

## Programevaluering av bachelorprogrammet i Medie- og interaksjonsdesign, 2021



*The then Minister of Research and Higher Education Henrik Asheim (H) tests an AR application during a visit in 2017. Master student Audun Klyve Gulbrandsen explains. Photo: Ingvild Festervoll Melien.*

List of definitions and abbreviations:

CSCW	Computer-Supported Cooperative Work
ECTS	European Credit Transfer System
HCI	Human-Computer Interaction (here: used the same way as ID)
ID	Interaction Design (here used the same way as HCI)
INF	Department of Informatics at UiB, <a href="https://www.uib.no/en/ii">https://www.uib.no/en/ii</a>
INF	Prefix of a course offered by the Department of Informatics
INFO	Prefix of a course offered by InfoMedia
InfoMedia	Department of Information Science and Media at UiB, <a href="https://www.uib.no/infomedia">https://www.uib.no/infomedia</a>
KMD	Faculty of Fine Art, Music and Design at UiB
MCB	Media City Bergen, <a href="https://mediacitybergen.no">https://mediacitybergen.no</a>
NKR	Nasjonalt kvalifikasjonsrammeverk <a href="https://www.nokut.no/norsk-utdanning/nasjonalt-kvalifikasjonsrammeverk-for-livslang-laring/">https://www.nokut.no/norsk-utdanning/nasjonalt-kvalifikasjonsrammeverk-for-livslang-laring/</a>
PSY	Faculty of Psychology at UiB, <a href="https://www.uib.no/en/psyfa">https://www.uib.no/en/psyfa</a>
t.b.d.	to be defined
UiB	University of Bergen, <a href="https://www.uib.no">https://www.uib.no</a>

## Introduction

The bachelor and master's program in Media and Interaction Design was established in 2017 on the basis of a previous bachelor program called New Media. The new program has thrived at UiB's Media City Bergen campus, and the milieu of lecturers, technical instructors and students has achieved and benefited from notable successes. To maintain this momentum the program requires further resourcing to allow for additional teaching staff, more dedicated teaching and other spaces (including lab spaces), and the addition of student course counsellors. To ensure the highest standards of a research-based program, professors strictly need to be involved in PhD-supervision. In turn, these PhD-students will provide teaching resources to the program. Educational budgets should provide funding for some of these PhD-students, much like in the German model. If this can be secured, the program has the capacity and knowledge base to provide a wider range and depth of course options that could in some cases be extended to other faculties, and a better learning experience for the students. Throughout this paper, the proposed action points outline the opportunities presented and our program's contributions towards achieving this in further detail.

Three hallmarks (1-3) of excellence in educational achievement highlight the program's combination of research-based interaction-design instruction and trans-disciplinary collaboration with companies in the media sector, media technology sector, and interaction design sector.

**Hallmark 1:** The program has fostered a national reputation for innovation pedagogy; an approach to teaching that cultivates work life relevance in line with the recent [Government white paper](#) about work life relevance in higher education. HK-dir (previously DIKU) granted five million NOK for explorations of student active learning to the project "[TekLab. Innovation pedagogy for media education](#)" under the leadership of Professor Lars Nyre. The project runs from 2021 to 2023, and its resources allow us to organize our pedagogical efforts to explore more advanced theoretical underpinnings, and to collect empirical data about responses to our teaching methods among students, companies and teaching staff. The TekLab project is an offspring of the NFR SAMANSVAR project [Vismedia](#); which ran from 2016 to 2021.

**Hallmark 2:** The program is a hotspot for student entrepreneurship, stimulating several successful start-ups among ambitious students. A group of four graduates from the MIX program were granted one million NOK from NFR's StudENT in 2019 to their start-up company [Spello](#), that focuses on learning in AR and VR. Four students in the bachelor course MIX250 developed a prototype for a news tip application [Tipps](#) along with the internship company Future Solutions. This was launched as a commercial app in 2020 and is currently used by four local newspapers in Western Norway. A master's student created a prototype of a mobile app [Diem](#) to help people with Downs Syndrome to manage their time better, and he received 100.000 NOK in development funds from UiB Idé in 2021.

**Hallmark 3:** The program is situated in a successful research environment. The MIX program draws strength from two successful research and development grants: In 2020 the Infomedia Department was granted a multimillion grant for [Media Futures](#); a Center for Research-driven Excellence that will run for eight years and involved industry collaborators NRK, TV 2, Vizrt, Vimond and more. Professor Morten Fjeld is a work package leader for interaction design in Media Futures. In 2021 the Infomedia Department, in cooperation with several departments and centers at the University of Bergen, and under the leadership of Prof. Fjeld, was granted 3.5 million NOK for the project [Enabling equipment for research excellence in Human-Computer Interaction \(HCI\)](#).

Through educational achievement highlighted by these three hallmarks, the bachelor and master's program in Media and Interaction Design produce a unique environment of research and development opportunities.

## State-of-the-art background addressing the quality of interaction design university-level education

Some recently published papers offer insights to ways to raise and maintain the quality of interaction design education at a university level. These include Wilcox et al. (2019): Design in the HCI Classroom: Setting a Research Agenda, Oleson et al. (2020). Computing Students' Learning Difficulties in HCI Education, and Meyer and Norman (2020): Changing Design Education for the 21st Century. These and related publications will help us align our program with the most recent educational insights.

## Krav til studietilbudet i UiBs system for kvalitetssikring av utdanningene Opptakskrav og opptakstall

The bachelor programme in Media and Interaction Design has 35 study places, amounting to 105 students at any given time. It was launched in 2017, coinciding with the opening of Media City Bergen and the University of Bergen's study offerings there.

### Søking og opptak

Studieprogram	Årstall	Termin	Studieplasser	1.prioritet	1. pri søker per studieplass	Fått tilbud	Svart ja	Registrert	Andel registrert av tilbud
BASV-MIX Bachelorprogram i m..	2017	HØST	25	140	5.6	59	39	35	59.3%
	2018	HØST	35	126	3.6	63	40	37	58.7%
	2019	HØST	35	141	4.0	63	43	40	63.5%
	2020	HØST	35	131	3.7	68	36	35	51.5%
	2021	HØST	35	105	3.0	65	41	34	52.3%

As the table above shows, the programme has experienced some fluctuation in the number of applicants, with a noticeable drop in the first-priority applicants in 2021. The reasons for this are not immediately apparent, but could perhaps be attributed to a steadying out after the initial novelty of the offering in the first years. Overall, however, we are pleased with the number and quality of students accepting their offers of study in the programme. Acceptances increased in 2021, even though both the overall applications and number of offers given were lower than in the previous years. All places offered for enrolment have several applicants, and each course is therefore easily filled to capacity.

### Action point:

Making the programme known to a wider range of applicants would further enhance the quality of the programme. A certain, but smaller, number of applicants from other European countries is worth exploring towards achieving this. Applicants from other European countries can still be combined with Norwegian as the educational language. In fact, applicants from a large part of Europe (Nordics, Germany, Austria, Switzerland, Benelux can, with some initial effort, take part using Norwegian (but potentially requiring English for written reports). Since the media industry operates mainly in Norway, it is critical that the whole study is carried out in the Norwegian language.

## Poenggrense

Studieprogram	Årstall	Termin	Registrert			Kvote		Min. Poenggrense	
			1gangsvitne..	Ordkvote	Ukjent	1gangsvitne..	Ordkvote		
BASV-MIX Bachelorprogram i medie- og interaksjonsdesign	2017	HØST	19	16	0	44.80	50.00		
	2018	HØST	20	17	0	45.00	51.30		
	2019	HØST	18	22	0	46.90	52.10		
	2020	HØST	23	12	0	47.80	54.00		
	2021	HØST	15	19	0	47.70	53.80		

The grade point average for first time diploma applicants has increased from 44.80 in the 2017 enrolment, to 47.70 in 2021, while a similar increase can be detected for the overall quota: from 50.00 in 2017 to 53.80 in 2021. Both can be said to be very positive developments for the programme.

## Gjennomføring, frafall og kandidatproduksjon

### Gjennomstrømming

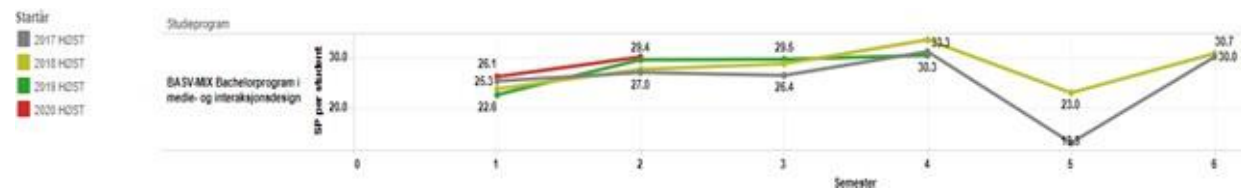
Startår	Studieprogram		Grand T.	Semesternummer					
				1	2	3	4	5	6
2017 HØST	BASV-MIX Bachelorprogram i medie- og interaksjonsdesign	Aktive	35	35	33	25	24	20	24
		Akkumulerte Kvalifikasjoner	23	0	0	0	0	0	23
		Andel_kvalifikasjoner	65.71%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	65.71%
2018 HØST	BASV-MIX Bachelorprogram i medie- og interaksjonsdesign	Aktive	37	37	35	30	30	30	30
		Akkumulerte Kvalifikasjoner	29	0	0	0	0	0	29
		Andel_kvalifikasjoner	78.38%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	78.38%
2019 HØST	BASV-MIX Bachelorprogram i medie- og interaksjonsdesign	Aktive	40	40	36	32	31	28	
		Akkumulerte Kvalifikasjoner	0	0	0	0	0	0	0
		Andel_kvalifikasjoner	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	
2020 HØST	BASV-MIX Bachelorprogram i medie- og interaksjonsdesign	Aktive	35	35	32	29			
		Akkumulerte Kvalifikasjoner	0	0	0	0	0	0	0
		Andel_kvalifikasjoner	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%			
2021 HØST	BASV-MIX Bachelorprogram i medie- og interaksjonsdesign	Aktive	34	34					
		Akkumulerte Kvalifikasjoner	0	0	0	0	0	0	0
		Andel_kvalifikasjoner	0.00%	0.00%					

This table above shows the number of active students in each class starting in 2017 to the most recent class starting in the fall semester of 2021. The numbers clearly show that the drop-out rate is low. Even though there is a slight decrease in the number of active students after the first two semesters, this is considerably lower for the BASV-MIX programme than most comparable offerings at UiB.

Current resources for student counselling are allocated in an effective way to ensure that each student gets sufficient support to plan and carry out his/her studies as well as possible. With more funding, additional opportunities to further improve student wellbeing and success have been identified.

While it is too early in the programme's lifespan to be conclusive when evaluating the completion rate, we can still say that for the two classes scheduled to be finished by the writing of this report (commencing in 2017 and 2018) the percentage of accumulated qualifications is very high. For the 2017 class the completion rate after normed time (six semesters) was 65.71%, while the same number for the 2018 class was a highly gratifying 78.38%. Both numbers are much higher than the average for the other bachelor programmes at the Faculty of Social Sciences at UiB in the same time period, which stands at 45.7%.

The average credit production per student, per semester can be seen below. For both classes, who at the time of writing, have reached the fifth semester, there is a drop in production from the norm. This semester is set aside for 30 credits worth of elective courses, which could help explain this anomaly.



### Vurdering av læringsmiljø

The program is based on a pedagogy with active student involvement. Research has shown that this kind of pedagogy ensures that students gain a strong ownership of their projects by developing their own projects, working with authentic issues, and having close follow-up by course teachers (Stafseng and Barland, 2021). This not only creates a good study atmosphere in the class, but also helps students gain a feeling of ownership and mastery. In this pedagogic setup, students are *seen* by the teachers, and this has proven to prevent dropouts. Therefore, instead of overbooking courses to ensure that the study places are filled throughout the course of study, close follow-up by teachers keeps dropout rates low. It is essential to point out that this pedagogic approach is resource-intensive, requiring smaller groups and close follow-up.

The study environment is quite dependent on “class feeling” (Norwegian: *kull*), that is, camaraderie and cooperation among classes of students who start out their BSc-studies together. However, smaller classes require proportionally more teaching resources. If courses take in students from other programs, their running can become more cost-effective and bring about new benefits, not only in net income but in enhanced course quality. However, independent of economic parameters, we acknowledge that this may in the interim negatively affect the “class feeling” among the students. Further, expanded class sizes have physical resourcing implications.

The physical environment is critical to creating a good learning environment. The editorial room (Redaksjonsrommet) is suitable for many of the program activities, but the other rooms are too small for groups of over 30 (which is often needed in this program). If the number of enrolled students should be raised, there will be a clear need for bigger rooms; or the way of organizing workshops will require significantly more manpower. In cleartext, if the number of enrolled students is increased, even by a few, the rooms must become more flexible OR teaching can no longer be based on workshops and other well-established forms of teaching where students are actively taking part. If we increase the number of students, then we must either get larger flexible rooms or move away from workshops and other established student-active forms of learning.

Finally, to help compensate for the risk to *kull* afforded by greater class numbers, opportunities and places for students to interact socially need to be increased. There could be existing underused locations such as unused basement rooms offered for student’s clubs and student unions directly related to all three programs offered at MCB. The study environment would benefit from offering these for social spaces for students of all the three programs offered within the MCB area; and bring students into new and fruitful relationships which are otherwise hard to establish today.

For students to be able to work into the evening, healthy warm food is key. Keeping some of the canteens at MCB open into the evening already enables students to work longer hours on weekdays. This could potentially be extended to weekends and when there are submission deadlines and exams. It is known that other programs at UiB, e.g., architecture and design at KMD, also expect such long hours from their students.



Several evaluations by students also point to potential points of improvements. These reports, attached below, count as an integral part of this report.

Action points:

- a) consider which of our courses would be suitable for other programs (e.g., PSY, Informatik, and KDM), and offer free spots to students from those programs.
- b) consider if a few core courses should be kept only for our class, in order to ensure the «kull» experience.
- c) revise the physical location situation at MCB and ensure that it meets the needs of teachers and students.
- d) identify physical locations for student clubs and student unions directly related to this program.
- e) expand the hours of some canteens to be able to provide healthy warm food in the MCB area, so that students can work longer hours.

## Krav til studietilbudet i Studietilsynsforskriften

### System for kvalitetssikring

*§ 4-1 Krav til det systematiske kvalitetsarbeidet (3): Institusjonen skal ha ordninger for systematisk å kontrollere at alle studietilbud tilfredstiller kravene i forskrift om kvalitetssikring og kvalitetsutvikling i høyere utdanning og fagskoleutdanning § 3-1 til § 3-4 og kapittel 2 i denne forskrift.*

### *Kvalitetssikring*

Gunnar Liestøl, Professor at the University of Oslo, has served as the external reviewer for the program from 2017. His period is now over, and the programme board is at the time of writing in the process of recruiting a new external reviewer.

BASV-MIX complies with the system for quality assurance in education at UiB, which mandates that at least 1/3 of all courses taught in any given semester are fully evaluated by both students and program staff. In all other MIX courses, the program staff deliver a self-assessment of their course at the end of each semester, coordinated by the administrative Head of Studies at the Department. The program also contributes to the general report on quality in studies for the whole Department each year.

Going forward, placing requirements on a deep understanding of mathematics would help make the MIX program into a more classical HCI program. It would also allow the integration of more quantitative courses. Such courses would include empirical methods (taught by PSY at UiB), information visualizations (taught by INF, Visualization group, UiB), and design elements of interaction design (taught by KMD at UiB).

Action points:

Continuing talks with PSY, INF, and KMD about teaching collaboration in terms of smaller modules (e.g., 5 ECTS). This might require all departments involved to offer smaller versions of larger courses (e.g., 5 ECTS versions of courses typically giving 10 or 20 ECTS). We accept that this will require additional administrative resourcing, but aim to minimize the added administrative overhead as much as possible.

### *Studentinvolvering*

Student active learning is crucial to the program offering. The TekLab project supports the development of new technology among our students in Media City Bergen. Students must create and take charge of prototype projects that have a risk of not being mastered and completed. They must present their prototypes before a live audience, and thereby take responsibility for them in public settings. Students

always work in groups and must learn to collaborate for optimal results (Kettunen et al, 2013). This student active approach enables them to establish new contacts with companies and various user groups, and also provides opportunities to present prototypes in appropriate national and international forums. Students have presented prototypes at (among others) Nordiske mediedager, Future Week in Media City, and the IBC industry fair in Amsterdam. Secondly, through Fagutvalget Infomedia, which is the students' own organization, representatives for the programme board and contact persons from each class (kull) are selected each semester. In the programme board, one student from the bachelor program and one from the master program are present at the meetings. Their involvement is crucial in developing the program and its courses further, and in the programme board meetings they can speak their minds as well as contribute items brought from the student body. Finally, international experience from universities well known by UiB teachers has shown that a model with representatives from each course can be highly constructive. In short, Chalmers has established a best-practice model for student representation at both course and program level (ref: Student representatives, 2021).

Action point:

A model from other Scandinavian universities that can help to further raise student involvement is to have student representatives for each course. This has been tried in a few courses lately (INFO courses) and works well. A culture of representatives for all the courses would be ideal. Morten Fjeld can explain the details.

The programme board continuously revises and updates the program. Student perspectives are voiced by students represented in the programme board. A range of changes in the courses (e.g., which courses are given and when) are in process. Some of these revisions and changes can be done thanks to improvement potentials pointed out by students. The integration of student perspective is both a written and spoken process. While this document represents a written process, the spoken process (e.g., informal discussions between teachers and students) also plays a significant role which can only be pointed to (but not documented) in this report.

## Studieplan

*§ 2-1 Forutsetninger for akkreditering (2): Informasjon om studietilbudet skal være korrekt, vise studiets innhold, oppbygging og progresjon samt muligheter for studentutveksling.*

Se vedlegg for komplett studieplan.

Based on «programsensor rapport for studieåret 2020»: According to the students, the relevance of and integration between INFO topics and MIX topics could be better. Students report it difficult to understand the importance of the base course in programming (INFO132).

It is a challenge that the INFO and MIX courses have somewhat different pedagogies, and that the students are supported in different ways by the study consultants of INFO and MIX. At MIX there is a culture of being flexible with the possibility of postponing deadlines for compulsory work and absence requirements, whereas the study consultants at INFO are much stricter. The resulting uncertainty could be resolved by agreeing on a standard approach, and by allocating resources to a dedicated MIX administrator.

Action points:

a) At the beginning of the BSc-program, students should be given a better explanation of the meaning and importance of each course, and a better explanation of how the INFO and MIX courses relate to each other. According to the students, teachers from INFO and MIX should have a clearer common understanding of how their courses fit into the program. However, from a teacher perspective, students need to learn to deal with conflicting or multi sourced information and backgrounds. The gap between what new entrant students



expect (school-style education) and what a university is intended to be (research-oriented, intellectually challenging environment presenting demanding problems and situations) is an ongoing issue that needs to be addressed. At present, the separate calendar system and the calendar within MittUIB do not work well together. This is a problem acknowledged both by students and teachers. It seems that the software solutions (calendar and MittUIB) are not integrated, and rectification of this weakness is dearly needed.

b) The language of the course must be clarified from early on, and the students who enrol in a course must master the language of the course (N or E).

## Nivå på læringsutbyttet

§ 2-2 Krav til studietilbudet (1): Læringsutbyttet for studietilbudet skal beskrives i samsvar med Nasjonalt kvalifikasjonsrammeverk for livslang læring, og studietilbudet skal ha et dekkende navn.

### Nasjonalt kvalifikasjonsrammeverk

A candidate who has completed his or her qualification should have the learning outcomes listed below defined in terms of knowledge, skills and general competence. Teachers relate to given learning outcomes with varying freedom of interpretation. Teachers new to a course that has been given for several years may find it hard to keep the course on the same track as the preceding years. In general, we expect new teachers to be in the department for sufficient time to become fully acquainted with its courses and the program before introducing modifications, so that course and program alignment and goals remain intact and course integration isn't risked.

### Knowledge

The candidate ... (fulfillment percentages are based on estimation by author)

... has broad knowledge of important topics, theories, issues, processes, tools and methods within the academic field	75% fulfillment  Action points: Improved integration of academic and industrial software tools
... is familiar with research and development work in the field	65% fulfillment  Action points: Students should be informed when entering the program that the program has both a practical side and a research-oriented one. This would adjust expectations.
... can update his/her knowledge in the field	80% fulfillment  Action points: t.b.d.
... has knowledge of the history, traditions, distinctive character and place in society of the academic field	90% fulfillment  Action points: t.b.d.

### Skills

The candidate ... (fulfillment percentages are based on estimation by author)

... can apply academic knowledge and relevant results of research and development work to practical and theoretical problems and make well founded choices	65% fulfillment  Action points: can deepen skill on turning knowledge presented in recent research papers into components/knowledge with relevance for their projects
--	---

... can reflect upon his/her own academic practice and adjust it under supervision	70% fulfillment Action points: more intensive use of research literature
... can find, evaluate and refer to information and scholarly subject matter and present it in a manner that sheds light on the problem	80% fulfillment Action points: t.b.d.
... has mastered relevant scholarly tools, techniques and forms of communication	75% fulfillment Action points: introduction to and training on more digital tools

## General competence

The candidate ... (fulfillment percentages are based on estimation by author)

... has insight into relevant academic and professional ethical issues	70% fulfillment Action points: t.b.d.
... can plan and carry out varied assignments and projects over time, alone or as part of a group, and in accordance with ethical requirements and principles	80% fulfillment Action points: t.b.d.
... can communicate important academic subject matters such as theories, problems and solutions, both in writing and orally, as well as through other relevant forms of communication	85% fulfillment Action points: presentation of own and related works can be intensified
... can exchange opinions and experiences with others with a background in the field, thereby contributing to the development of good practice	75% fulfillment Action points: t.b.d.
... is familiar with new thinking and innovation processes	65% fulfillment Action points: innovation in the areas of IT and media/interaction design can be intensified

## Nivå på læringsutbyttet

§ 2-2 Krav til studietilbudet (1): Læringsutbyttet for studietilbudet skal beskrives i samsvar med Nasjonalt kvalifikasjonsrammeverk for livslang læring, og studietilbudet skal ha et dekkende navn.

## Nasjonalt kvalifikasjonsrammeverk

The level of the learning outcome is in accordance with and at the correct level in compared to Nasjonalt Kvalitetsrammeverk (NKR). The only difference is that the description of the learning outcome on BASV-MIX is more detailed than in NKR. This is especially true of Skills. Here is the comparison:

## Kunnskap

### NKR:

### Kandidaten...

- har bred kunnskap om sentrale temaer, teorier, problemstillinger, prosesser, verktøy og metoder innenfor fagområdet
- kjenner til forsknings- og utviklingsarbeid innenfor fagområdet
- kan oppdatere sin kunnskap innenfor fagområdet
- har kunnskap om fagområdets historie, tradisjoner, egenart og plass i samfunnet

## **BASV-MIX**

### **Kandidaten**

- har brei kunnskap om sentrale tema, problemstillingar, verktøy og metodar innan interaksjonsdesign og mediebruk.
- kan bruke omgrep og metodar for interaksjonsdesign som inkluderer en forståing av menneskje og miljø, inklusiv emnar og omgrep innan grafisk design, interaksjonsdesign, designteori, brukaroppleving, prosjektplanlegging, programmering og datahandsaming.
- har kunnskap om historia og tradisjonar innan interaksjonsdesign og mediebruksforskning, og fagfeltets plass i samfunnet.
- har kunnskap om marknadsmessige, juridiske og etiske aspekt ved produksjon av interaktive media.

### **Ferdigheter**

#### **NKR:**

##### **Kandidaten...**

- kan anvende faglig kunnskap og relevante resultater fra forsknings- og utviklingsarbeid på praktiske og teoretiske problemstillinger og treffe begrunnede valg
- kan reflektere over egen faglig utøvelse og justere denne under veiledning
- kan finne, vurdere og henvise til informasjon og fagstoff og framstille dette slik at det belyser en problemstilling
- kan beherske relevante faglige verktøy, teknikker og uttrykksformer

## **BASV-MIX**

### **Kandidaten**

- kan analysere interaksjonsdesign som del av ein kommunikativ prosess, og forklare korleis design kan påvirke interaksjon og oppleving av interaktive digitale produkt, miljø, system og tenester, med særleg fokus på medieproduksjon og mediebruk.
- forstår og kan foreslå løysingar på utfordringane knytt til design og samhandling med interaktivt medieinnhald.
- kan planlegge og utvikle brukarorienterte interaktive system, herunder mediesystem med tilhøyrande innhald, og nytte teknikkar for testing og prototyping i alle fasar av designprosessen, inklusiv metodar for brukartesting og brukarsentrert design.
- kan nytte ulike publiseringsplattformer og evaluere deira grenser og moglegheiter.
- kan nytte verktøy for bruk innan medieproduksjon.
- kan utføre usabilitytesting og brukartestar, interaksjonsdesign og grafisk design, og nytte skriptprogrammering for web, mobile plattformer, og spel.
- kan utføre spesialiserte oppgåver innan eitt av områda interaksjonsdesign, brukartesting, innhaldsproduksjon eller front-end-programmering.
- kan med bakgrunn i akademisk tenkemåte evaluere designforslag og reflektere kritisk over eigen og andre sin designpraksis.

## **Generell kompetanse**

#### **NKR:**

##### **Kandidaten...**

- har innsikt i relevante fag- og yrkesetiske problemstillinger
- kan planlegge og gjennomføre varierte arbeidsoppgaver og prosjekter som strekker seg over tid, alene og som deltaker i en gruppe, og i tråd med etiske krav og retningslinjer

- kan formidle sentralt fagstoff som teorier, problemstillinger og løsninger både skriftlig, muntlig og gjennom andre relevante uttrykksformer kan utveksle synspunkter og erfaringer med andre med bakgrunn innenfor fagområdet og gjennom dette bidra til utvikling av god praksis
- kjenner til nytenking og innovasjonsprosesser

#### BASV-MIX Kandidaten

- har innsikt i relevante fag- og yrkesetiske problemstillinger
- kan planlegge og utvikle eit komplett interaksjonssystem i samarbeid med andre i tråd med etiske krav og retningslinjer.
- kan formidle sentralt fagstoff som teoriar, problemstillinger og løysingar innan interaksjonsdesign både skriftleg, munnleg og gjennom eigen designpraksis.
- kan drøfte og utveksle synspunkt med fagfellar kva konsekvensar designval har for mediebruk, medieproduksjon og utforminga av medieinnhald.
- kan arbeide sjølvstendig med design av interaksjonssystem, men òg i kreative team med personar med annan spesialisering.
- kjenner til forskings- og utviklings- og innovasjonsarbeid innan interaksjonsdesign, og kan oppdatere sin kunnskap innan feltet.

#### Navn

The name of the program could potentially be “Human-Computer Interaction”, which is a more established term in the design and technology sector than “Media and Interaction Design”. However, the program also produces a large number of recruits to the media and media technology sectors, partly due to its physical location within Media City Bergen's media companies. The term “Media” resonates well with the growing Norwegian and international job market, so changing the name should only be considered with great care. **It is not recommended to change the name of the program.**

#### Læringsutbytte og infrastruktur

§ 2-2 Krav til studietilbudet (4): Studietilbudets innhold, oppbygging og infrastruktur skal være tilpasset læringsutbyttet for studietilbudet.

#### Innhold og oppbygging

Learning aims:

<b>Kunnskaper, ferdigheter og generell kompetanse:</b>	<b>Courses fulfilling these learning aims:</b>
«ulike omgrep knytt til interaksjonsdesign, prosjektplanlegging, programmering og datahandsaming.»	MIX114 Webutvikling 20 MIX203 Design for medieproduksjon 20

«interaksjonsdesign som en del av ein kommunikatív prosess og forklare korleis design kan påverke interaksjon og opplevinga av produktet.»	INFO263 Interaksjonsdesign og prototyping 10 MIX202 Design for mediebruk 30 MIX250 BSc-thesis medie- og interaksjonsdesign 30
«planlegging og utvikling av mediesystem og innhald, prototyping og design, samt utvikling av metodar for å brukarteste systema.»	INFO125 Datahandtering 10 INFO132 Innføring i programmering 10

### Infrastruktur

In November 2021, the University of Bergen granted an infrastructure proposal called “UiB – Forskningsinfrastruktur 2022: Enabling equipment for research excellence in Human-Computer Interaction (HCI)”. While this infrastructure will mainly serve researchers (PhD-students, Postdocs, and faculty members), the same infrastructure will surely enable the very same researchers, in their roles as teachers, to offer courses and projects including relevant hands-on experiences. Examples of infrastructure and how it can become part of educational activity at BSc-level (course overview offered at: <https://www.uib.no/studier/BASV-MIX/tabell>)

<b>Emnekode Emnetittel SP</b>	<b>Equipment w./potential for this course</b>
INFO125 Datahandtering 10	Central computer servers
INFO132 Innføring i programmering 10	Display devices, eye-tracking equipment
INFO263 Interaksjonsdesign og prototyping 10	Display devices, eye-tracking equipment
MIX100 Examen facultatum - Introduction in media and interaction design 10	Tools for prototyping
MIX114 Webutvikling 20	Display devices, eye-tracking equipment
MIX202 Design for mediebruk 30	AR and VR head-mounted displays
MIX203 Design for medieproduksjon 20	AR and VR head-mounted displays
MIX250 BSc-thesismedie- og interaksjonsdesign 30	Mostly all the equipment available

5 SP modules planned with PSY, INF, and KMD:

<b>Emnekode Emnetittel SP</b>	<b>Equipment w./potential for this course</b>
PSYxxx Introduction to empirical methods 5	Eye-tracking equipment, cameras
INFxxx Introduction to visualization 5	Display devices, eye-tracking equipment
KMDxxx Introduction to industrial design 5	Laser cutter, 3D printer, electronics



## Undervisnings- og vurderingsformer

*§ 2-2 Krav til studietilbudet (5): Undervisnings-, lærings- og vurderingsformer skal være tilpasset læringsudbyttet for studietilbudet. Det skal lægges til rette for at studenten kan ta en aktiv rolle i læringsprosessen.*

Teaching: Teaching is mainly “student-active” and “problem-oriented”. Innovation pedagogy is a key word. The TekLab innovation pedagogy project introduced above allows us to address a serious problem for both industry and academia with problem-oriented student involvement. Industry and academia are subject to a permanent state of disruption and change in the technologies and practices for production and reception (Christensen 1997; McQuivey 2013). Traditional pedagogy and best practice based on established expertise cannot readily solve the problem. Our program has three dedicated courses that involve the students in experimental explorations of the innovation pedagogy approach where students are positioned as self-confident, creative and collaborative. Two bachelor courses; MIX 202 Design for media use, MIX 250 Bachelor thesis in media and interaction design, and one master course MIX 301: Media Technology, Theory and Development, involve the students in learning objectives where they must deal with uncertainties typical in the industry where they will work (Kettunen et al, 2013). Innovation pedagogy is concerned with exposing students to a strong sense of uncertainty in a planned way. «It is about helping the students to learn how to live with permanent uncertainty in a fragile world full of paradoxes that can't be solved. They must be taught to believe in themselves, to have self-confidence, and to be able to motivate themselves» (Darsø 2019).

While exploring new pedagogical methods, the Media and Interaction Design program nevertheless retains a strong focus on traditional pedagogy for crucial skills in graphic design, program development, prototyping methods, interaction design, and theoretical perspectives relevant in the field. While innovation pedagogy is a fruitful approach, it can only be an addition to the solid research-based foundation. Teaching is largely organized around workshops, which include short lectures in collaboration with student activities such as group work, fieldwork, user surveys, prototype development and presentations.

### Evaluation:

The new requirement for two external examiners on all exams raises several challenges, especially with the partial exams on MIX114, MIX202 and MIX203. For these courses, the form of the exam should be modified to redefine two of today's exams into mandatory work, thereby reducing the need for exams to one for each of these courses. The form of exams seems to be communicated well but could be made even clearer and come earlier during the respective term. According to the «programsensor rapport for studieåret 2020» it generally seems that grades are given too generously and are set too high, especially at MIX202 and MIX250, but with the notable exception of some courses (e.g., MIX100). These courses have external sensors and follow regular procedures for grading, and largely the reason for high grades is that sensors are impressed with the output. The student groups work for up to six months in 30 study point efforts with support from up to four teachers and from company representatives.

### Action point:

The culture of grading should nevertheless be revised and aligned with other BSc-programs, in particular other INFO BSc-programs.

## Faglig innhold

*§ 2-2 Krav til studietilbudet (2): Studietilbudet skal være faglig oppdatert og ha tydelig relevans for videre studier og/eller arbeidsliv.*

Dersom mastergradsstudier:

*Krav til akkreditering i Forskrift om kvalitetssikring og kvalitetsutvikling i høyere utdanning og fagskoleutdanning § 3-2. Akkreditering av mastergradsstudier*

*(1) Mastergradsstudiet skal være definert og avgrenset og ha tilstrekkelig faglig bredde.*

The MIX program places great weight on learning outcomes that can position the students for good jobs and meaningful work. It is an overarching goal for universities to engage students in sustainable innovation and entrepreneurship in ways that are relevant to their future work life (Stortinget 2021). In the Norwegian university sector, innovation now has the same formal status as teaching, research and dissemination, and great emphasis is placed on stimulating this fourth mandate. Our program assumes that students are well suited to contribute to innovation in emerging technologies and practices. The program presupposes that the young people will take the lead in exploring what are the most valuable media solutions for Norwegian society in future, and thus help shape their own future working life.

### *Faglig oppdatert studietilbud*

The program was developed in dialogue with industry (i.e., after conversations with media and technology companies about their future needs). In addition, we have ongoing contact with these industries and make sure to connect the students on current projects on both MIX202 and MIX250 with them. Through fieldwork in MIX203, the students get to visit companies over time, which also helps to calibrate the education and the students' expectations in relation to working life. Our practice teachers are people who currently work in the industry and who contribute their experiences into the education.

**Veiledning:** Beskriv kort hvordan fagmiljøet arbeider for å sikre at programmet er relevant i forhold til kunnskapsutviklingen innen fagområdet og i arbeids- og samfunnsliv. Er det foretatt endringer i programmet som følge av endringer i kunnskapsutviklingen og/eller i arbeids- og samfunnsliv? *Relevans*

The type of experience our students get through this program is attractive for the market!

In 2021 for example, in the middle of the pandemic, the companies where students interned during their final bachelor semester during the MIX250 course rated their satisfaction with the internship 9.4 out of 10. The next quotes from the companies illustrate well this rating:

I really liked how the students owned the process and got real users to do the user test and interviews - **Kine Renée Gregersen (Produktsjef PR & IR at NTB)**

I've participated in a Design Sprint workshop series led by students from the University of Bergen and was very impressed by the students' facilitation skills and the engaging framework they used. – **Ketil Moland Olsen (VP Product Management, Vimond Media Solutions)**

I really appreciated how the students brought a different perspective to existing problems and a solid UX competence. – **Kristin Vatland (Director of Innovation Management at Nagra)**

These testimonials and ratings reflect the excellent program-market-fit of the MIX program, and are a direct result of the collective effort that academic and industry teachers have put in the program's continuous development, for example quickly adapting teaching content and approach transitioning to digital teaching without any loss of quality throughout the pandemic!

Our students typically end up working as UX-designers (user experience designers) or interaction designers for IT companies. Some even start as consultants, front end developers or advisors and have excellent career prospects!

Testimonial: Janniche Øyen, a recruiter and service designer in the design bureau [Sans](#), has employed five students from the MIX program over period of three years. She goes on record stating that she has very good experience with their skillsets and work ethics. Sans has systematically recruited our students due to this very good experience.

When we welcome the new students in their first week, we arrange a "fagdag" where we talk about the subjects that they will attend in their three years with us, as well as host visits from alumni students who have gone directly from a bachelor's degree into work. This was a success in 2021, and the students had many questions for the alumni. Fagutvalget Infomedia also sporadically arrange evenings with company presentations and mingling.

We have two periods of internships at media and IT companies (see attachment for list of companies).

## Arbeidsomfang

*§ 2-2 Krav til studietilbudet (3): Studietilbudets samlede arbeidsomfang skal være på 1500–1800 timer per år for heltidsstudier.*

Studiebarometeret indicates that students work 27 (2018, n=8), 31 (2019, n=14), and 23 (2020, n=14) hours weekly. Counting 45 study weeks per year, this adds up to 1215 (2018, n=8), 1395 (2019, n=14), and 1035 (2020, n=14) hours per year. However, "Studietilbudets samlede arbeidsomfang skal være på 1500–1800 timer per år for heltidsstudier.». This means that the study time invested per student is only 81% of the minimum recommended study time (1500 hours per year) and 68% of the higher recommended study time (1800 hours per year). This indicates a problem in time invested per student, which needs to be addressed.

Based on «programsensor rapport for studieåret 2020: there are no comments here about workload for students.

## Kobling til forskning

*§ 2-2 Krav til studietilbudet (6): Studietilbudet skal ha relevant kobling til forskning og/eller kunstnerisk utviklingsarbeid og faglig utviklingsarbeid.*

As stated in the introduction, the program is situated in a successful research milieu. The MIX program draws strength from the [Media Futures](#) Center for Research-driven Excellence that has run for eight years. Professor Morten Fjeld is a work package leader for interaction design in Media Futures. The MIX program

also benefits from a recent 3.5 million NOK grant for [Enabling equipment for research excellence in Human-Computer Interaction \(HCI\)](#). These successes create an exciting environment of research and development opportunities for bachelor and master's students. Students who aspire to a PhD have very good conditions and can align with expertise in all the fields represented by Work Packages in the Media Futures project.

Education should be research-based, which can be measured in several ways. One is to look at a few indicators of research:

# Full-time professors who are active in research:	5
# PhD-students who are also engaged in education:	4
# PostDocs who are engaged in research:	0
# Adjunct professors (20% employment) who teach:	0
# 20% teachers from industry ("praksislærere"):	3
# 40% teachers from industry ("praksislærere"):	1
# "Praksislærere" who also perform research:	0

## Internasjonalisering

*§ 2-2 Krav til studietilbudet (7): Studietilbudet skal ha ordninger for internasjonalisering som er tilpasset studietilbudets nivå, omfang og egenart.*

*§ 2-2 Krav til studietilbudet (8): Studietilbud som fører fram til en grad, skal ha ordninger for internasjonal studentutveksling. Innholdet i utvekslingen skal være faglig relevant.*

The full-time professors often have part or all their education from universities in multiple countries, which lays a good basis for internationalization. From the experience of most teachers, the interest among foreign students to come to North-European universities is significant. However, the interest from Norwegian students who start their studies in Norway to carry out parts of their studies in a foreign country is not impressive. It is possible that the major problem in getting internationalization working is to stimulate UiB students to carry out one or two terms at a foreign university.

While the number of degree students carrying out their full studies abroad has traditionally been high (Bekkengen et al., 2017), there is no guarantee that Norwegian students are ready to leave their context in Bergen to spend 6 or 12 months in Los Angeles, Beijing, or Tokyo. Looking more specifically at where Norwegian students spend one or more terms abroad (Statista, 2020), the top-ranked countries are the UK and Denmark. These are also countries that have a high level in Media and Interaction Design. Other relevant countries on the list are USA, the Netherlands, and Sweden.

### Action points:

Through European or other mechanisms, students should be strongly encouraged to carry out one or two terms of their studies at a foreign institution. Host institutions could be places offering programs like the MIX program, but in a foreign context. Concrete exchange agreement agreements with selected universities have been worked on already, but the full potential is far from explored. Our two former Fulbright scholars, Derek Lackaff from Elon University and Andy Open from Florida State University, have both signaled interest in building exchange. One challenge, however, is whether we have room for incoming students on our courses, and how we can ensure that they have the right background. In addition, incoming and outgoing student exchange should be planned so that there is a maximum of contact-building among students. This would need to be sufficient to follow the flow and promote exchange with the countries already well-established. It would also represent renewal to include countries like Japan, South Korea, Hong Kong, Taiwan, and PRC.

Student exchange (outgoing and incoming):

«Du har høve til å reise på utveksling det femte semesteret som ein del av dei frie studiepoenga dine. Universitetet har mange avtaler med ulike land og universitet rundt om i verda.»

There are already links with multiple European universities that are leading in areas corresponding to our program. The same can be said for companies with relevant R&D groups. However, our program is not designed for more than one semester of exchange. This is intentional, as more than this would impact upon our aim to provide an interdisciplinary education where much of the learning takes place in dialogue with the industry. We believe that this tradeoff of industry interaction and international experience satisfies both objectives.

Action point:

Promotion of student exchange both for incoming students (who have basic command of a Nordic language) and outgoing students (who have a good command of English, French, German etc.) should be intensified. One challenge to overcome is that it can be difficult for outgoing students to get courses at the host institution credited before going to the exchange institution. As a possible solution, a small list of validated bachelors (and later: masters) programs could be established from specified prerequisites, (e.g., BSc program at NTNU, UiO, Chalmers, KTH, DTU, TU Munich etc.)

## Praksis

*§ 2-2 Krav til studietilbudet (9): For studietilbud med praksis skal det foreligge praksisavtale mellom institusjon og praksissted.*

*§2-3 Krav til fagmiljø (7): For studietilbud med obligatorisk praksis skal fagmiljøet tilknyttet studietilbudet ha relevant og oppdatert kunnskap fra praksisfeltet. Institusjonen må sikre at praksisveilederne har relevant kompetanse og erfaring fra praksisfeltet.*

The program is built around practice and practice-oriented activities. The MIX program has a strong focus on work life relevance to conform to the Government's expectation that higher education becomes more aligned to the skillsets and knowledge in the various sectors of private and public employment. Students have internships with varying degrees of independence. In the 1st year, at MIX 100 and MIX114, there is an internal practice where the students work in groups with a project relevant to working life. They also meet the industry through lectures and/or company visits. In the 2nd year, MIX203 contains fieldwork where students over time visit companies to observe work practices and then develop a prototype based on their insights. MIX 202 engages the students in a semester-long collaboration with a same-for-all company in Media City Bergen. In the 3rd year, during the final semester, student groups work one-on-one with different companies in Bergen, Stavanger, Oslo or other cities. This varied and increasingly complex company collaboration gives the students valuable work life experience during their education. Since 2011, when internship was introduced into the then New Media program, the following companies have received interns: The UiB University Library, the UiB Department of Biology, The UiB Bergen Offshore Wind Center (BOW), Scary Weather, Scout Gaming Group, The Museum Center of Hordaland, NTB, TV 2, TV 2 Play, Vimond, Nagra, NCE Media, Greensight, Amedia, M'Labs, Reaktor, Hubii, Future Solutions, Bergens Tidende, NRK, Bergensavisen, WA Works, the Norwegian Climate Foundation and Virtual Nordic.





Students present their innovation projects at a various public events arranged by TekLab in 2020 and 2021. All photos: Lars Nyre.

All practice teachers and some professor teachers have extensive hands-on experience from industries with high relevance to the program. There is a dedicated person (Thomas Vallestad Drageset) now working with practice places within companies located at MCB and in the city generally. This set-up works very well.

## Krav til fagmiljø i Studietilsynsforskriften

Studietilsynsforskriften kapittel 2. Akkreditering av studietilbud, § 2-3. Krav til fagmiljø

### Fagmiljøets størrelse

§ 2-3 Krav til fagmiljø (1): Fagmiljøet tilknyttet studietilbudet skal ha en størrelse som står i forhold til antall studenter og studiets egenart, være kompetansemessig stabilt over tid og ha en sammensetning som dekker de fag og emner som inngår i studietilbudet.

§ 2-3 Krav til fagmiljø (4): Minst 50 prosent av årsverkene tilknyttet studietilbudet skal utgjøres av ansatte i hovedstilling ved institusjonen. Av disse skal det være ansatte med førstestillingskompetanse i de sentrale delene av studietilbudet. I tillegg gjelder følgende krav til fagmiljøets kompetansenivå:

a) For studietilbud på bachelorgradnivå skal fagmiljøet tilknyttet studiet bestå av minst 20 prosent ansatte med førstestillingskompetanse.



b) For studietilbud på mastergradsnivå skal 50 prosent av fagmiljøet tilknyttet studiet bestå av ansatte med førstestillingskompetanse, hvorav minst 10 prosent med professor- eller dosentkompetanse.

c) For studietilbud på doktorgradsnivå skal fagmiljøet tilknyttet studiet bestå av ansatte med førstestillingskompetanse, hvorav minst 50 prosent med professor- eller dosentkompetanse.

*For mastergradsstudier: § 3-2 Akkreditering av mastergradsstudier i Forskrift om kvalitetssikring og kvalitetsutvikling i høyere utdanning og fagskoleutdanning*

*(2) Mastergradsstudiet skal ha et bredt og stabilt fagmiljø som består av tilstrekkelig antall ansatte med høy faglig kompetanse innenfor utdanning, forskning eller kunstnerisk utviklingsarbeid og faglig utviklingsarbeid innenfor studietilbudet. Fagmiljøet skal dekke fag og emner som studietilbudet består av. De ansatte i fagmiljøet skal ha relevant kompetanse.*

*(3) Fagmiljøet skal kunne vise til dokumenterte resultater på høyt nivå og resultater fra samarbeid med andre fagmiljøer nasjonalt og internasjonalt. Institusjonens vurderinger skal dokumenteres slik at*

Supervision takes place closely, typically in groups, throughout the semester. Both professors and practice teachers are involved in this. This typically happens as part of the workshops, but also in agreed meetings with the teacher.

Fagmiljøet is typical for the University of Bergen, with a high educational level and teachers who have wide and long experience. However, it would be desirable to have more full-time professors who are active in research (today six: Duc Tien Dang Nguyen, Truls Andre Pedersen, Lars Nyre, Frode Guribye, Kristine Jørgensen, Morten Fjeld), more PhD-students who are also engaged in education (today there are four, but going down to three in 2022), and more PostDocs who are also engaged in education (0).

### Fagmiljøets utdanningsfaglige kompetanse

*§ 2-3 Krav til fagmiljø (2): Fagmiljøet tilknyttet studietilbudet skal ha relevant utdanningsfaglig kompetanse.*

It is a requirement at UiB that everyone in permanent scientific positions (Professor + Associate Professor) must have basic university pedagogical competence two years after employment. All five professors fulfill this rule.

When it comes to practice teachers, we do not have a concrete plan for further development of their pedagogical competence, but two of them (Martins Macs and Frank Wisnes) have a one-year practical pedagogical education on top of their master's degrees.

### Faglig ledelse

*§ 2-3 Krav til fagmiljø (3): Studietilbudet skal ha en tydelig faglig ledelse med et definert ansvar for kvalitetssikring og -utvikling av studiet.*

The programme board consists of the following persons and their roles:

Morten Fjeld, leader (scientific)

Frode Guribye, member (scientific)

Lars Nyre, member (scientific)

Terje Thue, technical

Paal Wincentsen, exam consultant  
Kine de Nijs, seminar coordinator  
Joakim Haaland, studieleder, observer  
Johanne Ågotnes, studiekonsulent, secretary  
Martin Lund, student representative  
Ingfrid Daland Næss, student representative

The programme board meets two to three times per term to discuss issues with relevance to the program.

### Fagmiljøets fagspesifikke kompetanse

*§ 2-3 (5): Fagmiljøet tilknyttet studietilbudet skal drive forskning og/eller kunstnerisk utviklingsarbeid og faglig utviklingsarbeid og skal kunne vise til dokumenterte resultater med en kvalitet og et omfang som er tilfredsstillende for studietilbudets innhold og nivå.*

### **Fagspesifikke kompetanse hos lærerstaben finns innen følgende områder (6 teachers, one incoming):**

For those teachers who are also faculty members, please consult educational profiles here:

- Duc Tien Dang Nguyen: <https://dnduction.github.io>
- Truls Andre Pedersen: <https://www.uib.no/en/persons/Truls.André.Pedersen>
- Lars Nyre: <https://www.uib.no/personer/Lars.Nyre>
- Frode Guribye <https://www.uib.no/en/persons/Frode.Guribye>
- Kristine Jørgensen: <https://www.uib.no/en/persons/Kristine.Jørgensen>
- Morten Fjeld: <https://www.uib.no/personer/Morten.Fjeld>
- Miroslav Bachinski <https://bachinski.de> (recruitment in progress)

Action points:

- Each faculty member should supervise at least one PhD-student, preferably two or three. We have just hired Miroslav Bachinski, who has a uniquely promising research agenda in the area of motion capture. This matches well with the infrastructure planned within the 3.5 million NOK worth [Enabling equipment for research excellence in Human-Computer Interaction \(HCI\)](#). The synergy gained by funding one or two PhD-students to work closely with Prof. Bachinski in order to make good use of the planned motion capture infrastructure cannot be overestimated.
- Much of the same can be said of Duc Tien Dang Nguyen and Truls Andre Pedersen; these young professors would benefit significantly from one or two PhD students each in order to expand their areas of research, which would then also benefit our (and other) educational programs.

### **Fagspesifikke kompetanse hos timelærerne (practice teachers) finns innen følgende områder (4 teachers):**

- Martins Macs: has an artistic background and is particularly good at graphic design and front-end development.
- Frank Wisnes: has a master's degree in game design and analysis, as well as a bachelor's degree in philosophy. He has expertise in user insight, strategy, conceptualization and design.
- Joao Ribeiro: has a background in software engineering and has expertise in design thinking, strategy and business development.
- Edvard Sørnbø: has an education in IT and game-design and extensive experience with app development. He now works in Standards Norway with inclusive design

Action point:

The uniquely productive situation with practice teachers should be maintained and consolidated. The instruments needed to make the practice teachers develop further as part of our research and educational environment may be investigated.

**Fagspesifikke kompetanse hos stipendiater finns innen følgende områder (5 teachers, potential for 7):  
For PhD-students, please consult educational profile and background here:**

PhD-graduation expected in 2022:

- Eivind Flobak: <https://www.uib.no/en/persons/Eivind.Flobak>
- Joakim Vindenes: <https://www.uib.no/en/persons/Joakim.Vindenes>

PhD-graduation more than one year away:

- Fredrik H. Jensen: <https://www.uib.no/en/infomedia/142236/fredrik-håland-jensen>
- Oda Elise Nordberg: <https://www.uib.no/personer/Oda.Elise.Nordberg>

Incoming or first year PhD-students:

- Floris van den Oever: <https://www.uib.no/en/persons/Floris.Hendrikus.Johannes.van.den.Oever>
- Jonathan Geffen: Starts at SFI MediaFutures, February 2022
- Peter Andrews: Starts at SFI MediaFutures, December 2021

Action points:

- Eivind Flobak is a strong teacher of interaction design with great potential for an academic career. With his impressive understanding of our programs' needs and educational practice, it would be worth establishing a 3-years PostDoc position for Eivind Flobak.
- Joakim Vindenes is a strong teacher in the area of Virtual Reality/Augmented Reality. He also has a clearly defined and promising research portfolio in the area of VR/AR. This matches well with the infrastructure planned within the 3.5 million NOK worth [Enabling equipment for research excellence in Human-Computer Interaction \(HCI\)](#). The synergy of offering Joakim Vindenes a 3-year PostDoc position in relation to this project cannot be overestimated.
- Peter Andrews was hired for his strong research background (both educational and experience) in areas such as computer vision, medical imagining, programming, and AI/ML. It would be a major mistake not to make use of his educational talent and potential within education at the department. Therefore, it is strongly recommended that Peter Andrews is offered a 4<sup>th</sup> year for teaching; both in our programs and potentially within the AI program. This is well document in Knowledge action points: "Improved integration of academic and industrial software tools" and Skills action points: "introduction to and training on more digital tools".

## References

Christensen, Clayton (1997) *The Innovator's Dilemma. When New Technologies Cause Great Firms to Fail*.

Boston: Harvard Business Review Press.

Darsø, L. (2019) [2011] *Innovationspædagogik. Kunsten at fremelske innovationskompetence*. 2nd Edition. København: Samfundslitteratur.

Kettunen, J., Kairisto-Mertanen, L. and Penttilä, T. (2013) Innovation pedagogy and desired learning outcomes in higher education. *On the Horizon*, Vol. 21 No. 4, pp. 333-342.

McQuivey, J. (2013). *Digital disruption: Unleashing the next wave of innovation*. Las Vegas: ForresterResearch.

Stafseng, Terje & Jens Barland (2021) Bransjerelaterte læringsaktiviteter i medie- og designfag. *Praksis og involvering med arbeidslivet scorer høyt hos studentene*. *Norsk medietidsskrift* 28(1): 1-19.

Stortinget (2021) Stortingsmelding 16: Utdanning for omstilling — Økt arbeidslivsrelevans i høyereutdanning. Link: <https://www.regjeringen.no/no/dokumenter/meld.-st.-16-20202021/id2838171/>

Lauren Wilcox, Betsy DiSalvo, Dick Henneman, and Qiaosi Wang. 2019. **Design in the HCI Classroom: Setting a Research Agenda**. In *Proceedings of the 2019 on Designing Interactive Systems Conference (DIS'19)*. Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 871–883.

DOI:<https://doi.org/10.1145/3322276.3322381>

Michael W. Meyer, Don Norman (2020): **Changing Design Education for the 21st Century**, She Ji: *The Journal of Design, Economics, and Innovation*, Volume 6, Issue 1, 2020, Pages 13-49, ISSN 2405-8726, <https://doi.org/10.1016/j.sheji.2019.12.002>.

Alannah Oleson, Meron Solomon, and Amy J. Ko. 2020. **Computing Students' Learning Difficulties in HCI Education**. In *Proceedings of the 2020 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '20)*. Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 1–14. DOI:<https://doi.org/10.1145/3313831.3376149>

Jane Bekkengen, Greta Karin Kjølstad Østli and Geir Nygård (2017) **Fewer students abroad**. SSB. URL:<https://www.ssb.no/en/utdanning/artikler-og-publikasjoner/en-faerre-studerer-i-utlandet>

Statista (2020): <https://www.statista.com/statistics/1111555/higher-education-students-studying-abroad-in-norway-by-destination/>

Chalmers (2019): **Being a student representative**

URL:

<https://student.portal.chalmers.se/en/chalmersstudies/courseinformation/courseevaluation/Pages/Being-a-Student-representative.aspx>

Anton Björk (2017): **More than courses: Chalmers Asia Magazine #30 Fall 2017**, <https://www.asia.chalmers.se/asia-magazine/>, Article as PDF

## **Evaluering av MIX101 – Introduksjon til medie- og interaksjonsdesign, høst 2017**

*Ved Kristine Jørgensen, emneansvarlig*

Det ble gjennomført to studentevalueringer på dette emnet, ett i regi av studiekonsulent og som kun hadde tre besvarelser av totalt 34 deltakere. I tillegg gjennomførte undervisningsassistenten på den ene labgruppen en undersøkelse for sin gruppe, der 12 deltakere av totalt 18 har svart. Det ble også gjort et evalueringsmøte med studentene i begynnelsen av oktober.

- **Hvordan har undervisningen vært lagt opp?**

Undervisningen har vært lagt tett opp til undervisningen i INFO132: Grunnkurs i programmering som er obligatorisk i BA-graden i informasjonsvitenskap. MIX-studentene har fulgt forelesninger sammen med INFO132-studentene, og samme opplegg for lab-undervisning som INFO132. Universitetslektor Truls Pedersen har hatt ansvar for forelesningene, mens masterstudentene i informasjonsvitenskap Stian Skulstad og Daniel Valland har vært undervisningsassistenter knyttet til labundervisningen.

Labundervisningen har vært i to grupper på 17 og 18 studenter, der to masterstudenter i informasjonsvitenskap har hatt ansvar for hands-on-undervisning i programmering knyttet til gjennomføringen av en serie obligatoriske programmeringsoppgaver. Disse undervisningsassistentene har også hatt ansvar for å godkjenne de obligatoriske oppgavene.

I tillegg har vi sørget for forankring mot MIX-programmet ved at det har vært lagt opp fire workshops hver på fire timer knyttet til interaksjonsdesign. En av disse ble holdt av emneansvarlig, og tre av de ble holdt av praksislærer Frank Wisnes. Workshoppene har hatt obligatorisk deltakelse, men har også innbefattet noe gruppearbeid mellom workshoppene.

Eksamen i emnet har vært identisk med eksamen i INFO132, som er en programmeringseksamen. Studentenes deltakelse i interaksjonsdesignworkshops har dermed ikke blitt evaluert ut over gjennom deres bidrag i gruppene og presentasjoner som er gjort som del av workshoppene.

Studentene har også hatt to seminarer der de har fått presentasjoner av BT, BA, NRK og Vizrt.

- **Hva har fungert bra?**

Studentene signaliserte i det muntlige møtet at de til tross for misnøye med arbeidsmengden var fornøyd med kursets innhold. Særlig workshoppene som gav en introduksjon til programmet og interaksjonsdesignfeltet ble opplevd som gode og nyttige. Dette ble også signalisert av de tre som svarte på studiekonsulents undersøkelse.

Studentene opplevde også at labundervisningen i den ene gruppen fungerte veldig godt, og er tydelige på at de er svært fornøyd med undervisningsassistentens bidrag i denne gruppen. Dette kom frem i alle tre evalueringene som ble gjort.

- **Har noe fungert dårlig (og i så fall, hva)?**

Studentene har gjennom semesteret i flere omganger signalisert misnøye med den store arbeidsbelastningen knyttet til emnet, og har stilt spørsmål ved at de kun har fått 10 stp uttelling for et emne som inneholder både et eksisterende emne i sin helhet (INFO132), i tillegg til andre arbeidskrav. Dette har vært oppfattet som særlig problematisk når INFO132 allerede er et krevende emne.

Studentene har også vært delvis misfornøyd med den programmeringsundervisningen. Studenten har opplevd at programmeringsundervisningen har gått svært raskt frem, og at det grunnet stor arbeidsbelastning har vært vanskelig å finne tid til å repetere det som har vært gjennomgått tidligere i semesteret. Forøvrig har en del av studentene signalisert at de fikk lite ut av forelesningene. De har opplevd forelesningene som forvirrende og til dels uklare. Det var også misnøye knyttet til den ene labgruppen, der flere deltakere samlet tok kontakt med studiekonsulent for å signalisere sin misnøye med opplegget i den aktuelle labgruppen. Problemene her gikk i hovedsak på formidling og at undervisningen gikk fort frem. Studentene opplevde også besøkene fra bransjen som ujevne, og ville gjerne sett mer interaktivt opplegg fremfor presentasjoner.

Det har også vært utfordringer knyttet til eksamen og konsekvenser ved stryk. En student som stryker MIX101 vil ikke kunne følge undervisningen videre i programmet og får dermed ett års forsinkelse. Dette har vi forsøkt å bøte på ved å flytte midtsemestereksamen i INFO132 til tidligere i semesteret slik at en student som stryker ved ordinær eksamen kan ta ny eksamen i januar og dermed følge undervisning i INFO134 i vårsemesteret. Strykproblematikken for MIX-studentene har større konsekvenser enn for informasjonsvitenskapstudentene, da MIX-studentenes studieplan er mer rigid enn for informasjonsvitenskap.

- **Forslag til forbedringer til neste gang emnet skal undervises**

Det er tydelig at opplegget vi i høst har arrangert der MIX101 har tatt opp i seg INFO132 i sin helhet i tillegg til å gi programspesifikk tilleggsundervisning ikke har fungert. Det vil ut i fra arbeidsbelastning, emnets profil og studiepoengsproduksjon gi mest mening å skille interaksjonsundervisningen og programmeringsundervisningen inn i to ulike emner.

Det vil foreslås en studieplanendring før høsten 2018, der flere ting må vurderes:

- 1) Samundervisningen med INFO132.
- 2) Profil for introduksjonssemesteret på programmet.
- 3) Plassering av programmeringsundervisningen i programmet.



Som emneansvarlig og programansvarlig er min vurdering at det faglig beste alternativet vil være å gå tilbake til en tidligere iterasjon av MIX101, der dette blir et dedisert introduksjonsemne til interaksjonsdesign, og der programmeringsundervisningen i sin hoveddel legges til andre semester. Det vil sørge for at studentene får et introduksjonsemester som er tydelig i sin profil og som gir muligheten til å forberede studentene bedre på programmeringen, som i dag oppleves som svært vanskelig. Dette vil også gjøre det mulig å gi studentene programmeringsundervisning som er bedre tilpasset programmet ved at det følger det pedagogiske opplegget med problembasert læring og workshops som resten av programmet er bygget på.

## #20

<b>Emnekode / Course code</b>	MIX114
<b>Emnetittel / Course title</b>	Webutvikling
<b>Semester</b>	Vår 2021
<b>Emneansvarlig / Course coordinator</b>	Truls Pedersen
<b>Sist evaluert (semester / år) / Last evaluation (semester / year)</b>	Aldri

### Hva er emnets undervisnings- og vurderingsform? / What are the teaching methods and forms of assessment used in the course?

Undervisningsform:

Forelesninger/workshop

Gruppeprosjekt

Vurderingsform:

Individuell oppgåve i programmering

Individuell oppgåve i grafisk design

Gruppeoppgåve: studentane lager ei løysing som integrerer programmering og grafisk design, og skriver ein skriftleg spesifikasjon på om lag 4000 ord.

Hver deleksamen vektes 1/3.

<b>Evalueringmetode(er) / Form of evaluation</b>	Emnerapport
--	-------------



## Sammendrag av studentene sin evaluering / Summarize the results from the student evaluation

Hva var det beste med emnet?

- Den grafiske delen var utrolig spennende.
- Fokus på design.
- Oppmerksomme og lyttende foreleser.
- Figma.
- Det beste med emnet var programmeringseksamen.
- Tålmodige og hjelpsomme forelesere.
- Tett kontakt med forelesere.

Hva kan forbedres?

- Mer strukturell gjennomgang i programmeringen, gjerne trinnvis liknende INFO132 høsten 2020.
- Kodingen var veldig vanskelig og grafiske oppgaver var VELDIG lette.
- MIX100 + MIX114 overlapper nesten 100% med det som undervises i INFO263.
- Gruppeoppgave burde vært mindre splittet, burde hatt en samlet grafisk del og kode-del.
- Dårlig kommunikasjon mellom lærere/forelesere seg i mellom og lærer og elev.
- Oppgavene burde ha blitt spredt over semesteret og ikke konsentrert mot slutten.
- Stort behov for lab i mix (programmering) sånn som det er i info fagene.
- Emnet introduserer for mange prinsipper dermed går man ikke inn på dybden i mange av disse feltene.
- Oppgavene er vanskeligere i forhold til undervisningen.
- Ukentlige programmeringsoppgaver er bedre, med gradvis stigende vanskelighetsgrad for hver uke.
- Dårlig struktur og planlegging.

## Emneansvarligs evaluering / The course coordinator's evaluation

Emneansvarlig deler i stor grad studentenes vurderinger. Det er behov for mer struktur og koordinerings, og et lab-opplegg eller lignende for programmeringstrening med jevnt økende vanskelighetsgrad. Det ville vært en betydelig fordel med en studentassistent som kunne assistere i slik labundervisning. Kanskje enda viktigere ville vært en IT-assistent eller lignende som kan administrere webservere som studentene kan benytte. I år brukte vi wildboy-serveren, men denne er ikke satt opp på en måte som er ideell for dette emnet.

Organiseringen dette semesteret ble dessverre dårligere enn den burde, delvis siden dette er første gang kurset går i kombinasjon med at det er noe kompleks struktur (tre fagansvarlige og bredt innhold), og delvis på grunn av pandemi og sykdom.

Last opp karakterfordeling her  
(Du finner den i Inspira, alternativt kan du ta kontakt med administrativ kontaktperson)

[Resultatliste MIX114 våren 21.pdf](#)

Upload the grade distribution here  
(You'll find it in Inspira, you can also contact the administrative contact person)

## Evt. kommentar til karakterfordeling / Comments on the grade distribution

Eksamensoppgavene for programmering var ikke riktig balansert i forhold til formen (en ukes hjemmeeksamen), så eksamensteksten bør endres.

**Mål for neste evalueringsperiode - forbedringstiltak? / Goals for the next evaluation period - what can be improved?**

Koordinere innhold med INFO263.

Strukturere programmeringsundervisningen.

Egnede servere til hver student.

Lars Nyre, 19. august 2019.

## **Evaluering av MIX 202: Design for mediebruk, våren 2019**

Her evaluerer me fyrst kurset som heilskap, deretter gjennomføringa av dei tre modulane kvar for seg, pluss eksamen, dialogmøte og pensum. Det vart diverre ikkje gjennomført ei studentevaluering våren 2019, og difor er denne evalueringa basesert på kursleiar Lars Nyre sine evalueringar. Nyre hadde tett dialog med studentane heile våren, og har også fått nyttige innspel frå faglærarane både på epost og i uformelle samtalar.

### **Kurset som heilskap**

Målet med emnet er å gjere studenten kjend med utfordringane knytte til design av system og grenseflatar som presenterer medieinnhald til vanlege menneske i internettets tidsalder. Oppleving og fortolking av mediebruk er ei viktig kjelde til informasjon om korleis nye system bør designast, og kurset har som mål å gje studentane elementær innsikt i viktige arbeidsprosessar på dette området.

MIX203 er eit kurs på 30 studiepoeng, og dette betyr at studentane skulle bruka all studietid på dette eine kurset gjennom heile semesteret. Våren 2019 hadde kurset 24 studentar; 17 kvinner og 7 menn. Innsatsen var delt inn i tre aktivitetsperiodar med ulike vinklingar på mediebruk, og med ulike team av faglærarar. Modulane telte ein tredjedel kvar, og var som følgjer:

Modul 1: Intervju (fem veker)

Modul 2: Observasjon av medieåtferd (seks veker)

Modul 3: Design av prototype (seks veker)

Innhaldet i modulane vert forklart i stor detalj nedanfor.

### Evaluering: Kva fungerte bra? Kva fungerte dårleg? Kva kan forbeholdast til neste gong?

Det var fyrste gong kurset vart halde, og både faglærarar og studentar gjorde ein veldig god innsats for å få hjula til å gå rundt. Det var både sosialt og fagleg god stemning under heile kurset. Studentane hadde rett nok ei rekkje kritiske spørsmål og innspel undervegs i semesteret, og formidla ein viss trøyttheit over alltid å vera utsett for nye kurs som ikkje hadde etablerte måtar å gjera ting på, men desse temaa vart tatt opp i plenum, og me klarte å verta samde etter ein dialog der studentane sine ynskje i stor grad vart tatt til følge.

Det fungerte godt å ha tre modular med avsluttande eksamen i kvar modul. For eit så omfangsrikt kurs var det ein lettelse for både studentar og faglærarar å leggja bak seg modul etter modul, istadenfor å samla opp stoff til ein kjempeeksamen heilt til slutt.

Under føresetnad av at ressursane til kurset vert oppretthaldne på same nivå framstår ikkje som nødvendig å gjera store endringar i kursopplegget. Ein del mindre ting bør endrast til neste gong, og dei er omtalt undervegs i denne rapporten.

På lengre sikt bør det vurderast å gjera MIX202 om til eit kurs med to modular som tilsvarar Modul 1 og 2 i det eksisterande kurset. Det ville skapa eit sterkt fokus på mediebrukaren, så då vert undersøkt kvalitativt (subjektivt) og kvantitativt (objektivt). Dette føreset imidlertid at Modul 3 om prototype på VR-forteljing må skiljast ut som eit eige kurs - gjerne på 15 studiepoeng. Denne modulen er svært populær, og dokumenterer MIX-utdanninga sitt fokus på nye, uetablerte medieformer. Endringa kan berre gjerast under føresetnad av at Modul 3 får ei større og viktigare rolle enn no. Endringar som gjer at dette kurselementet forsvinn ville vera svært uheldige.

Neste år bør det gjennomførast ei studentevaluering ved semesterslutt. Då har kurset "sett seg" meir, og det vil vera særleg verdifullt å få tilbakemelding på opplegget.

## **Modul 1: Intervju**

Forelesingane handla om å komma tett på menneske som tenkjande vesen med sjølvforståing, identitet, kjønn, politiske haldningar, etc. Her var det fokus på subjektiv og sosialt konstruert oppleving av verda, i motsetnad til modul 2. Studentane skulle intervjuja folk om opplevinga av nyheiter på diverse nye medier som mobil, nettbrett og laptop, og knyta an til informantane si oppleving av identitet, og i kor stor grad deira identitet og kjønn er representert i ulike typar nyheiter.

Faglærarar: Lars Nyre var ansvarleg for forelesingar og metode. Maud Ceuterick, postdoktor på HF-fakultetet, var ansvarleg for forelesingar om kjønnsrepresentasjon. Frank Wisnes var ansvarleg for oppfølging av intervjuprosjekta, og kritisk vurdering av innretninga til dei enkelte studentane.

Gjennomføring: Kvar student gjorde ei kvalitativ undersøking om nyheitsbruk med 3 informantar som har omtrent same sosiale og demografiske bakgrunn. Kvar student skreiv eit samtykkeskjema og eit informasjonsskriv basert på NSD sine føringar, og det vart godtkjent av faglærer Nyre. Studentane intervjuja til saman  $24 \times 3 = 72$  personar frå ulike miljø på Vestlandet. Blant dei sosiale gruppene som vart representert kan me nemna oljearbeidarar, eldre menn med psykiske problem, blinde og svaksynte, unge mødre, folk som bur i Øygarden og bevegelseshemma.

### Evaluering: Kva fungerte bra? Kva fungerte dårleg? Kva kan forbedrast til neste gong?

Modulen fungerte fint, med ei god blanding av kritiske perspektiv frå Maud Ceuterick og metodiske og hermeneutiske perspektiv frå Lars Nyre.

Modulen liknar på kurs i publikumsstudier som Medievitskap held på bachelornivå. Det ville vore bra å synkronisera innsatsen på dette fagområdet. Det er likevel interessant å sjå korleis innovasjonspedagogikken fungerer også på dette området. Me kasta studentane uti det, og dei måtte gjera intervjuundersøkingar med sosiale grupper i sitt nærmiljø etter berre to vekers førebuing. Dei viste seg å gjennomføra respektfulle og nyanserte intervju. Dei vart ansvarleggjorte og fekk ei klar oppleving av "learning by doing". Slik sett er ein praktisk versjon

av opplæring i kvalitativ metode minst like velfungerande som ei meir tradisjonell, hovudsakleg teoretisk opplæring.

Neste gong kan me bruka NSD sin teneste for fellesgodkjenning av datainnsamling i studentøvingar.

## **Modul 2: Observasjon av åtferd**

Modul 2 sto i sterk kontrast til modul 1 om fortolking og sosial identitet. No byrja ei langt meir teknologisk tilnærming til mediebruk. Denne modulen handla om kroppens objektive oppfangning av informasjon; om fysiologi og persepsjon, måten menneska er sett saman på når det gjeld syn og høyrsel, med synspraksisar i fokus. Utstyr frå Noldus Information Technology vart brukt, og brukaren si åtferd vart observert med observasjon, kvalitativt intervju, blikksporing og stressarmband.

Faglærarar: Lars Nyre var ansvarleg for forelesingar og forskingsdesign. Johanne Ågotnes og Fredrik Jensen var ansvarlege for opplæring og rettleiing i Noldus. Frank Wisnes var ansvarleg for øvingar, teknisk utforsking, kreativitet, problemløysing undervegs.

Gjennomføring: MIX202-kullet vart delt inn i seks grupper. Kvar gruppe gjorde ei observasjonsstudie av nyheitsbruk i eit gitt medium, og det var to informantar med nokolunde same identitet. Oppgåva var ein evalueringsrapport skriven til ein imaginær samarbeidspartnar (til dømes Bergens Tidende, VG, NRK m.fl.). Rapporten skulle vera skriven til dei redaktørar, journalistar og fotograftar/videofolk som har laga produktet, og/eller som lagar liknande produkt.

### Evaluering: Kva fungerte bra? Kva fungerte dårleg? Kva kan forbeistrast til neste gong?

Studentane klarte å identifisera styrkane til det teknologiske utstyret, og nytta det på spennande måtar. Det er imponerande med så vanskeleg teknologi og tungt fagområde. Gruppene gjorde grundig og samvittigheitsfullt arbeid. Dei seks rapportane vart fagleg verdifulle utover sin funksjon som eksamensoppgåver, og vert publisert av Vismedia-prosjektet ved Astrid Gynnild hausten 2019.

Oppbygginga av aktivitetane i kurset fungerte bra: Først ei kort innføring i biometri (korleis bruker vi auga når vi ser, kva skjer med kroppen vår når vi reagerer på ting vi opplever), deretter ei relativt grundig opplæring i Noldus-utstyret med «mini-prosjekter».

Det vart også gjort ein innsats for utforming av forskingsdesign (kva ønskte studentane å oppnå med prosjekta sine, og nøyaktig korleis skulle dei gjennomføra prosjekta sine?) Idédugnader, workshops og testing av utstyr fungerte godt for å komma på spennande prosjekt. Dette fokuset var nok viktig for å få spissa prosjekta og gjera det meir tydeleg kva kvar gruppe skulle gjera reint praktisk.

Sjølve gjennomføringa av prosjekta gjekk veldig greitt. Faglærarane møtte opp før kvar gruppe skulle utføra testane sine for å sikra at utstyret fungerte, vera tilgjengeleg medan testane pågikk og vera med studentane når dei analyserte material frå testane. Dette var lurt med tanke på den vanskelege teknologien. Faglærarar var ikkje med under sjølve testen, men hjalp til før og



etter mtp. oppsett av utstyr og overføring/lagring av data. Me var òg tilgjengelege som naudhjelp om noko skulle skjera seg under gjennomføringen.

Det kunne ha vore meir tid for studentane å testa utstyret, bruka utstyret og analysere materialen frå testane. Dette kunne vore gjort ved å ha færre forelesningar eller at modul 2 varte over ein lengre periode.

Måten utstyret skulle hentast ut og leverast inn var tungvint. Heldigvis fann vi ei betre løysing på det saman med teknisk stab, men det finst nok endå betre løysingar. Det hadde vore ein fordel om Noldus-utstyret kunne hatt ein dedikert plass/lab slik at studentane kunne fått endå meir hands-on erfaring med bruken av utstyret. Ein dedikert plass for utstyret kunne òg gjort det mogleg for studentane å bruka meir tid på analyse, fordi dei då kunne brukt analyseprogrammet «Noldus Observer» som berre er tilgjengeleg på Noldus-pc.

Neste gong kan me bruka NSD sin teneste for fellesgodkjenning av datainnsamling i studentøvingar.

Kurset er sårbart når det gjeld kompetanse i opplæring i Noldus IT. Faglærarane Ågotnes og Jensen er p.t. dei einaste som kan undervisa i dette.

### **Modul 3: Design av prototype**

Modul 3 var også svært teknologiorientert. Det vart gjeve teknisk opplæring i storyboarding, design og programmering for AR/VR. Studentane hadde gjesteforelesing frå bransjen om AR/VR, praktisk produksjon og ambisonisk lyd. Denne modulen var svært praktisk innretta, og hadde i motsetning til modul 1 og 2 lite fokus på teori og pensumlitteratur.

Gjennomføring: Fire grupper laga kvar sin funksjonelle prototype på eit interaktivt system som formidlar medieinnhold. Prototypen skulle vera ei ca. tre minutt lang oppleving for HTC Vive. Eit viktig krav var at forteljinga/opplevinga skulle kunna brukast av eit publikum på ein DEMO i Media City Bergen 28. mai 2019.

Faglærarar: Joakim Vindenes var ansvarleg for VR/AR-opplæring saman med Audun Klyve Gulbrandsen. Fahmy Zulfikar var ansvarleg for visuell design, storyboarding og 360-video. Lars Nyre og Frank Wisnes var ansvarleg for fagleg oppfølging og DEMO-arrangementet i NCE Media.

#### Evaluering: Kva fungerte bra? Kva fungerte dårleg? Kva kan forbeholdast til neste gong?

Modulen fungerte godt. Faglærarane har fleire års erfaring med 360, storyboarding og animasjon, og kunne pressa gruppene lenger enn nokon gong tidlegare. Studentane syntest VR var spesielt gøy, og engasjerte seg heilhjarta i opptak på location, redigering og storyboarding, såvel som programmeringa. Det kostbare HTC Vive-utstyret vart kjøpt inn av Vismedia ved Astrid Gynnild, og gjorde at kurset fekk ein teknologisk "edge" som auka interessegraden både hjå faglærarar og studentar.

Det framsto som at studentane oppfatta dette som den mest stimulerande modulen, og det skuldast truleg den avanserte nye teknologien og den store fridomen til å velja prosjekt sjølv.

Fagl r r rane planegg   skrive ein vitenskapleg artikkel om storyboarding for VR og AR - eit tema me har kome djupt inn i, og som det ikkje er skrivi s rleg mykje om. Artikkelprosjekt f reg r i samarbeid med Vismedia-prosjektet.

Modulen er s rbar n r det gjeld kompetanse i oppl ring i VR. Fagl r r rane Vindenes og Klyve Gulbrandsen er p.t. dei einaste som kan undervisa i dette.

Som for modul 2 var det ei kjensle av at tidsperioden p  seks veker var for kort. Dette kunne vore ein eigen modul p  10 - 15 studiepoeng.

## **Eksamen**

Kurset hadde tre eksamenar som telte ein tredjedel kvar. Karakterskalaen g r fr  A til F.

Deleksamen 1: Individuell forskingsrapport p  2000 ord knytt til modul 1: Kvalitative intervju. Studenten skulle intervju 3 personar. Intern sensor Lars Nyre, ekstern sensor: NAMN, Nord Universitet. Snittkarakteren var C.

Deleksamen 2: Gruppebasert forskingsrapport p  4000 ord knytt til modul 2: Biometrisk brukartesting. Gruppene skulle intervju 2 personar. Intern sensor Lars Nyre, ekstern sensor Kjetil Vaage  ie, HVO. Snittkarakteren var B.

Deleksamen 3.1: Gruppebasert interaktiv prototype som gjev ei ca. 3 minutt lang oppleving for brukaren. 3.2: Teknisk spesifikasjon p  1500 ord. Intern sensor Lars Nyre (med innspel fr  Vindenes og Klyve Gulbrandsen) og Jon Hoem, H gskulen p  Vestlandet. Snittkarakteren var B.

### Evaluering: Kva fungerte bra? Kva fungerte d rleg? Kva kan forbetrast til neste gong?

Eksamensopplegget fungerte godt. Det vart skrivi grundige sensurinstruksar til kvar eksamen, og d t gjorde at b de studentar og sensorar fekk forutsigbare rammer. Sj  vedlegg 1 for dei tre sensurinstruksane.

Me gjer merksam p  at det er eit avvik mellom det som st r i studieplanen og den faktiske gjennomf ringa av eksamen. Etter at studieplanen var publisert vart det bestemt   byta om p  modul 2 og 3, men ingen tenkte p  at dette ville skapa eit avvik fr  spesifikasjonen av eksamen i studieplanen. I studieplanen st r det om modul 2: "Gruppelevering: Studentane lagar ein prototype og ein skriftleg spesifikasjon p  om lag 1500 ord" medan det reelle er "Gruppelevering: Studentane skriv ein rapport p  om lag 4000 ord fr  feltstudie/brukarstudie". Om modul 3 st r det: "Gruppelevering: Studentane skriv ein rapport p  om lag 6000 ord fr  feltstudie/brukarstudie", medan det reelle er "Gruppelevering: Studentane lagar ein prototype og ein skriftleg spesifikasjon p  om lag 1500 ord". Feilen m  rettast opp innan 15. oktobert 2019 for   unng  same problem neste gong.

## Dialogmøte

I løpet av semesteret vart det arrangert fleire dialogmøte med bransjefolk, studentar og den almenne offentlegheita.

*Studentmøte med JOU102:* Journalistikkstudentane fungerte som eit evalueringpanel for prosjekta på MIX202, og var med å vurdere arbeida på modul 1 og 2 før dei var sett i gang. Slik fekk MIX-studentane konstruktiv kritikk som dei tok høgde for i vidareutviklinga av prosjekta sine. Ansvarlege var Lars Nyre, og Fredrik Bjerknæs Lars Arve Røssland frå journalistikk.

*Bransjemøte:* Fagfolk frå TV2 og NRK kom på besøk og snakkar om korleis dei jobbar med innsiktsarbeid, pluss at dei vurderte blikksporingsprosjekta på modul 2. Ansvarleg var Frank Wisnes, og dei besøkande bransjefolka var Eva Husby og Magnus NAMN?

*Offentleg tilstelning.* Ved semesterslutt vart det arrangert ein offentlig DEMO i samarbeid med NCE Media. Her vart prosjekta på modul 2 presentert ved Frank Wisnes. Dei fire VR-forteljingane kunne prøvast av deltakarane på arrangementet. Ansvarlege for VR-demoen var Joakim Vindenes og Audun Klyve Gulbrandsen. Storyboards vart også vist fram, og Fahmy Zulfikar var ansvarleg for dette.

### Evaluering: Kva fungerte bra? Kva fungerte dårleg? Kva kan forbetrast til neste gong?

Dei interne møta med JOU-studentane vart utsett for ein del kritikk. JOU-studentane hadde ikkje obligatoriske oppgåver knytt til dialogen, og følte difor at det var litt på sida å delta berre for å "hjelpa" dei andre studentane. Sjølv møta fungerte likevel fint, med ein engasjert diskusjon mellom dei to studentgruppene. Det er ikkje sikkert desse møta bør vidareførast neste år. Det vil i så fall krevja endå betre samkøyring med JOU, helst ved at JOU-studentane har obligatoriske oppgåver knytt til området "teknologi og etikk".

Møta med TV2 var svært stimulerande for studentane, og bør gjentakast neste år. DEMO-arrangementet hjå NCE Media var ein kjempesuksess. Sjå oppslag her: <https://www.vismedia.org/2019/2019/6/21/students-at-the-vanguard-of-innovation>. Dette arrangementet er ein god måte å eksponera MIX-programmet sine resultat når det gjeld prototypar og original innsikt skapt ved hjelp av innovasjonspedagogikk.

## Pensum

Fordi kurset er forskingsorientert er det viktig at me har god kontakt med normalvitskapen innanfor relevante tema, teoriar og metodar. Professor Lars Nyre har ansvar for undervisninga i dei fire bøkene på pensum, og gjev leselekse til kvar forelesing. Artikkelsamlinga fyller ut med ei rekkje detaljar på område som dei fire lærebøkene ikkje dekker så godt. Sjå vedlegg 2 for oversyn over pensum.

### Evaluering: Kva fungerte bra? Kva fungerte dårleg? Kva kan forbetrast til neste gong?

Kombinasjonen av lærebøker og artiklar fungerte godt, og sideomfanget var også passande. Så sant dei same tema skal behandlast neste år kan pensumet forbli som det er.

# Vedlegg 1: Sensurinstruksar

## Sensurinstruks modul 1

Den aktuelle eksamen utgjer modul 1 av eit kurs på 30 studiepoeng som heiter "MIX202: Design for mediebruk". Modul 1 handlar om kvalitativ intervjuing, og 24 studentar intervjuer 3 personar i ei fritt valgt sosio-demografisk gruppe om mediebruk, sosial identitet og/eller representasjon i journalistikken. Oppgåvene skal vera maks 2000 ord. Innleveringsdato er 22. februar og det er tre vekers sensurfrist. Det er ikkje muntleg eksamen på denne modulen, så karakterane kan bestemmast pr. telefon. Ekstern sensor får honorar etter gjeldande satsar.

*Krav til oppgåva:* Oppgåva skal vera på 2000 ord, pluss at litteraturlista kjem i tillegg. Det vert forventa at oppgåva har tittel, og ellers helst har ei innleiing med problemstilling, bakgrunn, metode, ein analysedel som er lengre enn dei andre, konklusjon og litteraturliste.

*Akademisk innretting:* Oppgåva skal vera eit sjølvstendig akademisk arbeid. Studenten skal velja ei problemstilling, og bruka perspektiv frå pensum og forelesingar til å drøfta kvalitative empiriske data i forhold til den valgte problemstillinga. Det er viktig å kunna formidla si tolking av opplevinga og meiningsdanninga blant informantane på ein tydeleg måte, og prisverdig hvis studenten kan kobla innsiktene sine til teoriar. Det er positivt hvis kandidaten brukar pensum i oppgåva, enten til metode, teoretiske drøftingar eller liknande. Hovudboka er Aksel Tjora (2018) Kvalitative forskningsmetoder i praksis, men også tekstar av Karen Foss, Hans Skjervheim m.f. er på pensum. Sidan teksten skal vera så kort vert det ikkje forventa utførlege teoretiske diskusjonar.

## Sensurinstruks modul 2

Den aktuelle eksamen utgjer modul 2 av eit kurs på 30 studiepoeng som heiter "MIX202: Design for mediebruk". Innleveringsdato er 5. april og det er tre vekers sensurfrist. Det er ikkje muntleg eksamen på denne modulen, så karakterane kan bestemmast pr. telefon. Ekstern sensor får honorar etter gjeldande satsar for slike gruppeoppgåver.

*Krav til oppgåva:* Modul 2 handlar om design-evaluering av visuell journalistikk og/eller visuelle element i journalistikk. Seks grupper med 4 studentar gjennomfører ei evaluering av utvalgte stimuli/innhaldselement med 2 informantar. Brukartesten er basert på "objektive data" (blikksporing, stressarmbånd) og "subjektive data" (talk aloud, intervju). Metoden er lik for alle gruppene. Oppgåvene skal vera på 4000 ord pluss at litteraturliste og illustrasjonar kjem i tillegg. Det vert forventa at oppgåva er utforma som ei evaluering av eit design innan domenet medier og journalistikk. Gruppene kan fritt velja designprinsipp og andre vurderingskriterier til å evaluera utifrå. Oppgåva skal *ikkje* vurderast som eit vitenskapleg arbeid med hypotestesting eller liknande. Den skal vurderast som ei fagleg evaluering der ein meir eller mindre tydeleg utpeikt redaksjon/journalist/designer får ein grundig, sakleg og konstruktiv vurdering av eit eller fleire

design. Nytteverdi bør premierast. Oppgåva bør ha ein tittel og følgjande komponentar: ein introduksjon til tenkt oppdragsgivar, eit klart formulert føremål med evalueringa, ei forklaring av designprinsipp eller kriterier for evalueringa, gjennomgang av metode, analyse av dei tre typane data, ein diskusjon av designimplikasjonar, konklusjon og kjelder. Analyse og diskusjon av designimplikasjonar bør prioriterast i disponeringa av stoff. Det tel positivt å leggja vekt på konstruktive løysingar og vidare design innafor det aktuelle produksjonsområdet.

### **Sensurinstruks modul 3**

Den aktuelle eksamen utgjer modul 3 av eit kurs på 30 studiepoeng som heiter "MIX202: Design for mediebruk". Innleveringsdato er 24. mai og det er tre vekers sensurfrist. Ekstern sensor får honorar etter gjeldande satsar for slike gruppeoppgåver.

*Krav til oppgåva:* Eksamen er gruppebasert, og består av to deler. Del 1: Prototype som gjev ei ca. 3 minutt lang oppleving i HTC Vive. Prototypen vert forventa å visa ei god utnytting av mediets egenart når det gjeld visuelle virkemidler, lyddesign og interaktivitet for brukaren. Visuelle virkemidler kan vera 360-video, animasjonar, grafikk og tekstplakatar, etc. Lyddesign skal innebære bruk av sfærisk lyd, og kan ellers bestå av stemmer, musikk, reallyd, etc. For å oppleve forteljingane må sensor enten vera tilstades på Student Show and Tell i NCE Media sine lokale i Media City Bergen 28. mai kl. 15-17. Alternativt kan intern sensor organisera det slik at forteljingane er tilgjengelege på instituttets dedikerte laptop for HTC Vive-produksjonar, og det kan avtalast eit tidspunkt der ekstern sensor kjem og prøver dei ut. Del 2: Spesifikasjon med storyboard og skriftleg forklaring på maks 1500 ord. Det forventes en introduksjon, et synopsis av fortellingen/opplevelsen, og en beskrivelse av hver scene med bruk av storyboard. De er viktig å få fram hvordan man har brukt visuelle virkemidler, lyddesign og interaktivitet for brukeren.

## **Vedlegg 2: Pensum**

### Bøker:

Brynjulf Handgaard, Anne Hege Simonsen, Steen Steensen (2013) Journalistikk. 363 sider.

Tone Nordbø (2017) Introduksjon til interaksjonsdesign. 195 sider.

Aksel Tjora (2018) Kvalitative forskningsmetoder i praksis. 285 sider.

Eirik Helland Urke (2018) VR og AR - en norsk introduksjon til virtual og augmented reality. 200 sider.

### Artiklar, modul 1:

Gill, Rosalind. 'News, Gender and Journalism', in Gender and the media, Cambridge, UK: Polity, 2008. 36 sider.

Ross, Karen. 'A nice bit of skirt and the talking head: Sex, politics, and news', in Cynthia Carter, Linda Steiner and Lisa McLaughlin (eds.), THE ROUTLEDGE COMPANION TO MEDIA AND GENDER, London and New York: Routledge, 2014. 9 sider.

### Artiklar, modul 2:

Holmqvist, Kenneth og Richard Andersson (2017) Eye-tracking: A comprehensive guide to methods, paradigms and measures. Lund, Sverige: Lund Eye-Tracking Research Institute. Kapittel 1. Lenke: [https://www.researchgate.net/publication/323779800\\_Eye-tracking\\_A\\_comprehensive\\_guide\\_to\\_methods\\_paradigms\\_and\\_measures](https://www.researchgate.net/publication/323779800_Eye-tracking_A_comprehensive_guide_to_methods_paradigms_and_measures).

Kartveit, Kate (2018) They never made it to the end: Reader uses of a multimedia narrative. *Journal of Applied Journalism & Media Studies* 7(2): 289-309. Lenke: <https://www.ingentaconnect.com/contentone/intellect/ajms/2018/00000007/00000002/art00004?crawler=true&mimetype=application/pdf>.

Schiessl, Michael, Duda, S., Thölke, A & Fischer, R. (2003) Eye tracking and its application in usability and media research. *MMI Interaktiv - Eye Tracking: Vol. 1, No. 06. (S. 41-50)*. Lenke: <https://pdfs.semanticscholar.org/ecc2/e7752ca4ab5da2bd9078055cf0f02b355f14.pdf>

Jonathan Lazar, Jinjuan Heidi Feng og Harry Hochheiser. *Research Methods in Human-Computer Interaction. Second Edition*. Wiley, 2017. Kapittel 13.

### Artiklar, modul 3:

Hoem, Jon Øyvind, Nyre, Lars (2018) Tilhører ; et prototype på fremtidens omsluttende radio. *Norsk medietidsskrift* nr. 1/2018.

Nash, Kate (2018) Virtual reality witness: exploring the ethics of mediated presence, *Studies in Documentary Film*, 12:2, 119-131, DOI: 10.1080/17503280.2017.1340796

Peña, Nonny de la, Peggy Weil, Joan Llobera Elias Giannopoulos Ausiàs Pomés, Bernhard Spanlang, Doron Friedman, Maria V Sanchez-Vives and Mel Slater (2010) Immersive Journalism: Immersive Virtual Reality for the First-Person Experience of News. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*. 19(4): 291-301.

Sánchez Laws, Ana (2017). Can Immersive Journalism Enhance Empathy? *Digital Journalism* Vol. 5.

## Evaluering av Mix 100 - Examen facultatum - Grunnkurs i medie- og interaksjonsdesign Høst 2018

ved Edvard Sørbo

### Hvordan har undervisningen vært lagt opp?

Undervisning av: Anders Fagerjord (emneansvarlig), Edvard Sørbo og Frank Wisnes (praksislærere) og Balder Holm.

Undervisningen ble lagt opp med noen teori seminarer om interaksjonsdesign i begynnelsen og en dag med hvordan skrive en semesteroppgave. En del av dette innholdet var introduksjon til det å være student på universitetet ettersom dette er et av de første kursene til studentene på universitetet.

Det ble også invitert til et bransjeseminar med Vizrt, NRK, Schibsted og noen andre mediehus fra Media City klyngen for å gi studentene en introduksjon i bransjen. Dette ble veldig godt mottatt, og bør fortsettes med.

Fra den 6. ukens undervisning og utover ble kullet delt opp i 2 grupper (18 og 17) med hver sin praksislærer. Det lagt opp til å følge en praktisk implementering av google sin design sprint som beskrevet i boken "Sprint" av Jake Knapp. Denne ble gjennomført både som del av undervisningen og for at studentene skulle, gjennom praktisk konseptutvikling og skissering, komme fram til en prototype som endelig resultat. Det er verdt å nevne at boken "Sprint" ikke var en del av pensum direkte pga deadline med valg av pensum.

Studentene ble vurdert med en semesteroppgave og problemstillingen til semesteroppgaven som ble gitt var «Hvordan nå unge målgrupper med nyhetsinnhold?». Studentene lagde så en prototype på et konsept for å nå unge med nyhetsinnhold og det er opp til gruppene å definere sin egen målgruppe. Et eksempel på prototype som ble gitt var «Design en feature for en online medieportal som løser problemet». Prototypen ble laget med Adobe XD og studentene fikk en dags innføring i bruken av verktøyet. Prototypen skulle ikke innleveres.

Etter utvikling av prototypen ble den testet (i undervisningen en workshop dag) av medstudenter og de skrev en brukertest rapport med resultatet av testen. Brukertesten ble altså ikke gjort av brukere fra målgruppene.

Studentene fikk 2 obligatoriske innleveringer som ble brukt for å følge opp studentene og sørge for at de hadde god fremgang i kurset.

Eksamen var en individuell innlevering som er basert på gruppearbeid gjennomgående hele semesteret og en samlet prototype. Det ble ikke gitt en løsning fra kursansvarlige for hvordan besvarelsene skulle differensiere mellom gruppemedlemmene.

### **Hva har fungert bra?**

Workshop sesjonene har dekket mye praktisk arbeid og gitt studentene en god innføring i hvordan de selv kan legge opp til konseptutviklings sesjoner i arbeidslivet.

Bransjeseminar ga en veldig god innføring i emnet og realitetene i bransjen, dette bør fortsettes med.

På slutten av kurset hadde begge gruppene en presentasjon av prototypene og prosessen deres. Dette tok en hel dag, men studentene gjorde gode og underholdende presentasjoner, hjulpet av at den presentasjonen som ble stemt som den beste fikk en premie verdig. Premien var sponset av instituttet og ble godt mottatt. Dette er noe som bør fortsettes med som en tradisjon for å gi disse nye studentene en motiverende start på studieforløpet deres.

### **Har noe fungert dårlig?**

Koordineringen kunne vært bedre m.h.p valg av pensum (praksislærerne kom noe sent inn i prosessen, noe som gjorde at de ikke kunne legge opp alt pensumet). Oppsettet til innholdet i semesteroppgaven samt problemstillingen var også fastsatt noe sent i semesteret og det ble vanskelig for studentene å begynne arbeidet tidlig.

Noen få studenter savnet også mer bruk av teori og pensum gjennomgående i undervisningen, en stor del av tiden ble brukt på praktiske oppgaver.

### **Hva kan forbedres til neste gang emnet skal undervises?**

Planene til kurset bør ferdigstilles tidligere i semesteret eller før. Undervisningen bør inneholde mer bruk av pensum i de praktiske workshop sesjonene.

Legger ved kommentarer om veldig detaljerte ting som kom frem i sensuren som kan implementeres neste gang kurset blir holdt:

1. Når det kommer til å sammenligne det nåværende løsninger på markedet så kan de lage fine tabeller og krysse av om de har/ikke har viktige ting for målgruppen.
2. User story og User journey og User flow – Få bedre frem hvilken er hvilken.
3. Gjøre bedre oppgaveoppsett med tanke på det som kommer til å bli undervist og sørge for at studentene gjør en markedsundersøkelse med reelle brukere.
4. Sørge for at studentene holder en rød tråd i oppgaveoppsettet, ikke bare all teorien og metodene oppramset først.
5. Sørge for mer tid brukt på målgrupper. Bruke det å finne målgruppene som en grundig introduksjon til faget og hvordan tenke som en interaksjonsdesigner.
6. Få studenter til å gjennomføre intervjuer og lage bedre personas, kanskje gjennom to steg. Teori først så forbedring etter intervjuer.
7. Si til studentene at de ikke må fokusere så mye på prototypen, men heller på prosessen og metodene som ble brukt. Hvorfor er det estetiske viktig for deres målgruppe? Hva kan en metode være god for? Hvorfor bruke metoder?
8. Bruke mye mindre ord på selve beskrivelse av prototypen i oppgaveoppsett.



## Egenevaluering av MIX100 HØST 2019

### **Hva fokuserte du på i undervisningsopplegget? Gi en kort beskrivelse av undervisningsopplegget i emnet, med vekt på det som var nytt denne gangen.**

MIX100 ble denne høsten gjennomført for andre gang i sitt nåværende format, det vil si som ex.fac. på bachelorprogrammet i Medie- og interaksjonsdesign. Emnet kombinerer grunnleggende innsikt i interaksjonsdesign med fokus på mediefeltet, og akademisk skriving. Undervisningen i emnet fokuserte rundt spørsmålet "Hvordan kan man nå unge med nyhetsinnhold ved hjelp av interaksjonsdesign?" Dette var utgangspunktet for undervisningen både når det gjaldt prototypedesign, målgruppeforståelse, og akademisk skriving.

Undervisningen på emnet bestod av følgende workshops (hver på 6 timer):

- 5 workshops i interaksjonsdesign og prototypeutvikling (Edvard Sørbø + Frank Wisnes)
  - o Høst 2018 gjennomførte vi dette ved å dele studentgruppen i to «klasser», ledet av hver sin praksislærer. Dette fungerte moderat godt: studentene opplevde dog at det var en del ulike tilnærminger i de to gruppene og at læringsutbyttet dermed varierte noe. Høst 2019 valgte vi i stedet å starte de workshopkene som plenumsesjoner, der studentene fikk en felles introduksjon og felles oppgaver utarbeidet av lærerne i samarbeid. Deretter delte praksislærerne opp gruppen i to, der veiledet og fulgte opp hver sin halvpart med praktiske oppgaver.
- 5 workshops i akademisk skriving med utgangspunkt i refleksjon og faglig kontekstualisering av interaksjonsdesign/prototypeworkshopkene (Kristine Jørgensen + Dorthea Roe (undervisningsassistent))
  - o Høst 2018 fikk studentene lite praktisk hjelp med akademisk skriving, noe vi ønsket å forbedre i 2019. De første workshopkene bestod innledningsvis av en plenumsintroduksjon som deretter ble fulgt opp av en rekke oppgaver utført individuelt og i gruppe. Her ble de fulgt opp både av emneansvarlig og undervisningsassistent. Mot slutten av semesteret tok workshopkene form av veiledningsseminarer. Veiledning av oppgaver ble gjort gruppevis, der halvparten av studentene gav hverandre fagfellevurderinger, samt fikk tilbakemelding av hhv. emneansvarlig og undervisningsassistent.
- 1 workshop i Adobe Experience Design (Martins Macs + Alexander Valland Strømme (gjestelærer))
  - o Studentene ble delt opp i to grupper der de først fikk en introduksjon til verktøyet Adobe Experience Design, før de med oppfølging av lærerne fikk hjelp til å implementere prototypen de selv hadde laget storyboard til tidligere i emnet.
- I tillegg gjennomførte vi en introduksjonsworkshop, seminar med bransiegjester og prototypepresentasjoner.

### **Hva er din vurdering av hvor godt undervisningsopplegget fungerte? Gi en kort beskrivelse av eventuelle evalueringer som er gjort, og gi en vurdering av erfaringene med årets undervisningsopplegg.**

På årets kurs var det oppmeldt 39 studenter. 36 studenter stilte ved starten av semesteret, og 34 gjennomførte kurset. 36 studenter er et høyt antall som skaper en utfordring når det gjelder gjennomføring av workshops og tett læreroppløping av praktiske oppgaver. Dette tok vi høyde for ved å sørge for å involvere to praksislærere i alle praktiske workshops, og ved å benytte en undervisningsassistent i workshopkene for akademisk skriving.

Vurderingen er at undervisningsopplegget denne høsten fungerte godt. Å sørge for felles innledninger for alle studentene skaper gode felles rammer for studentene og

informasjonsflyten blir god. Samtidig har det vært essensielt å sørge for å dele opp studentene i mindre grupper som eksplisitt følges opp av særlige dediserte lærere under de praktiske oppgavene.

Å integrere det praktiske arbeidet og akademisk skriving ved å sørge for at skriveoppgavene har vært tett knyttet til å sette det praktiske arbeidet i en akademisk kontekst underveis i semesteret har vært vellykket. Studentene satt pris på at akademisk skriving ble satt i en relevant faglig sammenheng. Utfordringen her er dog å finne god litteratur på riktig nivå: Nordbøs *Introduksjon til interaksjonsdesign*, Lerdahls bøker om workshop-teknikker og Pettersens *Skriv!* har fungert godt, men det er behov for bedre litteratur fra mediefeltet. I høst brukte vi forskningsrapporter om målgruppen, men dette skapte ikke god nok innsikt i nyheter og journalistikkens demokratiske rolle.

Workshoppene i akademisk skriving har også fungert godt. Å bruke fagfelle-vurderinger i veiledningsprosessen har vært svært fruktbart. Studentene har fått tilbakemelding på tre ulike tekster, og i den sammenheng har det vært essensielt med en undervisningsassistent for å sørge for at studentene har fått god tilbakemelding.

**Hvilke justeringer av undervisningsopplegget vil du anbefale for neste gang emnet skal tilbys? Gi en kort vurdering av hvilket deler av undervisningsopplegget som bør videreføres og hva som eventuelle bør endres.**

Balansen og integrasjonen mellom praksis og akademisk skriving må videreføres. Her må det være god dialog med lærerne gjennom hele semesteret.

I år så vi at litteraturen fra mediefeltet ikke var tilstrekkelig. Det anbefales at det legges inn grunnleggende medievitenskapelig litteratur særlig rettet mot nyheter og journalistikkens demokratiske rolle.

Det er også viktig å ikke undervurdere at dette er et ressurskrevende emne og at det er viktig å sørge for høy faglig standard og gode tilbakemeldinger til studentene på dette introduksjonsemnet for å hindre frafall. Det er imidlertid mulig å tenke seg at man i de praktiske workshop-pene kan ha en praksislærer + en undervisningsassistent fremfor to praksislærere. I workshop-pene i akademisk skriving så vi at bruken av studentassistent kan gå noe ned: I veiledningssammenheng var det kritisk med en assistent, mens studentene hadde lite bruk for tilbakemeldinger og hjelp i de innledende workshop-pene.

# Egenevaluering av MIX203 høst 2019

**Hva fokuserte du på i undervisningsopplegget? Gi en kort beskrivelse av undervisningsopplegget i emnet, med vekt på det som var nytt denne gangen.**

## **Organisering av emne**

MIX203 emne var delt i tre sammenhengende moduler med tre deleksamens innleveringer.

### **Modul-1 teoretisk tilnærming, metoder**

Undervisningen har bestått hovedsakelig av forelesninger, workshops, diskusjoner og studentpresentasjoner. Studentene har blitt introdusert til teorier og metoder knyttet til medieproduksjon, datastøttet samarbeid og arbeidsplass-studier. I denne modulen fikk studentene også grunnleggende innføring og trening i etnografiske metoder som observasjon-og intervju. Modulen ble avsluttet med en individuell skriftlig deleksamen-1 (3000 ord).

### **Modul-2 feltarbeid hos mediebedrift**

I denne modulen har studentene vært på utplassering hos mediebedrifter hvor studentene i grupper (4-5 stk. per gruppe) utførte feltarbeid som lærte dem selskapets rutiner, arbeidsprosesser, verktøy og interaksjonsløsninger. I løpet av praksisperioden observerte studentene arbeidere og gjennomførte intervjuer og samlet inn data som dannet grunnlaget for skriftlig deleksamen-2 (gruppeinnlevering, 6000 ord).

### **Modul-3 praktisk arbeid med å utvikle prototype**

Studentene ble introdusert til SPRINT metoden og benyttet denne metoden for å utvikle ide/konsept/prototype som skulle hjelpe medieprodusentene i arbeidet og løse noen av *problemene* som studentene har tidligere observert under praksisperioden. Prototype utviklingen dannet grunnlaget for skriftlig deleksamen-3 (gruppeinnlevering, 1500 ord).

**Hva er din vurdering av hvor godt undervisningsopplegget fungerte? Gi en kort beskrivelse av eventuelle evalueringer som er gjort, og gi en vurdering av erfaringene med årets undervisningsopplegg.**

## **Generelt**

Det har ikke blitt gjennomført studentevalueringer på dette emnet. Denne evalueringen er basert stort sett på studentenes refleksjonsnotater, individuelle samtaler med praksislærere og tilbakemeldinger fra praksisbedriftene.

### **Modul-1 teoretisk tilnærming, metoder**

Modulansvarlig: Knut Helland

- Modul-1 fortsatt oppleves som litt teoritung og flere av studentene ikke ser relevans før de kommer ut i feltarbeidet.
- Flere som har savnet en mer praktisk tilnærming til tema.

- Deleksamen har ikke vært utydelig nok noe som har ført til at studentene har tolket oppgaven forskjellig.

## **Modul-2 feltarbeid hos mediebedrifter**

Modulansvarlig: Martins Macs

- Det har vært en utfordring å finne mange nok relevante praksisbedrifter som har anledning til å ta imot studenter. I år var det 31 student (7 grupper).
- Bedrifter har ingen bindende forpliktelser til å ta imot studenter noe som gjør at de kan lett trekke seg med kort forvarsel. Dette skaper mye usikkerhet helt fram til feltarbeidsperioden.
- Det har vært en relativt stor variasjon i praksisbedriftene noe som påvirker hvordan studentene opplever praksisperioden og hvilket utbytte de får ut av feltarbeidet.
- Fortsatt mange av studentene opplever feltarbeidet som utydelig definert og det skaper en del frustrasjon om forventninger og rollefordelingen. Dette gjelder også for praksisbedriftene. Bedriftene har en forventning om en mer deltagende praksis. Flere av bedriftene opplever observasjon som forstyrrende og belastende for arbeidere.

## **Modul-3 prototype utvikling**

Modulansvarlig: Joao Ribeiro

- Kort og konsentrert periode med 4 dagers SPRINT. Flere av studentene som opplever denne perioden som hektisk og savner mulighet til å sette seg mer i tema.
- Akutt sykdom eller fravær kan skape utfordringer til å fullføre modul-3 siden det er kun fire dager sammenhengende.
- Deleksamen var begrenset til 1500 ord (gruppeinnlevering) noe som er for lite for en såpass omfattende oppgave.

**Hvilke justeringer av undervisningsopplegget vil du anbefale for neste gang emnet skal tilbys? Gi en kort vurdering av hvilket deler av undervisningsopplegget som bør videreføres og hva som eventuelle bør endres.**

## **Modul-1 teoretisk tilnærming, metoder**

- I workshopene fokusere mer på kommende feltarbeid.
- Bruke Modul-1 for å finne praksis bedrifter og etablere kontakt før selve feltarbeidet starter.
- Tydeliggjøre og spisse inn oppgaven til deleksamen-1.

### **Modul-2 feltarbeid hos mediebedrifter**

- Vurdere å inngå samarbeidsavtaler med bedrifter for å skape mer forutsigbarhet.
- Vurdere å involvere studenter i arbeid med å finne praksisbedrifter. Dette kunne være en del av Modul-1.
- Vurdere å ha et todelt feltarbeid. Del 1 – observasjon, del 2 – gjennomføring av praktiske oppgaver i bedriften, mer aktiv deltagelse.
- Mer informasjon i forkant av feltarbeidet. Infomøte med praksisbedrifter.

### **Modul-3 prototype utvikling**

- Vurdere om å utvide til fem dagers SPRINT
- Vurdere å ha en info/introdag i førveien som introduserer SPRINT- metoden før studentene begynner faktisk å jobbe den.
- Vurdere mulige alternativer for studenter som får ikke delta i SPRINT-workshopen på grunn av akutt sykdom o.l.
- Deleksamen borde utvides til ca. 2500 ord.

## #14

Semester / Teaching Semester

Våren 2021

Emnekode og navn / Course code and title MIX202 Design av mediebruk

Navn på emneansvarlig / Name of course coordinator Lars Nyre, Fredrik Jensen, Oda Nordberg

### Hvordan foregikk undervisningen? / Content and teaching

Målet med emnet våren 2021 var å gjere studenten flink til å forstå brukarar sine interesser, haldningar og evner når det gjeld innovative grensesnitt for videotjenester på nett. Studentane skulle evaluere interaksjonsdesign for videostreaming blant utvalde brukargrupper, og deretter designe prototyper på nye interaksjonsdesign basert på innsikter frå evalueringane. Kurset er på 30 studiepoeng, og er delt i to modular som kvar tilsvare 15 studiepoeng. Våren 2021 var det 30 studentar på kurset.

Modul 1: Evaluering. I denne modulen lærer studentane å evaluere bruk av innhald med subjektive metodar som kvalitative intervju og/eller fokusgrupper, og med objektive metodar som blikksporing og stressarmbånd. Arbeidet føregår i grupper som vert laga av faglærarane. Våren 2021 var det seks grupper med fem studentar.

Modul 2: Mediedesign: Studentane utviklar realiserbare prototyper av løysingar for TV 2 Sumo som er tilrettelagt for dei målgruppene som blei undersøkt i modul 1. TV 2 ønsker at prototypene skal bli vidareutviklet til faktiske produkt innen relativt kort tid. Studentane arbeidde i dei same gruppene som i modul 1.

Faglærarar, Lars Nyre, professor i mediedesign, journalistikk og teknologi. Fredrik Håland Jensen, PhD-kandidat i medie- og interaksjonsdesign. Oda Elise Nordberg, PhD-kandidat i medie- og interaksjonsdesign. Zulfikar Fahmy, overingeniør, visuell estetikk, videoproduksjon.

Jonathan Lindø Meling, masterstudent i medie- og interaksjonsdesign (MIX350). Maj-Inga Holmsen, bachelorstudent i medie- og interaksjonsdesign (MIX250).

### Hva fungerte og hva fungerte ikke? / What worked well, and what didn't?

Det grunnleggande opplegget fungerte fint, særleg sett i lys av at all undervisning foregjeikk på Zoom. Dei to modulane utfyller kvarandre godt, sli planen var. Samarbeidet med TV 2 var svært vellukka, og motiverte studentane til ein stor arbeidsinnsats. Alle 30 tok kurset på stort alvor, og det var svært godt oppmøte på Zoom-forelesingar og -workshops. Studentane var ansvarlege i gruppearbeidet og klarte å samarbeida godt seg imellom. Dei fleste gruppene var i MCB og hadde fysiske møte seg i mellom i kohortar. Det kan rett nok bli ein del skjulte spenningar når gruppene er like heile semesteret, og det bør fangast opp gjennom uformelle samtalar undervegs. Det er viktig at ansvaret for å stimulera til eit godt gruppearbeid ikkje ligg hjå studentane sjølve, men hjå faglærarane. Kravet om pitchvideo skapte ein del stress hjå studentane, for dette var eit nytt og ukjent formkrav. Det var mykje diskusjon av sensurinstruksen, og studentane hadde eit stort kontrollbehov. Vi fann ut av det til slutt, og eksamensresultata var svært gode. Det faktum at kurset er på 30 studiepoeng, og at studentane jobbar målretta i grupper heile semesteret, fører til svært grundig og gjennomtenkte produksjonar og rapportar. Her er det eit fellestrekk med MIX250 i sjette semester.

### Hva vil du forbedre? / How do you plan to improve the course?

Det meste kan vera som det er i dag. Men det bør gjerast ei justering av formuleringa av eksamenskrava på modul 2. Ordet «storyboard» bør fjernast frå omtalen, for det skapte forvirring. Det bør spesifiserast at eksamen på modul 2 består av skriftleg spesifikasjon, interaktiv prototype og pitchvideo. Det bør spesifiserast kva vektning dei tre leveringane har, til dømes 40, 40, 20. Det bør innførast ei individuell refleksjonsoppgåve i kvar modul (godkjent/ikkje godkjent) for å styrka den individuelle vurderinga av studentane. I to år har prototyparbeidet bestått av mobil-løysingar pga. koronaen. Neste år er det på tide å utforska meir fysiske grensesnitt, for eksempel stemmegrensesnitt, trykkskjermer og/eller AR/VR hvis koroasituasjonen tillet. Samarbeidet med TV2 Play bør fortsetja minst eitt år til for å utnytta den gode samarbeidsånden som råder no.

**Hvilke ekstraordinære endringer måtte iverksettes i emnet pga koronasituasjonen og hvordan fungerte det? / Which extraordinary measures had to be implemented in your course because of the COVID19 situation, and how did that work out?**

Me måtte avlysa opplæringa i eye-tracking i modul 1, og det var veldig synd. Dette elementet er originalt og spennande, og gjev MIX202 ein styrke som dei færraste andre kurs og utdanningar har. Kravet vart erstatta av eit krav om fleire kvalitative metodar i evalueringa, t.d. survey, fokusgrupper og/eller talk aloud-protokollar.

Me måtte utsetta eksamensinnleveringa med to veker i begge modulane pga. forseinkingar og stress i samband med koronaen. Dette gjekk for så vidt greitt, men gjorde at semesteret vart ekstra langt for både faglærer og studentar. Me vil helst unngå å måtta gjera dette igjen. Utsetjinga førte til ein del miskommunikasjon med eksamenskonsulentane som me gjerne skulle unngått.

---

Lars Nyre. 8. januar 2018.

## **Kursleiarar evaluering av MIX 301 ”Medieteknologi: teori og utvikling”**

Hausten 2017 vart MIX 301 halde for fyrste gong, med Lars Nyre som kursleiar og Anders Fagerjord som medlærar. Joar Midtun var faglærarar i datasyntese, og Tor Langballe og Espen Systad var faglærarar i syntetisk tale. Årets kull besto av ni studentar, åtte frå bachelor i nye medier og ein frå bachelor i informasjonsvitskap. Sjå omtale av kurset her: <http://www.uib.no/emne/MIX301>.

Nedanfor går eg gjennom kursopplegget slik det vart gjennomført hausten 2017, og kjem med tilrådingar for å gjera kurset betre hausten 2018.

*\* Sjå ellers studentevalueringa for MIX301, som var svært positiv til kursgjennomføringa. Det kom også kritiske merknader, og dei har eg forsøkt å ta høgde for i tilrådingane nedanfor.*

### **Tematisk innretning: Intelligente brukargrensesnitt**

Hausten 2017 var det fokus på eit kraftfullt teknisk fagområde, nemleg kunstig intelligens-styring av teknologiar og grensesnitt. Dette kan kallast "intelligente brukargrensesnitt", enten ein tenkjer på sjølvkjøyrande bilar, algoritmene til Facebook, eller Siri, Alexa eller liknande talestyrte grensesnitt, så kan dette kallast "intelligent user interfaces".

I dette kurset fokuserer me spesielt på visuelle og auditive grensesnitt, og utforskar ei fruktbar kobling mellom fenomenologien sitt fokus på sanseerfaring og informasjonsvitskapens utvikling av datasyntese og datahøyrsele (computer vision, computer hearing). Her er det stor overlapp mellom menneske og maskin. MIX301 er lagt opp for at datasyntese og datahøyrsele skal kunna forståast med filosofiske teknologiteoriar av typen sosialkonstruktivism, determinisme og aktør-nettverk-teori.

### **Pensum og forelesingar**

Når det gjeld teoretisk opplæring så følgte studentane forelesingane på MEVI224. Her var det eit pensum med teknologiteoriar som er sentrale for å forstå menneskeleg sanseerfaring, designprosessar, kunstig intelligens, mediering, m.m. Dei fagansvarlege på både MEVI224 og MIX301 var Lars Nyre og Anders Fagerjord.

Hausten 2017 lot me masterstudentane på MIX følgja eit kurs på 200-nivå for medievitskap for å få ein presentasjon av teoriane. Dette var ei provisorisk løysing, men fungerte ganske bra. Studentane på dette kurset tok ikkje eksamen i MEVI224, og følgte heller ikkje seminara som bachelorstudentane måtte gjera, men skulle likevel jobba tett med teoriane.

Studentane brukte teoritradisjonane som utgangspunkt for prototypeutviklinga, og som viktige ingrediensar i den akademiske semesteroppgåva. Teoriane var svært relevante, og viste seg også å kunna brukast konstruktivt av masterstudentane. Dette opplegget var svært krevjande for studentane, men tildels også svært suksessfullt. Fleire av oppgåvene var ytterst originale i skrivestil, tematikk og grundigheit rundt teknologien som vart laga.



*Tilråding:* Kurset bør ha den same sterke teoretisk forankringa, men helst utan at det er spesielle bindingar til MEVI224. Neste år tilrår eg at faglærar har eigne teoretiske forlesingar berre for MIX301, der dei mest relevante teoriane frå MEVI224 vert brukt. Det kan vera til dømes fire teoriar. Kunstig intelligens, fenomenologi, mediumteori, reform av teknologi og Heideggers teknologiteori viste seg alle veldig fruktbare i 2017. Eit slikt avgrensa teoretisk fokus vil gjera det faglege fokuset og grundigheita større hjå studentane, er tanken.

### **Frukostseminar**

MIX301 hadde tre halv-offentlege frukostseminar, eller DEMO som dei vart kalla. Desse arrangementa var finansiert med midlar frå Studieadministrativ avdeling, og det var lunch på Zupperia for både faglærarar, gjester og studentar etter kvart arrangement. Etter det siste arrangementet inviterte me til julebord med same finansieringskjelde.

Deltakarane på DEMO-ane var forutan studentar og faglærarar, også forskarar frå instituttet som gav kritisk respons på dei ni prosjekta. Blant deltakarane var Bjørnar Tessem, Marija Slavkovic, Csaba Veres, Frank Wisnes, Kristine Jørgensen, Leif Ove Larsen, Lars Arve Røssland, og folk frå Bergen Teknologitviking, NCE Media, Framnes folkehøgskule i Norheimsund, m.f.

Når det gjeld sosiale forhold bør det nemnast at kullet fekk dra til Berlin på ein teknologikonferanse i oktober, med alle kostnader betalt av tildelinga frå Studieadministrativ avdeling. Reisa gav dei både god kullstemning, og også nye innsikter om bruk av datasyn i nye kommersielle tenester.

### **Teknisk opplæring**

På kurset var det mange veker med tekniske workshops der studentar skulle utvikla konseptuelle prototypar knytt til "intelligent user interface", med tett teknisk oppfølging frå fleire faglærarar. Det var teknisk opplæring i ansiktgjenkjenning og kusting tale, pluss gjesteforelesingar om 360-video frå Høgskulen i Volda.

Kursopplegget var krevjande for faglærarane. Alt var nytt, og både behov for utstyr såvel som kompetansen hjå studentane var faktorar som me ikkje klarte å planlegga på førehand. Veggen vart til mens me gjekk. Faglærarane gjorde ein solid innsats, og fekk gode ord frå studentane både over bordet i løpet av hausten, og meir formelt i evalueringa.

Studentane arbeidde individuelt med prototypene, og dette vart oppfatta positivt av studentane etter mange år med gruppearbeid. Det var ingen spesielle deadlines, for studentane skulle få fridom til å utvikla ting på sin eigen måte, men dette slo ikkje heilt gunstig ut. Det var vanskeleg å få studentane til å komma ordentleg i gang med bruken av programverktøy, og det gjekk litt sakte med utviklinga. Sjølv om dette er eit masterkurs, trengst det strengare rammer neste gong.

Eit anna viktig punkt er at studentane ikkje har avansert kunnskap om programmering frå før. Styrken i faget må ligga på det konseptuelle, og ikkje på avansert programmering. Difor er det viktig å bruka tekniske rammeverk som er godt utvikla frå før, og som faglærarane er fortrulege med.

*Tilråding 1:* Den tekniske opplæringa bør vera meir spissa på eit eksakt rammeverk, programvare og tenester som skal brukast, utifrå kven som er faglærar på feltet. Det er lurt å gjera rammeverket obligatorisk, slik at ikkje studentane brukar mange forskjellige tenester utan spesielt god grunn.

*Tilråding 2:* Det må vera strammare teknisk framdrift neste gong. Utvikinga av prototypene må skje etter ein tydeleg tidsplan med tre tidsfristar for tre iterasjonar. Etter kvar innlevering må studentane presentera prosjekta på offentlege frukostseminar/DEMO-arrangement. Arbeidet vert synkronisert for å få maksimal framdrift mellom kvar gong.

### **Rettleiing på akademisk oppgåve**

Lars Nyre og Anders Fagerjord var rettleiarar på oppgåvene. Dei byta på å rettleia dei ni studentane. Begge faglærarar hadde minst ein samtale med kvar student, og kvar student fekk minst to rettleiingar frå ulike fagfolk. Dette fungerte veldig fint.

*Tilråding:* Dei akademiske oppgåvene må vera ein del av kurset heilt frå starten, og det må leverast inn mange skisser utover hausten. I 2017 byrja studentane å skriva oppgåvene veldig seint i semesteret, og det var uheldig.

### **Eksamen**

Det er fyrste gong me held dette kurset, og det finst ikkje tydelege reglar for korleis studentane skal bedømmast. Etter samtalar med kollegaer laga Lars Nyre denne sensorrettleiinga:

*"Sensorrettleiing MIX301, hausten 2017*

\* Vurdering av spesifikasjon, URL og eventuelt innlevert fysisk prototype (50 %). Vurderinga av prototypen må leggja mest vekt på det konseptuelle, altså det som er meininga med prototypen, og mindre vekt på kor funksjonell prototypen er ved innleveringsdatoen. Dei jobba individuelt med prosjekta, og dette var ikkje tatt riktig høgde for frå kursleiaren. På grunn av overdimensjonerte kurskrav vert det problematisk å dømme prosjekta for sterkt på noverande funksjonalitet.

\* Akademisk oppgåve (50 %). Desse oppgåvene bør premierast for teoretisk dristigheit og evne til å kobla prototypen saman med teoriar på pensum. Pensum er prega av Martin Heidegger, Clayton Christensen, Marshall McLuhan, Bruno Latour og andre spennande teoretikarar. He skal studentane visa at dei klarer å handtera slike komplekse teoriar, og dei har lov å spekulera om framtida så lenge dei argumenterer godt. Tenk på dette som klassiske humanistiske oppgåver, men innretta eksklusivt på teknologi."

Det viste seg at eksamensresultatet for dei ni studentane er jamnt over godt. Av ni studentar vart det ein A, tre B og fem C. Snittet er høgt, og alle studentane har jobba seriøst og godt med faget. Det var vanskeleg for sensorane å vurdere den tekniske prototypen, sjølv om rapportane dei skriftlege rapportane var tydelege og gode. Sensorane vart usikre på kor viktig det skulle vera å ha ein fungerande prototype. Her la me oss på ei positiv linje, der studentane vart lønna for konseptet meir enn teknologien. Dei akademiske oppgåvene var velskrivne og lette å vurdere, og var jamnt av høg kvalitet. Det er ikkje lett å kobla teknologiteoriar direkte til eit utviklingsprosjekt.

*Tilråding:* Me bør bruka same eksamensopplegg neste haust også, og helst hyra inn same eksterne sensor på nytt. Slik kan det etablerast nokre faste og relativt objektive vurderingskriterier som kan formulerast i ei stadig betre sensorrettleiing.

### **Ingen større endringar**

Kurset er prega av innovasjonspedagogikk, og då er det eit poeng å ta nokon sjansar undervegs. Usikkerheita på MIX301 vert særleg stor fordi studentane på kort tid, og heilt på eigenhand, skal laga ein prototype som er teoretisk velinformert. Dette er ei krevjande utfordring, men det er slett ikkje umogeleg som studentane beviste hausten 2017.

Både studentar og faglærarar har diskutert muligheita for å gjera MIX301 om til eit kurs med 30 studiepoeng, og setja av heile hausten til eit stort arbeid teknisk og teoretisk arbeid. Dette er ein god idé hvis målet er å styrka innhaldet i dette kurset sett for seg sjølv, men det ville også fråta studentane 15 studiepoeng med ein annan, supplerande kompetanse i kurset INFO361 Avansert interaksjonsdesign. Studentane på "mixmaster" treng å ha både fagleg og sosial omgang med masterstudentane på informasjonsvitskap, og omvendt. Det ville vera klart uheldig dersom dette koblingspunktet forsvann. Difor tilrår eg at kurset vert verande uendra i omfang og innretning neste haust, men at det vert gjort viktige tilstrammingar som nemnt ovanfor.

## Self-evaluation of **MIX301 Autumn 2019**

The purpose of the self-evaluations is to give a short report to the programme board on how you have set up the teaching to achieve the learning goals / outcomes in the course. The report should include a summary of what worked well and what did not work so well during the semester, and your recommendations regarding adjustments in the course description and plans for next year. Recommended length of text is approx. 1 page. The evaluation will be sent to the programme board for discussion.

***What did you focus on in your course plan / teaching plan / syllabus? Give a brief description of the teaching and the course plan, with emphasis on what was new this time.***

The aim of **MIX301 Media Technology: Theory and Development** is to provide students with critical and creative knowledge of advanced media technology concepts and systems. Each student prepares a technical prototype based on new technology for media and communication, and analyzes it theoretically using the syllabus literature. In this semester, we encouraged the students to try new technologies using the telepresence robots, in particular using the robots from Padbot.

The course is co-taught with Lars Nyre, in which he gave students a theoretical perspective on what modern media and communication technology is by challenging them to read classic texts in fields such as design science, phenomenology and cybernetics, represented by theorists such as Rodney Brooks, Herbert Simon, Donald Norman, Don Ihde and Martin Heidegger. In my part, I gave lectures that support students problem solving skills regarding new media technologies, as well as the fundamental knowledge to develop prototypes for robots with novel ways of interactions and communications based on visual and/or audio information (e.g., images, videos, audios, or voices) by exploring and exploiting computer vision and artificial speech technologies.

This is my first time teaching this course and comparing to the previous year, we brought new topics (robots) as well as lifted up the requirements (students were asked to make some functions that work, not only smoke and mirrors prototypes)

***If there has been any student evaluations or other evaluations of the course during or after the semester, please give a brief description of the evaluations and the results. What is your opinion on how well the teaching (lectures, seminars and other activities) worked?***

By the end of the course, we gave a quick survey to get feedback from the students as well as talking face to face with them to learn more what should be improved. In general, the students were very happy with the course and I think our teaching plan was good. The drawback is mainly about the readiness for learning new technology (working with robotics), in which the tech-related lectures came quite late (should be earlier). However, we have to count also the fact that the robots arrived very late (we ordered before the summer and the robots supposed to arrive before July, but indeed

Mal for årlige egnevalueringer  
Oppdatert 12.2019 HMR

they were arrived late September). Beside of that, giving more hands-on tutorials should make the students better preparation.

***What adjustments to the curriculum do you recommend for the next time the course is offered? Give a brief assessment of which parts of the course plan / curriculum / syllabus should be continued and what, if any, should be changed.***

The current syllabus is already good and I think we should keep it. The changes should be on the technology lectures, which should be more practical than theories of information science.

## #20

---

Semester / Teaching Semester

2021 Winter

Emnekode og navn / Course code and title MIX301

Navn på emneansvarlig / Name of course Duc Tien Dang Nguyen  
coordinator

### Hvordan foregikk undervisningen? / Content and teaching

The aim of the course is for the students to increase their analytical and practical skills by designing an interactive media system and evaluating their own work.

The students collaborate in groups under supervision on the design, development and testing of a working prototype of an interactive media system. The goal is innovation and new ideas, and the system can be a mobile application that helps journalists in the field, a better solution for interacting with online news, a new social medium, a digital game that models processes in society, or different kind of interactive medium.

During the semester, the students were grouped into 7 groups, working with 7 companies/projects: NTB, Vimond, Nagra, Scary Weather, QUEST, Future Solutions and Bergen Offshore Wind.

The group used interactive methods for development and perform a complete user test of the system. The students must also write an individual academic paper based on the project.

### Hva fungerte og hva fungerte ikke? / What worked well, and what didn't?

Almost everything worked pretty well, especially the entire semester were running via online and remote activities.

What did not work well:

- The formality of the exams were confusing.
- Should have more technical lectures

### Hva vil du forbedre? / How do you plan to improve the course?

We should have the first lecture explaining more about the practical information and the TA should also be strictly familiar with it.

The project requirements should have more technical challenges.

### Hvilke ekstraordinære endringer måtte iverksettes i emnet pga koronasituasjonen og hvordan fungerte det? / Which extraordinary measures had to be implemented in your course because of the COVID19 situation, and how did that work out?

All lectures and workshops were conducted online via different platforms (Zoom, Miro, canvas..)

---

## #18

Semester / Teaching Semester

Vår 2021

Emnekode og navn / Course code and title MIX350 Masteroppgåve i medie- og interaksjonsdesign

Navn på emneansvarlig / Name of course Kristine Jørgensen  
coordinator

### Hvordan foregikk undervisningen? / Content and teaching

MIX350 har en masteroppgavekomponent der studenten er har individuelt tilpasset veiledningsopplegg med vedileder, og en seminar/workshop-komponent der de møtes i grupper sammen med faglærer 1 gang hver måned. Denne vurderingen handler om seminar/workshop-komponenten, som jeg har ledet.

Seminar/workshopdelen foregår både i høst og vårsemesteret i mastergradens andre år. Våren 2021 hadde vi fire seminarer. I tre av disse la studentene frem og fikk tilbakemelding på utdrag fra masteroppgaven sin, og i det fjerde hadde vi et skriveseminar. Etersom dette er et forum der vi setter studentenes behov i sentrum, har vi også gått gjennom praktiske ting om strukturering av masteroppgaven og noe akademisk skriving.

### Hva fungerte og hva fungerte ikke? / What worked well, and what didn't?

Etersom det var en liten gruppe med 9 studenter hadde vi en hybridløsning der de som var i Bergen ble oppfordret til å stille fysisk, mens de som var andre steder deltok digitalt. Dette fungerte ganske dårlig. De tekniske løsningene gjør det vanskelig å skulle fungere fullgodt for begge gruppene. Jeg måtte bruke to datamaskiner og det å bytte mellom var uryddig. Likevel var det slik at de aller fleste (selv de som var i Bergen) valgte å delta digitalt.

Studentene setter pris på å få tilbakemelding av hverandre og å ha en arena å møtes på. De setter pris på å få felles informasjon om hvordan masteroppgaven skal skrives, mastereksaminering osv.

### Hva vil du forbedre? / How do you plan to improve the course?

Ideen bak kurset har vært at kurset skal være et forum der studentene i fellesskap kan kunne diskutere aspekter ved prosjektet sitt. Om høsten har planen vært at de skal diskutere den praktiske delen av prosjektet sitt i regi av en praksislærer, og at vi fokuserer på akademisk skriving i regi av en professor/førsteamanuensis om våren. Foreløpig har ikke dette fungert helt og opplegg har vært litt ad.hoc, ikke minst fordi det ikke har tilgjengelige praksislærerressurser om høsten. Det er viktig at kurset får en klar form.

### Hvilke ekstraordinære endringer måtte iverksettes i emnet pga koronasituasjonen og hvordan fungerte det? / Which extraordinary measures had to be implemented in your course because of the COVID19 situation, and how did that work out?

Se over.

# **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 flere i undervisningssituasjonen, observere (og delta i) BA-undervisningen og MA-veiledningen, samt gjennomføre gruppesamtaler med (tilfeldig) utvalgte studenter fra henholdsvis BA og MA-niva. 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. Fornvrig 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



utgatte programmet som grunnlag for sammenlikning. Situasjonen på nye medier-programmet 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 i ringsmal, 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-maskin-interaksjon og positive brukeropplevelser 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 verktøysferdigheter 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 refleksjon med praktisk utvikling er det ingen overraskelse å møte et slikt synspunkt.

BA-studentene formidlet et syn på programmet og enkelte elementer som ikke står i motsetning til lærerne. De har rett nok 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 tevetydig og til tider feilaktig. Dette mener de kan løses ved at det er en 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-ene, spesielt MIX203. Videre mener de at evalueringskriteriene må tydeliggjøres bedre. Det sees på som negativt at INF0134 går ut. Dette er et emne de fikk god bruk for i utplasseringen. INF0125 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 studenter). Samtidig ga studentene uttrykk for at det tidligere på dette emnet hadde vært "mye snakking for 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, som grunnlag av arbeidet med prosjektskissen mot slutten av emnet. Her ble det 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 inn 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 verre. 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 karaktersetning av masteroppgaven er velkjent, men at den også viser seg på enkeltemner på MA-nivå er ikke i henhold til retningslinjene for karaktersetning. Den gjennomgående tendensen til overflod av gode karakterer kan relateres til lærerens 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 karaktersetningen.

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 ide 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 papiretgenren kanskje fremheves, og da s<Erlig den varianten som benyttes i praktisk-tekniske fag der eksperimentet star sentralt. Hvis akademisk skrivning trekkes i denne retning vil det ogsa v<Ere mulig for studentene a fa sine arbeider og resultater formidlet utover sitt eget fagmilj0, spesielt pa MA-niva. Enkelte eksamensoppgaver, scerlig de som skrives over lengre tid, b0r ogsa kunne egne seg som paper pa utvalgte konferanser og i relevante tidsskrift. Slik formidling vil utvide kvalitetssikringen og publiserte arbeid vil kunne innga som kapitler i masteroppgaven.

M0tet med de nye programmene i medie- og interaksjonsdesign har vcert svcert positivt og oppl0ftende, spesielt sett i forhold til erfaringene med a evaluere det tidligere programmet i nye medier. Daer det pa sin plass a trekke frem samarbeidet mellom leietakerne i Media City. Her har UiB og instituttet fatt til noe mange har prnvd seg pa, men fa har lykket med, bade nasjonalt og internasjonalt. Studentene er svcert forn0yde 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: ha.pet at mediebedriftene skulle komme til dem.

Det finnes sa langt ingen alvorlige svakheter ved programmene i medie- og interaksjonsdesign. Opplegget er godt gjennomtenkt og like godt gjennomfort. Undertegnede ser fram til a folge utviklingen av programmene kritisk og konstruktivt i arene som kommer.



Gunnar Liest01

19. mars, 2019

# Rapport 2019

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*

## Bakgrunn

Rapporten for studieåret 2019 er basert på ett besøk ved Institutt for Informasjons- og medievitenskap, Universitetet i Bergen, 28–29 januar 2020. Det viste seg å være praktisk umulig å gjennomføre sensorbesøk på slutten av høstsemesteret 2019. At rapporten foreligger først nå skyldes en kombinasjon av flere forhold: tilgang på dokumentasjon, stor arbeidsmengde og, ikke minst, den problematiske situasjonen etter utbruddet av Coronapandemien. Til grunn for rapporteringen ligger som vanlig gjennomgang av dokumentasjonen fra Institutt for informasjons- og medievitenskap: egenevaluering av tre emner (MIX100, MIX203, MIX301), statistikk fra både BA og MA-programmene, emnebeskrivelser, programpresentasjoner, og fritekstsvar fra Studiebarometeret 2019. I tillegg er også de oppdaterte retningslinjene for programsensurering ved Det samfunnsvitenskaplige fakultet tatt med. I forkant av evalueringen etterspurte programledelsen at det også skulle fokuseres på forholdet mellom MIX og INFO-emner.

Under besøket i slutten av januar fikk programsensor anledning til å møte og ha samtaler med de fleste sentrale aktører i de to programmene: lærere og studiekonsulenter med ansvar for de informasjonsvitenskaplige emnene, programleder, faglærere på de medievitenskaplige emner, studenter på både BA og MA-nivå, i grupper og individuelt. Undertegnede deltok også i undervisningen på MIX202 der blant annet samarbeidende mediebedrifter var tilstede. Kristine Jørgensen har fungert

som kontaktperson i forkant av og under oppholdet. Forøvrig har undertegnede hatt kontakt med studiekonsulent Natalie Angelica Sagstad.

### **Tilbakemelding fra studentene**

Det er relevant å ta utgangspunkt i fjorårets rapport for å evaluere driften av og kvaliteten på undervisningen som tilbys under programmene i medie- og interaksjonsdesign. Sammenliknet med BA-programmet i nye medier, som på mange måter kan betraktes som en forløper, kunne rapporten for 2018 konkludere med at oppstarten på BA og MA-programmene i medie- og interaksjonsdesign uten tvil var vellykket. Både studenter og lærere var stort sett svært godt fornøyd, og resultatene støttet opp om dette inntrykket. Et meget positivt resultat gitt at ambisjonsnivået for de nye programmene var ambisiøst, både med hensyn til tverrfaglighet, kombinasjon av teoretiske og praktiske tilnærminger, og ikke minst samlokaliseringen og det tette samarbeidet med aktive mediebedrifter både i og utenfor Media City-lokalene. Likevel var det nødvendig å trekke frem forhold som åpenbart hadde forbedringspotensial.

Når det gjelder informasjonsflyten i programmet mener fortsatt studentene på BA at den kan bli bedre, spesielt i forholdet mellom forlesere og studenter. Det har bl. a. vært uklart, inkonsekvent og selektiv tilbakemelding på tolkning og forståelse av eksamensoppgaver. Dette gjelder spesielt MIX203 (Design for medieproduksjon). Høsten 2019 meldte BA-studentene misnøye med emnet MIX203 i en epost til studiekonsulenten. Det ble påpekt at både oppgaveteksten og vurderingskriteriene var upresise og at tematikken ikke stod i forhold til undervisningen som var gitt. Studentene opplevde også faglærer som unnnvikende og inkonsekvent i sine svar etter forsøk på å få utdypet og avklart oppgavens hensikt. Dette er alvorlige svakheter og må unngås i neste gjennomføring av emnet. Problemene på MIX203 er heller ikke godt nok behandlet i egenevalueringen av emnet. (Generelt er det forøvrig uklart hvordan emneevalueringen foregår og i hvilket omfang. I 2018 fikk programsensor tilgang på to egenevalueringer, for 2019 økte det til tre – alle var MIX-emner). BA-studentene mener videre at oppgavetekstene på MIX-emner generelt bør bli tydeligere. Blant MA-studentene undertegnede har vært i kontakt med ble det gitt uttrykk for at kommunikasjonen med lærere i Canvas fungerte godt. Selv om begge programnivåene har mange lærere involvert og ulike måter å informere på, er det på dette feltet (med

unntak av MIX203) likevel generelt færre kritiske bemerkninger knyttet til studieåret 2019 enn 2018.

BA-studentene har tidligere gitt uttrykk for at INFO125 (Datahandtering) hadde svak relevans for studiet som helhet. Dette gjentas også i årets evaluering. Det fremheves at emnet som sådann fungerer godt, men tematikken oppleves fremdeles som innholdsmessig perifer i forhold til studiet generelt. BA-studentene etterlyste også i år behovet for bedre opplæring i akademisk skriving. Selv om skriveøvelser er en del av Ex Fac-emnet MIX100 ønsker studentene ytterligere fokus på dette, spesielt i forholdet mellom praktisk produksjon og faglig rapportering/drøfting. Studentene presiserer også at det bør legges mer vekt på øvelse og opplæring i kollektiv skriving, særlig i forbindelse med gruppearbeid. De opplever det som problematisk å få gruppeproduserte oppgaver til å henge godt sammen både språklig og argumentativt.

Studenter på både BA og MA-nivå har tidligere etterlyst mer utførlig og systematisk opplæring i ulike former for digitale verktøy/programmer. Programledelsen har fulgt opp med gjennomføring av en egen workshop i 2019. Dette oppleves som en klar forbedring. Likevel ønsker spesielt BA-studentene mer vekt på opplæring i verktøy de kan benytte gjennomgående i hele studieforløpet.

BA-studentene ytret også et ønske om å bedre kontakten med etablerte MA-studenter som tidlig i forløpet kunne fortelle utførlig om faget. Programledelsen bør se nærmere på muligheten for bedre integrering av studentene på begge programnivå og på tvers av årskull og stadium i studieforløpet. BA-studentene var ikke kjent med noen form for alumniforening der uteksaminerte masterstudenter, gjennom ulike fora og kanaler, kan informere om møter med arbeidsliv etter endte studier? En slik dialog kan ha positiv og konstruktiv innvirkning på programmenes organisering, læringsmål og utforming.

MA-studentene ga også uttrykk for sprik og manglende integrasjon i forholdet mellom INFO og MIX-emnene. Den tidligere kritikken mot INFO361 (Forskningstema i menneske-maskin-interaksjon), det eneste INFO-emnet på masternivå, ble nå gjentatt. Emnet som sådann får god omtale, men bruk av eksempler, spesielt forelesers egne prosjekter, oppleves som mindre relevante for studiet som helhet, også for dette årskullet. Det er viktig at undervisningen er forskningsnær, men økt relevans i valg av eksempler vil styrke den tverrfaglige integrasjonen i programmet. De tidligere innvendingene mot MIX302 (Forskningsdesign og feltstudiar), der det ble hevdet at



arbeidet med prosjektskissen kom for sent i gang, ble ikke gjenntatt i år. MA-studenter ga også uttrykk for at det ikke var nødvendig med mer øvelse i akademisk skriving rettet mot masteroppgaven. De samlede skriveøvingene på BA-nivå var tilstrekkelig.

Med bakgrunn i gjennomgangen over er det viktig å legge til at studentene på både BA og MA-nivå generelt var svært godt fornøyd med de fleste sider ved studiet: studentmiljø, lærere, undervisning, praktisk samarbeid med mediebedrifter og lokalene i Media City. Den gode tendensen fra 2018 er helt klart, ikke bare ivaretatt, men også i vesentlig grad styrket.

## **Karakterer**

I rapporten for 2018 trakk undertegnede frem problemer med skjevhet i karaktersettingen. Det var en klar tendens til at karakterene ikke fordelte seg på ønsket måte. På tross av et lavt antall kandidater i 2018 var tendensen tydelig på MA-nivå, der C ble gitt i 29 % av tilfellene mens A+B stod for de resterende 79%. Karakterene D og E ble altså ikke brukt i det hele tatt. Dessverre har situasjonen forverret seg betraktelig i studieåret 2019. Andelen for karakteren C har sunket til 16% og karakterene A+B har økt til 82%, mens karakterene D+E ble gitt i 1% av tilfellene! Begge målingene er basert på alle emner. Her må programledelsen ta grep slik at karakterskalaen blir brukt mer kritisk og disiplinert. Det kan også være en idé å vurdere varianten bestått/ikke bestått på flere emner.

Det samme er dessverre også tilfellet på BA-nivå: Selv om karakteren C har økt med 4%, fra 29% til 33%, står karakterene A+B nå for 57% av tilfellene – en økning på 6%. Andelen for karakterene D+E har sunket tilsvarende! Her må det igjen manes til kritisk og edruelig bruk av skalaen! Endringene i strykprosenten er derimot små.

## **MIX versus INFO**

Fra BA-programmet i nye medier og frem til dagens gjennomføring av BA og MA-programmene i medie- og interaksjonsdesign har tverrfaglig integrasjon vært både en utfordring og et problem. Institutt for informasjons- og medievitenskap består av to faglige tradisjoner, noe som blir tydelig i samarbeidsprosjekter som dette.

Forbedringene har imidlertid vært betydelige. Likevel kommer det frem i undertegnede samtaler med studentene på begge nivå at flere av INFO-emnene oppleves som svakt integrert og perifere i forhold til de faglige formålene med programmene som helhet. Dette inntrykket styrkes kraftig av resultatene fra Studiebarometeret for 2019. Her har undertegnede hatt tilgang på svarene fra studentene (totalt 8) i fritekst. Det gjennomgående temaet her er nettopp manglende integrasjon og relevans mellom de to emnekategoriene. Her er noen utsagn fra studentene:

"Vi har mange fag fra bachelorprogrammet for informasjonsvitenskap, som ikke er tilpasset min grad"

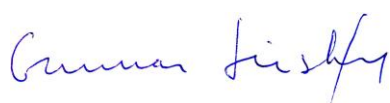
"Hva gjelder INFO-fagene vi tar, virker det veldig som at UiB bare har slengt noen INFO-fag vår vei uten å reflektere over innholdet i dem versus vårt studieutbytte. Hvorfor skal design-studenter ha et helt fag om databaser?"

"Fagene er ikke godt nok koblet opp mot hverandre."

"Info-fagene kunne vært mer spisset og relevant for oss, føler at de ikke passer helt inn..."

På tross av formen er dette tilbakemeldinger som må tas alvorlig. De støttes som nevnt også av annen respons undertegnede har fått. I denne sammenheng bør programledelesen og instituttet vurdere hvordan integrasjonen av de to fagområdene og –tradisjonene kan bedres ytterligere slik at programmene for medie- og interaksjonsdesign kan bli et helstøpt og godt forent studium med både mangfold og enhet. Det bør vurderes hvordan de gjenværende INFO-emnene kan bli MIX-emner. Det behøver ikke nødvendigvis medføre helt nye emner og undervisningsopplegg, men kan nok løses med justeringer, dobbelkoding og ulike opplegg for forelesninger og gruppearbeid rettet mot studentene fra medie-og interaksjonsdesign.

Det finnes heller ikke denne gang alvorlige svakheter ved programmene. Opplegget er fortsatt innovativt, godt gjennomtenkt og gjennomført, selv om enkelte svakheter må rettes opp. Og: det er kanskje på tide å gjennomføre den siste etappen i den tverrfaglige integrasjonen.



Gunnar Liestøl

Høvik, 8. april, 2020

# Rapport for studieåret 2020

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*

## Bakgrunn

Programsensors rapport for studieåret 2020 er definitivt preget av pandemien, både i måten den ble gjennomført på og i tidspunkt for levering. I motsetning til tidligere år ble det ikke praktisk mulig med fysisk besøk på studiestedet i Media City, verken på slutten av høstsemesteret 2020 eller på begynnelsen av 2021. Denne spesielle situasjonen har selvsagt fått konsekvenser for undertegnede tilgang på informasjon og inntrykk. Den sene ferdigstillingen av rapporten har flere årsaker: primært skyldes det atypiske arbeidsforhold i vårsemesteret, men også sykefravær i første del av høstsemesteret.

Undertegnede hadde mailutveksling med programledelsen om tilgang på dokumentasjon og avtale av Zoommøte på nyåret. Møtet ble gjennomført 18. mars med leder av programrådet Morten Fjeld, studieleder Joakim Dahl Haaland og studiekonsulent Johanne Marie Christensen Ågotnes til stede. Rapporten er basert på tilsendt skriftlig dokumentasjon om karakterfordelingen på 8 MIX-emner, et 'Notat til møte med Programrådssensor 18. 03. 21', tilgang på online-versjonen av Studiebarometeret 2020 og, ikke minst, individuelle Zoommøter med fem studenter, tre fra bachelor (én fra hvert års trinn), og to fra masterprogrammet (én fra hvert års trinn).

Kontakten med studentene ble formidlet via studiekonsulenten. I dialog med programleder og studiekonsulent ble det også ytret ønske om å fokusere spesielt på vurderingsformer. Programsensor har ikke hatt tilgang på emneevalueringer.

I rapporten for 2019 la undertegnede vekt på hvor vellykket både BA- og MA-programmet i medie- og interaksjonsdesign fremstår. Likevel ble det identifisert flere forhold som kunne forbedres: informasjonsflyten mellom undervisere og studenter; økt innsats på egnevaluering av enkeltemner; mer skrivetrening på BA-nivå, spesielt i gruppearbeid; ytterligere satsning på verktøyopplæring; bedre kontakt mellom studentene på de to programnivåene; mer balansert bruk av karakterskalaen; og til slutt et skikkelig løft for å bedre integrasjonen mellom MIX- og INFO-emner.

### **Tilbakemelding fra studentene**

Det var nettopp forholdet mellom MIX- og INFO-emnene, den tidligere påpekte mangelen på relevans i tematikk på emner og integrasjonen mellom de to fagtradisjonene, studentene nå rettet mest kritikk mot, både på BA- og MA-nivå. Som en student på BA (3 år) uttalte om programmet som helhet: «MIX er stammen og INFO er et tillegg som er dårlig integrert». Igjen er det også *INFO125 Datahåndtering* som i denne sammenheng blir omtalt. Det er enighet om at emnet, isolert sett, fungerer godt, men få ser relevansen til den øvrige undervisningen på programmet. Den samme kritikken får *INFO132 Innføring i programmering*. Det oppleves som et godt emne, men det er vanskelig å forstå hvilken nytte det har for studiet som helhet. Her er det imidlertid delte meninger: En student opplevde først emnet som uviktig: «Hatet Python først, forstod ikke relevansen, men ble etter hvert kjent med en ny måte å tenke/arbeide på». På MA omtales *MIX301 Medieteknologi: teori og utvikling* som dominert av koding og for lite knyttet opp mot interaksjonsdesign. Generelt ble det også hevdet at lærere fra de to tidligere atskilte fagene (medievitenskap og informasjonsvitenskap) ikke har en felles forståelse av programmet. Dette fører til en viss ansvarspulverisering og dermed uteblir den viktige kontinuiteten i programforløpet over tid og mellom deldisiplinene. Å forene to forskjellige fagtradisjoner er ingen enkel oppgave. Den digitalt relaterte konvergensen vi opplever på så mange områder foregår ikke friksjonsfritt i tverrfaglig undervisning og læring. Det er åpenbart at Instituttet og programmet har tatt den

manglende integrasjonen alvorlig og innført grep som skal bedre situasjonen, men denne prosessen må fortsette og i tillegg styrkes ytterligere.

Det er ingen kritikk av programmets innsats på området akademisk skrijving i 2020, snarere tvert i mot. På BA, der kritikken har vært tydelig tidligere, blir det hevdet at opplegget for akademisk skrijving nå er godt. Behovet for mer opplæring i digitale verktøy nevnes fortsatt på begge nivåer, spesielt når det gjelder programmene i Adobe-pakken.

Ønske om bedre informasjonsflyt er der fortsatt, men den virker nå mer dempet enn tidligere og spesielt knyttet til enkelte emner. Generelt rettes det kritikk mot bruk av kalendersystem og lister som ikke samstemmer (Mitt UiB og Kalenderverktøyet), og at det er viktig å få formidlet denne type informasjon på en enkel og entydig måte. Det rettes også kritikk mot systemene for rombooking og utlån av utstyr. I det hele mener studentene at samarbeidet med lærere er godt og at det er vilje til å lytte til studentene samtidig som ønsker blir tatt til følge. Imidlertid er det enkelt emner der kommunikasjonen kan bli bedre. *INFO361 Forskningstema i menneske-maskin-interaksjon (HCI)* omtales som et godt emne med en dyktig lærer. Likevel bør respons på mail og informasjon om tema og forelesninger bli bedre. På BA nevnes *INFO263 Interaction design and prototyping* som et emne der informasjonsutvekslingen fra forelesere til studenter helt åpenbart må forbedres. Flere studenter var også negative til emner som uten varsel ble gjennomført på engelsk, enten det var av hensyn til sensor eller en enkelt engelskspråklig student. Dette er en alvorlig innvending. Hvilket språk emnet gjennomføres på må samsvare med hva som annonseres i emnebeskrivelsen.

I vurdering av enkeltemner har studentene flere innvendinger. Mediedelen i *MIX100 Examen facultatum* oppleves som overflatisk. *INFO263 Interaction design and prototyping* omtales som generelt rotete og fikk mange bekymringsmeldinger da det ble gitt.

Det er også gjennomgående kritikk av vurderingsformer. Her nevnes særlig kompatibilitetsutfordringer med blanding av både bestått/ikke bestått og bokstavkarakterer. Det kan likevel se ut til at hovedproblemet med vurdering av eksamen primært handler om kommunikasjon og informasjon omkring kriterier og eksamensformer, både i god tid og på en tydelig måte.

Den tidligere kritikken fra BA-studentene om manglende integrasjon mellom de to programnivåene, og samvær med masterstudentene ble ikke nevnt i år. Her har

åpenbart programmet gjort noen grep, eller det kan ha løst seg på bakgrunn av egne initiativ. Håndteringen av pandemien og omlegging til digitalt basert undervisning får gjennomgående god omtale selv om det også har vært krevende for studentene.

Tilbakemeldingen fra Zoommøtene med de utvalgte studentene reflekteres også i det nevnte 'Notat til møte med Programrådssensoren 18. 03. 21'. Her omtales flere emner i detalj og det kommer begrunnede innspill til forbedring.

Likevel, de samlede tilbakemeldingene fra studentene er meget positive. De trives godt, opplever faget som utfordrende og lærerikt, og setter pris på ansvar for egne utvikling og læring. Miljøet er generelt godt og samarbeidet med mediebedrifter i og utenfor Media City fremheves som svært positivt.

## **Karakterer**

I tidligere rapporter har undertegnede trukket frem problemer med skjevhet i karaktersettingen. Spesielt på BA gis det for mange A og B i forhold til C, D og E. Dette problemet eksisterer fortsatt. På MIX202 ble det kun gitt A og B, og av 31 studenter fikk 83% A! Nesten like ujevnt er det på MIX250. Emnet hadde 35 studenter som avla eksamen. 4% fikk C, 38% fikk B og 58% fikk A. Bedre gikk det på MIX100 der bare 13% av de 32 som avla eksamen fikk A og 20% fikk D. På MA er antallet studenter pr. emne lavere, men også her har enkelte emner en klar skjevhet. Undertegnede har ikke hatt tilgang på karakteroversikter for INFO-emnene. Det er åpenbart fortsatt en jobb å gjøre i justeringen av karakterkulturen ved programmet.

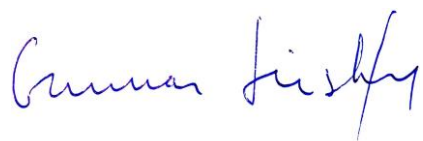
## **Emneevaluering**

I 2018 mottok programsensoren fire evalueringer av individuelle emner, alle var MIX emner. I 2019 var antallet redusert til tre, også da bare MIX emner. For 2020 har undertegnede ikke mottatt en eneste emneevaluering, verken MIX eller INFO! Dette er en klar mangel, og den må tas alvorlig. Det er en selvfølge at emner med jevne mellomrom må evalueres av de som er ansvarlige for undervisningen. Dette er det beste redskapet programmet disponerer for å luke ut svakheter der de oppstår. I

dialogen med programledelsen ble det som nevnt ytret et ønske om at programsensoren skulle fokusere på vurderingsformer. Det er imidlertid tilnærmet umulig å si noe fornuftig om dette på bakgrunn av samtaler med fem studenter og ikke tilgang på en eneste emneevaluering. Den spredte kritikken som har kommet til uttrykk i samtalene med de fem studentene handler primært om enkeltemner. Det er imidlertid i de individuelle emneevalueringene det er mulig å fange opp problemer – når de oppstår.

## Konklusjon

Evalueringen av medie- og interaksjonsdesign for studieåret 2020 har dessverre blitt gjennomført på et spinklere grunnlag enn tidligere. Det finnes heller ikke denne gang alvorlige svakheter i studentenes tilbakemeldinger. Programmene er fortsatt innovative, i hovedsak godt gjennomtenkt og gjennomført, selv om det må arbeides med å rette opp tydelige svakheter. Integrasjonen mellom MIX og INFO må fortsatt bedres slik at programmene oppleves som enhetlige selv om de er preget av mangfold, variasjon og tverrfaglighet. Den mest alvorlige svakheten i årets evaluering viser seg bare indirekte i studentenes tilbakemeldinger. Det gjelder den totalt fraværende emneevalueringen. Evaluering av enkeltemner må gjenopprettes som fast ordning. Det er emneevalueringen som skal fange opp problemer og mangler når de oppstår. Samtidig er de et svært viktig grunnlag for programsensorens arbeid.



Gunnar Liestøl

Høvik, 19. november, 2021

# Praksisavtaler med bedrifter – MIX

MIX har et kontinuerlig samarbeid med flere mediebedrifter både i og utenfor klyngen MCB. Det innebærer at vi har avtale om bedriftspresentasjoner, masteroppgave-pitching fra bedriftene til studentene, og observasjonsutplassering.

Listen er:

TV 2

BT/Schibsted

BA/Amedia

NRK

Vizrt

Fonn Group

Turbotape Games

Vimond.

Antallet selskap er ikke begrenset til denne listen, det arbeides stadig med å knytte nye forbindelser, samt at mengden samarbeid med antall selskap vil øke proporsjonalt med antall studenter.

Spørsmål og ytterligere kommentarer bes ta kontakt med klyngekoordinator



Thomas V Drageset  
Klyngekoordinator  
Institutt for informasjons- og medievitenskap  
Universitetet i Bergen  
T: 97 62 75 32



UiB

## Utdanning

### **Studieplan for BASV-MIX Medie- og interaksjonsdesign, bachelor, 3 år (/nb/studier/BASV-MIX), haust 2021**

#### **Namn på grad** (/nb/studier/BASV-MIX/plan#namn-p--grad)

Bachelor i medie- og interaksjonsdesign

#### **Omfang og studiepoeng** (/nb/studier/BASV-MIX/plan#omfang-og-studiepoeng)

Bachelorprogrammet i medie- og interaksjonsdesign er 3-årig (180 studiepoeng).

#### **Undervisningsspråk** (/nb/studier/BASV-MIX/plan#undervisningsspr-k)

Undervisningsspråk er norsk. Enkelte forelesningar kan undervisast på engelsk.

#### **Studiestart - semester** (/nb/studier/BASV-MIX/plan#studiestart---semester)

Haust

## **Mål og innhald** (</nb/studier/BASV-MIX/plan#m-l-og-innhald>)

Medieinnhald blir i dag produsert med digitale verkty, og mediebruk er i aukande grad brukarstyrt og knytt til interaktive løysingar og on-demand-tenestar.

Bachelorprogrami medie- og interaksjonsdesign kvalifiserer studentane til å forstå kva brukarane treng i slike situasjonar, og gjer dei i stand til å designe løysingar for interaksjon som gjer medieproduksjon effektivt og mediebruk brukarvennleg. Gjennom utdanninga får studentane kunnskap om interaksjonsdesign og digitale grensesnitt som sikrar inkluderande og intuitiv menneske-maskin interaksjon og positive brukaropplevingar knytt til medieproduksjon og mediebruk, inkludert web, mobile løysingar og spel.

Studiet er tverrfagleg og kombinerer teoretiske, praktiske og analytiske element frå medievitenskap og informasjonsvitenskap. Sentrale komponentar i studiet er interaksjonsdesign, visuell kommunikasjon, designprosessar, og webprogrammering og front end-utvikling. Studiet er prega av å vere eit praktisk orientert universitetsstudium som legg vekt på sjølvstudium, refleksjon og teoretisk kompetanse samstundes som det fokuserer på utvikling av praktiske og brukarvennlege løysingar for mediefeltet.

## **Læringsutbyte** (</nb/studier/BASV-MIX/plan#laringsutbyte>)

Ein kandidat med fullført program skal ha følgjande totale læringsutbyte dekkjende kunnskap, dugleikar og generell kompetanse:

### **Kunnskap**

#### *Kandidaten*

- har brei kunnskap om sentrale tema, problemstillingar, verkty og metodar innan interaksjonsdesign og mediebruk.

- kan bruke omgrep og metodar for interaksjonsdesign som inkluderer en forståing av menneskje og miljø, inklusiv emnar og omgrep innan grafisk design, interaksjonsdesign, designteori, brukaroppleving, prosjektplanlegging, programmering og datahandsaming.
- har kunnskap om historia og tradisjonar innan interaksjonsdesign og mediebruksforskning, og

fagfeltets plass i samfunnet.

- har kunnskap om marknadsmessige, juridiske og etiske aspekt ved produksjon av interaktive media.

## Dugleikar

### Kandidaten

- kan analysere interaksjonsdesign som del av ein kommunikativ prosess, og forklare korleis design kan påverke interaksjon og oppleving av interaktive digitale produkt, miljø, system og tenester, med særleg fokus på medieproduksjon og mediebruk.
- forstår og kan foreslå løysingar på utfordringane knytt til design og samhandling med interaktivt medieinnhald.
- kan planlegge og utvikle brukarorienterte interaktive system, herunder mediesystem med tilhøyrande innhald, og nytte teknikkar for testing og prototyping i alle fasar av designprosessen, inklusiv metodar for brukartesting og brukarsentrert design.
- kan nytte ulike publiseringsplattformer og evaluere deira grenser og moglegheiter.
- kan nytte verkty for bruk innan medieproduksjon.
- kan utføre usabilitytesting og brukartestar, interaksjonsdesign og grafisk design, og nytteskriptprogrammering for web, mobile plattformer, og spel.
- kan utføre spesialiserte oppgåver innan eitt av områda interaksjonsdesign, brukartesting, innhaldsproduksjon eller front-end-programmering.
- kan med bakgrunn i akademisk tenkemåte evaluere designforslag og reflektere kritisk over eigen og andre sin designpraksis.

## Generell kompetanse

### Kandidaten

- har innsikt i relevante fag- og yrkesetiske problemstillingar.
- kan planleggje og utvikle eit komplett interaksjonssystem i samarbeid med andre i tråd med etiske krav og retningslinjer.
- kan formidle sentralt fagstoff som teoriar, problemstillingar og løysingar innan interaksjonsdesign både skriftleg, munnleg og gjennom eigen designpraksis.
- kan drøfte og utveksle synspunkt med fagfellar kva konsekvensar designval har for mediebruk, medieproduksjon og utforminga av medieinnhald.
- kan arbeide sjølvstendig med design av interaksjonssystem, men òg i kreative team med

personarmed annen spesialisering.

- kjenner til forskings- og utviklings- og innovasjonsarbeid innen interaksjonsdesign, og kan oppdateresin kunnskap innen feltet.

## **Rekkefølge for emne i studiet** (</nb/studier/BASV-MIX/plan#rekkefolge-for-emne-i-studiet>)


1. semester: Examen philosophicum (10 sp), [MIX100](/nb/emne/MIX100) Examen facultatum - Grunnkurs i medie- og interaksjonsdesign (10 sp), [INFO132](/nb/emne/INFO132) Grunnkurs i programmering (10 sp)
2. semester: [INFO263](/nb/emne/INFO263) Interaction Design and Prototyping (10 sp) og [MIX114](/nb/emne/MIX114) Webutvikling (20 sp)
3. semester: [MIX203](/nb/emne/MIX203) Design for medieproduksjon (20 sp) og [INFO125](/nb/emne/INFO125) Databasehandsaming (10 sp)
4. semester: [MIX202](/nb/emne/MIX202) Design for mediebruk (30 sp)
5. semester: Frie studiepoeng/utveksling (30 sp)
6. semester: [MIX250](/nb/emne/MIX250) Bacheloroppgåve (30 sp)

## **Arbeids- og undervisningsformer** (</nb/studier/BASV-MIX/plan#arbeids--og-undervisningsformer>)

Undervisinga vil normalt vere satt saman av førelesingar, workshops, rettleiing, praksis, teknisk opplæring og labarbeid i kombinasjon med tilbakemelding på skriftlege og praktiske arbeid undervegs i studiet.

Deler av praksisen er internpraksis der studentane åleine og i gruppar produserar medieorienterte interaksjonsløyisingar og tilhøyrande innhald. Andre deler av praksisen vil foregå i samarbeid med praktikarar innan interaksjonsdesign og frå mediebransjen, både gjennom praktiske workshops leda av praktikare, og gjennomutplassering i ei bedrift der praktikare tek rolla som mentor.

## **Vurderingsformer** (</nb/studier/BASV-MIX/plan#vurderingsformer>)

Dei este emna som inngår i studieløpet nyttar i all hovudsak mappevurdering, der kvar modul innan eit emne skal resultere i ein produksjon, ein

produksjonsanalyse, eitteoretisk arbeid, eller ei kombinasjon av dei tre, som til slutt skal bli vurdert samla.

Mappa skal óg inkludere eit refleksjonsnotat der studentane reflekterer over kva dei har lært av det samla arbeidet i mappa.

Studentane kan i enkelte emne bli vurderte gjennom individuelle eller gruppeutvikla oppgåver eller produksjonar. Studentane presenterer bachelorprosjekta sine munnleg.

Gruppearbeid blir vurdert på bakgrunn av individuelle oppgåver som studentane skriv med utgangspunkt i si spesialisering eller rolle i gruppa.

### **Karakterskala** (</nb/studier/BASV-MIX/plan#karakterskala>)

Karakterar ved bachelorprogram i medie- og interaksjonsdesign vert gitt på ein av tomåtar; anten

1. Som 'Bestått' eller 'Ikkje bestått', eller
2. Som ein bokstav, etter skalaen A, B, C, D,

E, F. Bokstavkarakterar er det mest utbreidde.

### **Grunnlag for vidare studium** (</nb/studier/BASV-MIX/plan#grunnlag-for-vidare-studium>)

Studiet kan byggjast ut med eit masterstudium i medie- og interaksjonsdesign ([MASV-MIX](/nb/studier/MASV-MIX) (</nb/studier/MASV-MIX>)).

### **Evaluering** (</nb/studier/BASV-MIX/plan#evaluering>)

Bachelorprogrammet blir kontinuerelig evaluert i tråd med retningslinene for kvalitetssikring ved UiB.

Emne- og programevalueringar  nn ein på [kvalitetsbasen.uib.no](http://kvalitetsbasen.uib.no)

### **Programansvarleg** (</nb/studier/BASV-MIX/plan#programansvarleg>)

Institutt for informasjons- og medievitenskap



Programstyret har ansvar for fagleg innhald og oppbygging av studiet og forkvaliteten på studieprogrammet

## **Administrativt ansvarleg** (</nb/studier/BASV-MIX/plan#administrativt-ansvarleg>)

Det samfunnsvitenskapelige fakultet v/ Institutt for informasjons- og medievitenskap har det administrative ansvaret for emne og studieprogrammet.

# Gjennomstrømming

Startår	Studieprogram		Semesternummer			
			Grand T..	1	2	3
2017 HØST	BASV-MIX	Aktive	35	35	33	25
	Bachelorprogram i medie- og interaksjonsdesign	Akkumulerte Kvalifikasjoner	23	0	0	0
		Andel_kvalifikasjoner	65.71%	0.00%	0.00%	0.00%
2018 HØST	BASV-MIX	Aktive	37	37	35	30
	Bachelorprogram i medie- og interaksjonsdesign	Akkumulerte Kvalifikasjoner	29	0	0	0
		Andel_kvalifikasjoner	78.38%	0.00%	0.00%	0.00%
2019 HØST	BASV-MIX	Aktive	40	40	36	32
	Bachelorprogram i medie- og interaksjonsdesign	Akkumulerte Kvalifikasjoner	0	0	0	0
		Andel_kvalifikasjoner	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
2020 HØST	BASV-MIX	Aktive	35	35	32	29
	Bachelorprogram i medie- og interaksjonsdesign	Akkumulerte Kvalifikasjoner	0	0	0	0
		Andel_kvalifikasjoner	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%

# Gjennomstrømming

Startår	Studieprogram		Semesternummer		
			4	5	6
2017 HØST	BASV-MIX	Aktive	24	20	24
	Bachelorprogram i medie- og interaksjonsdesign	Akkumulerte Kvalifikasjoner	0	0	23
		Andel_kvalifikasjoner	0.00%	0.00%	65.71%
2018 HØST	BASV-MIX	Aktive	30	30	30
	Bachelorprogram i medie- og interaksjonsdesign	Akkumulerte Kvalifikasjoner	0	0	29
		Andel_kvalifikasjoner	0.00%	0.00%	78.38%
2019 HØST	BASV-MIX	Aktive	31	28	
	Bachelorprogram i medie- og interaksjonsdesign	Akkumulerte Kvalifikasjoner	0	0	0
		Andel_kvalifikasjoner	0.00%	0.00%	
2020 HØST	BASV-MIX	Aktive			
	Bachelorprogram i medie- og interaksjonsdesign	Akkumulerte Kvalifikasjoner	0	0	0
		Andel_kvalifikasjoner			

## F Overganger på Studieprogramnivå

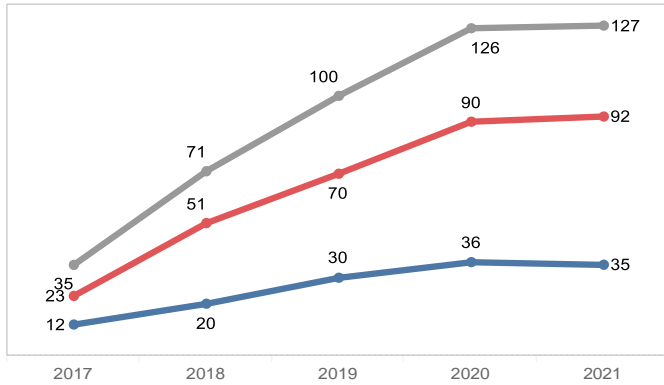
Fakultet fra	Studieprogram fra	Fakultet til	Studieprogram til	
11 Det humanistiske fakul..	BAHF-NOLIS Bachelorpro..	15 Det samfunnsvitenska..	BASV-MIX Bachelorprogram i medie- og interaksjonsd..	2
12 Det matematisk-naturvitenskapelige fakultet	BAMN-BIO Bachelorprogr..	15 Det samfunnsvitenska..	BASV-MIX Bachelorprogram i medie- og interaksjonsd..	1
	BAMN-DTEK Bachelorpro..	15 Det samfunnsvitenska..	BASV-MIX Bachelorprogram i medie- og interaksjonsd..	1
	BAMN-STATS Bachelorpro..	15 Det samfunnsvitenska..	BASV-MIX Bachelorprogram i medie- og interaksjonsd..	1
15 Det samfunnsvitenskapelige fakultet	BASV-INFO Bachelorprogr..	15 Det samfunnsvitenska..	BASV-MIX Bachelorprogram i medie- og interaksjonsd..	2
	BASV-KOGNI Bachelorpro..	15 Det samfunnsvitenska..	BASV-MIX Bachelorprogram i medie- og interaksjonsd..	1
	BASV-MEVI Bachelorprog..	15 Det samfunnsvitenska..	BASV-MIX Bachelorprogram i medie- og interaksjonsd..	3
	BASV-NYMED Bachelorpr..	15 Det samfunnsvitenska..	BASV-MIX Bachelorprogram i medie- og interaksjonsd..	1
	BASV-SANT Bachelorprog..	15 Det samfunnsvitenska..	BASV-MIX Bachelorprogram i medie- og interaksjonsd..	4
	BASV-SAPO Bachelorprog..	15 Det samfunnsvitenska..	BASV-MIX Bachelorprogram i medie- og interaksjonsd..	1
	BASV-SØK Bachelorprog..	15 Det samfunnsvitenska..	BASV-MIX Bachelorprogram i medie- og interaksjonsd..	1
17 Det psykologiske fakultet	BAPS-PSYK Bachelorprogr..	15 Det samfunnsvitenska..	BASV-MIX Bachelorprogram i medie- og interaksjonsd..	1
	BAPS-SPED Bachelorprog..	15 Det samfunnsvitenska..	BASV-MIX Bachelorprogram i medie- og interaksjonsd..	1
Grand Total				20

## Velg studieprogram her!

BASV-MIX Bachelorprogram i medie- og interaksjonsdesign

### Antall studenter - fullføring og frafall

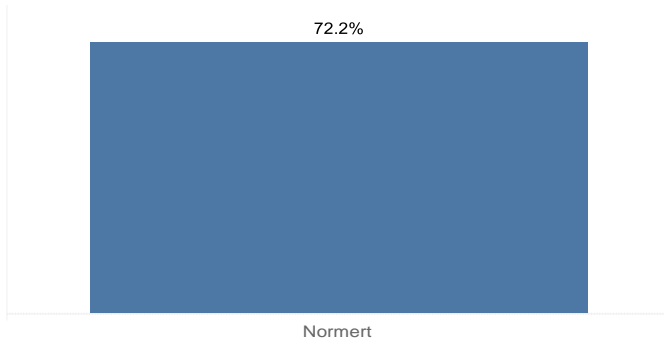
Antall studenter



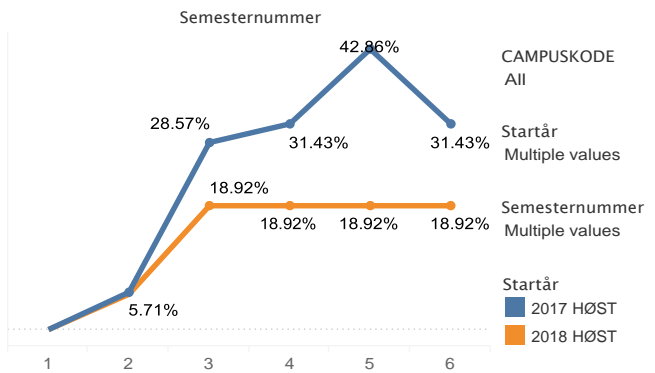
Kvalifikasjoner og utveksling

Termin	Antall kvalifikasjoner	Antall kvalifikasjoner med utveksling	Andel kvalifikasjoner med utveksling	Årstall
All				Multiple values
2020	24	7	29.2%	STUDIERETNINGNAVN_B.. All
2021	29	2	6.9%	Kjønn: K, M; Årstall: Multiple values

Andel studenter som fullfører en grad



Andel frafall



Utreisende utvekslingsstudenter med avtale

Årstall fra  
Multiple values

Årstall til  
Multiple values

Kjønn  
All

Beståtte studiepoeng

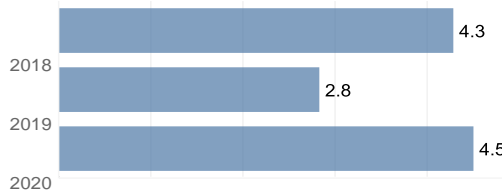
Årstall	Termin / Studieprogram					
	VÅR			HØST		
	BASV-MIX Bachelorprogram i medie- og interaksjonsdesign			BASV-MIX Bachelorprogram i medie- og interaksjonsdesign		
	Studiepoeng	Aktive	Beståtte studiepoeng per stu..	Studiepoeng	Aktive	Beståtte studiepoeng per st..
2017				885	35	25.29
2018	920	34	27.06	1,570	63	24.92
2019	1,740	60	29.00	2,060	91	22.64

2020	2,820	91	30.99	2,550	97	26.29
2021	2,820	93	30.32	0	91	0.00

## Velg studieprogram her!

BASV-MIX Bachelorprogram i medie- og interaksjonsdesign

### Overordnet tilfredshet



### Svarprosent og antall respondenter

Year	Response Rate	Number of Respondents
2018	32.0%	8
2019	47.0%	14
2020	44.0%	14

Årstall  
Multiple values

FAKULTET  
All  
INSTITUTT  
All

### Tidsbruk

	2018	2019	2020
tidsbruk ikke organisert	12.4	15.2	13.1
tidsbruk organisert	14.1	16.0	9.4
Sum tidsbruk	26.6	31.2	22.5

Sum tidsbruk  
22.5 31.2

### Indekser

Spørsmålstekst (group)	SB_arstall		
	2018	2019	2020
Indeks Eget engasjement	4.2	3.3	3.7
Indeks Eksamen og andre vurderingsformer	3.9	3.3	3.6
Indeks faglig og sosialt læringsmiljø	3.7	3.5	4.0
Indeks Faglig og sosialt læringsmiljø + fysisk læringsmiljø ..	4.0	3.7	
Indeks fysisk læringsmiljø og infrastruktur	4.2	3.9	
Indeks Inspirasjon	3.8	3.1	4.1
Indeks Medvirkning	3.5	2.4	
Indeks organisering	2.8	2.6	3.4
Indeks Praksis	3.2		
Indeks Relevans	3.9		
Indeks Tilbakemelding og veiledning	3.5	2.8	3.6
Indeks undervisning	3.7	3.3	3.9
Indeks forventninger fra faglig ansatte	3.8	2.8	3.9

Gjennomsnittlig score  
1.0 5.0



## Velg studieprogram her!

BASV-MIX Bachelorprogram i medie- og interaksjonsdesign

## Søker- og studenttall

### Søking og opptak

Studieprogram	Årstall	Termin	Studieplasser	1.prioritet	1. pri søker per studieplass	Fått tilbud	Svart ja	Registrert	Andel registrert av tilbud
BASV-MIX Bachelorprogram i m..	2017	HØST	25	140	5.6	59	39	35	59.3%
	2018	HØST	35	126	3.6	63	40	37	58.7%
	2019	HØST	35	141	4.0	63	43	40	63.5%
	2020	HØST	35	131	3.7	68	36	35	51.5%
	2021	HØST	35	105	3.0	65	41	34	52.3%

Årstall  
Multiple values

Termin  
HØST

STUDIERETNINGNAVN\_B..  
All

Kjønn  
All

### Poenggrense

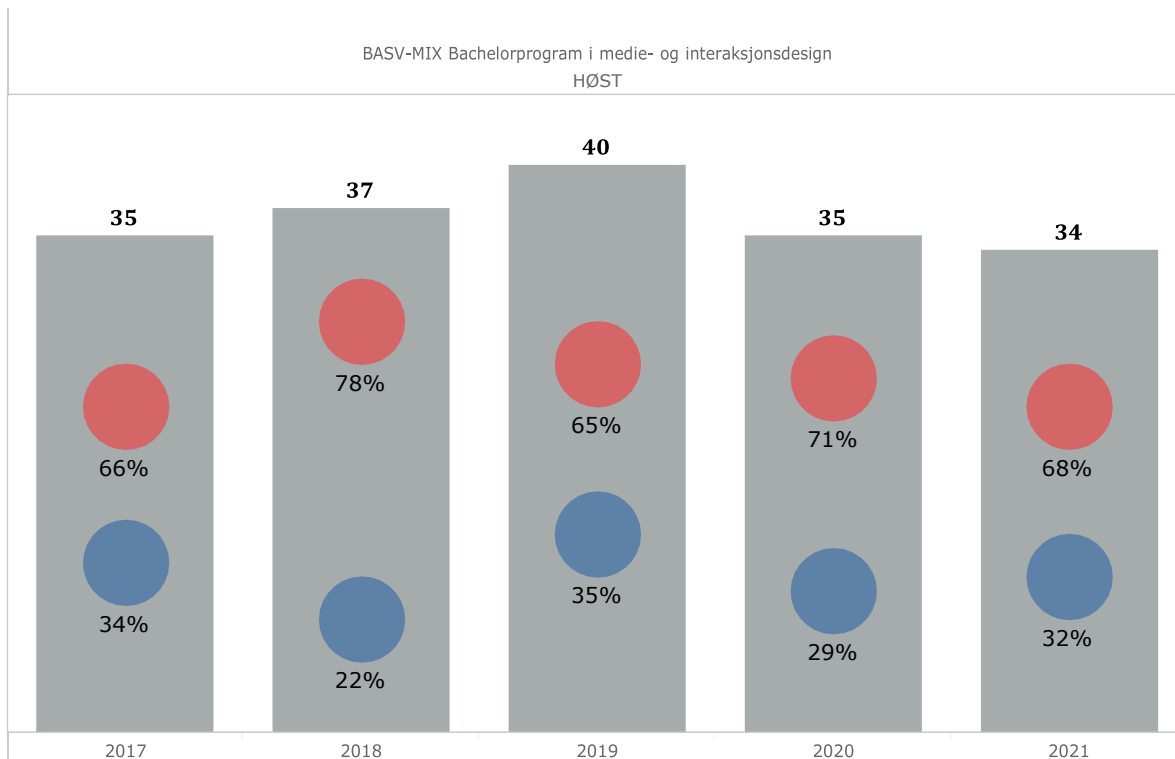
Studieprogram	Årstall	Termin	Kvote					
			Registrert			Min. Poenggrense		
			1gangsvitne..	Ordkvote	Ukjent	1gangsvitne..	Ordkvote	Ukjent
BASV-MIX Bachelorprogram i medie- og interaksjonsdesign	2017	HØST	19	16	0	44.80	50.00	
	2018	HØST	20	17	0	45.00	51.30	
	2019	HØST	18	22	0	46.90	52.10	
	2020	HØST	23	12	0	47.80	54.00	
	2021	HØST	15	19	0	47.70	53.80	

OPPTAKSTYPEKODE  
All

CAMPUSKODE  
All

MOTTSTATUS  
All

### Antall startende



B Tabell andel ferdige

Årtermin start  
Multiple values

Normert gruppekalender	Antall_startende	Kvalifikasjoner	Kvalifikasjoner_hittil	Andel ferdige along Table (Down)	Terminkode
Normert	72	52	52	72.22%	NSD nivå All
					Studienivå All
					Fakultet All
					Institutt All
					Studieprogram BASV-MIX Bachelorprogram L
					Studieretning U Ukjent
					Kjønn All
					SSB alder All
					Snittkarakter FS All
					Snittkarakter NVB All

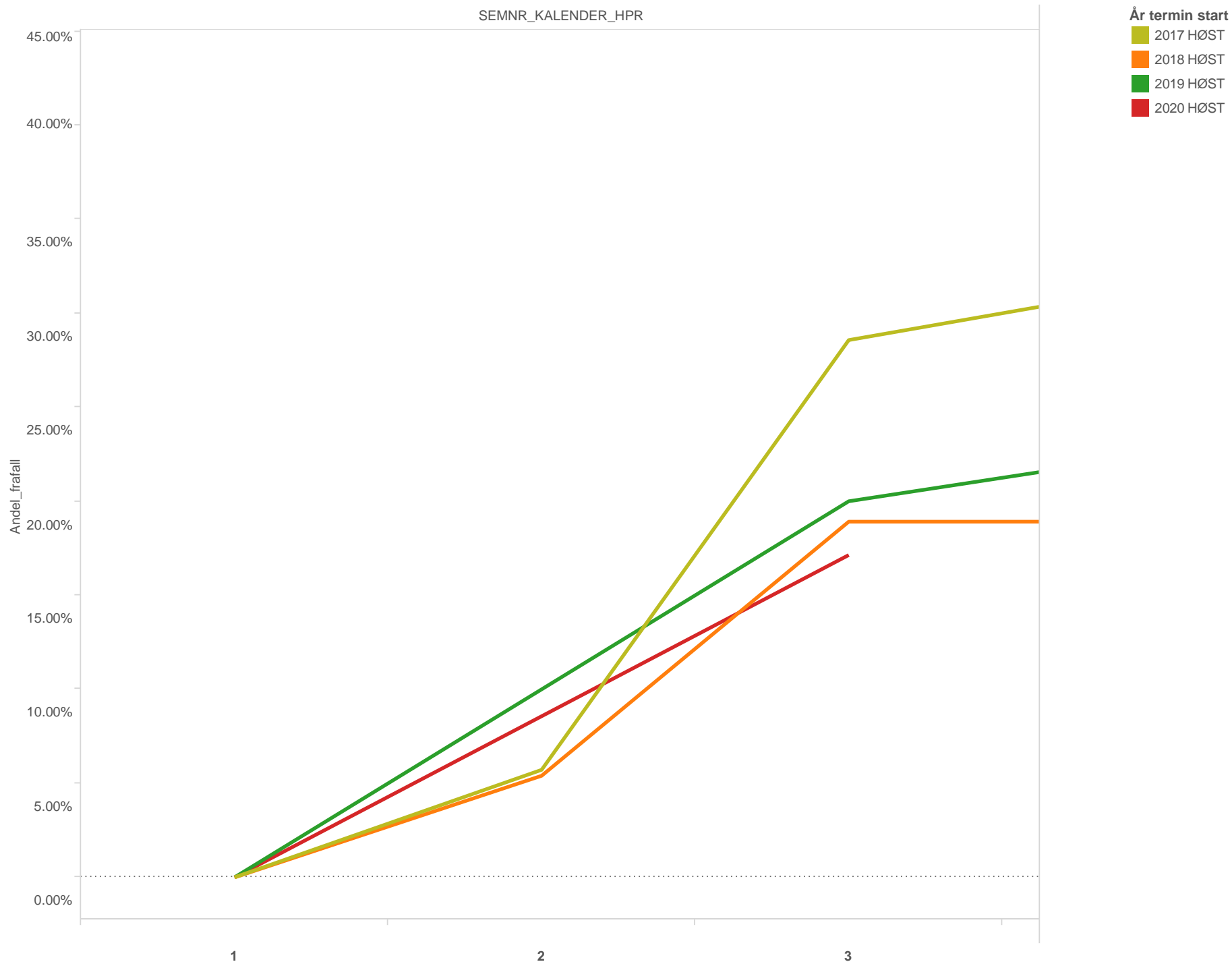
C Andel ferdig oversikt

Normert gruppekalender

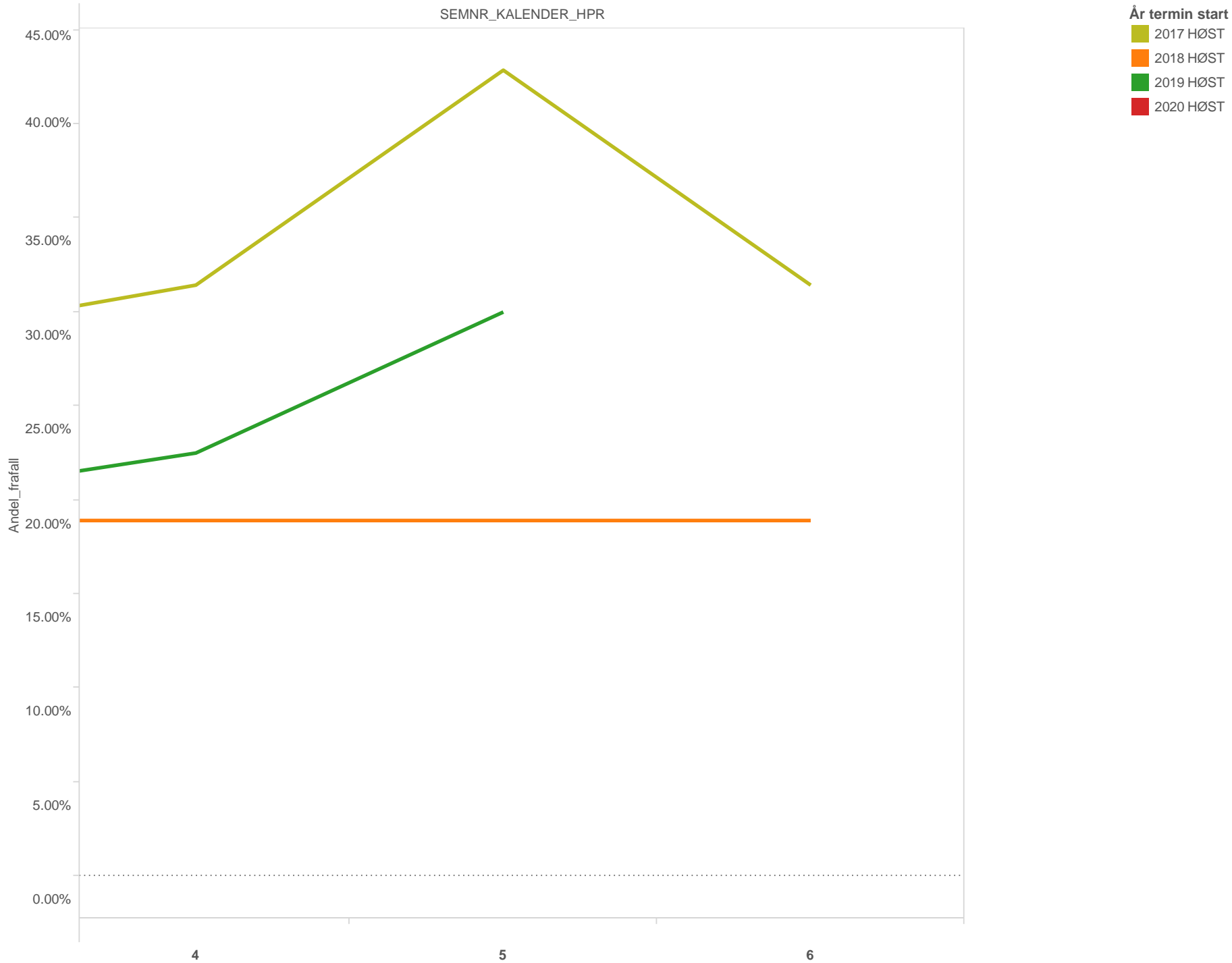


# F Flere startår: Frafall

SEMNR\_KALENDER\_HPR



# F Flere startår: Frafall



## B Flere startår sammenlignet per fakultet

Fakultet

15 Det  
samfunnsvitenskapelige  
fakultet

SP per student

0

1

2

3

4

5

6

7

Semester

Startår

- 2017 HØST
- 2018 HØST
- 2019 HØST
- 2020 HØST

