




Rapport 2007:14 R

Utvärdering av grundutbildning inom ämnesområdet interaktiva medier/design vid svenska universitet och högskolor



Högskoleverket • Luntmakargatan 13 • Box 7851, 103 99 Stockholm  
tfn 08-563 085 00 • fax 08-563 085 50 • e-post [hsv@hsv.se](mailto:hsv@hsv.se) • [www.hsv.se](http://www.hsv.se)

**Utvärdering av grundutbildning inom ämnesområdet interaktiva medier/design vid svenska universitet och högskolor**

Utgiven av Högskoleverket 2007

Högskoleverkets rapportserie 2007:14 R

ISSN 1400-948X

Innehåll: Högskoleverket, avdelning, **Lisa Jämtsved Lundmark**

Formgivning: Högskoleverkets informationsavdelning

Tryck: Högskoleverkets kontorsservice, Stockholm, mars 2007

**Tryckt på miljömärkt papper**

# Innehåll

<b>Sammanfattning</b>	<b>5</b>
<b>Högskoleverkets beslut</b>	<b>7</b>
Utvärdering av grundutbildning inom ämnesområdet interaktiva medier/design vid svenska universitet och högskolor	7
<b>Högskoleverkets reflektioner</b>	<b>9</b>
Utbildningarna	9
Nya bestämmelser	10
<b>Utvärderingens syfte, omfattning och tillvägagångssätt</b>	<b>13</b>
Syfte	13
Omfattning	13
Tillvägagångssätt	14
<b>BEDÖMARGRUPPENS RAPPORT</b>	<b>17</b>
<b>Missiv</b>	<b>19</b>
Utvärdering av grundutbildning inom ämnesområdet interaktiva medier/design vid svenska universitet och högskolor	19
<b>Utgångspunkter och referensram</b>	<b>21</b>
Konst kontra design	21
Pedagogiska modeller	21
Design inom interaktiva medier	24
<b>Generella intryck och rekommendationer</b>	<b>25</b>
Utbildningarnas mål och innehåll	25
Utbildningstraditioner och pedagogisk praxis	25
Arbetsprover	27
Samverkan och internationalisering	27
Lärarna och forskning	28
Utbildningarnas ramvillkor	29
<b>Beckmans designhögskola</b>	<b>31</b>
Ämnesmässiga, organisatoriska och ekonomiska förutsättningar	31
Bedömargruppens intryck	32
Bedömargruppens rekommendationer	35
<b>Högskolan på Gotland</b>	<b>37</b>
Ämnesmässiga, organisatoriska och ekonomiska förutsättningar	37
Bedömargruppens intryck	38
Bedömargruppens rekommendationer	40
<b>Luleå tekniska universitet i Piteå</b>	<b>41</b>
Ämnesmässiga, organisatoriska och ekonomiska förutsättningar	41
Bedömargruppens intryck	42
Bedömargruppens rekommendationer	44

<b>Luleå tekniska universitet i Skellefteå</b>	<b>45</b>
Ämnesmässiga, organisatoriska och ekonomiska förutsättningar	45
Bedömargruppens intryck	46
Bedömargruppens rekommendationer	48
<b>Malmö högskola</b>	<b>49</b>
Ämnesmässiga, organisatoriska och ekonomiska förutsättningar	49
Bedömargruppens intryck	50
Bedömargruppens rekommendationer	53
<b>Mälardalens högskola</b>	<b>55</b>
Ämnesmässiga, organisatoriska och ekonomiska förutsättningar	55
Bedömargruppens intryck	56
Bedömargruppens rekommendationer	58

# Sammanfattning

Denna rapport innehåller resultatet av utvärderingen av grundutbildningen inom ämnesområdet interaktiva medier/design, som Högskoleverket genomfört under år 2006. Utvärderingen har genomförts av en extern bedömargrupp som består av svenska och skandinaviska universitets- och högskolelärare samt en före detta student. Rapporten består av två delar: dels Högskoleverkets beslut och reflektioner, dels den externa bedömargruppens rapport. För innehållet i bedömargruppens rapport svarar bedömargruppen. Högskoleverkets beslut och reflektioner utgår från bedömargruppens rapport.

I utvärderingen av ämnesområdet interaktiva medier/design ingår relativt nya ämnen som befinner sig i dynamisk utveckling. Det handlar i huvudsak om tekniska utbildningar med designinslag. Utbildningarna är i många avseenden olika och bedömarna kan konstatera att utbildningarna nått olika grad av mognad.

Alla studenter antas på arbetsprover och i vissa fall även brev. Vid antagningen ska högskolan bedöma om studenten har sådana erfarenheter och har nått en sådan mognad att han/hon kommer att kunna tillgodogöra sig utbildningen. Vid flera högskolor finns det inte kriterier formulerade för vad som ska bedömas vid granskningen av arbetsproverna vilket bör upprättas. Högskolorna måste tydliggöra vilken anknytning arbetsproverna har till det estetiska innehållet i utbildningen liksom vilken tyngdpunkt de teoretiska respektive de estetiska delarna slutligen har i examensarbetena. Det måste finnas en tydlig röd tråd från antagning till examination när det gäller det estetiska innehållet i utbildningarna.

Bedömargruppen anser att en ökning av vetenskapligt innehåll i utbildningarna vore önskvärt. Designkompetens kräver också designträning och praktik. En central del i granskningen har därför varit att titta på vilken pedagogisk praxis det är som råder för utbildningarna.

Bedömarna har sett exempel på en studiobaserad miljö där studenterna haft egna arbetsplatser och där bedömarna också kunnat se hur kreativiteten gynnades av denna studiomiljö. Vid några lärosäten finns klassrum, ateljéer och studior att disponera för studenterna; studenterna har dock inte egna arbetsplatser. Det är värdefullt att lärosätena lyckas skapa miljöer där studenterna väljer att vara.

Vidare menar bedömarna att alla dessa utbildningar är av sådan art att studenterna måste kunna visa upp sin portfolio när de slutat sin utbildning. Därmed bör det också vara ett obligatoriskt inslag i samtliga utbildningar att lära studenterna bygga sin portfolio. Även handledningen av studenter bör generellt också stärkas och den bör ges kontinuerligt under hela utbildningen. Slutligen betonar bedömarna en starkare emfas på grupparbete både inom

ramen för det egna programmet och tillsammans med studenter och lärare från andra utbildningsprogram och discipliner.

Alla utbildningar har etablerade kontaktnät med branschen nationellt och några har det även internationellt. Samverkan med andra utbildningar kan dock stärkas något.

När en utbildning har en designestetisk inriktning är det rimligt att en del av lärarna också är anlitade på estetiska/konstnärliga meriter/erfarenheter. Vid samtliga lärosäten finns visserligen lärare med såväl akademisk som estetisk bakgrund, men balansen bör ses över och kompletteras för att kunna svara mot de mål respektive utbildning har. Lärarnas möjligheter att ägna sig åt egen forskning och kompetensutveckling kan förbättras på lärosätena. Forsknings-situationen för lärarna är dock betydligt bättre på de lärosäten där det finns en ämnesföreträdare/professor i ämnet. Den designestetiska forskningen kan dock stärkas vid samtliga lärosäten.

Högskoleverket konstaterar utifrån bedömargruppens rapport att samtliga grundutbildningar håller en tillfredsställande kvalitet och ifrågasätter inte någon examensrätt.

# Högskoleverkets beslut

Till rektorer vid berörda lärosäten

Utvärderingsavdelningen  
Lisa Jämtsved Lundmark

BESLUT  
2007-03-20

Reg. nr. 643-231-06

## **Utvärdering av grundutbildning inom ämnesområdet interaktiva medier/design vid svenska universitet och högskolor**

Högskoleverket finner att grundutbildningen i följande ämnen vid berörda lärosäten uppfyller kvalitetskraven för högre utbildning och ifrågasätter därmed inte examensrätten för:

- *konstnärlig högskoleexamen i konst och design* vid Beckmans designhögskola
- *kandidatexamen i spelutveckling* vid Högskolan på Gotland
- *kandidat- och magisterexamen med ämnesdjup i mediedesign* vid Luleå tekniska universitet i Piteå
- *kandidatexamen i datorgrafik* vid Luleå tekniska universitet i Skellefteå
- *kandidat- och magisterexamen med ämnesdjup/bredd i interaktionsdesign* vid Malmö högskola
- *kandidatexamen i informationsdesign* vid Mälardalens högskola.

Beslut i detta ärende har fattats av universitetskansler Sigbrit Franke efter föredragning av projektansvarig Lisa Jämtsved Lundmark i närvaro av kanslichef Lennart Ståhle och avdelningschef Clas-Uno Frykholm.

Sigbrit Franke

Lisa Jämtsved Lundmark

Kopia:  
Utbildningsdepartementet  
Ledamöter i bedömargruppen





# Högskoleverkets reflektioner

Högskoleverket vill inledningsvis tacka bedömargruppen för ett väl genomfört arbete. Högskoleverkets förhoppning är att bedömargruppens rapport kan bidra till den fortsatta kvalitetsutvecklingen av de berörda utbildningarna och ge information till blivande studenter.

## Utbildningarna

Det konstnärliga området är stort både i fråga om omfattning och innehåll. Under 2005 identifierade Högskoleverket vilka utbildningar som skulle ingå i utvärderingen av konstnärliga utbildningar och hur dessa skulle grupperas i lämpliga delprojekt. Det konstnärliga området delades in i fem delprojekt. Denna rapport redovisar resultatet från det minsta delprojektet, nämligen utvärderingen av utbildningar inom ämnesområdet interaktiva medier/design. I utvärderingen har sex institutioner/motsvarande ingått. I utvärderingen ingår utbildningar som skiljer sig mycket åt, men det finns också några väsentliga gemensamma delar som gör att Högskoleverket valt att samla dem i samma utvärdering. Alla utbildningar är relativt nya. Det handlar i huvudsak om tekniska utbildningar med designinslag och konstnärlig inriktning. Alla lärosäten tillämpar arbetsprover vid antagning av studenter.

Om ett lärosäte har velat ge en konstnärlig utbildning men inte har haft examinationsrätt för konstnärlig högskoleexamen har lärosätet själv kunnat bestämma att utbildningen skulle ha konstnärlig inriktning och därmed anta studenterna på prov. Denna bestämmelse upphörde dock att gälla från och med den 1 januari 2007.

Beckmans designhögskola ger tre utbildningsprogram som leder till konstnärlig högskoleexamen, vilket är en yrkesexamen enligt den examensordning som gällde då utvärderingen påbörjades. I denna utvärdering ingår programmet med inriktning mot reklam och grafisk form. De andra två programmen med inriktning mot form respektive mode ingår i utvärderingen av konsthantverk och design.

De övriga lärosäten som ingår i denna utvärdering ger kandidat- och i vissa fall även magisterexamen i sina respektive ämnen. Vid dessa lärosäten har utbildningen bedömts ha sådan konstnärlig inriktning att man antar studenterna på arbetsprover. Skälet till att antalet utbildningar som granskas inom det interaktiva området inte är större, är att många sådana utbildningar endast leder till högskoleexamen och då ingår de inte i Högskoleverkets utvärderingar.

Högskoleverket kan konstatera att det råder stor spännvidd i lärosätenas utformning av utbildningarna. Det konstnärliga innehållet, eller estetiska som bedömargruppen föredrar att kalla det, skiljer sig mycket åt och även fördel-

ningen av konstnärliga och vetenskapliga inslag tycks skifta mycket mellan utbildningarna. Högskoleverket ser här nya utbildningar med intressanta och innovativa inslag, vilket är positivt. Det är mycket viktigt att dessa har en tydlig profilering och att de marknadsförs på ett realistiskt sätt då designinriktade utbildningar är på modet och lockar många studenter.

Samverkan mellan utbildningarna är också viktig och får inte bli lidande på grund av den starka profileringen. Studenter som läser de teknikinriktade och interaktiva designutbildningarna bör samverka med studenter som läser mer traditionella designutbildningar. Många av dessa studenter kommer efter avslutade studier att arbeta vid sidan av varandra. Därför är denna samverkan nödvändig för att studenterna ska få en förståelse för andra inriktningar, utbildningar och yrken.

Vid högskolor som ger konstnärliga utbildningar ska det finnas ett organ som har ansvar för det konstnärliga utvecklingsarbetet. Detta är dock inte ett krav för utbildningar som har en konstnärlig inriktning, inte heller för enskilda högskolor. Inget av de lärosäten som ingår i denna utvärdering har en nämnd för konstnärligt utvecklingsarbete. Högskoleverket vill påpeka för Luleå tekniska universitet att en sådan nämnd bör inrättas då lärosätet även erbjuder utbildningar som leder till konstnärlig examen inom musikområdet samt skådespelarprogrammet. Denna nämnd skulle då också kunna vara ett stöd för de två utbildningarna inom området interaktiva medier/design. Slutligen vill Högskoleverket påpeka för Luleå tekniska universitet att könskvotering och etnisk kvotering vid antagning av studenter strider mot bestämmelserna i högskoleförordningen.

## Nya bestämmelser

Med anledning av lärosätenas skilda tolkningar av vad en utbildning med konstnärlig inriktning är, vill Högskoleverket förtydliga vad de nya bestämmelserna i högskoleförordningen innebär för dessa utbildningar.

Under utvärderingens gång har bestämmelsen i högskoleförordningens 7 kap. 15 § gällt, vilken inneburit att lärosätena får tillämpa arbetsprover vid antagning av studenter för utbildningar med *konstnärlig inriktning*. Från den 1 januari 2007 gäller dock inte denna bestämmelse längre. Den nya bestämmelsen i högskoleförordningens 7 kap. 14 § innebär att lärosätena endast får tillämpa arbetsprover vid antagning av studenter för utbildningar som leder till *konstnärlig examen*. Även examensordningen har förändrats väsentligt från den 1 januari 2007, vilket bland annat innebär att den gamla yrkesexamen, *konstnärlig högskoleexamen*, inte längre kan ges. Dessa förändringar får alltså konsekvenser för samtliga utbildningar i denna utvärdering.

För Beckmans designhögskola innebär det att högskolan måste ansöka om nya examensrättigheter. Studenter som påbörjat sin utbildning före den 1 januari 2007 får dock avsluta den enligt tidigare bestämmelser, dock före 30 juni 2015.

De övriga fem utbildningarna i denna utvärdering står inför ett avgörande vägval. Det ena alternativet är att utbildningarna utvecklas och anpassas för att kunna uppnå de mål som ställs för de nya konstnärliga examina. Den andra vägen att gå är att avstå från att anta studenterna på arbetsprover och därmed också överge en del av den konstnärliga inriktningen i utbildningarna.

Enligt de nya bestämmelserna i högskoleförordningen 7 kap. 15 § kommer lärosäten att kunna ansöka hos Högskoleverket om tillstånd, då det finns särskilda skäl, att tillämpa t.ex. arbetsprover vid antagning av studenter även om utbildningen inte leder till konstnärlig examen.

Bedömarna har i sin referensram beskrivit tre olika utbildningstraditioner som de anser finns representerade bland de utvärderade utbildningarna: designutbildningstraditionen, den akademiska traditionen samt yrkesutbildningstraditionen. Även om dessa traditioner sällan förekommer i en renodlad form skapar de ett ramverk för att bättre förstå bedömargruppens synpunkter. Högskoleverket finner bedömarnas ramverk intressant och menar att lärosätena kan ha stor glädje av detta resonemang när de funderar vidare kring hur respektive utbildning på bästa sätt ska utvecklas för att svara mot de nya krav som kommer att ställas för de olika examina.

Malmö högskola har redan gjort sitt val och ansöker nu hos Högskoleverket om masterexamen i interaktionsdesign. Vid Malmö högskola planerar man att fortsättningsvis inte anta studenter på arbetsprover och den konstnärliga inriktningen på utbildningen kommer att tonas ner.

Högskoleverket vill alltså uppmana berörda lärosäten att tydliggöra utbildningarnas inriktning. Antingen läggs en större tonvikt vid de konstnärliga inslagen i utbildningarna eller så görs de till mer renodlade högskoleutbildningar med en starkare teoretisk och vetenskaplig betoning. Det är viktigt att lärosätena i sina beslut väger in på vilket sätt de vill att utbildningen ska fortsätta att utvecklas, vilken kompetens som finns bland lärarna, vilka samarbeten utbildningen har både med andra lärosäten och med branschen såväl nationellt som internationellt samt på vilket sätt grundutbildningen kan kopplas till vidare studier på forskarutbildningsnivå.



# Utvärderingens syfte, omfattning och tillvägagångssätt

## Syfte

Högskoleverket arbetar sedan 2001 med ett regeringsuppdrag som innebär att samtliga utbildningar för generella examina och yrkesexamina ska utvärderas inom en sexårsperiod. När det gäller generella examina utvärderas utbildningen i huvudämnet, dvs. den utbildning som leder fram till kandidat- och magisterexamen, och när det gäller yrkesexamen utvärderas utbildningen i sin helhet. De nationella utvärderingarna omfattar samtliga lärosäten där respektive ämne eller yrkesexamen erbjuds.

Utvärderingarna har huvudsakligen tre syften:

- att bidra till att utveckla kvaliteten i utbildningen
- att granska om utbildningen svarar mot mål och bestämmelser i högskolelagen och högskoleförordningen
- att ge information till bland annat studenter inför valet av utbildning.

## Omfattning

Det konstnärliga området är stort både i fråga om omfattning och innehåll. Här finns både utbildningar med långa anor och ett antal nykomlingar främst inom området design av interaktiva/digitala medier.

För att förbereda utvärderingarna av ämnena inom det konstnärliga området anlätade Högskoleverket under våren 2005 Staffan Sjöberg, Dramatiska institutet, samt en referensgrupp bestående av Marie-Louise Ekman, Kungl. Konsthögskolan, Hans Hedberg, Göteborgs universitet, Magnus Kirchoff, Teaterhögskolan i Stockholm, Håkan Lundström, Lunds universitet, Per Lysander, Dramatiska institutet, Kari Sylwan, Danshögskolan samt Torsten Kälvemark, Högskoleverket (ordförande i Vetenskapsrådets arbetsgrupp för konstnärlig FoU). Syftet var att bistå Högskoleverket att identifiera vilka utbildningar som ska ingå, hur dessa kan grupperas i lämpliga delprojekt samt att anpassa anvisningar och frågor för självvärderingen för att belysa den konstnärliga grunden och beprövad erfarenhet.

Detta arbete resulterade i att det konstnärliga området delades in i fem delprojekt och omfattade utbildningar som har minst konstnärlig högskoleexamensrätt eller utbildningar inom det konstnärliga området till vilka minst 2/3 av de studerande antas på arbetsprover.

Denna rapport redovisar resultatet från det minsta delprojektet, nämligen granskningen av utbildningar som kan leda till kandidat- eller magisterexamen inom ämnesområdet interaktiva medier/design samt konstnärlig högskoleexamen i konst och design. I utvärderingen har sex institutioner/mot-

svarande utvärderats. Skälet till att antalet utbildningar som granskas inom det interaktiva området inte är större är att många sådana utbildningar inte leder till kandidatexamen utan endast till högskoleexamen. Flera av de utbildningar som omfattas av denna utvärdering har aldrig tidigare prövats för examensrätt eller utvärderats.

I regel är det såsom beskrivits ovan huvudämnet som utvärderas. I denna utvärdering handlar det dock om att granska relativt nyinrättade konstnärligt inriktade ämnen som ges inom ett utbildningsprogram där kopplingen mellan huvudämnet och biämnena är stark och där de konstnärliga inslagen ofta går som en röd tråd genom hela utbildningen. Lärosätena antar studenterna på arbetsprover just för att *hela* utbildningarna har en konstnärlig inriktning och inte är uppbyggda av enbart ett ämne. Det går därför inte att isolerat se på vissa delar av utbildningarna. En helhetsbild krävs för förståelsen av varför huvudämnet ser ut som det gör och i vilket sammanhang huvudämnet ges. Bedömarna har därför fått i uppdrag att se på huvudämnena i deras sammanhang, dvs. det program där de ges.

## Tillvägagångssätt

Den utvärderingsmodell som Högskoleverket använder baseras på analys av förutsättningar, process och resultat. Granskningen genomförs genom kollegial bedömning ("peer review") för vilken självvärdering och platsbesök ligger till grund. Övergripande utgångspunkter för utvärderingen är högskolelagen, högskoleförordningen och högskolornas egna mål.

De lärosäten som berörs av denna utvärdering genomförde en självvärdering under januari–mars 2006 med utgångspunkt i de av referensgruppen anpassade anvisningarna.

Högskoleverket tillsatte utifrån förslag från berörda lärosäten en bedömargrupp bestående av fyra personer:

- Grafisk designer och lärare *Henrik Birkvig*, Den Grafiske Højskole, Köpenhamn
- F.d. grundutbildningsstudent *Pernilla Josefson*, Högskolan Väst
- Professor *Mike Stott*, Designhögskolan, Umeå universitet
- Førsteamanuensis/docent *Dag Svanæs*, Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet, Trondheim.

Utvärderingens sekretariat har utgjorts av utredare Lisa Jämmtsved Lundmark (projektledare) och Jana Hejzlar.

Bedömargruppen hade ett inledande och förberedande möte i maj 2006 och genomförde platsbesök under september–oktober 2006. Platsbesöken omfattade en dag per institution/motsvarande då bedömargruppen mötte institutions- och utbildningsledning, lärare, studenter och slutligen fakultetsledning/rektor. Vid platsbesöken har bedömargruppen också tittat på lokaler och utrustning för den aktuella utbildningen.

Lärosätet har under platsbesöket fått presentera mellan tre och fem examensarbeten från föregående år. Syftet var att ge bedömarna en större förståelse för respektive ämne. Därför var det viktigt att arbetena speglade spänningen i ämnet. Bedömarna har också velat få en bild av var tonvikten ligger i utbildningen: det teoretiska/vetenskapliga eller det estetiska/konstnärliga.

Denna rapport är indelad i två delar, Höskoleverkets del samt bedömargruppens del. Den senare delen står den samlade bedömargruppen bakom. Lärosätesbeskrivningarna och bedömningarna bygger på innehållet i självvärderingarna samt på den information och de intryck bedömarna fått vid platsbesöken. De kvalitetsaspekter som ingår i Höskoleverkets utvärderingar är tillsammans med bedömargruppens referensram konkreta utgångspunkter i bedömningen. I bedömargruppens referensram beskrivs sådana områden som bedömargruppen anser är särskilt viktiga att granska i dessa utbildningar.





# **BEDÖMARGRUPPENS RAPPORT**



# Missiv

Till Höskoleverket

2007-03-20

Reg. nr 643-231-06

## **Utvärdering av grundutbildning inom ämnesområdet interaktiva medier/design vid svenska universitet och högskolor**

Höskoleverket initierade hösten 2005 en utvärdering av grundutbildning inom ämnesområdet interaktiva medier/design vid svenska universitet och högskolor. För bedömningen anlätades våren 2006 följande bedömaregrupp:

*Henrik Birkvig*, grafisk designer och lärare vid Den Grafiske Højskole, Köpenhamn

*Pernilla Josefsson*, f.d. grundutbildningsstudent vid Högskolan Väst

*Mike Stott*, professor vid Designhögskolan, Umeå universitet

*Dag Svanæs*, førsteamanuensis/docent vid Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet, Trondheim.

Utgångspunkt för utvärderingen har varit bestämmelser i högskolelag och högskoleförordning samt de av Höskoleverket framtagna kvalitetsaspekterna som tillämpas vid Höskoleverkets nationella ämnes- och programutvärderingar. Bedömaregruppen har utifrån dessa dokument konkretiserat vilka områden som vi för dessa utbildningar ser som särskilt centrala i avsnittet utgångspunkter och referensram. Institutionernas/motsvarandes självvärderingar och den information som framkommit vid platsbesöken har utgjort underlag för bedömningen.

Härmed överlämnas vår rapport till Höskoleverket.

Henrik Birkvig

Pernilla Josefsson

Mike Stott

Dag Svanæs



# Utgångspunkter och referensram

## Konst kontra design

Högskoleverket väljer att benämna de utbildningar som ingår i denna utvärdering ”konstnärliga”. Konstnärlig står i detta sammanhang som ett samlingsbegrepp för utbildningar inom det konstnärliga fältet, dvs. utbildningar i såväl musik, dans, teater, design, hantverk och fri konst. Bedömargruppen förstår Högskoleverkets begreppsanvändning men skulle för denna utvärdering vilja precisera uttrycket något då ”konstnärliga utbildningar” öppnar för många tolkningar.

De utbildningar som ingår i denna granskning har snarare en designinriktning än en renodlad konstnärlig inriktning. Bedömargruppen vill här uttrycka skillnaderna mellan konst och design. I vissa fall så som i grafisk design och kommunikation, kan hjälpmedlen vara de samma som de som konstnären använder: färg, komposition, rytm, proportion, tid, estetik etc. Men även om konst och design bitvis delar terminologi och hjälpmedel är syftena och möjliga yrkesroller i arbetslivet olika. Enligt bedömargruppens syn har design ett specifikt syfte: att identifiera problem, producera en lösning och kommunicera resultatet. Design är till skillnad från konst alltså en process där problemanalys och lösning står i tydligt fokus, där även lösningens estetiska kvaliteter betonas.

Det finns inte en vedertagen definition av vad design är, utan många med olika inriktningar och fokus. I Högskoleverkets rapport 2000:11R *Designutbildningar i Sverige* citeras en definition framtagen av ICSID (International Council of Societies of Industrial Designers, 1996) vilken delvis kan användas även för design inom interaktiva medier:

- Designdisciplinen är en medveten och skapande aktivitet som innebär att förena teknologi och/eller material med en social dimension i avsikt att hjälpa, tillfredsställa eller modifiera människors behov.
- Design spelar en aktiv roll i att skapa referensramar för kulturell utveckling genom att forma den artificiella omgivning där mänskliga aktiviteter äger rum.

En viktig skillnad är dock att både *teknologi* och *material* har en helt annan innebörd inom design för interaktiva medier än inom andra designområden. Detta förtydligas ytterligare i avsnittet ”Design inom interaktiva medier”.

## Pedagogiska modeller

I tidigare utvärderingar av designutbildningar har Högskoleverket inte belyst skillnader mellan olika pedagogiska metoder och tillvägagångssätt eftersom de flesta moderna designutbildningar har vuxit ur samma konstutbildningstradi-

tion, där metoder som härstammar från Bauhaus och modernismen har varit vägledande. Dock är flertalet av utbildningarna som ingår i denna utvärdering sprungna ur andra traditioner då de vuxit fram inom högskolevärlden.

Bedömargruppen har därför funnit det nödvändigt att tydliggöra och särskilja de utbildningstraditioner vi har identifierat i denna utvärdering. Även om dessa traditioner sällan förekommer i en renodlad form skapar de ett ramverk för att bättre förstå bedömargruppens synpunkter. Vi har valt att skilja mellan följande tre traditioner: designutbildningstraditionen, den akademiska traditionen samt yrkesutbildningstraditionen.

### Designutbildningstraditionen

Trots stora variationer är det möjligt att identifiera ett antal gemensamma element hos många designutbildningar. Dessa har sitt ursprung i 1920-talet och den s.k. Bauhauspedagogiken, som i sin tur bygger på äldre traditioner inom konst- och arkitekturutbildningar.

Antagning baseras i detta fall på bedömning av arbetsprover, ofta i kombination med intervju och uppgiftsinlämning. Studenterna är organiserade i klasser med högst 20 studenter i varje. En central företeelse är den så kallade ”studiomiljön” där varje student har sin egen arbetsplats och sitt eget utrymme, där egna alster visas upp för åskådning, diskussion och kritik. Ett viktigt syfte med denna så kallade studiobaserade lärandeform är att utveckla studenternas estetiska färdigheter och förmågor liksom att uppmuntra till dialog och diskussion mellan studenter. Vanligt förekommande är också studenternas tillgång till olika verkstäder för experiment med skilda material och processer.

En central och viktig del i denna tradition är projektarbetena då studenterna individuellt eller i grupp får tillämpa sina färdigheter under handledning. Studenterna får presentera sina arbeten löpande under projektets gång då de får feedback och kritik av både handledare och medstudenter. En del projektarbeten kan vara av mer experimentell karaktär och en del sker i samarbete med en extern partner. Varje student har en eller flera handledare som följer studentens utveckling, vanligtvis med studentens portfolio som styrinstrument. Lärarna är i stor utsträckning anställda på designmässiga meriter och har ofta yrkeserfarenheter från branschen.

Terminerna består i regel av sekventiellt organiserade kurser och/eller projekt. De tidsmässigt kortare kurserna är ofta mer praktiskt inriktade med fokus på olika tekniker och färdigheter. Det är inte ovanligt att det första året består av en grundläggande kurs där studenterna får arbeta med en mängd olika material, färdigheter och förhållningssätt innan de bestämmer sig för en viss specialisering.

Sista terminen av utbildningen består i regel av ett examensarbete där studenten får visa prov på sina färdigheter, kunskaper och tekniker. Det är ganska vanligt att ett examensarbete görs i samarbete med en extern partner, exempelvis ett företag eller forskningsgrupp. Under hela utbildningen tränas studenterna i ”designtänkande” vilket bland annat kräver en öppenhet för en mängd

olika problemlösningar, förmåga till visuell gestaltning av både problem och idéförslag, estetisk sensibilitet och gedigen materialkunskap. Studenterna förväntas också utveckla en förmåga till solid designprocess

### Den akademiska traditionen

Utbildningar inom vetenskapliga ämnen är organiserade på ett annat sätt än designutbildningar. Denna kunskapsbaserade utbildningstradition lägger stor vikt vid lärarnas forskningsbaserade kunskaper. Lärarna är ofta forskarutbildade. Studenterna arbetar i stor utsträckning självständigt och det krävs att mycket tid ägnas åt reflektion. Detta ställer inte krav på egna arbetsplatser men däremot god tillgång till bibliotek där litteratur kan sökas och läsas i lugn och ro.

Antagning sker vanligtvis utifrån betyg, och klasstorleken är betydligt större än inom den studiobaserade lärandeformen, över 100 studenter kan förekomma i samma klass.

Inom denna tradition pågår vanligen flera kurser parallellt. Utgångspunkten är forskningsbaserad kurslitteratur vilken utgör en förutsättning för uppgifter och övningar som studenten förväntas lösa antingen enskilt eller i grupp. Beroende på utbildningsområde kan uppgifterna och övningarna se ytterst olika ut. Exempelvis inom de naturvetenskapliga och teknologiska utbildningarna ges ofta praktiska uppgifter utöver de rent teoretiska med syfte att träna olika färdigheter. Vanligtvis avslutas varje kurs med en skriftlig examen vilken resulterar i bedömning i form av betyg.

Under sista året förväntas studenterna genomföra ett examensarbete under personlig handledning. Det är inte ovanligt att detta är första gången studenten får kontinuerlig och personlig handledning av en lärare. Möjligheterna till detta inom ramen för tidigare kurser kan vara begränsade delvis på grund av det stora antalet studenter i varje klass. Examensarbetet kan vara helt teoretiskt, bygga på fältstudier och experiment eller vara av konstruerande art. Oavsett vilket förväntas studenten skriva en vetenskaplig rapport med ett forskningsupplägg vilket innebär en tydlig problemformulering, genomgång av relevant litteratur, resultat, analys och slutsatser.

### Yrkesutbildningstraditionen

Yrkesutbildning syftar till att ge studenterna nödvändig träning i olika färdigheter för ett specifikt yrke. Utbildningsprogrammen är vanligtvis mellan två och tre år, vilket är ett par år kortare än inom designutbildningstraditionen och den akademiska traditionen. Klasstorleken är relativt liten och terminen påminner i sin organisatoriska struktur om den akademiska traditionen.

Inom yrkesutbildningstraditionen råder starkt fokus på lärandet av tekniker och färdigheter medan teori introduceras där den är relevant. Utbildningarna koncentrerar sig således på lösningar av praktisk karaktär medan mindre betoning läggs på skriftliga uppsatser. Lärarna ger kontinuerlig handledning, och

examensarbetet är ofta i form av ett praktiskt projekt där studenten får möjlighet att visa vilka färdigheter hon/han behärskar inom det framtida yrket.

### **Problembaserat lärande**

En trend inom alla ovan nämnda traditioner är den ökade tillämpningen av problembaserat lärande. Problembaserat lärande bygger på idén att studenterna blir motiverade att lära sig teorier, kunskaper och färdigheter genom att man utgår ifrån konkreta och realistiska problem. Utbildningen bygger i mindre utsträckning på kurser. Studenterna tar själva ansvar för inläringen, och lärarnas roll är att vara tillgängliga för att ge handledning och råd.

### **Design inom interaktiva medier**

Som nämnts tidigare har de flesta designutbildningar vuxit ur Bauhaustraditionen. Bauhauspedagogiken betonade vissa ämnen inom konst och design såsom den statiska formens estetik, materialexperiment och visuell gestaltning. Det är också viktigt att poängtera att dessa utbildningar växte fram under en period då industrialiseringen ökade och det fanns ett starkt fokus på massproduktionsteknologier. Bauhaustraditionen arbetade således i första hand med fysiska föremål och tryckt media, även om avancerade experiment inom film och rörlig media också förekom. På senare år har detta teknologiska perspektiv visat sig vara otillräckligt inom området interaktiva medier som bygger på informations- och kommunikationsteknologier där den fysiska manifestationen av ett föremål eller tryckt alster inte längre har den dominerande positionen.

Design inom interaktiva medier innebär en förskjutning mot den interaktiva upplevelsen av en produkt snarare än produkten i sig. Klassiska designutbildningsövningar, där hanteringen och förståelsen av statisk form är central, har visat sig vara otillräckliga även om sådana fortfarande utgör en viktig grund inom all designutbildning. Nya typer av kursmoment krävs vilka tar större hänsyn till såväl de tekniska aspekterna som användaren av den interaktiva upplevelsen. Behandlingen av estetik kräver därför en starkare betoning på tidsbaserade företeelser som rytm, tempo, kontinuitet och dynamisk form.

Starkare fokus på användbarhet har också gjort det nödvändigt att lära ut grundläggande principer från bl.a. kognitiv psykologi och samhällsvetenskap. Särskild vikt läggs på användarorienterade designmetoder där syftet är att testa och utvärdera användarens upplevelser av en produkt eller en tjänst med hjälp av interaktiva prototyper.



# Generella intryck och rekommendationer

## Utbildningarnas mål och innehåll

I utvärderingen av ämnesområdet interaktiva medier/design ingår relativt nya ämnen som befinner sig i dynamisk utveckling. Det handlar i huvudsak om tekniska utbildningar med designinslag. Utbildningarna är i många avseenden olika och har bedömts utifrån sina respektive mål. Bedömarna kan konstatera att utbildningarna nått olika grad av mognad. Stödet och förståelsen från högskoleledningarna varierar särskilt då det gäller betydelsen av de designestetiska inslagen i utbildningarna.

För att kunna bedriva verksamhet med hög kvalitet krävs tydliga mål och visioner för utbildningarna. För att öka förståelsen för utbildningarnas mål och profil är det därför av stor vikt att det tydliggörs vilken marknad lärosätena utbildar studenterna för, dvs. vilken den tänkta anställningen eller vidareutbildningen efter genomgången utbildning är.

Eftersom dessa utbildningar av sina lärosäten givits konstnärlig inriktning och antar studenterna på arbetsprov, är det viktigt att de estetiska delarna av utbildningen synliggörs och att lärosätet visar på hur man arbetar med dessa delar genom hela utbildningen. Det måste finnas en balans mellan de estetiska och de teoretiska delarna av utbildningen. Studenterna bör ges en utbildning som innehåller grundläggande ämnen och färdigheter som de sedan specialiserar sig utifrån.

Med anledning av den utveckling som sker inom informationsteknologier och förskjutningen mot nya estetiska frågeställningar menar bedömaregruppen att det är viktigt att nya kurser och perspektiv diskuteras och utvecklas. Medvetenheten kring behovet av utveckling liksom diskussion kring utveckling av såväl nytt kursmaterial som nya moment har varierat mellan de olika lärosätena. Bedömarna vill gärna uppmuntra till detta dels inom varje enskilt lärosäte men också genom samarbete mellan institutionerna och genom relevant forskning.

## Utbildningstraditioner och pedagogisk praxis

Inget av de utbildningsprogram som har utvärderats är renodlade exempel på de utbildningstraditioner som belyses i avsnittet ”Utgångspunkter och referensram”. De flesta utbildningar utgörs av en blandning av olika utbildningstraditioner och modeller.

Bedömaregruppen anser att det är viktigt att poängtera att design för interaktiva medier inte bör läras ut som en akademisk disciplin, även om en ökning av vetenskapligt innehåll vore önskvärt. Designkompetens kräver i första hand designträning och praktik.

*Bedömaregruppen anser att det vore önskvärt om lärosätena strävade efter en modell som i huvudsak bygger på designutbildningstraditionen, men med en något större betoning på skriftliga reflektioner och forskningsförberedande moment än vad som har varit vanligt inom denna tradition.*

Eftersom bedömarna funnit designutbildningstraditionen särskilt relevant för dessa utbildningar har en viktig del i granskningen varit att titta på hur studenternas vardag ser ut, vilken pedagogisk praxis det är som råder för utbildningarna. Bedömarna anser att det är bra att vissa lärosäten tillämpar en studiobaserad lärandeform där studenterna har egna arbetsplatser och där vi också kunnat iaktta hur kreativiteten gynnas av denna studiemiljö. Vid några lärosäten finns klassrum, ateljéer och studior att disponera för studenterna; de har dock inte givits egna arbetsplatser. Bedömarna anser att det är värdefullt när skolorna lyckas skapa en miljö där studenterna väljer att vara. Däremot är det inte gynnsamt för studenternas utveckling när de hänvisas till kafeterior, korridorer och allmänna utrymmen.

*Bedömarna menar att om dessa lärosäten vill ge en utbildning med estetiskt innehåll måste de också kunna erbjuda en fysisk miljö som är lämplig för en sådan utbildning.*

Formerna för hur handledare kopplas till studenterna ser också olika ut. Det vanligaste är att studenterna har handledare under vissa projekt och i samtliga fall i examensarbetet. I en del fall får studenterna under en period en handledare från branschen. Utöver det bygger handledningen ofta på informella kontakter som studenterna tar med sina lärare.

*Bedömarna anser att handledningen av studenter generellt bör stärkas och att sådan bör ges kontinuerligt under hela utbildningen.*

Att bygga en portfolio är obligatoriskt för studenterna på ett par utbildningar, vilket bedömarna anser är bra. På övriga lärosäten är det upp till studenterna att göra sina portfolior, och de får då stöd och hjälp av lärare/handledare om de efterfrågar det.

*Bedömarna menar att alla aktuella utbildningar är av sådan art att studenterna måste kunna visa upp en portfolio när de slutat sin utbildning. Därmed bör det också vara ett obligatoriskt inslag i samtliga utbildningar att lära studenterna bygga sin portfolio.*

En starkare betoning på grupparbete anses också önskvärt både inom ramen för den egna klassen och tillsammans med studenter och lärare från andra utbildningsprogram och discipliner. Vissa typer av designpraktik, exempelvis användarorienterad design, kräver också en större kunskap i fältstudiemetodik, där studenter måste lämna den traditionella studiomiljön.

Inom några utbildningar finns ett för litet fokus på teoretiska inslag och skriftlig reflektion.

*Bedömarna anser att examensarbetet ska innehålla ett moment med skriftlig reflektion, i samma omfattning som i en akademisk utbildning.*

## Arbetsprover

Studenterna antas på arbetsprover och i några fall även på brev. Några lärosäten kallar också studenterna till intervju. Anledningen till att arbetsprover tillämpas är att utbildningarna anses ha en estetisk/konstnärlig inriktning. Vid antagningen ska högskolan alltså bedöma om studenten har sådana erfarenheter och har nått en sådan mognad att han/hon kommer att kunna tillgodogöra sig utbildningen. Några högskolor har studeranderepresentanter med vid granskning av arbetsproverna, vilket är bra. Bedömarna har dock noterat att det vid flera högskolor är lärare utan egen formell estetisk/konstnärlig utbildning/erfarenhet som bedömer arbetsproverna, vilket bedömargruppen anser är anmärkningsvärt. Vid flera högskolor finns det inte heller kriterier formulerade för vad som ska bedömas vid granskningen av arbetsproverna vilket bör upprättas.

*Bedömarna menar att högskolorna måste tydliggöra vilken anknytning arbetsproverna har till det designestetiska innehållet i utbildningen liksom vilken tyngdpunkt de teoretiska respektive de estetiska delarna slutligen har i examensarbetena. Det måste finnas en tydlig röd tråd från antagning till examination när det gäller det estetiska innehållet i utbildningarna.*

## Samverkan och internationalisering

För att kunna följa utvecklingen på arbetsmarknaden inom interaktiva medier/design måste lärosätena ha ett aktivt kontaktnät med det omgivande samhället. De branscher som studenterna utbildas för att arbeta inom kännetecknas av en hög grad av dynamik. Som exempel kan nämnas den digitala spelindustrin, som knappt existerade för tio år sedan och som i dag är en bransch med mycket specialiserade yrken. Det är därför viktigt att lärosätena har förståelse för och kunskap om vilka kompetenser branschen efterfrågar och att denna kunskap hålls aktuell.

Det är också viktigt att utbildningarna är kända på arbetsmarknaden, vilket underlättar när studenterna ska genomföra projekt med externa parter och när de ska söka arbete efter avslutade studier.

Samverkan mellan de utbildningar som ingår i denna utvärdering är i det närmaste obefintlig. Det är nätt och jämt att lärosätena känner till varandras existens, vilket bedömarna finner anmärkningsvärt. Bedömarna menar att dessa utbildningar som i de flesta fall är så unga och fortfarande under uppbyggnad inte får riskera att bli alltför isolerade. Lärosätena skulle vinna på att utbyta erfarenheter med varandra. Utbildningarna bör inte se varandra som konkurrenter eftersom var och en har en egen unik profil.

*För studenternas skull är det också viktigt att lärosätena har byggt upp ett fungerande nätverk vilket underlättar för studenter som vill läsa påbyggnadsutbildningar eller gå vidare till forskarutbildning vid andra lärosäten.*

Alla utbildningar har etablerade kontaktnät med branschen nationellt och några även internationellt, vilket bedömarna menar är bra och utvecklande för

utbildningarna. Ingen av utbildningarna har dock någon rådgivande grupp ("advisory board") eller motsvarande knuten till sig som omfattar både akademisk och yrkesmässig kompetens.

*Bedömarna vill uppmantra samtliga lärosäten att etablera sådana rådgivande grupper, vilka ökar utbildningarnas legitimitet i branschen, underlättar skapandet av nätverk för både lärare och studenter samt bidrar på ett fruktbart sätt till utvecklingsarbetet av utbildningarna.*

Systematisk alumnverksamhet saknas också. I några fall har enskilda lärare tagit kontakt med före detta studenter, vilket i och för sig är bra men inte tillräckligt i längden. Vid några lärosäten återvänder flera före detta studenter som gästföreläsare; de informerar om arbeten eller tar emot studenter i projektarbeten på sina arbetsplatser. Detta är exempel på sådana aktiviteter som underlättas om det finns en fungerande alumnverksamhet.

*Alumnverksamhet är något som bedömarna vill rekommendera då det kan hjälpa både gamla och nya studenter att skapa och upprätthålla kontakter.*

## Lärarna och forskning

När en utbildning har en konstnärlig inriktning är det rimligt att en del av lärarna också är anlitade utifrån estetiska/konstnärliga meriter/erfarenheter. Vid samtliga lärosäten finns visserligen lärare med såväl akademisk som estetisk bakgrund, men balansen bör i flera fall ses över och kompletteras för att kunna svara mot de mål respektive utbildning har. Bedömarna har dock noterat att många lärare utöver sina akademiska meriter också har estetisk/konstnärlig bakgrund/erfarenhet. Vid platsbesöken har vi träffat akademiska lärare som också är musiker, skådespelare, konstgrafiker, fotografer, arkitekter etc.

*Lärosätena måste garantera lärarna tid och resurser för forskning/konstnärligt utvecklingsarbete och kompetensutveckling, vilket i förlängningen också berikar utvecklingen och innehållet i utbildningarna. Lärarna i sin tur måste också se till att utnyttja de forskningsmöjligheter som de i flera fall har.*

Bedömargruppen kan se att forskningssituationen för lärarna är betydligt bättre på de lärosäten där det finns en ämnesföreträdare/professor i ämnet. På dessa platser har dock bedömargruppen noterat att innehållet i den forskning som bedrivs skulle kunna tydliggöras och bättre kopplas till innehållet i grundutbildningarna. Det är den teoretiska forskningen som dominerar. Den designrelaterade forskningen kan stärkas vid samtliga lärosäten.

De fasta lärarna behövs för att trygga kontinuiteten i utbildningarna och för att minska sårbarheten. Detta är förvisso viktigt, men även externa lärare är nödvändiga i denna typ av utbildningar menar bedömarna. Externa lärare/examinatorer/handledare är vanligt förekommande på dessa utbildningar och en viktig del av designutbildningstraditionen. En mycket bra utbildning kan ges trots en liten fast lärarkår. Här handlar det om att finna den rimliga balansen mellan fasta och tillfälliga lärare.

## Utbildningarnas ramvillkor

För några av utbildningarna har vi funnit att de lärosäten som ger utbildningarna inte alltid till fullo har förstått och värdesatt dessa utbildningars egenart, vilket blir tydligast på de platser där den akademiska utbildningstraditionen, som vi valt att kalla den, är dominerande. Detta visar sig i en rad praktiska förhållanden som till exempel behov av egna klassrum, att kurser bör ges i sekvenser, att antagning av studenter bör ske på prov, att klasstorleken bör vara maximalt 20 och att lärare även bör anställas på icke-akademiska meriter.

*Bedömargruppen har sett flera bra utbildningar som i många fall vuxit fram vid lärosäten som inte har en tradition att ge designutbildningar. Vi ser det som viktigt att lärosätena accepterar dessa utbildningars egenart och ger dem nödvändiga ramvillkor för att kunna vidareutvecklas som designutbildningar.*



# Beckmans designhögskola

**Examen** konstnärlig högskoleexamen i konst och design

**Program som leder till konstnärlig högskoleexamen** reklam och grafisk form, 120 poäng

## Lärare vt 2006

	kvinnor	män
<b>Antal heltidsekvivalenter</b>	1,3	0,7
professorer	0	0
lektorer	1,3	0,7
adjunkter	0	0
övriga lärare	0	0

## Gästlärare, antal vt 2006

kvinnor	män
31	37

<b>Helårsstudenter (HÅS) 2005</b>	50
<b>Helårsprestationer (HÅP) 2005</b>	50
<b>Antal examensarbeten 2005</b>	14

## Utbildningens struktur enligt lärosätets bedömning

Konstnärliga studier	12 %
Projekt/praktiska studier	70 %
Teoretiska studier	10 %
Fritt valda studier	8 %

## Ämnesmässiga, organisatoriska och ekonomiska förutsättningar

Beckmans designhögskola ger tre utbildningsprogram som leder fram till konstnärlig högskoleexamen i konst och design. Beckmans har haft examensrättigheterna sedan 2003. I denna utvärdering ingår programmet med inriktning mot reklam och grafisk form. De andra två programmen ingår i utvärderingen av konsthantverk och design. Enligt högskolan själv är utbildningen yrkesinriktad med tonvikt på flexibilitet gentemot en likaledes flexibel och föränderlig arbetsmarknad. Utbildningen står på konstnärlig grund.

De yrkesrelaterade färdighetsmålen innefattar hög grad av professionalitet och är direkt riktade mot arbetsmarknaden såväl för den som blir anställd som den som jobbar som frilans. Utbildningens profil är anpassad för att skilja sig från och komplettera motsvarande högskoleutbildningar i landet.

Högskolans rektor är även vd i Beckmans skola AB med en styrelse till största delen bestående av representanter för ägarna, lärarna och studenterna. Det statliga anslaget till Beckmans har varit 14,7 miljoner kronor vilket mot-

svarar knappt 120 000 kronor per student. Från 2007 höjs anslaget till 26 miljoner kronor, dvs. med 75 procent. Beckmans får nu samma ersättning som andra designutbildningar i landet.

## Bedömagruppens intryck

### Utbildningens mål och syfte

Utbildningen i reklam och grafisk form är en professionsutbildning som vilar på konstnärlig grund. Som sådan är den mycket bra. Bedömarna menar dock att det vid Beckmans saknas en diskussion om hur teknik och mediautveckling kommer att påverka reklambranschens framtida strukturer. Lärarna ser t.ex. färdigheter i bild, teckning och grafik som grunderna som alla studenter börjar arbeta i. Det manuella hantverket betonas. Datatekniken används i utbildningen men huvudsakligen som produktionsverktyg för bearbetning av grafiska förlagor och framställning av rörliga bilder. Interaktivitet och interaktiva medier berörs i utbildningen men ges inte särskilt hög prioritet.

Reklambranschen står inför stora förändringar med tanke på utvecklingen inom kommunikationsteknologier, interaktiva medier, nya affärsmodeller och vårt konsumtionsbeteende. Skolan verkar dock vara intresserad av den tekniska utvecklingen enbart i relation till marknadens omedelbara behov i produktionsleden – dvs. framställning av reklam genom framförallt tryck och rörlig grafik.

### Teoretiska och konstnärliga inslag i utbildningen

I förhållande till de tre utbildningstraditionerna ligger denna utbildning mycket nära den rena designutbildningstraditionen, vilket bedömarna menar är bra. Bedömarna skulle dock gärna se en starkare teoretisk och analytisk anknytning av utbildningen i linje med de krav som ställs på en högskoleutbildning. De projekt och arbeten som studenterna genomför bör därför ha en starkare förankring i designteorier/analyser samt för området relevant litteratur.

Enligt rektor kan Beckmans hålla sig à jour med utvecklingen genom skolans nära samarbete med företag. Lärosätet hävdar att gästlärarna från reklambranschen bidrar med nya kunskaper, färdigheter och de senaste teknikerna och trenderna. Genom att bedriva ”skarpa projekt” (dvs. projekt som har en verklig uppdragsgivare) kan skolan snabbt anpassa sig till nya krav och behov från marknaden. Detta är givetvis värdefullt eftersom designutbildningar bör ha en nära kontakt med branschen. Bedömarna menar dock att denna närhet till marknaden inte kan ersätta behovet av forskning och en forskningsanknuten grundutbildning. En bra forskning, som bygger på en etablerad forskningsstrategi, skulle kunna ligga *före* utvecklingen, vilket den marknadsorienterade utbildningsmodellen inte riktigt klarar av. Det vore intressant om Beckmans tydliggjorde sina framtidsvisioner genom att kombinera sin marknadsanpassade utbildningsmodell med en genomtänkt forskningsplan riktad



mot framtiden. Bedömarna anser att det vore värdefullt om Beckmans deltog i den pågående diskussionen och aktiviteter kring designforskning i Sverige.

De studenter som antas är ovanligt duktiga och redan konstnärligt välutbildade. De arbetsprover som Beckmans kräver är omfattande och ställer höga krav på de sökande. Flertalet av studenterna har gått olika konstnärliga grundutbildningar i ett par tre år innan de kommer till Beckmans.

Examensarbetena håller en hög nivå när det gäller konceptarbete och gestaltning. Under examensarbetets gång för studenterna dagbok/arbetsbok. I denna arbetsbok beskrivs vilka val och ställningstaganden studenten gjort. Bedömarna menar dock att det saknas reflektion och teoretiska inslag i rapporten. Det bör alltså förutom en dagbok/arbetsbok finnas en teoretisk del som analyserar och reflekterar över arbetet. Här bör också kriterierna för vad det är som examineras tydliggöras.

Flertalet studenter på Beckmans är ointresserade av vidarestudier och vill gärna komma ut på arbetsmarknaden så snart de avslutat sina studier. Det finns dock exempel på studenter som gått vidare till magisterstudier på Konstfack eller på the Royal College of Art i London. Bedömarna anser att skolan mer aktivt borde uppmuntra studenterna att studera eller forska vidare.

### Lärarna

Beckmans har lärare med stor yrkeserfarenhet, branschkunskap och etablerade kontaktnät utanför skolan. Skolan har också tillgång till ett stort antal skickliga yrkesutövare som kommer till skolan som gästlärare eller föreläsare. De kompetenskrav som Beckmans ställer på lärarna skiljer sig dock från de krav som bedömargruppen menar att man ska ställa på lärare som undervisar på en högskoleutbildning. När Beckmans övergick till att ge en högskoleutbildning borde skolan dels utökat den fasta lärarstaben, dels sett till att en kompetenshöjning bland lärarna skedde. Ett problem med att alla lärare är verksamma vid sidan av skolan är att Beckmans inte tar något ansvar för deras konstnärliga och pedagogiska utveckling genom fortbildning och forskning. Bedömarna menar att det är nödvändigt att en högskola garanterar de fast anställda lärarna resurser för konstnärligt och pedagogiskt utvecklingsarbete så att skolan bygger upp en teoretisk kunskapsbas i lärarkåren. Det räcker inte att de fast anställda lärarna som undervisar på en högskoleutbildning arbetar praktiskt vid sidan av undervisningen. Bedömarna vill uppmana Beckmans på att detta är ett område som måste prioriteras och ses över när Beckmans får ökad resurstilldelning.

### Pedagogisk praxis

Lokalerna är mycket olämpliga för den verksamhet som bedrivs på Beckmans. Huset kommer att byta hyresvärd och då kommer skolan att behöva flytta, vilket välkomnas av både ledning, lärare och studenter. Studenterna har inga egna arbetsplatser men varje klass har egna utrymmen att disponera.

Beckmans tillämpar ett system med klassföreståndare som innebär att en lärare följer samma grupp studenter under alla tre år de är på skolan. Lärarens roll är bl.a. att detaljplanera de olika kurserna och projekten, handleda studenterna samt koordinera samarbete mellan de olika utbildningsgrenarna. Klasslärarna är anställda på deltid och flera av dem har arbetat på skolan i många år. Systemet är beroende av lärarnas kontinuitet. Det är mycket bräckligt då det inte finns någon lärare som är ”back-up” för klassläraren. Dessutom bygger det på ganska omfattande frivilliga arbetsinsatser från lärarna, vilket knappast kan hålla i längden.

I årskurs 1 har studenterna framförallt lektioner och övningar då man lär ut grunderna i och handleder i olika ämnen, exempelvis typografi, kroki, fri teckning, färg- och formlära, foto, reklam och grafisk form. Projekten är mindre i årskurs 1 än i de högre årskurserna.

I årskurs 2 och 3 blir projekten större och ”skarpa”, där olika ämnen (t.ex. 4 poäng reklam, 3 poäng grafisk form) vävs in i projektarbetet. I dessa projekt lär sig studenterna arbeta för en uppdragsgivare, hålla tider och att arbeta i grupp med andra studenter som har annan inriktning i sin utbildning, t.ex. mode. Denna modell har flera konsekvenser. För det första krävs ett skickligt och tidskrävande organisationsarbete från den ansvarige läraren – de olika teoretiska ämnena, projektets egna krav och företagets behov måste passas ihop. I de fall där kurserna innehåller projektsamarbete med företag bör det framgå av kursbeskrivningen vilka kriterier det är som ligger till grund för valet av samarbetsföretag och dess roll i projektet. För det andra kan samma kurs bedrivas i samarbete med olika företag från år till år vilket gör varje årskurs genomförande till en unik händelse. Detta kan försvåra en regelbunden kvalitetskontroll från år till år. En tillförlitlig dokumentation av varje projekt är nödvändig, och det är oklart om detta finns i dag.

Att studenterna får arbeta i skarpa projekt är lärorikt på många sätt. Det tycks dock vara så att de skarpa projekten får stort utrymme och att studenterna ibland stressas till att leverera resultat till sina kunder. Bedömarna menar att det i en högskoleutbildning måste finnas tid för reflektion och eftertanke samt tid för experimenterande verksamhet för att stärka studenterna i deras utveckling.

En gång per termin har ansvarig klasslärare utvecklingssamtal med studenterna. Portfolion följs också löpande upp under utbildningens gång. I samband med examensarbetet ska studenterna slutredovisa sina portfolior. Tre lärare tittar på portfolion och denna måste vara godkänd för att studenten ska examineras. Denna uppföljning av studenterna och deras utveckling är föredömlig menar bedömarna.

### Samverkan och internationalisering

Beckmans har ett gott samarbete med konstskolan Central Saint Martins College of Art and Design i London. Både student- och lärarutbyten förekommer regelbundet.

Beckmans har en stark och nära relation till branschen och har även gott renommé. Skolan har samarbeten med bl.a. museer och Magasin 3 i Stockholm, Gallerian, Dramaten, Nina Ricci och inte minst med alla gästlärare som är yrkesverksamma i branschen. Utbildningen är dock mycket föränderlig då den lätt påverkas av marknadens utbud.

Beckmans har ett råd knutet till sig bestående av flera svenska företagsledare från mode- och designbranscherna. Dessa personer är ett stöd för skolan och kan bl.a. förmedla kontakter för samarbeten. Det tycks dock inte finnas någon person i detta råd med direkta erfarenheter och kunskaper från utbildningssidan, vilket bedömarna anser är en brist.

Någon systematisk alumnverksamhet finns inte på skolan. Försök har gjorts men intresset har varit svalt bland tidigare studenter. Alumnverksamhet är något som bedömarna alltid vill rekommendera.

## **Bedömargruppens rekommendationer**

Mot bakgrund av ovanstående vill bedömargruppen särskilt rekommendera

- att lärarkåren stärks med fler fast anställda lärare och att dessa ges tid och resurser för konstnärligt och pedagogiskt utvecklingsarbete
- att projektarbeten systematiskt dokumenteras på skolan för att garantera och underlätta uppföljnings- och kvalitetsarbetet i varje kurs
- att utbildningen tillförs mer teoretiskt innehåll med analyserande och reflekterande moment och att kopplingen till aktuell designforskning tydliggörs
- att examensarbetena också värderas utifrån en teoriansknytning i sin analys.



# Högskolan på Gotland

**Ämne** spelutveckling

**Examen** kandidatexamen

**Program inom vilket ämnet ges** speldesign och grafik, 120 poäng

## Lärare vt 2006

	kvinnor	män
<b>Antal heltidsekvivalenter</b>	1	11
professorer	0	1
lektorer	0	1
adjunkter	1	1
övriga lärare	0	8

## Gästlärare, antal vt 2006

kvinnor	män
2	3

<b>Helårsstudenter (HÅS) 2005</b>	61
<b>Helårsprestationer (HÅP) 2005</b>	49
<b>Antal examensarbeten 2005</b>	18

## Utbildningens struktur enligt lärosätets bedömning

Konstnärliga studier	37 %
Projekt/praktiska studier	25 %
Teoretiska studier	38 %
Fritt valda studier	0 %

## Ämnesmässiga, organisatoriska och ekonomiska förutsättningar

Utbildningsprogrammet ger den studerande kunskaper om speldesign med inriktning mot grafik. Studierna förbereder studenterna för yrkesverksamhet inom den digitala spelindustrin. Studenten ska efter utbildningen kunna tillämpa sina kunskaper i olika projekt omfattande spel, simulering eller andra interaktiva media. Målet är att studenterna ska lära sig såväl design av spelens visuella delar som av spelens spelbarhet. I huvudämnet spelutveckling ligger tyngdpunkten på utveckling av spelens storyline, logik och interaktivitet. I grafik ska studenten efter avslutade studier ha kunskap och färdigheter inom teckning, 2D digitalgrafik och 3D-modellering.

Det är en ung utbildning som sedan starten 2001 haft många problem. År 2003 anställde högskolan en professor som tillsammans med utbildningsansvariga har givit utbildningen ny struktur. I anslutning till grundutbildningen har ämnets professor byggt upp en forskargrupp som driver två forskningspro-

jekt i nära samarbete med Blekinge tekniska högskola. Fem forskarstuderande finns knutna till projekten.

Högskolan på Gotland får ersättning för 15 konstnärliga studieplatser per år. Dessa fördelas på flera av högskolans utbildningar med konst- och musikinriktning. För studenterna på programmet speldesign och grafik ges extra resurser så att det finns fler lärare per student än i de traditionella akademiska utbildningarna. Men både rektor, utbildningsledning, lärare och studenter är eniga om att det skulle behövas ytterligare resurser om man ska kunna upprätthålla och utveckla den konstnärliga delen av utbildningen.

## **Bedömargruppens intryck**

### **Utbildningens mål och syfte**

Utbildningsprogrammet är till stor del en spelrelaterad yrkesutbildning även om målet är att studenterna ska förberedas för flera olika arbeten som har med spel, TV, film och reklam att göra efter avslutade studier. Spelutveckling är huvudämnet, och betoningen ligger på att lära studenterna hantverket snarare än kunskaperna. Industrin dominerar detta område och högskolan anpassar sig till den agenda som industrin skapar. Eftersom spelindustrin är ett ungt fält som är i ständig förändring, så menar bedömarna att det är viktigt att utbildningen har en rimlig fördelning mellan baskunskaper och specialistkunskaper inom spel. Det är därför viktigt att studenterna ges grundläggande färdigheter som gör dem duktiga i flera medier och uttrycksformer.

### **Teoretiska och konstnärliga inslag i utbildningen**

Denna utbildning har flera likheter med yrkesutbildningstraditionen, men med inslag av både designutbildningstraditionen och den akademiska traditionen. Bedömargruppen uppfattar att denna utbildning har en tyngdpunkt på det praktiska, hur man konstruerar ett spel snarare än hur man designar ett spel. Det finns därmed en för stor betoning på färdigheter i hanteringen av programvarorna. Bedömargruppen befärar att denna utbildning ger för lite undervisning i traditionella baskunskaper i design och estetiska frågor och skulle därför vilja se ett tydliggörande av den estetiska röda tråden genom utbildningen.

Högskoleledningen och ämnesföreträdarna menar att utbildningen måste ha en mer akademisk inriktning än den haft tidigare. Den forskningsbaserade synen på utbildningen poängteras och en tyngdpunktsförskjutning från spelutveckling till speldesign har förts fram av ämnets professor. Att en egen designtradition – speldesign – håller på att utvecklas bland annat vid Högskolan på Gotland finner bedömarna intressant. Bedömarna uppfattar dock att den forskning som bedrivs på avdelningen i första hand rör användandet av spel. Forskningen skulle med fördel kunna kompletteras med mer estetisk och designinriktad forskning och fördjupning för att bättre bidra till grund-

utbildningens utveckling. En tydligare växelverkan emellan forskningen och grundutbildningen är önskvärd.

Alla studenter gör arbetsprover inför antagningen. Det är dock bara en liten del som inte godkänns. Det är ett problem för högskolan att många studenter är så omogna och oklara över utbildningens innehåll innan de börjar. Högskolan bör därför dels klargöra kriterierna för vad som ska bedömas vid granskning av arbetsproverna dels förtydliga den information om utbildningen som ges till blivande studenter.

Hittills har studenterna i sina examensarbeten fått arbeta med projekt i vilka de har utvecklat spel och sedan redogjort i en skriftlig rapport hur detta har genomförts. Inriktningen på examensarbetena är under omarbetning och ska i framtiden ha karaktären av mer akademiska rapporter än projektarbeten. Studenterna ska då kunna analysera och reflektera över sina arbeten utifrån teoretiska perspektiv. Även detta är en utveckling som bedömarna välkomnar och som går i linje med att grundutbildningen måste få en tydligare forskningsanknytning. Det är också nödvändigt om studenterna ska kunna söka till magister- och forskarutbildningar vid andra lärosäten. Bedömarna vill dock påminna om att det då är viktigt att den estetiska och designinriktade forskningsanknytningen blir tydlig.

#### Lärarna

Bedömarnas intryck är att utbildningen till stor del kan bedrivas tack vare ett stort engagemang från de entusiastiska lärarna. Flera lärare upplever att de behöver mer tid till egen kompetensutveckling och forskning/konstnärligt utvecklingsarbete; mycket av deras energi går nu i stället åt till att bygga upp utbildningen. Det är givetvis viktigt med engagerade lärare för att kunna ge en god utbildning, men det kan också vara en fara om lärarna bjuder på tid som egentligen är avsedd för deras egen forskning och kompetensutveckling. Högskolan måste ta ansvar för att utbildningen ges de resurser den kräver och att lärarna får tid att ägna sig åt forskning/konstnärligt utvecklingsarbete.

De lärare som är anställda på konstnärliga meriter har tid för forskning/kompetensutveckling i sina tjänster på samma sätt som övriga lärare. Det är dock oklart för bedömarna hur olika forskningsprojekt inom designtraditionen relateras till grundutbildningen.

#### Pedagogisk praxis

För att kunna genomgå utbildningen måste studenterna ha egna datorer som de kan arbeta vid trådlöst på högskolan. Studenterna har inte egna klassrum eller arbetsytor utan är hänvisade till allmänna gemensamma utrymmen på institutionen eller i högskolans bibliotek. Detta är uppenbarligen ett resursproblem, men bedömargruppen vill likväl uppmana högskolan att ge studenterna möjlighet till egna arbetsytor och tillgång till projektutrymme vid datorer.

Undervisningen ges till stor del genom traditionella undervisningsformer i klassrum och föreläsningssalar samt gruppbaserat projektarbete. Eftersom

detta är en utbildning med konstnärlig inriktning där praktiska och teoretiska moment integreras och varvas menar bedömarna att en mer studiobaserad undervisning bör utvecklas. Bedömarna skulle vilja se att fler undervisningsformer, exempelvis workshoppar, används mer då det skulle ge den enskilde studenten möjlighet att utveckla sina estetiska kunskaper och gestaltningskompetens i dialog med handledare.

För att uppmuntra studenterna i deras gestaltningsarbete bör högskolan hjälpa studenterna att skapa egna portfolior. Det är viktigt att studenterna, när de avslutar sina studier, kan visa sina alster och hur de har utvecklats konstnärligt.

Studenterna upplever att lärarna är engagerade och hjälpsamma. Det råder ett öppet klimat inom utbildningen, och studenterna kan när som helst söka upp lärarna om de vill ha stöd och hjälp. När studenterna inte arbetar i grupp ges de individuell handledning i t.ex. teckning. Bedömarna menar att det skulle främja studenterna i deras utveckling om de hade mer individuell handledning under hela studietiden.

#### Samverkan och internationalisering

Studenterna upplever att högskolan kan ta in gästföreläsare från det omgivande samhället, t.ex. från spelindustrin, när studenterna har önskemål om det. Minst en gång per år får studenterna möjlighet att visa sina alster för branschfolk. Bedömggruppen föreslår att en rådgivande grupp eller motsvarande knyts till utbildningen med såväl nationella som internationella representanter från branschen och andra högskolor som ger liknande utbildningar. Detta skulle stärka utbildningens legitimitet och öka möjligheterna att etablera nätverk för lärare och studenter.

Alumnundersökningar har gjorts och så länge antalet examinerade studenter inte är så stort kan uppföljning ske på informell basis. Men bedömggruppen menar att uppföljningarna bör vara mer systematiskt genomförda när antalet examinerade studenter ökar.

### **Bedömggruppens rekommendationer**

Mot bakgrund av ovanstående vill bedömggruppen särskilt rekommendera

- att utbildningens profil klargörs
- att det designestetiska innehållet och gestaltningsinnehållet i utbildningen tydligare definieras från antagning till examination
- att grundutbildningen ges en tydligare estetisk och designinriktad forskningsanknytning
- att en mer studiobaserad undervisning utvecklas, vilket också innebär att studenterna får egna arbetsplatser
- att varje student tilldelas handledare under utbildningen.



# Luleå tekniska universitet i Piteå

**Ämne** mediedesign

**Examina** kandidatexamen, magisterexamen med ämnesdjup

**Program inom vilket ämnet ges** mediedesign, 120/160 poäng

## Lärare vt 2006

	kvinnor	män
<b>Antal heltidsekvivalenter</b>	1,1	2,4
professorer	0	0
lektorer	0	0
adjunkter	1,1	2,4

## Gästlärare, antal vt 2006

kvinnor	män
9	14

<b>Helårsstudenter (HÅS) 2005</b>	45
<b>Helårsprestationer (HÅP) 2005</b>	33
<b>Antal examensarbeten 2005</b>	6 (kandidatnivå, representerar 12 studenter)

## Utbildningens struktur enligt lärosätets bedömning

Konstnärliga studier	22 %
Projekt/praktiska studier	22 %
Teoretiska studier	30 %
Fritt valda studier	25 %

## Ämnesmässiga, organisatoriska och ekonomiska förutsättningar

Utbildningens syfte är att förbereda de studerande för verksamhet inom digitala medier och för en arbetsmarknad där både gammal och ny teknik och arbetsmetodik används. Mediedesignutbildningens huvudsakliga fokus ligger på design för både tryckta och interaktiva medier.

Utbildningen i mediedesign tillhör filosofisk fakultet. Hösten 2000 fattade regeringen beslut om att starta en ny medieutbildning vid Luleå tekniska universitet (LTU). Utbildningen skulle fullt utbyggd ha 240 studenter med tre inriktningar, journalistik, mediedesign och medieproduktion. För att finansiera utbildningen tilldelades LTU 55 platser med så kallad medieprislapp. De övriga 185 platserna skulle finansieras med hjälp av prislappar inom områdena natur/teknik och hum/sam. Det innebär att den genomsnittliga studentpengen är 100 000–110 000 kronor per student.

## Bedömargruppens intryck

### Utbildningens mål och syfte

Utbildningen beskrivs vila på tre ben: design/konst, vetenskap och profession. Det tycks dock råda en obalans mellan de tre benen. Från starten fanns en tyngdpunkt på professionen och det hantverksmässiga. En förskjutning har sedan skett som gjort utbildningen alltmer akademisk. Designinslagen är svagast representerade. Ämnet har både ett process- och produktfokus, vilket innebär att fokus ligger såväl på kvaliteten i den färdiga produktionen som på vägen dit i form av metoder och tekniker för designen i sig. Bedömargruppen anser att utbildningen är alltför bred och spänner över för många olika grenar inom mediedesign: TV, webb, animation, 3D, rörlig media och grafisk design.

Utbildningen tillhör den filosofiska fakultetsnämnden. Nämndarbetet ligger centralt vid universitetet. En konstnärlig fakultet borde finnas på ett universitet med så många konstnärliga utbildningar menar bedömargruppen.

### Teoretiska och konstnärliga inslag i utbildningen

Denna utbildning anser bedömarna är huvudsakligen en kombination av den akademiska traditionen och designutbildningstraditionen. Mediedesign som ämne ligger i gränslandet mellan design och vetenskap. För närvarande är inte mediedesign ett forskningsområde vid lärosätet utan enbart ett grundutbildningsområde. Under utbildningens fjärde år har man valt att ansluta sig till forskningsområdet Human-Computer Interaction (HCI) och betonar detta i D-uppsatsen. Bedömarna frågar sig varför och undrar varför lärosätet inte har valt att ansluta sig till forskningen inom design eller konst, där man kan dra nytta av den utveckling och de debatter som pågår vid flera andra designinstitutioner och konstnärliga institutioner i Sverige och internationellt. Det vore bra om LTU kunde prioritera en diskussion om den s.k. designforskningen och beskriva vad det är som skiljer design/konst från det vetenskapliga och inte minst beskriva hur den skulle kunna få en naturlig plats i verksamheten på LTU i Piteå.

Relationen mellan det vetenskapliga, konstnärliga och professionella är en av de centrala frågorna i denna utbildning. De första två åren av utbildningen är tydligt yrkesorienterade med praktiska och estetiska övningar varvat med teoretiska kursmoment. Dessa är väl genomtänkta och vittnar om en förståelse för behovet av gestaltungsövningar. När studenterna kommer till årskurs 3 är det ett plötsligt kast till ett vetenskapligt förhållningssätt i C-uppsatsen – utan krav på någon gestaltungsdel.Handledaren på C-uppsatserna kommer från arbetsvetenskap vilket inte är ett huvudämne i detta utbildningsprogram. D-uppsatsen är strikt vetenskaplig, helst med ett resultat som är generaliserbart. Bedömarna anser det bristfälligt att det inte finns ett estetiskt innehåll i D-uppsatsen och att den inte handleds eller examineras av personer med estetisk/konstnärlig kompetens. Det borde finnas en tydligare koppling till estetiska frågeställningar i utbildningsinnehållet i år 3 och 4. Ledningen står således

inför ett vägval för att tydliggöra utbildningens inriktning. Antingen tillförs utbildningen fler och tydligare designslag eller så görs utbildningen till ett renodlat medievetenskapligt program.

För utbildningen tillämpas arbetsprov vid antagningen. Men den estetiska kopplingen till hela utbildningen och till slutresultaten, det vill säga de examinerade studenterna, är otydlig. Bedömaregruppen vill återigen påpeka att om det finns estetiska/konstnärliga krav på arbetsprover vid antagningen bör det även finnas ett estetiskt/konstnärligt innehåll och röd tråd genom hela utbildningen.

Vid granskning av antagningsproverna läggs större vikt vid det personliga brevet än vid det konstnärliga provet, då man menar att kommunikationskänslan är av avgörande betydelse i denna utbildning. Även könskvotering och etnisk kvotering används. Bedömarna vill påpeka att högskoleförordningen varken tillåter könskvotering eller etnisk kvotering vid antagningar.

### Lärarna

De fast anställda lärare som för närvarande är knutna till utbildningen är adjunkter. Utbildningen är alltför beroende av dessa lärare och det är sårbart att bygga upp en utbildning med så få personer. Institutionen har budgeterat för att en lektor i mediedesign ska anställas fr.o.m. den 1 december 2006. Institutionsledningen har också förordat att en av adjunkterna ska befördras till lektor på sina konstnärliga meriter. Bedömarna håller med om att detta är nödvändiga åtgärder för att få en bredare kompetens bland lärarna. Till utbildningens fjärde år har en extern lektor i digitala media knutits som är handledare för examensarbetena. Bedömarna menar att det är nödvändigt att lärarkåren förstärks med en ämnesföreträdare, dvs. lektor eller professor i mediedesign. En ämnesföreträdare behövs för att ge utbildningen legitimitet och för att skapa en tydligare balans mellan det konstnärliga och vetenskapliga.

Lärarna har tid avsatt i sina tjänster för egen forskning/konstnärligt utvecklingsarbete, men detta hinns inte med. De fast anställda lärarna är alltför upptagna med att driva utbildningen. Lärarkollegiet måste förstärkas så att alla får tid att bedriva egen forskning/konstnärligt utvecklingsarbete, vilket också krävs för att utbildningen ska kunna utvecklas på ett meningsfullt sätt.

### Pedagogisk praxis

Studenterna har inte egna arbetsplatser, men de har god tillgång till datorsalar med avancerad utrustning. De har också en ateljé och flera inspelningsstudior där de kan arbeta.

Studenterna läser ofta två kurser parallellt som representerar var sitt spår, ett teoretiskt och ett mer praktiskt. Tanken är att de två spåren då ska berika varandra. Undervisning sker ofta under heldagar för att studenterna ska få ordentligt med tid att arbeta med processerna. Korta kurser ligger således över längre tidsperioder för att processen ska kunna få ta tid. Lärarna menar att utbildningen på detta sätt närmar sig det projektbaserade/studiobaserade

arbetsättet. Bedömargruppen anser att upplägget av undervisningen är klokt men vill samtidigt påpeka att det studiobaserade arbetsättet inte kan uppnås om inte studenterna får egna arbetsplatser.

Studenterna skapar egna portfolior på eget initiativ. Portfoliobyggandet ingår inte i undervisningen. Bedömarna vill understryka hur viktigt det är att studenterna kan visa sina alster och hur de utvecklats konstnärligt när de avslutar sin utbildning. Det är därför en fördel om handledning i portfoliobyggande kan ingå i utbildningen.

Studenterna har ingen handledare som de är knutna till under utbildningen. Däremot har de nära kontakt med två av lärarna. Den nära studentkontakten är positiv men samtidigt är det en stor arbetsbörda för de två lärarna. Bedömarna ser att detta är ett tecken på att behovet av ytterligare handledare är stort och något som institutionen bör prioritera i bemanningsplaneringen.

### Samverkan och internationalisering

Till utbildningen finns många gästlärare knutna som är verksamma i branschen. Jurygrupper från näringslivet får också ge återkoppling på studenternas arbeten, vilket är uppskattat. Under utbildningens uppbyggnad hade universitetet många kontakter med representanter från såväl Sveriges Television som RMI Bergs i Stockholm för att bygga upp en utbildning som svarade mot de kompetensbehov som fanns inom bland annat public service. I dag finns inte längre detta aktiva kontaktnät. Utbildningen har också relativt få internationella kontakter och utbyten. Bedömargruppen föreslår att en rådgivande grupp eller motsvarande knyts till utbildningen med såväl nationella som internationella representanter från branschen och andra högskolor som ger liknande utbildningar.

## Bedömargruppens rekommendationer

Mot bakgrund av ovanstående vill bedömargruppen särskilt rekommendera

- att universitetet tydligare definierar den estetiska röda tråden i utbildningen från antagning till examination
- att utbildningens inriktning tydliggörs
- att den fasta lärarkåren förstärks med en ämnesföreträdare på lägst lektornivå
- att varje student tilldelas handledare under utbildningen
- att studenterna ges egna arbetsplatser.

# Luleå tekniska universitet i Skellefteå

**Ämne** datorgrafik

**Examen** kandidatexamen

**Program inom vilket ämnet ges** datorgrafik, 120 poäng

## Lärare vt 2006

	kvinnor	män
<b>Antal heltidsekvivalenter</b>	0	1,2
professorer	0	0
lektorer	0	0,2
adjunkter	0	1,0

## Gästlärare, antal vt 2006

kvinnor	män
1	13

<b>Helårsstudenter (HÅS) 2005</b>	50
<b>Helårsprestationer (HÅP) 2005</b>	53
<b>Antal examensarbeten 2005</b>	9

## Utbildningens struktur enligt lärosätets bedömning

Konstnärliga studier	27 %
Projekt/praktiska studier	24 %
Teoretiska studier	28 %
Fritt valda studier	21 %

## Ämnesmässiga, organisatoriska och ekonomiska förutsättningar

Målet med utbildningen är att ge studenterna goda förutsättningar att på egna meriter finna anställning eller uppdrag inom området datorgrafik, främst inom film och datorspel. Studenten ska efter avslutad utbildning kunna delta i produktioner av filmeffekter, animationer, postproduktion eller datorspelsgrafik. Under det sista året ges studenterna möjligheter att specialisera sig mot något av ovan nämnda områden.

Utbildningsprogrammet tillhör teknisk fakultet. För att få vara en utbildning inom teknisk fakultet måste minst 15 poäng matematik ingå i utbildningen. Eftersom så inte sker inom datorgrafikprogrammet ges utbildningen för andra året i rad på dispens. För att tillhöra filosofisk fakultet har inte utbildningen tillräckligt stor andel filosofiska kurser. Den osäkra tillhörigheten gör att utbildningen svävar i ovisshet inför framtiden. Institutionsledningen upplever att det skulle vara bättre om utbildningen tillhörde filosofisk fakultet, där det finns andra utbildningar med konstnärlig inriktning.

Utbildningen finansieras med en så kallad teknikpeng. Trots att utbildningen till stor del har konstnärlig inriktning så har ingen konstnärlig prislapp givits, varför de ekonomiska ramarna är snäva. Till utbildningen finns 30 platser vilket är en för stor volym för den här utbildningens karaktär och institutionen har valt att anta cirka 20 studenter varje år.

## Bedömargruppens intryck

### Utbildningens mål och syfte

*Berättande* är kärnan i ämnet datorgrafik och ett återkommande tema som behandlas från många olika synvinklar under hela utbildningen. Bedömarna anser att det är positivt att man väljer ett tema som en övergripande pedagogisk metod.

Utbildningsplanen har reviderats inför hösten 2006. Förändringen leder bl.a. till en längre konstnärlig utvecklingsprocess och en breddning mot dramaturgi och kulturhistoria.

Utbildningens upplägg är bra och väl genomtänkt. Under det första året behandlas huvudsakligen teckning och grunderna i 2D-form. Under andra året övergår man till datorbaserad undervisning i 3D-grafik. Det är bra att studenterna under det tredje året får möjlighet att specialisera sig i ett inriktningsprojekt som omfattar 10 poäng och som efterföljs av examensarbetet.

Det är mycket otillfredsställande att utbildningen saknar tydlig fakultets-tillhörighet. Den tekniska fakulteten tycks se programmet som ett problem snarare än en möjlighet. Bedömargruppen uppmanar universitetet att snarast besluta till vilken fakultet datorgrafikutbildningen ska höra. Det är en bra utbildning som måste få verka i en trygg miljö där kontinuitet råder och där acceptans för denna utbildnings upplägg ges. Bedömargruppen vill återigen påpeka att universitetet bör överväga att inrätta en konstnärlig fakultet eftersom lärosätet har många konstnärliga utbildningar.

### Teoretiska och konstnärliga inslag i utbildningen

Bedömarna finner att denna utbildning ligger nära den rena designutbildningstraditionen. Bedömarna ser här en utbildning med hög kvalitet. Utbildningsplanen är väl strukturerad och genomtänkt. Flera nya kurser och kursmoment har skapats som bygger på specifika egenskaper av den digitala tekniken. Programmet har en tydlig yrkesorientering, men forskningsanknytningen i utbildningen är något svag. De projekt och arbeten som studenterna genomför bör därför få en starkare förankring i designteorier samt för området relevant litteratur. Programansvarig hävdar att det är svårt att hitta forskningsområden som kan bidra till kunskapsutvecklingen i ämnet. Den snabba utvecklingen och dominansen inom film- och spelföretag påstås ligga före forskningen. Bedömarna är inte övertygade om att lärosätet verkligen har undersökt potentiella forskningsområden. Det torde finnas forskningsmöjligheter inom områden som *bildberättande* eller *dramaturgi* som inte är så utsatta för teknikens snabba utveckling.

Hösten 2006 anställs en forskarassistent i medieteknik vid LTU i Skellefteå, som är kopplad till professorn i medieteknik i Luleå. Bedömargruppen hoppas att denna anställning ska bidra till förändring så att utbildningen kan få en tydligare forskningsanknytning.

Vid antagningen bedömer lärarna om studenten har sådana erfarenheter och har nått en sådan mognad att han/hon kan tillgodogöra sig utbildningen. De krav som ställs på arbetsproverna är väl genomtänkta och relevanta, och rutinerna för bedömningen är strukturerade. Att arbetsproverna enbart bedöms av lärare utan formella estetiska/konstnärliga meriter är dock en brist.

Att arbeta med andra i projekt, att kunna hålla deadlines och att muntligt kunna redogöra för vad studenterna gjort är sådant som lärarna lägger stor vikt vid i examensarbetena. Den skriftliga dokumentationen brukar dock vara lite tunn. En starkare forskningsanknytning skulle bidra till en kvalitetshöjning av utbildningsresultaten och de rapporter som skrivs i anslutning till examensarbetena. En jämnare fördelning mellan konkret designarbete och teoretisk reflektion och analys i examensarbetet skulle också vara önskvärt menar bedömarna.

### Lärarna

Bedömarna anser att lärarna, såväl de fast anställda som de externa lärarna, är kompetenta och har gedigna yrkeskompetenser. Lärarna både kompletterar och stödjer varandra och ledningen inspirerar lärarna i deras arbete.

Majoriteten av lärarna är externa och arbetar parallellt i industrin eller är konstnärer. I denna typ av utbildning är det viktigt att kunna ta in externa lärare som är verksamma i industrin eller konstnärligt vid sidan av sin undervisning. Detta har man lyckats väl med i Skellefteå. Ett stort problem är dock att ett alltför stort ansvar vilar på endast två fast anställda lärare vid institutionen. Utbildningen är därför sårbar och alltför beroende av dessa två personer.

Den stora arbetsbelastningen på de fast anställda lärarna leder också till att dessa lärare inte får tid för egen forskning/kompetensutveckling. Det är positivt att en forskarassistent knyts till utbildningen hösten 2006. Men det är av stor vikt att ytterligare någon fast anställd lärare knyts till utbildningen för att göra utbildningen mindre sårbar, ge mer handledningstid för studenterna samt låta personalen få tid till egen forskning och kompetensutveckling. De nya lärare bör ha formella estetiska/konstnärliga meriter vilket saknas bland de fast anställda lärarna i dag.

### Pedagogisk praxis

Det är utmärkt att studenterna har egna arbetsplatser under år två och tre. Studiomiljön bidrar bl.a. till ett givande utbyte av idéer och uppslag studenterna emellan. Studenterna lär av varandra – vilket är en stor fördel med den studiobaserade utbildningsformen. Studenternas inställning till att diskutera och hjälpa varandra är inspirerande.

Studenterna känner av att en stor andel av lärarna är externa då de inte finns på institutionen annat än vid undervisningstillfällena. De skulle gärna se att lärarna var mer tillgängliga för att kunna ge kommentarer och stödja studenterna i deras projektarbeten. I inriktningsprojektet får studenten en mentor från industrin knuten till sig, vilket är positivt. Bedömarna vill understryka vikten av individuell handledning i denna typ av utbildning. Det skulle främja studenternas utveckling ytterligare om de hade handledare/mentorer knutna till sig under hela studietiden.

I kurserna får studenterna kunskap om hur de bygger en portfolio och lärarna ger även kritik och synpunkter på dessa. Det är dock studenternas eget val om de vill göra portfolior. Bedömarna vill framhålla hur viktigt det är att studenterna, när de avslutar sin utbildning, kan visa sina alster och hur de utvecklats estetiskt/konstnärligt. Portfoliobyggande bör därför vara obligatoriskt i en utbildning som denna.

### Samverkan och internationalisering

Utbildningen har goda internationella kontakter. I Storbritannien finns ett par företag som är mycket intresserade av att rekrytera studenter från datorgrafik-utbildningen. De har också besökt Skellefteå och deltagit i undervisningen.

Kontakterna med industrin är redan goda men kan göras ännu bättre. Universitetet gör alltför lite reklam för denna utbildning vilket gör att utbildningen inte är så känd. Bedömargruppen vill framhålla vikten av att ändra på detta. Det skulle kunna öka antalet sökande studenter och öka möjligheterna till nya samarbeten med industrin. Det är också viktigt att utbildningen är känd på arbetsmarknaden när examinerade studenter ska söka arbete. Att knyta en rådgivande grupp eller motsvarande till utbildningen skulle dels öka utbildningens legitimitet i branschen och även ge utbildningen en högre acceptans inom universitetet.

I inriktningsprojektet har studenterna en mentor från industrin. Minst två gånger i veckan ska de skriva om sitt inriktningsprojekt på offentliga bloggar som mentorn och även andra kan ge återkoppling på. Examensarbetet görs alltid på ett företag.

## Bedömargruppens rekommendationer

Mot bakgrund av ovanstående vill bedömargruppen särskilt rekommendera

- att utbildningen snarast får en permanent fakultetstillhörighet
- att utbildningen även fortsättningsvis får nödvändiga ramvillkor, oavsett fakultetstillhörighet om den ska fortsätta vara en designutbildning
- att utbildningen får en tydligare koppling till aktuell forskning och att den görs något mer teoretisk med analyserande och reflekterande moment
- att ytterligare någon fast anställd lärare med estetiska/konstnärliga meriter knyts till utbildningen
- att tid för lärarnas forskning och kompetensutveckling prioriteras.



# Malmö högskola

**Ämne** interaktionsdesign

**Examina** kandidatexamen, magisterexamen med ämnesdjup, magisterexamen med ämnesbredd

**Program inom vilket ämnet ges** interaktionsdesign, 120 poäng  
interaktionsdesign, 40 poäng;  
interaktionsdesign, påbyggnad 80 poäng

## Lärare vt 2006

	kvinnor	män
<b>Antal heltidsekvivalenter</b>	2,0	6,4
professorer	1,0	2,0
lektorer	1,0	2,0
adjunkter	0	2,4

## Gästlärare, antal vt 2006

kvinnor	män
6	7

<b>Helårsstudenter (HÅS) 2005</b>	141
<b>Helårsprestationer (HÅP) 2005</b>	98
<b>Antal examensarbeten 2005</b>	30 (19 kand., 5 djupmag., 6 breddmag.)

## Utbildningens struktur enligt lärosätets bedömning

Konstnärliga studier	5 %
Projekt/praktiska studier	50 %
Teoretiska studier	35 %
Fritt valda studier	10 %

## Ämnesmässiga, organisatoriska och ekonomiska förutsättningar

Huvudämnet interaktionsdesign fokuserar på design av artefakter och medier för mänsklig kommunikation och interaktion. Ämnet är i grunden designvetenskapligt, har en estetisk-teknisk-kritisk karaktär och bygger på en syntes av konstruktivt handlande och kritisk reflektion. Samspelet mellan digitala artefakter/medier och det fysiska rummet liksom det mellan olika medier, bidrar till ämnets aktualitet och identitet. När interaktionsdesign etablerades på Malmö högskola kallade man sig för "det digitala Bauhaus". Visionen utgick från designtraditionen som man försökte förena med den akademiska utbildningstraditionen.

Området konst, kultur och kommunikation (K3) vid Malmö högskola har tilldelats 36 designplatser. K3 har betydligt fler studenter än så. Därför har

man valt att först fördela resurser till gemensamma kostnader, exempelvis lokaler, studior och laboratorier. Detta kommer alla utbildningar vid K3 till godo. Därefter fördelas resurserna till respektive program. Kandidat- och djupmagisterutbildningarna i interaktionsdesign får då en så kallad teknikpeng medan breddmagisterutbildningen får teknikpeng plus delar av designpengarna. Detta innebär att lärartätheten är större på breddmagisterprogrammet som man också har valt att ge en konstnärlig inriktning.

### Inledande förtydligande

Egentligen är det enbart utbildningar med konstnärlig inriktning som ska granskas i denna utvärdering. Kandidat- och djupmagisterutbildningarna i interaktionsdesign vid Malmö högskola antar inte studenterna på arbetsprover men viss konstnärlig inriktning finns ändå. Alla tre utbildningar i interaktionsdesign vid Malmö högskola ingår i denna granskning eftersom huvudämnet interaktionsdesign är detsamma i de tre utbildningsprogrammen. Både Malmö högskola och Högskoleverket ansåg att det var lämpligast att de tre utbildningsprogrammen utvärderades vid samma tillfälle och inte delades upp enbart för att de har olika antagningskrav. Bedömaregruppen har bedömt alla tre utbildningarna i texten nedan men de rekommendationer som ges rör i första hand breddmagisterutbildningen som har en konstnärlig inriktning.

Under utvärderingens gång har Malmö högskola dessutom inkommit till Högskoleverket med en ansökan om att ge masterexamen i interaktionsdesign enligt den nya examensordningen. Denna utbildning kommer inte att leda till en konstnärlig examen och inte heller anta studenterna på prov. Utbildningen kommer att ges på engelska. Bedömaregruppen har i sin granskning även sett till de framtidsplaner som finns för ämnet. Bedömaregruppen har tagit del av utbildningsplanen för masterutbildningen och kan konstatera att det även fortsättningsvis kommer finnas tydliga designinslag i utbildningen. Bedömaregruppen tror att flera bedömningar som ges nedan också kan vara till nytta i framtagnandet och utvecklingen av den nya masterutbildningen.

## **Bedömaregruppens intryck**

### Utbildningens mål och syfte

Bedömarna ser här välstrukturerade utbildningar med stor grad av reflektion kring ämnet. Utbildningarnas filosofi och grundplattform är tydliga och man betonar designprocessen snarare än det som produceras. Skillnaden mellan kandidat-/djupmagisterutbildningarna och breddmagisterutbildningen är också tydlig. Kandidat- och djupmagisterutbildningarna är inte konstnärliga. Studenterna antas inte på antagningsprov och endast en liten del av lärarna har estetisk/konstnärlig bakgrund. Utbildningarna har dock en del designinslag men de är inte renodlade designutbildningar. Däremot är breddmagisterutbildningen konstnärlig i sin inriktning. För detta program tillämpas antagningsprov och flera lärare har estetisk/konstnärlig bakgrund. Detta är

ett medvetet val utbildningsledningen har gjort för respektive utbildningsprogram. Bedömarna välkomnar högskolans planer att starta en masterutbildning som på ett naturligt sätt bygger på kandidatprogrammet. Progressionen blir då tydligare och den inriktning man valt kommer att bli mer renodlad.

### Teoretiska och konstnärliga inslag i utbildningen

Ämnet vilar på en solid akademisk grund med en professor och ett lärarteam som är väl meriterade i ämnet interaktionsdesign. I anslutning till grundutbildningarna finns relevant forskning uppbyggd till vilken man knutit tio doktorander.

På breddmagisterutbildningen knyts alla examensprojekt till andra större forskningsprojekt inom K3. Denna koppling mellan grundutbildning och pågående forskning vid högskolan berikar utbildningen på ett genomtänkt och strukturerat sätt, menar bedömarna. Kunskapsbidraget som ska redovisas innehåller tre delar: ett gestaltande kunskapsbidrag, ett reflekterande kunskapsbidrag samt reflektion över processen. Flera nya kursmoment har skapats som bygger på specifika behov inom interaktiva medier, till exempel utveckling av metoder för utvärdering av interaktiva prototyper. Breddmagisterutbildningen ligger nära designutbildningstraditionen med ett fokus på projektbaserat lärande, men med tydliga inslag av den akademiska traditionen. Ett tiotal tidigare breddmagisterstudenter har gått vidare till forskarstudier.

I sina examensarbeten arbetar kandidatstudenterna med praktiskt inriktade projekt då de utvecklar produkter eller tjänster, och sedan redogör de i en skriftlig rapport för hur detta har genomförts. Målet är att studenterna ska kunna genomföra olika typer av brukarstudier, göra prototyper och inhämta feedback från brukarna på de utvecklade prototyperna. Det är alltså en stark betoning på att verkligen bygga och utvärdera interaktivitet i projektarbetena, vilket bedömarna anser är mycket bra. Betoningen på att bygga och utvärdera interaktivitet innebär att man måste hålla sig till aktuell teknik, dvs. det som går att bygga. Detta kan eventuellt hindra mer konceptuellt arbete där det kan finnas behov av att gestalta framtida lösningar som inte kan byggas med dagens teknik, men som ändå måste visualiseras med andra medel och verktyg.

I dag har man svårigheter att hitta en balans mellan de designestetiska, akademiska och yrkesrelaterade ämnena inom kandidatutbildningen. Studenterna som går ut kandidatprogrammet kan antingen läsa vidare på djupmagisterutbildningen eller gå ut i arbetslivet. Någon naturlig koppling från kandidatprogrammet till breddmagisterprogrammet finns inte. Sett i förhållande till utbildningstraditionerna ligger kandidat- och djupmagisterutbildningarna längre från designutbildningstraditionen än breddmagisterutbildningen. Detta är naturligt eftersom dessa utbildningar inte är definierade som konstnärliga. Bedömarna tror att den satsning som Malmö högskola gör inför framtiden att skapa en masterutbildning som bygger på kandidatutbildningen är en bra väg att gå. Då kommer samverkansprojekt att kunna bedrivas och

utbildningarna kommer att ha mer utbyte av varandra. Det är förvisso synd att de designestetiska inslagen då riskerar att få en än mindre betoning. Bedömnarna vill uppmana de utbildningsansvariga att se till att balansen mellan de estetiska, akademiska och yrkesrelaterade ämnena inom utbildningarna blir tydliga.

### Lärarna

När utbildningarna började ges vid Malmö högskola hade högskolan mycket resurser till forskning, och flera forskningsprojekt var externfinansierade. Det var verkligen en god utvecklingsmiljö att arbeta i för lärarna. I dag har ämnet inte lika mycket resurser och flera lärare menar att de inte hinner med sin forskning eller kompetensutveckling. Bedömnarnas intryck är att utbildningarna till viss del är baserade på lärarnas stora engagemang. Det är inte gynnsamt i längden att lärarna offerar sin egen forskningstid till förmån för grundutbildningen. Utbildningsledningen måste se till att det finns tillräckligt med resurser för att utbildningen ska kunna behålla sin höga kvalitet. Ledningen tycks dock vara medveten om vilka styrkor och svagheter som finns både gällande resurser och kompetenser. Bedömnarna tror också att utbildningarna på sikt skulle utvecklas på ett mer fruktbart sätt om lärarnas forskning inom det designestetiska området förstärktes.

### Pedagogisk praxis

På breddmagisterutbildningen finns egna klassrum för studenterna, där de ska kunna arbeta med studiobaserat arbete under handledning bland annat med sina examensarbeten. Men utrymmena är för små och räcker inte till alla studenterna vilket bedömnarna ser som en brist.

Upplägget med grupparbeten i projekt fungerar väl, särskilt i kandidatutbildningen. Gruppkonstellationerna varierar ständigt under utbildningen; studenterna lär sig därigenom att arbeta i olika grupperingar vilket är en styrka. Lärarna har en nära och god uppföljning på grupparbetena i deras olika skeden. Men projektarbete i grupp kräver projektutrymme som måste kunna disponeras kontinuerligt under projektets gång. Tillräckligt med sådana platser saknas dock på K3, och några fasta arbetsplatser för kandidatstudenterna finns inte. I dag sitter studenterna i kafeterian, hemma eller i utrymmen där de för tillfället finner plats.

Lärarna har samtal med studenterna varje år för att följa upp deras resultat och diskutera hur de utvecklas. Bedömnarna menar att det är bra med individuell uppföljning. Men det skulle främja studenterna på breddmagisterutbildningen ytterligare i deras utveckling om man förstärkte den individuella handledningen under utbildningen.

Första året lär sig studenterna att göra portfolior, och i samband med att de examineras på sina examensarbeten ska var och en presentera sin samlade portfolio.

### Samverkan och internationalisering

Det finns goda kontakter med både arbetslivet, industrin och med internationella parter. Någon rådgivande grupp eller motsvarande finns inte knutet till utbildningen, men det ordnas seminarier med jämna mellanrum med representanter från industrin för att högskolan ska få feedback på utbildningarna. Flera lärare deltar i lärarutbyten med lärosäten i andra länder, t.ex. Indien, Tyskland, Sydafrika och Italien vilket bedömarna ser positivt på.

Utbildningsledningen har bra informell kontakt med alumner. Men bedömargruppen menar att uppföljningarna bör vara betydligt mer systematiskt genomförda när antalet examinerade studenter ökar. Flera före detta studenter återvänder som gästföreläsare, informerar om arbetsmarknaden eller tar emot studenter i projektarbeten på sina arbetsplatser.

### **Bedömargruppens rekommendationer**

Mot bakgrund av ovanstående vill bedömargruppen särskilt rekommendera

- att den designestetiska forskningen stärks
- att den individuella handledningen under utbildningen utökas
- att studenterna ges tillräckligt utrymme för sitt studiobaserade arbete.



# Mälardalens högskola

**Ämne** informationsdesign

**Examina** kandidatexamen

**Program inom vilket ämnet ges** informativ illustration, 120 poäng;  
rumslig gestaltning, 120 poäng

## Lärare vt 2006

	kvinnor	män
<b>Antal heltidsekvivalenter</b>	2,2	10,9
professorer	0,2	0,9
lektorer	0	2,0
adjunkter	2	8,0

## Gästlärare, antal vt 2006

kvinnor	män
13	26

<b>Helårsstudenter (HÅS) 2005</b>	115 (79 inf. illustration, 36 rumslig gest.)
<b>Helårsprestationer (HÅP) 2005</b>	118 (86 inf. illustration, 32 rumslig gest.)
<b>Antal examensarbeten 2005</b>	45

## Utbildningens struktur enligt lärosätets bedömning

<i>Informativ illustration</i>		<i>Rumslig gestaltning</i>	
Konstnärliga studier	40 %	Projekt/praktiska studier	32 %
Projekt/praktiska studier	30 %	Teoretiska studier	68 %
Teoretiska studier	30 %		

## Ämnesmässiga, organisatoriska och ekonomiska förutsättningar

Ämnet informationsdesign inrättades 1999 vid Mälardalens högskola och är huvudämne i två utbildningsprogram; rumslig gestaltning och informativ illustration.

Utbildningen rumslig gestaltning handlar om att lära studenterna att formge och anpassa rum och rumsligheter till olika typer av mänskliga aktiviteter. Tanken är att skapa en kompetens som bygger på grundläggande kunskaper om vår perception, våra kroppar, våra behov och beteende och som inte i första hand är anpassad till aktuella och tillfälliga trender.

Målet med informativ illustration är att studenterna efter genomgången utbildning ska kunna skapa illustrationer i olika tekniker, för olika ändamål,

i olika miljöer och för olika målgrupper. Området är brett och många olika tekniker och typer av illustrationer tränas – tecknade illustrationer, teknikritningar, akvarell, grafik, animationer, 3D, VR (virtual reality) och andra digitala presentationer.

Utbildningarna hör till den naturvetenskapliga/tekniska fakulteten. Fakulteten har knutit ett utskott för design och konst till sig, vilket beslutar om frågor som rör design och konst. I detta utskott sitter också två personer som är konstnärligt verksamma utanför högskolan.

Institutionen har god ekonomi. Genom att högskolan har ett antal designplatser med tillhörande resurstilldelning får ämnet informationsdesign extra pengar.

## **Bedömarens intryck**

### **Utbildningens mål och syfte**

Från början var utbildningarna väldigt praktiskt inriktade. Sedan bestämde högskolan att utbildningarna skulle bli mer akademiska och i samband med detta anställdes en professor i informationsdesign. Den gemensamma nämnaren för de båda utbildningarna är i dag *gestaltning av budskap*. Utbildningarna kan enligt lärosätet beskrivas som teoretiska, med inriktning på kommunikation. Därtill krävs att studenterna har en grundläggande estetisk känsla som också utvecklas under hela utbildningen.

Det samlade intrycket av utbildningarna och institutionen är gott. Inriktningarna på programmen rumslig gestaltning och informativ illustration samt textdesign (som inte ingår i denna utvärdering) kompletterar varandra på ett kreativt sätt. Det råder stor samstämmighet bland ledning och lärare kring arbetet med hur utbildningarna och dess inriktningar har utvecklats. Det finns också ett stort stöd från fakultetens sida, vilket är värdefullt för utbildningarna.

### **Teoretiska och konstnärliga inslag i utbildningen**

Mälardalens högskola har forskarutbildning i innovation och design med inriktning mot informationsdesign. Forskarutbildningen har en vetenskaplig och inte konstnärlig inriktning. Det finns en svag koppling mellan grund- och forskarutbildningen. Bedömarna tror att kopplingen skulle kunna bli starkare om forskningen vände sig mer mot de designestetiska ämnena. Utbildningen är en kombination av designutbildningstraditionen med ett fokus på projektbaserat lärande och den akademiska traditionen.

En del kurser, i t.ex. kroki och datorkursaker, ges vid sidan av de ordinarie utbildningarna och studenterna kan läsa dem frivilligt. Dessa kurser genererar inte några högskolepoäng. Bedömarens mening är att de kurser som behövs för att studenterna på bästa sätt ska kunna tillgodogöra sig sina utbildningar bör ligga inom programmen. Högskolan måste klargöra detta för studenterna som inte vet om det är ett krav att sådana kurser läses och vilken status dessa



kurser har. Kurserna bör också ge högskolepoäng om de anses vara kurser på högskolenivå.

Vid granskning av arbetsprover för antagning deltar både lärare och studenter. Vid den senaste antagningen ansåg man att arbetsproverna från en del sökande inte höll tillräcklig kvalitet varför man endast antog 17 studenter till 30 platser. Det finns inte skriftliga kriterier formulerade för vad som ska bedömas vid granskning av arbetsproverna vilket bör upprättas.

När studenterna ska göra sitt examensarbete kan de välja att göra ett projektarbete i samarbete med ett företag i branschen eller skriva en uppsats. Majoriteten väljer det förra. I anslutning till projektarbetet skrivs en rapport om hur arbetet genomförts och vilka ställningstaganden som gjorts. För att skriva uppsatsen krävs att studenten läst vetenskaplig teori. I detta arbete ingår inte någon gestaltungsdel men uppsatserna måste behandla gestaltningsteorier för att bli godkända. Bedömarna anser att kraven på examensarbetena och uppsatserna skiljer sig för mycket åt avseende vilka kriterier som ställs på dem. För denna typ av utbildning menar bedömarna att det borde vara både ett krav på en gestaltungsdel och en kritisk vetenskaplig analys med teoretiska inslag. I dagsläget kan alltså studenterna välja bort gestaltungsdelen eller den vetenskapliga analysen. Bedömarna ser allvarligt på att kriterierna för projektarbeten och uppsatser skiljer sig så mycket åt och menar att detta måste åtgärdas och prioriteras av lärosätet.

### Lärarna

Det finns enligt bedömargruppen estetisk kompetens bland lärarna trots att bara en lärare formellt är anställd på sina estetiska/konstnärliga meriter. Bland lärarna finns de som vid sidan av sina akademiska meriter också är t.ex. musiker, skådespelare, konstgrafiker, fotograf och arkitekt.

Alla lärare har tid och pengar avsatta för forskning/kompetensutveckling i tjänsten, men detta utnyttjas inte av alla. Ett tydliggörande av kompetensutvecklingsplanen för lärarna bör göras och institutionen måste se till att tiden för forskning/kompetensutveckling verkligen utnyttjas av lärarna varje år. Lärarna kan dessutom söka pengar, 200 000 kronor, för konstnärligt arbete från fakultetsutskottet design och konst. Några lärare har sökt och fått dessa pengar.

### Pedagogisk praxis

Studenterna får lärarhandledning i de olika projekten, men de har inte någon handledare under hela utbildningstiden. Studenterna arbetar nära lärarna och har på ett informellt plan regelbundna kontakter med sina lärare. Bedömarna vill understryka vikten av individuell handledning i denna typ av utbildning och att det skulle främja studenterna i deras utveckling.

Båda utbildningsprogrammen har stora och ändamålsenliga lokaler att tillgå under utbildningen. Studenterna har inte egna arbetsplatser men alla klasser har egna flexibla utrymmen som gynnar studenternas kreativitet. Bedömarna

menar att det är positivt att högskolan lyckats skapa miljöer där studenterna väljer att vara. Studenterna upplever också att de blir inspirerade av att arbeta på högskolan och att de ofta hjälper varandra i olika sammanhang.

Studenterna skapar egna portfolior på eget initiativ. Portfoliobyggandet ingår inte i undervisningen. I dessa utbildningar är det nödvändigt att studenterna tidigt lär sig att dokumentera sina arbeten i portfolior. Det är därför en fördel om handledning i portfoliobyggande ingår i utbildningen.

### Samverkan och internationalisering

När de två programmen startade hade högskolan ett branschråd knutet till utbildningarna, vilket inte finns i dag. Bedömargruppen rekommenderar att högskolan återupprättar ett sådant råd med för utbildningarna relevant tillsatta individer från branschen.

Utbildningarna är inte så väl kända inom branschen och på den aktuella arbetsmarknaden. Tydligare information och ökad reklam för utbildningarna är något som behövs, dels för att locka till sig fler studenter men också för att göra dessa unika utbildningar kända så att studenterna lättare kan få arbete efter avslutade studier.

Någon kontinuerlig alumnverksamhet finns inte på skolan. Försök har gjorts men intresset har varit svalt bland tidigare studenter. Alumnverksamhet är något som bedömarna vill rekommendera då det kan hjälpa både gamla och nya studenter att skapa nya och upprätthålla kontakter. Även för högskolan är dessa kontakter betydelsefulla då de kan bidra till den vidare utvecklingen av utbildningarna.

Internationaliseringen är under uppbyggnad med både student- och lärarutbyten. Länder som man samarbetar med är exempelvis Holland, Österrike och Turkiet. Institutionen har lanserat fyra kurser på distans tillsammans med andra länder. Våren 2007 kommer en gästprofessor från Wayne State University, USA, som kommer att ge både kurser och föreläsningar.

## Bedömargruppens rekommendationer

Mot bakgrund av ovanstående vill bedömargruppen särskilt rekommendera

- att tid för lärarnas forskning och kompetensutveckling prioriteras
- att den designestetiska forskningen vid högskolan stärks
- att kriterierna för examensarbetena tydliggörs
- att kriterier upprättas för vad som ska bedömas vid granskning av arbetsprover
- att varje student tilldelas handledare under utbildningen.