

Uddannelse til professionsbachelor i spiludvikling

Akkreditering af ny uddannelse

Journalnummer: 2008-481/SPN

Uddannelse til professionsbachelor i spiludvikling

Akkreditering af ny uddannelse

Indstilling til Akkrediteringsrådet
November 2008

**Uddannelse til professionsbachelor i spil-
udvikling**

© Danmarks Evalueringsinstitut

November 2008 Danmarks Evalueringsinstitut

Citat med kildeangivelse er tilladt

Bemærk:

Danmarks Evalueringsinstitut sætter komma
efter Dansk Sprognævns anbefalinger

Publikationen er kun udgivet i elektronisk form
på: www.eva.dk

Indhold

1	Indledning	5
2	Præsentation af uddannelsen	7
3	Indstilling	10
4	Vurdering af de enkelte kriterier	12

1 Indledning

Denne rapport indeholder Danmarks Evalueringsinstituts (EVA's) akkrediteringsvurdering af forslag til en ny uddannelse til professionsbachelor i spiludvikling (selvstændig overbygningsuddannelse).

Rapportens formål i akkrediteringsprocessen

Akkrediteringsrapporten vil danne grundlag for Akkrediteringsrådets afgørelse om positiv akkreditering eller afslag på akkreditering af uddannelsen.

Akkrediteringsrådet meddeler afgørelsen til ansøgeren og til Undervisningsministeriet. Undervisningsministeriet beslutter på denne baggrund om uddannelsen kan godkendes. En forudsætning for godkendelse er dog at uddannelsen er blevet akkrediteret positivt af Akkrediteringsrådet.

Det siger bekendtgørelsen

Det fremgår af Undervisningsministeriets bekendtgørelse om akkreditering og godkendelse af erhvervsakademiuddannelser og professionsbacheloruddannelser mv. at:

§ 1. Akkrediteringsrådet træffer afgørelse om akkreditering af nye erhvervsakademiuddannelser og professionsbacheloruddannelser samt nye videregående voksenuddannelser (VVU) og diplomuddannelser på grundlag af de kriterier, der fremgår af bilag 1.

§ 7. Stk. 3. EVA afgiver en akkrediteringsrapport med en samlet indstilling til Akkrediteringsrådets afgørelse om positiv akkreditering eller afslag på akkreditering. For så vidt angår et godkendt udbud kan EVA tillige indstille udbuddet til betinget positiv akkreditering. Stk. 4. EVA indstiller nye uddannelser og nye udbud til positiv akkreditering, når det eksterne ekspertpanel, jf. § 5, stk. 2, vurderer, at alle kriterierne, som angivet i bilag 1 henholdsvis bilag 2, er opfyldt.

§ 12. Akkrediteringsrådet fastlægger de overordnede rammer for rådets virksomhed og træffer afgørelse om akkreditering efter § 1.

§ 13. Grundlaget for rådets afgørelse efter § 12, stk. 1, er en akkrediteringsrapport efter kapitel 3.

§ 14. Rådet kvalitetssikrer EVA's opgavevaretagelse efter denne bekendtgørelse, herunder særligt med hensyn til:

- 1) udvælgelse og brug af det faglige ekspertpanel, der foretager den faglige vurdering af uddannelser og udbud i forhold til kriterierne for relevans og kvalitet og*
- 2) sikring af at akkrediteringsrapporten indeholder vurdering af de enkelte kriterier for relevans og kvalitet, herunder at kriterierne anvendes tilstrækkeligt konsistent.*

Den faglige vurdering

En akkreditering af en uddannelse er en vurdering af om uddannelsen lever op til eksterne, foruddefinerede kriterier for relevans og kvalitet. Kriterierne er minimumsstandarder, og akkrediteringen resulterer i et udsagn om hvorvidt uddannelsen lever op til kriterierne eller ej. Denne ak-

krediteringsvurdering er foretaget med udgangspunkt i kriterier for uddannelsers relevans og kvalitet som er fastsat af Undervisningsministeriet, jf. bilag 1 i Undervisningsministeriets akkrediteringsbekendtgørelse.

Akkrediteringsvurderingen er gennemført på baggrund af Århus Købmandsskoles ansøgning med bilag hvor uddannelsesinstitutionen har skullet redegøre for og dokumentere hvordan uddannelsen opfylder kriterierne. I vejledningen til ansøgning om akkreditering af nye uddannelser og udbud som uddannelsesinstitutionen har fået tilsendt, findes kravene til ansøgningen og en beskrivelse af processen for akkrediteringsvurderingen. Vejledningen kan læses på EVA's hjemmeside.

Den faglige vurdering af ansøgningen er foretaget af et panel af eksterne eksperter med viden om de relevante fag-, uddannelses- og arbejdsmarkedsområder (se afsnittet nedenfor).

Akkrediteringsvurderingen bygger på metodiske elementer som er internationalt anerkendte, og på de europæiske standarder og retningslinjer for evaluering af videregående uddannelse. De metodiske elementer har til formål at tilvejebringe et solidt dokumentationsmateriale som panelet kan foretage deres vurdering på baggrund af.

Ekspertpanelet har gennemgået og vurderet ansøgningsmaterialet ud fra de kriterier som er fastlagt for akkreditering af nye uddannelser, jf. Undervisningsministeriets akkrediteringsbekendtgørelse. Ekspertpanelet har efterlyst eventuelt materiale som ud fra en formel betragtning blev vurderet at mangle i ansøgningen, og ansøgeren har haft mulighed for at indsende supplerende dokumentation. Ansøgeren har desuden haft mulighed for at kommentere faktuelle fejl i rapporten inden rapportens færdiggørelse.

EVA ved evalueringskonsulent Søren Poul Nielsen har haft det metodiske og praktiske ansvar for akkrediteringen og udarbejdet denne rapport som ekspertpanelet derefter har godkendt.

Eksterne eksperter

Ekspertpanelets medlemmer er:

- Simon Egenfeldt-Nielsen, ph.d., CEO ved Serious Games Interactive
- Rolf Nordahl, ph.d.-stipendiat, studiekoordinator for Medialogi ved Aalborg Universitet København
- Gerd Christensen, cand.mag., lektor ved Institut for Medier, Erkendelse og Formidling på Københavns Universitet.

Ekspertpanelet er sammensat så eksperterne tilsammen har viden om og erfaring med:

- Samfundsvidenskabelig metode
- Kortlægning og analyse af beskæftigelses- og arbejdsmarkedsforhold
- Fagområdets arbejdsmarkedsbehov
- Det pågældende uddannelsesområde
- Pædagogisk/uddannelsesmæssig viden og erfaring.

Alle eksperterne har underskrevet en habilitetserklæring og en erklæring om tavshedspligt.

2 Præsentation af uddannelsen

Ansøger(e):	Århus Købmandsskole
Samarbejdspartnere (uddannelsesinstitutioner):	Handelsskolen København Nord, Herning Handelsskole, personer fra Aalborg Universitet, Erhvervsakademi Vest, Odense Tekniske Skole, Syddansk Universitet, Århus tekniske Skole og Aarhus Universitet
Ansøgt titel, dansk:	Professionsbachelor i spiludvikling
Ansøgt titel, engelsk:	Business bachelor in game development
Uddannelsestype:	Professionsbacheloruddannelse
Formål og erhvervsigte:	Formålet med uddannelsen til professionsbachelor i spiludvikling er at kvalificere de studerende til at forestå konceptudvikling, design og programmering af spil i PR-, marketings-, lærings-, edutainment- og underholdningsregi. Uddannelsen skal kvalificere de studerende til at kunne udvikle spil til foranderlige teknologiske platforme, herunder også mobile teknologier, fx i virksomheder der arbejder med crossmedia-strategier. Herudover skal uddannelsen give forudsætninger for videre uddannelse på medieorienterede uddannelser på kandidatniveau.
Samlet varighed og ECTS-point:	Overbygningsuddannelsen har en varighed af 1 ½ år svarende til 90 ECTS-point.
Indhold:	<p>Uddannelsen består af:</p> <ul style="list-style-type: none">• Syv moduler a 10 ECTS-point• Brobygningsmodul a 10 ECTS-point• Tre fællesmoduler a 5-10 ECTS-point. <p><i>Beskrivelse af modulerne:</i></p> <p>Titel: Grafik programmering Omfang: 10 ECTS-point Formål: Formålet med modulet er at kvalificere den studerende til at kunne forstå principper i et valgt CG API og anvende det til programmering af grafik i 2D og 3D. Den studerende skal kende til praksisrelevante begreber, teorier og metoder.</p> <p>Titel: 3D modellering og animation Omfang: 10 ECTS-point Formål: Formålet med modulet er at give den studerende en forståelse for mulighederne med 3D software. Den studerende skal kunne opbygge modeller og anvende mulighederne i det valgte software til animation og scenografi. Den studerende skal kunne</p>

	<p>forstå principper bag samt teorier og metoder til 3D modellering og animation.</p> <p>Titel: Computerspil og virtuelle verdener Omfang: 10 ECTS-point Formål: Formålet med modulet er at kvalificere den studerende til at kunne analysere computerspil, spilverdener og andre virtuelle verdener baseret på såvel computerspilteori som sociologiske teorier, herunder ludologi.</p> <p>Titel: Spilkonceptudvikling og storyboards Omfang: 10 ECTS-point Formål: Formålet med modulet er at kvalificere den studerende til at kunne konceptudvikle spil hvilket betyder at den studerende efter kurset skal kende til principperne bag grundlæggende spilmekanik og fremstilling af designdokument, storyboards og prototyper til brug for spildesign.</p> <p>Titel: Spilprogrammering og spil-engines Omfang: 10 ECTS-point Formål: Formålet med modulet er at kvalificere den studerende til at kunne arbejde med spilprogrammering, dvs. den studerende skal efter modulet kunne analysere og anvende grundlæggende algoritmer til spilprogrammering samt designe og anvende grundlæggende teknikker til udvikling og anvendelse af spil-engines.</p> <p>Titel: Interfacedesign og digital æstetik Omfang: 10 ECTS-point Formål: Formålet med modulet er at kvalificere den studerende til at kunne analysere og reflektere over sammenhæng mellem funktionalitet og formgivning under hensyntagen til såvel æstetiske som brugorienterede aspekter. Den studerende skal kunne vurdere teoretiske og praktiske problemstillinger på baggrund af gængse metoder, modeller og teori på området for interaktionsdesign, interfacedesign og usabilitydesign. Modulet skal desuden kvalificere den studerende til at kunne indgå i komplekse anvendelsessammenhænge og selvstændigt forstå formgivningsprocessen ved udformningen af komplekse brugergrænseflader.</p> <p>Titel: Avancerede medieteknologier Omfang: 10 ECTS-point Formål: Formålet med modulet er at kvalificere den studerende til at kunne anvende og analysere metoder til fremstilling af avancerede medieteknologiske produktioner. Den studerende skal desuden kunne analysere avancerede medieteknologiske produktioner og den kontekst hvori de anvendes. Emneområdet dækker video, lyd og animation.</p> <p><i>Beskrivelse af fællesmodulerne:</i></p> <p>Titel: Projektledelse Omfang: 10 ECTS-point Formål: Formålet med modulet er at kvalificere den studerende til at kunne lede mindre og mellemstore udviklings- og vedligeholdelsesprojekter og påtage sig ansvar for ledelsesopgaver i forbindelse med større projekter.</p> <p>Titel: Sikkerhed</p>
--	---

	<p>Omfang: 10 ECTS-point Formål: Formålet er at kvalificere den studerende til at kunne gennemføre sikkerhedsanalyse, udarbejde løsningsforslag og handlingsplan, forestå implementering af løsning samt deltage i den løbende forvaltning.</p> <p>Titel: Videnskabsteori Omfang: 5 ECTS-point Formål: Formålet med modulet er at kvalificere den studerende til at kunne behandle erkendelsesteoretiske emner og anvende centrale videnskabsteoretiske begreber og teorier til beskrivelse af relationerne mellem menneske, videnskab og teknologi.</p> <p><i>Beskrivelse af brobygningsmodulerne:</i></p> <p>Titel: Web-programmering og netværk. Back-end programmering (for multimediedesignere) Omfang: 10 ECTS-point</p> <p>Titel: Webprogrammering og netværk. Front-end programmering (for datamatikere) Omfang: 10 ECTS-point.</p>
<p>Adgangskrav:</p>	<p>Direkte adgangsgivende uddannelser:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Datamatikeruddannelsen • Multimediedesigneruddannelsen. <p>Herudover er følgende adgangsgivende:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realkompetencevurdering, jf. BEK nr. 8 af 10. januar 2008 om individuel kompetencevurdering (realkompetencevurdering) på videregående voksenuddannelser (VVU) og diplomuddannelser i videreuddannelsessystemet for voksne.

3 Indstilling

EVA har modtaget en ansøgning om akkreditering af den nye uddannelse til professionsbachelor i spiludvikling med henblik på en akkrediteringsvurdering. Ansøgningen er indsendt af Århus Købmandsskole.

Den faglige vurdering af ansøgningen er foretaget af et panel af eksterne eksperter med viden om de relevante fag-, uddannelses- og arbejdsmarkedsområder. I rapportens indledning findes mere information om ekspertpanelets sammensætning og den faglige vurderingsproces.

På baggrund af ekspertpanelets vurdering indstiller EVA uddannelse til professionsbachelor i spiludvikling til afslag på akkreditering. Ekspertpanelet vurderer at uddannelsen ikke opfylder tre af de tre kriterier der ligger til grund for akkreditering af nye uddannelser.

Ekspertpanelet baserer sin vurdering på følgende overvejelser:

I behovsanalysen identificerer eller beskriver ansøger ikke uddannelsens erhvervs- og professions-sigte tilstrækkelig klart. Det er ikke demonstreret at de funktioner som dimittenderne forventes at kunne udføre, vil imødekomme et specifikt behov på arbejdsmarkedet.

Ansøger beskriver et erhvervs- og professionssigte der retter sig både mod spilbranchen, it- og mediebranchen generelt og mod iværksætterier, og ansøger fremlægger analyser og dokumentation der overordnet peger på et øget behov for kompetencer inden for it, men der mangler sammenhæng mellem uddannelsens mål for læringsudbytte og uddannelsens indhold. Derudover forholder ansøger sig ikke til negative tendenser i spilbranchen, og der er ikke taget stilling til at behovet for dimittender på denne baggrund er lille.

Endvidere har aftagere fra spilbranchen ikke i tilstrækkelig grad været involveret i at afdække behovet for uddannelsen eller udvikle den. Ansøger argumenterer for et behov for uddannelsen og inddragelse af aftagere ved at henvise til og dokumentere behov for kompetencer inden for it generelt. Men ved at sammenligne den generelle it-branchen med spilbranchen bliver uddannelsen ifølge ekspertpanelet ufokuseret.

I forlængelse af ovenstående mangler der sammenhæng mellem mål for læringsudbytte og det beskrevne erhvervs- og professionssigte, og ekspertpanelet vurderer at uddannelsen fagligt set mangler moduler som fx matematik, at vægtningen af fagene ikke er hensigtsmæssig og at uddannelsens tekniske fag bør vægtes højere.

Endelig vurderer ekspertpanelet at uddannelsen er problematisk sammensat i den forstand at ansøger ikke i det nødvendige omfang forholder sig til de studerendes forskellige faglige forudsætninger for at gennemføre en professionsbacheloruddannelse i spiludvikling, og der er dermed ikke formuleret hensigtsmæssige adgangskrav til uddannelsen.

Ekspertpanelet vurderer ikke desto mindre at ansøgers refleksioner over praksisnære spiludviklere er relevante og ser derfor trods ovenstående forbehold en overbygningsuddannelse til erhvervsakademiuddannelserne som datamatiker og multimediedesigner som et godt initiativ. Ansøger demonstrerer en høj grad af motivation i sine beskrivelser og udtrykker visioner for en praksisnær

uddannelse i spiludvikling hvilket ekspertpanelet fuldt ud anerkender, herunder også potentialet for denne.

4 Vurdering af de enkelte kriterier

Kriterium 1. Relevans og efterspørgsel

”Uddannelsen er relevant for direkte anvendelse i erhverv eller profession, og der er behov for uddannelsen på arbejdsmarkedet og set i forhold til eksisterende uddannelser.

Ansøger skal redegøre for og dokumentere,

- 1) at uddannelsen har et klart erhvervs- eller professionssigte, herunder skal det fremgå, hvilke aftagergrupper uddannelsen er rettet imod,*
- 2) at der er gennemført en afdækning af det relevante arbejdsmarkedets kompetencebehov,*
- 3) at der i vurderingen af arbejdsmarkedets kompetencebehov er inddraget relevant statistik i det omfang, det forefindes,*
- 4) at der er behov for uddannelsen vurderet i forhold til det eksisterende uddannelses-system.”*

Vurdering

Kriteriet er ikke opfyldt.

Begrundelse for vurderingen

Ekspertpanelet vurderer at uddannelsens erhvervs- og professionssigte ikke er tilstrækkelig identificeret, og at dette skyldes at ansøger ikke i tilstrækkelig grad har været i dialog med spilbranchen og reelle aftagere.

Ekspertpanelet vurderer at ansøger definerer uddannelsens erhvervs- og professionssigte for bredt og uklart ved at henvise til den etablerede del af spilbranchen, it- og mediebranchen generelt og potentialet for iværksætter. Ansøger beskriver at professionsbachelor i spiludvikling skal kunne udvikle spil og forestå bl.a. konceptudvikling, design og programmering af spil i PR-regi, men sandsynliggør ikke i tilstrækkelig grad et behov for disse kompetencer på det relevante arbejdsmarked.

Ekspertpanelet finder at afdækningen af arbejdsmarkedets kompetencebehov er mangelfuld da ansøger alene beskriver at spilbranchen er i udvikling og har udækkede behov med henvisning dels til undersøgelser og enkelte statistiske beregninger af ældre dato, dels til at der er fuld beskæftigelse i it-branchen. Ekspertpanelet finder også at ansøger mangler at forholde sig til negative tendenser i branchen samt til branchens historik, og ekspertpanelet mener at ansøgers henvisning til den generelle it- og mediebranche er misvisende. Spilbranchen er del af den generelle it- og mediebranche, men har behov for særlige kompetencer som ansøger ikke forholder sig tilstrækkelig nuanceret til.

Ansøger har endvidere ikke dokumenteret tilstrækkelig målretning af uddannelsens indhold og dimittendernes kompetencer mod et konkret behov på arbejdsmarkedet. Ansøger henviser til rapporter om videregående it-uddannelser generelt som enkelte steder peger på spiludvikling som ét muligt satsningsområde blandt mange, og til notater om behov for nye it-uddannelser. Men selvom der er foretaget en afdækning af spilbranchens aktører, dokumenterer ansøger ikke en egentlig afdækning af deres kompetencebehov, fx gennem dialog med spilbranchen. Og ef-

tersom der er tale om en specialiseret uddannelse, er der ikke i tilstrækkelig grad sandsynliggjort et behov for uddannelsen.

Ansøger holder ikke i tilstrækkelig grad uddannelsen op imod det eksisterende uddannelsessystem. Selvom ansøger på et overordnet niveau redegør for arbejdsmarkedssituationen for datamatikere og multimediedesignere og henviser til Det Danske Akademi for Digital Interaktiv Underholdning (som er en sammenslutning af ni universitetsuddannelser og tre kunsthøjskoler, men ikke en beslægtet uddannelse) og to kandidatuddannelser inden for det samme område, redegør ansøger ikke for arbejdsmarkedssituationen for dimittender fra disse uddannelser. Der mangler således sammenligninger af uddannelsen i forhold til det eksisterende uddannelsessystem og fx refleksioner over eksisterende uddannelser hvorfra ansatte i spilbranchen kommer. Endelig anfører ansøger som et væsentligt argument for uddannelsens relevans at den vil give de studerende mulighed for videreuddannelse på kandidat- og masterniveau inden for medie- og it-området og dermed placere sig i det eksisterende uddannelsessystem. Men ansøger har ikke sandsynliggjort det som en reel mulighed for de kommende dimittender, fx gennem dokumenteret dialog eller samarbejde med de pågældende uddannelser.

Dokumentation: ansøgningens felter 1-6 samt supplerende dokumentation og følgende bilag:

- 1.2.1 Behovet for professionsbacheloruddannelser i IT (Samdata)
- 1.2.2 Arbejdskraftbehov PBA Prosa
- 1.2.3 Behovet for IT-uddannelser Teknologisk Institut
- 1.3.1 Oversigt: Udvikling af et sammenhængende IT-uddannelsessystem
- 1.3.2 Arbejdsgruppe om fremtidens videregående IT-uddannelser
- 1.3.3 Arbejdsgruppe om fremtidens videregående medie- og kommunikationsuddannelser
- 1.3.4 Anbefalinger fra Arbejdsgrupper om fremtidens videregående uddannelser
- 1.5.1 Aktuelle Brancheforhold Spilindustrien
- 1.5.2 Eksempler på Konkrete opslåede jobs
- 1.5.3 Aktører i spilbranchen.

Supplerende bilag:

- 1.1 Software Games In The Danish Economy, Nicholas O'Keeffe.

Kriterium 2. Mål for læringsudbyttet

”Uddannelsens mål for læringsudbytte er niveaumæssigt i overensstemmelse med den relevante gradstypebeskrivelse i den danske kvalifikationsramme for videregående uddannelse, og der er tilstrækkelig sammenhæng mellem disse overordnede mål for læringsudbytte og læringsmålene for uddannelsens elementer.

Ansøger skal redegøre for og dokumentere,

- 1) at målene for læringsudbyttet for uddannelsen er fastlagt og tæt koblet til relevansen af og behovet for uddannelsen,*
- 2) at målene for uddannelsens læringsudbytte er beskrevet i kvalifikationsrammetermer, og at målene er hensigtsmæssige i forhold til eventuelt beslægtede uddannelser nationalt og internationalt,*
- 3) at læringsmålene for uddannelsens elementer er fastlagt, og elementerne indbyrdes vægtes og prioriteret, så de samlet set lever op til uddannelsens mål for læringsudbyttet. Elementernes vægtning og prioritering kommer bl.a. til udtryk i ECTS-fordelingen.*
- 4) at læringsmålene for praktikelementerne i erhvervsakademiuddannelser og professionsbacheloruddannelser er hensigtsmæssige i forhold til uddannelsens øvrige elementer.”*

Vurdering

Kriteriet er ikke opfyldt.

Begrundelse for vurderingen

Ekspertpanelet vurderer at der mangler sammenhæng mellem uddannelsens mål for læringsudbytte og det beskrevne erhvervs- og professionssigte da ansøger ikke fremlægger en tilfredsstillende afdækning af kompetencebehov under kriterium 1. Ansøger har ikke sandsynliggjort at målene for uddannelsens læringsudbytte og indholdet af uddannelsen retter sig mod konkrete behov på arbejdsmarkedet, og der mangler derfor sammenhæng mellem ansøgers redegørelse under kriterium 1 og 2.

Derudover vurderer ekspertpanelet at uddannelsen fagligt mangler moduler som fx matematik, evaluering af teknologi og flere generelle tekniske færdigheder, herunder fx programmering i større omfang, og at vægtningen af fagene ikke er hensigtsmæssig. Endvidere finder ekspertpanelet at det er uhensigtsmæssigt at modulerne kan sammensættes så frit.

Ansøger gør dog rede for indholdet af uddannelsen og beskriver på et overordnet niveau uddannelsens mål for læringsudbytte i kvalifikationsrammetermer. Ansøger begrundes desuden uddannelsens mål for læringsudbytte i forhold til det beskrevne behov for uddannelsen, beskriver uddannelsens opbygning i moduler og gør rede for uddannelsens sammensætning.

Det bemærkes at uddannelsen med valg af videnskabsteorimodulet kommer op på 95 ECTS-point, selvom uddannelsen er normeret til 90 ECTS. Det er desuden uklart om uddannelsen for alle studerende indeholder tilstrækkelige elementer af videnskabsteori, knyttet til professionsbachelorniveauet, når videnskabsteori lægges ind i uddannelsen som et valgfag.

Dokumentation: ansøgningens felter 1-3 samt supplerende dokumentation og følgende bilag:

- 2.2.1 Modulbeskrivelser Spiludvikling
- 2.2.2 Screening IT PBA Spiludvikling.

Supplerende bilag:

- 2.1 AM Production tilsagn
- 2.2 Progressive Media tilsagn
- 2.3 Netværkspartnere.

Kriterium 3. Tilrettelæggelsen af uddannelsens elementer

"Uddannelsens tilrettelæggelse afspejler mål for læringsudbytte.

Ansøger skal redegøre for og dokumentere,

- 1) at der er fastlagt hensigtsmæssige adgangskrav til uddannelsen,*
- 2) at tilrettelæggelsen af overbygningsuddannelser, som bygger på erhvervsakademiuddannelser, er tilpasset de forudsætninger, som de studerende har fra de forskellige adgangsgivende uddannelser,*
- 3) at praktikelementer i erhvervsakademiuddannelser og professionsbacheloruddannelser er hensigtsmæssigt placeret,*
- 4) at de studerende vil have mulighed for at gennemføre en eller flere dele af uddannelsen i udlandet inden for den normerede studietid."*

Vurdering

Kriteriet er ikke opfyldt.

Begrundelse for vurderingen

Ekspertpanelet vurderer at datamatikere og multimediedesignere har meget forskellige faglige forudsætninger for at gennemføre en professionsbacheloruddannelse i spiludvikling, og at ansøger ikke i tilstrækkelig grad imødegår disse forskelle. Derfor vurderer ekspertpanelet at adgangskravene ikke er hensigtsmæssige, og at uddannelsen ikke er tilpasset de studerendes forudsætninger, fx i forhold til matematikkundskaber og generelle tekniske færdigheder. Og ekspertpanelet mener ikke at dette i tilstrækkelig grad imødegås af de beskrevne brobygningsmoduler og deltagelsen af undervisere fra de adgangsgivende uddannelser i udviklingen af uddannelsen hvilket ansøger fremhæver i ansøgningen.

Derudover vurderer ekspertpanelet at ansøger hverken definerer eller afgrænser praktikdelen tilstrækkeligt ved udelukkende at henvise til dens placering sidst i forløbet og til muligheden for fleksibel praktik tidligere i uddannelsesforløbet.

Det trækker dog op i ansøgningen at uddannelsens modulopbygning muliggør udlandsophold for de studerende, og at det er muligt for de studerende at afvikle praktikken i udlandet. Derudover vurderer ekspertpanelet at en fælles overbygningsuddannelse for multimediedesignere og datamatikere rummer relevante perspektiver, men det kræver en højere grad af tilpasning i tilrettelæggelsen af uddannelsen end ansøger lægger op til.

Dokumentation: ansøgningens felter 1-4 samt supplerende dokumentation og følgende bilag:

- 3.3.1 Fleksibel praktik på studiejoblign. vilkår ITB (fra IT-Branchen)
- 3.3.2 Notat om fleksibel Praktik (udviklingsgruppen).