

Utvärderingsrapport för huvudområdet speldesign, grundnivå och avancerad nivå

1 mars 2023

Inledning/bakgrund

Utvärderingen genomfördes under 2021-22 och omfattade utbildning på kandidat- och masternivå i huvudområdet Speldesign samt fördjupningsområdet 'Kandidatprogram i Speldesign och Programmering'. Utvärderingen utgjordes av en självvärdering utförd av institutionen och en bedömargrupp som tog del av självvärderingen. Bedömargruppen gjorde ett utlåtande efter ett platsbesök.

Bedömargruppen utgjordes av

- Alma Jonasson: Second year student at the Bachelor Programme in Objects Conservation at UUCG. Student representative.
- Martin Pichlmair: Associate Professor and Co-Head of the Games Programme at IT University of Copenhagen. Experienced game developer with a PhD in Computer Science.
- Mirjam Palosaari Eladhari: Associate Professor (Docent) at the Department of Computer and System Sciences at Stockholm University in Sweden. Taught game design since 2004 at various universities. PhD in Computing Science. Research areas include AI based game design and interactive narratives.
- Ylva Ekström: Senior Lecturer in Media and Communication Studies at the Department of Informatics and Media (IM), Uppsala University. Former Pedagogical Director of Studies at IM and Educational Developer at UU.

Bedömarna valdes av fakultetens kvalitetsutskott, KUGA och KUF. Utvärderingen utfördes under 2021-2022.

De viktigaste slutsatserna av utvärderingen

Rekommendationer, Master

Rekommendation: Increasing the number of students taken in on masters level and decreasing the number of students admitted to the Bachelor Programmes

För att öka mängden studenter behöver Masterprogrammet bli attraktivare för en större grupp studenter, då utbildningen tagit in samtliga behöriga sökande under sina första år. Institutionen har en stor potentiell grupp studenter i de kandidatstudenter som tar examen var år – dock finns en uppfattning bland kandidatstudenterna att Masterprogrammet är allt för teoretiskt för det yrke de tar sikte på.

Institutionen själv noterar att vi har en brist på lärare som hanterar såväl det praktiska, *att göra spel*, som det vetenskapliga och att samarbeten sinsemellan inte sker i tillräcklig utsträckning. Vi har bestämt att vi skall ta ett steg tillbaka och titta på hur kandidat och master tillsammans och i större utsträckning kan marknadsföras som ett större paket, där möjligheten att fortsätta utveckla sina relevanta kunskaper ges

mer utrymme i kommunikationen till kandidatstudenterna. Vi vet att många kandidatstudenter upplever att de har för lite tid på sig att träna på alla de färdigheter som de upplever att spelindustrin önskar av dem, vilket torde indikera att det finns en vilja att fortsätta slipa kunskaper och färdigheter, såväl i det existerande Masterprogrammet, som i det Magisterprogram som givits namnet 'IDEA', ett ettårigt, mer projektorienterat initiativ som enligt förarbetet skall vara mer attraktivt för kandidatstudenterna.

Institutionen åtar sig därför att under året:

- I timplaneringen inkorporera mer vetenskapligt kompetent personal i produktionskurserna, dels för att visa upp dem för kandidatstudenterna och dels för att exponera dem mot metoderna i produktionskurserna och ge grogrund för mer utbyte mellan master- och kandidatnivåerna. Ansvaret för detta ligger hos Studierektor och Programkoordinatorerna.
- Utveckla en konkret plan tillsammans med studentrepresentanter som utgör en attraktiv fortsättning för våra kandidatstudenter. Ansvaret för detta ligger hos Studierektor och Programkoordinatorerna.

En av de bestående utmaningarna är förstås timplaneringen och att institutionen inte har en doktorandgrupp som kan hjälpa till med undervisningen. Här har institutionen för avsikt att tills vidare utöka sina rutiner med kurs- och lärarassistenter för att maximera lärartimmarna till just undervisning, handledning och examination.

Ytterligare en åtgärd som institutionen tittar på är att öka mängden kurser som attraherar studenter från andra program och från aktivt yrkesliv, vilket även det skulle kunna tillåta oss att anta mindre grupper i kandidatprogrammen.

Rekommendation: Increase the accessibility of teacher training for the staff located on Campus Gotland. Some general pedagogical training courses are only available at the Uppsala Campus

Den här rekommendationen är mer riktad mot Uppsala Universitet centralt, snarare än en uppmaning till Institutionen. Det är svårt att bedriva konstnärlig utbildning, likaså praktisk utbildning i speldesign utan kompetens inom området. Rekryteringspolicyn vid UU bidrar med svårigheter då mängden vetenskapligt kompetenta, erfarna spelutvecklare är få. Här åtar sig institutionen att

- Institutionsledningen under Prefektens ledning utvecklar en femårsplan för rekryteringsbehov som skall innehålla andra kompetensförsörjningsstrategier – såsom kompetensutveckling. Därtill behöver planen och rekommendationen förankras med fakultetsledningen för att säkerställa att den också är realistisk.

Rekommendation: Increase the accessibility of teacher training for the staff located on Campus Gotland. Some general pedagogical training courses are only available at the Uppsala Campus

I skrivande stund har det tillgängliga pedagogiska kursutbudet redan ökat på Campus Gotland. Institutionen kommer fortsätta att bevaka det särintresse som Institutionen har, i egenskap av att vara den enda på Campus Gotland som har hela institutionen förlagd i Visby. Alternativet för institutionen är en problematik kopplad till rekryteringssvårigheter – att det är för svårt att rekrytera temporär personal, vilket leder till kvalitetsförsämringar i utbildningen när vår mer etablerade personal behöver fortbilda sig i Uppsala.

Rekommendationer, Kandidatnivå

Rekommendation: The first issue is that at least the first two years are very practically oriented. To fully live up to the Higher Education Ordinance, students should start studying theory and method explicitly earlier than in the third year. We would like to see efforts to bring the programme in conformance with the Higher Education Ordinance. We acknowledge that there are efforts being made in this regard and that a part of this criticism comes from a lack of making the theoretical teaching explicit.

Utvärderarna har delvis rätt i att de första två åren är ovanligt praktiskt orienterade. Under det första året tränas studenterna i skrivande, genomförandet av studier, dokumenterandet av dem och presentationer av dem. Under andra året läggs uppskattningsvis 10hp på en studie med en omfattande rapport och tillhörande ventilerings som genomförs i samband med ett större speldesignprojekt. Institutionen åtar sig här att

- under ledning av Studierektor och Programkoordinatorer, det kommande akademiska året, genomföra en jämförande genomlysning av teori- och metodutbildningen under de första två åren på Kandidatnivå samt att ge denna fråga särskilt fokus under vår utvärdering av programmen med kandidatstudenterna i tredje året.

Institutionen upplever att studenterna i allt större utsträckning har en god förberedelse för sin sista termin där Teori & Metod samt Examensarbete i Speldesign dominerar. Dock är det lätt att se att vi är en vetenskapligt spretig institution i termer av metoder och att det är svårt för såväl studenter som lärarna vilka förbereder studenterna att veta vad vi skall fokusera på. För att åtgärda detta har Studierektor initialt uppdragit åt Kursansvarig för examensarbetet och institutionens Professor att utveckla en snävare definition av vilka metoder vi i huvudsak skall jobba med.

Rekommendation: The second issue is that the percentage of students who do not identify as male is very low.

Här visade det sig pinsamt nog att utvärderarna försetts med gammal information. De aktuella siffrorna målar en i våra ögon rätt positiv bild, då rapporter regelbundet delger att totala mängden anställda kvinnor i spelsektorn utgör 21-25% och utbildningen hade 30% registrerade kvinnor totalt 2022. Av de som tog examen från kandidatutbildningen förra året var 34% kvinnor (baserat på personnummer, alltså ej medräknandes de som inte identifierar sig som män). Programmet i Speldesign och Grafik har fler kvinnliga registrerade studenter än manliga. Vi har också förhört oss med studenthälsan kring huruvida det finns en problembild kopplad till utbildningen och studenter som inte identifierar sig som män. Institutionen åtar sig att:

- Bevaka och föra en dialog med hur utbildningen framställs i marknadsföringen, såväl internt som med Uppsala Universitets centrala kommunikationskanaler.
- Inom det närmaste året, i mån av möjlighet, genomföra ett platsbesök på någon av de utbildningar som av utvärderarna föreslås som goda exempel.
- Fortsätta bevaka rekryteringsförfarandet så att personalgruppen reflekterar den önskade mångfalden vi eftersträvat.

Rekommendation: The third big issue is that while the existing teacher body seems to be excellent, the department is understaffed.

Här signalerar utvärderarna att institutionen har svårt att rekrytera den personal de behöver och att rekryteringsprocessen oftast är distant och institutionen kommer åta sig att:

- som ovan nämnt, utveckla en behovsplan baserad på de kommande fem åren, under institutionsledningens ledarskap samt förankra den med fakultetsledningen, men även
- genomföra en ekonomisk översyn över vilken undervisning vi har råd med och vilken undervisning som kan förlora i lärartid utan alltför stora tapp i kvalitet, institutionen har expanderat kraftigt de senaste åren och behöver sträma åt inom vissa utbildningsområden som inte attraherar den mängd studenter som gör det ekonomiskt skäligt att ge undervisningen.

Rekommendation: There is a mismatch between the capacities of the teaching facilities and the size of the Game Design major

Institutionen har bara så mycket att säga till om hur det skall byggas i Visby hamn och innerstad, varför vi har valt att fokusera på ovan nämnda åtgärd: Att med hjälp av kurser vinklade mot ej redan programstuderande och en utökad masterutbildning få möjlighet att minska antalet platser på programmen, vilket skulle reducera behovet av stora undervisningslokaler.

Rekommendation: The fact that students spend too much time in the major and too little with their minor seems to affect all minors. That there is a similar problem does not necessarily mean that the solution has to be the same for all of them.

Vi har motstridiga uppgifter här då självvärderingen också pekar på att vissa biområden tar upp alldeles för mycket tid i perioder. Överlag behöver vi med hjälp av studentrepresentanterna och vår lokala studentorganisation således titta på om våra kurser helt enkelt kräver för mycket av studenterna, i vår ambition att nå så hög anställningsbarhet som möjligt. Institutionen åtar sig därigenom att

- under det kommande året, under ledning av Studierektor göra en utvärdering av denna specifika fråga.

Rekommendation: We were told that there is a wish among the teachers for a graphics major.

Detta ser inte institutionsledningen att det är ett realistiskt mål i dagsläget och avser inte följa upp i omedelbar framtid. Frågan dyker upp med jämna mellanrum och har i dagsläget mycket att göra med huruvida ett konstnärligt huvudämne skulle kunna få ta plats på Uppsala Universitet.

Rekommendation: The Programming Minor: We recommend that additional long term full time staff is hired to support redesigning this minor. An ideal candidate contributes to a better gender balance in the teaching body.

Rekommendation: The Programming Minor: We also recommend reforming the programme. A starting point for a reform could be that the courses are turned around in that they are motivated by what is to be achieved with a certain technology instead of building a partial understanding of programming in an additive way.

Institutionen och lärarna i programmet håller med utvärderarna om att det råder personalbrist på den tekniska sidan och att de kompetenser vi har på forskarnivå i för stor utsträckning saknar yrkeserfarenhet som spelprogrammerare för att gagna våra mer praktiska programkurser på kandidatnivå. Anledningen till att vi efterfrågade en utvärdering av Spelprogrammeringsprogrammet var också att programmet under lång tid haft en alltför låg genomströmning med färre än hälften av de antagna studenterna kvar i

programmeringskurserna efter halva utbildningen (många av dem byter inriktning och läser andra biområdeskurser inom institutionens utbud). Rekommendationen om reform välkomnas därför. En reform hade med fördel genomförts med en senior position som med fräscha ögon kan leda förändringsarbetet.

Institutionen har drivit utbildningen i Speldesign med inriktning programmering enligt samma strategi i princip sedan samgåendet med Uppsala Universitet och det är därför rimligt att vi inhämtar en förnyad bild på dels vilka tekniska färdigheter som efterfrågas av en speldesigner med teknisk inriktning samtidigt som vi måste se till vilken nivå av kompetens vi realistiskt hinner ta studenter till genom deras biområde. Det har funnits en ambition att få programmerarna till en mycket hög teknisk kompetensnivå, vilket har gjort de som tagit sig igenom programmet väldigt anställningsbara, men majoriteten av de som klarat sig igenom har gjort detta med gedigen programmeringserfarenhet sedan tidigare.

I samband med detta så har vi noterat ett behov av att hitta allierade som skulle kunna stärka *bredden* i programmet (då denna också omnämns i termer av att inte bygga färdighet och kunskap *in an additive way*). Samarbetet med Datavetenskap har inte fungerat önskvärt.

I och med att bristen på kompetenta spelprogrammerare är enorm så kan också ett samarbete med exempelvis Informatik och Media, som också de finns på Gotland, potentiellt hjälpa båda institutionerna kring kursutbud och kompetenser.

Institutionen åtar sig därmed att:

- Under det kommande läsåret, inkludera särskilt Speldesign och Programmering i den kompetensförsörjningsplan som nämnts ovan, med ambitionen att långsiktigt rekrytera senior och specifik spelprogrammeringsrelevant kompetens.
- Under det kommande läsåret och under institutionsledningens översyn inkomma med en plan för en reform av biområdet och främst programmet, Speldesign och Programmering, med stöd av
 - en marknadsanalys som tydliggör vilka färdigheter inom det tekniska området som är relevanta för arbetsgivare i spelsektorn.
- Under ledning av Studierektor och Programkoordinatör för Programmeringsområdet uppdra åt kursansvariga att inkludera mer grupparbete i programmet.
- Under det kommande läsåret få till stånd platsbesök för undervisande lärare och relevanta koordinatörer på de rekommenderade lärosäten som utvärderarna rekommenderar i sin rapport.

Ideas:

(“While not recommendations, we recommend looking into the following ideas:”)

Game Design could be the minor and the different existing minors could be the majors if there was enough staff with a PhD in each of them.

Vi ser inte att detta är aktuellt i dagsläget. En sådan omställning hade krävt alltför stora organisatoriska förändringar och omfattande samarbeten med andra institutioner vilka i dagsläget ”äger” respektive huvudområde. Däremot ser institutionsledningen positivt på att utveckla ett kurspaket som kan fungera som ett biområde för programstudenter på kandidatnivå inom andra program på Uppsala Universitet.

Another solution could perhaps be to integrate the minors into the major, and call them 'strands' or 'specialisations' in the major instead.

Another idea could be to fully share the first year of education between all students and only specialise in respective disciplines a bit later in the programmes.

Vi ser inte att detta är aktuellt i dagsläget. Utbildningen hade denna struktur från början (2001) och även detta skulle kräva mer omfattande förändring än vi anser att det finns skäl för i dagsläget. Ambitionen bör fortsatt vara att ge studenterna en viss bredd under första året och försöka se till att ge dem möjlighet att skaffa sig attraktiva specialiseringar genom de senare två åren i kandidatprogrammen. Som nämnts ovan så kan vi ytterligare bidra till spetskompetens genom att se över hur master- och magisterprogrammen kan utgöra en mer naturlig fortsättning på kandidatstudierna.