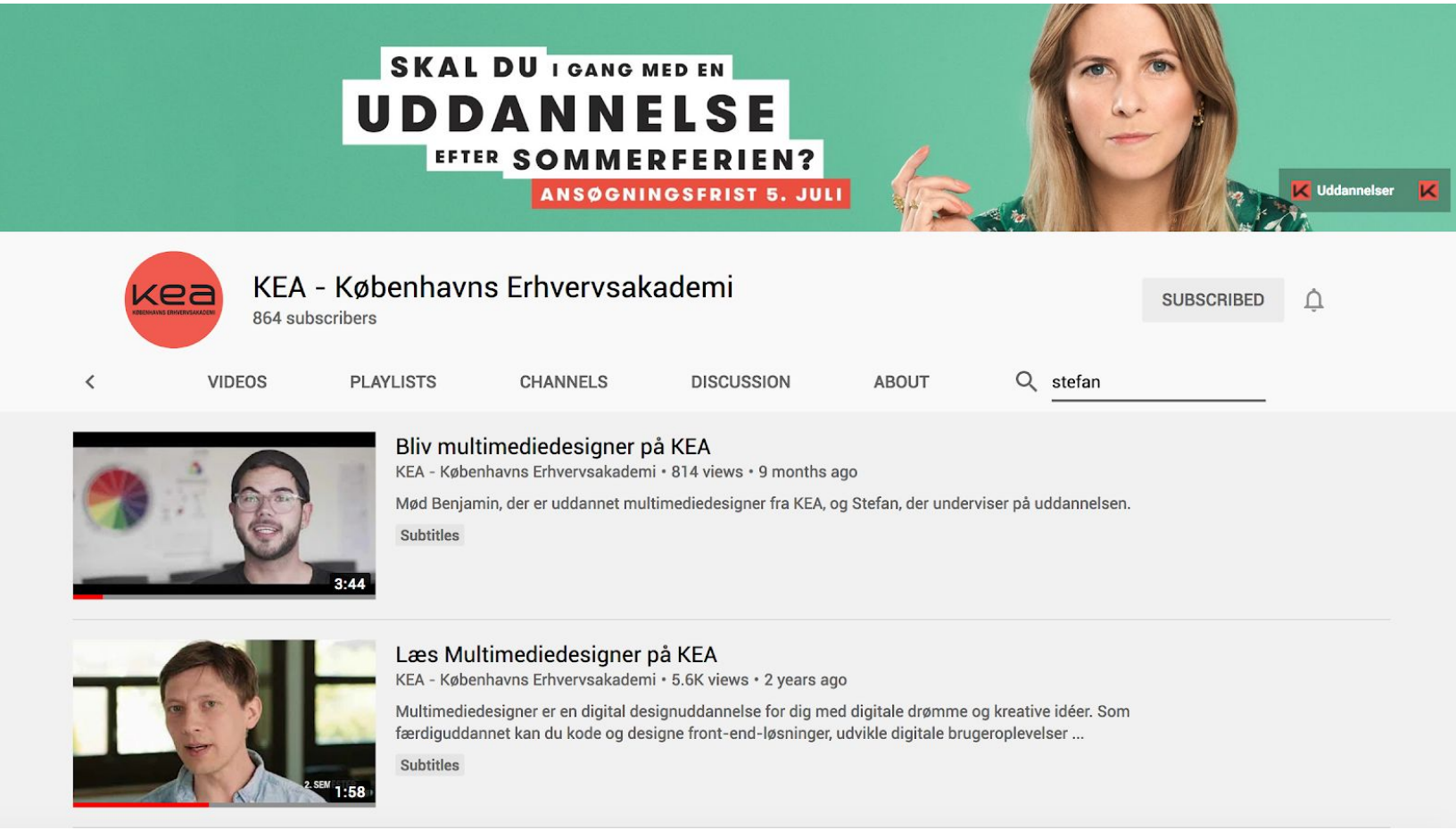


Lektoranmodning

04.01.2020

Anslag: 93.917

Stefan Grage
Robert Jacobsens Vej 12U
2300 KBH S
stsg@kea.dk

Indholdsfortegnelse

Del 1: Indledning **4**

Introduktion **4**
- Målet med anmodningen 4
- Læsevejledning 5

Del 2: Grunduddannelsen og min profil **6**

Baggrund, læringssyn og didaktik **6**
- Om mig - min baggrund 6
- Mit pædagogiske grundsyn 7
- Mit læringssyn 8
- Didaktiske greb 9
- Afrunding 12

Uddannelsen multimediedesigner **13**
- Kort om MMD: Målet 13
- Arbejdspladsen KEA: Rammefaktorerne 14
- Uddannelsens indhold 15
- KEAs udgave af MMD: Læreprocessen og evaluering 15
- De studerendes læringsforudsætninger 16

Del 3: Kriterium B **18**

Udvikling af akademiuddannelse - Revision af MMD **18**
- Projekt revision af MMD 18
- Revision inden for studieordningens rammer 20
- Udvikling af ny studieordning 23
- Afrunding 24

Udvikling af valgfag: Digitalt Design og indhold **25**
- Oprettelse af valgfag 25
- Udvikling af læringsmål 26
- Udvikling af valgfaget digitalt design og indhold 27
- Afrunding og refleksion 27

Efter- og videreuddannelse: Udvikling af formater for efter- og videreuddannelse **28**
- Om Master i interaktionsdesign og Dynamisk webdesign 28
- Det nye format i et didaktisk perspektiv 29
- Studieaktivitet og konfrontationstid 30

Evaluering af det nye format 31
Afrunding 31

Erhvervsudvikling i praksis: Projekt PIX 32
Praksis i undervisningen 32
Projekt CPHPIX 32
Projektet og videnskredsløbet 33
Vidensdimensionen 34
Produktdimensionen 34
Undervisningsdimensionen 34
Den faglige dimension 35
Afrunding 35

Fortællinger der kan opleves: en Forsknings- og udviklingsaktivitet 36
Projekt Fortællinger der kan opleves 36
Københavnerhistorier 37
Digitale historier på nettet 37
Formål og relevans 38
Undersøgelsesdesign 38
Planlægning 39
Aktion 40
Evaluering og næste skridt 40
Vidensproduktet og vidensdeling 41
Evaluering og afrunding 41

Del 4: Kriterium A 42

Undervisning: Webfeature 42
Kurset webfeature 42
Udvikling af Webfeature 42
Videoundervisning på kurset Webfeature 44
Tilrettelæggelse og gennemførsel af videoundervisningsmodulet 44
Refleksioner over kurset og undervisningsmodulet 46
Evaluering af hele forløbet 46
Evaluering af videoundervisningen 48
Afrunding 49

Efter- og videreuddannelse: Dynamisk Webdesign 50
Undervisning: Forelæsning på Dynamisk Webdesign 50
Reflektioner over kurset og undervisningsmodulet - evaluering 51
Overvejelser vedr. kvalifikationsrammen og undervisningen 51
Afrunding 52

Del 5: Kriterium C **53**

International forskning og tendenser **53**
Forskning og tendenser inden for digital design og kommunikation 53
Om at holde sig opdateret i en branche, der ændrer sig hurtigt 54
Anvendelsesorienteret praksisviden 54
Engagement gennem faglig inspiration 55
Udforskning af ny viden 55
Andre faglige aktiviteter 56
Anvendelse af forskning og tendenser i undervisningen 56
Afrunding 57

Del 6: Afrunding **58**

Afsluttende bemærkninger **58**

Referenceliste **59**

Bilag **63**
Bilag 1 - Adjunktplan 2017 63
Bilag 2 - Adjunktplan 2018 67
Bilag 3 - Adjunktplan 2019 71
Bilag 4 - CV 76
Bilag 5 - Eksamensbevis, eksportingeniør 78
Bilag 6 - Eksamensbevis, ITU 83
Bilag 7 - Keas pædagogiske principper 84
Bilag 8 - Studenterprofilanalyse 86
Bilag 9 - Introundersøgelse 87
Bilag 10 - Temabeskrivelse 88
Bilag 11 - Ugeplan 89
Bilag 12 - Evaluering af Dynamisk Webdesign E2015 90
Bilag 13 - Seneste undervisningsevaluering, 2017 91
Bilag 14 - Evaluering, Webfeature F2020 98
Bilag 15 - Evaluering, Webfeature E2020 99

Del 1: Indledning

Introduktion

Det tog lidt tid at finde min plads på arbejdsmarkedet, men efter 10 år i forskellige undervisningsjobs, er jeg sikker på at undervisning er den rette branche for mig.

I en række år troede jeg at jeg skulle være selvstændig, og skabe mit eget webbureau. Efter mange år med freelance opgaver har jeg dog lært noget om mig selv: Jeg går for meget op i de små designdetaljer til at drive virksomhed, og jeg elsker at dykke ned i nye facetter af min faglighed og udforske nye nicheområder.

Kort sagt elsker jeg at studere - det med konstant at udforske og lære nyt, at se på digital design og kommunikation med nye briller. At være nysgerrig og elske sit fagområde mener jeg er vigtigt som underviser for at kunne holde gejsten oppe, forny sig selv og skabe motiverende rammer for læringen.

Målet med anmodningen

Med denne anmodning vil jeg søge om at blive *opgraderet* til lektor, så jeg kan blive ved med at danne, uddanne og motivere fremtidens multimediedesignere på Københavns Erhvervsakademi (KEA).

Ud over at leve op til bekendtgørelsen af 23/10-2018 om lektorkvalificering (Uddannelses- og Forskningsministeriet, 2018), er der også en anden væsentlig grund til min anmodning: Jeg vil gerne sikre at min undervisning er motiverende og skaber et godt læringsudbytte, så jeg kan være i undervisningsbranchen mange år frem.

Jeg ser anmodningen som en god mulighed for at evaluere de første 10 års undervisning, med henblik på at udvikle mig som underviser. For reference er mine adjunktplaner vehæftet i bilag 1, 2 og 3.

Læsevejledning

Anmodningen er delt op i 6 dele:

1 - Indledning: Motivation for anmodningen

2 - Grunduddannelsen og min profil: Her gennemgår jeg min faglige baggrund og mit syn på læring og didaktik. Jeg beskriver Multimediedesigneruddannelsen (MMD), grunduddannelsen jeg arbejder på.

3 - Kriterium B: I dette kapitel gennemgår jeg hvordan jeg har arbejdet med anmodningens kriterium B - institutionens udviklingsopgaver. Jeg gennemgår kriterium B før kriterium A, da jeg år har arbejdet på en større revision af MMD, og eksemplerne i kriterium A afspejler revisionen af uddannelsen.

4 - Kriterium A: I dette kapitel gennemgår jeg udvikling, tilrettelæggelse og gennemførsel af undervisningen på kurset Webfeature på MMD og Dynamisk webdesign på Master i IT. Slutteligt sammenlignes undervisning på tværs af kvalifikationsrammer.

5 - Kriterium C: Her argumenterer jeg for hvordan jeg holder mig opdateret i en branche, der ændrer sig hurtigt, og inddrager ny, relevant viden i undervisningen.

6 - Afrunding: Afsluttende bemærkninger

God læselyst!

Del 2: Grunduddannelsen og min profil

Baggrund, læringssyn og didaktik

I dette kapitel gennemgås min faglige baggrund og hvordan mit syn på læring og didaktik former mig som underviser og dermed min undervisning.

Om mig - min baggrund

Første gang jeg fik et videokamera i hånden var i 7. Klasse. Det var ikke alle og enhver, der havde et videokamera dengang, hvilket gjorde det så meget mere interessant at lave film. Filmproduktionen med vennerne fortsatte de næste mange år, og efter gymnasiet tog jeg et højskoleophold for at dykke lidt mere ned i filmproduktion.

Jeg valgte dog at gå andre veje, og studerede til eksportingeniør - en uddannelse der bedst kan beskrives som en hybrid mellem markedsføring og teknik. Her blev jeg introduceret til webdesign som hurtigt fangede min interesse. Jeg prøvede ihærdigt at dreje studierne i en video-og-webdesign retning hver gang chancen bød sig, hvilket eksempelvis ses i mit bachelorprojekt: CMS hos webbureauet Scan Designs.

Efter studiet arbejdede jeg et par år med salg- og markedsføring af vinduesmotorer. Fritiden blev brugt på at lære mere om webdesign, foto- og video. Det gik fint - jeg havde nemt ved at lære mere på grund af en stor indre motivation. Men jeg havde et ønske om at lære mere, så jeg vendte tilbage til skolebænken for at studere design og kommunikation på IT-Universitetet i København.

Over de seneste 10 års tid, har jeg freelancet utallige opgaver inden for webdesign og indholdsproduktion, og har undervist på RTS, ITU og KEA.

Min faglige profil er ret bred - jeg plejer at beskrive mig selv som en kreativ tekniker inden for webdesign og indholdsproduktion. Men jeg er også en ildsjæl: Mit fagområde er *hamrende spændende*, og det gør at jeg er nysgerrig og arbejdsom.

Jeg forventer ikke at de studerende har samme grad af interesse for lige præcis mit fagområde, men jeg forventer at de har en interesse for en subgenre inden for multimediedesign - de har trods alt selv valgt deres studie.

Se desuden mit CV og eksamensbeviser i bilag 4, 5 og 6.

Mit pædagogiske grundsyn

I sektoren for videregående uddannelser er der fokus på at dannelse handler om erhvervelse af faglighed. Dette ses eksempelvis af MMDs studieordning (Jacobsen, 2020), hvor størsteparten af læringsmålene omhandler faglige elementer, og kun få af dem omhandler andre dannelsesaspekter af at begå sig i erhvervslivet. Den sociale dannelse er ellers vigtig for at finde sin plads på arbejdsmarkedet, specielt på en uddannelse hvis fokus er at uddanne til det private erhvervsliv.

De studerende på MMD er et produkt af deres arv, miljø, erfaring og uddannelsesmæssige baggrund, når vi modtager dem på KEA. Baggrunden varierer meget fra studerende til studerende. Derfor har de også hver især brug for at udvikle sig på forskellige punkter for at blive succesfulde multimediedesignere, og de har forskellige forudsætninger for deres udvikling.

Så hvordan kan vi bedst hjælpe dem i deres sociale og faglige udvikling?

Jeg hælder mod en konstruktivistisk tilgang, hvor dannelse af viden er en social process, der bygger oven på eksisterende viden, forståelse og kontekst. Her er involvering i læreprocessen og deltagelse i praksisfællesskaber væsentlige aspekter af tilegnelsen af viden, som dermed også styrker andre aspekter af dannelsen end blot erhvervelse af faglighed.

Mit læringssyn

Dykker vi et skridt videre ned i konstruktivismen, er Howard Gardners teori om de 7 forskellige intelligenser og Rita og Kenneth Dunns arbejde med forskellige læringsstile interessante (Brinkkjær og Høyen, 2011).

Da hver person har forskellige forudsætninger for læring i henhold til Gardner, Dunn og Dunn, ser jeg det oplagt at arbejde med undervisningsdifferentiering og individualiseret pædagogik. Dette skal dog forholdes til undervisningens rammefaktorer, som jeg vil komme ind på i næste afsnit, *didaktiske greb.*

KEAs motto, *Du skal ikke bare vide, du skal kunne,* lægger op til praktisk baseret undervisning. Det passer fint overens med en af mindre andre inspirationskilder, når det kommer til læring: Aktionslæring, hvor det at udføre praktiske handlinger og evaluere dem efterfølgende er grundstenen i læreprocessen (Plauborg, Bayer og Vinther Andersen, 2007).

I forlængelse af tanken om aktionsbaseret læring, er det interessant at skulle definere sit pædagogiske grundsyn og læringssyn: Før arbejdet som underviser, havde jeg indgående viden om webdesign og kommunikation, men stort set ingen viden om pædagogik og didaktik. Så min undervisning bestod primært af at kopiere hvad mine yndlingsundervisere gjorde ud fra devisen *hvis det virker for dem, virker det nok også for mig*. Så når jeg ser tilbage på min karriere som underviser, har den i høj grad været baseret på elementer fra aktionsbaseret læring: Jeg har prøvet noget i undervisningslokalet, derefter evalueret udfaldet, og besluttet hvad den næste handling skulle være.

For at opsummere, er min forestilling om hvordan jeg bedst kan ramme størsteparten af mine studerende - mit læringssyn - som følgende:

Læring handler om at bygge videre på eksisterende viden i en given kontekst. Handling og evaluering i en social sammenhæng styrker læreprocessen, men læringsstilen varierer for hvert individ, og bør derfor tilpasses (så vidt muligt).

Didaktiske greb

I forlængelse af mit læringssyn: Hvordan griber jeg min undervisning an? Her er der flere forhold at overveje, først og fremmest kvalifikationsrammen for livslang læring, som beskriver forskellige niveauer for uddannelse ved hjælp af begreberne *viden, færdigheder og kompetencer*.

Overordnet handler viden om den studerendes forståelse, færdigheder om hvad den studerende kan gøre/udføre og kompetencerne er så kombinationen af viden og færdigheder i en given arbejds- eller studiesituation (Begreber — Uddannelses- og Forskningsministeriet, 2020). Kompetencebegrebet er ofte det sværeste at forholde sig til. Jeg bruger følgende definition:

I almindelig daglig sproglig brug betyder ordet "kompetence" noget i retning af, at man er i stand til at håndtere situationer inden for et bestemt område eller af en bestemt karakter på en hensigtsmæssig og tilfredsstillende måde - Knud Illeris i Kompetence (Illeris, 2011)

Begreberne viden, færdigheder og kompetencer bruges på tværs af alle niveauer i kvalifikationsrammen. Så en lille omskrivning af Illeris' citat giver:

At den studerende er i stand til at håndtere situationer inden for et bestemt område eller af en bestemt karakter på en hensigtsmæssig og tilfredsstillende måde, med stigende grad af kompleksitet og selvstændighed alt afhængig af uddannelsens placering i kvalifikationsrammen.

Så først og fremmest overvejer jeg kvalifikationsrammen i forbindelse med min undervisning, dernæst om det pågældende, der undervises i, skal være på videns, færdigheds - eller kompetenceniveauet.

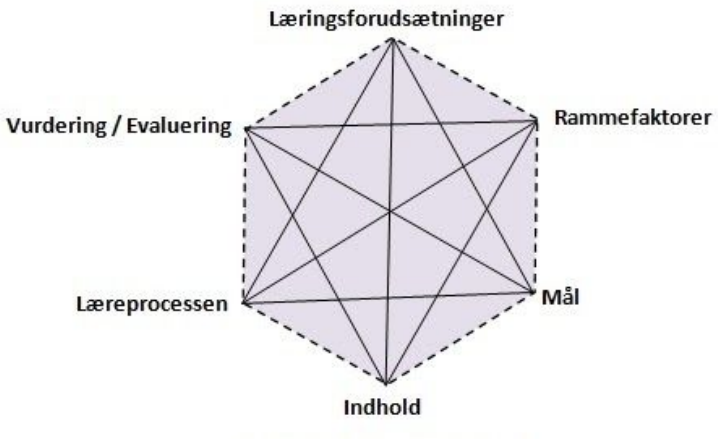
Under planlægning af undervisning, er det en god idé at se på Blooms taksonomi for indlæringsmål, som siger at vidensniveauer bygger oven på hinanden (Primus, 2020):

- Kendskab: Genkende og gengive information
- Forståelse: Forklare, eksemplificere og beskrive
- Anvendelse: Demonstrere tilegnet viden ved at afprøve
- Analyse: Nedbryde en helhed i elementer og sammenligne dem

- Syntese: Danne helhed ud fra elementer, kombinere og se sammenhænge
- Vurdering: Bedømme forskellige løsningsforslag

Blooms taksonomi bruges til at understøtte den faglige progression, både over den enkelte undervisningslektion, men også over et længere forløb. Her er det interessant at se på uddannelsesniveauet og de forskellige semestre på en uddannelse - hvor meget skal der arbejdes med vidensniveauerne i forskellige undervisningssituationer? Her begynder vi at nå hen mod planlægningen af det enkelte kursus og lektionerne.

I forbindelse med revisionen af MMD, har vi på KEA arbejdet med Hiim og Hippes relationsmodel for at sikre en ensartet tilgang til planlægning og udvikling af kurserne på uddannelsen.



Figur 1: Den didaktiske relationsmodel (Hiim og Hippe, 2006)

Modellen lister seks faktorer at arbejde med under planlægningen:

Læringsforudsætninger: Målgruppen - hvem er de, hvad er de gode til og har svært ved?

Rammefaktorer: Lokaler, tid, lektioner, udstyr, undervisere mm.

Mål: Hvad er kursets læringsmål? Hvordan skal det klæde dem på til eksamen?

Indhold: Hvilke emner, teorier og teknikker skal de studerende gennem for at nå læringsmålene?

Læreprocessen: Hvilke studieaktiviteter skal de studerende gennem?

Vurdering/evaluering: Hvordan vurderes den studerendes opfyldelse af målene? Og undervisningen og udbyttet heraf?

Modellen kaldes den didaktiske relationsmodel fordi alle punkter er relateret til hinanden - hvis én faktor ændres, påvirker det resten af faktorerne (Hiim og Hippe, 2006). Jeg bruger relationsmodellen som en ramme for udvikling af uddannelse og tilrettelæggelse af undervisning.

Under revisionen af MMD, lavede vi en række undersøgelser blandt studerende og aftagere af de studerende. Det førte til udviklingen af et sæt didaktiske dogmer for undervisningen, som også var et første spadestik mod at KEA fik udviklet 10 pædagogisk-didaktiske principper:

- Videnskredsløb: Sammenhæng mellem uddannelser, forskning og innovation og arbejdsmarkedet
- Relevans: Imødekomme arbejdsmarkedets udvikling med den nyeste viden, færdigheder og kompetencer
- Praksisnær: Undervisning der er inspireret af erhvervenes praksis
- Almene erhvervskompetencer
- Tilrettelæggelse af uddannelse: Velstrukturerede uddannelser, der understøtter erhvervsakademisk praksisnærhed
- Læringsledelse: Tydelige rammer og forventninger
- Varierede undervisningsmetoder
- Formativ evaluering, feedback og bedømmelsesaktiviteter
- Digital læringsteknologi
- Studieliv og læringsmiljø

KEAs pædagogiske principper er yderligere beskrevet i dokumentet *KEAs pædagogiske principper* (bilag 7). Jeg forholder mig til dem i forbindelse med planlægning, udvikling og gennemførsel af undervisning.

Afrunding

Som afrunding på dette kapitel, vil jeg opsummere mit læringssyn:

Læring handler om at bygge videre på eksisterende viden i en given kontekst. Handling og evaluering i en social sammenhæng styrker læreprocessen, men læringsstilen varierer for hvert individ, og bør derfor tilpasses (så vidt muligt).

Læringssynet supplerer jeg med overvejelser om uddannelsens kvalifikationsramme og de dertil hørende niveauer af viden, færdigheder og kompetencer, kombineret med idéen om Blooms taksonomi for indlæringsmål.

I de videre beskrivelser og refleksioner bruger jeg Hiim og Hippes relationsmodel, Blooms taksonomi og KEAs pædagogiske principper som en ramme for evaluering af mit arbejde som underviser.

Uddannelsen multimediedesigner

I dette kapitel vender jeg blikket mod uddannelsen multimediedesigner, min arbejdsplads og de studerende. Jeg bruger Hiim og Hippes didaktiske relationsmodel til at give et overblik over uddannelsen.

Kort om MMD: Målet

Multimediedesigner AK (MMD) er en kort videregående uddannelse på to år. Uddannelsen er på niveau 5 i henhold til kvalifikationsrammen for livslang læring (Kvalifikationsrammen for Livslang Læring — Uddannelses- og Forskningsministeriet, 2020). Da MMD er en videregående uddannelse er uddannelsesniveauet yderligere beskrevet i kvalifikationsrammen for de videregående uddannelser (Dansk kvalifikationsramme for de videregående uddannelser — Uddannelses- og Forskningsministeriet, 2020).

Målet med uddannelsen er at klæde dimittenderne på til at varetage et job i det private erhvervsliv inden for *digital design, webudvikling og online markedsføring*. Det kan eksempelvis føre til jobtitler som:

- Webdesigner
- Frontend udvikler
- Content Manager
- Online markedsføringsassistent
- Social Media manager

I afsnittet om didaktiske greb omskrev jeg Knud Illeris' kompetencebeskrivelse til følgende:

At den studerende er i stand til at håndtere situationer inden for et bestemt område eller af en bestemt karakter på en hensigtsmæssig og tilfredsstillende måde, med stigende grad af kompleksitet og selvstændighed alt afhængig af uddannelsens placering i kvalifikationsrammen.

Kombineres denne sætning med uddannelsens mål og beskrivelserne fra niveau 5 i kvalifikationsrammen, er min personlige oversættelse af en multimediedesigners kompetencer:

En multimediedesigner skal kunne varetage/håndtere situationer inden for digital design, webudvikling og online markedsføring på professionel vis, herunder løse praksisnære problemstillinger i udviklingsorienterede situationer.

For at klæde dimittenderne på til dette, består uddannelsen af 4 semestre, hvoraf 1. og 2. semester er et obligatorisk forløb, 3. semester består af valgfag, og 4. semester består af en praktikperiode og et afgangsprojekt. For yderligere informationer henvises til dokumentationen på kea.dk, som består af en lokal og en national del af studieordningen, et tillæg til studieordningen og et 3. semester valgfagskatalog (Jacobsen, 2020).

Arbejdspladsen KEA: Rammefaktorerne

KEA er et af landets største erhvervsakademier, og den største udbyder af MMD-uddannelsen målt på antal studerende (Hovedtal - Den Koordinerede Tilmelding (KOT) — Uddannelses- og Forskningsministeriet, 2020).

KEA har 6 adresser i Københavnsområdet, og MMD-uddannelsen holder til på Lygten 16 i Nordvest. MMD har haft bygningen for sig selv i mange år, hvilket har gjort det muligt at skabe et studiemiljø og studiefaciliteter med fokus på multimediedesign, og at bruge lokalerne til casearbejde efter behov/ønske.

Sammenlignet med de mindre erhvervsakademier, giver størrelsen en række muligheder, men også udfordringer, i forhold til planlægning og gennemførsel af undervisningen:

- KEA har ressourcer til at oprette specialfaciliteter, herunder eksempelvis et videostudie, et UX-lab (til test af websites) og en Tech-lounge (en udstyrsbank)
- Mulighed for etablering af flere valgfag grundet større hold
- Et stort fakultet med forskellige undervisere: Nogen er generalister, andre specialister
- Udfordringer med store hold: Omfattende koordinering mellem teams er nødvendigt for at sikre en ensartet uddannelse på tværs af hold

Uddannelsens indhold

I forbindelse med revisionen af MMD forsøgte vi at afgrænse uddannelsens omfang til udelukkende at fokusere på digital kommunikation, design og udvikling - det der i fagtermer kaldes UI (User Interface design), UX (User Experience design) og Development (udvikling/programmering). Disse tre kompetencer understøttes af et business management lag.

Det blev første skridt i en digitalisering af uddannelsen, og den fortsatte da studieordningen blev revideret i 2018: Her blev UX, UI, Development og management begreberne udfaset til fordel for nye fagområder, som er beskrevet i et bilag til den aktuelle studieordning: Brugergrænseflader (blanding af UI og development), brugeroplevelser (UX), forretning (management), teknologi og indholdsproduktion. Den største forskel er her tilføjelsen af de to nye fagområder, teknologi og Indholdsproduktion.

Fælles for de to måder at beskrive indholdet af uddannelsen er at multimediedesign er et meget tværfagligt studie. Det giver de studerende mulighed for faglig specialisering i forskellige retninger, som er baseret på *jobtitler* frem for *skolefag*. Så en multimediedesigner skal definere sin personlige professionelle profil i løbet af uddannelsen.

KEAs udgave af MMD: Læreprocessen og evaluering

Undervisningen på MMD er baseret på en række tværfaglige, tematiserede forløb, hvor de studerende løser case-opgaver stillet af undervisere og samarbejdspartnere.

Et semester består af 20 ugers undervisning, hvori der er 4 tematiserede forløb af ca. 4 ugers varighed samt en eksamensperiode. Hvert semester sluttes af med en mundtlig eksamen.

På 1. semester fokuseres der på at de studerende tilegner sig praksisnære færdigheder i eksempelvis kodesprog som HTML og CSS samt designværktøjer som Photoshop og Premiere til hhv. grafisk arbejde og videoredigering. 1. semester har derfor mere fokus på individuelle øvelser og opgaver end teamarbejde, og der bruges forholdsmæssigt mere tid på kendskabs-, forståelses- og anvendelsesniveauerne i Blooms taksonomi sammenlignet med de senere semestre.

På 2. semester er der mere fokus *at styrke de studerende i at handle og evaluere i sociale sammenhænge* - de studerende løser større case-opgaver i teams baseret på de praksisnære færdigheder, de har opnået i løbet af 1. semester, og får mere erfaring med projektstyring og kunderelationer.

På 3. semester arbejder de studerende på at skabe en faglig profil. Det støttes der op om ved at tilbyde forskellige valgfag, alt efter om den studerende er mere til kodning, indholdsproduktion, webdesign eller digital markedsføring. De studerende bruger forholdsmæssigt mere tid på analyse, syntese og vurdering i henhold til Blooms taksonomi, da case-opgaverne er mere komplekse og fagligt specialiserede.

De studerende er på 4. semester stort set ikke på skolen: De er i 10 ugers praktik i en virksomhed, og bruger derefter resten af semestret på at lave afgangsprojekt. Her arbejder de på deres selvstændighed og professionalitet i de praksisnære problemstillinger de løser.

Jeg har undervist på alle semestre, men de seneste mange år har jeg primært undervist og vejledt på 3. og 4. Semester. Der har de studerende været gennem en modningsproces, og er teoretisk og praktisk velfunderede. Derfor har de mere brug for inspiration og faglig sparring end værktøjshjælp, så inspiration og motivation er nøgleord for min undervisning på 3. semester, hvor jeg gerne vil have dem til at fokusere på analyse, syntese og vurdering i henhold til Blooms taksonomi, da det også er her de mere komplekse caseopgaver stilles.

De studerendes læringsforudsætninger

Da det i høj grad er de studerende min hverdag handler om, vil jeg prøve at beskrive deres karakteristika. Jeg underviser primært dansk linje, og vil derfor koncentrere mig om danske studerende.

Beskrives de studerende ud fra demografiske data, er en typisk studerende *et sted i tyverne*, 63% er kvinder og 37% mænd. De studerende optages primært på basis af en gymnasial uddannelse, hvor kvote 1 kvotienten har varieret mellem 6,0 og 8,7 de seneste år, jvf. bilag 8, studenterprofilanalysen.

Karaktergennemsnittet for alle gymnasiale uddannelser lå i 2018 på 7,2 (DST, 2020), så bruges gennemsnitskarakteren som et pejlemærke, har de studerende på KEA/MMD gennemsnitlige forudsætninger for at studere.

I 2017 lavede mine kolleger på 1. semester en introundersøgelse blandt de studerende (bilag 9). Formålet var at danne sig et indtryk af de nye studerende og deres motivation for valg af studie. Det var ikke en større akademisk undersøgelse, men den beskriver alligevel et par psykografiske data: De studerende er primært interesserede i design/visualisering, og i mindre grad interaktionsudvikling (kode) og virksomheden (projektstyring og forretning) ved studiestart. Fagområderne har ændret sig siden da, men jeg vurderer at interesserne stadig ser nogenlunde ens ud nu om dage.

Ud fra egen erfaring, vil jeg også mene at de studerende primært er interesserede i at producere løsninger frem for at teoretisere på løsninger - de studerende efterspørger praktisk arbejde og erfaring frem for læsning/litteratur .

Da jeg primært underviser i fagområder de studerende som udgangspunkt finder *mindre interessante* i henhold til introundersøgelsen - hvordan kan jeg så inspirere, motivere og engagere dem? Det vil jeg prøve at belyse i anmodningens to næste dele - kriterium B, som blandt andet dækker revisionen af MMD, og kriterium A, som omhandler planlægning, tilrettelæggelse og gennemførsel af undervisning.

Del 3: Kriterium B

Udvikling af akademiuddannelse - Revision af MMD

I dette kapitel vil jeg gennemgå en af de større udviklingsopgaver jeg har arbejdet på: Revision af MMD på KEA. Jeg inkluderer det tidligt i anmodningen, da revisionen har stor betydning for mit videre arbejde med planlægning, tilrettelæggelse og gennemførsel af undervisning i form af KEAs ti pædagogiske principper.

Projekt revision af MMD

Ordet multimediedesign klinger lidt af *webdesign og cd-rom produktion anno 1998*. Tilbage i 2013 pegede interne undersøgelser på at erhvervslivet så uddannelsen som uddateret. Det gav sig tydeligt til kende i blandt andet job- og lønstatistikker for dimittender: Dimittenderne fra designteknolog og multimediedesign havde de laveste startlønninger blandt alle KEAs uddannelser i 2012 (Epinion, 2013).

Som følge heraf, etablerede KEA i slutningen af 2013 en arbejdsgruppe, der skulle stå for at revidere MMD. Gruppen bestod af uddannelsesledere samt undervisere på MMD, og jeg var med fra starten af projektet. Vores arbejde var at finde svar på to spørgsmål:

> *Hvilke færdigheder og kompetencer skal en multimediedesigner have for at være attraktiv for virksomhederne/aftagerne nu og i fremtiden?*
>
> *Og hvordan kan disse færdigheder og kompetencer implementeres i multimediedesigneruddannelsen?*

Spørgsmålet om færdigheder og kompetencer handler om KEAs pædagogiske princip nr. 2: Relevans på arbejdsmarkedet. Vi udarbejdede en række aftagerundersøgelser, med det formål at lære aftagerne bedre at kende. Undersøgelserne bestod af:

- En intern workshop med aftagere i form af KEAs top-up uddannelser (Digital Konceptudvikling og Webdevelopment)
- En workshop med aftagere fra erhvervslivet med behov for profiler inden for *digital design og udvikling*
- En gennemgang af jobopslag med relevans for multimediedesignere
- Løbende diskussion med aftagere for at validere retningen på revisionen af MMD

I løbet af projektperioden faldt en række kolleger fra, og jeg endte som projektleder. Jeg har derfor stået for at dokumentere processen og aftagerundersøgelserne (Aftagerundersøgelse - Grage, 2016).

Aftagerundersøgelserne blev kombineret med workshops på lærerkollegiet, og endte med følgende anbefalinger:

- At give de studerende en mere klar profil inden for digital design og/eller udvikling
- At afprøve de studerende, og sikre at deres faglige niveau matcher det af studiet forventede
- At fokusere på akademiernes erhvervstradition, og sikre at de studerende bliver godt til at producere løsninger
- At skabe selvstændige teamplayere
- At sørge for en god teknisk forståelse og nysgerrighed
- At kunne forstå digital forretningsudvikling og dataanalyse
- At skabe realistiske forventninger til fremtidens jobmarked
- Fokusere på digitale designprocesser såsom design-in-browser/at skabe design gennem kode
- Specialisering inden for digital design og udvikling - men med et bredt, T-formet vidensgrundlag

For at svare på spørgsmål 2, hvordan anbefalingerne kunne implementeres i uddannelsen, havde vi et ønske om at revidere studieordningen. Det var dog nemmere sagt end gjort: Resten af uddannelsesinstitutionerne var ikke klar til at revidere studiet, så vi måtte derfor holde os til at revidere inden for studieordningens rammer.

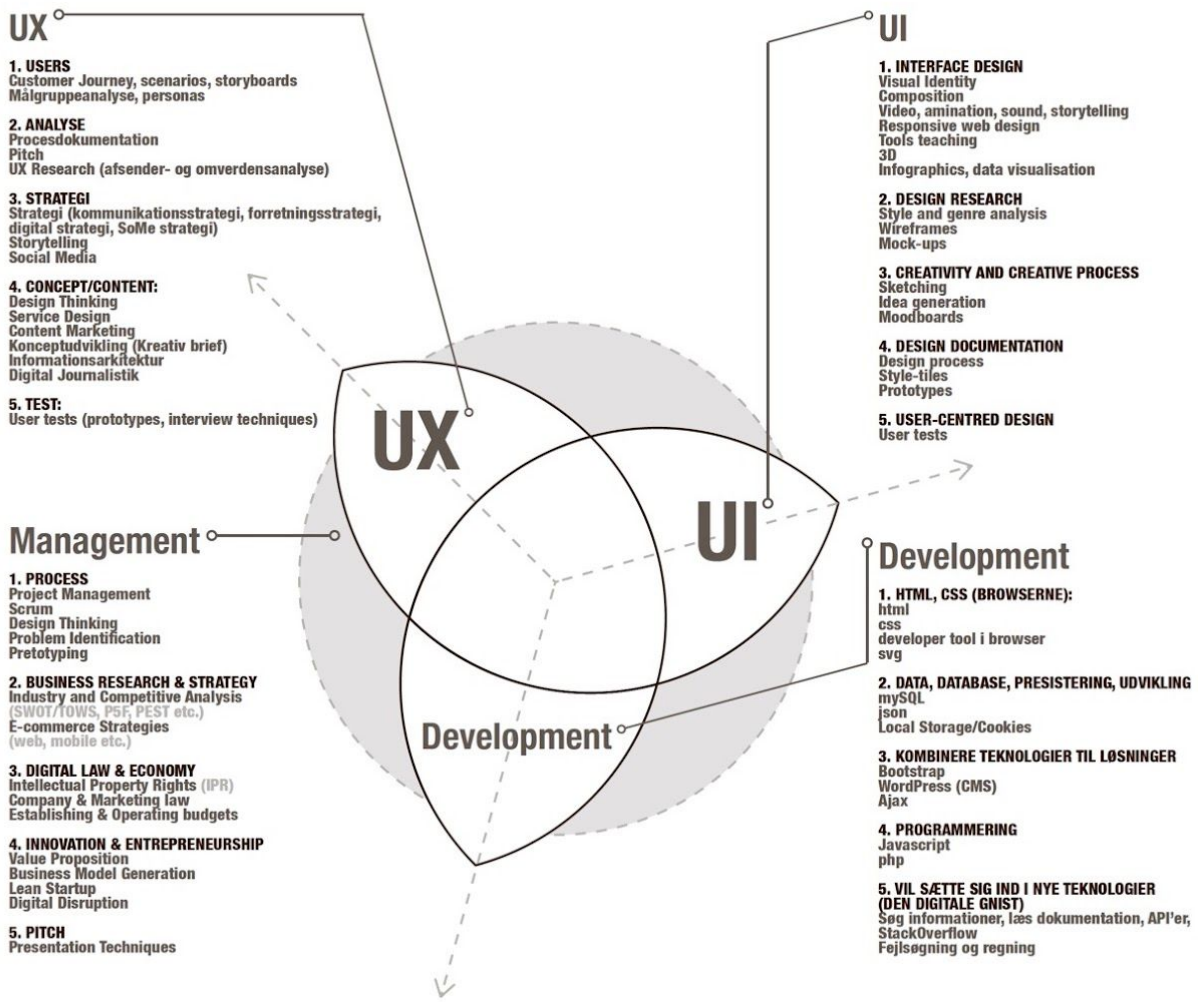
Revision inden for studieordningens rammer

Med anbefalingerne fra aftagerundersøgelserne i mente, begyndte arbejdet med at revidere studiet inden for studieordningens rammer i efteråret 2015, og varede de næste par år. Vi planlagde det som en løbende udrulning af det reviderede studie, startende med første semester i efteråret 2015. Det første kuld multimediedesignere fra den reviderede uddannelse dimitterede sommeren 2017.

På det faglige var vi låst af studieordningen, men der var alligevel en række ting vi kunne gøre: Som det første var vores fokus at vores studerende skulle kunne handle på et brief frem for at definere et brief. Formålet med det var at styrke det praksisnære element i uddannelsen - KEAs pædagogiske princip nr. 3, praksisnærhed.

Dernæst besluttede vi at fokusere på design og udvikling af digitale løsninger - tidligere udgaver af uddannelsen inkluderede også tryksager, logodesign mm. Vi havde et ønske om at fokusere mere på frontend udvikling (kode af den visuelle del af et website), og i mindre grad backend udvikling (kode af den database-baserede del af en webløsning). Dette kunne vi dog ikke nå helt i mål med grundet studieordningen.

Den faglige profilering førte frem til Scope-modellen, hvor vi kortlagde fagområder og kompetencer for *multimediedesignerens DNA*, som illustreret i figur 2.



Figur 2: Multimediedesignerens DNA - Scope-modellen med fagligt indhold

Dernæst kortlagde vi læringsmål og hvordan vi kunne oversætte det til fagligt indhold for hvert kursus på semestret. Målet var at sikre det digitale islæt i hvert forløb, og at sikre den faglige progression fra kursus til kursus.[1]

For at sikre en ensartet udvikling af de nye kurser, lavede jeg en kursusbeskrivelse baseret på Hiim og Hippes relationsmodel (bilag 10). Den var først tænkt som et internt arbejdsdokument for underviserne, men da jeg kom tilbage fra forældreorlov, var den tilpasset en smule, og blev brugt som kursusbeskrivelser til de studerende. Den er

[1] På MMD kalder vi et kursus for et tema. Før i tiden hed et kursus et modul. Det har været kilde til forvirring flere gange.

sidenhen blevet videreudviklet af KEA Kvalitet, og bruges til beskrivelse af alle kurser på KEA.

Revisionen af MMD var på mange måder også en didaktisk udfordring - hvordan kunne vi løfte vores studerende til at blive klædt bedre på til en fremtid i erhvervslivet? Her fokuserede vi på to ting: Hvordan vi kunne forbedre vores undervisning samt højne de studerendes arbejdsindsats. Dette er kimen til KEAs pædagogiske princip nr. 6: Læringsledelse gennem tydelige rammer og forventninger - stilladsering af de studerendes læringsproces.

Som led i at forbedre undervisningen, udviklede jeg en række principper for undervisningstilrettelæggelsen på MMD:

- Der bør være vekselvirkning mellem at arbejde alene og i teams
- Små grupper er bedst!
- Meget lange oplæg/forelæsninger bør undgås - én lektion én gang om dagen på første semester er nok
- Meget konfrontationstid/værkstedstid – learning by doing!
- På første semester anbefales det at arbejde med små, korte projekter – gerne delelementer af løsninger
- Der bør bruges brancherelevante læringsstile: Blended learning, herunder Flipped Classroom ved hjælp af tutorials på web og video

Målet var at man som underviser skulle forholde sig til disse, når læringsaktiviteterne skulle beskrives og planlægges. Principperne blev en inspirationskilde for den videre udvikling af KEAs 10 pædagogiske principper.

For at højne de studerendes arbejdsindsats, udviklede vi nye ugeplaner, som i højere grad illustrerede forventninger til de studerendes hjemmearbejde, og ikke blot aktiviteterne på skolen. Hjemmearbejde i form af opgaver/øvelser og forberedelse beskrives i ugeplanen med estimeret arbejdstid (bilag 11).

Efter at vores første kuld multimediedesignere dimitterede i sommeren 2017, begyndte resten af mmd-netværket at røre på sig, og vi begyndte i fællesskab at revidere studieordningen.

Udvikling af ny studieordning

KEAs revisionsgruppen havde løbende møder med andre erhvervsakademier for at diskutere en revision af studieordningen. I 2016 begyndte de større erhvervsakademier at interessere sig for revisionen, primært ført an af Erhvervsakademi Århus (EAAA), der også var gået i gang med analyser af studiet og aftagerne.

Det tog lidt tid at få de mindre erhvervsakademier med, så en ny studieordning så først dagens lys i sommeren 2018, 4 år efter vi igangsatte revisionen. Udarbejdelsen af den nye studieordning blev primært udført af uddannelsescheferne på de større erhvervsakademier, baseret på det forudgående analysearbejde af blandt andet KEA og EAAA. Et af de store ønsker var at kunne udbyde hele 3. semester som valgfag.

Den nye studieordning er en vækstinitiativ 80B studieordning. Det vil sige at studieordningen kan variere mellem institutionerne. Studieordningen består af en national del, der beskriver de overordnede rammer for uddannelsen, en lokal del, der beskriver lokale forhold og eksamener, samt et valgfagskatalog, der beskriver den varierende del af studiet.

I et bilag til studieordningen defineres uddannelsens fagområder samt deres vægtning på studiet - fagområderne og vægtningen skal overholdes på tværs af forskellige erhvervsakademier og valgfag:

- Brugergrænseflader: 6/12 af studiet
- Brugeroplevelser: 2/12 af studiet
- Indholdsproduktion: 2/12 af studiet
- Forretning: 1/12 af studiet
- Teknologi: 1/12 af studiet

De enkelte uddannelsesinstitutioner kan således selv oprette og udbyde valgfag, så længe valgfaget afspejler fagområderne og vægtningen. Uddannelsesinstitutionen definerer selv læringsmålene på valgfagene. I næste kapitel vil jeg gennemgå udviklingen af valgfaget Digital Design og Indhold, som jeg har stået for i samarbejde med en kollega.

Afrunding

I efteråret 2018 afholdt KEA en uddannelesevalueringsdag hvor MMD blev evalueret: De studerende blev interviewet med henblik på valgfagene, og et panel af eksterne konsulenter evaluerede retningerne på valgfagene.

Alt i alt var tilbagemeldingen hæderlig fra begge parter - vi var på rette vej. Der var dog et par punkter, eksempelvis de studerendes arbejdspres og trivsel, det afsluttende eksamensprojekt, ét af valgfagene og noget af det faglige indhold, der kunne revurderes.

Revision af uddannelsen er en kontinuerlig proces, og vi arbejder på løbende at tilpasse indhold og form. Man kan sige at vi konstant er under revision nu, da vi løbende holder øje med trends og tendenser indenfor branchen, og tilpasser uddannelsen herefter. Jeg er pt. i gang med at udvikle et nyt valgfag - Digital business, content and marketing, som erstatter det valgfag, der blev kritiseret ved uddannelsesevalueringsdagen.

Udvikling af valgfag: Digitalt Design og indhold

I kølvandet på revisionen af MMD, har jeg været med til at udvikle et par valgfag. Her gennemgår jeg udviklingen af Digitalt Design og indhold.

Oprettelse af valgfag

Vækstinitiativ 80B og den nye studieordning gav os mulighed for at tilbyde valgfag efter eget ønske. Under revisionen havde vi en forestilling om at etablere et valgfag med en mere teknisk/kodeorienteret profil, og et andet med en mere designorienteret profil. Men var det de rette valgfag? Hvilke valgfag skulle vi tilbyde på KEA? En arbejdsgruppe blev nedsat med henblik på at definere forslag til valgfag, hvoraf der skulle udvælges tre.

En kollega og jeg arbejdede med et udkast for et valgfag med fokus på digitalt design og indholdsproduktion. Vores første opgave lå i at komme med et udkast til valgfagets faglige profil for dernæst at sandsynliggøre behovet i branchen - KEAs pædagogiske princip 2, relevans.

Vi startede bagfra ved at se på brancherelevansen først: Vi tog udgangspunkt i jobannoncer og praktikophold målrettet vores studerende på 4. Semester for at definere en faglig profil, der passede til de jobs. Vi udledte hvilke kvalifikationer virksomhederne var ude efter, og lavede en valgfagsbeskrivelse på basis af det:

> *Formålet med valgfaget er at kvalificere den studerende til at designe og programmere digitale løsninger og digital indhold på tværs af platforme. Med udgangspunkt i UX research og -design anvendes frameworks og CMS til design af digitale kommunikationsløsninger. Der anvendes journalistiske metoder til udvikling af indhold og der fokuseres på digital forretningsforståelse, data-dreven markedsføring og e-handel i forhold til den studerendes fremtidige deltagelse i professionelle arbejdssammenhænge.* (Studieordning Valgfagskatalog, 2020)

To andre valgfag blev oprettet: Persuasive Content, som fokuserede på digitale oplevelser, og Frontend Design med fokus på programmering/kodning.

Udvikling af læringsmål

I fællesskab med de andre valgfag og uddannelseschefen, udviklede vi en fælles struktur for de tre valgfag:

- 13 ugers underviserstyrede aktiviteter
- 4 ugers eksamensprojekt (casebaseret eksamensopgave)
- 3 ugers eksamensperiode

Læringsmålene på kompetenceniveauet blev ligeledes bestemt i fællesskab på tværs af de forskellige valgfag:

- Den studerende kan selvstændigt og i teams planlægge og eksekvere indhold og brugergrænseflader med udgangspunkt i forretningsforståelse og brugerundersøgelser
- Den studerende kan identificere, tilegne sig og udvikle ny viden og færdigheder inden for et afgrænset emneområde, samt kommunikere disse til eksterne interessenter
- Den studerende kan planlægge styre og indgå i udviklingsorienterede og tværfaglige arbejdsprocesser
- Den studerende kan identificere og anvende relevante teorier og metoder, terminologi og værktøjer til implementering af komplekse digitale medieproduktioner

Det betød at mål og evaluering i henhold til Hiim og Hippes relationsmodel delvist var givet på forhånd.

Udvikling af valgfaget digitalt design og indhold

Vi fik til opgave at definere omkring 24 yderligere læringsmål til hvert valgfag, og fordele dem i henhold til fordelingsnøglen på 6:2:2:1:1 for fagene brugergrænseflader, brugeroplevelser, indholdsproduktion, forretning og teknologi henholdsvis. De 24 læringsmål var dem på videns- og færdighedsniveauet, og dermed de teorier, værktøjer og processer, der udgør forskellen mellem valgfagene.

Læringsmålene blev udarbejdet ved først at definere hvad de studerende skulle kunne til eksamen. Dernæst kunne vi udlede hvad de studerende skulle arbejde med - kursets indhold. Vi havde idéer til hvordan kurserne på valgfaget kunne tematiseres, og lavede udkast til kurserne ved at oversætte læringsmålene til fagligt indhold, og rykke rundt på det faglige indhold indtil det passede nogenlunde i et skema. Valgfaget blev brudt op i tre tematiserede forløb (kurser): Webfeature, Content Marketing og E-handel, og læringsmålene blev fordelt nogenlunde ligeligt på de tre kurser.

Afrunding og refleksion

Det virker fornuftig at starte med at se på punkterne *mål* og *vurdering/evaluering* i Hiim og Hippes relationsmodel som det første når der udvikles nye kurser, for dernæst at få et overblik over *indholdet*. Punkterne i modellen påvirker hinanden og undervisningen, og så er der en række faktorer, man ikke nødvendigvis er enig i, men som man ikke kan gøre noget ved.

Jeg synes eksempelvis at 28 læringsmål på valgfaget er for mange, da de mange læringsmål nemt kan føre til en meget målstyret undervisning, og dermed en undervisercentreret frem for studentercentreret undervisning. Ligeledes er jeg stor tilhænger af den casebaserede projekteksamenform, men den er mindre egnet at efterprøve hele 28 læringsmål: Det er sjældent at én enkelt praksisnær case kan favne alle læringsmålene, og da casen skal løses i teams, er det svært at gennemskue om den enkelte studerende lever op til alle læringsmål. Så jeg havde gerne set færre læringsmål eller en anden eksamensform når det kommer til vurdering af de studerende.

Der vil dog altid være faktorer, der kan forbedres: Mere tid på klassen, bedre faciliteter (rammefaktorer), de studerendes læringsforudsætninger eller f.eks. fleksibiliteten i læringsmål og prøveformer. Undervisningstilrettelæggelse er kompromisets kunst: Mit mål er at lave det bedst mulige forløb inden for de rammer jeg arbejder under.

Efter- og videreuddannelse: Udvikling af formater for efter- og videreuddannelse

Jeg har undervist en årrække på Master i Interaktionsdesign ved ITU. Her har jeg været med til at udvikle formater for efter- og videreuddannelse, som jeg vil komme ind på i dette kapitel.

Om Master i interaktionsdesign og Dynamisk webdesign

Master i interaktionsdesign (MIT) er en efter- og videreuddannelse henvendt til studerende med bachelorgrad, fuldtidsarbejde og erhvervserfaring inden for digitalt design og kommunikation. Uddannelsens overordnede formål er på videnskabeligt grundlag at kvalificere den studerende til at identificere, formulere, løse og reflektere over komplekse informationsteknologiske problemstillinger (ITU.dk, 2015).

Jeg har gennem en årrække undervist på kurset Dynamisk webdesign på uddannelsen MIT ved IT-Universitetet i København (ITU) i henhold til aftale med KEA. Målet med Dynamisk webdesign er at kvalificere den studerende til at designe og udvikle komplekse webløsninger - altså en subgenre inden for informationsteknologi.

I løbet af den periode, jeg underviste på kurset, gik det fra at være et 14 ugers forløb med 2 lektioner og 2 øvelsestimer ugentligt til at være et kursus baseret på 2 weekender á 18 lektioner hver og 3 online opgaver. Kurset var til at starte med åbent for både bachelor, kandidat, diplom, master og enkeltfagsstuderende, der skulle bedømmes ud fra forskellige kvalifikationsrammer. I forbindelse med den nye kursusform blev det begrænset til at være for master- og kandidatstuderende på kvalifikationsramme 7.

Det nye format var en strategisk beslutning, med det mål at gøre det nemmere for studerende med fuldtidsarbejde at finde tid til uddannelsen. Tanken var også at det ville være nemmere at tiltrække studerende fra hele landet. Så tiltaget var et vigtigt led i udvikling af masteruddannelsen.

Jeg stod for omlægningen af kurset fra det ene format til det andet, og gjorde mig en række overvejelser ved det. Dem vil jeg komme ind på som det næste.

Det nye format i et didaktisk perspektiv

Som nævnt i afsnittet *didaktiske greb,* kan Hiim og Hippes relationsmodel bruges til analyse og planlægning af undervisning. Ved overgangen fra 14 ugers forløb til weekendmoduler, havde jeg nogen års erfaring med kurset, og derfor også en god idé om kursets elementer:

- **Læringsforudsætningerne:** De studerende var i gang med en uddannelse på kvalifikationsramme 7, og derfor forventeligt engagerede, modne og selvstændige - dette ville blive tydeligere, da kurset blev lukket for bachelorstuderende (kvalifikationsramme 6)
- **Rammefaktorerne:** Rammefaktorerne var den største ændring: Fra 28 forelæsningslektioner og 28 øvelseslektioner til 36 lektioner bestående af en blanding af forelæsning og øvelser, lå der en udfordring i at nå samme mål - læreprocessen måtte tilpasses.
- **Målene:** Læringsmålene for kurset var de samme (Kursusoversigt, Dynamisk webdesign - Grage, S., 2016)
- **Indholdet:** Kursets pensum forblev det samme, men leveret på anden vis
- **Læreprocessen:** Læreprocessen blev ændret væsentligt grundet de nye rammefaktorer: Der blev introduceret flere selvstændige læringsaktiviteter, herunder selvstudier/læsning og 3 online opgaver, og undervisningsaktiviteterne blev tilpasset weekendmodulerne. Jeg så mig nødsaget til at revurdere kursusaktiviteterne, hvilket jeg vil komme ind på i næste afsnit.
- **Vurdering/evaluering:** Evaluering af de studerende var fortsat den samme: Summativ evaluering i form af en eksamensopgave. Undervisningsevalueringen håndteredes af ITU, og fulgte også tidligere evalueringer. Dertil løbende evaluering og feedback på opgaver og kursusaktiviteter.

Hiim og Hippes model hedder relationsmodellen fordi alle punkter er relateret til hinanden - hvis én faktor ændres, påvirker det hvordan man bør forholde sig til resten af faktorerne. Jeg så derfor at der kunne være en udfordring i at ændre rammefaktorerne væsentligt og på samme tid have de samme mål, men tog det som en udfordring, der kunne løses ved at revidere læreprocessen. Jeg vil komme nærmere ind på overvejelserne vedrørende rammefaktorerne som det næste.

Studieaktivitet og konfrontationstid

Det tager tid at lære, hvilket også kan ses af ECTS-systemet: 1 ECTS svarer til 1/60 af et effektivt årsværk (1640 timer), og dermed burde arbejdsindsatsen for den studerende på Dynamisk Webdesign være omkring 220 timer (1640 timer / 7,5 ECTS). Det svarer til ca. 22 timer/ugen i kursus- og eksamensperioden for weekendudgaven, sammenlignet med 13 timer/ugen for semester-udgaven af kurset.

Jeg skulle gå fra 56 til 36 konfrontationstimer med de studerende, og stadig aktivere de studerende omkring 220 timer totalt set. Det bekymrede mig, selvom de studerende på kvalifikationsramme 7 i høj grad er selvkørende: Jeg mener at dyb læring sker bedst ved at arbejde gentagende gange med det faglige indhold. Dette understøttes også af mit konstruktivistiske syn på læring og Blooms taksonomi, hvor læring på forskellige niveauer bygger progressivt videre på hinanden.

14-ugers kurset bestod af 14 kursusgange, som hver især bestod af én lektion med webtekniske oplæg/øvelser og én lektion med forelæsning inden for webdesign/webkommunikation. Dernæst var der to øvelsestimer, hvor jeg vejledte de studerende med ugens øvelser. Formålet var at kravle op ad Blooms taksonomi-stige ved løbende at bygge nye lag på den viden, der tidligere var tilegnet på kurset.

For at tilpasse formen til to weekender á 18 timers arbejde hver (lørdag og søndag fra 9.00-18.30), måtte jeg prioritere aktiviteterne i undervisningslokalet, og udvælge emner, der kunne fungere godt som selvstudier. Jeg lavede 4 tematiserede forløb, som hver især omhandlede ét emne på én dag: Frontend design, PHP/SQL, WordPress og Socialt webdesign. De 9 timer lange dage bestod af en variation af forelæsning og øvelser. Se dagsplaner for weekendmodulerne online (Dagsplaner, dynamisk webdesign - Grage, S., 2016.). Dertil fik de studerende 3 online opgaver og materialer til selvstudier.

Men min største bekymring var ikke at antallet af konfrontationstimer gik ned: Det korte tidsrum, kurset skulle spænde over, og den tid de studerende ville have til kumulativt at opbygge viden, så jeg som det største problem.

Evaluering af det nye format

ITUs evalueringssystem kunne ikke håndtere udsendelse af evaluering i slutningen af kurset. Derfor blev evalueringen udført efter kursets afslutning, og havde kun få respondenter (bilag 12). Men at dømme efter respondenterne, og den mundtlige evaluering på klassen, var bekymringen om tidsrummet velbegrundet. Det ses eksempelvis af følgende citat fra kursusevalueringen:

Almindeligvis forventes en arbejdsindsats på 12-15 timer om ugen i ca 12-14 uger. Når man vælger at lægge et kursus i to weekends med en måneds mellemrum, er det meget svært at lægge den forventede arbejdsindsats. Jeg har tidligere deltaget i master-kurser som ligger ugentligt, og dem fik jeg mere ud af - det er vigtigt at kunne reflektere og øve sig på de elementer man har gennemgået - med 19 timers undervisning på blot to dage er dette svært at gennemføre.

- *Anonym kursusdeltager, Dynamiske webdesign, efterår '15*

Vurderingen af de studerendes læring var den samme som tidligere: En case-baseret eksamensopgave. Her var der til gengæld ikke nogen tydelig forskel på kvaliteten af afleveringerne. Det kan så give anledning til yderligere spørgsmål: Var eksamensopgaven for let? Eller var den ikke god nok til at efterprøve læringsmålene? Eller blev de studerende faktisk lige så dygtige som på tidligere versioner af kurset?

Svarene må desværre stå hen i det uvisse, men er interessante at søge svar på i forbindelse med en evaluering af eksamensopgaven.

Afrunding

ITU har nu nedlagt Master i Interaktionsdesign, men de masteruddannelser, der tilbydes, er baseret på de erfaringer vi gjorde os: Kurserne er tilpasset jobmarkedet ved at foregå som seminarer, men ikke nødvendigvis udelukkende som lange weekendmoduler. Kurserne er blevet mere fleksible, og består af seminarer på en halv til to dages varighed. Den øgede fleksibilitet ville have været rar under planlægningen af dynamisk webdesign. Jeg vender tilbage til Dynamisk Webdesign i anmodningens del 4: Kriterium A.

Erhvervsudvikling i praksis: Projekt PIX

I 2017 lavede jeg et større projekt involverende KEA og ITU studerende, en praktikant og mig selv: Vi deltog i design- og udvikling af filmfestivalen CPH PIX's nye website. I dette kapitel gennemgås projektet, og hvordan det bidrog til KEA og CPH PIX.

Praksis i undervisningen

Revisionen af MMD gik ud på at gøre uddannelsen mere digital, og derfor fokusere på den digitale design- og kommunikationsbranches fagområder: UI, UX og Development.

Første del af revisionen foregik inden for studieordningens rammer og her eksperimenterede vi en del med projekters omfang, undervisningsformer og det digitale islæt i uddannelsen - KEAs pædagogiske princip 7, varierende undervisningsmetoder. Det blev blandt andet gjort gennem projekt PIX.

Over det seneste årti er webbranchen begyndt at arbejde meget med data-drevne designbeslutninger, og jeg havde længe haft et ønske om at integrere det i undervisningen. Dette passer dog ikke så godt overens med kortere kurser af 4 ugers varighed, da vi har svært ved at generere nok data i løbet af forløbene. Derfor havde jeg et ønske om at prøve at arbejde med en case i længere tid.

Projekt CPHPIX

Københavns filmfestivaler, Buster Filmfestival og CPH PIX, var til og med 2016 to forskellige festivaler. De besluttede at slå festivalerne sammen til 2017-sæsonen, og stod derfor med to ældre websites, der skulle slås sammen til ét. Jeg fik kontakt til filmfestivalerne, og i samarbejde med dem, fik jeg stillet et praksisproblem, der skulle løses:

Hvordan kan et website designes og udvikles, så det dækker de forskellige brugergruppers behov?

For at løse dette nedsatte vi et projektteam:

- De studerende på 3. Semester MMD skulle arbejde med casen i et 14 ugers projekt delt op i tre undertemaer: Research, Klikbar prototype og Implementering/launch (Carlsen, Eriksen og Grage, 2017).
- En KEA-studerende kom i 10 ugers praktik for at arbejde på en ny udgave af sitet (UX og UI). Han var også bindeled til de studerende på 3. semester, og brugte deres idéer/input.
- En studerende på ITU brugte casen til sit kandidatprojekt. Jeg var vejleder på hendes projekt, som primært omhandlede at lave en ny frontend på projektet (Frontend: Design og kodning af den visuelle del af sitet). Hun samarbejdede med KEA-praktikanten.
- Min rolle var at koordinere de studerendes aktiviteter og at integrere frontenden fra den studerende på ITU i WordPress. Dette blev gjort i samarbejde med CPHPIXs databaseudvikler.

Så projektet fik involveret flere parter, der arbejdede på at lave forskellige dele af den nye webløsning.

Projektet og videnskredsløbet

Generering af viden er primært interessant for uddannelsesinstituionen, hvis den indgår i et videnskredsløb, der også kommer de studerende til gode - KEAs pædagogiske princip 1, videnskredsløbet. Så når et projekt evalueres, er det interessant at se på det jeg definerer som videnskredsløbets 4 dimensioner:

- Vidensdimensionen: Den nye viden, der genereres
- Produktdimensionen: Det produkt, der udvikles i relation til casen/klienten
- Undervisningsdimensionen: Hvordan projektet anvendes i forbindelse med undervisning
- Den faglige dimension: Hvordan projektdeltagerne udvikles fagligt

Vidensdimensionen

En af de store udfordringer i forbindelse med projektet var at få udarbejdet en god informationsarkitektur, så brugere med forskellige behov kunne anvende sitet. De studerende på KEA og ITU arbejdede med at lave brugerundersøgelser og oplæg til hvordan filmprogrammet kunne gøres overskueligt at navigere rundt i gennem forskellige UX tests og forsøg.

Resultatet blev et system af sorterings- og filtreringskriterier til websitets filmprogram, der var unikt for festivalens website.

Produktdimensionen

Projektet mundede ud i et nyt website for filmfestivalen, som integrerede både pix- og buster festivalernes tilbud. Websitet blev udviklet med materialize.css og en WordPress-platform, og integreret med et festival-management værktøj leveret af en 3. part.

Undervisningsdimensionen

Med projekt CPHPIX på 3. Semester, fik vi mulighed for at gå i dybden med én løsning, at løse opgaver med større kompleksitet og arbejde med data i designprocessen. Kompleksiteten var god for de stærkeste og mest motiverede studerende, som generelt udtalte sig godt om forløbet. For flere studerende var det dog ensformigt at sidde med samme projekt, hvilket følgende citat fra undervisningsevalueringen illustrerer (bilag 13):

Projektet med pix kunne godt have været kortere, da det bliver svært at bibeholde gnisten ved arbejdet.

Projektet blev kørt én gang til i samme form semestret efter. WordPress-undervisningen blev en del skarpere i anden omgang grundet den nye viden vi havde tilegnet os i løbet af CPHPIX-projektet. Så på den måde var der et videnskredsløb fra første til anden udgave af projektet, der var relevant for undervisningen.

Til gengæld var casen for anden udgave af forløbet mindre interessant for de studerende, og derfor blev forløbet mindre succesfuldt. Vi vendte derfor tilbage til kortere kurser, for at styrke motivation gennem variation i opgaver og cases. Så på det punkt betød projektet også meget for planlægning og tilrettelæggelse af undervisningen i forbindelse med revisionen af MMD.

Den faglige dimension

Projektet var en stor mundfuld at få færdiggjort, men på samme tid var det også den type projekt, jeg manglede erfaring med: Løsninger med et højt kompleksitetsniveau, hvor prioriteringer og samarbejde med andre var nødvendigt for at sikre den bedst mulige kommunikationsløsning.

Jeg måtte tillige dykke ret langt ned i udvikling og integration af WordPress-baserede løsninger, og samarbejde med databaseudvikleren, for at integrere det nye website med et festival-management værktøj leveret af en 3. part. Det gav nye faglige perspektiver og muligheder i forbindelse med senere undervisning.

Faglig kvalificering i form af projektstyring og WordPress-udvikling var et af mine personlige mål med projektet, og det fik jeg i stort omfang.

Afrunding

Projekt CPHPIX er et eksempel på hvordan jeg har arbejdet med webdesign- og udvikling i praksis som en del af et videnskredsløb på KEA. Jeg har gjort tilsvarende med indholdsproduktion, eksempelvis har jeg hjulpet KEA kommunikation med at lave små videospots til Youtube og indhold til LinkedIn. Så jeg styrker jævnligt min faglighed gennem praksisorienterede projekter.

Fortællinger der kan opleves: en Forsknings- og udviklingsaktivitet

Jeg er med i projektet *Fortællinger der kan opleves*, som er et innovationsprojektet lavet i samarbejde med docenter og undervisere på KEA samt forskellige kulturinstitutioner/museer. I dette kapitel vil jeg komme nærmere ind på projektet, min rolle i det og KEAs pædagogiske princip 1, videnskredsløbet.

Projekt Fortællinger der kan opleves

"Fortællinger der kan opleves" er et innovations-projekt, der undersøger, hvordan museer kan gøre deres fortællinger mere levende og involverende ved hjælp af krydsdisciplinær historiefortælling. Projektet undersøger, hvordan digitale teknologier kan indgå i samspil med fysiske artefakter og rumligt orienteret design. Fokus ligger på at skabe oplevelsesrum, der inviterer til nysgerrighed, engagement og brugerinddragelse i den digitale verden såvel som den fysiske, eller i mødet mellem disse to verdener – på nettet, museet eller ude i byrummet (KEAviden, 2020).

Projektteamet består af:

- Per Halstrøm (docent på KEA digital)
- Steen Carlsen (lektor på KEA, MMD)
- Anders Dollerup (adjunkt på KEA, MMD)
- Birgitte Sørensen (adjunkt på KEA, MMD)
- Trine Stark (lektor på KEA, Communication Design)
- Stine Behrendtzen (adjunkt på KEA, Communication Design)

Dertil har vi en række eksterne samarbejdspartnere, herunder Københavns Museum og Forsorgsmuseet.

Fortællinger der kan opleves er et paraplyprojekt derhar flere underprojekter. Vi mødes i den store gruppe for at definere underprojekterne, gøre dem skarpere og etablere samarbejder hvor det er nødvendigt.

Jeg vil i det næste se nærmere på underprojektet *københavnerhistorier*.

Københavnerhistorier

Københavns Museum har været gennem en større ombygning, og slog dørene op for en ny udstilling i 2020. Ud over de nye rammer, har museet også en ambition om at komme ud i byen, og måske endda helt ind i hjemmet hos de interesserede. Så museet har en ambition om at udvikle nye formater til at fortælle historier om København og byens indbyggere. Museet er også optaget af at få dokumenteret den nutidige historie, da den kan blive interessant i fremtiden.

Det førte os i starten af projektet frem til en problemstilling:

Hvordan kan Københavns Museum sammenkæde den fysiske og digitale museumsoplevelse og gøre historien levende ved hjælp af oplevelsesorienteret historiefortælling eller narrativt oplevelsesdesign, der vækker nysgerrighed og engagement hos modtagerne?

Digitale historier på nettet

Projektet er delt op i to faser, *Digitale historier på nettet* og *Historier i bybilledet*, og er estimeret til at vare 3 år. Vi er pt. i fase 1, og jeg vil derfor koncentrere mig om fase 1, *digitale historier på nettet*.

I fase 1 undersøger vi, hvordan Københavns Museum, med inspiration fra journalistiske webfeatures, kan formidle fortællinger på nettet. Vi indhenter nutidige københavnerhistorier, idet museet har stor interesse i at indsamle og gemme sådanne historier til eftertiden.

Studerende på Communication Design & Media inddrages til at indsamle historierne og formidle dem i et digitalt format, som kan tjene som inspiration til det videre arbejde. Tanken er, at det konceptuelle udviklingsarbejde og indsigterne fra denne fase, skal fungere som en prototype til videre bearbejdning og iteration (KEAviden, 2020).

For at igangsætte fase 1 fandt vi frem til følgende problemformulering:

Hvordan kan Københavns Museum ved hjælp af narrativt design og visuel historiefortælling skabe inviterende digitale fortællinger om den nutidige historie og gøre oplevelsen af museet på nettet mere involverende, sensorisk, rumlig og taktil?

Formål og relevans

Københavns Museum har en formidlingsforpligtelse, og formålet med innovationsprojekt er at undersøge, hvordan Københavns Museum kan gøre kulturarven mere vedkommende ved hjælp af krydsdisciplinær historiefortælling, der involverer publikum og har til hensigt at give dem en oplevelse i den digitale verden.

Projektet er også relevant for andre museer, da det i bund og grund handler om hvordan krydsdisciplinære fortælllinger kan bruges til at formidle historier. Så projektet peger tilbage på andre dele af *Fortællinger der kan opleves* projekter, eksempelvis et projekt med Orlogsmuseet.

Undersøgelsesdesign

OECD's Frascati-manual definerer forskning og udvikling som skabende arbejde foretaget på et systematisk grundlag for at øge den eksisterende viden (ufm.dk - Hvad er forskning, innovation og udvikling, 2020). Så for at gøre det på korrekt vis greb vi arbejdet systematisk an.

Vores projekt har to mål: At løse et problem samt at skabe ny viden. Så vi valgte at designe vores undersøgelser inspireret af aktionsforskning, der lægger vægt på samspillet mellem forskere og praktikere: Per Halstrøm, docent på KEA digital, som forsker, og projektteamet og Københavns museum som praktikere. Problemstillingen for fase 1 blev derfor defineret i samarbejde mellem docenten, undervisere og Københavns Museum.

Aktionsbaseret forskning nyder en vis anerkendelse inden for pædagogikken, og da vores undersøgelser bygger bro mellem det praktiske og pædagogiske ved at involvere de studerende på communication design som brugerne i en co-design proces, så vi det som et fornuftigt udgangspunkt for projektet.

Aktionsbaseret forskning er karakteriseret ved at være demokratiserende: At give praktikerne og brugerne indflydelse gennem deltagelse og samskabende designprocesser. Så hensigten er at forene aktioner og refleksioner i en social kontekst. Dette gøres gennem en cyklisk proces, med gentagende omgange *planlægning, aktion (eksperiment) og evaluering af resultater*.

Planlægning

For at planlægge den første aktion, udviklede vi to prototyper: Et storykit og et online kit.

Underviserne på communication designede storykittet, som er værktøjer/guidelines til at fortælle tre forskellige typer historier: Erindringshistorien, Fotoreportagen og Portrætter. Dette blev gjort ved at gennemlæse eksisterende litteratur på feltet samt analysere eksisterende fortællinger.

Min rolle i planlægningsfasen var at bygge online kittet i form af et redaktionelt website, som de ca. 100 brugere (studerende) skulle bidrage med indhold til. Websitet var en forholdsvis kompleks løsning at bygge, da den skulle tilbyde en række modaliteter (tekst, foto, video, gallerier...) samt give mulighed for at brugerne kunne tilpasse designet for hver enkelt historie. Dernæst var det tanken at sitet skulle sitet udvikles videre i en co-design proces, når projektet blev igangsat, så det skulle også kunne tilpasses undervejs. Online kittet blev lavet ved hjælp af WordPress som platform, med en række forskellige udvidelser og tilpasninger. Dette blev valgt som værktøj, da jeg har indgående erfaring med design, udvikling og tilpasning af WordPress-baserede løsninger.

Målet med storykittene og online kittet var at få svar på de to følgende spørgsmål: Kan vi skabe et sæt rammer for digital historiefortælling, der gør det muligt for brugerne nemt og hurtigt at bidrage til fortællingen om København? Og kan vi via en co-design proces med brugerne lave en protoype for en digital kommunikationsløsning for Københavns Museum?

Dernæst blev en tidsplan for forløbet udviklet, så vi kunne introducere brugerne for de forskellige værktøjer, og dermed starte projektets første aktion.

Aktion

I aktionsfasen blev brugerne kastet ud i indholdsproduktionen. De arbejdede først med storykittene, og implementerede dernæst fortællingerne i online kittet.

I løbet af processen dukkede en række behov op, som handlede om samspillet mellem design og fortælling. De efterspurgte muligheder for at tilføje nye fonte, flere videoformater, flere gallerityper samt tilføjelse af egen CSS. Jeg implementerede det så vidt muligt, så de kunne anvende det til deres fortællinger.

De fik produceret en række historier, 117 for at være præcis. De fik til opgave at tagge og kategorisere indhold med henblik på at anvende disse taksonomier til sitets navigation. Så de bidrog dermed til løsningens indhold og design i en co-design proces.

Evaluering og næste skridt

Forventningen var at vi med story- og onlinekittet kunne få de studerende til at levere digitalt indhold af høj kvalitet, klar til at blive publiceret, og at vi havde en protoype klar til præsentation hos Københavns Museum.

Forskning er dog i sagens natur uforudsigeligt: Vi satte et evalueringsmøde op i Fortællinger der kan opleves teamet, og oven på det, stod det klart at produkterne leveret af de studerende på nuværende tidspunkt var af meget varierende kvalitet, og derfor ikke klar til publicering.

I forlængelse heraf er vi vendt tilbage til problemstillingen: Hvis vi ikke kan få studerende på Communication Design til at bidrage med godt nok indhold: Er projektet så stadig relevant? Det har ført til et lille tvist i præmissen for løsningen: Er løsningen bedre egnet som undervisningsværktøj end et værktøj til underholdende indholdsproduktion? Så ligger det interessante i løsningen i *empowerment* af københavnerne og læring gennem *reenactment* (en genskabelsesproces)? Og vil løsningen i givet fald ramme bedre i museets skoletjenesteregi end som en ekstern kommunikationskanal?

Vi projekterer derfor en ny omgang planlægning-aktion-evaluering, for at dykke nærmere ned i de dele af projektet.

Vidensproduktet og vidensdeling

Det foreløbige vidensprodukt, projektet har kastet af sig er storykittet og onlinekittet. Den viden, der er genereret med produktet, er lokal, og bundet til den ramme, det er udviklet under. Vi skal gennem en til omgang planlægning, aktion og evaluering, for at skabe et vidensprodukt, der ikke er lokalt, og bundet til den ramme, det er udviklet i, og som derfor kan være interessant for andre parter end deltagerne i projektet.

Vi har derfor ikke publiceret et vidensprodukt for omverdenen endnu. Men KEA har arbejdet med et vidensdelingsformat, som vi forventer at anvende på sigt: Et podcastformat, der er udviklet som en del af et udviklingsprojekt på KEA digital.

I henhold til KEAs pædagogiske princip 1, videnskredsløbet, er hensigten *at de studerende får mulighed for at være med til at skabe ny viden og løse udfordringer stillet af virksomheder, organisationer og andre vidensinstitutioner...* Så som en vigtig del af at være en vidensinstitution, har vi fået skabt et videnskredsløb, hvor de studerende har været med til at generere viden. Så kigger man på mine fire dimensioner i videnskredsløbet: videns-, produkt-, undervisnings- og faglighedsdimensionerne er der fremgang på alle dimensioner.

Evaluering og afrunding

Vi har nået en vigtig milepæl med at designe og afprøve story- og onlinekittene. Projektet er planlagt til at vare flere år, og der er flere omgange aktioner og evalueringer planlagt i 2021. På nuværende tidspunkt, vil jeg alligevel mene at flere parter kan have interesse i projektet, specielt hvis det nye tvist med at fokusere projektet som et læringsværktøj viser sig gunstigt. I givet fald vil det være relevant for flere institutioner end blot Københavns Museum, og vi vil kunne skabe viden, der ikke kun er lokalt bundet til den ramme, det er udviklet under. Derfor er projektet relevant at få gennemført for både KEA, museums- og formidlingsbranchen samt undervisningsbranchen.

Del 4: Kriterium A

Undervisning: Webfeature

I de foregående kapitler har jeg gennemgået revisionen af MMD og udviklingen af rammerne for valgfaget Digitalt design og indhold. I dette kapitel dykker jeg ned i udvikling, tilrettelæggelse og gennemførsel af undervisningen på kurset Webfeature, som er en del af valgfaget Digital design og indhold. Det gør jeg ved hjælp af KEAs pædagogiske principper 6 og 7, læringsledelse og varierede undervisningsmetoder.

Kurset webfeature

Webfeature er et tværfagligt kursus, der kommer ind på emner som online journalistik- og formidling, historiefortælling, webdesign- og webudvikling, foto- og videoproduktion samt indhold til sociale medier. Kurset er starten på den studerendes specialisering inden for multimediedesign på valgfaget Digital design og indhold.

Jeg har udviklet kurset sammen med en kollega, og er tovholder på forløbet. Vi har kørt kurset en række gange, og har haft mulighed for at tilpasse kurset så det fungerer optimalt inden for de rammer der er til det.

Jeg står primært for det tekniske på kurset: Web-, foto- og videoproduktion, mens min kollega står for de mere kreative elementer som idéudvikling, journalistik- og historiefortælling, tekstforfatning og strategi på sociale medier.

Udvikling af Webfeature

Jævnfør kapitlet *Udvikling af valgfag*, startede vi med at udvikle læringsmål for valgfaget Digital design og indhold, for dernæst at omsætte dem til et udkast for indholdet på de forskellige kurser/temaer på valgfaget.

Vi fik fordelt 11 læringsmål ud på kurset Webfeature, hvilket gav grundlaget for målene med kurset i henhold til Hiim og Hippes relationsmodel. I kapitlet *Revision af MMD* præsenterede jeg en temabeskrivelse, som er baseret på Hiim og Hippes relationsmodel samt en lektionsplan/ugeplan. Vi udviklede disse for webfeature-forløbet sideløbende med en casebeskrivelse, og har løbende raffineret dem (Temabeskrivelse webfeature - Carlsen, S og Grage, S., 2020), (Webfeature temaopgave - Carlsen, S og Grage, S., 2020), (Webfeature ugeplaner - Carlsen, S og Grage, S., 2020).

Seneste version af temabeskrivelsen er ikke helt identisk med relationsmodellen: Læringsforudsætningerne beskrives overfladisk, og vi har tilføjet punkter vedrørende case-samarbejder og afleveringer, som er vigtige punkter for de studerende. I punktet vurdering/evaluering beskriver vi kun rettelse af case-opgaven. Det er ikke godt nok - vi har flere vurderings- og evalueringsformer på kurset, som burde beskrives bedre, eksempelvis arbejder vi også med peer review af løsningerne, kursus- og undervisningsevaluering, og de studerende evaluerer deres læringsudbytte.

Temabeskrivelsen er god til at sætte de første didaktiske overvejelser på plads. Men den er overordnet, og det didaktiske perspektiv kommer først rigtig på plads når undervisningsaktiviteterne klargøres.

Undervisningen foregår i moduler af én dags varighed, 4-5 lektioner om dagen, 4 dage om ugen. De studerende får udleveret case-opgaven på kursets første dag, og arbejder på at løse den sideløbende med at de modtager undervisning for at løse caseopgaven. En af de store udfordringer i forhold til at lave et sammenhængende 4-ugers case-baseret forløb er undervisernes faglige kompetencer forbundet med andre arbejdsopgaver der skal løses. Indimellem må der indgås kompromiser, der ikke er optimale for progressionen i kurset.

Af skematekniske og praktiske årsager er forløbet derfor brudt ned i 16 undervisningsmoduler (kursusaktiviteter/undervisningsdage), der kan byttes rundt hvis det bliver nødvendigt, selvom det går ud over løsningen af caseopgaven.

Vores hensigt er at aktivere de studerende omkring 40 timer om ugen. Der er 4 undervisningsmoduler om ugen og en selvstudiedag. Så for hvert modul planlægges 8 timers arbejde som en kombination af undervisningsmodulets 4-5 lektioner, forberedelser til dagen, læsning/øvelser og løsning af case-opgaven. Dertil planlægges aktiviteter til selvstudiedagen på tværs af ugens moduler.

Og det er det næste jeg vil belyse: Udvikling, tilrettelæggelse og gennemførelse af et undervisningsmodul: Videoundervisning på kurset Webfeature.

Videoundervisning på kurset Webfeature

Videoundervisningen ligger på kursets 7. dag, og der er afsat 4-5 lektioner til det. Målet er at arbejde med to læringsmål på færdighedsniveauet:

Læringsmål	Fagligt indhold i undervisningen
producere indhold i form af tekst, grafik, animation, foto og video til digitale kommunikationsløsninger	Vi planlægger og producerer indhold i form af tekst, foto, video og grafik til sociale medier og webfeaturen
anvende og implementere nye teorier og teknologier i forbindelse med design og udvikling af digitale kommunikationsløsninger	Vi arbejder med mobilen som foto/video-værktøj, og de muligheder det giver i forbindelse med design og indhold til webfeaturen

De studerende har på tredje semester været gennem en række videolektioner- og projekter på 1. og 2. semester, men erfaringen og interessen for det varierer meget. Det giver et par udfordringer: Hvordan kan jeg tilrettelægge forløbet så alle får noget ud af det? Hvordan kan jeg sikre en faglig progression, så de mest motiverede bliver udfordret? Og hvordan kan jeg motivere de studerende til at øve sig i kameraføring?

Tilrettelæggelse og gennemførsel af videoundervisningsmodulet

Med undervisningsmodulet forsøger jeg at få de studerende til at arbejde med kamerateknik i ca. 8 timer. Det gør jeg ved:

- En forberedelsesopgave (lån og klargøring af kamera)
- 4-5 lektioner på klassen
- Undervisningsvideoer at se hjemme efter undervisningen (Osmo Pocket moves)
- Øvelser i kamerateknik
- Anvendelse af videoteknikkerne i caseopgaven



Figur 3: Dagsplan for videoundervisningsmodulet

Jeg arbejder ofte med at lave udførlige dagsplaner for en undervisningsdag, hvor dagens aktiviteter styres i intervaller på ned til 15 minutter. Det har jeg dog ikke gjort på dette kursus af to grunde: Jeg har kørt kurset adskillige gange, og jeg vil gerne have mulighed for at variere aktiviteterne på dagen, så jeg kan tilpasse efter de studerendes behov. Min dagsplan ligger derfor implicit i mine slides og tilpasses undervejs (Videoformater, Framing Og Reframing - Grage, 2020).

Som det første prøver jeg at tydeliggøre hvad udbyttet med undervisningen er: Hvad skal de lære, og hvad er mine forventninger til brugen af videoteknikkerne i deres caseopgave? Det handler om læringsledelse, rammer og forventninger, KEAS pædagogiske princip nr. 6.

For at imødekomme udfordringerne med varierende erfaring og motivation, har jeg tilrettelagt undervisiningsaktiviteterne i henhold til KEAs pædagogiske princip om varierede undervisningsmetoder: Dagen består af fem lektioner, hvor jeg laver 5-6 meget korte oplæg efterfulgt af praktiske øvelser - learning by doing. Jeg skriver 5-6 korte oplæg og praktiske øvelser fordi antallet af øvelser kan variere på dagen - skal der eksempelvis bruges ekstra tid på en af øvelserne, kan det være at den sjette øvelse udgår.

Målet er at de får øvet sig i kameraføring, og får bygget flere og flere teknikker på i løbet af dagen, så der er en progression i øvelsernes sværhedsgrad. Under øvelserne vejleder jeg de studerende. I henhold til Blooms taksonomi, er det niveau 3, anvende/afprøve, jeg primært vil have dem til at arbejde med på klassen. Hensigten er at de når op på de højere taksonominiveauer, når de skal kombinere forskellige teknikker til en samlet videoproduktion i forbindelse med løsning af deres caseopgave.

For at skabe progression i forhold til tidligere semestre, har jeg valgt at fokusere på mobil videoproduktion. Fra tidligere semestre har de kun arbejdet med *rigtigt* videoudstyr, men

mobilen stiger i popularitet, og jeg vurderer derfor at det er vigtigt at de får erfaring med mobilens muligheder, styrker og svagheder. Det betyder også at de studerende skal *aflære for at lære*, da de skal fokusere på hvad man kan med mobilkameraet og ikke hvad man kan med et større kamera. Det er en udfordring for mange af dem, da deres visuelle sprog er baseret på hvad man kan med det *rigtige* kamera. Det betyder også at de i henhold til Blooms taksonomi skal op på de højere niveauer i taksonomien, og vurdere de forskellige kamerateknologier- og teknikker, og hvad de kan bruge dem til i deres caseopgave.

Kort sagt: Jeg vælger bevidst at lave en række øvelser på taksonomi-niveau 3 med henblik på at de dernæst arbejder med niveau 4-6 i forbindelse med caseopgaverne.

Refleksioner over kurset og undervisningsmodulet

Jeg har beskrevet udviklingen af kurset og en enkelt kursusgang. Men hvad virker, og hvor er der udfordringer? Det vil jeg belyse i de næste to afsnit. Først vil jeg se på hele kurset, dernæst på videoundervisningsmodulet.

Evaluering af hele forløbet

Vi har kørt webfeature forløbet 5 gange og brugt forskellige evalueringsformer for at få feedback på kurset, herunder:

- Mundtlig evaluering på klassen
- Evaluering af læringsudbytte (bilag 14)
- Struktureret, skriftlig evaluering, anonym (bilag 15)

Dertil har vi afholdt kursusevaluering blandt underviserne på kurset, og rettelse af opgaverne giver også et indtryk af de studerendes læringsudbytte på kurset.

Overordnet set er det et forløb de studerende er meget glade for. De er glade for den kreative frihed de har i forbindelse med caseopgaven, men der er mange forskellige holdninger til de værktøjer vi introducerer dem til, det faglige niveau de introduceres til værktøjerne på og forløbets progression. At dømme ud fra afleveringerne, lader det til at vi har nået et acceptabelt miks mellem indhold og niveau.

Forløbets progression var specielt en udfordring i efteråret 2020: Jeg var med til at lave et nyt valgfag sideløbende med webfeature, og vi blev derfor nødt til at rykke rundt på skemaet. Det gik ud over kronologien i projektforløbet, hvilket der også gives udtryk for i evalueringen.

Jeg er personligt mere til at arbejde med det faglige indhold først, for dernæst at have en kortere projektperiode, hvor der udelukkende er fokus på at løse case-opgaven: Det kunne eksempelvis være to ugers undervisning og øvelser for dernæst at arbejde to uger på case-opgaven. Det ville i højere grad sikre at det faglige indhold kommer på rette tid, og at de studerende kender til alt det faglige indhold forud for løsningen af case-opgaven. MMD på KEA har dog lange traditioner for at lave caseopgaver med sideløbende undervisning.

En af de store udfordringer ved kurset er vurdering og feedback til de studerende. De studerende afleverer en konceptbeskrivelse ved udgangen af første uge, og får formativ feedback på idéen af min kollega.

Dernæst arbejder de med case og dokumentation sideløbende over de næste 3 uger. Vi sørger for projektvejledning og formativ feedback i løbet af de 3 uger, men får typisk først set det færdige produkt på kursets sidste dag. De studerende vil meget gerne have feedback på produkt og dokumentation, men vi har meget lidt tid til at give det. På et af de mindre hold, har jeg prøvet at give skriftlig feedback: Det tog et par dage at gennemse deres løsninger, læse deres dokumentation og skrive de 25 siders feedback det blev til. Så hvordan kan vi sørge for feedback uden at drukne i arbejde?

Jeg har prøvet at sætte et peer review system op, hvor de studerende på sidste-dagen giver hinanden feedback på løsningerne ud fra en række prædefinerede punkter jeg har klargjort til dem. Det virker fint i forhold til produktfeedback, men jeg har endnu ikke fundet en god måde at give feedback på projektdokumentationen.

Projektet er en bunden forudsætning, hvilket betyder at de studerende skal få godkendt deres aflevering for at blive indstillet til eksamen. Det er blot godkendt/ikke godkendt, og er derfor en summativ feedback. Jeg plejer normalt at knytte lidt feedback til, så der også er et formativt element i feedbacken. Men ved de sidste to forløb har tiden været meget knap, og jeg har derfor blot givet godkendt/ikke godkendt. Det er ikke tilfredsstillende for både de studerende og underviserne, og går også imod KEAs pædagogiske princip 8 om formativ evaluering og feedback - men tid til feedback prioriteres ikke højt nok.

Evaluering af videoundervisningen

En af mine pointer med videoundervisningen er at det er vigtigt at øve sig: Teorien er ret nem, det praktiske kræver meget øvelse. Set i bakspejlet havde jeg begrænset held med at få dem til at lave øvelserne i de første versioner af kurset - jeg anslår at halvdelen af de studerende arbejdede med andre projektrelaterede ting, når jeg satte øvelserne i gang.

Så hvordan kunne jeg motivere de studerende til at lave øvelserne? Jeg havde et ønske om at gå fra ren mobilbrug til at bruge lidt ekstraudstyr til mobilen, da jeg mente at det kunne løfte motivationen at tilbyde dem noget udstyr de ikke selv har derhjemme. Jeg fik derfor KEA Tech Lounge, KEAs udstyrsbank, til at købe et klassesæt mobilkameraer (DJI Osmo Pocket). Og det viste sig at fungere: Motivationen steg da jeg introducerede ny teknologi på kurset, hvilket i øvrigt passede fint i tråd med læringsmålet om at anvende ny teknologi.

Det interessante ved de nye mobilkameraer er at de er nemme at gå til, men for de rutinerede videografer kan man bygge mange lag på, som hurtigt bliver ret teknisk krævende. Så dagens aktiviteter går progressivt frem fra simple øvelser til mere komplekse teknikker, og stort set alle bliver positivt overraskede over hvor meget man kan med de små mobilkameraer.

Jeg har dog stadig ikke formået at få alle til at udføre alle øvelserne på klassen - jeg vurderer at ca. 75% af de studerende udfører øvelserne. Men som det vigtigste: Dem der udfører øvelserne, bliver bevidste om hvor vigtigt det er at øve teknikkerne. Ligeledes har jeg også observeret at nogle af de studerende falder fra sidst på dagen, når øvelserne bliver sværere. Ved næste udgave af kurset vil jeg prøve at se om jeg kan finde et motiverende greb til de sværeste øvelser.

Kun få studerende har kommenteret på videodelen i kursusevalueringen, jvf. bilag 14 og 15. Mit indtryk er dog at de studerende bliver glade for indholdet i den pågældende kursusaktivitet. Det underbygges af at jeg har set mange studerende låne mobilkameraerne samt bruge teknikkerne senere på semestret og til praktik- og afgangsprojekter.

Afrunding

Webfeature er et godt eksempel på hvordan jeg har brugt Hiim og Hippes didaktiske relationsmodel under udvikling af kurset, jvf. *Kriterium B - Udvikling af akademiuddannelser*. Dernæst har jeg anvendt nogen af KEAs pædagogiske principper, variation og læringsledelse, for at stilladsere de studerendes læring, og undervisningen er tilrettelagt og tilpasset på basis af erfaringer på klassen. Dertil siger aktiviteten også noget om hvor spændende det er at kunne tilbyde noget de studerende ikke selv har - eksempelvis udstyr eller faciliteter, der er med til at motivere de studerende.

Efter- og videreuddannelse: Dynamisk Webdesign

I kapitlet *Efter- og videreuddannelse: Udvikling af formater for efter- og videreuddannelse* introducerede jeg mit arbejde på kurset Dynamisk Webdesign på Master i IT. I dette kapitel vil jeg se nærmere på undervisningen på Dynamisk webdesign, med det formål at overveje Blooms taksonomi for indlæringsmål og kvalifikationsrammens betydning for undervisningen.

Undervisning: Forelæsning på Dynamisk Webdesign

Jvf. det tidligere kapitel om kurset, havde jeg gjort mig en række overvejelser vedrørende kursets form og indhold, da det skulle overgå til weekendformatet, og jeg gennemgik overvejelserne bag kurset i henhold til Hiim og Hippes relationsmodel. Her vil jeg fokusere på én enkelt kursusaktivitet for at eksemplificere min tilgang til planlægning, tilrettelæggelse og gennemførsel af undervisning på efter- og videreuddannelsesområdet. Jeg tager udgangspunkt i én af undervisningsaktiviteterne på weekendudgaven af Dynamisk Webdesign: Forelæsningen *The evolution of web design* (Evolution of web design - Grage, 2016).

Tanken med *The evolution of web design* var at det skulle fungere som et festligt tilbageblik på webdesign-branchens relativt korte historie, og på samme tid give inspiration til at se webdesign i et teknologisk perspektiv; Hovedpointen var at teknologi og teknologiske fremskridt påvirker designtrends, så den skulle i høj grad lægge op til refleksion, og hjælpe de studerende med at se systemer/strukturer i designs - altså niveau fire i henhold til Blooms taksonomi.

Præsentationen var kursets sidste aktivitet før udlevering og igangsættelse af eksamensopgaven. Præsentationen var meget skarpt tilrettelagt, der var skruet godt op for grafik, eksempler, metaforer, punchlines mm. for at eksemplificere og underholde sidst på en lang kursusdag.

Jeg havde brugt lang tid på at finpudse detaljerne, og præsentationen affødte også gode reaktioner, herunder klapsalver og en kursist der sluttede af med et *fed præsentation* på vej ud ad døren. Så det føltes som en succes på den pågældende kursusdag.

Reflektioner over kurset og undervisningsmodulet - evaluering

Ser jeg tilbage på *The evolution of web design*, bød oplægget på god underholdning og dannelse på samme tid. Målet var at klæde de studerende på til at argumentere for samspillet mellem design- og teknologiovervejelser, og det gjorde de ganske fint i deres eksamensprojekter. Så jeg vurderer at pointen gik fint igennem blandt de studerende på ITU - eller at de studerende på ITU var klædt godt på til det i forvejen.

Det giver god mening, hvis jeg ser på første del af mit konstruktivistiske læringssyn, *Læring handler om at bygge videre på eksisterende viden i en given kontekst,* og deltagernes læringsforudsætninger jvf. Hiim og Hippe: De studerende på ITU har generelt set et godt overblik over den digitale branche kva længerevarende uddannelser og brancherelateret erfaring. Så der er masser af viden og erfaring at bygge videre på, og et oplæg på taksonomi-niveau 4 kan godt være med til at give perspektiv, da de har et stort videnskatalog at perspektivere på.

Overvejelser vedr. kvalifikationsrammen og undervisningen

På grund af *The evolution of web designs* gode modtagelse på ITU, prøvede jeg at bruge samme præsentation på MMD. Med andre ord: Jeg lavede et praktisk forsøg med at udføre samme undervisningsaktivitet på forskellige kvalifikationsrammer.

Reaktionen på kvalifikationsramme 5 var knap så overvældende som på ITU. Det kan være fordi jeg på de dage har været mindre skarp. Jeg tror dog at det i højere grad hænger sammen med netop kvalifikationsrammen og de studerendes erfaringsgrundlag.

På MMD er min undervisning typisk meget praktisk orienteret, og som modsætning hertil var oplægget mere perspektiverende og mindre konkret end vanligt. Det tog udgangspunkt i webdesign i et historisk perspektiv og forudsatte derfor kendskab og forståelse for webdesign i et historisk perspektiv, altså niveau 1 og 2 i Blooms taksonomi . De studerende har formentlig ikke haft dette i tilstrækkelig grad, og er derfor blevet kastet ud i læringen på niveau 3 og 4 - anvendelse og analyse, uden at have dækket niveau 1 og 2. Så jeg burde

have fået dem til at forberede sig hjemmefra, for at blive klar til oplægget, eller have fulgt op med øvelser og diskussioner, hvis jeg skulle få det til at virke. Dette eksempel understreger altså vigtigheden i at arbejde med niveauet på kvalifikationsrammen og hvordan undervisningen tilrettelægges.

I henhold til Blooms taksonomi og idéen om omvendt undervisning, foregår den bedste læring ved at bruge tiden i klassen på de højere taksonomi-niveauer, og lade de studerende arbejde med de lavere niveauer hjemme.

Der er dog stadig forskel på hvor jeg vægter tidsforbruget i undervisningen alt efter kvalifikationsrammen, som illustreret i undervisningseksemplerne jeg har været igennem. På efter- og videreuddannelse har jeg undervist på kvalifikationsramme 7, som lægger mere op til analyse, refleksion og diskussion af løsningsforslag, altså niveau 4, 5 og 6 i henhold til Blooms taksonomi. Det gør jeg typisk ved oplæg af perspektiverende karakter som i eksemplet *Evolution of web design* og øvelser, hvor de studerende skal diskutere løsningsforslag på klassen.

På MMD, altså kvalifikationsramme 5, bruger jeg mere tid på niveau 3 i undervisningen: De studerende har mindre erfaring, så for at nå til niveau 4, 5 og 6, er det nødvendigt at få lagt grundstene med flere øvelser på anvendelsesniveauet, som illustreret i eksemplet med videoundervisning på webfeature. På MMD arbejder de studerende primært på niveau 4, 5 og 6 i de case-opgaver, de løser i tilknytning til hvert kursus. Så som noget vigtigt, skal der være mere tid til projektvejledning i forlængelse af hver undervisningsaktivitet sammenlignet med kvalifikationsramme 7.

Afrunding

På basis af eksemplerne fra undervisningen og nærværende refleksion, er det tydeligt at kvalifikationsrammen, niveauet for læringsudbyttet og undervisningens rammefaktorer, betyder meget for udvikling, tilrettelæggelse og gennemførsel af kursusaktiviteter. Læringsaktiviteterne skal stilladseres mere på lavere kvalifikationsrammer, og målet med undervisningen skal tydeliggøres.

Del 5: Kriterium C

International forskning og tendenser

I dette kapitel argumenterer jeg for hvordan jeg holder mig opdateret i en branche, der ændrer sig hurtigt, og inddrager ny, relevant viden i undervisningen.

Forskning og tendenser inden for digital design og kommunikation

Den digitale design- og kommunikationsbranche er i hastig udvikling, og drives af de store virksomheder på markedet. Det er virksomheder som Google, Facebook, Linkedin, Shopify og WordPress der udvikler værktøjerne og dermed spillereglerne for hvordan der kan kommunikeres på deres platforme.

Branchen er i høj grad international: Giganternes værktøjer tilpasses kun i meget lav grad til lokale markeder. Det er med andre ord nødvendigt at inddrage internationale udviklingstendenser inden for erhvervet – og i praksis næsten umuligt at prøve at undgå det, når det kommer til digital design og kommunikation.

Skelnes mellem forskningsbaseret viden og anvendelsesorienteret praksisviden, er rugbrødsarbejdet indenfor digital kommunikation i høj grad baseret på sidstnævnte: Indholdsproduktion til digitale platforme er baseret på at lære værktøjernes muligheder og begrænsninger at kende, og se hvilke trends og tendenser der skabes med de nye værktøjer. Så at holde sig opdateret inden for digital design og kommunikation handler i højere grad om at holde trit med trends og tendenser end forskning på feltet.

Som uddannelsesinstitution er det også vigtigt at holde et stift blik rettet mod fremtiden: Den viden, de studerende kommer med, skal være relevant, når de studerende rammer arbejdsmarkedet, og ikke blot her og nu. Her er teknologien i højsædet: Hvilke teknologier sættes i spil i fremtiden, og hvordan kan de komme til at påvirke den digitale kommunikationsbranche?

Om at holde sig opdateret i en branche, der ændrer sig hurtigt

Jeg opererer med tre typer af personlig og faglig udvikling for at vedligeholde mine kompetencer:

- Opdatering af anvendelsesorienteret praksisviden - ny viden og erfaring indenfor et fagområde jeg allerede har godt kendskab til
- At holde mig engageret gennem faglig inspiration - det kan være at lære nyt inden for et multimedierelateret fagområde: Viden der er ny for mig, men ikke nødvendigvis ny for branchen
- Udforskning af viden, der er ny for multimedieområdet, f.eks. forskning og tendenser

Dette gør jeg ved en blanding af selvstudier, at udøve min praksis gennem hobbyprojekter og frivilligt arbejde og at deltage i kurser, workshops og faglige arrangementer.

Anvendelsesorienteret praksisviden

Som underviser på en praktisk orienteret uddannelse, ser jeg det nødvendigt at holde mig opdateret på både det teoretiske og det praktiske plan.

Udviklingen inden for digital design og kommunikation er lynende hurtig, hvilket bl.a. ses på udviklingen af undervisningsmaterialer: Et kvalitetskriterie for en bog er at den er under 100 sider, da forlagene så kan nå at publicere bøgerne inden de er gårsdagens nyt. Eksempler på denne type udgivelser jeg følger med i er A Book Apart[2] og Smashing Books[3].

Ligeledes vinder andre platforme frem, eksempelvis Linkedin Learning[4], der er specialiseret i instruktionsvideoer. Instruktionsvideoer har en kortere time-to-market end bøger, og er derfor gode til at lære nye værktøjer at kende.

For at kunne undervise og vejlede de studerende på forskellige niveauer af Blooms taksonomi, ser jeg det nødvendigt selv at opdatere min egen viden og kompetencer inden

[2] https://abookapart.com/
[3] https://www.smashingmagazine.com/printed-books/
[4] https://www.linkedin.com/learning/

for de forskellige niveauer af taksonomien. Den nye viden jeg tilegner mig, forsøger jeg derfor at gøre til anvendelsesorienteret praksisviden gennem forskellige projektaktiviteter. Det kan eksempelvis være frivilligt arbejde, hvor jeg har lavet digital kommunikation for festivaler som UHØRT, Vildskud og CPHPIX eller projektaktiviteter på KEA som eksempelvis at deltage i videoproduktioner for KEA kommunikation, og innovationsprojekter som eksempelvis *Københavnerhistorier*. Indimellem freelancer jeg også projekter for kunder.

Engagement gennem faglig inspiration

Multimediedesign er et meget bredt fagområde, og favner over emner som webudvikling, grafisk design, foto- og videoproduktion, test af websites, markedsføring på sociale medier mv. Min faglige profil ligger primært inden for webdesign og kommunikation, men jeg er teknisk anlagt, og arbejder derfor også med andre aspekter af uddannelsen, eksempelvis webudvikling og test af webløsninger.

Jeg mener at det gør mig til en bedre underviser at have en T-formet vidensprofil: Et godt fagligt overblik over uddannelsens forskellige fagområder med en spidskompetence inden for et afgrænset område: Content management og digitalt indhold. En T-formet vidensprofil givet et godt overblik, når det kommer til vejledning af projektaktiviteter.

Så jeg bruger også tid på at holde mig opdateret og udforske emner, der er nye for mig, men ikke er nye for multimediedesignerens faglighed. Det øger mit faglige engagement og min motivation.

Udforskning af ny viden

Teknologisk udvikling påvirker i høj grad den digitale kommunikation. Derfor er det vigtigt at have et godt blik på fremtiden. Jeg holder mig opdateret med teknologiske trends og tendenser ved at læse fagbladet Ingeniøren. Det giver et godt blik på den teknologiske udvikling, som så igen kan bruges til at danne forestillinger om fremtiden.

Derudover abonnerer jeg på kommunikationsartikler gennem Google Scholar, som er en portal for forskningsbaseret litteratur. Her finder jeg akademiske artikler, som jeg bruger til at danne mig en grundviden indenfor de temaer/kurser, jeg arbejder på. Et godt eksempel på det er da jeg skulle danne mig et overblik over hvad *webfeature journalistik* er: Her tog jeg udgangspunkt i artiklen *Feature Journalism* af Steen Steensen fra Oslomet[5].

[5] Steensen, S., 2018. *Feature Journalism*. Oslomet.

Andre faglige aktiviteter

Som et sidste indspark deltager jeg i konferencer som f.eks. Design Matters og i forskellige praktisk orienterede kurser. KEA har med jævne mellemrum besøg af fagspecialister, arrangerer workshops og deltager i Multimediedesignernetværkets faglige arrangementer, hvilket også giver indsigter i forskellige dele af den digitale branche.

Anvendelse af forskning og tendenser i undervisningen

Jvf. sidste afsnit holder jeg mig opdateret på de teoretiske og praktiske fronter, og jeg prøver at få en idé om hvad fremtidens design og kommunikation bringer. Men hvordan kommer det i spil i undervisningen?

Undervisningen på kvalifikationsramme 5 er typisk praktisk orienteret. Jeg bruger derfor ikke forskningsartikler som understøttende litteratur, men bruger hovedpointer fra forskningen til at understøtte pointer i undervisningen, eksempelvis som referencer i slides og noter til de studerende.

Brancherelaterede trends og tendenser indgår som en naturlig del af undervisningen, både i teoretisk og praktiske øvelser. Dem deler jeg op i to: Trends og tendenser, der er aktuelle lige nu, og trends og tendenser, vi højst sandsynligt kommer til at se om et år eller to. Det interessante her er at se på de fremtidige trends og tendenser.

Som gennemgået i kapitlet *Undervisning: Webfeature*, har jeg prøvet at få de studerende til at arbejde med fremtidens trend inden for indholdsproduktion i form af mobil video produktion. Et andet eksempel er at jeg har prøvet at få de studerende til at arbejde med content management med WordPress' nye block editor. Begge emner/teknologier har det tilfælles at de ikke er helt modne - der er bedre alternativer. Men teknologierne er i vækst, og jeg forventer mig meget af dem. De studerende bliver til tider frustrerede over de tekniske restriktioner, når teknologierne ikke er helt modne - derfor prøver jeg at gøre det klart at formålet er at arbejde med fremtidens teknologi, ikke nødvendigvis at få de bedste resultater. Tillige sørger jeg for kun at gøre det på udvalgte kurser, så der er en balance mellem arbejdet med modne teknologier og fremtidens teknologier.

Som en sidste ting, har jeg flere gange prøvet at få de studerende til at arbejde med læringsmålene *selvstændigt at tilegne sig ny viden, færdigheder og kompetencer* samt at *identificere behov for egen læring.* Hvis jeg kan få dem til selv at se tendenser og tilegne sig ny viden, er det bedre end at jeg identificerer det for dem. Det gør jeg eksempelvis ved hjælp af øvelser, hvor de selv skal researche på et emne jeg udleverer, eller ved hjælp af case-opgaver, hvor jeg i samarbejde med dem finder et emne, de prøver at indarbejde i løsningen af deres case-opgave.

Afrunding

At holde sig fagligt opdateret er vigtigt for mig af tre årsager:

- Jeg skal konstant udvikle mine kompetencer, så jeg er attraktiv for erhvervslivet. Det skal jeg være på både det praktiske og teoretiske plan, for at sikre uddannelsens relevans og praksisnærhed - KEAs pædagogiske princip 2 og 3.
- Den kontinuerlige udvikling af uddannelsen kræver at vi sætter ny viden, trends og tendenser i spil. På den måde leverer vi de bedste dimittender til den digitale branche. Det omhandler videnskredsløbet, KEAs pædagogiske princip 1.
- Jeg motiveres gennem faglig udvikling, så for at holde i undervisningsbranchen mange år frem, skal jeg lære nyt konstant.

Det gør jeg ved selv at holde mig aktiv indenfor mit fagområde, digital design og kommunikation, med en god blanding af selvstudier, øvelser og forskellige projektaktiviteter.

Del 6: Afrunding

Afsluttende bemærkninger

Jeg har gennem en række eksempler vist at jeg har forsøgt at leve op til lektorkvalificeringens kriterier:

Kriterium A - Jeg kan udvikle, tilrettelægge og gennmføre undervisning på MMD og efter- og videreuddannelsesområdet samt reflektere over det: Jeg har vist eksempler fra undervisningen på Webfeature og Dynamisk webdesign

Kriterium B - Jeg kan arbejde med institutionens udviklingsopgaver: Jeg har vist eksempler fra revisionen af MMD og udvikling af nye formater for Dynamisk webdesign på Master i interaktionsdesign. Jeg har også vist at jeg kan arbejde med professionsudvikling i praksis gennem CPH Pix projektet, og deltaget i forsknings- og udviklingsaktiviteter gennem Fortællinger der kan opleves projektet.

Kriterium C - Jeg kan arbejde med relevant international forskning og udviklingstendenser: Jeg har beskrevet hvordan jeg holder mig fagligt opdateret samt inddrager ny viden i undervisningen.

Tak for jeres opmærksomhed.

Med venlig hilsen

Stefan Grage

Referenceliste

Carlsen, S., Eriksen, H. og Grage, S., 2017. CPH Pix & Content Drive Web Design. [ONLINE] KEA. Tilgængelig via: https://dokumenter.stefangrage.dk/cphpix.pdf [Tilgået 18. December 2020].

Carlsen, S. og Grage, S., 2020. Temabeskrivelse webfeature. [ONLINE]. Tilgængelig via: https://dokumenter.stefangrage.dk/temabeskrivwebfeature.pdf [Tilgået 28. December 2020].

Carlsen, S. og Grage, S., 2020. Webfeature temaopgave. [ONLINE]. Tilgængelig via: https://dokumenter.stefangrage.dk/webfeature-temaopgave.pdf [Tilgået 28. December 2020].

Carlsen, S. og Grage, S., 2020. Webfeature ugeplaner. [ONLINE]. Tilgængelig via: https://dokumenter.stefangrage.dk/webfeatureugeplaner.pdf [Tilgået 28. December 2020].

Dst.dk. 2020. Karaktergennemsnittet Stiger For Alle Grupper Af Studenter. [ONLINE]. Tilgængelig via: https://www.dst.dk/da/Statistik/bagtal/2018/2018-06-26-karaktergennemsnittet-stiger-for-alle-grupper-af-studenter [Tilgået 26. Oktober 2020].

Epinion, 2013. Dimittendundersøgelse 2013, Københavns Erhvervsakademi. København: Epinion.

Grage, S., 2020. Aftagerundersøgelse, Multimediedesigneruddannelsen 2014-2016. [ONLINE]. Tilgængelig via: https://docs.google.com/document/d/1sXbLn-LuhxapwmcERmU_0C1JOL5bB5kOTtQY7OJoSJQ/edit?usp=sharing [Tilgået 30. November 2020].

Grage, S., 2016. Dagsplaner, dynamisk webdesign [ONLINE]. ITU. Tilgængelig via: https://dokumenter.stefangrage.dk/dagsplanerdynamiskweb.pdf [Tilgået 28. December 2020].

Grage, S., 2016. Evolution of web design. [ONLINE]. Tilgængelig via: https://docs.google.com/presentation/d/1qej5prcj4QLxDhVn69UW2_aQEjxVmrqQHGkPiMzdRrg/edit?usp=sharing [Tilgået 6. November 2020].

Grage, S., 2016. Kursusoversigt, Dynamisk webdesign. [ONLINE]. ITU. Tilgængelig via: https://learnit.itu.dk/local/coursebase/archive/www/course39e6.html?course_id=1793085&mode=search&lang=en&print_friendly_p=t&goto=1582807249.000 [Tilgået 28. December 2020].

Grage, S., 2020. Videoformater, Framing Og Reframing - om at skyde med et DJI Osmo Pocket. [ONLINE]. Tilgængelig via: https://docs.google.com/presentation/d/1S-An-VixeNuy3veDr-r_WVBqdAvVqoXUMOirAPphEGw/edit?usp=sharing [Tilgået 6. November 2020].

Hiim, H. og Hippe, E., 2006. Undervisningsplanlægning For Faglærere. [Kbh.]: Gyldendals Lærerbibliotek.

Illeris, K., 2011. Kompetence. Frederiksberg: Samfundslitteratur.

ITU.dk. 2015. Studieordning For Masteruddannelse I Interaktionsdesign Ved IT-Universitetet I København. København: ITU. Tilgængelig via: https://www.itu.dk/~/media/dk/om-itu/information-til-censorer/studieordninger-til-master-i-it/studieordning-for-studerende-p-master-i-it-interaktionsdesign-pdf.pdf?la=en [Tilgået 11. december 2020].

Jacobsen, M., 2020. MultimedieDesigner. Københavns Erhvervsakademi. [ONLINE]. Tilgængelig via: https://kea.dk/uddannelser/erhvervsakademi/multimediedesigner [Tilgået 21. Oktober 2020].

Keaviden, 2020. Fortællinger der kan opleves. Tilgængelig via KEA intern portal: https://keaviden.dk/project/7270 [Tilgået 16. december 2020].

Plauborg, H., Bayer, M. and Vinther Andersen, J., 2007. Aktionslæring. København: Reitzel.

Primus. 2020. Blooms Taksonomi. [ONLINE] Tilgængelig via: https://primus.systime.dk/?id=230 [Tilgået 26. november 2020].

Stefangrage.dk. 2020. Stefan Grage - Foto, video, tekst og grafik til web og SoMe. [ONLINE]. Tilgængelig via: https://www.stefangrage.dk. [Tilgået 11. september 2020].

Studieordning Valgfagskatalog. 2020. København: KEA. [ONLINE]. Tilgængelig via: https://kea.dk/images/DA/Files/Uddannelser/Studieordninger/Valgfagskatalog-MMD-august-2020.pdf [Tilgået 11. september 2020].

Uddannelses- og forskningsministeriet. 2018. Bekendtgørelse om lektorkvalificering, lektorbedømmelse og docentbedømmelse af undervisere ved erhvervsakademier, professionshøjskoler, Danmarks Medie- og Journalisthøjskole og visse maritime uddannelsesinstitutioner. [pdf] København K: Uddannelses- og forskningministeriet. Tilgængelig via: https://www.retsinformation.dk/eli/lta/2018/1227 [Tilgået 26. August 2020].

Ufm.dk. 2020. Hovedtal - Den Koordinerede Tilmelding (KOT) — Uddannelses- Og Forskningsministeriet. [ONLINE]. Tilgængelig via: https://ufm.dk/uddannelse/statistik-og-analyser/sogning-og-optag-pa-videregaende-uddannelser/grundtal-om-sogning-og-optag/kot-hovedtal [Tilgået 22. Oktober 2020].

Ufm.dk. 2020. Begreber — Uddannelses- Og Forskningsministeriet. [ONLINE] Tilgængelig via: https://ufm.dk/uddannelse/anerkendelse-og-dokumentation/dokumentation/kvalifikationsrammer/begreber [Tilgået 26. November 2020].

Ufm.dk. 2020. Dansk kvalifikationsramme for de videregående uddannelser — Uddannelses- Og Forskningsministeriet. [ONLINE]. Tilgængelig via:

https://ufm.dk/uddannelse/anerkendelse-og-dokumentation/dokumentation/kvalifikationsrammer/andre/dk-videregaaende [Tilgået 21. Oktober 2020].

Ufm.dk. 2020. Hvad er forskning, innovation og udvikling. [ONLINE]. Tilgængelig via: https://ufm.dk/forskning-og-innovation/statistik-og-analyser/hvad-er-forskning-innovation-og-udvikling [Tilgået 21. Oktober 2020].

Ufm.dk. 2020. Kvalifikationsrammen For Livslang Læring — Uddannelses- Og Forskningsministeriet. [ONLINE]. Tilgængelig via: https://ufm.dk/uddannelse/anerkendelse-og-dokumentation/dokumentation/kvalifikationsrammer [Tilgået 21. Oktober 2020].

Bilag

Bilag 1 - Adjunktplan 2017

Skema

Skema

Åben for besvarelse

Besvarer: Stefan Sten Grage (stsg)
Runde: Lektorkvalificering
Skematype: Lektorkvalificering
Status: Åben for besvarelse

1. ADJUNKTPLAN

Adjunktplanen skal indeholde en overordnet beskrivelse af de opgaver, du forventes at kvalificere dig indenfor som adjunkt. Fordelingen af dine opgaver skal gøre det muligt for dig at leve op til kravene om lektorkvalificering jf. Bekendtgørelse om lektorkvalificering, bilag 1 (BEK nr. 990).

Det er dig, som adjunkt, der har ansvaret for at holde din adjunktplan ajour i samarbejde med din nærmeste leder og vejleder. Dette indbefatter at skrive dine konkrete gøremål ifm. lektorkvalificeringen samt de indgåede aftaler ind i adjunktplansskemaet. Du skal udarbejde en adjunktplan senest 14 dage efter opstartsmødet. Ved hvert årligt møde skal du udarbejde en ny adjunktplan. Alle adjunktplaner skal vedlægges anmodningen, for at dokumentere progressionen i adjunktforløbet.

Adjunktens navn

Stefan Grage

Programområde og tilknytning til uddannelse(r)

Digital, Multimediedesigner

Nærmeste leder

Frederikke Bender

Vejleder ifm. adjunktplanen/-perioden

Kim Vulff Apitz

Eventuel bivejleder ifm. adjunktplanen/-perioden

Dato for opstartsmøde

9. februar 2017

Forventet aflevering af anmodningen (skal ske senest 3 ½ år efter opstart)

Primo februar 2018

2. ADJUNKTPERIODENS INDHOLD: KRITERIUM A

Kurser/projekter/aktiviteter der vedrører undervisning indenfor erhvervsakademi- og professionsbacheloruddannelser og/eller efter- og videreuddannelse.

a) adjunkten/ansøgeren selvstændigt kan udvikle, tilrettelægge og gennemføre erhvervs- eller professionsrettet samt udviklingsbaseret undervisning. Undervisningen skal inddrage faglige elementer og refleksioner over disse, samspillet mellem teori og praksis samt indsigt i erhvervets eller professionens udøvelse og udvikling.

Jeg har gennem flere års arbejde i undervisningssektoren udviklet, tilrettelagt og gennemført undervisning i webrelaterede fag på mange forskellige kvalifikationsniveauer:
- Webintegrator, RTS, kvalifikationsramme 3
- Multimediedesigner, KEA, kvalifikationsramme 5
- Bachelor i Digitale medier og Design, ITU, kvalifikationsramme 6
- Master i interaktionsdesign, ITU, kvalifikationsramme 7

På webintegrator- og multimediedesigneruddannelsen er udvikling, tilrettelæggelse og gennemførelse af tværfaglige undervisningforløb typisk sket i samarbejde med kolleger. Erfaring med selvstændig udvikling, tilrettelæggelse og gennemførelse af undervisning er derfor primært opnået gennem de enkelte lektioner i undervisningsforløbene.

Jeg har dog på begge uddannelser været frontfigur i arbejdsgrupper for revision af uddannelserne, og har derfor udført mange opgaver med udvikling og tilrettelæggelse af undervisning og didaktik. Formålet har i begge tilfælde været at styrke dimittendernes jobmuligheder ved at sikre at de undervises i de faglige elementer, der efterspørges af erhvervslivet.

På IT-Universitetet har jeg været kursusansvarlig på to kurser, hvor jeg selvstændigt har stået for udvikling, tilrettelæggelse og gennemførelse af undervisningen. Her har jeg tillige haft ansvar for op til tre undervisningsassistenter på kurserne. Kurserne har både været weekendkurser, kurser med ugentlig mødetid samt specielt tilrettelagte forløb.

Fælles for min undervisning på tværs af kvalifikationsrammer, er at jeg tager en erhvervs og professionsrettet tilgang. De studerende introduceres til teorier, værktøjer og metoder, der benyttes i webbranchen, og anvender dem på en række øvelser og opgaver. Dertil arbejder jeg typisk med case-baseret undervisning, hvor eksterne parter stiller de studerende en opgave. For at løse caseopgaverne, skal de studerende skabe viden på basis af de teorier, værktøjer og metoder, de har tilegnet sig i undervisningen.

På kvalifikationsramme 5 ligger mit fokus i høj grad på produktion og argumentation for den udviklede løsning. På kvalifikationsramme 6 sættes højere krav til selvstændighed i opgaveløsningen, herunder metodevalg, og på kvalifikationsramme 7 vægtes kompleksitet, refleksion og diskussion højere.

Ovenstående skulle gerne dække udvikling og tilrettelæggelse af undervisningen. For at tage fat i gennemførelsen af undervisning, vil jeg fremhæve et par eksempler på undervisningsteknikker fra min undervisning på multimediedesigneruddannelsen:

Jeg gør jævnligt brug af blended learning teknikker, dvs. Kombinationen af online medier og traditionel klasserumsundervisning. Eksempelvis bruger jeg ofte sociale medier såsom Facebook-grupper, for at udvide klasserummet til at være aktivt døgnet rundt. De studerende kan dermed rammes når de har behov for vejledning, og de agerer vejledere for hinanden.

For at skabe overblik for de studerende, og hjælpe dem med at prioritere arbejdet, har jeg udviklet en række dokumenter:
- En temabeskrivelse baseret på Hiim og Hippes didaktiske relationsmodel, der beskriver læringsforudsætninger, rammefaktorer, mål, indhold, læreprocessen og vurdering/evaluering for et længere læringsforløb.
- Ugeplaner for læringsforløbet, der hele forløbets aktiviteter ned i uge-overblik
- Studieplaner/læseplaner, der beskriver dagens arbejde samt forventet arbejdsbyrde for hver aktivitet. Denne inddelt i undervisning på klassen, opgave/øvelsesløsninger efter undervisning samt individuel forberedelse.

Mål og evaluering er to af punkterne i Hiim og Hippes didaktiske relationsmodel. Dem arbejder jeg aktivt på at gøre eksplicit for de studerende, hvad enten der er tale om et længere forløb eller blot en enkelt kursusgang. Typisk vil den første præsentation i et forløb eller en undervisningsgang starte med et slide: Forløbets/Dagens mål.

3. ADJUNKTPERIODENS INDHOLD: KRITERIUM B

Kurser/projekter/aktiviteter der vedrører udviklingsopgaver samt forskning- og udviklingsaktiviteter.

b) adjunkten/ansøgeren er i stand til selvstændigt og innovativt at arbejde med institutionens udviklingsopgaver, herunder både udvikling af erhvervsakademi- eller professionsbacheloruddannelser, efter- og videreuddannelse, erhvervs- eller professionsudvikling i praksis, samt forsknings- og udviklingsaktiviteter.

Den største udviklingsopgave, jeg har erfaring med, er som projektleder for revisionen af multimediedesigneruddannelsen på KEA. Revisionen af uddannelsen blev iværksat i foråret 2014, og første kuld multimediedesignere fra den reviderede uddannelse ventes at dimittere sommeren 2017.

Processen har været lang: Vi startede med en aftageranalyse, for at afdække arbejdsmarkedets behov. På samme tid startede diskussionerne med netværket af multimediedesigneruddannelser: Var de andre uddannelsesinstitutioner villige til at ændre på studieordningen, eller måtte vi revidere uddannelsen inden for studieordningens rammer?

Det blev sidstnævnte, hvilket betød at revision af uddannelsen i høj grad var en pædagogisk/didaktisk opgave. I forbindelse med det, fik vi udviklet en række principper for undervisningstilrettelæggelse på MMD:

- Der bør være vekselvirkning mellem at arbejde alene og i teams
- Små grupper er bedst!
- Meget lange oplæg/forelæsninger bør undgås - én lektion én gang om dagen på første semester er nok
- Meget konfrontationstid/værkstedstid – learning by doing!
- På første semester anbefales det at arbejde med små, korte projekter – gerne delelementer af løsninger
- Der bør bruges brancherelevante læringsstile: Blended learning, herunder Flipped Classroom ved hjælp af tutorials på web og video

For at forankre principperne i undervisningen, blev læreplaner og lektionsplaner (gen)introduceret på uddannelsen. Semestrene blev udviklet i henhold til principperne samt de faglige anbefalinger fra aftageranalyserne, og implementeret løbende over de næste år.

Næste skridt bliver at evaluere den reviderede uddannelse med de studerende, når første kuld reviderede multimediedesignere ser dagens lys.

Efterfølgende er revision af uddannelsen blevet et interessepunkt for hele netværket af Multimedieuddannelsesinstitutioner, og en større revision af studieordningen er iværksat med afsat i arbejdet udført på KEA.

4. ADJUNKTPERIODENS INDHOLD: KRITERIUM C

Kurser/projekter/aktiviteter der vedrører inddragelse af international forskning og/eller internationale udviklingstendenser.

c) adjunkten/ansøgeren er i stand til at inddrage relevant international forskning og/eller internationale udviklingstendenser inden for erhvervet eller professionen i arbejdet.

Udviklingen inden for webdesign- og programmering er lynende hurtig. Et kvalitetskriterie for en god IT-bog er eksempelvis at den er under 100 sider, da dem, der skriver de korteste bøger, er de første til at publicere dem. Den nyeste viden inden for branchen kommer typisk ikke gennem forskning, men gennem idérige virksomheder, der udvikler kommercielle løsninger – eksempelvis Google, Facebook, Shopify, Twitter, som hver for sig har langt større udviklingsbudgetter end de ca. 20 mia. kr. om året, der bruges på offentlig forskning i DK .

Tillige er branchen meget international – branchens udvikling sker globalt, og de samme løsninger bruges i høj grad på tværs af landegrænser.

Det er med andre ord nødvendigt at inddrage internationale udviklingstendenser inden for erhvervet – og i praksis næsten umuligt at prøve at undgå det.

5. YDERLIGERE INFORMATIONER

Vedrørende behov for faglig opkvalificering, formel kompetenceudvikling eller lignende

Jeg vil gerne have flere didaktiske værktøjer i min værktøjskasse, og planlægger derfor at tage på didaktikkursus efteråret 2017.

Derudover har jeg i min undervisning et stort ønske om at virke fagligt kompetent, samt at kunne bruge praktisk erfaring med design- og udvikling af webløsninger i min undervisning. Tillige, Jf. kriterium C, inddragelse af internationale udviklingstendenser, nævnte jeg at webbranchen bevæger sig hurtigt fremad. Det fører frem til følgende faglige opkvalificering, som jeg mener vil være påkrævet, for at jeg kan bevare min status som "fagligt og praktisk kompetent" blandt de studerende:

- Opdatere mine evner inden for JavaScript – markedet går mod "mere javascript, mindre PHP"
- Static site generators er det store nye hit – jeg vil gerne på et Jekyll-kursus

Godkendelser

Frederikke Bender (fbe)
Godkendelse mangler

Kim Vulff Apitz (kia)
Godkendelse mangler

Stefan Sten Grage (stsg)
Godkendt 14-02-2017 22:14

Bilag 2 - Adjunktplan 2018

Skema

Skema

Åben for besvarelse

Besvarer: Stefan Sten Grage (stsg)
Runde: Lektorkvalificering
Skematype: Lektorkvalificering
Status: Åben for besvarelse

1. ADJUNKTPLAN

Adjunktplanen skal indeholde en overordnet beskrivelse af de opgaver, du forventes at kvalificere dig indenfor som adjunkt. Fordelingen af dine opgaver skal gøre det muligt for dig at leve op til kravene om lektorkvalificering jf. Bekendtgørelse om lektorkvalificering, bilag 1 (BEK nr. 990).

Det er dig, som adjunkt, der har ansvaret for at holde din adjunktplan ajour i samarbejde med din nærmeste leder og vejleder. Dette indbefatter at skrive dine konkrete gøremål ifm. lektorkvalificeringen samt de indgåede aftaler ind i adjunktplansskemaet. Du skal udarbejde en adjunktplan senest 14 dage efter opstartsmødet. Ved hvert årligt møde skal du udarbejde en ny adjunktplan. Alle adjunktplaner skal vedlægges anmodningen, for at dokumentere progressionen i adjunktforløbet.

Adjunktens navn

Stefan Grage

Programområde og tilknytning til uddannelse(r)

Digital, Multimediedesigner

Nærmeste leder

Frederikke Bender

Vejleder ifm. adjunktplanen/-perioden

Kim Vulff Apitz

Eventuel bivejleder ifm. adjunktplanen/-perioden

Dato for årligt møde

25/01-18

Forventet aflevering af anmodningen (skal ske senest 3½ år efter opstart)

Sommer/efterår 2018

Adjunktplan version nummer

2

2. ADJUNKTPERIODENS INDHOLD: KRITERIUM A

Kurser/projekter/aktiviteter der vedrører undervisning inden for erhvervsakademi- og professionsbacheloruddannelser og/eller efter- og videreuddannelse

Før du udfylder nedenstående bedes du læse Bekendtgørelse om stillingsstruktur, 1.4 Lektorkvalificering og Bekendtgørelse om lektorkvalificering, bilag 1 kriterium a.

Jeg har gennem flere års arbejde i undervisningssektoren udviklet, tilrettelagt og gennemført undervisning i webrelaterede fag på mange forskellige kvalifikationsniveauer:
- Webintegrator, RTS, kvalifikationsramme 3
- Multimediedesigner, KEA, kvalifikationsramme 5
- Bachelor i Digitale medier og Design, ITU, kvalifikationsramme 6
- Master i interaktionsdesign, ITU, kvalifikationsramme 7

På webintegrator- og multimediedesigneruddannelsen er udvikling, tilrettelæggelse og gennemførelse af tværfaglige undervisningforløb typisk sket i samarbejde med kolleger. Erfaring med selvstændig udvikling, tilrettelæggelse og gennemførelse af undervisning er derfor primært opnået gennem de enkelte lektioner i undervisningsforløbene.

Jeg har dog på begge uddannelser været frontfigur i arbejdsgrupper for revision af uddannelserne, og har derfor udført mange opgaver med udvikling og tilrettelæggelse af undervisning og didaktik. Formålet har i begge tilfælde været at styrke dimittendernes jobmuligheder ved at sikre at de undervises i de faglige elementer, der efterspørges af erhvervslivet.

På IT-Universitetet har jeg været kursusansvarlig på to kurser, hvor jeg selvstændigt har stået for udvikling, tilrettelæggelse og gennemførelse af undervisningen. Her har jeg tillige haft ansvar for op til tre undervisningsassistenter på kurserne. Kurserne har både været weekendkurser, kurser med ugentlig mødetid samt specielt tilrettelagte forløb.

Fælles for min undervisning på tværs af kvalifikationsrammer, er at jeg tager en erhvervs og professionsrettet tilgang. De studerende introduceres til teorier, værktøjer og metoder, der benyttes i webbranchen, og anvender dem på en række øvelser og opgaver. Dertil arbejder jeg typisk med case-baseret undervisning, hvor eksterne parter stiller de studerende en opgave. For at løse caseopgaverne, skal de studerende skabe viden på basis af de teorier, værktøjer og metoder, de har tilegnet sig i undervisningen.

På kvalifikationsramme 5 ligger mit fokus i høj grad på produktion og argumentation for den udviklede løsning. På kvalifikationsramme 6 sættes højere krav til selvstændighed i opgaveløsningen, herunder metodevalg, og på kvalifikationsramme 7 vægtes kompleksitet, refleksion og diskussion højere.

Ovenstående skulle gerne dække udvikling og tilrettelæggelse af undervisningen. For at tage fat i gennemførelsen af undervisning, vil jeg fremhæve et par eksempler på undervisningsteknikker fra min undervisning på multimediedesigneruddannelsen:

Jeg gør jævnligt brug af blended learning teknikker, dvs. Kombinationen af online medier og traditionel klasserumsundervisning. Eksempelvis bruger jeg ofte sociale medier såsom Facebook-grupper, for at udvide klasserummet til at være aktivt døgnet rundt. De studerende kan dermed rammes når de har behov for vejledning, og de agerer vejledere for hinanden.

For at skabe overblik for de studerende, og hjælpe dem med at prioritere arbejdet, har jeg udviklet en række dokumenter:
- En temabeskrivelse baseret på Hiim og Hippes didaktiske relationsmodel, der beskriver læringsforudsætninger, rammefaktorer, mål, indhold, læreprocessen og vurdering/evaluering for et længere læringsforløb.
- Ugeplaner for læringsforløbet, der hele forløbets aktiviteter ned i uge-overblik
- Studieplaner/læseplaner, der beskriver dagens arbejde samt forventet arbejdsbyrde for hver aktivitet. Denne inddelt i undervisning på klassen, opgave/øvelsesløsninger efter undervisning samt individuel forberedelse.

Mål og evaluering er to af punkterne i Hiim og Hippes didaktiske relationsmodel. Dem arbejder jeg aktivt på at gøre eksplicit for de studerende, hvad enten der er tale om et længere forløb eller blot en enkelt kursusgang. Typisk vil den første præsentation i et forløb eller en undervisningsgang starte med et slide: Forløbets/Dagens mål.

3. ADJUNKTPERIODENS INDHOLD: KRITERIUM B

Kurser/projekter/aktiviteter der vedrører udviklingsopgaver samt forskning- og udviklingsaktiviteter

Før du udfylder nedenstående bedes du læse Bekendtgørelse om stillingsstruktur, 1.4 Lektorkvalificering og Bekendtgørelse om lektorkvalificering, bilag 1 kriterium b.

Den største udviklingsopgave, jeg har erfaring med, er som projektleder for revisionen af multimediedesigneruddannelsen på KEA. Revisionen af uddannelsen blev iværksat i foråret 2014, og første kuld multimediedesignere fra den reviderede uddannelse ventes at dimittere sommeren 2017.

Processen har været lang: Vi startede med en aftageranalyse, for at afdække arbejdsmarkedets behov. På samme tid startede diskussionerne med netværket af multimediedesigneruddannelser: Var de andre uddannelsesinstitutioner villige til at ændre på studieordningen, eller måtte vi revidere uddannelsen inden for studieordningens rammer?

Det blev sidstnævnte, hvilket betød at revision af uddannelsen i høj grad var en pædagogisk/didaktisk opgave. I forbindelse med det, fik vi udviklet en række principper for undervisningstilrettelæggelse på MMD:

- Der bør være vekselvirkning mellem at arbejde alene og i teams
- Små grupper er bedst!
- Meget lange oplæg/forelæsninger bør undgås - én lektion én gang om dagen på første semester er nok
- Meget konfrontationstid/værkstedstid – learning by doing!
- På første semester anbefales det at arbejde med små, korte projekter – gerne delelementer af løsninger
- Der bør bruges brancherelevante læringsstile: Blended learning, herunder Flipped Classroom ved hjælp af tutorials på web og video

For at forankre principperne i undervisningen, blev læreplaner og lektionsplaner (gen)introduceret på uddannelsen. Semestrene blev udviklet i henhold til principperne samt de faglige anbefalinger fra aftageranalyserne, og implementeret løbende over de næste år.

Næste skridt bliver at evaluere den reviderede uddannelse med de studerende, når første kuld reviderede multimediedesignere ser dagens lys.

Efterfølgende er revision af uddannelsen blevet et interessepunkt for hele netværket af Multimedieuddannelsesinstitutioner, og en større revision af studieordningen er iværksat med afsat i arbejdet udført på KEA.

Fokus er nu på det videre design af uddannelsen - og indtil videre tegner der sig to spor på uddannelsen: Et sport med fokus på design og udvikling af brugergrænseflader (frontend linjen) og et med fokus på content management og design (content linjen). Dette arbejdes der pt. videre med over de næste par semestre.

4. ADJUNKTPERIODENS INDHOLD: KRITERIUM C

Kurser/projekter/aktiviteter der vedrører inddragelse af international forskning og/eller internationale udviklingstendenser

Før du udfylder nedenstående bedes du læse Bekendtgørelse om stillingsstruktur, 1.4 Lektorkvalificering og Bekendtgørelse om lektorkvalificering, bilag 1 kriterium c.

Udviklingen inden for webdesign- og programmering er lynende hurtig. Et kvalitetskriterie for en god IT-bog er eksempelvis at den er under 100 sider, da dem, der skriver de korteste bøger, er de første til at publicere dem. Den nyeste viden inden for branchen kommer typisk ikke gennem forskning, men gennem idérige virksomheder, der udvikler kommercielle løsninger – eksempelvis Google, Facebook, Shopify, Twitter, som hver for sig har langt større udviklingsbudgetter end de ca. 20 mia. kr. om året, der bruges på offentlig forskning i DK .

Tillige er branchen meget international – branchens udvikling sker globalt, og de samme løsninger bruges i høj grad på tværs af landegrænser.

Det er med andre ord nødvendigt at inddrage internationale udviklingstendenser inden for erhvervet – og i praksis næsten umuligt at prøve at undgå det.

5. YDERLIGERE INFORMATIONER

Vedrørende behov for faglig opkvalificering, formel kompetenceudvikling eller lignende

Jeg har været på didaktikkursus efteråret 2017. Det har givet en god basis inden for det pædagogiske didaktiske virke, og var noget jeg efterlyste ved lektorkvalifikationens opstartsmøde.

I takt med revisionen af multimediedesigneruddannelsen, tegner der sig to spor i uddannelsen: "Content Creation" og "Frontend udvikling" - her vil jeg gerne styrke mine kompetencer inden for "conten creation" delen, og vil derfor gerne søge om muligheden for at tage et studieophold på DMJX med fokus på historiefortælling og design på digitale platforme. Jeg er pt. ved at afsøge

forskellige muligheder for videre uddannelse inden for dette felt.

Godkendelser

Frederikke Bender (fbe)
Godkendelse mangler

Kim Vulff Apitz (kia)
Godkendelse mangler

Stefan Sten Grage (stsg)
Godkendt 13-02-2018 08:19

Bilag 3 - Adjunktplan 2019

Skema

Skema

Åben for besvarelse

Besvarer: Stefan Sten Grage (stsg)
Runde: Lektorkvalificering
Skematype: Lektorkvalificering
Status: Åben for besvarelse
Beskrivelse: 3. årlige statusmøde, lektorkvalificering

1. ADJUNKTPLAN

Adjunktplanen skal indeholde en overordnet beskrivelse af de opgaver, du forventes at kvalificere dig indenfor som adjunkt. Fordelingen af dine opgaver skal gøre det muligt for dig at leve op til kravene om lektorkvalificering jf. Bekendtgørelse om lektorkvalificering, bilag 1 (BEK nr. 1227).

Det er dig, som adjunkt, der har ansvaret for at holde din adjunktplan ajour i samarbejde med din nærmeste leder og vejleder. Dette indbefatter at skrive dine konkrete gøremål ifm. lektorkvalificeringen samt de indgåede aftaler ind i adjunktplansskemaet. Du skal udarbejde en adjunktplan senest 14 dage efter opstartsmødet. Ved hvert årligt møde skal du udarbejde en ny adjunktplan. Alle adjunktplaner skal vedlægges anmodningen, for at dokumentere progressionen i adjunktforløbet.

Adjunktens navn

Stefan Grage

Programområde og tilknytning til uddannelse(r)

Digital, Multimediedesign

Nærmeste leder

Frederikke Bender

Vejleder ifm. adjunktplanen/-perioden

Kim Vulff Apitz

Eventuel bivejleder ifm. adjunktplanen/-perioden

Dato for årlige statusmøde

Fredag d. 16. august 2019

Adjunktplan version nr.

3

Forventet aflevering af anmodningen (skal ske senest 3½ år efter opstart)

04/01-2020

2. ADJUNKTPERIODENS INDHOLD: KRITERIUM A

Kurser/projekter/aktiviteter der vedrører undervisning indenfor erhvervsakademi- og professionsbacheloruddannelser og efter- og videreuddannelse.

a) adjunkten selvstændigt kan udvikle, tilrettelægge og gennemføre erhvervs- eller professionsrettet samt udviklingsbaseret undervisning. Undervisningen skal inddrage faglige elementer og refleksioner over disse, samspillet mellem teori og praksis samt indsigt i erhvervets eller professionens udøvelse og udvikling.

Jeg har gennem flere års arbejde i undervisningssektoren udviklet, tilrettelagt og gennemført undervisning i webrelaterede fag på mange forskellige kvalifikationsniveauer:
- Webintegrator, RTS, kvalifikationsramme 3
- Multimediedesigner, KEA, kvalifikationsramme 5
- Bachelor i Digitale medier og Design, ITU, kvalifikationsramme 6
- Master i interaktionsdesign, ITU, kvalifikationsramme 7

På webintegrator- og multimediedesigneruddannelsen er udvikling, tilrettelæggelse og gennemførelse af tværfaglige undervisningforløb typisk sket i samarbejde med kolleger. Erfaring med selvstændig udvikling, tilrettelæggelse og gennemførelse af undervisning er derfor primært opnået gennem de enkelte lektioner i undervisningsforløbene.

Jeg har dog på begge uddannelser været frontfigur i arbejdsgrupper for revision af uddannelserne, og har derfor udført mange opgaver med udvikling og tilrettelæggelse af undervisning og didaktik. Formålet har i begge tilfælde været at styrke dimittendernes jobmuligheder ved at sikre at de undervises i de faglige elementer, der efterspørges af erhvervslivet.

På IT-Universitetet har jeg været kursusansvarlig på to kurser, hvor jeg selvstændigt har stået for udvikling, tilrettelæggelse og gennemførelse af undervisningen. Her har jeg tillige haft ansvar for op til tre undervisningsassistenter på kurserne. Kurserne har både været weekendkurser, kurser med ugentlig mødetid samt specielt tilrettelagte forløb.

Fælles for min undervisning på tværs af kvalifikationsrammer, er at jeg tager en erhvervs- og professionsrettet tilgang. De studerende introduceres til teorier, værktøjer og metoder, der benyttes i webbranchen, og anvender dem på en række øvelser og opgaver. Dertil arbejder jeg typisk med case-baseret undervisning, hvor eksterne parter stiller de studerende en opgave. For at løse caseopgaverne, skal de studerende skabe viden på basis af de teorier, værktøjer og metoder, de har tilegnet sig i undervisningen.

På kvalifikationsramme 5 ligger mit fokus i høj grad på produktion og argumentation for den udviklede løsning. På kvalifikationsramme 6 sættes højere krav til selvstændighed i opgaveløsningen, herunder metodevalg, og på kvalifikationsramme 7 vægtes kompleksitet, refleksion og diskussion højere.

Ovenstående skulle gerne dække udvikling og tilrettelæggelse af undervisningen. For at tage fat i gennemførelsen af undervisning, vil jeg fremhæve et par eksempler på undervisningsteknikker fra min undervisning på multimediedesigneruddannelsen:

Jeg gør jævnligt brug af blended learning teknikker, dvs. Kombinationen af online medier og traditionel klasserumsundervisning. Eksempelvis bruger jeg ofte sociale medier såsom Facebook-grupper, for at udvide klasserummet til at være aktivt døgnet rundt. De studerende kan dermed rammes når de har behov for vejledning, og de agerer vejledere for hinanden.

For at skabe overblik for de studerende, og hjælpe dem med at prioritere arbejdet, har jeg udviklet en række dokumenter:
- En temabeskrivelse baseret på Hiim og Hippes didaktiske relationsmodel, der beskriver læringsforudsætninger, rammefaktorer, mål, indhold, læreprocessen og vurdering/evaluering for et længere læringsforløb.
- Ugeplaner for læringsforløbet, der viser hele forløbets aktiviteter ned i uge-overblik
- Studieplaner/læseplaner, der beskriver dagens arbejde samt forventet arbejdsbyrde for hver aktivitet. Denne inddelt i undervisning på klassen, opgave/øvelsesløsninger efter undervisning samt individuel forberedelse. Stilladsering af læringsaktiviteter. (Find gode referencer/citater, mere end Hiim og Hippes - tidsstyring, citat (FBE)).

Mål og evaluering er to af punkterne i Hiim og Hippes didaktiske relationsmodel. Dem arbejder jeg aktivt på at gøre eksplicit for de studerende, hvad enten der er tale om et længere forløb eller blot en enkelt kursusgang. Typisk vil den første præsentation i et forløb eller en undervisningsgang starte med et slide: Forløbets/Dagens mål.

3. ADJUNKTPERIODENS INDHOLD: KRITERIUM B

Kurser/projekter/aktiviteter der vedrører udviklingsopgaver samt forskning- og udviklingsaktiviteter.

b) adjunkten er i stand til selvstændigt og innovativt at arbejde med institutionens udviklingsopgaver, herunder både

udvikling af erhvervsakademi- eller professionsbacheloruddannelser:

Den største udviklingsopgave, jeg har erfaring med, er som projektleder for revisionen af multimediedesigneruddannelsen på KEA. Revisionen af uddannelsen blev iværksat i foråret 2014, og første kuld multimediedesignere fra den reviderede uddannelse dimitterede sommeren 2017.

Processen var lang: Vi startede med en aftageranalyse, for at afdække arbejdsmarkedets behov. På samme tid startede diskussionerne med netværket af multimediedesigneruddannelser: Var de andre uddannelsesinstitutioner villige til at ændre på studieordningen, eller måtte vi revidere uddannelsen inden for studieordningens rammer?

Det blev sidstnævnte, hvilket betød at revision af uddannelsen i høj grad var en pædagogisk/didaktisk opgave. I forbindelse med det, fik vi udviklet en række principper for undervisningstilrettelæggelse på MMD:

- Der bør være vekselvirkning mellem at arbejde alene og i teams
- Små grupper er bedst!
- Meget lange oplæg/forelæsninger bør undgås - én lektion én gang om dagen på første semester er nok
- Meget konfrontationstid/værkstedstid – learning by doing!
- På første semester anbefales det at arbejde med små, korte projekter – gerne delelementer af løsninger
- Der bør bruges brancherelevante læringsstile: Blended learning, herunder Flipped Classroom ved hjælp af tutorials på web og video

For at forankre principperne i undervisningen, blev læreplaner og lektionsplaner (gen)introduceret på uddannelsen. Semestrene blev udviklet i henhold til principperne samt de faglige anbefalinger fra aftageranalyserne, og implementeret løbende over de næste år.

Efterfølgende blev revision af uddannelsen et interessepunkt for hele netværket af Multimedieuddannelsesinstitutioner, og en større revision af studieordningen blev iværksat med afsat i arbejdet udført på KEA.

I 2018 fik KEA i fællesskab med andre erhvervsakademier revideret studieordningen, så det blev muligt at lave hele 3. semester til et valgfag - her har KEA arbejdet i to retninger: En studieretning, som fokuserer mere på digitalt design og indhold, og en anden studieretningen, som fokuserer mere på frontend design og udvikling. Jeg er primus motor på "digitalt design og indhold."

Evalueringen af den reviderede uddannelse er i gang: De studerende er blevet interviewet med henblik på valgfagene, og et panel af eksterne konsulenter har evalueret retningerne på valgfagene. Alt i alt har tilbagemeldingen været god fra begge parter, hvilket også understøttes af en højere jobfrekvens for KEAs dimittender.

udvikling af efter- og videreuddannelse:

I forbindelse med efter- og videreuddannelse har jeg erfaring med både undervisning og vejledning. Jeg har undervist på diplom- og masteruddannelser på ITU, samt vejledt studerende i projektaktiviteter og afgangsprojekter.

Som noget interessant her, har jeg fokuseret på at inddrage de studerendes kompetencer, da den praktiske baggrund, de studerende kommer med på efter- og videreuddannelsesområdet ofte er god. Det gør løbende tilpasning af kurset vigtig, så de studerende bliver styrket inden for den del af faget, de har mest behov.

Eksempelvis tilrettelagde jeg et diplomkursus i dynamisk webdiesign på 5 kursusgange i samarbejde med den studerende: Kurset var af tværfaglig karakter, og inkluderede både digitale designprincipper samt tekniske færdigheder. Den studerende havde en baggrund som systemudvikler, hvorfor vi valgte at fokusere mere på design og webkommunikation frem for programmering, da han havde masser af erfaring inden for det. I stedet brugte vi en enkelt kursusgang på at tage hans programmeringskundskaber, og oversætte dem til webteknisk kunnen, for derefter at koncentrere os om de mere designorienterede aspekter af kurset.

Ud over efter- og videreuddannelse, har jeg også arbejdet med at lave ekstra-curriculære studieaktiviteter for studerende på Multimediedesign, tidligere studerende og studerende fra andre uddannelser på KEA, samt undersøge hvordan de kunne motiveres til deltagelse og eventuel betaling for deltagelse.

Det foregik som en række workshops, og formålet var at undersøge hvordan de kunne motiveres til deltagelse og eventuel betaling for deltagelse.

Tanken var at behandle ét enkelt emne i løbet af en workshop (f.eks. portrætfotografering eller visuelle effekter i kameraet), og holde workshoppen kort - max. 3 timer.

Ud over workshoppene blev der sat et projekt op med en virksomhed (KLP ejendomme) om at lave stemningsvideoer til en storskærm i Ørestad.

Workshoppen og projektet havde forskellige succesrater - nogen workshops blev udsolgt på kort tid, mens andre blev aflyst på grund af manglende interesse.

De succesfulde elementer vil blive afviklet igen i efteråret 2019, og vi vil prøve at finde nye emner til workshops, som kan erstatte de mindre succesfulde workshops.

Derefter evalueres projektet.

udvikling af erhvervs- eller professionsudvikling i praksis:

I forbindelse med revision af multimediedesign, fik jeg sat et spændende projekt op på uddannelsens 3. semester: Vi havde fundet en kunde, CPH PIX (Københavns Filmfestival), som de studerende på 3. semester arbejdede på som case.

Inputtene fra de studerende blev givet videre til en projektgruppe hos Filmfestivalen, som bestod af en multimediedesign-praktikant fra KEA samt en studerende fra IT-Universitetet (Cand.it, design og kommunikation).

Projektgruppen designede en ny webløsning på basis af inspiration fra de studerende oplæg samt egne undersøgelser.

Derefter indgik jeg i projektgruppen, og implementerede løsningen for Filmfestivalen.

Samme idé har jeg sidenhen brugt til et eksamensprojekt på 3. semester valgfaget "digitalt design og indhold." De studerende fik en eksamencase i form af en teaterfestival, hvilket gav dem idéer og inspiration til videre udvikling. Jeg indgik derefter i teamet om at implementere løsningen efterfølgende.

samt forsknings- og udviklingsaktiviteter:

I forbindelse med forsknings- og udviklingsaktiviteter er jeg tilknyttet et projekt, der arbejder med formidling af historier/lokaljournalistik gennem digitale medier.

I nyheds (lokal) journalistik har man nogen meget traditionelle formater. Men inden for det digitale er der nogen nye muligheder - kan de bruges i formidling af lokale nyheder? Hvordan kan lokal journalistik bringes ind i den digitale verden?

Vi arbejder med formatet "longreads/webfeatures" med henblik på at undersøge hvordan tid, sted og fortællinger kan formidles via nye indholdsformater. Målet er at kunne vise en række eksempler på hvordan digital journalistik kan gribes an for lokale aviser/formidlere. På 3. semester af MMD arbejder de studerende allerede nu på en "webfeature" case, og tanken er at bringe den nye viden om lokalt forankrede nyheder ind i undervisningen til webfeature forløbet.

Processen er delt i en række trin:

1) Afdæk hvad de nye muligheder er (evt. med studerende). Hvem vil være den rette partner (lorry eller minby?)? Inspiration?
2) Hvilken ny viden kan vi lave, som mediehusene kan have glæde af? (der skal være en modtager, der ikke er de studerende)
3) Hvad er min selvstændige del i projektet? (min rolle)? Den skal tydeliggøres. (f.eks. udarbejdelse og test af løsning)
4) Tage resultaterne med videre ind i undervisningen.
5) Videnskredsløb for institutionen er det næste skridt (mmd -> top-up) -> Det peger tilbage til kriterium B.

4. ADJUNKTPERIODENS INDHOLD: KRITERIUM C

Kurser/projekter/aktiviteter der vedrører inddragelse af international forskning og/eller internationale udviklingstendenser.

c) adjunkten er i stand til systematisk og metodisk at inddrage relevant international forskning og/eller internationale udviklingstendenser inden for erhvervet eller professionen i arbejdet.

Udviklingen inden for webdesign- og programmering er lynende hurtig. Et kvalitetskriterie for en god IT-bog er eksempelvis at den er under 100 sider, da dem, der skriver de korteste bøger, er de første til at publicere dem. Den nyeste viden inden for branchen kommer typisk ikke gennem forskning, men gennem idérige virksomheder, der udvikler kommercielle løsninger – eksempelvis Google, Facebook, Shopify, Twitter, som hver for sig har langt større udviklingsbudgetter end de ca. 20 mia. kr. om året, der bruges på offentlig forskning i DK .

Tillige er branchen meget international – branchens udvikling sker globalt, og de samme løsninger bruges i høj grad på tværs af landegrænser.

Det er med andre ord nødvendigt at inddrage internationale udviklingstendenser inden for erhvervet – og i praksis næsten umuligt at prøve at undgå det.

5. YDERLIGERE INFORMATIONER

Vedrørende behov for faglig opkvalificering, formel kompetenceudvikling eller lignende

Forskningsdelen/forskningsprojektet er den store mangel... Kan det udføres e2019.

Og så aflevering F2020? Deadline: 02-08-2020

Praktiske info: Hvor og hvordan skal lektoranmodning afleveres - og til hvem?

Godkendelser

Frederikke Bender (fbe)
Godkendt 30-08-2019 12:58

Kim Vulff Apitz (kia)
Godkendelse mangler

Stefan Sten Grage (stsg)
Godkendt 30-08-2019 12:52

Bilag 4 - CV



Stefan Grage

ADRESSE
Robert Jacobsens Vej 12U
2300 Kbh S

TELEFON
51 33 17 73 (mob.)

E-POST
hej@stefangrage.dk

FØDSELSDAG
07.06.1980

https://www.stefangrage.dk/

Webnørd med fokus på digitale fortællinger

Cand.it fra IT-Universitetet, underviser, projektleder og frem for alt ildsjæl når det gælder digitale oplevelser. Jeg elsker at lave digitale fortællinger, og arbejde i krydsfeltet mellem digitalt design, indholdsproduktion og webudvikling. Som underviser er mit mål at dette skinner igennem, og at det er med til at inspirere de studerende.

Erfaring

ADJUNKT, MULTIMEDIEDESIGNERUDDANNELSEN, KEA ; KØBENHAVN - 2013 -
Projektleder på en større revision af multimediedesigneruddannelsen. Undervisning i digital design, indholdsproduktion og webudvikling. Udvikling af kurser og undervisningsmaterialer. Deltagelse i et spændende forsknings- og innovationsprojekt om "københavnerfortællinger."

EKSTERN LEKTOR, ITU ; KØBENHAVN - 2013 - 2019
Kursusansvarlig for en række kurser (Webdesign og portfolio, Dynamisk Webdesign og Design til digitale kommunikationsplatforme) på IT-universitetet samt vejleder på adskillige projektaktiviteter. Kurserne og projektaktiviteterne var typisk af tværfaglig karakter, og kombinerede webdesign, digital kommunikation og webudvikling.

FAGLÆRER, WEBINTEGRATORUDDANNELSEN, RTS ; ROSKILDE - 2011-2013
Underviser i fagene iværksætteri, produktudvikling, design og webprogrammering. Udvikling af undervisningsmaterialer. 2012: Gruppeansvarlig for "de bløde fag." 2013: Team-koordinator.

HJÆLPELÆRER, GRAFISK DESIGN, ITU ; KØBENHAVN - 2010-2012
Hjælpelærer på kurser i Grafisk Design, herunder ansvar for forelæsninger, øvelsestimer og opgaverettelser.

FREELANCER INDENFOR WEBUDVIKLING, TRYKSAGER OG VIDEO/FOTO; KØBENHAVN - 2009-
Design og udvikling af websites, tryksager, foto- og videoproduktion for diverse kunder.

EKSTERN FORELÆSER, INGENIØRHØJSKOLEN I KØBENHAVN; BALLERUP - 2008-2010
Ekstern forelæser på eksportingeniør-studiets 8. semester i faget "Business Cases." Forelæsningerne handlede om problemstillinger i eksport-virksomheder. De studerende blev stillet en række case-opgaver, som de præsenterede for at få feedback fra undertegnede.

EKSPORTSÆLGER, WINDOWMASTER; VEDBÆK - 2007-2009
Eksportsælger for leverandør af ventilationsløsninger til byggeindustrien. Opgaverne bestod af salg- og markedsføring af ventilationsløsninger i Benelux-regionen samt koordination af arbejdet med projektlederne. Arbejdet foregik primært i Belgien.

Uddannelse

CAND.IT
IT-Universitetet, København - Cand.it i Design og Kommunikation med speciale i Digital Æstetik, 2009-2011. Mit speciale omhandlede design og udvikling af et nichecommunity for filmskabere i Danmark.

EKSPORTINGENIØR
Ingeniørhøjskolen i København, Ballerup - Eksportingeniør, 2002-2007. Mit speciale omhandlede Content Managament Systemer hos webbureauet Scan Design.

HHX
Køge Handelsskole, Køge - 1-årig HH for studenter, 2000-2001

STX
Greve Gymnasium, Greve - Matematisk student, 1996-1999

Anden Erfaring og kurser

BESTYRELSESFORMAND, BYHUSENE 3; KØBENHAVN - 2020
Bestyrelsesformand for ejerforeningen Byhusene 3. Ejerforeningen består af 30 rækkehuse, som skal vedligeholdes og rammerne for drift og udvikling af ejerforeningen skal etableres (ny ejerforening).

BESTYRELSESMEDLEM, BØRNEHAVEN MÆLKEVEJEN; KØBENHAVN - 2015
Jeg var bestyrelsesmedlem i den selvejende institution Børnhaven Mælkevejen.

DIPLOMKURSUS I CROSS-MEDIA PRODUKTION, KEA; KØBENHAVN - 2014
Jeg har deltaget i kurset Cross Media produktion på KEA. Kurset havde fokus på teknisk forståelse af digital markedsføring, kreativ kommunikation og kontekstbaseret markedsføring.

INGENIØRPRAKTIK, DANSK LYSKILDE CO. A/S; ISHØJ - 2005
Som en del af eksportingeniør-uddannelsen, har jeg været i praktik hos lyskilde-grossisten Dansk Lyskilde Co. Opgaverne bestod af at lave introduktions-materiał om lyskilder til kommende sælgere, lave markedsanalyser, samt servicere erhvervskunder med behov for lyskilder.

STUDIEOPHOLD I USA, WORCESTER POLYTECHNIC INSTITUTE, MASSACHUSSETS, USA - 2005
Som en del af eksportingeniør-uddannelsen, har jeg taget et semester i USA. Der havde jeg fokus på IT, HR-management, miljø-økonomi og organisationsteori.

HØJSKOLEOPHOLD, BRØNDBYØSTER FILM- OG TEATER DAGHØJSKOLE, BRØNDBYØSTER - 2000
Højskoleophold med fokus på filmproduktion.

Specielle kompetencer

Sprog:

Dansk: Perfekt - modersmål

Engelsk: Forhandlingsniveau

Fransk: Forhandlingsniveau - Andet modersmål, da jeg er vokset op med fransk fordi min mor er fra Bruxelles

Tysk: B-niveau i gymnasiet, men efterhånden lidt rusten i sproget

IT:

Web-programmering: Ekspert i HTML og CSS, herunder brug af frontend frameworks. God til Javascript og jQuery. Rutineret i PHP og MySQL samt CMSer baseret på PHP og MySQL - primært WordPress og Joomla.

Programmer: God til CS-pakken (Photoshop, Illustrator og InDesign) og videoredigering med Final Cut.

Film og foto: Min hobby, som jeg bruger det meste af min fritid på. Jeg har gennem tiderne også løst rigtig mange film- og fotoopgaver for kunder.

Referencer

Referencer udleveres ved forespørgsel

Bilag 5 - Eksamensbevis, eksportingeniør



INGENIØRHØJSKOLEN I KØBENHAVN

i samarbejde med

HANDELSHØJSKOLEN I KØBENHAVN

EKSAMENSBEVIS

Stefan Sten Grage

[redacted]

har den 12. januar 2007 bestået eksamen som

EKSPORTINGENIØR

Export Engineer

København, 12. januar 2007

Rektor - Handelshøjskolen i København

Rektor - Ingeniørhøjskolen i København

Sektorleder

INGENIØRHØJSKOLEN I KØBENHAVN
ENGINEERING COLLEGE OF COPENHAGEN

Stefan Sten Grage
født den 7. juni 1980
har den 12. januar 2007 bestået eksamen som **Eksportingeniør**
med retningsbetegnelse: **Eksport (Eksportingeniør)**

LØBE NR.	KODE	ANTAL ECTS-point	FAG	RESULTAT
			BACHELORPROJEKT	
1	XAFP-E02	30,0	Bachelorprojekt CMS Analysis at Scan Designs	7
			INGENIØRPRAKTIK	
2	XPRA-E1	30,0	Ingeniørpraktik	Bestået
			TVÆRFAGLIGE PROJEKTER	
3	XPE4-1-E2	7,5	Projektenhed 4: Prøve 1	11
4	XPE4-2-E2	7,5	Projektenhed 4-2: Integreret produktudvikling - teori	10
5	XPE4-3-E2	10,0	Projektenhed 4-3: Intergreret produktudvikling	9
6	XPE5-1-E2	7,5	Projektenhed 5-1: Objektorienteret programmering	8
7	XPE5-2-E2	7,5	Projektenhed 5-2: Netværk og asp-programmering	9
8	XPE5-3-E2	10,0	Projektenhed 5-3: International markedsføring af elektroniske systemer - projekt	7
9	XPE8-1-E2	15,0	Projektenhed 8-1: Forretningsudvikling - teori	10
10	XPE8-2-E2	7,5	Projektenhed 8-2: Forretningsudvikling - projekt	8
11	XPE8-3-E3	5,0	Projektenhed 8-3: 2. Fremmedsprog	13
12	XPE-2-E1	15,0	Projekt	9
			FREMMEDSPROG OG KOMMUNIKATION	
13	XENG-X-E1	5,0	Engelsk X	Bestået
14	XENG-Y-E1	5,0	Engelsk Y	7

INGENIØRHØJSKOLEN I KØBENHAVN
ENGINEERING COLLEGE OF COPENHAGEN

Stefan Sten Grage
født den 7. juni 1980

LØBE NR.	KODE	ANTAL ECTS-point	FAG	RESULTAT
			FREMMEDSPROG OG KOMMUNIKATION (fortsat)	
15	XENG-Z-E2	2,5	Engelsk 8. semester	Bestået
16	XFRA-X-E1	5,0	2. Fremmedsprog X	13
17	XFRA-Y-E1	5,0	2. Fremmedsprog Y (fransk)	Bestået
18	XENG-E1	5,0	Introduktion til engelsk og andet fremmedsprog	Bestået
			INGENIØRFAG	
19	XLCA-E1	5,0	Life Cycle Assessment	10
20	XMANTEC-E1	5,0	Manufacturing Technologies	9
			ØKONOMI OG MARKEDSFØRING	
21	XAØK-E1	5,0	Afsætningsøkonomi	7
22	XNØK-1-E05	5,0	Nationaløkonomi-1	Bestået
			NATURVIDENSKAB/BASISFAG	
23	XFM-2-E05	10,0	Fysik-1 & Matematik-2	10
24	XITT-E05	10,0	IT & Teknologi	9
25	XMAT-1-E05	10,0	Matematik-1	Bestået
26	XPE-3-E1	15,0	Projektenhed 3-1: Matematik, statistik og fysik	9
			TILVALGSKURSER	
27	XDØK-E1	5,0	Driftsøkonomi	9

INGENIØRHØJSKOLEN I KØBENHAVN
ENGINEERING COLLEGE OF COPENHAGEN

Stefan Sten Grage
født den 7. juni 1980

LØBE NR.	KODE	ANTAL ECTS-point	FAG	RESULTAT
			TILVALGSKURSER	
28		20,0	Tilvalgskurser Gruppe merit fra Worcester Polytechnic Institute, USA.	Bestået

I alt 28 resultater
I alt 270 ECTS-point

Adgangsgrundlag:
Matematisk studentereksamen.

INGENIØRHØJSKOLEN I KØBENHAVN
ENGINEERING COLLEGE OF COPENHAGEN

Stefan Sten Grage
født den 7. juni 1980

Beskrivelse af Eksportingeniøruddannelsen

Eksportingeniøruddannelsen er normeret til 4½ år, heraf ½ års ingeniørpraktik. Studieaktiviteterne på den teoretiske del af uddannelsen består af kurser + projekter og normeres i ECTS-point. Et års studieaktivitet svarer til 60 ECTS-point. Uddannelsen har et samlet omfang på mindst 270 ECTS-point, hvoraf de 30 ECTS-point er for ingeniørpraktik.

Uddannelsen giver ret til betegnelsen Eksportingeniør og bachelorgraden B.Sc. (Bachelor of Science in Export).

Uddannelsen er beskrevet i Studieordning for Eksportingeniøruddannelsen til Eksportingeniør, der er fastsat i medfør af Undervisningsministeriets bekendtgørelse nr. 681 af 15. juli 1996 om ingeniøruddannelserne. Beskrivelse af de enkelte kurser kan findes i de kursushæfter, der er udarbejdet af Studieafdelingen og fra undervisningsåret 1998/99 i IHK's Studiehåndbog.

Eksamen er afholdt i overensstemmelse med Undervisningsministeriets bekendtgørelse nr. 701 af 21. august 1995 om Eksamen ved visse videregående uddannelser under Undervisningsministeriet med senere ændringer. Bekendtgørelsen er pr. 1. September 1998 ændret til Undervisningsministeriets bekendtgørelse nr. 615 af 18. august 1998 om eksamen ved visse videregående uddannelser under Undervisningsministeriet. Bekendtgørelsen er pr. 1. december 2000 ændret til Undervisningsministeriets bekendtgørelse nr. 1021 af 20. november 2000 om Eksamen ved visse videregående uddannelser under Undervisningsministeriet.

Bedømmelsen er foretaget i overensstemmelse med Undervisningsministeriets bekendtgørelse nr. 513 af 22. juni 1995 om karakterskala og anden bedømmelse. Bedømmelsen er foretaget efter 13-skalaen med trinene 00-03-5-6-7-8-9-10-11-13 eller som henholdsvis bestået/ikke bestået eller godkendt/ikke godkendt.

Ida Juhl Thorup

Funktionsleder Ida Juhl Thorup

Bilag 6 - Eksamensbevis, ITU



IT-Universitetet
i København

EKSAMENSBEVIS

Kandidatuddannelsen i informationsteknologi

Stefan Sten Grage
Cpr-[redacted]

har den 29. august 2011 gennemført

Kandidatuddannelsen i informationsteknologi

og har hermed ret til at betegne sig

Cand.it. i digital design og kommunikation

jf. bekendtgørelse nr. 814 om bachelor- og kandidatuddannelser ved universiteterne af 29. juni 2010, som fastsat af Ministeriet for Videnskab, Teknologi og Udvikling i henhold til universitetslovens § 8 og § 34, stk. 1.

Udskrift af eksamensprotokollen samt engelsksproget Diploma Supplement er vedlagt.

Mads Tofte
Rektor

28. oktober 2011

IT-Universitetet
i København
Eksamenskontoret
Rued Langgaards Vej 7 . 2300 København S
Tlf. 7218 5000 . Fax 7218 5001
www.itu.dk

Image to Pdf

Bilag 7 - Keas pædagogiske principper

KEAs pædagogiske grundprincipper

1. **Videnskredsløb: Sammenhæng mellem uddannelser, forskning og innovation og arbejdsmarkedet**

På KEA udvikler vi ny viden i tæt samarbejde med andre forskningsinstitutioner og det arbejdsmarked, vi uddanner til. Som erhvervsakademi er et af vores hovedformål at bringe forskningsbaseret viden i anvendelse i et tæt samarbejde med erhvervslivet. KEAs undervisere deltager i forsknings- og innovationsprojekter, der sikrer, at national og international forskning inddrages naturligt og kontinuerligt i undervisningen, hvilket betyder, at de studerendes læring er understøttet af KEA som vidensinstitution. På KEA tilrettelægger vi uddannelserne sådan, at de studerende indgår i bindeledet mellem arbejdsmarkedet og ny viden. I praksis betyder det, at de studerende får mulighed for at være med til at skabe ny viden og løse udfordringer stillet af virksomheder, organisationer, andre vidensinstitutioner og internationale samarbejdspartnere.

2. **Relevans: Imødekomme arbejdsmarkedets udvikling med den nyeste viden, færdigheder og kompetencer**

På KEA matcher vi arbejdsmarkedets udvikling med relevante kompetencer. På KEA tilrettelægger vi fuldtidsuddannelserne således, at de studerende møder erhvervslivet flere gange i løbet af uddannelsen således, at de igennem deres læringsforløb opnår de faglige kompetencer, der efterspørges på arbejdsmarkedet. På deltidsområdet sætter vi de studerendes egen praksis i spil i læringsforløbene. Underviserne udvikler kontinuerligt deres viden fra erhvervslivet og sætter denne viden i spil i læringsforløbene.

3. **Praksisnær: Undervisning der er inspireret af erhvervenes praksis**

På KEA ved vi, at praksisnær og anvendelsesorienteret undervisning har en positiv effekt på de studerendes læringsudbytte og jobparathed. Derfor tilrettelægger vi uddannelserne sådan, at de studerende opnår viden, færdigheder og kompetencer, som svarer til erhvervenes praksis nu og fremover, samt at alle fuldtidsuddannelser indeholder praktikforløb af mindst 10 ugers varighed. Undervisningen er baseret på konkrete problemstillinger fra brancher og erhverv, og læringsforløbene er casebaserede, produkt- og projektorienterede. I praksis betyder det, at de studerende i undervisningen regelmæssigt møder konkrete problemstillinger og cases, som er stillet af eksterne interessenter. Især på KEAs deltidsuddannelser bruges de studerendes branchemæssige erfaringer til at skabe vidensdeling og faglige netværk på tværs af forskellige typer virksomheder og brancher.

4. **Almene erhvervskompetencer**

På KEA uddanner vi vores studerende til at være professionelle aktører på arbejdsmarkedet. Derfor tilrettelægger vi uddannelserne, sådan at de studerende opnår eller styrker de almene erhvervskompetencer, der efterspørges på arbejdsmarkedet. Vi har fokus på at styrke de studerendes professionelle fagidentitet således, at de studerende via deres uddannelse får relevante værktøjer og begreber til at kunne argumentere for og navigere i forskellige branche- og arbejdsmæssige processer, der styrker deres erhvervskompetencer. I praksis betyder det, at undervisningen er tilrettelagt sådan, at den studerende udvikler samarbejdsevner, forretningsforståelse, teknologiforståelse, kreativitet, entreprenante evner, forståelse for bæredygtig produktion, samt globale og kulturelle kompetencer.

5. **Tilrettelæggelse af uddannelse: Velstrukturerede uddannelser, der understøtter erhvervsakademisk praksisnærhed**

På KEA ved vi, at en tydelig og velstruktureret tilrettelæggelse skaber meningsfuldhed og dermed øget læringsudbytte. Derfor tilrettelægger vi uddannelserne sådan, at de studerende møder en synlig og sammenhængende struktur og progression på uddannelsen. I praksis betyder det, at uddannelsen er tilrettelagt på en måde, hvor der er en tydelig og ensartet sammenhæng mellem undervisning, opgaver, projekter samt bedømmelsesaktiviteter og eksamen. Desuden kommunikerer vi på KEA til de studerende på en ensartet, tydelig og meningsfuld måde.

KEAs pædagogiske grundprincipper

6. **Læringsledelse: Tydelige rammer og forventninger**
På KEA tror vi på, at det er væsentligt for de studerendes læringsudbytte, at underviserne sætter rammerne for de studerendes læring. På KEA identificerer vi læringsbehovet hos de studerende og iværksætter læringssituationer, hvor de studerende sætter sig selv i centrum for egen læring og bidrager positivt til hinandens læring. Der er overensstemmelse mellem læringsmål og udbytte for hvert modul, hvilket er afgørende for de studerendes læringsudbytte. I praksis betyder det, at det er underviserne, der tilrettelægger og leder rammerne for læringsforløbene på en sådan måde, at de studerendes læring stilladseres, og at de aktivt deltager i læringsaktiviteter. På KEA karakteriseres læringsaktiviteter både som underviserdrevne aktiviteter og aktiviteter drevet af de studerende selv.

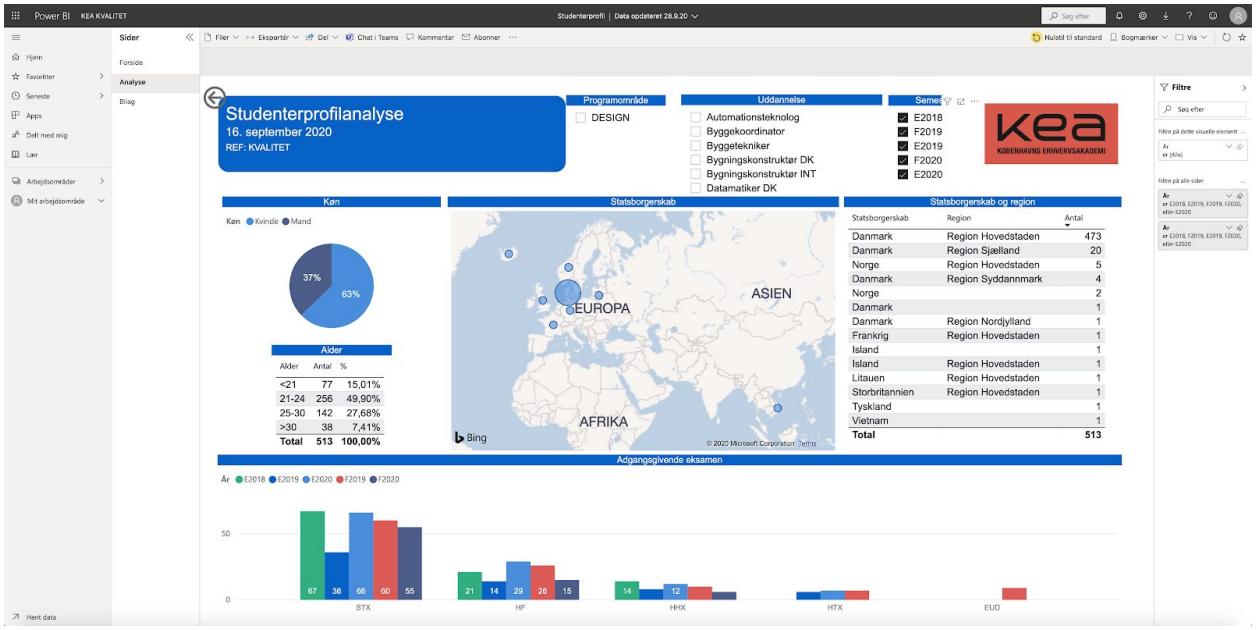
7. **Varierede undervisningsmetoder**
På KEA ved vi, at varieret undervisning skaber gode muligheder for deltagelse og øget motivation. Derfor tilrettelægger vi læringsforløbene med varierede læringsaktiviteter og undervisningsmetoder, for at de studerende kan være aktivt lærende og dermed øge læringsudbyttet. Fælles for læringsaktiviteter og undervisningsmetoder er, at de understøtter KEAs praksisnære tilgang.

8. **Formativ evaluering, feedback og bedømmelsesaktiviteter**
På KEA ved vi, at formativ evaluering og forskellige bedømmelsesaktiviteter er med til at skabe læring, der har effekt i erhvervslivet. Derfor arbejder vi bevidst med stilladsering af de studerendes læring ved, at de studerende i alle læringsforløb får løbende tilbagemeldinger og sparring på deres læring, deres opgaver og resultater fra medstuderende og undervisere samt gennem rammesat selvrefleksion. I praksis betyder det, at det bliver tydeligt for den enkelte studerende, hvor vedkommende er på vej hen, hvor langt vedkommende er kommet, og hvad der er næste skridt mod målet. Feedback er knyttet til alle lærings- og bedømmelsesaktiviteter og er så vidt muligt både proces- og produktorienteret.

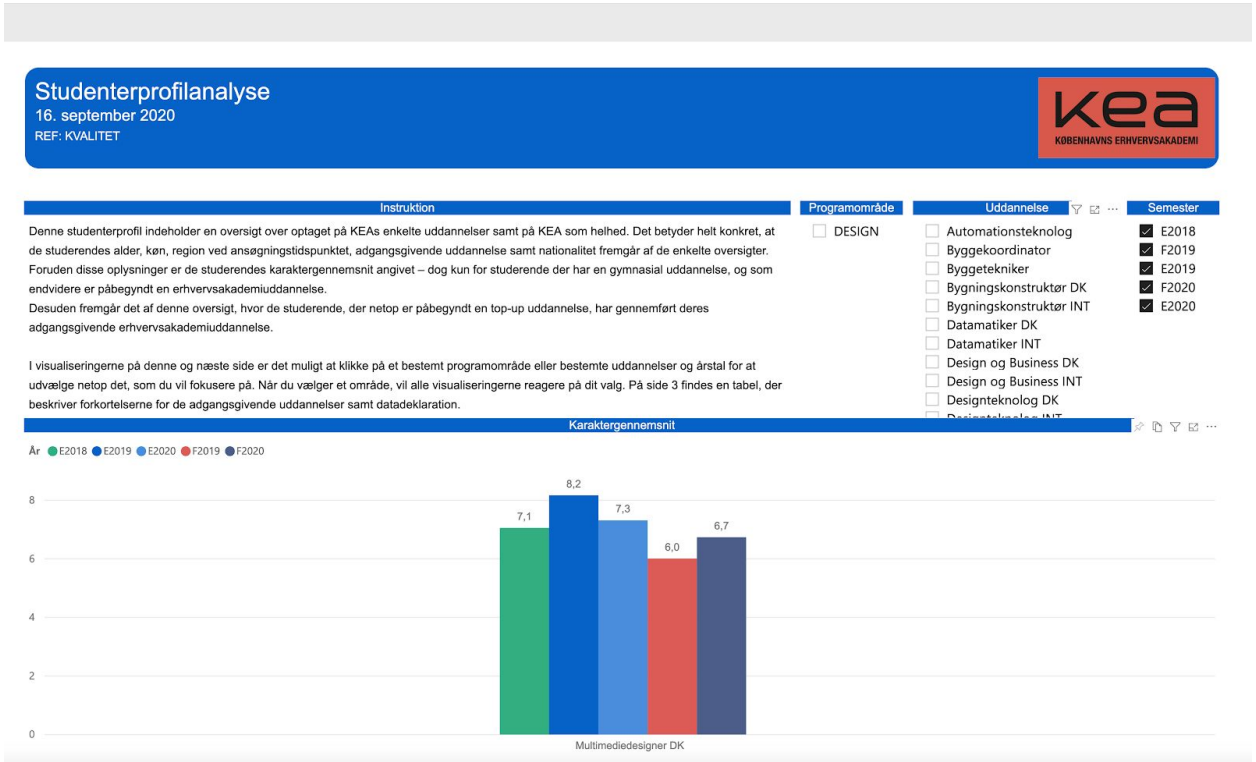
9. **Digital læringsteknologi**
På KEA arbejder vi med, at læringsteknologier fungerer som en naturlig og integreret del af vores uddannelser. Derfor kan de studerende på KEA forvente, at digitalisering og teknologi spiller en central rolle i de tilrettelagte læringsforløb. Dels for at gøre de studerende i stand til at vurdere, hvor og hvornår anvendelse af teknologi giver mening, og dels for at arbejde med hvilke udfordringer teknologier kan skabe og løse. De digitale læringsteknologier tilgodeser tilmed et behov for at kunne tilegne sig viden fleksibelt. I praksis betyder det, at undervisningen bærer præg af relevant og varieret brug af læringsteknologi for at sikre et optimalt og reelt læringsudbytte.

10. **Studieliv og læringsmiljø**
På KEA ved vi, at et godt studie- og læringsmiljø stimulerer de studerendes læringsudbytte. Derfor skaber vi på KEA et attraktivt og tilgængeligt læringsmiljø, der stimulerer trivsel, netværksdannelse, talent, kreativitet og faglig udfoldelse. Vi tilrettelægger uddannelserne sådan, at de studerende selv bidrager til og tager aktiv del i et godt studiemiljø. I praksis betyder det, at KEA løbende udvikler integrerede tilbud, som har til hensigt at understøtte den studerende i at tage en aktiv rolle på KEA.

Bilag 8 - Studenterprofilanalyse

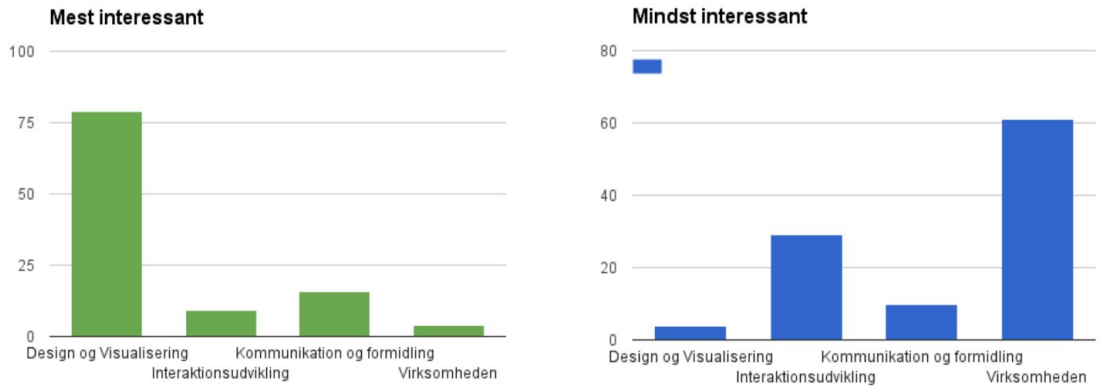


Studenterprofilanalyse, september 2020, KEA kvalitet



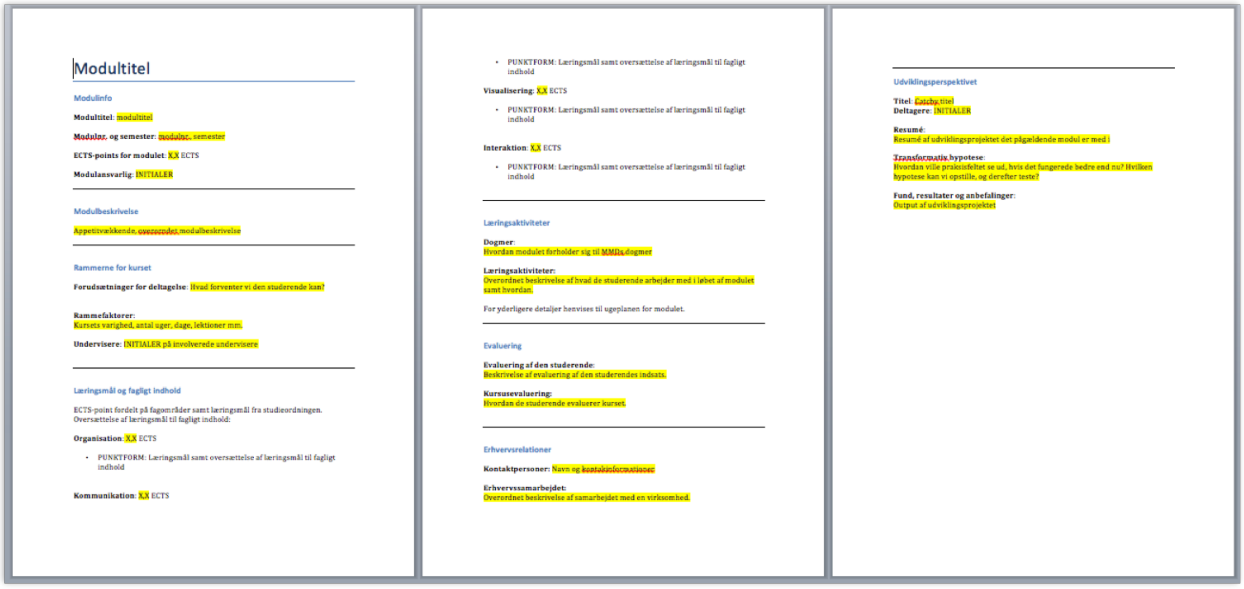
Studenterprofilanalyse, karaktergennemsnit, september 2020, KEA kvalitet

Bilag 9 - Introundersøgelse



Udsnit af introundersøgelse - de studerende er primært interesserede i design og visualisering

Bilag 10 - Temabeskrivelse



Modultitel

Modulinfo

Modultitel: modultitel

Modulnr. og semester: modulnr. semester

ECTS-points for modulet: X,X ECTS

Modulansvarlig: INITIALER

Modulbeskrivelse

Appetitvækkende, overordnet modulbeskrivelse

Rammerne for kurset

Forudsætninger for deltagelse: Hvad forventer vi den studerende kan?

Rammefaktorer:
Kursets varighed, antal uger, dage, lektioner mm.

Undervisere: INITIALER på involverede undervisere

Læringsmål og fagligt indhold

ECTS-point fordelt på fagområder samt læringsmål fra studieordningen.
Oversættelse af læringsmål til fagligt indhold:

Organisation: X,X ECTS

- PUNKTFORM: Læringsmål samt oversættelse af læringsmål til fagligt indhold

Kommunikation: X,X ECTS

- PUNKTFORM: Læringsmål samt oversættelse af læringsmål til fagligt indhold

Visualisering: X,X ECTS

- PUNKTFORM: Læringsmål samt oversættelse af læringsmål til fagligt indhold

Interaktion: X,X ECTS

- PUNKTFORM: Læringsmål samt oversættelse af læringsmål til fagligt indhold

Læringsaktiviteter

Dogmer:
Hvordan modulet forholder sig til MMIs dogmer

Læringsaktiviteter:
Overordnet beskrivelse af hvad de studerende arbejder med i løbet af modulet samt hvordan.

For yderligere detaljer henvises til ugeplanen for modulet.

Evaluering

Evaluering af den studerende:
Beskrivelse af evaluering af den studerendes indsats.

Kursusevaluering:
Hvordan de studerende evaluerer kurset.

Erhvervsrelationer

Kontaktpersoner: Navn og kontaktinformationer

Erhvervssamarbejdet:
Overordnet beskrivelse af samarbejdet med en virksomhed.

Udviklingsperspektivet

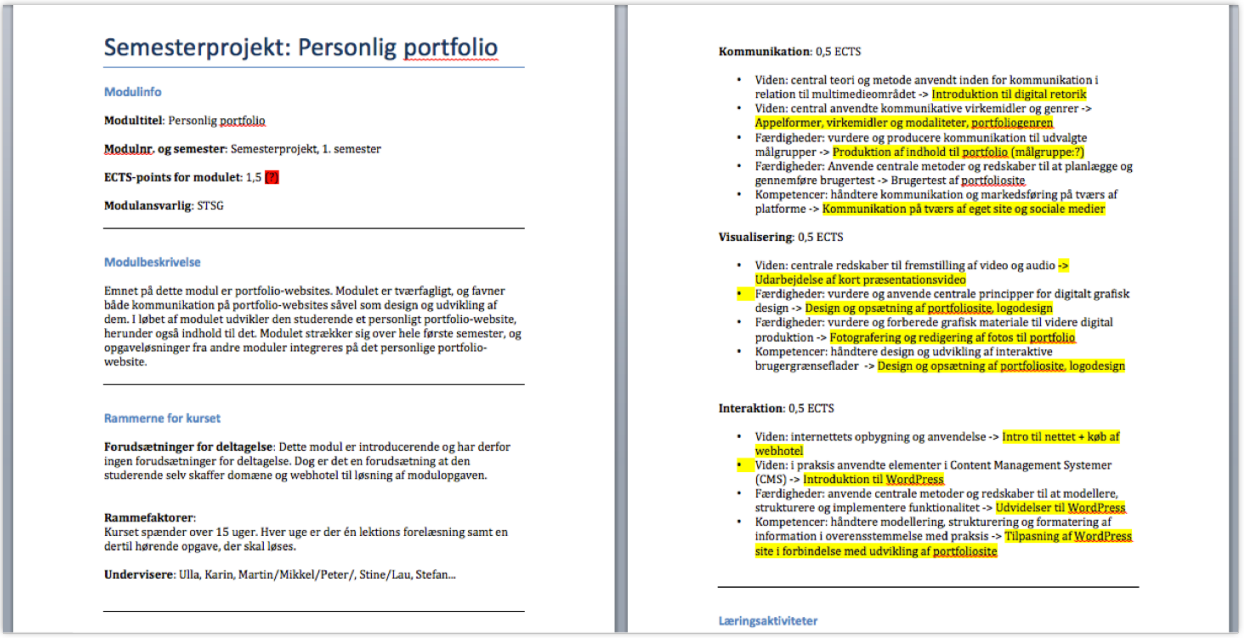
Titel: Catchy titel
Deltagere: INITIALER

Resumé:
Resumé af udviklingsprojektet det pågældende modul er med i

Transformativ hypotese:
Hvordan ville praksisfeltet se ud, hvis det fungerede bedre end nu? Hvilken hypotese kan vi opstille, og derefter teste?

Fund, resultater og anbefalinger:
Output af udviklingsprojektet

Første udgave af en skabelon for kursusbeskrivelse baseret på Hiim og Hippes relationsmodel



Semesterprojekt: Personlig portfolio

Modulinfo

Modultitel: Personlig portfolio

Modulnr. og semester: Semesterprojekt, 1. semester

ECTS-points for modulet: 1,5 [?]

Modulansvarlig: STSG

Modulbeskrivelse

Emnet på dette modul er portfolio-websites. Modulet er tværfagligt, og favner både kommunikation på portfolio-websites såvel som design og udvikling af dem. I løbet af modulet udvikler den studerende et personligt portfolio-website, herunder også indhold til det. Modulet strækker sig over hele første semester, og opgaveløsninger fra andre moduler integreres på det personlige portfolio-website.

Rammerne for kurset

Forudsætninger for deltagelse: Dette modul er introducerende og har derfor ingen forudsætninger for deltagelse. Dog er det en forudsætning at den studerende selv skaffer domæne og webhotel til løsning af modulopgaven.

Rammefaktorer:
Kurset spænder over 15 uger. Hver uge er der én lektions forelæsning samt en dertil hørende opgave, der skal løses.

Undervisere: Ulla, Karin, Martin/Mikkel/Peter/, Stine/Lau, Stefan...

Kommunikation: 0,5 ECTS

- Viden: central teori og metode anvendt inden for kommunikation i relation til multimedieområdet -> Introduktion til digital retorik
- Viden: central anvendte kommunikative virkemidler og genrer -> Appelformer, virkemidler og modaliteter, portfoliogenren
- Færdigheder: vurdere og producere kommunikation til udvalgte målgrupper -> Produktion af indhold til portfolio (målgruppe:?)
- Færdigheder: Anvende centrale metoder og redskaber til at planlægge og gennemføre brugertest -> Brugertest af portfolioside
- Kompetencer: håndtere kommunikation og markedsføring på tværs af platforme -> Kommunikation på tværs af eget site og sociale medier

Visualisering: 0,5 ECTS

- Viden: centrale redskaber til fremstilling af video og audio -> Udarbejdelse af kort præsentationsvideo
- Færdigheder: vurdere og anvende centrale principper for digitalt grafisk design -> Design og opsætning af portfolioside, logodesign
- Færdigheder: vurdere og forberede grafisk materiale til videre digital produktion -> Fotografering og redigering af fotos til portfolio
- Kompetencer: håndtere design og udvikling af interaktive brugergrænseflader -> Design og opsætning af portfolioside, logodesign

Interaktion: 0,5 ECTS

- Viden: internettets opbygning og anvendelse -> Intro til nettet + køb af webhotel
- Viden: i praksis anvendte elementer i Content Management Systemer (CMS) -> Introduktion til WordPress
- Færdigheder: anvende centrale metoder og redskaber til at modellere, strukturere og implementere funktionalitet -> Udvidelser til WordPress
- Kompetencer: håndtere modellering, strukturering og formatering af information i overensstemmelse med praksis -> Tilpasning af WordPress site i forbindelse med udvikling af portfolioside

Læringsaktiviteter

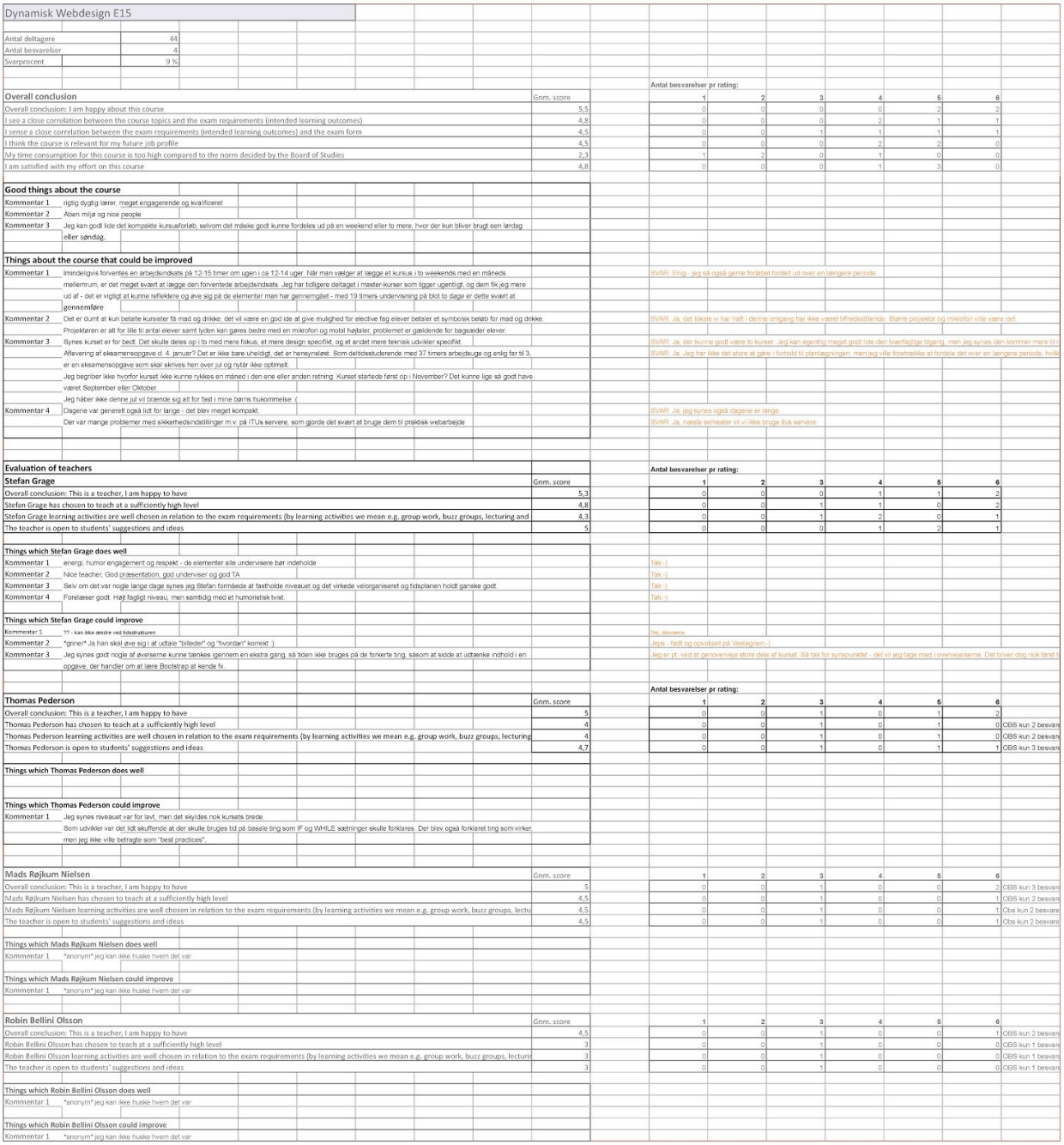
Eksempel på kursusbeskrivelse

Bilag 11 - Ugeplan

Uge 36-51	Semesterprojekt - Personlig portfolio			
Uge 36	**Uge 37**	**Uge 38**	**Uge 39**	**Uge 40**
EMNE: Nettets struktur + teknisk overblik, websites **UNDERVISERE**: PETL **LOKALE**: Rumfærgen **TID**: Tirsdag 14.00	**EMNE**: WordPress basics **UNDERVISERE**: PETL **LOKALE**: Rumfærgen **TID**: Tirsdag 14.00	**EMNE**: Intro til portrætfotografering **UNDERVISERE**: ULLR **LOKALE**: Rumfærgen **TID**: Tirsdag 14.00	**EMNE**: Portfolio-genren **UNDERVISERE**: STSG **LOKALE**: Rumfærgen **TID**: Tirsdag 14.00	**EMNE**: Intro til retorik **UNDERVISERE**: STIR **LOKALE**: Rumfærgen **TID**: Tirsdag 14.00
Forelæsning: Intro til personlig portfolio Nettets struktur, teknisk overblik for websites **Arbejdsbyrde**: **1 time**	**Forelæsning**: Intro til WordPress **Arbejdsbyrde**: **1 time**	**Forelæsning**: Portrætter dig selv - billedanalyse og fototeknik **Arbejdsbyrde**: **1 time**	**Forelæsning**: Portfoliogenren - hvad gør en god porfolio? Genrer og stilarter i et webperspektiv - inspirationssøgning **Arbejdsbyrde**: **1 time**	**Forelæsning**: Intro til retorik - virkemidler og modaliteter & appelformer **Arbejdsbyrde**: **1 time**
Opgave: Køb webhotel og domæne, installer wordpress (obligatorisk) Tilføj analytics tracking kode **Arbejdsbyrde: 1,5 timer**	**Opgave**: Sæt website op i henhold til krav fra projektplan (obligatorisk) **Arbejdsbyrde: 1,5 timer**	**Opgave**: Skyd en portrætserie af dig selv (obligatorisk) **Arbejdsbyrde: 1,5 timer**	**Opgave**: Genreanalyse af portfoliosites - 5 inspirerende portfoliosites **Arbejdsbyrde: 1,5 timer**	**Opgave**: Forfat indhold/tekst til "om mig" siden (obligatorisk) **Arbejdsbyrde: 1,5 timer**
Forberedelse: Lynda.com tutorial "wordpress" (supplement til opg. løsning) **Arbejdsbyrde: 1 time**	**Forberedelse**: Lynda.com tutorial "wordpress" (supplement til opg. løsning) **Arbejdsbyrde: 1 time**	**Forberedelse**: Lynda.com tutorial "fototeknik" (supplement til opg. løsning) **Arbejdsbyrde: 1 time**	**Forberedelse**: Tekst: Genrer og stilarter i et webperspektiv, Ida Engholm **Arbejdsbyrde: 1 time**	**Forberedelse**: Tekst om retorik **Arbejdsbyrde: 1 time**
FEEDBACK: B/IB, fronter Ansvarlig: PETL Senest: Uge 37	**FEEDBACK**: B/IB, fronter Ansvarlig: PETL Senest: Uge 38	**FEEDBACK**: B/IB, fronter Ansvarlig: ULLR Senest: Uge 39	**FEEDBACK**: B/IB, fronter Ansvarlig: STSG Senest: Uge 40	**FEEDBACK**: B/IB, fronter Ansvarlig: STIR Senest: Uge 41

Eksempel på ugeplan

Bilag 12 - Evaluering af Dynamisk Webdesign E2015



Dynamisk Webdesign E15

Antal deltagere	44
Antal besvarelser	4
Svarprocent	9 %

Overall conclusion	Gnm. score	Antal besvarelser pr rating: 1	2	3	4	5	6
Overall conclusion: I am happy about this course	5,5	0	0	0	0	2	2
I see a close correlation between the course topics and the exam requirements (intended learning outcomes)	4,8	0	0	0	2	1	1
I sense a close correlation between the exam requirements (intended learning outcomes) and the exam form	4,5	0	0	1	1	1	1
I think the course is relevant for my future job profile	4,5	0	0	0	2	2	0
My time consumption for this course is too high compared to the norm decided by the Board of Studies	2,3	1	2	0	1	0	0
I am satisfied with my effort on this course	4,8	0	0	0	1	3	0

Good things about the course	
Kommentar 1	rigtig dygtig lærer, meget engagerende og kvalificeret
Kommentar 2	Åben miljø og nice people
Kommentar 3	Jeg kan godt lide det kompakte kursusforløb, selvom det måske godt kunne fordeles ud på en weekend eller to mere, hvor der kun bliver brugt een lørdag eller søndag.

Things about the course that could be improved		
Kommentar 1	Imindeligvis forventes en arbejdsindsats på 12-15 timer om ugen i ca 12-14 uger. Når man vælger at lægge et kursus i to weekends med en måneds mellemrum, er det meget svært at lægge den forventede arbejdsindsats. Jeg har tidligere deltaget i master-kurser som ligger ugentligt, og dem fik jeg mere ud af - det er vigtigt at kunne reflektere og øve sig på de elementer man har gennemgået - med 19 timers undervisning på blot to dage er dette svært at gennemføre	SVAR: Enig - jeg så også gerne forløbet fordelt ud over en længere periode.
Kommentar 2	Det er dumt at kun betalte kursister få mad og drikke, det vil være en god ide at give mulighed for elective fag elever betaler et symbolsk beløb for mad og drikke. Projektøren er alt for lille til antal elever samt lyden kan gøres bedre med en mikrofon og mobil højtaler, problemet er gældende for bagsædet elever.	SVAR: Ja, det lokale vi har haft i denne omgang har ikke været tilfredsstillende. Større projektor og mikrofon ville være rart.
Kommentar 3	Synes kurset er for bedt. Det skulle deles op i to med mere fokus, et mere design specifikt, og et andet mere teknisk udvikler specifikt. Aflevering af eksamensopgave d. 4. januar? Det er ikke bare uheldigt, det er hensynsløst. Som deltidsstuderende med 37 timers arbejdsuge og enlig far til 3, er en eksamensopgave som skal skrives hen over jul og nytår ikke optimalt. Jeg begriber ikke hvorfor kurset ikke kunne rykkes en måned i den ene eller anden retning. Kurset startede først op i November? Det kunne lige så godt have været September eller Oktober. Jeg håber ikke denne jul vil brænde sig alt for fast i mine børns hukommelse :(	SVAR: Ja, der kunne godt være to kurser. Jeg kan egentlig meget godt lide den tværfaglige tilgang, men jeg synes den kommer mere til u SVAR: Ja. Jeg har ikke det store at gøre i forhold til planlægningen, men jeg ville foretrække at fordele det over en længere periode, hvilk
Kommentar 4	Dagene var generelt også lidt for lange - det blev meget kompakt. Der var mange problemer med sikkerhedsindstillinger m.v. på ITUs servere, som gjorde det svært at bruge dem til praktisk webarbejde	SVAR: Ja, jeg synes også dagene er lange. SVAR: Ja, næste semester vil vi ikke bruge itus servere.

Evaluation of teachers		
Stefan Grage	Gnm. score	Antal besvarelser pr rating: 1	2	3	4	5	6
Overall conclusion: This is a teacher, I am happy to have	5,3	0	0	0	1	1	2
Stefan Grage has chosen to teach at a sufficiently high level	4,8	0	0	1	1	0	2
Stefan Grage learning activities are well chosen in relation to the exam requirements (by learning activities we mean e.g. group work, buzz groups, lecturing and	4,3	0	0	1	2	0	1
The teacher is open to students' suggestions and ideas	5	0	0	0	1	2	1

Things which Stefan Grage does well	
Kommentar 1	energi, humor engagement og respekt - de elementer alle undervisere bør indeholde
Kommentar 2	Nice teacher, God præsentation, god underviser og god TA
Kommentar 3	Selv om det var nogle lange dage synes jeg Stefan formåede at fastholde niveauet og det virkede velorganiseret og tidsplanen holdt ganske godt.
Kommentar 4	Forelæser godt. Højt fagligt niveau, men samtidig med et humoristisk twist.

Things which Stefan Grage could improve	
Kommentar 1	?? - kan ikke ændre ved kildekoden
Kommentar 2	*grine!* Ja han skal øve sig i at udtale "billeder" og "hvordan" korrekt :)
Kommentar 3	Jeg synes godt nogle af øvelserne kunne tænkes igennem en ekstra gang, så tiden ikke bruges på de forkerte ting, såsom at sidde at udtænke indhold i en opgave, der handler om at lære Bootstrap at kende fx.

Kommentar 1	Nej, desværre.	
Kommentar 2	Jeps - født og opvokset på Vesterbro :-)	
Kommentar 3	Jeg er pt. ved at gennemveje store dele af kurset. Så tak for synspunktet - det vil jeg tage med i overvejelserne. Det bliver dog nok først t	

Thomas Pederson	Gnm. score	Antal besvarelser pr rating: 1	2	3	4	5	6	
Overall conclusion: This is a teacher, I am happy to have	5	0	0	1	0	1	2	
Thomas Pederson has chosen to teach at a sufficiently high level	4	0	0	1	0	1	0	OBS kun 2 besvare
Thomas Pederson learning activities are well chosen in relation to the exam requirements (by learning activities we mean e.g. group work, buzz groups, lecturing	4	0	0	1	0	1	0	OBS kun 2 besvare
Thomas Pederson is open to students' suggestions and ideas	4,7	0	0	1	0	1	1	OBS kun 3 besvare

Things which Thomas Pederson does well

Things which Thomas Pederson could improve	
Kommentar 1	Jeg synes niveauet var for lavt, men det skyldes nok kursets brede. Som udvikler var det lidt skuffende at der skulle bruges tid på basale ting som IF og WHILE sætninger skulle forklares. Der blev også forklaret ting som virker, men jeg ikke ville betragte som "best practices".

Mads Røjkum Nielsen	Gnm. score	1	2	3	4	5	6	
Overall conclusion: This is a teacher, I am happy to have	5	0	0	1	0	0	2	OBS kun 3 besvare
Mads Røjkum Nielsen has chosen to teach at a sufficiently high level	4,5	0	0	1	0	0	1	OBS kun 2 besvare
Mads Røjkum Nielsen learning activities are well chosen in relation to the exam requirements (by learning activities we mean e.g. group work, buzz groups, lectu	4,5	0	0	1	0	0	1	Obs kun 2 besvare
The teacher is open to students' suggestions and ideas	4,5	0	0	1	0	0	1	Obs kun 2 besvare

Things which Mads Røjkum Nielsen does well	
Kommentar 1	*anonym* jeg kan ikke huske hvem det var

Things which Mads Røjkum Nielsen could improve	
Kommentar 1	*anonym* jeg kan ikke huske hvem det var

Robin Bellini Olsson	Gnm. score	1	2	3	4	5	6	
Overall conclusion: This is a teacher, I am happy to have	4,5	0	0	1	0	0	1	OBS kun 2 besvare
Robin Bellini Olsson has chosen to teach at a sufficiently high level	3	0	0	1	0	0	0	OBS kun 1 besvare
Robin Bellini Olsson learning activities are well chosen in relation to the exam requirements (by learning activities we mean e.g. group work, buzz groups, lecturi	3	0	0	1	0	0	0	OBS kun 1 besvare
The teacher is open to students' suggestions and ideas	3	0	0	1	0	0	0	OBS kun 1 besvare

Things which Robin Bellini Olsson does well	
Kommentar 1	*anonym* jeg kan ikke huske hvem det var

Things which Robin Bellini Olsson could improve	
Kommentar 1	*anonym* jeg kan ikke huske hvem det var

Bilag 13 - Seneste undervisningsevaluering, 2017

Undervisningsevaluering

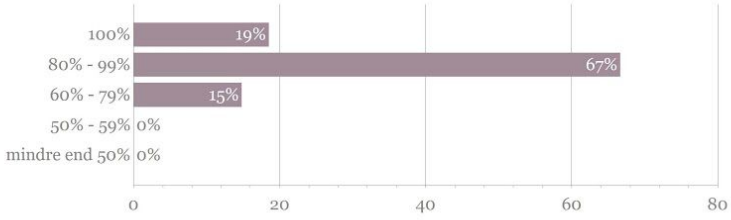
Fag: interaktion / Hold: 32731723A000 / Underviser: Stefan Steen Grage
Antal besvarelser: 28 / Udskrivningsdato: 01.05.17.

De studerendes vurdering af deres egen indsats:

1: Hvor mange timer bruger du i gennemsnit på dit studie om ugen? Inkluder undervisning, forberedelse, gruppearbejde, vejledning mv. Du skal angive det gennemsnitlige timeantal i boksen nedenunder.



2: Dit fremmøde til skemalagt undervisning i indeværende semester:



3: Hvor enig eller uenig er du i følgende udsagn?

	Helt enig	Delvis enig	Delvis uenig	Helt uenig	Score	Vurdering
Jeg er aktiv i timerne	13 48%	10 37%	4 15%	0 0%	80	☺
Jeg møder velforberedt op til timerne	5 19%	18 67%	4 15%	0 0%	72	😐

Scoren er et gennemsnit, der udregnes på baggrund af en talværdi, der tildeles svarmulighederne. Det mest positive svar tildeles altid værdien 100, mens det mest negative tildeles værdien 0. Svaret "Delvis enig" tildeles værdien 75 mens "Delvis uenig" tildeles værdien 25. Svar afgivet på en 10-skala omregnes ligeledes, så svaret 1 = 0; 2 = 11,1; 3 = 22,2; 4 = 33,3; 5 = 4,44; 6 = 55,6; 7 = 66,7; 8 = 77,8; 9 = 88,9; og 10 = 100.
Vurderingen foretages på baggrund af scoren. En gennemsnitsscore på 75 – 100 giver en glad smiley, en score på 50 – 74 giver en neutral smiley og en score på 0 – 49 giver en trist smiley.

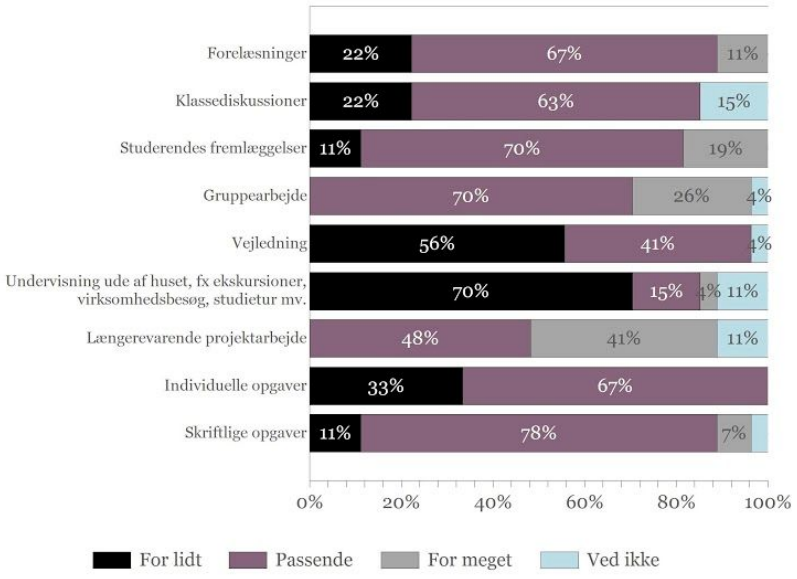
Response™ / © 2017 Aspekt R&D A/S

Undervisning og undervisningsformer

4: Hvor enig eller uenig er du i følgende udsagn?

	Helt enig	Delvis enig	Delvis uenig	Helt uenig	Score	Vurdering
Mine undervisere er gode til at samarbejde om det faglige indhold i undervisningen	9 33%	13 48%	5 19%	0 0%	74	😐
Mine undervisere er gode til at se sammenhængen med andre fag inden for min uddannelse	9 33%	14 52%	3 11%	1 4%	75	☺
Jeg har adgang til relevant information vedrørende undervisningen (Fronter o.lign)	17 63%	7 26%	3 11%	0 0%	85	☺

5: Er der for lidt, passende eller for meget af ...?



Response™ / © 2017 Aspekt R&D A/S

Evaluering af underviseren

6: Hvordan vurderer du alt i alt Stefan Steen Grages undervisning i interaktion?

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Score
0 0%	1 4%	1 4%	0 0%	0 0%	1 4%	0 0%	5 19%	7 26%	12 44%	85

Bemærk, at jf. side 1, er scoren omregnet til en skala fra 0 til 100.

Response™ / © 2017 Aspekt R&D A/S

7: Hvor enig eller uenig er du i følgende udsagn?

	Helt enig	Delvis enig	Delvis uenig	Helt uenig	Score	Vurdering
Stefan Steen Grage virker fagligt stærk	23 85%	4 15%	0 0%	0 0%	96	☺
Stefan Steen Grage giver et godt overblik over det faglige indhold	20 74%	5 19%	1 4%	1 4%	89	☺
Stefan Steen Grage har gode formidlingsevner	23 85%	2 7%	1 4%	1 4%	92	☺
Stefan Steen Grage har gode pædagogiske evner	23 85%	2 7%	0 0%	2 7%	91	☺
Stefan Steen Grage er god til at koble teori med praksis, fx gæsteforelæsere, virksomhedsbesøg, relevante cases	14 52%	7 26%	2 7%	4 15%	73	😐
Stefan Steen Grage bruger gode eksempler	18 67%	6 22%	2 7%	1 4%	85	☺
Stefan Steen Grage møder velforberedt	24 89%	2 7%	1 4%	0 0%	95	☺
Stefan Steen Grage er god til at hjælpe	17 63%	6 22%	3 11%	1 4%	82	☺
Stefan Steen Grage er god til at give feedback	18 67%	6 22%	2 7%	1 4%	85	☺
Stefan Steen Grage er engageret	23 85%	4 15%	0 0%	0 0%	96	☺
Stefan Steen Grage har gode sproglige kompetencer*	-	-	-	-	-	-

Nævn ting, du synes Stefan Steen Grage gør godt:

God undervisning og god til at hjælpe hvis man har problemer.

Stefan er god til at forklare teori og hjælpe hvis man har brug for hjælp. Han er også god til at uddybe hvis man ikke forstår. Han gør undervisningen spændede
---
Retorik (forelæsninger), empati, hjælpsom, uddybning af teori, og sin umiddelbare lidenskab omkring webudvikling.

Response™ / © 2017 Aspekt R&D A/S

Han er god til at formidle, god til at hjælpe og han skaber en god stemning i klassen.

Han er bare skide god

Stefan er stort set skoleeksemplet på en passioneret, engageret og forberedt underviser. Han er smilende, begejstret, har godt humør, han liver op, han giver altid gode belæg for sin undervisning og dens indhold.

Stefan giver desuden en god og faglig basisviden indenfor Keas undervisningsmateriale.
---
han er meget hjælpsom også når man er kommet lidt bagud og føler sig som en idiot. Han er meget entusiastisk i sin undervisning.
---
dygtig og engageret

Han er super generelt til at lære fra sig.
---
han er altid godt forberedt - og besidder den nyeste viden inden for sit felt
---
Han er utrolig dygtig til at undervise

Altid god energi

Enormt sød til at hjælpe og vejlede

Meget forberedt

Og altid interessant

Han er god til at give feedback på de ting man afleverer på Fronter. Modsat andre undervisere, som sjældent giver feedback på det afleverede.

Stefan er rigtig dygtig og sød, han ved en masse om en masse kode og han vil os det godt
---
Du er god til at udfordre dine elever. Det er tydeligt at du vil have det bedste frem i os.

Kan gør undervisningen spændende. Er imødekommende. God til at give feedback. Den bedste underviser vi har haft dette semester.

Stefan er rigtig engageret og lægger humor i det han fremlægger for os, så jeg er rigtig tilfreds. Det får undervisningen til at gå meget lettere.

Hvad gør Stefan ikke godt?

Han er meget engageret og er god til selv at bryde undervisningen med noget andet, hvis han kan mærke det bliver for kedeligt.

Rigtig god underviser, god til at lære fra sig og forklare. Han stresser ikke gennem det, men forklarer stille og roligt, for at sikre at man forstår det.

Nævn ting, du synes Stefan Steen Grage kunne gøre bedre:

Han kunne måske godt trænge til at blive klippet.

Jeg har altid været tilfreds med Stefan, men her på 3. semester er jeg blevet ret utilfreds.
Han virker ikke som om han gider hjælpe, det er som om han regner med at det er bare noget vi kan - så man kan hurtigt føle sig overset og det får mig til at give op.

Han skal virkelig bare fortsætte alt det gode han har gang i. Keep smiling
---
Dette bunder måske mere i at at han har været meget alene og presset på tid. Men hjælpen kan ofte være lidt halvhjertet eller for hurtig. Og når man gennemgår nye ting kunne det være rart at få forklaret hvad de forskellige dele kan og gør og hvor man bruger lige akkurat dette kode. Følte tit jeg bare skrev af efter ham uden at forstå noget selvom det virkede. Kunne løses med mere tid eller flere lærer til stede. Og så er det vigtigt med pauser! 8.30 til 10.00-10.30 er for lang tid bare at sidde og lytte og skrive kode af
---
ikke noget

Han kunne godt bruge en halv time på at sætte sig og så finde på nogle bedre jokes.

Han virker til at være faglig stærk, men alt for ofte kludrer han rundt i sin egen kode, hvor det ikke virker. Når han viser eksterne eksempler på noget, som skal laves, er det altid urealistiske eksempler, som vi hverken har lært eller formentlig ikke kommer til at lære på studiet. Når han så selv skal kode med os i fællesskab, er det jo meget basic og der kan han selv opleve udfordringer som nævnt tidligere, og derfor jeg tvivler på hvor stærk faglig han egentlig er selv, i forhold til hvad han gerne vil virke til at være.
---
ved ikke.

Der er ikke meget at komme efter.

Han snakker lidt for meget nogen gange

og meget i det samme toneleje :)

Projektet med pix kunne godt have været kortere, da det bliver svært at bibeholde gnisten ved arbejdet. Ydermere er det meget svært at synes om wordpress, når man får at vide at næste års 3.semester ikke bliver undervist i wordpress! Er det fordi det er forældet? Iså fald føler jeg vi spilder vores tid :-/

Ikke noget.

Bilag 14 - Evaluering, Webfeature F2020

itslearning 03-11-2020 Evaluering af temaet Webfeature				
Svarperson	**Hvilken del fandt du mest inspirerende?**	**Hvor har du bevæget dig mest fagligt?**	**Hvad kunne vi have gjort anderledes?**	**Kommentarer til temaet?**
0	WordPress og Divi.	Helt klart at bruge WordPress og Divi-builderen. Det har været rigtig fedt at lære.	Flere små afleveringer undervejs, så man til sidst bare skulle samle selve "produktet". Det gør at man får lavet alle sine ting undervejs, og ikke bare fokusere på den store del af opgaven.	
0	Interview	Samarbejde og få fat i en kilde	Meget	Sjovt
0	Synes det hele har været meget inspirerende, og det har været fedt at lære noget helt nyt.	Redigering af video og nytænkning af design og indhold.	Det er fedt at vi får fri tøjler, men det vil alligevel være rart at vide hvad vi helt præcist skulle have med i rapporten. F.eks. når i sidste dag siger at vi skal have begrundelser med for vores valg af indhold af tekst, og andre ting, hvilket vi ikke rigtig har tænkt på og ikke har tid til da vi mangler at finjustere de ting vi allerede har. Det er lidt som om man når slag over fingrene, over ikke at have noget med som vi ikke har fået besked på at have med...	-
0	Det er et meget interessant emne, men meget krævende hvis man er som mig, og også er i gang med sin re-eksamen.	jeg har lært lidt mere om nogle Adobe produkter (Lighroom, Rush)	Måske introduceret nogen ting mere i den første uge af forløbet. Jeg føler lidt at man blev overvældet, når man får at vide hvad man skal have til den endelige dokumentation.	Der er ikke så meget at side. Det var meget spændende, selvom jeg ikke er glad for mit eget endelige resultat. Men det er mere et personligt problem.
0	Det nye underviser o deres engagemang	wordpress, lightroom	ikke något	Det var et godt tema med nogle god ting. Den ligner dog de andra vi haft virkelig meget så det var lidt nederen. Men god overall
0	Jeg synes det har været sjovt at lære at arbejde med Divi, og herudover finde sin egen historie	Da jeg ikke var med fra start er det begrænset hvor meget undervisning jeg har deltaget i på valgfaget - men har lært at bruge divi		
0	I think all aspects of this theme were in inspiring and well-explained in great detail. This theme has been my favourite theme so far in this program.	Unfortunately I missed the two first weeks as I switched elective, but I would say video-editing, using more creativity when designing UI.	It would be great to introduce more motion graphic design with After Effects.	More motion graphics design.
0	Wordpress delen var cool. Det var rart at komme væk fra kodning og rest API.	Teknologi delen med wordpress.	Jeg mener bestemt i kunne have fortalt os at det var rigtig SoMe og SEO vi skulle lave i dette projekt, og det vigtigt at vi informerede vores erfaringspersoner om dette.	Super tema.Dog følte jeg, at det var en stor opgave at sidde med alene og der derfor var flere steder jeg var nød til at springe over

Bilag 15 - Evaluering, Webfeature E2020

Evaluering, Webfeature E2020

Hvad synes i om kurset? Var det godt/skidt? Hvad kunne vi have gjort bedre? Giv os lidt feedback herunder:-)

Hvad var godt?
…
Fed og overskuelig opgave.
Opgaven var mega fed, og det var rigtig fedt at have så frie tøjler og muligheden for selv at vælge noget man interesserer sig for

Det var super fedt, at lightroom blev gennemgået i klassen, så man ikke bare bliver kastet ud i et nyt program, men at man rent faktisk får undervisning i de forskellige programmer.

Selve opgaven er super spændende. Det er fedt at arbejde med indholdsproduktion på den måde, hvor man har helt frie tøjler (i forhold til ide osv)

Rigtig fedt at få lov til at arbejde journalistisk.

Gode og overskuelige powerpoints

Rart med et mere kreativt og journalistisk projekt.

Mega fedt at have fingrene i så mange forskellige redskaber. Rart at dykke lidt mere ned i journalistiske.

Underviserne er super søde og vil altid hjælpe en!

Fedt projekt, hvor man fik lov til at udfolde sig kreativt.

Hvad var skidt?
…
Jeg synes vi rører ved programmer og emner meget let een enkelt gang. - Så man når ikke rigtig at lære noget ordentlig når det lige bliver vist på klassen en enkelt gang.

Vi har i min gruppe været lidt frustrerede over struktureringen af undervisningen.
Det har været meget lærerige ting, men når der absolut ingen deadlines er, kommer man hurtigt lidt bagud i forhold til undervisningen. Eksempel; til at starte med fik vi at vide vi skulle interviewe så hurtigt som muligt, men så kommer der undervisning om multicam i sidste uge? Hvor vi jo allerede havde redigeret. Derudover var det SYGT irriterende ikke at kunne arbejde ud fra den tekst vi skulle skrive, da vi fik mange ideer til indholdsproduktionen efter teksten var skrevet. Øv…

Vi fik af flere omgange forskellige beskeder fra jer, og oplevede misforståelser omkring hvilke informationer vi skulle have haft men ikke havde fået - og så foregik det måske l
idt for loose...

Vi skulle have startet med undervisning i, at få skrevet artikelen. Først efter vi havde det meste af artiklen skrevet, følte vi, at vi kunne gå i gang med at lave video til sitet.

Meget enig^

Det var måske lidt rodet ift. tidsfrister. Vi var meget i tvivl, om vi var meget bagud med deadline.

Kunne være rart med lidt mere struktur i undervisningen og nogle flere fastsatte datoer/påmindelser omkring hvornår man skulle have nået hvad.

Tekstforfatnignsdelen virkede lidt uambitiøs.

Det var lidt øv da undervisningen blev byttet rundt om morgen. Vi havde planlagt at vi skulle filme der, fordi "filme" undervisningen lå der. Men så så vi senere at undervisningen var blevet byttet rundt, og derfor gik vi glip af noget. Måske en anden gang, bytter man ikke rundt på undervisningen om morgen, det kunne være rart med en dags varsel.

Lidt ærgerligt her på 3. Sem, at der er så lidt tid til vejledning som der er. Det gør at man mister det høje ambitionsniveau, når man ved at lærerne går med det samme efter undervisning. Der synes jeg på 1 og 2. Semester at vi lærte meget bedre, når vi kunne få hjælp. (ved godt at meningen er, at vi skal blive mere selvstændige, men der er ikke meget tid at tage af…)

De dage med mange slides og tavleundervisning, kunne godt have været online for at mindske smitterisiko.

Hvad var interessant?
…
Arbejde med billedredigering og illustrator

Rigtig fedt at lære at arbejde med Divi og med plugins til Wordpress!

At arbejde med det konceptuelle

Divi og Wordpress samt lightroom.

At arbejde med wordpress på en ny måde end hvad vi før har gjort

Hvad var kedeligt?
…
tekstforfatning.
Virkelig lange slides

Slideshowsene var riiiiigtig lange.

Hvad kan forbedres?
…
Rækkefølgen - jeg har en fornemmelse af, at alle først rigtigt kom i gang i mandags, hvor vi havde skrive-workshop. Derudover brugte vi lidt for meget tid på videoredigering i forhold til så meget andet. Måske man kunne have skrive-workshop i starten af anden uge, hvor vi forhåbentlig har været ude og lave interview og fundet på en vinkel og så først have undervisning i divi i sidste uge, hvor vi skal sætte det hele op.

Rækkefølgen i forløbet var ikke særlig godt.. Der var mange ting som vi måtte "vente" med at lave for at lave det efter den rækkefølge der var i undervisningen, men det gav slet ikke mening. Ikke særlig godt planlagt.

Rækkefølgen. - Det kunne måske være godt at dele det op i delafleveringer så man får gjort og lært ting i den rigtige rækkefølge.

Hvad synes i om WordPress & Divi?
…
Divi FTW!
Divi var et virkelig fedt redskab
Divi var fedt at blive introduceret til :)
Meget nemt og fedt redskab - men jeg savnede mere introduktion af muligheder, der var meget man selv skulle undersøge

Divi er et fedt redskab, men nogle gange ret frustrerende når man lige er ved at lære det og føler at der er mange ting som er lidt besværligt end hvis man kodet det selv fra bunden. Men helt klart godt at bruge når man har mere rutine i det.

Divi er fedt nok, men det har også sine ulemper. Personligt havde jeg syntes et projekt som det her næsten var nemmere at kode fra bunden (og jeg er ikke god til at kode, men det havde bare givet mere mening)

Divi er et mega fedt redskab! Så smart at man kan lave så mange forskellige ting derinde.

Mega aktuelt at lære om wordpress!

Er der noget vi mangler at dække (godt nok)?
...
Muligheder i Wordpress og Divi - især hvis det skal erstatte kode
At gøre sitet responsive??
Divi og responsivitet
Skriveteknik
Hvordan putter man sit eget java ind?
Det havde været fedt, hvis vi blev undervist i hvordan man laver animationer med After Effects. Havde været oplagt i dette tema.
After effects

Gik det for hurtigt? Eller for langsomt?
...
Jeg synes forløbet omkring tekstforfatning kom aaaaalt for sent.
Tekstforfatning kom for sent, og virkede ikke til at være fyldestgørende. Ærgerligt at der bliver lagt op til at man skal blive god til tekstforfatning og så ikke får helt fyldestgørende undervisning.

Jeg synes nogle gange vi skøjter lidt hurtigt hen over nogle emner. Især med Adobe programmerne har man brug for at sidde i lang længere tid med dem.

Strukturen på forløbet var lidt funky. Kunne godt have været struktureret meget bedre eventuelt have slået nogle af dagenes slides sammen til ét. Så vi kunne have arbejdet mere selvstændigt med projektet.

Tekstforfatning skulle havde været i starten af forløbet, men det kom desværre meget meget sent.

Progression: Var der for mange gentagelser i forhold til det i tidligere har haft (1. Og 2. semester)?
Ja billedredigering og fonte, logoer og interview. Det følte jeg var lidt en gentagelse af noget vi har brugt energi på at sætte os ind i
Ja. Næsten alt det tekniske.

Den tekniske undervisning (eksempelvis adobe-programmer) var MEGET basic, og det meste en gentagelse fra 1. Semester. Man kunne hgave prioriteret at lægge linkedIn learning videoer op, og brugt tiden på eksempelvis skemalagt feedback eller mere undervisning i at skrive tekster.

Interviewdelen var en gentagelse. Der blev lovet at der blev bygget ovenpå det vi vidste i forvejen. Men det skete desværre ikke.

Jeg synes der er brug for gentagelser når vi generelt berører ting meget overfladisk i undervisningen.

Var opgaverne passende (tid, sværhedsgrad…)?
…

Synes der var passende tid til alle opgaver - pånær at vi havde én dag til at skrive alt teksten…

Super fint - hvis man altså selv arbejdet lidt forud for de planlagte ting. Fx gik vi i gang med tekst inden “tekst” undervisningen kom.

Synes at første uge skulle have handlet om hele design, idégenerering, koncept og påbegyndende artikel → at have det så sent i forløbet var næsten irelevant, når vi var længere fremme, for ellers kunne vi ikke nå at blive færdige.

Passende tid til opgaven, men havde været rart at have en uge til interview samt artikel. En uge til billede samt redigering af dette og video. En uge til divi, så man havde sit indhold klar. Osv.. Det hele har været meget rodet igennem hele temaet, desværre.
Andet spændende?
…
Det har overordnet været rigtig god undervisning, det er mest bare rækkefølgen og de manglende deadlines, som har været frustrerende. Men undervisningen har været rigtig god fra jer alle sammen!

Rart at I var så åbne for det hele og ikke satte nogle bestemte rammer for alting. Vi har fået lov til at være kreative. :-)

Tak for at vi måtte være så frie kreativt, og at I ikke satte alle mulige benspænd
^enig, mega fedt at arbejde med at finde på ideen helt selv og udtrykke hvordan man har opfattet erfaringspersonen gennem dette.

Super fedt at en erfaring person (Emil) bliver draget ind! Gerne flere “eksperter”.