

Utvärdering av utbildning på grundnivå och avancerad nivå våren 2019

Forsknings- och utbildningsnämnden(FUN) beslutar om samlat omdöme för de utvärderade programmen enligt följande:

Civilekonomprogrammet, *ifrågasatt kvalitet*

Digital design och innovation, *hög kvalitet*

Hälsopedagogiskt program, *hög kvalitet*

Internationella marknadsföringsprogrammet, *ifrågasatt kvalitet*

IT-forensik och informationssäkerhet, *hög kvalitet*

Samhällsanalys och kommunikation, *hög kvalitet*

Samhällsförändring och social hållbarhet, *hög kvalitet*

För utbildningar som erhållit omdömet hög kvalitet beslutar FUN att ställa sig bakom utskottens förslag på åtgärder.

För utbildningar som erhållit omdömet ifrågasatt kvalitet ska akademien arbeta vidare utifrån Riktlinjer för utvärdering av utbildning på grundnivå och avancerad nivå (dnr L 2018/50):

Akademien ska senast **25 oktober 2019** lämna in en analys till FUN inklusive förslag på om utbildningen ska utvecklas eller avvecklas. Om utbildningen ska utvecklas sker det under 1 år räknat från beslut om ifrågasättande. En redogörelse över utvecklingsarbete som genomförts under året lämnas till FUN senast den **13 juni 2020**. FUN beslutar därefter antingen att

- a) utbildningen håller hög kvalitet,
- b) utvecklingsarbetet är inte fullt ut implementerat och därför förslår FUN att utbildningen inte ingår i kommande års utbud,
- c) utvecklingsarbetet inte är tillräckligt och utbildningens kvalitet är fortsatt ifrågasatt. FUN föreslår akademien att inledda avveckling.

Ärendet hanteras av samma utskott som beredde utvärderingen och utskottet bedömer om externa experter behöver engageras.

Bakgrund

Forsknings- och utbildningsnämnden har under våren utvärderat sju utbildningsprogram. Arbetet har genomförts enligt Riktlinjer för utvärdering av utbildning på grundnivå och avancerad nivå (dnr L 2018/50).

Sju utskott bildades för att hantera var och en av utbildningarna. Varje utskott leddes av en ledamot i FUN. Till utskotten har akademierna nominerat en ledamot. I varje utskott har en studentrepresentant ingått. Därtill hade varje utskott en handläggare och en sekreterare.¹

För varje utbildning tillsattes två externa experter med kunskap om den utbildning som utvärderades och som bedömde kunskapsområde för utbildning, måluppfyllelse och forskningsanknytning. De externa experterna genomförde ett platsbesök där de träffade studenter på programmet, lärare och arbetslivsrepresentanter. De externa experterna skrev en rapport som blev en del av underlaget för utskottets arbete.

Utskottet har bedömt utbildningen utifrån en bedömningsmatris som utgår från Riktlinjer för inrättande och avveckling av utbildning på grundnivå och avancerad nivå (dnr L 2014/32) och gjort en samlad bedömning med hänsyn till de externa experternas rapport.

Ett kalibreringsmöte hölls den 16 maj 2019 där alla utskottsordförande, nämndens ordförande och kvalitetssamordnare deltog.

Mellan den 20 maj och 27 maj fick akademierna möjlighet att ta del av förslag till beslut, bedömningsmatris och externa experternas rapport för att kunna upptäcka sak- och faktafel.

Efter beslut i nämnden kommer ett arbete att inledas för att utveckla rutiner för utvärderingsprocessen utifrån erfarenheter från årets omgång.

¹ Ett utskott saknade en ledamot från akademien, eftersom hen hoppade av för tätt inpå utskottets första sammanträde vilket inte gjorde det möjligt för akademien att utse en ny ledamot.

Utskottet för utvärdering av programmet Digital design och innovation (programkod SGDDI)

Datum	2019-04-29	
Tid	Kl. 15.30-16.45	
Plats	B 206, Högskolan i Halmstad	
Närvarande ledamöter	Kristian Widén (ordf.)	FUN
	Marielle Bock	Studentrepresentant
	Gunilla de Vries Lindestam	Sekreterare
Förhinder	Olov Andreasson	Handläggare

§	Punkter	Beslut eller åtgärd
1	Mötet öppnas	Ordföranden öppnade mötet.
2	Arbetsgång	Utskottet hade sitt första sammanträde 2019-03-15. Därefter har ordförande och studentrepresentant haft ett möte med de externa experterna i samband med platsbesöket.
3	Utvärdering av programmet Digital design och innovation	Utskottet anser sammanfattningsvis att: - Underlaget från akademien var bra, tydligt och komplett. - De externa experterna var positiva till utbildningen och dess upplägg men lämnar vissa rekommendationer för att stärka programmet ytterligare. - Utskottet kan utifrån underlagen se att programmet är tydligare beskrivet i

självvärderingen än i programbeskrivningen.
Utskottet rekommenderar därför att
programbeskrivningen uppdateras i enlighet med
självvärderingen.

3 Förslag till beslut

Utskottet föreslår forsknings- och utbildningsnämnden
att programmet erhåller omdömet hög kvalitet.

Utskottet föreslår forsknings- och utbildningsnämnden
att följande utvecklingsområden:

- 1) Säkerställa att utbildningens lärandemål
motsvarar de generella examensmålen för
kandidatexamen i enlighet med de externa
experternas rekommendation.
- 2) Programbeskrivning ska uppdateras med
exempelvis:
 - Design som en del av huvudområdet
informatik tydliggörs ytterligare.
 - Tydligare skriva fram hur programmet
bidrar till att implementera lärosätets
vision och strategi.
 - De nyligen beslutade riktlinjerna om
forskningsanknytning behöver
implementeras.
 - Eventuellt beskriva strategiska partners i
programbeskrivningen.
- 3) Både representanter från arbetslivet och
representanter för alumni tar upp att ett ännu
större fokus behöver ligga på
verksamhetsperspektivet och inte ”bara” på
användaren.
- 4) Gällande jämställdhet hänvisar programmet till
tre specifika kurser som alla ligger i årskurs tre
och därmed kommer in sent i utbildningen. Det
bör finnas något moment i årskurs ett som sedan
fördjupas i årskurs tre.
- 5) I enlighet med de externa experternas
rekommendationer anser utskottet att
programmet ska:
 - lyfta Designstudio - Hållbarhet, samt
kursen Hållbar design till att få
motsvarande nära förankring gentemot
såväl kunskapsområdet som gentemot
pågående och aktuell forskning i

skärningspunkterna mellan hållbarhet, design och användning av digital teknik

- formalisera progressionen ytterligare
- ytterligare förstärka de färdighetsorienterade delarna av utbildningen med litteratur som ger en fortsatt stark forskningsförankring av programmet. På motsvarande sätt går det att stärka inslagen av litteratur som handlar om estetiska värderingar, bedömningar, och hur man kan arbeta med estetiska inslag i design.
- vidare arbeta med att utbilda studenterna i att argumentera med hjälp av vetenskap
- i högre grad integrera pågående forskning i undervisningen och att stimulera till vidare och mer avancerade studier inom området.

Ska tas om hand i uppföljningssystemet och redovisas till nämnden 31 januari 2020.

Utskottets bedömningsmall

Programnamn	Digital design och innovation
-------------	-------------------------------

Bedömningsaspekt	Underlag	Utskottets kommentarer
1) Programbeskrivningen är tydlig	Programbeskrivning	Programbeskrivningen är överlag tydlig, men utskottet tycker att den ska uppdateras med: • Design som en del av huvudområdet informatik tydliggörs ytterligare. • Tydligare skriva fram hur programmet bidrar till att implementera lärosätets vision och strategi. • De nyligen beslutade riktlinjerna om forskningsanknytning behöver implementeras. • Eventuellt beskriva strategiska partners i programbeskrivningen. Det behöver säkerställas att utbildningens lärandemål motsvarar de generella examensmålen för kandidatexamen i enlighet med de externa experternas rekommendation.
2) Programmet bidrar till att implementera lärosätets vision och strategi	Programbeskrivning: Programsyfte Programbeskrivning: Programidé	Ja, men kan skrivas fram tydligare (se punkten ovan)
3) Programmet positioneras tydligt i Högskolans utbildningsutbud	Bilaga till självvärdering/relevans Programbeskrivning/programsyfte	Programmet är unikt men kan skrivas fram tydligare.
4) Det finns en relevant analys av arbetslivet och studentmålgrupp för utbildningen	Bilaga till självvärdering/relevans Programbeskrivning/programsyfte Yttrande från arbetslivsrepresentanter i programråd angående utbildningens relevans	Ja, den är bra framskriven i programbeskrivningen, men ännu bättre beskriven i bilagan till självvärderingen. Både representanter från arbetslivet och representanter för alumni tar upp att ett ännu större fokus behöver ligga på verksamhetsperspektivet och inte "bara" på användaren.

Bedömningsaspekt	Underlag	Utskottets kommentarer
	Yttrande från alumnrepresentanter i programråd angående utbildningens relevans Statistik från uppföljningssystemet	
5) De ekonomiska förutsättningarna är motiverade och rimliga .	Programuppföljningsrapporter Statistik från uppföljningssystemet	Svårt att bedöma utan mer detaljerad kännedom om kostnader.
6) Utbildningens innehåll är forskningsanknutet och följer forskningsfronten	Programbeskrivning: programidé	De nyligen beslutade riktlinjerna om forskningsanknytning behöver implementeras. De färdighetsorienterade delarna av utbildningen kan ytterligare förstärkas med litteratur som ger en fortsatt stark forskningsförankring av programmet. På motsvarande sätt går det att stärka inslagen av litteratur som handlar om estetiska värderingar, bedömningar, och hur man kan arbeta med estetiska inslag i design. Programmet kan även i högre grad integrera pågående forskning i undervisningen och stimulera till vidare och mer avancerade studier inom området.
7) Utbildningen innehåller välstrukturerade arbetslivsansknutna tillfällen/ praktiktillfällen (samverkan) där så är lämpligt.	Programbeskrivning: programidé	Ja
8) Utbildningen har motiverat hur arbetet med internationalisering ska bedrivas där så är lämpligt.	Programbeskrivning: programidé Statistik från uppföljningssystemet	Ja, hanteras bra och arbetas med aktivt
9) Lärarresurser; tillräcklig kapacitet och kompetens för att uppfylla utbildningens innehåll och uppnå programmets lärandemål.	Bilaga till självvärdering: lärarresurser (kapacitet och kompetens) Statistik från uppföljningssystemet	Kompetensen är tillräcklig, men problematiken (som också lyfts av programmet) handlar snarare om otillräcklig kapacitet och därmed sårbarhet.
10) Infrastrukturen är lämpad för att genomföra	Bilaga till	Ja, exempelvis Designstudion och Digitalt laborativt Centrum (DLC).

Bedömningsaspekt	Underlag	Utskottets kommentarer
utbildningen	självvärdering: lärmiljö/infrastruktur	
11) Programmet organisations-, lednings- och kvalitetssäkringsprinciper är tydliga , det finns evidens om medverkan (studenter/arbetsliv) genom programmets realisering och kvalitetsutveckling.	Bilaga till självvärdering: kvalitetsarbete Bilaga till självvärdering: studentmedverkan Yttrande från studentrepresentanter i programråd angående studentperspektiv Programuppföljningsrapporter	Ja, studentmedverkan och dialog genom hela utbildningen, t ex genom programråd och kursambassadörer. Både studentrepresentanter och kollegiet tar upp problematiken med ett fåtal engagerade studenter och att detta behöver arbetas med. Kursambassadörsmodellen behöver arbetas mer med på hela Högskolan (t ex rutin för att utse) och Kåren kan lyfta det mer.

Utvärdering av kandidatutbildningen Digital design och innovation 180 hp, Högskolan i Halmstad

Denna rapport bygger på högskolans självvärdering med bilagor, intervju med studenter, intervju med lärarpersonal samt intervju med representanter från forsknings och utbildningsnämnden.

Externa utvärderare:

Martin Wetterstrand
Högskolan Kristianstad

Mikael Wiberg
Umeå Universitet

Kunskapsområde för utbildningen

Utbildningen avspeglar väl den beskrivning av kunskapsområdet som återfinns i självvärderingen av programmet. I lämnad självbeskrivning beskrivs hur utbildningen ingår inom huvudområdet informatik, och hur informatik som ämne är ett samhällsvetenskapligt ämne som inbegriper områden som Information Systems (IS) och Human-Computer Interaction (HCI). Utifrån denna beskrivning blir det naturligt att fokus för programmet ligger på design, dels utifrån hur design och designteori är centralt inom HCI, vilket ger en bra grund för utbildningen, och dels utifrån hur informatik som ämne ofta är beskrivet som ett designorienterat ämne med fokus på mötet mellan människa och teknik. Detta också på flera analysnivåer, från individens teknikanvändning, till design och användning av digitala plattformar av många människor inom såväl stora organisationer som ute i samhället.

Utbildningens fokus på design är genomgående tydligt genom hela programmet. Likaså ligger ett tydligt fokus på samspelet mellan människa och digital teknik vilket gör att utbildningen vilar på en trygg grund med informatik som huvudämne. Studenterna möter vidare i sin utbildning olika uppgifter och case som illustrerar, och skapar tillfälle för kritiska reflektioner kring design, användning och etiska frågeställningar relaterat design av digitala lösningar för flertalet tillämpningsområdet, och i ett spektrum av teknik - från webb och mobil, till lösningar där fysiska och digitala material kombineras. Här finns vidare tydliga kopplingar mellan programmets utformning med fokus på exempelvis hälsa och mobilitet mot beskrivningen av kunskapsområdet för utbildningen.

Ett gott exempel i sammanhanget som kom upp under intervjuerna med såväl studenterna som i intervjuerna med lärarna handlar om Designstudio - hälsa där flera studenter påpekade att det var ett viktigt moment för dem att få arbeta med komplexa och etiskt svåra problem i sitt designarbete, och där de fick möjligheter att utforska och kritiskt reflektera över design som ansats för att finna lösningar på praktiska problem. För detta område fanns också tydliga kopplingar till pågående forskning, samt Hälsa som en del av högskolans profil vilket ger en tyngd till denna del av programmet, både vetenskapligt och sett till goda förankring gentemot profilen vid lärosätet.

En rekommendation i sammanhanget är att på motsvarande sätt undersöka möjligheter till att lyfta Designstudio - Hållbarhet, samt kursen Hållbar design till att få motsvarande nära förankring gentemot såväl kunskapsområdet som gentemot pågående och aktuell forskning i skärningspunkterna mellan hållbarhet, design och användning av digital teknik.

Sammantaget finner vi att:

- A. Definitionen och eventuella avgränsningar/inriktningar av huvudområdet/teknikområdet eller motsvarande och dess koppling till den vetenskapliga grunden och beprövad erfarenhet är välmotiverad och adekvat.

- B. Relationen mellan huvudområdet/teknikområdet eller motsvarande och de andra kunskapsområdena som ingår i utbildningen är välmotiverad och adekvat.

Formalia kring utbildningen

Digital design och innovation har ett innehåll som mycket väl möter det behov som finns dels inom arbetslivet och dels inom forskningen. Utbildningens ledning “lever som den lär” och reviderar utbildningen kontinuerligt, vilket är passande till ett föränderligt ämnesområde där ny digital teknik kontinuerligt utvecklas och möjliggör nya tillämpningar.

I denna förändring tycks dock vissa grundläggande formalia fallit bort. De lärandemål som skrivs fram i utbildningsplanen motsvarar inte de generella examensmålen för kandidatexamen som anges i högskoleförordningen. Exempelvis är inte “vetenskaplig grund”, “söka, samla, värdera och kritiskt tolka”, “formulera och lösa problem” och “kunskapens roll i samhället” med, eller så är de med, men i kraftigt omskriven form. Vår rekommendation är att återinföra dessa begrepp i utbildningsplanen, då det annars riskerar att få som konsekvens att kursplaner som revideras inte heller täcker dessa begrepp. “Vetenskaplig grund” kan exempelvis bara framtolkas från en av kursplanerna i programmet. Vi ser inga tecken på att den vetenskapliga grunden skulle saknas i kurserna i nuläget, men inför framtida revideringar så bör en högre stringens kring detta införas för att undvika att något examensmål inte behandlas i tillräckligt hög grad.

För att formalisera även progressionen ytterligare skulle man exempelvis kunna visa hur ett lärandemål i termin 1 finns med som kunskap och förståelse och i termin 2-3 som färdighet och förmåga, och under termin 4-6 som värderingsförmåga och förhållningssätt. Detta är, när det är tillämpligt, ett sätt att visa för både lärare och studenter dels hur kurser hänger samman, dels hur man bygger upp kunnandet över flera kurser.

Det finns några begrepp som används inom utbildningen som vi reagerat på, programtiteln innehåller begreppet “innovation” som leder tankarna till innovationsforskning vilket är något helt annat än vad programmet handlar om. En av kurserna heter kognition och användbarhet, här funderar vi på om arvet kanske fått vara kvar lite länge. Inom informatikämnet finns det etablerade teorier, metoder och tekniker som gott och väl täcker det som en gång lånades in från kognitionsvetenskap, och som skulle kunna bidra till att göra programmet än mer uppdaterat i relation till nuvarande forskningsfront.

Måluppfyllelse – kunskap och förståelse

Precis som det framgår av såväl de underlag vi tagit del av, inkluderat programbeskrivning och kursbeskrivningar såväl som den självvärdering vi har läst, så

kan måluppfyllelsen av program mål A1 inkluderat att redogöra för teorier, processer och modeller inom digital design och tjänste- och produktinnovation utläsas i 15 av 21 kurser inom programmet. Likaså ligger program mål A2 till grund för den användarcentrerade designansats som är kontinuerligt återkommande genom större delen av programmet. På detta vis har programmet stark måluppfyllelse vad avser kunskap och förståelse, och det finns väl avspeglat i programmets mål, struktur och realisering. På motsvarande sätt är det också tydligt hur dessa mål realiseras i respektive kurs i form av upplägg, uppgifter och examinationsformer.

Sammanfattningsvis bedömer vi att:

Utbildningen möjliggör genom utformning och genomförande samt säkerställer genom examination att studenten, när examen utfärdas, kan uppnå de utvalda program målen (enligt utbildningsplanen) inom kunskapsformen.

Utbildningen möjliggör genom utformning och genomförande samt säkerställer genom examination att studenten, när examen utfärdas, kan uppnå de examensmål som de utvalda program målen relaterar till enligt matrisen i programbeskrivningen.

Måluppfyllelse – färdighet och förmåga

Programmet har ett tydligt och genomgående fokus på design. Vi upplever detta fokus som starkt, och akademiskt väl förankrat, och den bilden bekräftas även av studenterna. På frågan “Vad är mest centrala från programmet?” som vi ställde till studenterna under platsbesöket i Halmstad så svarade studenterna på olika sätt att “design” var det centrala i utbildningen. Exempelvis uttryckte de detta genom att svara att det mest centrala var att de fick möjlighet att fokusera på “Komplexiteten av design”, “Att förstå användarna och relation till design”, att de fick möta det “holistiska perspektivet i design”, lära sig mer om “teknikens påverkan genom design på sociala sammanhang”, att “designa för olika målgrupper”, att ha “kritiska perspektiv på design”, att förhålla sig till “helhetsperspektiv på design” samt sätt att tänka på “mening och syfte med hur man kan påverka med design”. Dessa utsagor från studenterna visar med all tydlighet på att programmets fokus på design når fram, och att studenterna har fått en god grund och förmåga att reflektera kring design som ansats och förhållningssätt.

Design är också något som kräver praktiska färdigheter. Som det kan utläsas av programmets upplägg, avseende såväl struktur, som val av kurser och modell för progression så ges studenterna goda möjligheter till sådan praktisk färdighetsträning. Under år 1 av utbildningen kommer de i kontakt med design ur ett praktiskt och färdighetsfokuserat perspektiv i kurser som visuell kommunikation, interaktiva prototyper, interaktionsdesign, webbprogrammering, och inte minst designstudio - webb. På motsvarande sätt finns sådana inslag under år 2 vad gäller exempelvis kurserna Fysiska material och informationsteknologi, Designstudio - mobil, etc, och även under år 3 under kursen Objektorienterad programmering och datastrukturer. De olika kurserna

kompletterar varandra väl för att på olika sätt träna färdigheter i att designa - i betydelsen utforma och realisera - nya digitala produkter och tjänster.

En rekommendation är att ytterligare förstärka även de färdighetsorienterade delarna av utbildningen med litteratur som ger en fortsatt stark forskningsförankring av programmet. Här kan med fördel klassiska verk som beskriver kunskapssökande genom görande, t.ex “reflection-in-action” Donald Schön (Schön 1983, 1987), litteratur kring “wicked design problems” (Rittel and Webber, 1974, Simon, 1984, Star 1989) som betonar hur problem och lösning växer fram parallellt, och genom praktiskt görande, och såväl klassisk som mer dagsaktuell forskning kring “RtD - research through design” (exempelvis Höök & Löwgren, 2012, Zimmerman, Forlizzi and Evenson, 2007, Gaver, 2012) lyftas fram tydligare för att också ge en begreppslig ram för den mer praktiskt orienterade färdighetsträningen som också är viktig inom utbildningen. Detta kan styrka program mål B1 “visa förmåga att söka, samla, värdera och kritiskt tolka relevant information i en problemställning samt att kritiskt diskutera företeelser, frågeställningar och situationer”, B2 “visa förmåga att självständigt identifiera, formulera och lösa problem samt att genomföra uppgifter inom givna tidsramar,” och B4 “visa sådan färdighet som fordras för att självständigt arbeta inom det område som utbildningen avser”.

På motsvarande sätt går det även att stärka inslagen av litteratur som handlar om estetiska värderingar, bedömningar, och hur man kan arbeta med estetiska inslag i design. Även här finns det en hel del litteratur inom området HCI / interaktionsdesign (exempelvis Nelson & Stolterman, 2003, Löwgren, 2009) som studenterna kan få ta del av, och förhålla sig till. Detta kan styrka program mål B1 “visa förmåga att söka, samla, värdera och kritiskt tolka relevant information i en problemställning samt att kritiskt diskutera företeelser, frågeställningar och situationer” och B2 “visa förmåga att självständigt identifiera, formulera och lösa problem samt att genomföra uppgifter inom givna tidsramar”.

Programmet har också tydliga inslag i att träna studenternas färdigheter och förmågor till kommunikation av designidéer - både visuellt/grafiskt, men också i kommunikation, och i gestaltning/framställan av prototyper. Detta är ett bra och viktigt inslag i programmet, motsvarande program mål B3 “visa förmåga att muntligt och skriftligt redogöra för och diskutera information, problem och lösningar i dialog med olika grupper” - oavsett om de vill läsa vidare och fördjupa sig i designforskning som ofta bedrivs genom utveckling av olika prototyper för att manifestera och kommunicera designidéer, eller om det handlar om att utveckla sin förmåga att exempelvis pitcha en designidé för en kund genom att visa en tidig prototyp av hur en möjlig lösning skulle kunna se ut och fungera.

En av de styrkor som framträder i dialog med såväl lärare som studenter är att programmet har bra näringslivskoppling. Relevanta företag har varit inblandade i framtagandet av programmet, och några av lärarna växlar mellan arbete vid lärosätet och arbete i näringslivet. Både lärare och studenter berättade om alumner som gästföreläser, och studenterna värderade detta mycket högt och som ett stimulerande inslag i utbildningen. Lärarna berättade också att studenter på år 3 som skrivit kontrakt om jobb

innan utbildningen är avslutad. Denna täta koppling till näringslivet är oftast utbildningen till nytta och glädje, men programmets kvalitetsansvarig bör även värna de akademiska värdena för att undvika att utveckla programmet åt något som är mer yrkesinriktat och därigenom mer kortsiktigt.

Sammanfattningsvis är det vår bedömning att:

Utbildningen möjliggör genom utformning och genomförande samt säkerställer genom examination att studenten, när examen utfärdas, kan uppnå de utvalda programmålen (enligt utbildningsplanen) inom kunskapsformen.

Utbildningen möjliggör genom utformning och genomförande samt säkerställer genom examination att studenten, när examen utfärdas, kan uppnå de examensmål som de utvalda programmålen relaterar till enligt matrisen i programbeskrivningen.

Måluppfyllelse – värderingsförmåga och förhållningssätt

Under intervjuerna med studenterna framstår en tydlig bild - studenterna upplever programmet som en helhet, och de pratar övergripande om programmet snarare än om specifika kurser. Till skillnad från programbeskrivningens avslutande matris ("Matris 1: Koppling mellan nationella examensmål och programmål"), där värderingsförmåga och förhållningssätt, specifikt relaterat att programmål C3 "visa förmåga att identifiera sitt behov av ytterligare kunskap och att utveckla sin kompetens" bara möts på ett ställe i matrisen så gav studenterna uttryck för hur de genomgående i programmet utmanas och stimuleras till att söka ytterligare kunskap, fördjupa sig, och utveckla sin värderingsförmåga. Inte minst betonade studenterna det utifrån hur de får ta stort eget ansvar för sin utbildnings utformning och genomförande, och där de får ta ansvar för att kritiskt förhålla sig i granskning av underlag, och i sökande av ytterligare material för sina designarbeten. Det var tydligt från intervjuerna med såväl lärare som studenter att denna kombination av "görande" och "kritiska förhållningssätt" fungerar bra under utbildningen.

Som det även framgår i självvärderingen så finns god måluppfyllelse för detta i 11 kurser, där det explicit går att utläsa i lärandemålen. Det finns även spår av detta under alla tre åren av utbildningen, och det finns framskrivet med progression.

Självvärderingen lyfter fram att det även kulminerar i kursen Designstudio - hållbarhet som studenterna läser under sista terminen. Här understryks hur studenterna får arbeta med komplexa frågeställningar som kräver god värderingsförmåga, kritiskt och etiskt tänkande för design (programmål C1 "visa förmåga att inom huvudområdet för utbildningen göra bedömningar med hänsyn till relevanta vetenskapliga, samhällseliga och etiska aspekter"), och där fokus ligger på att behandla en kunskapsfråga (vilket i självutvärderingen beskrivs som något som relaterar till etik, hållbarhet och samhälle). En

rekommendation här är att dels tydliggöra hur denna kunskapsfråga identifieras och formuleras (exempelvis relaterat ett samhällsproblem, och relaterat existerande forskning inom området), men även på vilket sätt design kan vara en ansats för att besvara en sådan kunskapsfråga.

Som en ytterligare rekommendation under denna rubrik vill vi föreslå ett vidare arbete med att utbilda studenterna i att argumentera med hjälp av vetenskap. I samtal med studenterna framkom att de såg de kurser som går tidigt på programmet som en "verktygslåda" och tekniker för undersökning. Detta är bra att ha med sig, men den akademiska tillgången till problem bör inte förringas till praktiska verktyg, utan bör utgöra en vetenskaplig grund att stå stabilt på, ett sakligt välgrundat förhållningssätt. Genom att belysa hur man vetenskapligt kan argumentera för olika designkoncept/lösningar och dess effekter gör man kunskapen mer aktiv och bygger in ett mer reflekterande förhållande till de designval man ständigt ställs inför som digital designer, detta relaterar till och styrker programmål C2 "visa insikt om kunskapens roll i samhället och om människors ansvar för hur den används".

Sammanfattningsvis är det vår bedömning att:

Utbildningen möjliggör genom utformning och genomförande samt säkerställer genom examination att studenten, när examen utfärdas, kan uppnå de utvalda programmålen (enligt utbildningsplanen) inom kunskapsformen.

Utbildningen möjliggör genom utformning och genomförande samt säkerställer genom examination att studenten, när examen utfärdas, kan uppnå de examensmål som de utvalda programmålen relaterar till enligt matrisen i programbeskrivningen.

Forskningsanknytning

På ett övergripande plan har programmet Digital Design och Innovation god forskningsanknytning. Kursnamn och kursbeskrivningar överensstämmer med de begrepp som har utvecklats inom ämnet, och det finns en tydlig relation mellan upplägget på programmet och hur det fungerar som en god ämnesintroduktion - en koppling som av nödvändighet måste vara forskningsanknuten för att vara trovärdig. Denna koppling görs på ett föredömligt vis genom programmets struktur, ingående kurser och hur progression från introducerande till mer komplexa frågeställningar har hanterats i programstrukturen.

Intervjun med studenterna avspeglar de forskningsinriktade kurserna mycket positivt. Kursplanerna för dessa kurser ger också ett bra intryck, med en rik variation på forskningsartiklar och olika ansatser inom digital design-området. Detta ger en bra insikt i forskningsområdet digital design, och motsvarar väl programmål A1 "visa kunskap och förståelse inom huvudområdet för utbildningen, inbegripet kunskap om områdets vetenskapliga grund, kunskap om tillämpliga metoder inom området, fördjupning inom någon del av området samt orientering om aktuella forskningsfrågor".

Utbildningen drivs av mer än 50% disputerad personal, vilket måste ses som bra. Studenterna får möta professorer och andra seniorer från första terminen, och genom utbildningen, vilket torde ha en positiv inverkan på vetenskaplighet och ett akademiskt förhållningssätt, likväl som på en kontinuitet med att "hålla koll på utbildningen" (från intervju med lärarkollegiet). Lärargruppen ger också ett relevant bud på hantering av hur olika vetenskapsområden bidragit till utbildningsområdet, där HCI är det sammanlänkande och det är också det som utgör grunden för de kriterier som bedömningar som görs inom utbildningen vilar på.

Vi föreslår att man i högre grad, än det som avspeglats i vår inblick, integrerar pågående forskning i undervisningen. Kanske kan någon del av ett pågående forskningsprojekt utgöras av studentuppsatser, eller så kan studenterna bidra till en breddning av pågående forskningsprojekt genom att göra liknande undersökningar inom samma tema. Delaktighet och medskapande är viktiga delar i detta. Exempelvis skulle case för varje Designstudio kunna knytas till pågående forskningsprojekt så att studenterna samtidigt får praktisk och nära anknytning till pågående forskning inom området.

En annan, men samtidigt följande rekommendation som vi har är relaterat att stimulera till vidare och mer avancerade studier inom området. Andel studenter som efter DDI-examen söker sig till avancerad utbildning är i dagsläget låg, (lärarna uppskattade 1 av 60) även om intresse till det har uttryckts. Genom att på konkreta vis koppla utbildningen närmare pågående forskningsprojekt inom lärargruppen skulle man därigenom kunna väcka ytterligare intresse och kunna inspirera till vidare studier.

Forskningsanknytning handlar även om kompetensförsörjning. Här har vi efter intervjuerna vid platsbesöket förstått att det görs kontinuerliga rekryteringsinsatser samt insatser för fortsatt kompetensutveckling för att säkra att studenterna har lärare som är väl insatta och aktiva inom forskningsområden som relaterar till utbildningen.

På ett övergripande plan är det vår sammanfattande bedömning att:

1. Utbildningen bygger på aktuell kunskap som vilar på vetenskaplig grund inom de områden som utgör kunskapsbasen för utbildningen.
2. Studenterna utvecklar ett vetenskapligt förhållningssätt och akademiska färdigheter av forskningskaraktär i enlighet med examensmålen för respektive utbildning och eventuella ytterligare lokala program mål angivna i utbildningsplanen.
3. Kompetensen och den vetenskapliga aktiviteten hos lärarna i utbildningen är tillräcklig för de två ovanstående punkterna, för utbildningens kvalitet samt för en utveckling av utbildningen i enlighet med relevant forskning.

Slutsatser

På ett övergripande plan finner vi att det finns en god överensstämmelse mellan hur programmet är inrättat, hur det bedrivs, och hur det uppfattas av de studenter som läser programmet. Denna överensstämmelse är mycket positiv, och vi menar att detta bör vara en ledstjärna för fortsatt utveckling av programmet. Denna överensstämmelse mellan plan och genomförande, och programmets tydliga fokus på design kan även nyttjas i marknadsföring av programmet - mot potentiella studenter, och mot omgivande samhälle. Attraktiva utbildningar som innehåller det som utlovas är mycket positivt.

Programmets fokus på design bör värnas om och det bör vara i fokus vid vidare utveckling av utbildningen. Design har en tydlig grund och hemvist inom informatik som huvudområde och det finns gott stöd i ämnets forskningstradition att ytterligare stärka den profilen. Detta bör göras dels via strategiska rekryteringar som ytterligare säkrar kompetensförsörjningen för programmet, men också som möjliggör att ännu starkare bygga en aktiv forskningsmiljö kring programmet som involverar dess lärare, men som också kontinuerligt kan ge nya case till studenterna. Till skillnad från den rekommendation som inlämnats relaterat bedömning av kandidatuppsatserna som efterfrågade fler typer av uppsatser bortom en design-orienterad sådan, är vår rekommendation att snarare bygga på studenternas intresse för design i programmet och se hur det kan ytterligare stödjas, och kanske även stimuleras för vidare studier på såväl avancerad nivå som en ingång till vidare studier på forskarnivå.

Programmet har även ordet "innovation" i sin titel. Detta var dock till skillnad från "design" inget som lyftes av studenterna eller lärarna under intervjuerna. Möjligtvis kan en rekommendation här vara att behålla titeln på programmet, men att i den inledande beskrivningen förtydliga att fokus ligger på design (där förstås innovation ofta är en essentiell del av framgångsrik design).

Vad gäller arbetsbelastning och progression så upplever studenterna att de har en bra arbetsbelastning genomgående i programmet, och att de trots progressionsmål (som borde göra programmet svårare för varje termin), ändå får nödvändiga färdigheter och kunskaper med sig för att kunna genomföra sin utbildning med normal studietakt.

Ett utvecklingsområde som vi har identifierat i denna rapport är fortsatta möjligheter till att stärka utbildningens forskningsanknytning. Detta kan göras dels genom fortsatta insatser för lärarnas kompetensutveckling, och genom strategiska rekryteringar för att öka andelen lärare som kan undervisa på utbildningen. Vidare kan forskningsanknytningen stärkas genom att fortsätta bygga upp och stärka designforskningen, samt involvera studenterna på utbildningen i pågående forskningsprojekt via olika uppgifter och case.

Det är också väldigt positivt att det finns goda möjligheter till arbete efter avslutad utbildning, och att det finns en växande arbetsmarknad för studenter som gått denna utbildning. Lärarna lyfte den vetenskapliga grunden som skillnaden mot kommersiella

utbildningar inom området, och detta finner vi genomtänkt och rimlig ansats till denna typ av akademisk utbildning. Lärarna poängterade under platsbesöket och vid de intervjuer vi genomförde där, även att det inte bara handlar om att rusta studenterna för deras "anställningsbarhet", utan om att utöver det rusta dem väl för mer långsiktiga mål så att de kan ha en god grund att stå på för att vidareutveckla sig i en karriär inom området digital design och innovation. Vi finner denna mer långsiktiga målsättning med programmet positiv och lovvärd.

Referenslista

- Gaver W, What should we expect from research through design?, Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems, May 05-10, 2012, Austin, Texas, USA
- Höök, K. and Löwgren, J. 2012. Strong concepts: Intermediate-level knowledge in interaction design research. " ACM Trans. Comput.-Hum. Interact. 19, 3, Article 23 (October 2012), 18 pages.
- Löwgren, J. Toward an articulation of interaction esthetics, The New Review of Hypermedia and Multimedia, v.15 n.2, p.129-146, August 2009
- Nelson, H., Stolterman, E., The Design Way: Intentional Change in an Unpredictable World - Foundations and Fundamentals of Design Competence, Educational Technology Publications, Englewood Cliffs, NJ, 2003
- Rittel, H. and Webber, M. M. (1974) Dilemmas in a General Theory of Planning. Ur Emery, F. E., red. (1981) Systems Thinking. Rev ed vol. 2, Penguin.
- Schön, D. A. (1983) "The Reflective Practitioner -How professionals think in action" Basic Books Hampshire UK 1983
- Schön, D. A. (1987) "Educating the Reflective Practitioner" Jossey-Bass Publishers, San Francisco USA 1987
- Simon, H. (1984) The structure of ill-structured problems. In N. Cross (ed.) *Developments in Design Methodology*. Wiley, Chichester, 1984 pp. 145-164.
- Star, S. L. (1989) The Structure of Ill-structured Solutions: Heterogeneous Problem-solving, Boundary Objects and Distributed Artificial Intelligence. In the Distributed Artificial Intelligence, Vol. 2. Edited by Kuhns and Gasser, San Mateo, CA, Morgan Kaufman. 1989, p. 37-54
- Zimmerman, J., Forlizzi, J., Evenson, S., Research through design as a method for interaction design research in HCI, Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems, April 28-May 03, 2007, San Jose, California, USA