

Referat: aftagerpanelsmøde for civilingeniøruddannelsen i Spiludvikling og læringsteknologi

Onsdag den 2. februar 2022, kl. 14.00 – 15.30 - Online

Inviterede til mødet:

Lau Kierstein (PlayAlive), Morten Skovhus (Game Inventors), Ralph Zitz (LEGO System A/S), Daniel Lindegaard (KUBO Robotics), Thomas Howalt (Den Danske Filmskole), Steffen Rugtved (EG A/S), Jakob Vest Hansen (Coding Pirates), Anne Katrine Egsvang (Ordbogen), Jacob Nielsen (SDU, lektor, uddannelsesleder), Anders Drachen (SDU, sektionsleder) Gunver Majgaard (SDU, lektor), Jørgen Christian Larsen (SDU, lektor)

Afbud: Kamilla Juel Sørensen (SDU, uddannelseskoordinator)

Fraværende: Morten Skovhus (Game Inventors), Ralph Zitz (LEGO System A/S), Jakob Vest Hansen (Coding Pirates), Anders Drachen (SDU, sektionsleder) Gunver Majgaard (SDU, lektor), Jørgen Christian Larsen (SDU, lektor)

Dagsorden

1. Velkomst v/Jacob Nielsen
2. Nyt på uddannelsen siden sidst
 - Referat af Fokusmøde
 - Øget optag pr. september 2021
3. Dimensionering af uddannelsen – betydning fremadrettet
4. Input ift. kompetencer og ønsker fra aftagerpanelet
5. Eventuelt

Referat af mødet

Pkt. 1 Velkomst og bordet rundt

Jacob Nielsen byder de fremmødte medlemmer velkommen. Herefter følger en kort introduktionsrunde.

Pkt. 2 Nyt på uddannelsen siden sidst

Siden sidste møde har der været fremgang i optaget på bacheloren. I 2020 blev der optaget 55 studerende og i 2021 50 studerende. Begge optag var tæt på loftet, som ligger på 60 studerende pr. årgang. De studerende er motiveret, hvilket der tidligere var større forskel på. Det er tydeligt, at de studerende søger ind, fordi de vil uddannelsen.

Jacob Nielsen fremhæver den nye studieordning på bacheloren, hvor de studerende nu er nået til 4. semester. Overordnet ser det fornuftigt ud i forhold til strategien med den mere tekniske profil. Grunden til ændringen af bacheloren var for at sikre tydelige fagsøjler og en stærkere teknisk profil. Jacob Nielsen præsenterer opbygningen af uddannelsen og af de forskellige søjler. I forlængelse af dette spørger panelet ind til In-Company forløbet med virksomheder, hvilket leder til en diskussion om vigtigheden af dette element på uddannelsen.

I forhold til ændringen af uddannelsen, pointerer Daniel Lindegaard, at det er essentielt, at de studerende er i stand til at skrive god kode, der kan arbejdes med. Jacob Nielsen understreger, at det kommer der mere af fremadrettet, da det allerede er et fokuspunkt for uddannelsen.

Jacob Nielsen giver et kort referat fra uddannelsens fokusmøde i august 2021. Her blev nøgletal for ledighed diskuteret. Tallene er baseret på dimittender uddannet fra den gamle studieordning. Der er allerede iværksat strategier for at sikre bedre tal fremadrettet bl.a. ved at ændre studieordningen samt fokus på In-Company projekter. Medlemmerne af panelet fremhæver igen In-Company som essentielt for

at skabe netværk, hvilket kan hjælpe på ledighedstallene. Ydermere holder alumner foredrag for de studerende for at give forskellige vinkler på fremtidsmuligheder.

Endelig informerer Jacob Nielsen omkring samlæsningsprocessen. Der er fra uddannelsens side stor fokus på at fastholde kvaliteten.

Pkt. 3 Dimensionering af uddannelsen - betydning fremadrettet

Grundet ledighedstallene over de sidste 3 år sker der en dimensionering af uddannelsen. Ledighedstallene var 23,2% for 2017, 22,1% for 2018 og 35,3% for 2019. Tallene genereres af Danmarks Statistik (OBS dimittender, som rejser til udlandet, tæller med som ledige). Dette har resulteret i en ministeriel beslutning om reducere optag på kandidaten til 14 studerende.

Handlingsplanen fra uddannelsen er blandt andet samlæsning med andre uddannelser fra det tekniske fakultet. En kombination med Software Engineering er allerede igangsat i form af en samlet kandidat, hvor man kan tilvælge en Spil og læringsteknologi toning. Dette er endnu ikke defineret i forhold ændring af studieordningen på bacheloren, da alle studerende, som pt. er optaget på bacheloren, skal være færdige først, da de har retskrav til optag på kandidaten.

Bacheloren skal atter omdefineres, så der er mulighed for optag på kandidatuddannelsen i Software-teknologi, hvor der laves plads til yderligere valgfag indenfor Spil og læringsteknologi, så fokus på fagligheden fra Spil og læringsteknologi bibeholdes. Dette vil betyde, at man stadig kan køre ST labs. Det blev dog slået fast, at det vil være en kandidatuddannelsen i Softwareteknologi men med speciale i spil og læringsteknologi.

Ovennævnte leder frem til en diskussion ang. C# og Java i forhold til Software og Spil og Læringsteknologi. I den sammenhæng blev Type-script fremhævet som en god overbygning på Java script.

Ydermere fremhæver Thomas Howalt sine erfaringer med tværfagligheden mellem forskellige fagligheder ved DADIO, som har givet bedre forståelse og nye perspektiver for de studerende. Det højner forståelsen af videns feltet gennem tværfaglige samarbejder. Thomas Howalt vil gerne give yderligere informationer omkring projektet. Der er stor enighed omkring DADIO projektets relevans for de studerende for at sikre netværk og kompetencer.

Pkt. 4 Input ift. kompetencer og ønsker fra aftagerpanelet.

Thomas Howalt spørger ind til projektledelsesfaget i studieordningen, hvilket leder til en diskussion omkring vigtigheden af at give de studerende redskaber fremfor ledelseskompetencer. Ydermere pointerer Thomas Howalt, at spiludviklingsvirksomheder, som f. eks Fun Factory fra Århus eller Back to bed fra Aalborg, bør være med i aftagerpanelet.

Steffen Rugtved pointerer, at In-Company projekter giver virksomhederne et indtryk af, hvad uddannelsens studerende kan. Alle medlemmerne bliver opfordret til at melde ind med spændende projekter, så de studerende kan blive opmærksom på dem. Det pointeres, at netværk og indsigt i virksomheder skaber et fokus ud ad.

Lau Kierstein tilføjer, at ledigheden undrer ham. Han er i sin virksomhed interesseret i både praktikforløb samt specialer. I den forlængelse udtaler både Lau Kierstein, Daniel Lindegaard og Anne Katrine Egsvang, at de alle vil lave oplæg samt In-Company projekter med de studerende – f.eks. i forbindelse med ST-LAB undervisningen.

Daniel Lindegaard fremhæver DADIO projektet som en god ide, men særligt vigtigheden af at tænke tværfagligt og bredere på SDU. Muligheder for at lave projekter med grafiske, kreative eller lyd studerende samt business studerende bliver fremsat for at skabe synergi mellem forskellige fagligheder. Iværksætteri kan være kompliceret, men måske kunne man give de studerende flere redskaber til dette, eventuelt i form

af tilbud udenfor undervisningen. Det bliver pointeret, at det sociale og faglige er vigtigt for at fastholde de studerende.

Anne Katrine Egsvang spørger ind til, hvor mange der går den mere 'bløde' vej. Jacob Nielsen fremhæver, at det er svært at sætte tal på pga. ændring i studieordningen.

Pkt. 5 Eventuelt

Jacob Nielsen spørger medlemmerne, om de ønsker løbende statusopdateringer sammen med et årligt møde. Det bliver konkluderet, at et årligt møde er tilstrækkeligt.