
Bedömning efter extern granskning av utbildningsprogram på avancerad nivå:

Game Design & Technology (120hp)

Innehåll

1	Allmänt om programmet	1
1.1	Målgrupp	1
1.2	Antagning och förkunskapskrav	1
1.3	Studiemiljö	2
2	Kursutbud och kursinnehåll	3
2.1	Kursprogression och programmets examensmål	4
2.2	Samhälleliga och etiska aspekter i undervisningen	5
2.3	Forskningsrelaterade lärandemål	5
2.4	Examensarbetet	5
3	Kvalitetsarbete	7
3.1	Kursutvärderingar	7
3.2	Uppföljning av program	7
4	Samlad bedömning och rekommendationer	9

Rapportstatus: Slutförd

Datum: 7 juni 2021

Mikael Andersson [mikael.andersson.2@hv.se]

Jana Rambusch [jana.rambusch@his.se]

Johnny Wingstedt [jwi@du.se]

1 Allmänt om programmet

Med utbildningen har Göteborgs universitet adresserat ett behov för en masterutbildning med fokus på spel vilket inte bara möter den stora efterfrågan efter utbildade spelprogrammerare i spelindustrin utan även främjar utvecklingen av spel-inriktade utbildningar på avancerad nivå. När utbildningen startades 2017 fanns väldigt få spelutbildningar på avancerad nivå, de flesta är på kandidatnivå vilket gör att konkurrensen med andra lärosäten fortfarande är begränsad.

1.1 Målgrupp

Utbildningen marknadsförs mot studenter som har ett uttalat spelintresse och som ser sin framtid i spelbranschen vilket också speglas i viss omfattning i utbildningens kursutbud. Samtidigt sker en väldigt bred rekrytering där studenter med vitt skilda bakgrunder har möjlighet att bli antagna till utbildningen så länge de uppfylla de formella (inte spelrelaterade) förkunskapskraven. Detta gör att utbildningen saknar tydlig fokus och har resulterat i stor frustration och besvikelse bland utbildningens studenter. Studenter som redan gått en spelutbildning på kandidatnivå upplever att masterutbildningen inte tillför så mycket nytt och studenter utan spelbakgrund upplever att utbildningen inte ger dem de nödvändiga kunskaper och färdigheter som behövs för att kunna söka kvalificerade jobb i spelbranschen. Oklart är också programrådets roll i utbildningen, hur mycket dess synpunkter tagits hänsyn till vid framtagningen av programmet, med tanke på att utbildningen ska vara ett inkörsport till spelbranschen.

Från universitetets perspektiv finns en viss poäng med den breda rekryteringen då man försöker undvika gå i direkt konkurrens till andra spel-påbyggnadsutbildningar i Sverige, för att inte förstöra fungerande och potentiella samarbeten. Trots att spel är ett hett och starkt växande område är det i nuläget inte många svenska lärosäten som erbjuder en spelutbildning på avancerad nivå.

1.2 Antagning och förkunskapskrav

Positivt är att det finns många sökanden till utbildningen men det är enbart få som godkänns och i slutändan blir antagna till utbildningen. Programkurserna plockas från det befintliga kursutbudet som först och främst är kopplade till andra utbildningar på avancerad nivå, både vid Göteborgs universitet och Chalmers, förutom två programkurser som specifikt skapades med GDT-studenterna i åtanke. Från ett jämställdhetsperspektiv kan noteras att det först och främst är män som söker och antas till utbildningen, vilket inte skiljer sig avsevärt från söktrycket och antagningen på många andra tekniska utbildningar runtom i landet.

Enligt programledningen är förkunskapskraven på utbildningen ganska specifika. Detta gäller dels kraven för antagning till programmet, vilket är en del av förklaringen

till att det är relativt få studenter som antas i relation till hur många som söker. Men även de studenter som antas till programmet kan stöta på problem, då det ibland visar sig att de inte har tillräckliga förkunskaper för att vara behöriga till vissa valbara kurser. Programledningen beskriver detta som till stor del ett kommunikationsproblem, som behöver åtgärdas. En del av arbetet är också att identifiera vad bristerna i förkunskaper består i, vilket är en utmaning eftersom studenternas bakgrunder kan se ganska olika ut.

Även studenterna upplever det som ett kommunikationsproblem. De ger exempel på att de har bett om information om valbara kurser, men att det har glömts bort. Deras intryck är att det verkar fungera för programmet *Interaktion Design and Technologies* (MPIDE, Chalmers), vilket de menar gör det ännu mer frustrerande. De upplever att de inte ha fått information om hur och när de behöver registrera sig på kurser, samt att de saknat tydlig information i god tid om nödvändiga förkunskaper till valbara kurser.

Det är framförallt vissa specifika krav som faller ett avgörande, exempelvis inom matematik, och som gör att enbart få blir antagna till utbildningen. För universitetets del innebär detta dock inte en stor förlustaffär eftersom kurserna redan finns och utbildningens studenter kan samläsa med studenter från de övriga utbildningarna. Det ger programmets studenter även möjlighet att träffa andra studenter inom närliggande områden.

1.3 Studiemiljö

I **den fysiska studiemiljön** ingår, förutom föreläsningssalar och seminarie- och grupprum, *Kuggen Studio* och forskningslabbet *Kuggen Medialab* som viktiga lärresurser. Studion är en studiemiljö som är öppen för alla studenter och ger tillgång till olika typer av arbetsytor där studenterna kan arbeta kreativt med t.ex. trä och andra material. GDT-studenterna utkonkurreras dock tydligt av MPIDE-studenterna i denna miljö och använder sällan den. I forskningslabbet får studenter tillgång till diverse teknisk utrustning för inspelning och testning av (spel)prototyper. Även olika mjukvaror för t.ex. 2D och 3D animering samt inspelning (screen capture) tillhandahålls i labbet. Tillgång till labbet är begränsat och tydligt kopplat till olika studentprojekt. Enligt programledningen används denna lärresurs dock inte mycket av GDT-studenterna. En anledning kan vara att labbet inte behövs särskilt mycket i programmets kurser och en ytterligare orsak kan vara att det först och främst frekventeras av MPIDE-studenterna som kan ha fler projekt med behov av tillgång till labbets utrustning.

Den psykosociala studiemiljön påverkas av att studenterna på utbildningen är en väldigt liten grupp. Eftersom alla kurser samläses med andra program blir resultatet att studenterna är osynliga bland övriga studenter. Alla kurser följs upp med en kursvärdering men då studenterna är så få har de ändå bara väldigt begränsade möjligheter att få sin röst hörd och det ligger i en samläsningskurs natur att kursen anpassas till den studentgruppen som är i majoritet. Det kan också ifrågasättas hur mycket utbyte som faktiskt sker mellan GDT-studenterna och övriga programstuden-

ter om inte kursansvarig(a) lägger stor vikt vid det i undervisningen. Det är inte något som bara uppstår av sig själv.

En del lärare verkar också vara helt omedvetna om studenternas spelbakgrund vilket gör att studenterna känner sig åsidosatta och ignorerade. Studenterna upplever även att de som GU-studenter är mindre värda än studenterna som läser ett program på Chalmers trots att de läser samma kurs(er). Känslan av att en del kurser inte är av relevans för utbildningen och att man som student är mindre värd än andra kan få stora negativa konsekvenser för studenternas studiemotivation- och prestation men även för hur de ser på utbildningen som helhet och hur de uttalar sig om den i andra sammanhang, t.ex. i sociala medier.

Intervjuerna visade även att det saknas tydliga informationskanaler för studenterna vilket kräver att studenterna själva aktivt tar kontakt och frågar om allt som rör kursutbud, antagningsfrågor mm. Även här finns en uttalad känsla av osynlighet bland studenterna, att de flesta informationsmöten som erbjuds är till för andra studentgrupper och att kommunikationen mellan studenter å ena sidan och programledningen och studieadministrationen å andra sidan är bristande.

Gästföreläsningar från (spel)industrin som organiseras av program- och kursansvarig(a) bidrar till en väldigt positiv studiemiljö då dessa ofta knyter an till tidigare föreläsningar och på så sätt visar hur kursinnehållet faktiskt används och jobbas med i praktiken. Det är också positivt att det finns en bra blandning med föreläsare från storföretag och mindre spelföretag/utvecklare som bjuds in. Föreläsningarna ger även tillfälle för studenterna att knyta kontakter med näringslivet vilket ytterligare kan öka studiemotivationen. Det förutsätter givetvis att GDT-studenterna får informationen om dessa föreläsningar vilket inte alltid verkar vara fallet. Kommunikation och informations-spridning till studenterna är, som påpekats tidigare, en punkt som behöver bli bättre.

En ytterligare aspekt som främjar den psykosociala studiemiljön är möjligheten för programmets studenter att delta på diverse game jams och skolkonferenser såsom Nordic Game Jam 2020 och Sweden Game Conference 2018. Det ger studenterna tillfälle att nätverka med andra spelstudenter, spelutvecklare och forskare.

2 Kursutbud och kursinnehåll

Kurserna som erbjuds inom masterprogrammet *Game Design & Technology* kan enligt programledningen delas in i två generella huvudspår: programmeringsutbildningar och speldesign-orienterade kurser. Enligt programplanen utgörs 75 hp av programmets 120 hp av obligatoriska kurser, inklusive 30 hp självständigt arbete (examensarbete). Ett alternativ där examensarbetet utgör 60 hp erbjuds också. Resterande kurspoäng utgörs av valbara kurser.

Alla kurser på programmet samläses, som nämnts, med andra program på GU och Chalmers ("piggy-backing"). Enligt programledningen innebär detta en fördel vad gäller möjligheten att möta kursbudget, samt att programmets studenter får möjlighet att träffa andra studenter inom närliggande områden. Inför sjösättningen av programmet 2017, skapades två nya obligatoriska kurser specifikt för programmet (*Introduction to Game Research* samt *Technology-driven Experimental Game Design*). Även dessa kurser erbjuds till studenter från andra program, samt från Chalmers (där motsvarande spelkurser skapats).

Synpunkter om kursernas relevans har framförts av studenterna. De upplever att en stor del av problemen bottenar i bristande kommunikation mellan programledning och lärare i olika kurser – samt att GDT-studenterna är i minoritet i kursgrupperna, så att de glöms bort. De anser att en konsekvens av detta är att fokus i ett antal kurser inte har relevans för spelutveckling. De upplever att programmet varken passar de studenter som redan har viss erfarenhet av speldesign eller de som saknar den kunskapen. De efterlyser i högre grad kurser som erbjuder kunskaper om aktuell speldesign (tillämpbar för att söka jobb i spelbranschen), samtidigt som utbildningen håller en akademisk nivå. Mer specifikt upplever vissa av studenterna att kurserna om speldesign ändå har en ganska bra grund, men att spelprogrammeringskurserna behöver åtgärdas från grunden. Dessutom behöver de som är ansvariga för övriga kurser (med andra fokus), och de som undervisar där informeras om GDT-programmets inriktning och syfte. Studenternas synpunkter speglar även hur programledningen beskriver fokuset i programmet som en blandning av programmering, gameplay och user experience design. Det verkar som att programmet ska täcka många delar som behövs för att utveckla spel men det gör utbildningen spretig och studenterna ges därmed inte tillfälle att få fördjupade kunskaper och färdigheter i något av områdena.

2.1 Kursprogression och programmets examensmål

Programmets separata kursplaner specificerar tydliga och relevanta lärandemål för varje enskild kurs. Programledning och institutionsledning konstaterar dock att det än så länge saknas en programmatris som visar hur alla dessa kursmål tillsammans relaterar till de nationella examensmålen för generella examina på mastersnivå. Inte heller visas progressionen i relation till kursföljden, dvs på vilket vis uppfyllandet av examensmålen successivt utvecklas under programmets gång. Enligt kursledningen är detta noterat, och en av punkterna som är uppsatt på listan för kommande kvalitetsarbete.

Några av studenterna beskriver dessutom hur de inte kan urskilja någon röd tråd i kursprogressionen, en kommentar som relaterar till frågan om hur en programmatris kan utnyttjas som ett användbart verktyg i det kontinuerliga kvalitetsarbetet. Matrisen inte bara inventerar de nationella examensmålen och deras progression, utan kan också bidra till att exponera svagheter och utmaningar. I programmet *Game Design & Technology* kan en matris exempelvis bidra till att synliggöra orsaker och förbättringsmöjligheter till en del av studenternas kritik som redovisas i denna utvärdering. Förslagsvis kan matrisen sättas i relation till utmaningarna med förkuns-

kapskraven, behov av kompletterande kurser kan identifieras, eventuella överflödiga kurser kan omvärderas eller bytas ut, konkreta förslag på möjliga och relevanta fördjupningsspår kan uppmuntras baserade på studenternas olika bakgrund etc.

2.2 Samhälleliga och etiska aspekter i undervisningen

I de nationella examensmålen för masterexamen, anges under rubriken "Värderingsförmåga och förhållningssätt" att studenten ska: "*visa förmåga att inom huvudområdet för utbildningen göra bedömningar med hänsyn till relevanta vetenskapliga, samhälleliga och etiska aspekter samt visa medvetenhet om etiska aspekter på forsknings- och utvecklingsarbete*". I samtalet med institutionsledningen kom frågan upp om vad ledningen ser som viktiga aspekter att inkludera i utbildningen gällande samhälleliga och etiska perspektiv. Det framkommer att dessa aspekter till stor del saknas i många kurser (men finns som del av kursmål i vissa obligatoriska speldesign-relaterade kursplaner). Studenternas reflektion om etiska och samhälleliga aspekter anses dock vara viktiga, inte minst på mastersnivå. Här finns kanske en lucka som behöver kompletteras i det framtida arbetet med utveckling av programmets olika kursmål. Detta är i hög grad en viktig aspekt med tanke på studenternas framtida verksamhet som "samhälleliga aktörer och kommunikatörer" inom speldesign och teknologi.

2.3 Forskningsrelaterade lärandemål

Flera av de nationella examensmålen betonar forskningsrelaterade aspekter. Programledningen berättar att i vissa av de inledande kurserna med inriktning mot speldesign tas forskning upp, vilket också anges i kursmålen. I dessa kurser behöver studenterna skriva egna texter, där de argumenterar och analyserar, och ska förhålla sig till ramverk och akademisk litteratur och modeller. Studenterna har en liknande uppfattning, att vissa inledande kurser har forskning som en tydlig del. Det upplever att en övervägande del av forskningen dock verkar handla om grafik, att inte så mycket är spelrelaterat. Alumner berättar att det kommer mer inslag med forskningsinriktning i samband med magisteruppsatsen, där finns också en del information om hur att skriva uppsatsen.

Bedömgargruppen anser att det är värdefullt att forskningsaspekter introduceras på ett tidigt stadium i masterstudierna. I en kommande programmatris kan det vara av värde att närmare undersöka hur forskningsrelaterade aspekter förekommer och utvecklas under programmets gång.

2.4 Examensarbetet

Enligt programplanen för *Game Design & Technology* masterprogram utgörs vanligen examensarbetet av 30 hp, det finns även en variant där examensarbetet är på 60 hp.

Formerna för genomförande och examination av examensarbetet har diskuterats med programledning samt examinator för examensarbetet. Det framkom bl.a. att handledningstimmar är väl tillgodosedda (40 timmar per uppsats), samt att studenterna övervägande skriver i par. På frågan om hur den individuella/självständiga insatsen säkerställs och examineras vid pararbeten, förklarades att det huvudsakligen görs genom att handledaren observerar och bedömer studenternas arbetsinsats. Handledarens närkontakt med studenterna ger förvisso ofta goda insikter i hur studenterna arbetar individuellt, men för att ytterligare stärka kvaliteten på bedömningsprocessen diskuterades några förslag på möjliga metoder för att säkerställa studenternas självständiga arbete. Ett vanligt krav vid paruppsatser är att det i uppsatsen ska finnas en tydlig redovisning av hur arbetet fördelats mellan studenterna, inte bara tidsmässigt men också innehållsmässigt. Detta är dessutom en nödvändig förutsättning för eventuella externa examinatore eller medbedömare att kunna göra en välgrundad bedömning av arbetet. Ett annat verktyg som föreslås är att studenterna individuellt skriver projektdagbok, som redovisas veckovis.

Själva ventileringsförfarandet genomförs enligt uppgift genom att författaren/författarna vid ett seminarium först gör en presentation av arbetet, sedan har opponenter (som är student) ca 15 minuter för att ställa frågor och kommentera. Dessutom kan publiken ställa frågor. Sedan, efter en diskussion med handledaren, kommer författaren/författarna fram till vilka typer av förbättringar som kan göras av uppsatsen. När handledaren är nöjd med revideringen så lämnas uppsatsen in för examination. Vid intervjun med programledningen diskuterades möjligheten att använda externa opponenter eller medbedömare, eventuellt representanter för företag. Detta är ett intressant förslag, som har flera fördelar. Ett relaterat förslag är att anlita en medbedömare (gärna extern) som fungerar som "seminarieexaminator" som har läst och kommenterar uppsatsen i slutet av ventileringsseminariet, vilket kan utgöra ytterligare en kvalitetsindikator. Den traditionsenliga opponeringen kan däremot med fördel göras av studenter, eftersom den utgör en värdefull del av studentens akademiska läroprocess. Här bör man skilja på rollerna som opponenter och medbedömare. Den senare förutsätts, för bedömning av masteruppsatser, hålla gedigen (helst senior) akademisk nivå. Medbedömaren kan också ha till uppgift att ge betygsförslag vid inlämning av uppsatsen i slutlig version. Den formella examinatorn (som företräder det aktuella lärosätet) fastställer eller eventuellt justerar i så fall medbedömarens föreslagna betyg. Handledaren kan vara tillgänglig som resurs när studenten genomför slutliga justeringar utifrån opponenter och medbedömaren kommentarer. Eftersom det är relativt få studenter på GDT-programmet så kanske det inte är så svårt att hitta kvalificerade medbedömare. Förutsättningarna kan exempelvis jämföras med *Magisterprogrammet i Audiovisuella studier* vid Högskolan Dalarna. Där anlitas varje år, sedan 2013, 2-3 kvalificerade medbedömare från andra lärosäten för att bedöma och ge betygsförslag för vanligtvis 3-8 uppsatser.

3 Kvalitetsarbete

3.1 Kursutvärderingar

Lärarna uppger att programmet använder en gedigen utvärderingsmodell på kursnivå, med tre olika tillfällen för studenternas feedback: ett startup-möte, ett möte i mitten av läsperioden och sedan ett utvärderingsmöte när kursen avslutas. Målet är att kursen ska ha åtminstone betyg 3,5 på en femgradig skala (enl. studenternas "allmänna omdöme"). Blir betyget under 3 så ska det göras en utredning och sättas in åtgärder för att förbättra kvaliteten. Studenterna bekräftar att kursutvärderingar genomförs, åtminstone i slutet av kursen. Eftersom de inte nämner trestegsmodellen, så kan det vara värt att undersöka och säkerställa att GDT-studenterna verkligen blir representerade i alla utvärderingssteg i samtliga kurser. Detta med tanke på deras upplevelse att de ofta blir "osynliga", på grund av att de utgör en liten grupp i relation till resten av kursdeltagarna. I övrigt uppger vissa studenter att programledningen överlag har varit lätt att prata med och att de lyssnat när studenterna framfört synpunkter, även om de än så länge inte sett att så många av synpunkterna har hunnit åtgärdas.

3.2 Uppföljning av program

GDT-programmet är ganska nytt, och initiativet till denna externa programutvärdering är i sig ett exempel på ett viktigt och fortlöpande kvalitetsarbete. En sammanfattning av några av de verktyg relaterade till utbildningens kvalitetsarbete som kommit upp i de intervjuer som bedömargruppen genomfört är:

- **Omvärldsbevakning** genomförs på ett antal olika sätt, bland annat genom deltagande i konferenser (både personal och studenter), som stödmedlem till intresseorganisation för spelutvecklare och spelproducenter, genom programrådet där medlemmar från spelindustrin medverkar. Det har också diskuterats möjligheter till eventuell branschrepresentation vid ventileringsav examensarbeten. Ännu ett förslag är att bjuda in alumner som gästföreläsare. Deras insikt i utbildningen ger ju speciella möjligheter att kunna anknyta till aktuell branschfarenhet på ett relevant sätt. Flera av dessa exempel illustrerar hur omvärldsbevakningen på ett positivt sätt kan komma studenterna till godo. Detta kan med fördel vidgas till att innefatta även kommunikationen med angränsande program. Som tidigare nämnts berättade studenterna hur det hänt att de missat inbjudningar till gästföreläsningar av branschrepresentanter i andra relaterade program, som exempel på hur de upplever att de tenderar att bli bortglömda.
- Behovet av att utveckla **en programmatris**, som relaterar nationella examensmål till kursprogression har nämnts tidigare i denna rapport, som ett värdefullt verktyg i kvalitetsarbetet.
- **Årliga programutvärderingar** med studenterna är ytterligare ett förslag, för att få en överblick som inte ges genom enbart kursutvärderingar. Förutom att ge en

samlad bild av studenternas upplevelse av sin utbildning, kan den bidra till att precisera ändringar i programplanen (som redan föredömligt ses över varje år).

- Inför framtida externa utvärderingar av GDT-programmet vill vi rekommendera en **skriftlig självvärdering** som del av underlaget som den aktuella bedömargruppen får.

Dessa är naturligtvis endast några få exempel på verktyg i det kontinuerliga kvalitetsarbetet. Förhoppningsvis kan de successivt kompletteras, utvecklas och förfinas, och bidra till att förbättra de utmaningar som har diskuterats i denna rapport.

4 Samlad bedömning och rekommendationer

Målgrupp Den breda rekryteringen och den inbyggda, kostnadseffektiva samläsningen av kurser med studenter från övriga program på avancerad nivå har resulterat i en utbildning med otydlig fokus och inriktning. De ansvariga behöver fundera kring vilken typ av studenter utbildningen ska vända sig till (t.ex., en treårig utbildning inom spelutveckling som grundkrav och andra, alternativa vägar in på utbildningen stängs) och vad som utgör kärnan och därmed skiljepunkt i utbildningen jämfört med andra (svenska) spel-utbildningar på avancerad nivå. I intervjuerna framgick bl.a. att utveckling och användning av egna spelmotorer är en styrka den svenska spelbranschen har i jämförelse med andra länder och att det är något de ansvariga för utbildningen försökt ta fasta vid (dvs. fokus ska inte vara på att göra spel utan förutsättningarna, spelmotorn, i vilket ett spel tar plats). Detta skulle kunna bli mycket tydligare i utbildningen vilket därmed också skulle hjälpa att snäva av sökandet efter rätt målgrupp. En tydlig kärna i utbildningen kommer förenkla antagningsprocessen på olika led samt att potentiella konflikter med andra svenska lärosäten kan undvikas när man vänder sig till olika målgrupper.

Antagning och förkunskapskrav Förslag på åtgärder som diskuterats med programledning, studieadministration och studievägledning innefattar att göra alternativen och förkunskapskraven för valbara kurser tydligare och mer tillgängliga, kanske redan för sökanden till programmet. Ett exempel på nyligen genomförd åtgärd som adresserar studenternas behov, är att ytterligare ett par valbara kurser har tillkommit för att det framöver ska finnas ett större utbud. Fortsatt arbete med att åtgärda utmaningarna med förkunskapskraven bör få hög prioritet. Dels är det viktigt att förbättra förutsättningarna för studenterna, dessutom kan det också potentiellt få positiva konsekvenser för kursprogression samt för säkerställandet av att de nationella examensmålen uppfylls.

Studiemiljön Den *fysiska studiemiljön* är en viktig del i verksamheten och bedöms ge goda förutsättningar för studenternas lärande och kreativitet (utifrån vad som visades för bedömargruppen i den virtuella rundvisningen). Det behöver dock skapas rätt förutsättningar, att även GDT-studenterna ges tillfälle att använda *Kuggen Studio* i större utsträckning för att inte, återigen, hamna i underläge i förhållande till andra programstudenter. Det är generellt bra om GDT-studenterna kan få en lokal eller yta som är "deras", för att främja de sociala relationerna studenterna emellan och då är ett förslag (ifall det är praktiskt genomförbart) att universitetet reserverar en del av *Kuggen Studio* till GDT-studenterna.

Den *psykosociala studiemiljön* däremot bedöms vara starkt bristande. Den kostnadseffektiva samläsningen med andra program som genomsyrar hela utbildningen och att GDT-studenterna är bara ett fåtal bland andra, större studentgrupper leder till en marginalisering av dem, både studieadministrativt och i undervisningen. För att främja en tydlig vi-känsla och identitet bland studenterna anser bedömargruppen att det behövs en kärna av programkurser som har en tydlig koppling till utbildningen och som utvecklats med GDT-studenterna i åtanke. Det är också lämpligt att det finns en programkurs som ligger först i programmet och som bara GDT-studenterna läser för att

ge dem en chans att utveckla en tydlig vi-känsla. En bra sammanhållning i klassen kan också underlätta för studenterna i kommande samläsningskurser. För att ge studenterna en större grad av kontroll över sina studier behövs tydligare studieadministrativ information, bl.a. om vilka kurser som ingår i programmet, vilka förkunskapskrav som gäller, när och hur antagning till kurser sker mm.

Kursutbud och kursinnehåll Att kurserna samläses med studenter från andra program löser frågan om att möta kursbudget, men innebär samtidigt utmaningar när det gäller att säkerställa kursinnehållets inriktning, relevans och programmets övergripande kursprogression. Bedömggruppen rekommenderar en grundlig översyn av de kurser som erbjuds inom programmet, både obligatoriska och valbara, gällande innehåll och progression – möjligen med särskilt fokus på spelprogrammeringskurserna. Om det visar sig nödvändigt, kan det övervägas ytterligare någon ny kurs, med fokus specifikt på eventuella luckor i programmets kursutbud. Programmatrisen, som diskuterats tidigare, blir ett värdefullt verktyg i arbetet med detta – dels för att stämma av hur kursmålen relaterar till de nationella examensmålen, men också som ett verktyg i det kontinuerliga arbetet med att tydliggöra bl.a. programmets profil och målgrupp, identifiera möjliga fördjupningsspår och adressera utmaningarna med förkunskapskraven. En viktig uppgift blir också att utveckla kommunikationen mellan programledning och GDT-programmets alla lärare, för att se till att de som undervisar har kunskap om programmets profil. Att de förstår kursernas roll i relation till programmets inriktning och syfte är en förutsättning för att kursernas relevans ska kunna förbättras.

Examensarbets-kursen är på flera sätt programmets viktigaste kurs. Dels ges studenten möjlighet att utveckla, fördjupa, och redovisa kunskaper inom ett specialområde, vilket kan utgöra början på en yrkeskarriär inom spelbransch eller akademi. Examensarbetet i sig blir samtidigt en dokumentation, fritt tillgänglig på nätet, som exemplifierar och bekräftar utbildningens profil och kvalitet. Bedömggruppen vill uppmuntra ett fortsatt kontinuerligt arbete med att stärka formerna för examinations- och bedömningsrutiner på ett sätt som gynnar både studenternas lärande och GDT-programmets identitet. För parskrivna uppsatser rekommenderas att studenternas självständiga arbete tydligt ska redovisas i uppsatsen. Ännu ett verktyg kan vara att studenterna skriver individuell projektdagbok. Vad gäller bedömningen av uppsatser föreslås bl.a. att kvalificerade medbedömare, gärna externa, anlitas i syfte att stärka och ytterligare kvalitetssäkra bedömningsprocessen.

Kvalitetsarbete För *kursutvärderingar* genomförs en ambitiös modell med tre olika tillfällen per kurs för studenternas återkoppling. Däremot saknas ännu *programutvärderingar*. Bedömggruppen rekommenderar att årliga programutvärderingar införs, för att få en samlad bild av studenternas upplevelse av utbildningen.

Omvärldsbevakning görs bl.a. genom besök på konferenser (till viss del även för studenterna), gästlärare från branschen, och via programrådet där medlemmar från spelindustrin deltar. Ytterligare en resurs, som bedömggruppen vill uppmuntra, är att bjuda in alumner för gästföreläsningar. Detta har goda förutsättningar att ge mervärde på många plan, för alla inblandade.

En detaljerad *programmatris*, som relaterar nationella examensmål till kursmål och progression (och gärna även andra faktorer) har diskuterats på flera ställen i denna rapport, men måste nämnas även här som ett centralt redskap i det kontinuerliga kvalitetsarbetet.

Ett kompletterande verktyg är också en *skriftlig självvärdering*, som ovan har rekommenderats som underlag inför framtida externa programutvärderingar. Ett sådant dokument fungerar även ofta som en användbar resurs för reflektion, som komplement till övriga metoder som används för det interna kontinuerliga kvalitetsarbetet.