

Periodisk programevaluering av
Bachelorstudium i digitale medier
og design, Høgskolen i Østfold

13.06.2023

Ekstern programsensor:
Yngve Dahl



1. Studieprogram

Denne rapporten beskriver resultatet fra periodisk programevaluering for bachelorstudium i Digitale medier og design ved Høgskolen i Østfold (HiØ) gjennomført våren 2023. Evalueringen omfatter årskullene 2020–2023.

2. Deltagere

Følgende personer har deltatt i evalueringen:

- Tore Marius Akerbæk – høyskolelektor ved Institutt for informasjonsteknologi og kommunikasjon, vitenskapelig ansatt tilknyttet studieprogrammet
- Bjørn Arild Lunde – høyskolelektor ved Institutt for informasjonsteknologi og kommunikasjon, vitenskapelig ansatt tilknyttet studieprogrammet
- Henriette Hestsveen – student tilknyttet studieprogrammet (3. klasse)
- Marianne Myrvold – student tilknyttet studieprogrammet (3. klasse)
- Gro Telhaug – seniorrådgiver, Seksjon for studieutredning og kvalitetsutvikling, HiØ
- Siv Skaarer Hansen – sekretær, HiØ
- Yngve Dahl – førsteamanuensis ved Institutt for datateknologi og informatikk, NTNU, ekstern programsensor

3. Tema for evalueringen

Evaluering har hatt fokus på følgende tre temaer:

- **Arbeidslivsrelevans**, dvs. om programmet tilbyr kunnskaper, ferdigheter og kompetanse som forventes av næringslivet? Hvordan kan det evt. tilpasses fremtidens behov?
- **Studieprogrammets særpreg**, dvs. hvordan studieprogrammet skiller seg ut fra lignende programmer på andre utvalgte institusjoner?
- **Faglig progresjon i studiet**, dvs. hvordan oppleves studieløpet og sammenheng mellom emner? I hvilken grad oppleves gjennomføring av studiet som forutsigbart?

4. Vurdering av prosess og grunnlagsmateriale

Evalueringsprosessen har bestått av fem overordnede trinn beskrevet under. I beskrivelsen er også de viktigste aktivitetene per trinn gjengitt i korthet.

1. **Oppstartsmøte** (21.04.2023).
 - a. Kort presentasjon av studieprogrammet gjennomført av studieprogramleder.
 - b. Arbeidsfordeling. Ansvar for gjennomføring av undersøkelser knyttet til hver av de tre temaene for evalueringen (se kap. 3 over) ble fordelt mellom medlemmene av evalueringspanelet. Ansvarsfordelingen var som følger:
 - i. Arbeidslivsrelevans: Tore Marius Akerbæk
 - ii. Studieprogrammets særpreg: Bjørn Arild Lunde.
 - iii. Faglig progresjon i studiet: Henriette Hestsveen og Marianne Myrvold
 - c. Metodediskusjon. Gjennom oppstartsmøte ble ulike metoder for å skaffe til veie grunnlagsmateriale for evaluering. Panelet besluttet å følge en kvalitativ tilnærming, som innebar bruk av følgende metoder for de ulike temaene:
 - i. Arbeidslivsrelevans: Semi-strukturerte intervjuer med relevante personer i næringslivet.
 - ii. Studieprogrammets særpreg: Sammenligning av tilsvarende studieprogram ut fra gitte parameter.

- iii. Faglig progresjon i studiet: Semi-strukturerte intervjuer med studenter.
 - d. Etablering av plan for veien videre med dato for når undersøkelser og videre møter skulle finne sted.
2. **Forberedelser til undersøkelser** (29.04.2023–12.05.2023). Som en del av forberedelsene ble det laget intervjuguider (appendiks 1 og 2), og meldeskjema for personopplysninger i forskning ble sendt og godkjent av SIKT (ref. 121548). Underlagsmaterialet for sammenligning av studieprogrammer ble samlet inn med støtte fra Gro , og parametere for sammenligning ble identifisert. Det ble i denne perioden gjennomført korte digitale enkeltmøter mellom ekstern programsensor og de ansvarlige for de ulike undersøkelsene. Dette for å drøfte aktuelle spørsmål som dukket opp i lys av forberedelsene og av hensyn til kvalitetssikring.
3. **Gjennomføring av undersøkelser og resultatanalyse** (15.05.2023–31.05.2023).
- a. Arbeidslivsrelevans: Det ble intervjuet fem personer fra næringslivet, hvor to personer er interaksjonsdesignere (én in-house, én konsulent), to personer er ledere av henholdsvis et designhus og et medieproduksjonsbyrå, og en grafisk designer som jobber in-house.
 - b. Studieprogrammets særpreg: Sammenligning av studieprogrammet opp mot tilsvarende programmer ved:
 - i. Informatikk: design, bruk, interaksjon – UiO
 - ii. Interaksjonsdesign – NTNU
 - iii. Medie- og interaksjonsdesign – UiB
 Følgende parametere ble vurdert for hvert studieprogram:
 - i. Obligatoriske emner i studieplanen. Emnene til hvert studieprogram ble plassert i én av følgende kategorier:
 - a. Medieproduksjon
 - b. Programmering/utvikling
 - c. Design/prosjektemner
 - d. Ledelse/kommunikasjon
 - e. Annet
 - ii. Tilpasningsmuligheter – Herunder antall valgemner og temaer i disse emnene samt eventuell fordypning
 - iii. Utvekslingsmuligheter
 - iv. Mulighet for bedriftspraksis
 - v. Prosjektarbeid
 - c. Faglig progresjon i studiet: Det ble intervjuet fire studenter tilknyttet studieprogrammet (én førsteårsstudent, to andreårsstudenter og én tredjeårsstudent).
- Resultatene fra de ulike undersøkelsene ble analysert og beskrevet av de ansvarlige for de respektive temaene.
4. **Presentasjon og diskusjon av resultatene** (01.06.2023) Et digitalt halvdagsmøte med panelmedlemmene ble gjennomført hvor resultatene fra de ulike undersøkelsene ble presentert og diskutert. Med bakgrunn i presentasjonene ble det i møtet identifisert et sett med kvalitetsområder og forbedringspunkter for studieprogrammet (beskrevet hhv. i kap. 6 og 7 i rapporten).
5. **Rapportskriving og kvalitetssikring** (02.06.2023–09.06.2023). Med utgangspunkt i resultatbeskrivelsene fra de tre gjennomførte undersøkelsene utarbeidet ekstern programsensor et fullstendig utkast til rapporten. Utkastet ble sendt til alle panelmedlemmer for gjennomlesning og kvalitetssikring før ferdigstilling og levering.

Proessen ble koordinert gjennom e-post i tillegg til dokumentdeling på eget Teams-område.

5. Helhetlig vurdering av program- og undervisningskvalitet

Nedenfor beskrives resultatene fra undersøkelsene tilknyttet hvert av de tre temaene for programevalueringen.

Arbeidslivsrelevans

Høy etterspørsel etter UX-designere

Det kom tydelig fram at UX-design er tjenesten det er høyest etterspørsel etter i dagens marked, og tjenesten det er lettest å selge. Flere intervjuobjekter poengterer at UX-designere med teknisk forståelse stiller som lettere å selge/kan bidra mer enn UX-designere uten teknisk forståelse. I relasjon til UX ble brukere trukket fram; at teknologi og design ikke lenger styres av spesialistene på fagområdet, men forståelsen og behovet for produkter og tjenester som brukerne ønsker seg og klarer å bruke vokser.

Viktig kompetanse og nøkkelferdigheter

Av viktig kompetanse og nøkkelferdigheter blir spesielt nysgjerrighet, evnen til å pro-aktivt søke og finne løsninger og kommunikasjon nevnt i mange av intervjuene. Pro-aktivitet og nysgjerrighet nevnes ofte sammen, hvor arbeiderens engasjement til faget, ønske om å drive et arbeid, en idé eller et prosjekt framover og aktivt søker å definere problemer og finne løsninger faller naturlig under begrepene. Kommunikasjon er viktig på mange plan; i teamarbeid, da alle intervjuobjektene primært jobber i team som designere (det være seg med andre faggrener, bransjer eller felles designere). I dialogen med kunder, hvor kommunikasjon og dialog er essensielle verktøy for å avdekke problemene som prosjektet skal bidra til å løse, og i dialog med brukere, som typisk må involveres for å skaffe innsikt, data og testes for å validere idéer og produkter.

Et ord nevnt av mange intervjuobjekter var selvstendighet. Dette knytter seg tett til pro-aktivitet og nysgjerrighet, men fordrer også mer kompetanse. En selvstendig arbeider må ha god nok kontroll over metoder og verktøy til å kunne utnytte dem uten bistand, alternativt ha nok kontroll og kompetanse til å søke og videreutvikle egen kontroll og kompetanse. Et intervjuobjekt brukte også ordet «dedikasjon» rundt beskrivelsen av de samme egenskapene.

Teamarbeid er en nøkkelferdig nevnt i alle intervjuene. De fleste prosjekter i bransjen løses i team, som ofte består av både kryss-disiplinære og kryss-organisatoriske team. En UX-designer jobber sjelden alene, og må forholde seg til både kunde/oppdragsgiver, meddesignere, mulige andre prosjekteiere og brukere. Kompetanse og nøkkelferdigheter nevnt i forbindelse med teamarbeid er prosjektledelse/prosjektstyring og kommunikasjon.

Av manglende kompetanse og nøkkelferdigheter i markedet i dag nevnes kommunikasjon og selvstendighet oftest blant intervjuobjektene. Erfaring nevnes også av flere intervjuobjekter, og reflekteres over av flere intervjuobjekter som ikke nødvendigvis arbeidserfaring, men praktisk bruk og gjentatte utsettelse for utnyttelse av metoder og verktøy som kan gi erfaring med viktig kompetanse og nøkkelferdigheter bransjen har bruk for hos nyutdannede. Paradokset rundt arbeidserfaring blir naturlig bragt opp av flere intervjuobjekter; det er en bransje som krever erfaring med reelle prosjekter og kommunikasjon med reelle partnere (kunder, arbeidsgivere og brukere).

Opplevd relevans av emner i studieprogrammet

Blant intervjuobjekter med studiebakgrunn fra HiØ ble emnene *Prosjektledelse* og *Bedriftspraksis* nevnt som noen av de nyttigste emnene i studieløpet, hvor tidligere nevnte nøkkelferdigheter og kompetanse som teamarbeid, kommunikasjon og erfaring har vært

nyttig i arbeidslivet. Den eneste tidligere studenten som ikke har hatt emnet *Prosjektledelse*, og som fullførte sitt studieløp innen Informatikk før Digitale medier og design var tilgjengelig som bachelorstudium, etterlyste nettopp prosjektledelse som kompetanse hen savnet. Studentene som har hatt prosjektledelse nevner dette som et av de nyttigste fagene. Emnet *Grafisk design*, spesielt innføringen i produktpakken til Adobe, trekkes også fram som meget nyttig i arbeidslivet fra tidligere studenter. De som ikke bruker det daglig har fortsatt dratt god nytte av forståelsen av verktøyene, og har en verktøykasse for hånd de kan benytte når behovet melder seg. Figma ble avdekket som aktivt i bruk hos alle med unntak av én organisasjon vi intervjuet.

Arbeidslivsrelevans sett i lys dagens studieprogram

- UX-designere er ettertraktet og studieprogrammet tilbyr relevant UX-faglig kompetanse (designmetoder).
- I tillegg til solid kunnskap om UX-metodikk er komplementær kunnskap som grunnleggende teknisk forståelse (f.eks. innen programmering og webutvikling) og kunnskaper om prosjektledelse viktig. At studieprogrammet tilbyr denne typen komplementærkunnskap øker programmets arbeidslivsrelevans.
- Selvstendighet, nysgjerrighet, pro-aktiv innstilling til problemløsning, kommunikasjon (evne til å presentere og ha dialog med team, kunder og brukere) fremheves som viktige nøkkelferdigheter. Selv om flere emner i studieprogrammet berøre disse ferdighetene er **det** viktig at disse, jfr. intervjuene, gis et mer eksplisitt fokus.
- Verktøy som Figma og Adobe Creative suites benyttes mye i bransjen. Av hensyn til arbeidslivsrelevans bør dette reflekteres også i relevante emner i studieprogrammet.

Studieprogrammets særpreg

I denne delen av rapporten presenteres resultatet av sammenligningen som ble gjort av Bachelorstudium i digitale medier og design, HiØ, med lignende studieprogram som tilbys ved NTNU, UiB og UiO. Sammenligningsgrunnlaget er gjengitt i appendiks 3.

Obligatoriske emner i studieprogrammene

- Studieprogrammet ved HiØ er det eneste som ikke tilbyr Ex.phil. Siden studieprogrammet tilbys av en høyskole og ikke et universitet er dette naturlig.
- Kun studieprogrammene ved NTNU og HiØ tilbyr fag innenfor kommunikasjon.
- HiØ er det eneste studietilbudet som tilbyr emner som videoproduksjon, lyddesign og 3D-modellering/animasjon som en del av sin portefølje.
- Programmeringsemnene som tilbys i studieprogrammet ved HiØ er hovedsakelig rettet mot web. Ved UiO har programmeringsemnene mer fokus på objektorientert programmering, datastrukturer og algoritmer. UiB har også disse fokusområdene, men har i tillegg et emne innenfor databaser.

Tilpasningsmuligheter

- Studieprogrammet ved HiØ er det eneste som tilbyr forskjellige fordypninger (3D-modellering og kommunikasjon). Det er færre emner å velge i når det kommer til valgfag i studieprogrammet ved HiØ sammenlignet med programmene ved UiB og UiO, og valgemner utgjør også en mindre andel av totale studiepoeng. Det er likevel gode tilpasningsmuligheter i studieprogrammet ved HiØ gjennom at man også får unike emner basert på fordypning.
- En ulempe med fordypningen i *3D-modellering og animasjon* er at ingen emner, med unntak av *ITM30519* og *ITM32019*, spesifikt nyttiggjør det som læres her før evt.

bacheloroppgave.

Uttekslingsmuligheter

- Samtlige studieprogrammer som inngikk i undersøkelsen tilbyr muligheter for utveksling til et bredt utvalg utdanningsinstitusjoner verden over. HiØ er den eneste institusjonen som tilbyr muligheten for to semesteret utenlands.

Mulighet for bedriftspraksis

- Med unntak av UiO tilbyr alle studieprogrammene mulighet for bedriftspraksis i en eller annen form. Hos NTNU er det obligatorisk, mens det hos HiØ kun er et valgemne. Hos UiB vil man bli utplassert hos en bedrift i tre omganger på fire uker, men får ingen studiepoeng for dette.

Prosjektarbeid

- En overvekt av emnene i studieprogrammet ved HiØ er prosjektbasert og studentene får mye praktisk erfaring med de forskjellige metodene og verktøyene som brukes i de respektive emnene. Kun UiB tilbyr lignende mengder prosjektarbeid. Både NTNU og UiO virker å ha flere teoretiske emner. Unntaket fra dette er et større prosjektemne i studiet ved UiO.

Faglig progresjon i studiet

Intervjuene med studentene indikerte at studentene generelt sett er fornøyde med studieprogrammet og rekkefølgen på emnene, og at programmet oppleves relevant med tanke på arbeidslivsrelevans. Studiets bredde ble fremhevet som en spesielt positiv faktor. Med hensyn til studentenes opplevelse av faglig progresjon og emnesammensetning kom det likevel frem mer nyanserte synspunkter.

Opplevelser av teknisk orienterte emner

Flere av intervjuobjektene ga uttrykk for at mange studenter opplever teknisk orienterte emner i studieprogrammet, som Webutvikling og Innføring i programmering, som utfordrende. For eksempel en av andreårsstudentene som ble intervjuet fortalte: «Jeg likte godt første året, men etter hvert ble det mye fokus på programmering. Dette gjorde at jeg slet med å komme meg videre i studiet.» Studenten fortalte videre at hun byttet studieløp grunnet opplevelse av for mye fokus på programmeringsfag. Begge andreårsstudentene ga uttrykk for at det ble mer fokus på programmeringsfag fremfor digitale medier og design uten at de så relevansen av dette. Også tredjeårsstudenten beskrev en lignende opplevelse: «1.-året var ganske lett, men 2.-året ble veldig tungt og ble usikker på om jeg hadde valgt rett.»

Opplevelser av nylige endringer i studieprogrammet

Intervjuobjektene uttrykte seg generelt positive til nylige endringer i studieprogrammet som har medført at programmeringsemnene Webutvikling og Innføring i programmering ikke lenger undervises i samme semester. En av andreårsstudentene sa: «Jeg synes det er kjempefint at de har endret at ikke webutvikling og innføring i programmering kommer på samme halvår». Samtidig ga studenten uttrykk for en viss misnøye med effekten av at endringene ikke kom hennes årskull til gode: «Jeg synes det er kjipt at det ikke var slik for oss.»

Forventninger om forkunnskaper

Gjennom intervjuene kom det også frem en viss misnøye i forhold til hva studentene opplever av forventninger som stilles innen fordypningen *Kommunikasjon*, hvor studenter fra Digitale medier og internasjonale studier (BIK) går i samme klasse. En av studentene uttrykte

«Man blir kastet ut i BIK-verden» og mente at enkelte emner og forelesere stilte forventninger til forkunnskaper som studenter fra Digitale medier ikke har. Mer informasjon om praktisk gjennomføring av enkeltemner før oppstart etterlyses, f.eks. om verktøy som skal benyttes. Dette vil kunne gjøre det lettere for studenter å forberede seg til emnet før oppstart.

Likt emneinnhold

Flere av de som ble intervjuet pekte på at innholdet i emnene *Skisser og prototyper* og *Designmetoder* var ganske like, og mente at disse eventuelt kunne blitt slått sammen til ett emne.

Oppsummering

Hovedfunnene fra undersøkelsen gjort omkring faglig progresjon i studien kan oppsummeres slik:

- Studentene er i hovedsak fornøyde med studieprogrammet og rekkefølgen på emnene. Programmet oppleves å ha høy arbeidslivsrelevans.
- Emnene *Webutvikling* og *Innføring i programmering* oppleves som utfordrende blant flere studenter og opplevd relevans for bruk i videre studieløp og arbeidsliv er uklar. At disse emnene ikke lenger undervises i samme semester oppleves positivt.
- Studenter fra Digitale medier opplever at det stilles for høye forventninger til forkunnskaper innenfor fordypningen *Kommunikasjon*. Emnene *Skisser og prototyper* og *Designmetoder* oppleves å ha nokså likt innhold.

6. Kvalitetsområder

Basert på de tre undersøkelsene som ble gjennomført i forbindelse med evalueringen av studieprogrammet fremstår følgende som kvalitetsområder:

- Studieprogrammet virker å gi solid UX-kompetanse og -kunnskaper i tillegg til mer komplementære kompetanser og kunnskaper som har høy arbeidslivsrelevans (f.eks. programmeringskunnskap, webutvikling og prosjektledelse). Studieprogrammet som helhet virker å henge godt sammen.
- Emner som tar for seg 3D, video-, og lydproduksjon tilbys ikke av andre lignende studieprogram som ble tatt i betraktning. Undersøkelsen av arbeidslivsrelevans påpeker at disse emnene er av høy nytteverdi.
- Innføringen av et spesialtilpasset emne i programmering (*Innføring i programmering*) for studenter innen Digitale medier og design samt flytting av emnet fra første til andre semester oppleves positivt blant studentene. Flere studenter opplever teknisk orienterte emner som *Innføring i programmering* og *Webdesign* som krevende, og endringen beskrevet over gir dermed mindre belastning på studentene innenfor samme semester.

7. Forbedringspunkter

Med grunnlag i de tre undersøkelsene har panelet gjennom diskusjon identifisert følgende forbedringspunkter for studieprogrammet:

- **Tilrettelegge for at for at studenter i større grad kan tilegne seg ferdigheter som proaktivitet, selvstendighet, nysgjerrighet, samarbeid og kommunikasjon i team.** I undersøkelsen om studieprogrammets arbeidslivsrelevans ble denne typen ferdigheter trukket frem som veldig viktig. Selv om studieprogrammet inneholder prosjektbaserte emner som kan være fine arenaer for denne typen læring, kan tilegnelse av slik «taus kunnskap» styrkes gjennomgående i de enkelte emner. Bruk av studentoppgaver som oppfordrer til aktiv refleksjon rundt disse temaene (Hva fungerte? Hva kunne vært gjort annerledes?) trekkes frem

som én mulig måte tilrettelegge for at studentene blir reflekterte UX-designere.

- **Kommunisere arbeidslivsrelevans av emner som gir komplementær kunnskap.** Dette gjelder spesielt for *Innføring i programmering og prosjektledelse*. I intervjuene med studentene kom det frem at mange studenter opplever programmering som vanskelig, og at de ikke nødvendigvis ser nytten av programmering og prosjektledelse i sammenheng med UX-design. Samtidig kom det frem gjennom intervjuene med bransjerepresentanter at denne typen komplementær kunnskap er viktig i en profesjonell sammenheng. Det vil her være viktig å gi studentene en *opplevd* relevans av denne typen kunnskap. Prosjektbaserte emner og gjerne «kundestyrt» prosjekter, vil i denne sammenhengen kunne være relevante, men også gjesteforelesninger med profesjonelle UX-designere og prosjektledere.
- **Forsterke fordypningen 3D-modellering og animasjon.** Dette for eksempel gjennom et nytt emne hvor *ITM30519* og *ITM32019* danner forventet forkunnskap.
- **Gi mer informasjon om praktisk gjennomføring av emner før oppstart.** Informasjon om hvilke programmer som skal brukes kan gi studentene mulighet til å gjøre forberedelser (f.eks. laste ned, installere og konfigurere programvare) før oppstart.
- **Avklare, evt. utjevne forkunnskapskrav i fordypningen Kommunikasjon.** I intervjuene med studentene kom det frem at opplevelsen av manglende forkunnskaper kan gjøre denne fordypningen utfordrende. Emnet *Kunsten å overbevise* bygger eksempelvis på kunnskap i kommunikasjon og samfunnsvitenskap fra de to første studieårene i Internasjonal kommunikasjon (jfr. emnebeskrivelse). Dette er forkunnskaper studenter fra Digitale medier og design ikke har. Mulig tiltak her kan være å tydeliggjøre i emnebeskrivelsen spesifikt hvilke emner som utgjør anbefalt forkunnskap. Det kan også vurderes om forskjellen i studieprogresjon for studenter fra Digitale medier og design og Internasjonale studier bidrar til opplevelsen av manglende forkunnskaper blant førstnevnte. Det siktes her til at *Kunsten å overbevise* er lagt til tredje semester for Digitale medier og design, mens der for Internasjonale studier er lagt til femte semester.

Appendiks

Appendiks 1: Intervjuguide, arbeidslivsrelevans

Notat til intervjuer; kompetanse er ment som et begrep for å la intervjuobjektet selv reflektere rundt ferdigheter, teknologier og kompetanse som er relevant for deres tjenester.

Generelt om bransje/marked (konsulenthus/byråer)

1. Hvilken kompetanse er mest etterspurt (I forhold til kunde- og utviklingsprosjekter) I dagens marked/bransje
2. Hvilken kompetanse har dere (udekkede) behov for? (interessant å se samsvar mellom spørsmål 1 og 2)
3. Hvilken kompetanse skulle dere ønske dere hadde, som dere ikke har I dag?
4. Opplever dere trender på manglende kompetanse blant nyutdannede/i arbeidsmarkedet? Hvilke ferdigheter/kompetanser/teknologier?
5. Hvilke nøkkelferdigheter ønsker dere i nyansatte/nyutdannede?
6. Hvilke nøkkelferdigheter og –egenskaper ser dere etter når dere ansetter nye medarbeidere?

I refleksjon over arbeidsliv kontra studier (uavhengig av studiested)

1. Opplever du trender på kompetanse I markedet/bransjen studiene burde kjenne til/følge opp?
2. Hvilke nøkkelferdigheter anser du som viktig for en nyansatt I bransjen/markedet I dag?

Hvis tidligere student ved HiØ

1. Hvilke 1) ferdigheter, 2) kompetanse, 3) teknologi og 4) opplevelser og erfaringer fra studiet har du utnyttet I arbeidslivet?
2. Hvilke 1) ferdigheter, 2) kompetanse, 3) teknologi og 4) opplevelser og erfaringer har du følt har manglet/skulle du ønske du hadde hatt med fra studiet?

Appendiks 2: Intervjuguide, faglig progresjon

1. Kan du fortelle litt om hvorfor du begynte på studieprogrammet Digitale medier og design?
2. Hva tenker du om emnesammensetningen?
Sammenheng?
Rekkefølge?
Endringer?
3. I hvilken grad mener du at emne beskrivelsene stemmer overens med dine forventninger til emnene? Eksempler?
4. Hva tenker du om relevansen av emnene som inngår i studieprogrammet? Hvorfor relevant/hvorfor ikke? På hvilken måte?
5. I hvilken grad har dere opplevelser av at studieprogrammet har endret seg i løpet av studietiden? Hva tenker dere om endringene?
6. Er det aspekter ved studieprogrammet dere savner informasjon dere med fordel kunne fått tidligere?
7. Hva tenker du om jobbmulighetene etter endt studieløp?

Appendiks 3: Sammenligningsgrunnlag, studieprogrammets særpreg

Digitale medier og design – Høgskolen i Østfold

Studiet undervises ved campus Remmen, Halden. Med unntak av bacheloroppgaven teller alle emner 10 studiepoeng, noe som totalt utgjør 16 emner gjennom studiet.

Emner i studieplanen

Studieplanen har følgende obligatoriske emner.

Medieproduksjon

- Videoproduksjon
- Grafisk design

Programmering/utvikling

- Webutvikling
- Innføring i programmering
- Utvikling av interaktive nettsteder

Design/prosjektemner

- Designmetoder
- Skisser og prototyper
- Lyddesign og -produksjon
- UI designprosjekt

Kommunikasjon

- Kommunikasjonsdesign

Annet

- Prosjektledelse
- Innføring i datasikkerhet

Følgende emner er eksklusivt for fordypning i 3D-modellering og animasjon:

- [ITM30519 3D-modellering](#)
- [ITM32019 3D-animasjon](#)
- 1 ekstra valgemne

Følgende emner er eksklusivt for Fordypning i kommunikasjon:

- [SFB51216 Tekst og retorikk](#)
- [SFB50316 Media Studies](#)
- [SFB52216 Kunsten å overbevise](#)

Tilpasningsmuligheter

Som nevnt over tilbyr studiet to fordypninger i henholdsvis **3D-modellering og animasjon** eller **kommunikasjon**. Totalt er det tre emner som skiller disse fordypningene fra hverandre (nevnt over), i tillegg til noen mindre endringer i plassering av emner i studieplanen.

Eller tilbys totalt **9 valgemner** innenfor temaer som digital markedsføring, kommunikasjon og webapplikasjoner.

Uttekslingsmuligheter

Studiet tilbyr mulighet for utveksling i ett eller to semester, og har samarbeid med høgskoler og universiteter både innenfor og utenfor Europa.

Mulighet for bedriftspraksis

Studiet tilbyr bedriftspraksis som et valgemne i 3.semester (kun fordypning i 3D-modellering og animasjon) eller 5.semester.

Prosjektarbeid

Studiet består av flere emner som gjennomføres som prosjektarbeid både i grupper og individuelt. Emnet UI-designprosjekt gir også muligheten for å jobbe tverrfaglig med prosjektarbeid da dette gjennomføres sammen med studenter fra Informasjonssystemer.

Informatikk: Design, bruk, interaksjon – Universitetet i Oslo

Studiet undervises ved universitets campus i Oslo. Alle emner med unntak av IN2000 – Software engineering med prosjektarbeid utgjør 10 studiepoeng. Enkelte emner har også krav om R1 matematikk, men studenter på studiet er fritatt dette kravet.

Emner i studieplanen

Studieplanen har følgende obligatoriske emner.

Medieproduksjon

- Ingen emner

Programmering/utvikling

- Introduksjon til objektorientert programmering
- Objektorientert programmering

Design/prosjektemner

- Introduksjon til design, bruk, interaksjon
- Bruksorientert design
- Metoder i interaksjonsdesign

Kommunikasjon

- Ingen emner

Annet

- Introduksjon til datateknologi
- Systemer, krav og konsekvenser
- Examen philosophicum
- Software engineering med prosjektarbeid
- IT i organisasjoner

Tilpasningsmuligheter

Det er minimum 40 studiepoeng som skal tas med valgemner. Valgemner i følgende emnegrupper:

- Psykologi
- Pedagogikk
- Sosiologi
- Forvaltningsinformatikk
- Samfunnsøkonomi
- Statsvitenskap
- Kjønnstudier
- Kjønn feminisme og likestilling
- Humanistiske fag
- Samfunnsvitenskap

I tillegg kan man i 5.semester bygge sitt eget semester og delta i alle emner som tilbys ved universitetet så lenge det er kapasitet og man oppfyller opptakskrav.

Uttevklingsmuligheter

Man kan utveksle i 5.semester hvis man ønsker. Universitetet har samarbeid med andre høyskoler og universiteter i hele verden, og man kan også gjennomføre utenlandsopphold på eget initiativ

uavhengig av universitets avtaler.

Mulighet for bedriftspraksis

Studiet tilbyr så vidt jeg kan se ikke bedriftspraksis.

Prosjektarbeid

Studiet tilbyr flere emner som gjennomføres som prosjektarbeid. Flere valgemner tilbyr også prosjektarbeid enten individuelt eller i gruppe.

Interaksjonsdesign – NTNU

Studiet undervises ved NTNU sin campus i Gjøvik. Alle emner med unntak av bacheloroppgaven utgjør 7,5 studiepoeng.

Emner i studieplanen

Studieplanen har følgende obligatoriske emner.

Medieproduksjon

- Grafiske verktøy, prinsipper og metoder

Programmering/utvikling

- Webkoding

Design/prosjektemner

- Fysisk prototyping
- Introduksjon til brukersentrert design
- Farge i grensesnittdesign
- Informasjonsarkitektur
- Designsystemer og universell utforming for digitale flater
- Designhistorie og designteori
- Tjenstedesign
- Tingenes web

Kommunikasjon

- Kommunikasjon

Annet

- HMS og praksiskurs Maskin
- Examen Philosophicum for humaniora og estetiske fag
- Grunnleggende psykologi
- Teknologiledelse for arkitektur og designfag
- Sensorisk og berøringsvennlig interaksjonsdesign
- Etikk, bærekraft og samfunnsansvar
- Designpraksis i bedrift
- Fordypningsprosjekt

Tilpasningsmuligheter

Studiet tilbyr ett valgfritt emne. Studentene kan da velge mellom følgende emner:

- Universell utforming
- Typografi 1
- Tilgjengelighet, brukervennlighet og etikk
- Teknologiledelse
- Idéutvikling og visualisering

Studentene har også i 5.semester emnet IDG3101 Fordypningsprosjekt hvor studentene kan fordype

seg i et selvvalgt tema.

Uttekslingsmuligheter

Ingen ting på nettsiden til NTNU tilsier at man har mulighet for utveksling gjennom studiet.

Mulighet for bedriftspraksis

Emnet IDG3541 – Designpraksis i bedrift er obligatorisk for alle studenter, og strekker seg over to semester.

Prosjektarbeid

Studiet tilbyr flere emner som gjennomføres som prosjektarbeid.

Medie- og interaksjonsdesign – Universitetet i Bergen

Studiet undervises på Media City Bergen. Emner utgjør en variasjon av 10 og 20 studiepoeng.

Emner i studieplanen

Studieplanen har følgende obligatoriske emner.

Medieproduksjon

- Ingen emner

Programmering/utvikling

- Innføring i programmering
- Webutvikling
- Datahåndtering
- Viderekommende programmering

Design/prosjektemner

- Grunnkurs i medie- og interaksjonsdesign
- Interaction design and prototyping
- Design for medieproduksjon
- Design for mediebruk

Kommunikasjon

- Ingen emner

Annet

- Examen philosophicum

Tilpasningsmuligheter

Studentene kan ta valgemner tilsvarende 30 studiepoeng i 5.semester. Det står ikke spesifisert hvilke valgemner som er tilgjengelig, men studieplanen sier «Frie studiepoeng», så det kan antas at man kan velge relativt fritt.

Uttekslingsmuligheter

Studiet tilbyr mulighet for utveksling i 5.semester. Universitetet har avtaler med ulike land og universiteter rundt om i verden.

Mulighet for bedriftspraksis

Det er både feltarbeid ute hos bedrifter og bedriftspraksis totalt tre ganger gjennom studiet. Hver periode varer i fire uker.

Prosjektarbeid

Studieplanen tilsier at det er tre emner med prosjektarbeid gjennom studiet.