaSys samt kommuniceras muntligt, i varierande grad, till studenter. Den årliga programuppföljningen genomförs i dialog och dokumenteras i studieadministrativa e-tjänster.

Dessutom diskuteras systematisk kvalitet i relation till studenternas situation och i frågor av mer avdelnings-/institutions- och högskoleövergripande natur. Exempel på det är diskussion av

kvalitetsindikatorer relaterat till institutionens verksamhetsplan samt i förhållande till riktlinjer för forskningsanknytning i utbildning.

Centralt för kvalitetssäkring av kurs- och utbildningsplaner är utbildningskommittén för informationsteknologi med diskussioner som ger underlag för fortsatta diskussioner i grundutbildningsrådet för utbildningsprogram inom ämnet informationsteknologi samt huvudområdet medier, estetik och berättande. Vidare fokuseras kvalitetsfrågor vid olika sammankomster i avdelnings- och institutionsövergripande sammanhang. I självvärderingen beskrivs att vid institutionsövergripande personaldagar har centrala begrepp med koppling till kvalitet i utbildning fokuserats på exempelvis jämställdhet samt temat digitalisering för hållbar utveckling. Det förbättringsarbete som genomförs implementeras i kurser och utbildningar samt följs upp. Många goda exempel på kvalitetsutveckling lyfts i självvärderingen, vilket fakultetsnämnden ser mycket positivt på.

3.4 Bedömningsområde 4: Lärarkapacitet och lärarkompetens

Uppföljningen av lärarkapacitet och lärarkompetens bygger (utöver självvärderingen för ämnet) på den översikt HR-avdelningen och institutionen sammanställt i tabellform.

Omdöme: ej tillfredsställande

Motivering

Det saknas i dagsläget professorer inom ämnet. Behovet är också stort av ytterligare disputerade lärare och i kollegiet finns en stor andel adjunkter.

Det är av yttersta vikt att personalen ges utrymme och förutsättningar för fortsatt kompetensutveckling. Systematiskt arbete med lärarnas pedagogiska meritering måste prioriteras. Endast en tredjedel av lärarna uppfyller kravet på 15 hp högskolepedagogik.

3.4.1 Bedömningsgrund 1

Antalet lärare och deras sammantagna kompetens är adekvat och står i proportion till den utbildning och forskningsanknytning av utbildning som ska genomföras inom ämnet (huvudområdet eller resursämnet). Normalt ska alla lärare vara anställda vid Högskolan och merparten bör vara tillsvidareanställda.

Ovanstående bedömningsgrund uppfylls inte.

Motivering

I ämnet medier, estetik och berättande finns sammanlagt 22 lärare anställda. Endast en adjunkt i grafik har ett tidsbegränsat förordnande, övriga är tillsvidareanställda, vilket i sig bidrar till stabilitet inom ämnet. Även om det sker samläsningar mellan programmen, kan det dock tyckas vara i underkant för att bedriva utbildning av god kvalitet.

Två professorer har på kort tid lämnat ämnet och lärosätet, vilket kraftigt försvagat ämnets seniora kompetens. Ämnet saknar därmed professorskompetens. Detta riskerar att påverka forskningsanknytning och bredden på den akademiska kompetensen. Vid intervju med institutionsledningen framkom att ekonomiska resurser för anställning av professor/-er saknas varför ingen annonsering för närvarande görs. Professorskompetens är en förutsättning för att klassificera ämnet som ett huvudämne och detta är därför viktigt att se över. Det rekommenderas att se över möjligheten till exempelvis gästprofessor samtidigt som professorrekrytering genomförs.

Av självvärderingen framgår att nio lärare har doktorsexamen varav två biträdande professorer. Vid intervjuer med institutionsledningen diskuterades hur och om de två biträdande professorerna kunde få tid och möjlighet för fortsatt meritering till professor. Tidsspannet för en professorsutnämning kunde för någon av de biträdande professorerna vara ca 1,5 till 2 år.

Lärarna inom medier, estetik och berättande har en hög arbetsbelastning. Den höga arbetsbelastningen beror till en stor del på att det finns få lärare i relation till antalet program/kurser.

Lektorerna måste av kvalitetsskäl genomföra alla examinationer av examensuppsatserna och också medverka i de kurser som nu utvecklats på avancerad nivå. Det senare har, vid intervju med institutionsledningen, påtalats kraftigt öka belastningen på lektorerna. Denna belastning begränsar utvecklingsmöjligheten framåt och fördröjer kompetensutvecklingen av lektorerna. Antalet lektorer behöver ökas med tanke på arbetsbelastningen vilket kan förverkligas både genom nyrekrytering och kompetensutveckling av adjunkter.

Andelen adjunkter inom ämnet är stor (13 varav fyra är doktorander). Dessa ingår i undervisningen i sex kandidatprogram och ett magisterprogram inom ämnet vilket rimligen skapar begränsningar och hög belastning på lektorerna. Ämnets adjunkter är i hög utsträckning rekryterade från de egna utbildningarna. De flesta har läst något av kandidatprogrammen inom dataspelsutveckling på Högskolan eller följt av magister- eller masterutbildning inom informationsteknologi. Fakultetsnämnden anser dock även den externa rekryteringen vara viktig med möjligheter för nya influenser från andra lärosäten.

Vid intervjuer framkom även den centrala betydelsen av adjunkternas arbete eftersom de oftast har tagit del av den senaste utbildningen och också med omsorg valts från de egna utbildningarna för anställning. Adjunkterna beskrivs som specialister inom sitt område. Dock påtalades att man tagit in adjunkter för att kunna erbjuda all den utlovade utbildningen. Vid intervjuer framkom det att adjunkternas expertkompetens ansågs vara värdefulla medan studenterna inte på ett motsvarande sätt bedömde forskningsförankringen av utbildningen som en central kompetens för sitt kommande yrkesarbete. Institutionen angav dock i intervjuerna att det finns balans mellan teoretisk och vetenskaplig spetskompetens samt motsvarande kompetens inom de olika inriktningarna av spelutvecklingen.

3.4.2 Bedömningsgrund 2

Det finns utrymme och förutsättningar för lärares kompetensutveckling (vetenskapligt/ämnesmässigt och pedagogiskt), både individuellt och för ämnesgruppen som helhet.

Ovanstående bedömningsgrund uppfylls inte.

Motivering

Fakultetsnämnden bedömer utifrån inlämnade underlag att lärarna generellt sett saknar utrymme och förutsättningar att använda sin tilldelade kompetensutvecklingstid som avsett. Vid intervjuer med ledningen diskuterades om adjunkterna fick möjlighet och utrymme för vidare kompetensutveckling till en doktorsexamen. Denna möjlighet ansågs föreligga men de ekonomiska resurserna hade kraftigt försämrats under de senaste åren och därmed också möjligheten för ytterligare kompetensutveckling för adjunkter.

Endast en tredjedel av lärarna uppfyller kravet på 15 hp högskolepedagogik. I ämnesgruppen finns en excellent lärare, men meriterade lärare saknas i övrigt. Av självvärderingen framgår att det är svårt för lärarna att frigöra den tid som krävs för ansökan till följd av den ansträngda arbetssituationen. Institutionen måste fortsatt prioritera lärarnas högskolepedagogiska meritering.

När det gäller professorskompetensen nämns i självvärderingen att det finns två biträdande professorer som närmar sig professorskompetens. Detta kräver dock att det finns förutsättningar för att använda kompetensutvecklingstiden och även annan tid för fortsatt vetenskaplig meritering.

3.5 Bedömningsområde 5: Kurskvalitet i utvalda kurser

För granskningen av kurskvalitet granskas utöver självvärderingen även kursplan och studieanvisningar med tillhörande betygskriterier. Följande två kurser som ges inom ämnet informationsteknologi har granskats:

Kurs 1: Examensarbete i medier, estetik och berättande med inriktning mot dataspelsutveckling G2E, 30 hp (ME531G)

Kurs 2: Animeringstekniker II G1F 7,5 hp (ME331G)

Omdöme: tillfredsställande

Motivering

De granskade kurserna håller genomgående god kvalitet, med ett innehåll som är relevant för ämnesdefinitionen och som vilar på vetenskaplig och konstnärlig grund. Kursmålen motsvarar vad som förväntas vad gäller omfattning, innehåll och fördjupningsnivå för respektive kurs. Undervisnings- och examinationsformer, samt kursernas upplägg med teoretiska och praktiska moment, är ändamålsenliga.

3.5.1 Bedömningsgrund 1 – ME531G

Kursens innehåll är relevant i relation till definitionen för det ämne kursen tillhör.

Ovanstående bedömningsgrund uppfylls.

Motivering

I kursen tillämpar studenterna de teoretiska och praktiska kunskaper som erhållits i tidigare kurser inom ämnet för att genomföra ett större projekt. Kursen integrerar ämnesrelevanta teoretiska och praktiska aspekter och perspektiv på ett till synes ändamålsenligt sätt. Kursens innehåll är relevant för ämnet och har en tydlig förankring i detsamma.

3.5.2 Bedömningsgrund 2 – ME531G

Innehållet i kursen ska vila på vetenskaplig grund eller konstnärlig grund samt på beprövad erfarenhet.

Ovanstående bedömningsgrund uppfylls.

Motivering

I kursen ska studenterna först välja, diskutera och problematisera en vetenskaplig metod för sitt arbete, för att sedan genomföra arbetet med utgångspunkt i denna metod. Vidare ska studenterna i sitt arbete diskutera aktuella teorier inom forskningsområdet och använda och analysera vetenskapligt källmaterial.

Innehållet i kursen vilar på ett tydligt sätt på en vetenskaplig grund och på beprövad erfarenhet.

3.5.3 Bedömningsgrund 3 – ME531G

Förkunskapskraven ska motsvara kraven för utbildning på grundnivå respektive avancerad nivå.

Ovanstående bedömningsgrund uppfylls.

Motivering

Kursen har som förkunskapskrav ME522G – Vetenskapligt skrivande G2F och ME520G – Bild: berättande och bildanalys G2F eller ME526G – Experimentellt spelberättande G2F eller ME358G – Experimentella ljudvärldar G1F och MU412G – Musik/Teori och praktik III G2F eller ME412G – Individuell ljuddesign G2F (eller motsvarande kunskaper). Dessa kurser har i sin tur förkunskapskrav. De angivna förkunskapskraven är relevanta och motsvarar tillsynes vad som krävs för kursen.

3.5.4 Bedömningsgrund 4 – ME531G

Kursmålen ska motsvara kraven för utbildning på grundnivå respektive avancerad nivå.

Ovanstående bedömningsgrund uppfylls.

Motivering

Kursens mål inkluderar att studenterna ska kunna utforma en problemformulering och välja lämplig vetenskaplig metod för att angripa det valda problemet, samt kunna diskutera och problematisera sitt val av metod. Vidare ska studenterna självständigt kunna planera och genomföra sitt projektarbete utifrån valt problem och vald metod, och dokumentera arbetsprocessen och sin egen progression. Studenterna ska även kunna söka, värdera och använda vetenskapligt källmaterial relaterat till problemformuleringen, samt kunna diskutera samhälleliga och etiska aspekter relaterat till

detsamma. Slutligen ska studenten kunna analysera reflektera över såväl sitt eget som andras arbeten.

Kursmålen i kursplanen skulle kunna bearbetas något för att tydliggöra ytterligare vad som formellt förväntas av studenten. Kursmålen motsvarar vad som förväntas av en G2E-kurs på 30 hp vad gäller omfattning, innehåll och fördjupningsnivå.

3.5.5 Bedömningsgrund 5 – ME531G

Undervisningsformer, kurslitteratur och annat undervisningsmaterial, examinationsformer och betygskriterier ska vara adekvata i förhållande till kursmål.

Ovanstående bedömningsgrund uppfylls.

Motivering

Undervisningen består av handledning (15 timmar per student), eget projektarbete, samt olika former av diskussions- och redovisningsseminarier. Undervisningen är ändamålsenlig för kursen och bygger i det stora hela på ett klassiskt, väl beprövat upplägg för examensarbeten. Kursen har tre tydliga examinationsmoment: (a) metod och litteraturstudie, (b) projektarbete, samt (c) slutrapport. Kursen bedöms med VG/G/U och för de olika examinationsmomenten och för betygsnivåerna finns betygskriterier framtagna. Kurslitteraturen utgörs av boken "Svenska skrivregler" och övrig litteratur väljs i samråd med handledare utifrån aktuell problemställning och ska vara forskningsrelaterad.

3.5.6 Bedömningsgrund 6 – ME531G

Kursen ska sammantaget anordnas på ett sätt som ger studenten goda förutsättningar att nå kursmålen.

Ovanstående bedömningsgrund uppfylls.

Motivering

Kursen bygger på tidigare förvärvade kunskaper inom ämnet, och integrerar teori och praktik inom ämnet på ett relevant sätt. Kursens upplägg och genomförande har tydlig koppling till kursens mål vilket ger studenterna goda förutsättningar att nå kursmålen.

3.5.7 Bedömningsgrund 1 – ME331G

Kursens innehåll är relevant i relation till definitionen för det ämne kursen tillhör.

Ovanstående bedömningsgrund uppfylls.

Motivering

Kursens innehåll är relevant i relation till definitionen för ämnet då det fokuserar på att ge studenterna fördjupad kunskap inom animation, med särskild inriktning på att förmedla karaktärsdrag.

3.5.8 Bedömningsgrund 2 – ME331G

Innehållet i kursen ska vila på vetenskaplig grund eller konstnärlig grund samt på beprövad erfarenhet.

Ovanstående bedömningsgrund uppfylls.

Motivering

Kursen vilar i första hand på konstnärlig grund och på beprövad erfarenhet, där kursens innehåll såväl som kurs- och referenslitteratur innehåller teorier och principer som är väl beprövade och vedertagna inom området. Kursens innehåll har också inslag av konstnärligt hantverk, där studenterna får omsätta teorierna i praktik.

3.5.9 Bedömningsgrund 3 – ME331G

Förkunskapskraven ska motsvara kraven för utbildning på grundnivå respektive avancerad nivå.

Ovanstående bedömningsgrund uppfylls.

Motivering

Kursen har som förkunskapskrav ME135G – Animeringstekniker I, introduktionskurs G1F (eller motsvarande kunskaper), vilket är rimligt som förkunskapskrav.

3.5.10 Bedömningsgrund 4 – ME331G

Kursmålen ska motsvara kraven för utbildning på grundnivå respektive avancerad nivå.

Ovanstående bedömningsgrund uppfylls.

Motivering

Kursmålen inkluderar att studenterna ska påvisa förståelse för samband inom animation, samt kunna såväl problematisera som använda olika karaktärsdrag inom animation. Studenterna ska också kunna analysera och diskutera animation utifrån givna teorier, och på ett självständigt sätt kunna söka fram lämpligt referensmaterial både för texter och för praktiskt hantverk. Vidare ska studenterna också kunna anpassa och strukturera sitt eget arbete efter vedertagna arbetssätt i branschen.

Kursmålen motsvarar vad som kan förväntas av en G1F-kurs vad gäller omfattning, innehåll och fördjupningsnivå.

3.5.11 Bedömningsgrund 5 – ME331G

Undervisningsformer, kurslitteratur och annat undervisningsmaterial, examinationsformer och betygskriterier ska vara adekvata i förhållande till kursmål.

Ovanstående bedömningsgrund uppfylls.

Motivering

Undervisningen består av föreläsningar, handledningar samt seminarier med gruppdiskussioner. Kursen har endast ett examinationsmoment, en inlämningsuppgift med tillhörande muntliga redovisningar. Denna inlämningsuppgift är uppdelad i fyra deluppgifter som bygger på varandra kunskapsmässigt och svårighetsgraden trappas upp succesivt genom att uppgifterna blir mer komplexa och involverar allt fler teorier. Studenternas uppgifter diskuteras gemensamt varje vecka för att utveckla och driva arbetet framåt. Kursen bedöms med betygen G/U och betygskriterierna är väl uttryckta.

3.5.12 Bedömningsgrund 6 – ME331G

Kursen ska sammantaget anordnas på ett sätt som ger studenten goda förutsättningar att nå kursmålen.

Ovanstående bedömningsgrund uppfylls.

Motivering

Kursen innehåller en blandning av teori och praktiskt hantverk som är väl anpassat till kursens mål. Kursens upplägg med inlämningsuppgifter som bygger på varandra med successivt ökande krav förefaller ge studenterna goda förutsättningar att uppnå kursens mål. Den kurs- och referenslitteratur som används i kursen är relevant för kursens innehåll och bidrar till att studenterna har möjlighet att uppnå kursmålen.

4 Bedömning relaterat till granskade utbildningsprogram

Uppföljningen av utbildningsprogrammen baseras på institutionens självvärdering för respektive utbildningsprogram (inklusive bilagor) samt det som framkommit i samband med de intervjuer som genomförts med studenter, lärare och ledning vid institutionen. I de fall ytterligare underlag granskats framgår det under respektive bedömningsområde.

4.1 Bedömningsområde 1: Måluppfyllelse

Uppföljning av måluppfyllelse har skett genom extern granskning av ett slumpmässigt urval av examensarbeten från berörda program samt genom en granskning av utbildningsprogrammets målmatris och det institutionen redogjort för i självvärderingarna. Totalt granskades fem examensarbeten i ämnet medier, estetik och berättande.

Omdöme: tillfredsställande

Motivering

Granskade examensarbeten visar enligt den externa granskaren överlag en god måluppfyllelse inom granskade examensmål. Granskaren lyfter dock fram att studenternas förmåga att bedöma och beskriva etiska överväganden kan stärkas. Ytterligare förbättringsområden som uttrycks är högre grad av forskningsförankring samt användning av metodlitteratur.

Vid analys av programmets målmatriser framgår det dock att inget program slutligt säkerställer att alla nationella mål respektive delmål uppnåtts (det vill säga målen och delmålen har markerats med cx), däribland delmålet som handlar om etik.

4.1.1 Bedömningsgrund 1

Genom utbildningens utformning, genomförande och examination säkerställs att studenterna uppnår nationella examensmål, när examen utfärdas.

Ovanstående bedömningsgrund uppfylls.

Motivering

Den externa granskaren bedömer att granskade examensarbeten på grundnivå har en tillfredsställande eller i hög grad tillfredsställande nivå för examen. Studieanvisningarna för examensarbetskursen är tydligt och redogör väl för progression och examination i relation till kursplanen.

När det gäller förbättringsområden lyfter granskaren fram att studenternas förmåga att bedöma och beskriva etiska överväganden kan stärkas. Av de granskade examensmålen framgår att målet som avser studenternas ”förmåga att inom huvudområdet för utbildningen göra bedömningar med hänsyn till relevanta vetenskapliga, samhällseliga och etiska aspekter” är relevant för ämnesgruppen att arbeta vidare med. Samhällseliga och etiska frågor behöver utvecklas enligt granskaren av examensarbeten och i matrisen framgår att dessa två delar inte slutgiltigt examineras, cx saknas (se också avsnitt 4.2). Vidare förslås tydligare forskningsanknytning och anvisning för redovisning av data samt dokumentation vid samskrivande av examensarbete. Dessutom föreslås ökad användning av metodlitteratur samt ökad omfattning av beskrivning av metod och metodologiska överväganden.

Gällande examensarbete på avancerad nivå anser granskaren att det finns en tydlig progression i relation till grundnivån. Vidare lyfter granskaren fram att det är en styrka att examensarbetena på avancerad nivå så tydligt förenar praktik/utvecklingsarbete och teori/vetenskapligt arbete. Ofta i samarbete med externa parter.

Som förbättringsområden lyfts att ytterligare undervisning och stöd i att utveckla det vetenskapliga skrivandet kan stärka studenternas prestationer. Ett ytterligare förbättringsområde är ökad grad av forskningsförankring. Studenterna kan också ha nytta av anvisningar hur de ska bedöma och beskriva etiska överväganden.

Vid analys av programmets målmatriser framgår det dock att inget program slutligt säkerställer att alla nationella mål respektive delmål uppnåts (det vill säga målen och delmålen har markerats med cx), däribland delmålet som handlar om etik.

I målmatriserna kan man också utläsa att det är många mål och delmål som examineras per kurs. På 5 av 7 program examineras i medeltal över 50% av målen och delmålen per kurs, av dessa ligger magisterprogrammet på närmare 80%. Om många mål examineras på samma kurs bedömer fakultetsnämnden att det finns risk för överexamination som leder till överbelastning för både lärare och studenter.

4.2 Bedömningsområde 2: Progression

Uppföljning av progression har skett genom att progressionen mot ett utvalt examensmål i de olika programmen har granskats. Följande mål har valts ut för granskningen:

För kandidatexamen skall studenten visa förmåga att inom huvudområdet för utbildningen göra bedömningar med hänsyn till relevanta vetenskapliga, samhällliga och etiska aspekter.

För magisterexamen skall studenten visa förmåga att inom huvudområdet för utbildningen göra bedömningar med hänsyn till relevanta vetenskapliga, samhällliga och etiska aspekter samt visa medvetenhet om etiska aspekter på forsknings- och utvecklingsarbete.

En genomgång har skett av ett urval av kurser som, enligt programmatriserna, möjliggör studentens progression. Det som har granskats är kursernas utformning, genomförande och examination.

Omdöme: ej tillfredsställande

Motivering

För programmen på grundnivå saknas i självvärderingarna en tydlighet i beskrivning av progression med att kurser succesivt bygger vidare på varandra inom det nationella mål som granskats. Det framställs mer som parallella processer, att vissa kurser tar upp vissa aspekter och andra tar upp andra. För magisterprogrammet finns det en tydligare beskriven progression.

4.2.1 Bedömningsgrund 1

Genom utbildningens utformning, genomförande och examination säkerställs att studenterna uppnår nationella examensmål och lokala program mål, genom en progression av kunskaper, färdigheter och förhållningssätt i programmet.

Ovanstående bedömningsgrund uppfylls inte.

Motivering

Samtliga utbildningsprogram på grundnivå saknar i sin självvärdering en tydlig systematik som beskriver att kunskap på kurser i början byggs vidare på i kurser senare i utbildningen inom det nationella mål som granskats. Fakultetsnämnden bedömer att det snarare handlar om parallella processer där en del kurser ta upp vissa mål/aspekter och andra tar upp andra mål/aspekter. Endast för examensarbetet nämns integrering av teoretiska och praktiska

kunskaper som ett tecken på kunskapspåbyggnad. Ingen hänvisning finns till målmatrisen.

I målmatriserna framkom det att många mål examineras per kurs (se 4.1.1). Fakultetsnämnden ser detta som en risk till försvagad progression när många mål examineras i varje enskild kurs.

Progressionen för magisterprogrammet är mycket tydligt beskriven och i självvärderingen sammanfattat som ”Sammantaget realiserar progressionen för kursmålet genom att gå från självständig identifiering, formulering och problemlösning (Vetenskaplig problemlösning i produktion inom medier) till metodtillämpning, relatering av samhällsrelaterade, etiska aspekter och kommunikation av forskningsarbete (Examensarbete i medier, estetik och berättande).” Självvärderingen hänvisar också till den överensstämmande målmatrisen.

4.3 Bedömningsområde 3: Pedagogiskt koncept

Omdöme: tillfredsställande

Motivering

Alla utbildningsprogram inom medier, estetik och berättande beskriver, med delvis olika ord, ett gemensamt pedagogiskt koncept med fokus på att bland annat väva samman teori och praktik. Mest ingående beskrivs det pedagogiska konceptet i magisterprogrammet som på ett mycket tydligt och enkelt sätt redogör för de pedagogiska grundprinciper som styr programmet utformning och genomförande.

4.3.1 Bedömningsgrund 1

Studenternas lärande främjas genom ett pedagogiskt koncept för utbildningsprogrammet.

Ovanstående bedömningsgrund uppfylls.

Motivering

Alla utbildningsprogram inom medier, estetik och berättande beskriver ett gemensamt strategiskt arbete med diskussion om en pedagogisk kärna för dataspelsprogrammen. Strategin beskrivs som exempelvis ”väva samman teoretiska och praktiska undervisningsmoment genom hela utbildningen”, ge studenterna en ”gemensam kunskapsbas” och att ”gynna olika lärostilar”. Detta uppnås bland annat genom kursmoment som innebär gemensamma projekt mellan de olika programriktningarna och varierade lär- och examinationsmoment där olika sinnen får agera.

I självvärderingen för 2D-grafik/3D-grafik/Animation anges ett tydligt exempel på den pedagogiska tanken ” Ett konkret exempel kan tas från kursen 2D grafik 1 G1F (ME417G). Kursens övergripande mål är att studenterna ska få verktyg att skapa, bearbeta och analysera spelgrafik. Kursens pedagogiska upplägg har tre ledord: se – höra – göra. Varianter av kursens upplägg förekommer i flertalet grafiks specifika kurser och uppläggen fokuserar på att studenterna ska kunna ta till sig kunskap på olika sätt och med olika sinnen.”

I självvärderingen för Game Writing anges ett tydligt exempel på den pedagogiska tanken ”Ett annat exempel som belyser kopplingen mellan praktik och teori är under LP2, år 1, där studenterna först läser kursen Dramaturgi för att sedan kliva in i kursen Interaktiv performancekonst och spel. Den första kursen stärker alltså här studenternas förståelse för vad som skapas i den andra kursen.”

Beskrivningen av det pedagogiska konceptet i självvärderingen för Ljud är ottydligt och konceptet blandas ihop med en beskrivning av hur progressionen går till.

I självvärderingen för Musik beskrivs det strategiska arbetet med diskussion om gemensam kärna med ett konkret exempel på utfall ”Ett exempel på främjande genom ett pedagogiskt koncept är kursen musikteori och komposition 2 där studenterna får sina kompositioner spelade av en professionell stråkkvartett.”

Självvärderingen för Digitalt berättande: spel och kulturarv beskriver tydligt grundprinciperna i det pedagogiska arbetet kring programmet som innefattar självständigt studentdeltagande med lärarstöd i individuella processer, balans mellan teori och praktik, integration mellan teori och praktik, integration mellan kurser, ett lärarlag med bredd och forskning inom området, tydlig förankring i pågående forskning”.

4.4 Bedömningsområde 4: Genomströmning

Omdöme: ej tillfredsställande

Motivering

Omdömet ej tillfredsställande ges med anledning av att inget av utbildningsprogrammen på grundnivå uppfyller målet om en examensfrekvens på 55 %. Dessutom når enbart två av programmen på grundnivå målet om 85 % kvarvarande efter ett läsår.

4.4.1 Bedömningsgrund 1

Behörighetskraven till utbildningsprogrammet är adekvata och främjar såväl kvalitet i utbildningsprogrammet som tillgänglighet till utbildningen.

Ovanstående bedömningsgrund uppfylls.

Motivering

Behörighetskraven till de olika utbildningsprogrammen på grundnivå och avancerad nivå är adekvata. På kandidatnivå tillämpas grundläggande behörighet med vissa tillägg. Till programmen Ljud och Musik tillämpas alternativt urval med arbetsprover, vilket lärarna upplever stärker kvaliteten i utbildningarna. Fakultetsnämnden ser positivt på användandet av alternativt urval i dessa fall, för att möjliggöra för fler presumtiva studenter, med adekvata kunskaper, att antas till utbildningarna.

Magisterprogrammet Digitalt berättande: spel och kulturarv har examen på grundnivå inom medier, estetik och berättande, eller motsvarande, omfattande minst 180hp och Eng 6/Eng B som behörighetskrav.

4.4.2 Bedömningsgrund 2

Varje student och studentgrupp ges goda förutsättningar att genomföra och slutföra sina studier inom planerad studietid, utan att kompromisser görs relaterat till utbildningens kvalitet och uppsatta mål.

Ovanstående bedömningsgrund uppfylls.

Motivering

Inför höstterminen 2020 omarbetades samtliga kandidatprogram med inriktning mot dataspelsutveckling. Vid omarbetningen gjordes en översyn av förkunskapskraven. Syftet var att få en bättre följd i kurserna, förbättra progressionen och därmed ge studenterna goda förutsättningar att klara studierna. Eftersom förändringen implementerades för programtillfällena höstterminen 2020 har en hel cykel med de nya programstrukturerna ännu inte genomförts. Det går därmed inte i nuläget att bedöma effekten av omarbetningen. Vid intervjuerna framkom dock att den respons som hittills inkommit är positiv. Fakultetsnämnden bedömer därför att förändringarna bör ge goda förutsättningar för studenterna att genomföra och slutföra sina studier. Inom ämnet görs dessutom ett arbete för att följa upp utfallet av omarbetningen.

Inom magisterprogrammet Digitalt berättande: spel och kulturarv skapas goda förutsättningar för studenterna att genomföra och slutföra sina studier genom att kraven successivt ökar på självständigt arbete.

4.4.3 Bedömningsgrund 3

Kvarvaron efter ett läsår inom programmet är minst 85 % (gäller program på grundnivå).

Ovanstående bedömningsgrund uppfylls inte.

Motivering

Majoriteten av programmen på kandidatnivå uppnår inte Högskolans mål med en kvarvaro på 85 % efter ett läsår.

Utbildningsprogrammen Game Writing, Ljud, Musik, 2D-grafik och Animation uppvisar en lägre kvarvaro för de studenter som påbörjade sina studier höstterminen 2020 jämfört med 2019. Programmen animation och 2D-grafik uppfyller dock Högskolans mål även 2020.

Corona-pandemin kan vara en bidragande orsak till att kvarvaron sjunker. Fakultetsnämnden rekommenderar att detta följs för att se om tendensen beror på pandemin, eller om den är relaterad till den omarbetning av kandidatutbildningarna som implementerades 2020.

4.4.4 Bedömningsgrund 4

Andelen studenter som registrerats på programmet och som sedan tagit ut en examen 1,5 år efter nominell studietid är minst 55 %.

Ovanstående bedömningsgrund uppfylls inte.

Motivering

Inget av utbildningsprogrammen på kandidatnivå når målet att 55 % av studenterna ska ha tagit ut en examen 1,5 år efter nominell studietid. Värdena ligger dessutom vanligen långt under 55 %.

I utbildningsprogrammets självvärderingar framgår en medvetenhet om den låga examensfrekvensen och flera anledningar till denna presenteras. Ett exempel som anges är att spelbranschen inte efterfrågar en kandidatexamen vid anställning. Istället värderas erfarenhet, kunnande och arbetsprov högre.

I den omarbetning av kandidatprogrammen som implementerades 2020 har ämnet utarbetat en struktur för termin sex, vilken syftar till att minska sena avhopp. Den nya strukturen innebär att studenterna antingen kan genomföra ett examensarbete på 30 hp alternativt ett examensarbete på 15 hp och en praktisk kurs på 15 hp. Då den nya programstrukturen tillämpas från höstterminen 2020, har dessa

studenter ännu inte nått termin sex och det går därmed inte att bedöma om förändringen kommer att få önskad effekt.

Utbildningsprogrammet Digitalt berättande: spel och kulturarv på avancerad nivå har en mycket varierande examensfrekvens (0%-92%) under de senaste åren. Under denna tidsperiod registrerades dock även studenter på programmet som endast avsåg att läsa någon enstaka programkurs. Detta har påverkat siffrorna negativt.

Vid intervjuerna förstärktes intrycket att institutionen är medveten om att kvarvaron är för låg i relation till Högskolans mål och att man arbetar med frågan.

4.5 Bedömningsområde 5: Kurser som inte ingår i programmets huvudområde

Omdöme: tillfredsställande

Motivering

Sammantaget har kandidatprogrammets kurser som inte ingår i programmets huvudområde en tydlig roll och relaterar väl till programmets profil.

Alla magisterprogrammets programkurser hör till huvudområdet medier, estetik och berättande och har därmed inga kurser som inte ingår i programmets huvudområde.

4.5.1 Bedömningsgrund 1

De kurser i programmet som inte ingår i programmets huvudområde utan i andra ämnen har en tydlig funktion relaterat till det kunskapsområde programmet omfattar. Kurserna bidrar till att programmet har en innehållsmässigt och pedagogiskt genomtänkt studiegång.

Ovanstående bedömningsgrund uppfylls.

Motivering

För Game Writing ingår utöver kurserna inom huvudområdet medier, estetik och berättande ett par kurser inom ämnet informations-teknologi. Dataspelsutveckling Musik omfattar också tre kurser inom resursämnet musik, med syfte att ge studenterna grundläggande kunskap och förståelse för ämnet musik inom dataspel. Sammantaget har kurserna en tydlig roll i berörda program och relaterar väl till programmets profil.

För övriga utbildningsprogram är bedömningsgrunden inte tillämpbar. Alla programkurser hör till huvudområdet medier, estetik och berättande.

4.6 Bedömningsområde 6: Relation till temat i Högskolans utvecklingsplan – digitalisering för hållbar utveckling

Omdöme: ej tillfredsställande

Motivering

De olika utbildningsprogrammen uppvisar inte att de på ett integrerat sätt ger kunskaper och färdigheter relaterade till temat ”digitalisering för hållbar utveckling”. Det finns exempel på hur ”hållbarhet” är integrerat i utbildningsprogrammen, dock inte det sammanhållna temat ”digitalisering för hållbar utveckling”. Vidare saknar en majoritet av utbildningsprogrammen ett lokalt mål kopplat till temat, vilket samtliga utbildningsprogram vid Högskolan ska ha senast vid utgången av 2022.

4.6.1 Bedömningsgrund 1

Utbildningsprogrammet ger på ett integrerat sätt kunskaper och färdigheter relaterat till ”digitalisering för hållbar utveckling”.

Ovanstående bedömningsgrund uppfylls inte.

Motivering

I självvärderingarna framgår att hållbarhet på flera sätt är integrerat i utbildningarna, dock framgår det inte att, och i så fall hur, det samlade temat ”digitalisering för hållbar utveckling” är implementerat.

4.6.2 Bedömningsgrund 2

I programmets utbildningsplan finns minst ett lokalt mål med koppling till temat ”digitalisering för hållbar utveckling”.

Ovanstående bedömningsgrund uppfylls inte.

Motivering

Flera av utbildningsprogrammen saknar i dagsläget ett lokalt mål med koppling till temat ”digitalisering för hållbar utveckling”. 2D-grafik, 3D-grafik och Animation har ett lokalt mål som anknyter till hållbar utveckling, men där framgår inte tydligt att målet knyter an till hela temat. Alla Högskolans utbildningsprogram ska ha ett sådant mål senast vid utgången av 2022.

Fakultetsnämnden ser positivt på att ett flertal program i samband med självvärderingsarbetet har börjat fundera på sådana mål, dock saknas konkret plan för när målen kan implementeras i utbildningsplanerna.

4.7 Bedömningsområde 7: Lärarkapacitet och lärarkompetens

Omdöme: ej tillfredsställande

Motivering

Kompetensen inom dataspelsprogrammen på grundnivå behöver säkras. Behovet är stort av ytterligare doktorer som är verksamma i ämnet.

4.7.1 Bedömningsgrund 1

Antalet lärare och deras sammantagna kompetens är adekvat och står i proportion till utbildningsprogrammets inriktning och innehåll, omfattning, storlek och genomförande samt till dess forskningsanknytning.

Ovanstående bedömningsgrund uppfylls inte.

Motivering

I självvärderingarna för programmen 2D-grafik/3D-grafik/Animation/Game Writing/Ljud beskrivs styrkan av den tvärvetenskapliga miljön som utgörs av spelverksamheten, där lärarna inom de olika programinriktningarna kan och vill samarbeta och utveckla utbildningarna.

I utbildningsprogram inom dataspelsutveckling är flertalet undervisande lärare adjunkter. Exempelvis har utbildningsprogrammet 2D-grafik/3D-grafik/Animation endast en lektor inom inriktningen. Behovet är stort av ytterligare doktorer inom ämnet medier, estetik och berättande, men om detta är möjligt att göra inom den lärarkår som finns framgår inte. Forskningen inom spel och spelutveckling behöver öka och den akademiska nivån höjas inom området. De stora utmaningarna, för spelprogrammen

sammantaget, utgörs dels av bristen på professorskompetens inom ämnet, dels av att det saknas lektor med inriktning mot spelprogrammering (inom informationsteknologi) och dels av att de praktiska kurserna inom Game Writing behöver förstärkas (exempelvis kopplat till kursen ”Dialogsystem”).

Den beskrivning som finns i självvärderingen för Musik är inte uppenbart relevant för ämnet medier, estetik och berättande – som är programmets huvudområde.

Tillgången på lärare beskrivs i självvärderingen för magisterprogrammet som varaktig och stabil. Två biträdande professorer och ytterligare sex lektorer har kompetens för att undervisa på de flesta av programmets kurser. Att hitta handledare för examensarbeten beskrivs också som oproblematiskt.

4.8 Bedömningsområde 8: Forskningsanknytning

Omdöme: tillfredsställande

Motivering

Ämnet och utbildningsprogrammen är alla akademiskt sett relativt unga. Detta återspeglas som en förhållandevis svag forskningsanknytning i jämförelse med mera traditionella utbildningsprogram. Kopplingen till forskningsmiljön inom informationsteknologi är tydlig.

4.8.1 Bedömningsgrund 1

Programmet har en stark forskningsanknytning och en tydlig koppling mot en eller flera av Högskolans forskningsmiljöer.

Ovanstående bedömningsgrund uppfylls.

Motivering

Utbildningsprogrammen är alla akademiskt sett relativt unga. Detta återspeglas som en förhållandevis svag forskningsanknytning i jämförelse med mera etablerade akademiska utbildningsprogram. Trots det är många tvärvetenskapliga forskningsprojekt på gång som understöder nåendet av utbildningsmålen samt förbereder studenten i en tillräcklig grad även för eventuell medverkan i forskningsuppdrag.

Kopplingen till forskningsmiljön inom informationsteknologi är tydlig. Det är viktigt att institutionen fortsätter bygga upp ytterligare spelrelaterad forskning kopplat till ämnet medier, estetik och berättande vartefter.

I självvärderingen för 2D-grafik/3D-grafik/Animation ingår tydliga exempel som beskriver hur studenter involverats i flera pågående forskningsprojekt och hur projekten relaterar till programmet.

Fakultetsnämnden bedömer att forskningsförankringen befinner sig på en tillfredsställande nivå men konstaterar samtidigt att området bör vara mål för kontinuerlig förbättring och utveckling.

4.9 Bedömningsområde 9: Arbetslivsanknytning

Omdöme: tillfredsställande

Motivering

Inom kandidatutbildningarna finns exempel på hur studenterna förbereds för arbetslivet. Samverkan med samhället sker bland annat genom DONNA, konferensen Sweden Game Conference samt inkubatorn på Science Park Skövde.

4.9.1 Bedömningsgrund 1

Utbildningen är användbar och förbereder studenter för arbetslivet.

Ovanstående bedömningsgrund uppfylls inte.

Motivering

I självvärderingarna framgår exempel på hur kandidatutbildningarna förbereder studenterna för arbetslivet. Detta gäller framför allt de tre spelprojektkurserna. I dessa kurser medverkar mentorer från spelutvecklingsföretag och en extern panel med deltagare från branschen. Kurserna har även nära samverkan med arbetslivet och ger studenterna möjlighet till kontakter med framtida arbetsgivare.

Vid intervjuerna framkom dock en stor diskrepans angående hur användbara utbildningarna är samt hur de förbereder studenterna för arbetslivet. Fakultetsnämnden rekommenderar att marknadsföringen av utbildningarna bättre synkroniseras med programinnehåll för att därmed bidra till möjligheter för realistiska förväntningar hos kommande studenter.

4.9.2 Bedömningsgrund 2

Relevant samverkan sker med det omgivande samhället.

Ovanstående bedömningsgrund uppfylls.

Motivering

I självvärderingarna beskrivs samverkan med samhället på olika sätt, bl. a genom DONNA, UR-program om spel, spelutveckling och spelkultur samt konferensen Sweden Game Conference. Utöver detta nämns också spelprojektkurserna där branschkunniga personer medverkar. Inkubatorn på Science Park Skövde beskrivs som en brygga mellan utbildning och arbetsliv. Det är dock oklart om denna samverkan är en ömsesidig samverkan. Vidare är det oklart hur denna samverkan påverkar utbildningsprogrammets innehåll och konkretiseras i utbildningsprogrammen på annat sätt än att externa föreläsare tas in. Detta intryck förstärktes vid intervjuerna.

4.9.3 Bedömningsgrund 3

Programmets studenter är attraktiva på arbetsmarknaden med en hög etableringsgrad.

Ovanstående bedömningsgrund uppfylls.

Motivering

Etableringsgraden är svårbedömd, eftersom information om detta delvis saknas i självvärderingarna (något som inte är unikt för detta ämne, då heltäckande statistik om detta saknas vid Högskolan). Av självvärderingarna framgår exempel på studenter som är etablerade i spelbranschen (genom egna företag eller anställningar). Det finns även information om att tidigare studenter idag återfinns i andra branscher och arbetar som lärare inom IT, med filmmusik eller med kommunikation. Att studenterna är attraktiva på arbetsmarknaden framgår genom att spelföretag ibland anställer studenter innan de slutfört utbildningen. I självvärderingarna och vid intervjuer framgår att framgångsrika spelföretag har bildats av programstudenter. Dock framgår det inte av redogörelsen hur många studenter som är berörda.

4.10 Bedömningsområde 10: Studentinflytande

Omdöme: tillfredsställande

Motivering

Studenterna inbjuds att ta en aktiv del i arbetet med att utveckla utbildningen. Återkoppling till studenter sker på ett tillfredsställande sätt efter genomförda kursvärderingar och programvärderingar.

4.10.1 Bedömningsgrund 1

Programansvarig lärare, kursansvariga lärare och annan berörd personal verkar för att studenterna tar en aktiv del i arbetet med att utveckla utbildningen.

Ovanstående bedömningsgrund uppfylls.

Motivering

Studenterna på kandidatprogrammen inbjuds att ta en aktiv del i arbetet med att utveckla utbildningen via formella forum såsom programträffar, studentrepresentanter i institutionens grundutbildningsråd och utbildningskommittén, samt i dialogmöten med institutionsledningen.

I självvärderingen för magisterprogrammet beskrivs ett arbetssätt med en öppen och bra dialog med studenterna vilket också bekräftades vid intervjuerna. Kandidatprogrammen redovisar inte detta på samma sätt.

4.10.2 Bedömningsgrund 2

Återkoppling lämnas alltid till berörda studenter efter genomförda kurs- och programutvärderingar. Kurs- och programrapporterna innehåller alltid ett sammanfattande omdöme som sammanställts av ansvarig lärare (kurs- eller programansvarig lärare).

Ovanstående bedömningsgrund uppfylls.

Motivering

Sammanfattande omdöme finns på de flesta kurser. 2D-grafik, 3D-grafik och Animation beskriver i sina självvärderingar hur de ger återkoppling till studenterna efter genomförda kurs- och programvärderingar. För övriga utbildningsprogram är det oklart hur, och om, detta sker.

Fakultetsnämnden rekommenderar att samtliga utbildningsprogram tydligare arbetar med återkoppling till studenterna.

4.10.3 Bedömningsgrund 3

Resultat från kursvärderingar och programvärderingar tas tillvara och används för vidareutveckling av utbildningsprogrammet och dess ingående kurser.

Ovanstående bedömningsgrund uppfylls inte.

Motivering

I självvärderingarna framgår exempel på hur studenters åsikter bidragit till utveckling av utbildningsprogram och kursinnehåll. Den omarbetning av kandidatprogrammen som implementerades 2020 genomfördes delvis utifrån tidigare studenters synpunkter. Ett konkret exempel är att en kurs i Game Writing tidigare lagts i den nya strukturen, utifrån att studenter uttryckt att den tidigare kommit för sent i programmet.

En annan bild framkommer vid intervjuerna. Här framkommer att resultat från kursvärderingar, programvärderingar och framförda synpunkter på programträffar generellt inte tydligt tas tillvara alternativt att det inte ges motivation till varför förslagen inte beaktas.

4.11 Bedömningsområde 11: Jämställdhet

Omdöme: tillfredsställande

Motivering

Omdömet tillfredsställande ges med anledning av att ett jämställdhetsperspektiv är väl inkluderat i alla kandidatprogram. Lärandemål kring jämställdhetsperspektivet finns i flera kurser och det finns också en progression i lärandemålen.

4.11.1 Bedömningsgrund 1

Ett jämställdhetsperspektiv beaktas, kommuniceras och förankras i utbildningens innehåll, utformning och genomförande.

Ovanstående bedömningsgrund uppfylls.

Motivering

Jämställdhetsperspektivet är väl inkluderat i alla kandidatprogram. Lärandemål kring jämställdhetsperspektivet finns i flera kurser och det finns också en progression i lärandemålen. Examination av jämställdhetsperspektivet görs bland annat vid gruppseminarier där

aktuella artiklar om genus och kulturella perspektiv på och problematik i spel och spelbranschen diskuteras.

Nätverket DONNA arbetar med jämställdhetsfrågor inom spelutveckling, såväl inom som utanför programmen. Fokus är att göra spelutbildning och spelbransch mer jämställd där män och kvinnor kan delta på lika villkor. DONNA har också årligen nätverksträffar där kvinnliga studenter från spelutbildningar från Högskolan och andra lärosäten bjuds in för att byta erfarenheter och bygga nätverk. Vid Sweden Game Conference har temat jämställdhet varit representerat genom inkluderande spelutveckling och att bryta normer.

Magisterprogrammet saknar lärandemål om jämställdhet. Fakultetsnämnden rekommenderar att programmet framgent säkerställer att det finns sådana lärandemål.

4.12 Bedömningsområde 12: Internationalisering

Omdöme: tillfredsställande

Motivering

Programmen uppvisar goda exempel av internationalisering på hemmaplan, samt även förutsättningar för att studenter kan resa ut och även resa in och studera vid Högskolan. Ett flertal kurser finns på engelska och fler planeras. Kurserna har internationell kurslitteratur och internationella exempel. Undervisande personal har också en internationell profil, då de kommer från olika länder.

4.12.1 Bedömningsgrund 1

Ett internationaliseringsperspektiv är integrerat i utbildningsprogrammets utformning och genomförande.

Ovanstående bedömningsgrund uppfylls.

Motivering

Internationell litteratur och internationella exempel används i utbildningen. Vissa lärare har också internationell bakgrund. I utbildningarna ges exempel på hur spel utvecklats i olika länder och kulturer och vilken roll dessa spelat.

Utbildningarna uppvisar ett tydligt internationaliseringsperspektiv genom sitt innehåll – både vad gäller kurslitteratur, exempel i undervisningen och lärarens erfarenheter.

4.12.2 Bedömningsgrund 2

Studenter inom programmet har möjlighet att bedriva studier utomlands minst en termin (gäller främst program på grundnivå som omfattar 180 högskolepoäng).

Ovanstående bedömningsgrund uppfylls.

Motivering

Det finns avtal med internationella lärosäten som faller inom ramen för utbildningsprogrammen. Det framgår dock inte hur ofta dessa används eller när i utbildningen det är särskilt lämpligt att utresa sker.

4.12.3 Bedömningsgrund 3

I programmet finns kurser om minst 30 högskolepoäng som är särskilt lämpliga för studenter från utländska lärosäten (gäller främst program på grundnivå som omfattar 180 högskolepoäng).

Ovanstående bedömningsgrund uppfylls.

Motivering

Utbildningsprogrammen har ett innehåll där delar av eller hela utbildningen ges på engelska. Det finns därmed god möjlighet för studenter från utländska lärosäten att läsa kurser inom huvudområdet medier, estetik och berättande.

4.13 Bedömningsområde 13: Infrastruktur

Omdöme: ej tillfredsställande

Motivering

Fakultetsnämnden bedömer att den IT-relaterade infrastruktur som tillhandahålls av institutionen och av Högskolans verksamhetsstöd inte är tillräckligt stabil och ändamålsenlig. Grunden till detta är beskrivna brister i IT-miljö med inverkan på studenters lärande avseende måluppfyllelse och tillgång till lärartid med risk för bristande kvalitet i utbildning.

Bristande teknisk infrastruktur beskrivs försvåra genomförande av utbildning och uttrycks hota ämnets kvalitet genom att det saknas tillgång på mjuk- och hårdvara. Detta bidrar till svårigheter att uppnå kursmål. Kvalitet i ämnet kan ses hotas även av att lärarresurser

används till arbete som institutionen anser vara IT-stödets ansvar. Fakultetsnämnden rekommenderar att ansvarsfördelning mellan verksamhetsstödet och institutionen gällande IT-relaterad infrastruktur utreds. Utan åtgärder på institutions- och högskoleövergripande nivå utgör den situation som beskrivs i självvärderingarna ett kvalitetshot för genomförande av utbildning utifrån mål och innehåll i kurs- och utbildningsplaner.

Fakultetsnämndens bedömning är att bristerna i IT-infrastruktur är så stora att de allvarligt påverkar kvaliteten inom ämnet. Ämnet kan dock inte ensamt belastas för bristerna, då en stor del av ansvaret även ligger på verksamhetsstödet.

Den övriga högskoleövergripande infrastrukturen tillgodoses generellt förutom vissa brister avseende lokaler.

4.13.1 Bedömningsgrund 1

Det finns en stabil och ändamålsenlig infrastruktur för utbildningsprogrammet, som tillhandahålls av institutionen och av Högskolans verksamhetsstöd.

Ovanstående bedömningsgrund uppfylls inte.

Motivering

I självvärdering och vid intervjuer framkommer en generell brist gällande IT-infrastruktur, särskilt avseende mjuk- och hårdvara. Denna brist inverkar negativt på studenters tillgång till lärtid och därmed påverkas studenters lärande och kvalitet i utbildning genom att lärare lägger mycket tid på att lösa IT relaterade problem.

I självvärderingarna för 2D-grafik/3D-grafik/animation/ljud/musik beskrivs tillgång till ett grundläggande IT-stöd från avdelningen för service, IT och säkerhet (SITS). Brister beskrivs avseende tillgång på uppdaterad, avancerad och välfungerande IT-miljö vilket utbildningarna är beroende av för att nå målen i utbildningarna. Behovet av detta beskrivs i dagsläget inte vara tillgodosett med inverkan på studenters lärande med möjlighet att uppnå kursmål vilket därmed utgör en risk för kvalitetsbrister i utbildningarna.

I självvärderingen för Game Writing beskrivs tillgång till ett grundläggande IT-stöd, SITS/IT-service som fungerar till stora delar. Även här beskrivs dock brister avseende tillgång på uppdaterad, avancerad och välfungerande IT-miljö vilket utbildningarna är beroende av för att nå målen i utbildningarna. Behovet av detta beskrivs i dagsläget inte vara tillgodosett med inverkan på studenters lärande med möjlighet att uppnå kursmål vilket därmed utgör en risk för kvalitetsbrister i utbildningarna.

För magisterprogrammet Digitalt berättande: spel och kulturarv bedrivs undervisningen i Portalen och tillsammans med tillkommande salar som är under utveckling inom ramen för Sweden Game Arena, bedöms lokalerna sammantaget utgöra en kreativ miljö som stödjer studenters lärande på avancerad nivå inom spelutveckling. Utbildningen har, liksom övriga dataspelsprogram, problem avseende tillhandahållande av specifik programvara för spelutbildningar med inverkan på studenters lärande och utbildningens kvalitet. Tillkortakommande avseende IT-miljö avseende programvara vilket föranleder bedömningen att det finns brister avseende stabil och ändamålsenlig infrastruktur för att säkra kvalitet i utbildningsprogrammet. Den övriga högskoleövergripande infrastruktur såsom bibliotek och studentstöd som behövs för utbildningsprogrammets funktion och genomförande tillgodoses till stor del. Vid intervjuer med studenter och lärare framkom att lokaler har uppdaterats vilket är en förbättring men att det i vissa föreläsningssalar finns problem med tekniken. Det kvarstår svårigheter gällande lokaler i form av brist på grupprum och datasalar samt lokaler anpassade med tillfredsställande kvalitet särskilt avseende projekt och undervisning i program för Grafik och Ljud/Musik. Studenter beskriver att de lägger mycket tid på att leta grupprum, tid som annars hade kunnat användas till studier.