

Introduktion

Projektet tjener det primære formål at opkvalificere og udvide de digitale kompetencer på Bacheloruddannelsen i Kommunikation og digitale medier.

Uddannelsen er primærfødekæde til cand.it-uddannelserne i Informationsvidenskab og Interaktive digitale medier via retskrav og sekundær fødekæde til cand.it t i Oplevelsesdesign og cand-it i IT-ledelse.

Projektets målsætning er at skabe flere og mere kvalificerede ansøgere til cand.it-uddannelserne. Projektet ligger således i forlængelse af IT-Vest projekter om kvalificering af optag. Projektets succes skal derfor på sigt måles på antallet af ansøgere til nævnte cand.it-uddannelser og desuden på uddannelsernes employability.

Baggrund

Uddannelsen fik 2019 med effekt fra optag 2020 et mere formaliseret digitalt spor. Erfaringerne med de indførte tiltag har været forholdsvist positive, men har også vist, hvor der kunne være brug for udvikling og udbygning af det digitale indhold. Studienævnet har derfor, i dialog med relevante undervisere, skitseret udviklingsprojektet for det digitale spor på Kommunikation og digitale medier.

Resultater

Logik, argumentation og kunstig intelligens (3. sem): Modulet ny-udvikles med det formål at bibringe den studerende en grundlæggende og bred forståelse for logik og computationelle systemer i forhold til betydningen af argumentationens centrale rolle for kommunikation og erkendelse, betydningen og anvendelsen af denne i formalisering, dels argumentationens særlige natur, herunder specielt de logiske træk ved argumentation og dels logikkens centrale rolle i formalisering, især i forhold til formel ontologi og generativ kunstig intelligens.

Projektet arbejder desuden med justering af det digitale indhold af en række moduler, herunder:

- 1. Design og IKT (3. sem):** Modulet er et designmodul hvor det primære værktøj er Figma. Der er et ønske om at optimere de studerendes kompetencer i brugen af værktøjet. Et forsøg med brug af studenterinstruktører og flere øvelsestimer gennemføres.
- 2. Digitale metoder (4. sem):** Softwareanvendelsen skal udvikles, så de studerendes færdigheder øges.
- 3. Kommunikationsdesign 1: Læring, netværksdannelse og organisering (5. sem):** Modulet er målrettet valg af ba-specialisering i informationsvidenskab. Der arbejdes på en forbedring introduktion til arbejdet med professionelle e-læringsværktøjer.
- 4. Kommunikationsdesign 2: Oplevelser, tid og rum (5.sem):** Modulet er et modul målrettet mod de studerendes valg af bachelorspecialisering i Interaktive digitale medier på 6.sem. Der ønskes en udvidet indføring i brugen af interaktive digitale medier i kulturformidling (fx en konkret case: brug af chatbots til museumsformidling).

Projektets faser:

- 1. Studieordningsudvikling 2023**
- 2. Forberedelse og pilotdrift af dele af nye undervisning 2024**
- 3. Kompetenceudvikling for medarbejdere 2024**
- 4. De første studerende møder de nye moduler efteråret 2025.**

Vurdering af resultaterne

Udviklingsarbejdet er på nuværende tidspunkt kun i meget begrænset omfang nået ud til de studerende, så det kan endnu ikke vurderes på betydningen for de studerende.

Blandt underviserne er der stort engagement i udviklingsarbejdet.

Projektet er støttet af it-vest