

**Mandat og projektskisse: UiO digitalt læringsmiljø**

**Prosjekteier: Johannes Falk Paulsen, Enhet for lederstøtte**

**Prosjektleder: Svein Harald Kleivane, Seksjon for digital medier i læring, USIT**

## 1. Bakgrunn og begrunnelse for prosjektet

UiOs "Strategi 2020"<sup>1</sup> viser høye ambisjoner for arbeidet med utdanningskvalitet og nye undervisningsformer: "UiO skal tilby landets beste læringsmiljø gjennom klarere forventninger, tettere oppfølging, bruk av varierte læringsformer, læringsfremmende evaluering og god pedagogisk kompetanse".

UiOs digitale læringsmiljø skal møte disse ambisjonene med teknologiske og organisatoriske omgivelser som støtter både studenter og undervisere i å nå disse ambisjonene.

Ambisjoner fra Strategi 2020 er fulgt opp med målformuleringer i UiOs årsplan 2017 – 2019<sup>2</sup>:

- "Studentene skal møte et godt læringsmiljø og få god oppfølging fra studiestart og videre i utdanningen".
- "Fakultetene skal ta i bruk nyskapende og studentaktive lærings- og vurderingsformer for å styrke studentenes læringsutbytte og utdanningenes arbeidslivsrelevans".
- "Investere i IT-infrastruktur for å understøtte primæraktiviteten. IT-infrastruktur er en vesentlig faktor i alle utviklings- og endringsprosesser som kreves for å nå målene i universitetets strategi".

*Prosjektets formål* er å bidra til at UiO når sine ambisjoner for utdanningskvalitet gjennom at undervisere får sammenhengende, fleksible og brukervennlige digitale muligheter til å praktisere og videreutvikle sin undervisning. UiOs studenter skal møte et digitalt læringsmiljø som engasjerer og er enkel å bruke i egne læringsaktiviteter.

## 2. Prosjektets mål, avgrensning og leveranser

Hva som skal inngå i UiOs digitale læringsmiljø nå og fremover er en vurdering som må gjøres på bakgrunn av faglige behov, dagens teknologiske situasjon og fremtidens digitale muligheter for undervisning og læring. Etter en kartlegging av undervisningsbehov og digitale løsninger skal prosjektet vurdere og foreslå anbefalinger for hvilke tekniske endringer som skal gjennomføres innenfor prosjektperioden.

En viktig innledende anbefaling til beslutning vil være hvorvidt UiO skal anskaffe ny læringsplattform i UNINETT's rammeavtale eller ikke. Videre må prosjektet vurdere og anbefale aksjonspunkter for eksisterende applikasjoner i UiOs portefølje av undervisningsnære teknologier og eventuelle nye applikasjoner. I prosjektperioden skal et avgrenset utvalg eksisterende løsninger og eventuell ny digital funksjonalitet integreres og inngå i et sammenhengende digitalt læringsmiljø, mens andre løsninger skal fases ut. UiOs nåværende LMS-avtale (Fronter) skal av blant annet merkantile grunner

<sup>1</sup> <https://www.uio.no/om/strategi/Strategi2020Norsk.pdf>

<sup>2</sup> <https://www.uio.no/om/strategi/planer-rapporter/arsplaner/uio-arsplan-2017-2019.pdf>

skiftes ut, og en prosjektleveranse er å utvikle Fronter og sikre at benyttet funksjonalitet i plattformen erstattes.

Ettersom alle ønskede teknologiske endringer ikke vil kunne realiseres innenfor prosjektperioden, så vil en viktig leveranse fra prosjektet også være en skisse til en ønsket fremtid for UiOs digitale læringsmiljø, samt forslag til aktiviteter på veien på dit.

Prosjektet skal i tillegg til å levere gode tekniske innførings- og utfasingsaktiviteter, også tilrettelegge for at undervisere, studenter og administrativt ansatte får opplæring og informasjon om hvordan benytte ny funksjonalitet i det digitale læringsmiljøet i sin undervisning og læring.

Når prosjektet er avsluttet skal det være en avklart teknisk, administrativ og pedagogisk ansvarsbeskrivelse for arbeidet med UiOs digitale læringsmiljø. Dette skal bidra til gode arbeidsprosesser for raskt å imøtekomme nye pedagogiske behov og teknologiske endringer.

Prosjektperioden sammenfaller med etablering av UiOs senter for læring- og undervisning. Prosjektet vil trekke på potensielle aktører i dette senteret for ulike aktiviteter i prosjektperioden. Senteret kan også ha en funksjon i ansvarsmodellen for det videre arbeidet med UiOs digitale læringsmiljø, så det er viktig at prosjektet følger opp og gir innspill til denne omorganiseringsprosessen.

### **3. Prosjektets ønskede gevinster og effekter**

Gevinstformuleringene og gevinstrealiseringen er for ønsket effekt i tiden etter prosjektavslutning. Gevinstformuleringene knytter seg til formålsbeskrivelsen innledningsvis.

#### **Student**

- Studentene bruker det digitale læringsmiljø til ulike læringsaktiviteter, tilgang til fagressurser og kommunikasjon med medstudenter og faglærer.
- Studentene opplever at det digitale læringsmiljøet bidrar til tettere faglig og sosial oppfølging, og økt læringsutbytte gjennom studiet.

#### **Underviser**

- Underviserne bruker et spekter av digitale tjenester i sin pedagogiske praksis for å aktivisere studenter og styrke deres læringsutbytte og utdanningenes arbeidslivsrelevans gjennom økt bruk av nyskapende og studentaktive lærings- og vurderingsformer
- Underviserne opplever god støtte til å ta i bruk digitale muligheter for å utvikle egen pedagogiske praksis.

#### **Organisatorisk**

- Ledelse og støtteenheter opplever avklarte roller og gode rutiner for arbeidsdeling og samarbeid for å støtte og videreutvikle den digitale undervisningspraksisen ved UiO.

### **4. Tidsplan og ressursbehov**

**Fase 0:** Oppstart og planlegging (februar - mars 17)

**Fase 1:** Kartlegging og teknologivalg (mars 17 – september 17)

**Fase 2:** Planlegging og forarbeid porteføljeendringer (september 17 – januar 18)

**Fase 3:** Implementering/Utrulling (teknisk og pedagogisk anvendelse) og utfasing (januar 18 – desember 18)

**Fase 4:** Fra prosjekt til drift (primo 2019)

## **5. Organisering og ansvar**

**Prosjekteier:** Johannes Falk Paulsen, underdirektør Enhet for lederstøtte

Prosjekteiers ansvar og oppgaver, se styringsgruppens ansvar og oppgaver.

**Prosjektleder:** Svein Harald Kleivane, USIT - Seksjon for digitale medier i læring

### **Prosjektleders ansvar og oppgaver:**

- har myndighet og ansvar til å lede prosjektet og levere de nødvendige produktene innenfor de rammer og begrensninger som er definert av styringsgruppen
- skal rapportere til styringsgruppen etter fastlagt plan
- har ansvar for å planlegge og delegere oppgaver til resten av prosjektgruppen, overvåke aktiviteter og fremdrift og styre alle aspekter av prosjektet
- skal motivere alle involverte til å bidra til å oppnå prosjektets mål innenfor definerte krav og forventninger knyttet til tid, kostnad, kvalitet, omfang, gevinster og usikkerhet

### **Prosjektgruppe:**

- Gyda E.Kjekshus, USIT – Seksjon for bruker- og oppdragsoppfølging
- Knut Augedal, USIT – Seksjon for digitale medier i læring
- Monica Stamnes, USIT – Gruppe for brukeropplevelse
- Cecilie Aune, Fagstøtte – Seksjon for kommunikasjon og studentinformasjon
- Lars Bergseth-Hasle, Fagstøtte – Seksjon for studieadministrative datasystemer

### **Prosjektgruppens ansvar og oppgaver:**

- Prosjektgruppen driver det daglige arbeidet med UiO digitalt læringsmiljø framover under ledelse av prosjektleder

### **Styringsgruppe:**

- Benedicte Rustad, styringsgruppeleder, fakultetsdirektør Det juridiske fakultet
- Johannes Falk Paulsen, prosjekteier, strategiansvarlig systemeierskap, Enhet for lederstøtte
- Solveig Kristensen, studiedekan Det matematisk-naturvitenskapelige fakultet
- Eirik Welo, studiedekan Det humanistiske fakultet

- Per Grøttum, professor Det medisinske fakultet
- Lars Oftedal, IT-direktør USIT
- Hanna Ekeli, direktør Avdeling for fagstøtte
- Ingvild Leren Stensrud, Studentparlamentet

**Styringsgruppens og prosjekteiers ansvar og oppgaver:**

- Overordnet ansvarlig for prosjektets suksess eller fiasko
- Gi enhetlige råd til prosjektet
- Gi synlig og vedvarende støtte til prosjektleder
- Sammen og hver for seg bidra til integrering mellom prosjektet og berørte enheter
- Fremskaffe ressurser og andre virkemidler og sørge for at dette forblir disponibelt for prosjektet jf. de planer som vedtas
- Sikre effektiv beslutningstaking
- Sikre effektiv kommunikasjon både innenfor gruppen, mot prosjektet og ut i organisasjonen

**Referansegrupper:**

Prosjektet har fire referansegrupper.

**1. Utdanningskomiteen**

Sikrer forankring av prosjektet på enhetene ved UiO og holdes orientert om prosjektets arbeid gjennom hele prosjektperioden. Gir innspill til prosjektet og er en sentral diskusjonspartner særlig på overordnede og strategiske veivalg for prosjektet og på sentrale problemstillinger for prosjektet.

**2. Undervisere**

Skal inneholde undervisere med en såkalt "ildsjel"-merkelapp og skal bidra i sikre sammenheng mellom pedagogiske og tekniske behov. Deltakerne tilnærmer seg undervisning med et IT-pedagogisk blikk og ser utover dagens tilstand og tenker framover mot nye pedagogiske løsninger.

**3. Teknisk- administrative**

Skal inneholde studieadministrativt ansatte som jobber med undervisningsplanlegging og tilrettelegging av undervisning i dagens undervisningsnære systemer. Bidra til å sikre sammenhengen mellom organisasjon/forvaltning og administrasjon.

**4. IT-faglig - Systemeiere/tjenesteeiere tilgrensende teknologier**

Skal inneholde personer fra relevante enheter og miljøer fra IT-organisasjonen på UiO. Skal gi innspill på og kommentarer til de tekniske vurderinger som gjøres i prosjektet og underliggende arbeidsgrupper.

**Referansegruppens ansvar og oppgaver:**

- Referansegruppene skal være arenaer for utveksling av informasjon og ha en rådgivende funksjon ovenfor prosjektgruppen og styringsgruppen til UiO digitalt læringsmiljø
- Referansegruppene skal bidra med synspunkter på temaer og problemstillinger som prosjektgruppen ønsker å få drøftet
- Referansegruppene skal bidra til kvalitetssikring av prosjektgruppens leveranser
- Referansegruppene skal videreformidle relevant informasjon fra prosjektet til sitt fakultet, og innhente synspunkter og meninger fra fakultetet og målbære disse til prosjektgruppen
- Referansegruppene skal bidra til å sikre bredde og forankring i organisasjonen for arbeidet med UiO digitalt læringsmiljø

**Andre:**

I tillegg vil det være aktuelt å involvere Faglig enhet for universitetspedagogikk (FUP) og det forstående Senter for læring utdanning, samt andre relevante enheter og miljøer i linjeorganisasjonen, studentparlamentet og spesifikke ressurspersoner basert på behov underveis i prosjektet.