

Evaluering av MEVIT3810 V 2019 – Mediestudenter som forskere: akademisk prosjektarbeid (Gruppeprosjekt 2: Design i mobile medier)

I gruppeprosjekt 2 av MEVIT3810 inviteres studentene inn i undertegnede forskningsprosjekt SitsimLab – om eksperimentell utforskning av retorikk og fortellerteknikk i lokasjons-baserte medier. Etter mange års gjennomføring har vi kommet fram til at 10 deltakere er det ideelle antallet, grunnet bl. a. intensivkurs og ekskursjon. Gruppen ble tidlig fulltegnet, men det viste seg dessverre at to av kandidatene ikke var reelle. Ved neste års gjennomføring bør det overbookes med et par kandidater (ventliste) for å sikre full gruppe.

Emnet har i hovedsak tre deler: 1) Innledende forelesninger + 3-dagers intensivkurs i 3D-modellering; 2) Produksjonsperiode – utvikling av app, inklusive testing 'on location'; og 3) rapportering i form av en kort felles grupperapport og –presentasjon om prosjektets forløp, samt en individuell oppgave ('Paper') på 10 sider om mediefaglige aspekter ved den ferdige applikasjonen. I 2019 ble det åpnet for at studentene kunne skrive oppgaven ("Paper") to og to sammen. Ett paper ble skrevet med to forfattere.

Årets case var Calmecac-museet i Mexico City. Studentenes reise + losji ble primært dekket av det spanske senteret/ambassaden, som driver museet.

Hovedproblemstillingen for prosjektet var to-delt: 1. Var det mulig å få til innendørs posisjonering med Apples nye programvare: ARKit (IPS) og la dette fungere sømløst med overgang fra inne til ute (GPS)? Og: 2. Vil bruk av applikasjonen, som rekonstruerer ruinfragmentet i museet, kunne oppheve lukketheten ved utstillingsrommet (kjellerlokalet) og gi en opplevelse av at den rekonstruerte Calmecacbygningen var en del av en større åpen helhet: Tenochtitlans indre hellige by med et stor antall templer og andre bygninger på samme plan? I tillegg kunne studentene fritt velge seg egne mediefaglige problemstillinger knyttet til produksjonen (adaptasjon fra reiseguide til AR-app, bruk av stereo lyd i AR, digital rekonstruksjon versus reelle artefakter i utstillingen, læringsutbytte osv.).

Evalueringsskjema med 10 spørsmål/punkter ble sendt ut på epost til studentene etter at individuell oppgave var levert og svarene skulle sendes tilbake før sensuren falt. Studentene kunne enten svare på epost eller anonymt ved å legge ark i min posthulle.

Hermed følger en gjennomgang av spørsmål og tilbakemeldinger, 7 av 8 svarte på evalueringen:

1. Hva likte du best/dårligst med emnet MEVIT3810?

Ikke overraskende kommer ekskursjonen og oppholdet i Mexico høyt opp, men også at opplegget åpnet for kreativitet, praktisk produksjon, selvstendig arbeid. Klipp fra et svar: "I was absolutely amazed by the project itself. It was probably the only uni course throughout my entire bachelor program that gave me such a practical touch to the latest media technology and research topic. It's definitely the highlight of my studies in media." "Helt fantastisk at vi får lov til å være med og være så "hands on" på prosjektet vi jobbet med. Et minne for livet!"

Forøvrig spriker tilbakemeldingene (som vanlig) fra at det er forvirrende og frustrerende å bli kastet inn i et så atypisk emne, til manglende samarbeid i gruppen. Det siste er nytt og kan skyldes kjemien i dette kullet, men skal tas alvorlig ved neste gjennomføring.

2. Hvordan fungerte forholdet mellom de ulike delene av emnet (forelesninger, gruppearbeid og paperskriving). Burde det vært lagt vekt på mer (design) teori, skrivetrening?

Flere ønsker her mer av alt, mens mange er fornøyd med dagens løsning. Teoridelen bør styrkes med flere forelesninger og konkret pensum med dette tema (grunnbok?).

3. Hvordan fungerte arbeidsfordeling i den praktiske produksjonen?

Her er alle mer eller mindre meget godt fornøyd (noe som står i kontrast til kommentarer om samarbeidskulturen i gruppa). Klipp fra svarene:

"Veldig bra! Godt samarbeid mellom studenter og veileder. Fin bruk av Canvas."

"Veldig ryddig!"

4. Var det problematisk å skrive paper, å forstå papergenren? Burde det heller vært vanlig eksamen?

Introduksjon til papergenren vekker alltid mye hodebry, og den oppleves som tildels fremmed for de fleste studenter, men den lar seg lære. Svarene bærer også preg av dette. De fleste er forvirret og frustrerte i begynnelsen, men etter hvert faller det på plass og mange opplever det som en lærerik erfaring. Noen er også svært positive: "Selve det å skrive paperet opplevde jeg som moro, spennende, og inspirerende. Jeg syns det er et ekte privilegium å ha denne muligheten på bachelor-nivå."

Når emnet skal gjennomføres V 2020 vurderer vi noen endringer: mer skrivetrening tidlig i semesteret, f. eks. en skisse basert på problemstilling, og analyse av publiserte papers innen fagfeltet.

5. Hadde det vært bedre å sette opp en liste med tema/problemstillinger dere kunne velge fra eller var det OK å velge selv?

Her er alle enige. Det er best å velge selv. Det fremmer motivasjonen.

6. Hvordan fungerte 3D-kurset? Var det for vanskelig eller kunne det vært mer avansert?

Her er de fleste enige i at det hadde et både godt og interessant format. Men noen tar slike ting raskere enn andre så det er vanskelig å finne den perfekte balansen uten å dele inn i nivåer og det er ikke praktisk på kursing over tre dager. Det skal legges til at alle studentene leverte tilfredstillende 3D-modeller til applikasjonen.

7. Var informasjonen om emnet god nok, både i forkant og underveis?

Her er det litt varierende svar. Noen er veldig fornøyd med informasjonen, mens andre kunne ønsket seg et mer strukturert og forutsigbart opplegg. Som nevnt innledningsvis er dette ikke et tradisjonelt emne, men en invitasjon til å være med i en 'forskningsgruppe'. Da kan ikke forutsigbarhet dominere. Vi skal likevel prøve å gi enda mer informasjon om opplegg i forkant, selv om den allerede er temmelig detaljert. Dette handler nok også litt om forståelse og tilegnelse av informasjonen som gis.

8. Hva lærte du?

Alle er enige om at emnet var både innholdsrikt og lærerikt. Her er noen klipp:

"Masse! Skrive paper, 3D-modellering, gruppearbeid (som jeg har gjort svært lite av disse tre årene) og ikke minst ganske mye om Tenochtitlán og Templo Mayor."

"Virkelig veldig mye! Absolutt altfor mye for å ramse opp her."

9. Hvordan kan emnet forbedres frem mot neste gjennomføring?

Her er tilbakemeldingene sprikende. Det ønskes mer vekt på det tekniske, mer avansert 3D-modellering, mer informasjon om opplegget i forkant av emnet og tidlig i semesteret, mer teori, mer strukturert gruppearbeid, mer oppfølging, mer individuell veiledning osv. Vi kan ikke ha mer av alt, men vi skal prøve å øke informasjonen om emnet og krav tidlig i semesteret, samt bedre gruppesamarbeidet. Dette har imidlertid ikke vært et problem tidligere på tross av samme opplegg. Vi kommer også til å legg opp til mer praktisk og analytiske øvelse i forbindelse med paperskriving og relevant teori.

10. Annet?

Her er noen positive smakebiter fra denne åpne delen i evalueringsskjemaet:

"Beste/morsomste faget jeg har hatt disse tre årene og jeg er veldig glad jeg valgte det! Vil ta det neste år også, haha..."

"Selv om det har vært frustrerende til tider har opplegget vært enormt givende, ikke minst med tanke på akademiske prosjekter for fremtiden. Jeg får bare si et hjertelig: Tusen takk for opplevelsen!"

"Alt i alt var dette et av de beste emnene på grunn av måten opplegget er satt opp på gjennom aktiv deltakelse på vår side hele veien, vi deltar i å skape det vi skal skrive om og det likte jeg veldig godt, var veldig lærerikt."

"Vi er glad i deg Gunnar! Takk for alt! :)"

G.L.

15.10.19.