



Norgesuniversitetet har blitt Diku – Direktoratet for internasjonalsisering og kvalitetsutvikling i høyere utdanning. Det vil komme et nytt nettsted tidlig 2019.

## Søknad om prosjektmidler Utlysning og føringer for 2019

### Den digitale jurist

#### Prosjektets kontaktpersoner

Gry Anita Hemsing

prosjektleder

[g.a.hemsing@admin.uio.no](mailto:g.a.hemsing@admin.uio.no)

**Telefon:** 22857004

Malcolm Langford

professor

[malcolm.langford@jus.uio.no](mailto:malcolm.langford@jus.uio.no)

**Telefon:** 97703339



Universitetet i Oslo

Det juridiske fakultet

Org ID: 971 035 854

#### Beskrivelse av prosjektet

**Tematisk område:** Digitale læringsformer for arbeidslivet

#### Utvikling av studietilbud:

Navn på emne, studieprogram eller kurs	Studiepoeng	Fagområde
JUS Legal Technology: Artificial Intelligence and the Law	10.00	Samfunnsfag og juridiske fag
JUS Empiriske rettstudier	10.00	Samfunnsfag og juridiske fag
JUS Robot Regulation	10.00	Samfunnsfag og juridiske fag
JUS Lovgivningslære	10.00	Samfunnsfag og juridiske fag

#### Redegjør for prosjektets bakgrunn, formål og valg av tematisk område:

Prosjektet 'Den digitale jurist' har som mål å omstille jussutdannelsen for at våre kandidater skal være bedre rustet til å møte morgendagens digitale utfordringer – både i arbeidslivet og samfunnet.

Utviklingen av nye typer teknologi koblet med global konnektivitet har medført store endringer i måten vi lever på, hvordan samfunnet vårt organiseres og i rettens rolle og relevans som styringsredskap. Digitaliseringsprosesser og nyvinninger som droner, 3D-printere og smarte sporingsenheter utfordrer etablert lovgivning om åndsverk, databehandling og personvern. Automatisering og kunstig intelligens gir oss muligheter for å organisere rettsprosesser mer effektivt, men skaper også nye rettssikkerhetsutfordringer.

For juristprofesjonen medfører dette en grunnleggende omstilling: Hva må jurister kunne? Hva skal de arbeide med - og hvordan? I 'Tomorrow's Lawyers' (Oxford University Press 2017) argumenterer Richard Susskind for at jusstudenter bør forberedes på en fremtid hvor de skal administrere rettslige prosesser med teknologi, ha grunnleggende digitale ferdigheter og som jurister aktivt støtte utviklingen av nye teknologiske prosesser på tvers av disipliner. 'Den digitale jurist' ønsker å utvikle jussutdannelsen i denne retningen gjennom en sterk kobling til praksisfeltet, og ved å gi studentene:

1. Kompetanse i digital «literacy» for å forstå hvordan digitale og automatiserte systemer er bygget opp, og hvilke implikasjoner teknologiske endringer har for rettsvitenskapen.
2. Opplæring i grunnleggende datavitenskapelige og statistiske metoder slik at studentene kan bidra i utvikling av rettslig teknologi.
3. Muligheten til å lære kollektiv rettslig problemløsning gjennom gruppearbeid om arbeidslivsrelevante prosjekter i samarbeid med eksterne aktører.

Under gis detaljer om læringsmål og faglig innhold for hvert av punktene.

#### 1. Forstå digitale og teknologiske konsekvenser for rettslige utfordringer og prosesser

*Læringsmål:* Øke studenters forståelse for hvordan nye teknologier krever regulering, deregulering eller omregulering.

*Aktivitet:* Studentene skal få en bedre forståelse av teknologiens og digitaliseringens rolle i juss gjennom direkte kontakt med relevante eksterne aktører.

- *JUS5690 Robot Regulation* belyser hvordan robotteknologi skaper nye samfunnsmessige og etiske utfordringer - for eksempel med hensyn til selvkjørende biler, autonome våpen eller helseroboter - og mulige juridiske tilnærminger til disse utfordringene. I faget skal studentene basert på tverrfaglig læring (science and technology studies, retts sosiologi) utvikle evnen til kritisk problemformulering og forstå hva slags verktøykasse som kan anvendes ved regulering av teknologi, med fokus på regulativ innovasjon.
- I *JUS5670 Legal Technology: Artificial Intelligence and the Law* får studentene kompetanse i å kritisk vurdere hvordan ny rettslig teknologi bidrar til å løse rettsspørsmål på nye og potensielt mer effektive måter. Anvendelser inkluderer bruk av kunstig intelligens, maskinlæring og dataanalyse innenfor så varierte felt som asylbehandling, kontrakter, politivirksomhet og finans. Kreativ bruk av digitale plattformer og blokkjedeteknologi skaper nye muligheter innenfor konfliktløsning, offentlige registrere og private rettsforhold.
- *JUS5502 Lovgivningslære* gir studentene en grunnleggende forståelse av problemstillinger, begreper og fremgangsmåter ved forberedelse, utforming, forvaltning og evaluering av lov- og forskriftsgivning. Faget gjør studentene i stand til å utforme og analysere sterke og svake sider ved et lovforslag. En viktig del av dette er hvordan reglene samvirker med teknologi og hvordan reglene kan legge til rette for teknologisk utvikling. Studentene skal også få forståelse for den teknologiske utviklingens betydning for lovutforming, lovformidling og lovforvaltning, inkludert bruk av digitale metoder (f. eks. nettverk- og tekstanalyse og maskinlæring) og utforming av digitaliseringsklare regler.

## **2. Digitalt baserte rettslige verktøy**

*Læringsmål:* Forstå hvordan digitale teknologier kan brukes til å løse rettslige problemer og prosesser.

*Aktivitet:* Studentene skal jobbe med utvikling eller bruk av rettslige teknologier eller andre digitale verktøy for løsning av rettslige spørsmål. Studentene vil inngå i en mentorordning for å få hjelp til å utvikle sine egne prosjekter. Mentorene kan både være interne og eksterne basert på prosjektinnholdet.

- I *JUS5670 Legal Technology: Artificial Intelligence and the Law* skal studentene jobbe i grupper for å utvikle forslag til ny rettslig teknologi – inkludert en prototype. Kurset vil inneholde grunnleggende veiledning om innovasjonsprosesser.
- I *JUS5102 Empiriske rettstudier* vil studenter lære om hvordan man kan bruke kvalitative, kvantitative og datavitenskapelige metoder - inkludert fire digitalbaserte verktøy - og gjennomføre et semesterprosjekt basert på minst en empirisk metode i et rettslig område.
- I *JUS5502 Lovgivningslære* skal studenter få forståelse for konkrete digitale metoder som kan brukes i utvikling, utforming og formidling av lovgivning, som for eksempel automatiserte systemer.

## **3. Digitalbasert gruppearbeid om arbeidslivsrelevante prosjekter i samarbeid med eksterne aktører.**

I emnene *Robot Regulation* og *Legal Technology* skal det utvikles læringsdesign for digitalt gruppearbeid. Det er begrenset tradisjon for studentaktiv læring i jussutdanningen, og det eksisterer derfor i liten grad erfaringer fra pedagogisk læringsdesign som egner seg for jurister. Jusstudiet har også vært preget av mye egenstudier og lite samarbeid. Dette oppleves som en svakhet i utdanningen både av studenten selv og av arbeidsgivere. Det er derfor et behov for å utvikle konkrete læringsaktiviteter som er basert på studentaktivisering, og som legger opp til samarbeid studentene imellom.

Fakultetet bruker læringsplattformen Canvas for å organisere studentenes arbeidsoppgaver, og til samhandling mellom lærere og studenter. Det er imidlertid uklart hvordan verktøy som kan inngå i Canvas kan brukes på en hensiktsmessig måte til samskriving og samhandling både mellom studentene og med eksterne aktører fra arbeidslivet. Canvas åpner flere muligheter, men det eksisterer få konkrete kriterier for å velge mellom alternativene. Dette har ført til at noen av underviserne holder seg til eksisterende praksis (Power Point i frontalundervisning, med begrenset bruk av nye digitale virkemidler) og lar være å ta i bruk andre undervisningsmetoder. Det er behov for å løfte underviserens digitale og pedagogiske kompetanse, ved å vise hvordan konkrete læringsaktiviteter som gruppearbeid kan støttes av spesifikke digitale verktøy.

### Prosjektets planlagte resultat:

Rammen for prosjektet er fire emner, hvorav *Legal Technology: Artificial Intelligence and the Law* og *Empiriske rettsstudier* er under utvikling, mens *Robot Regulation* og *Lovgivningslære* redesignes. Emnene er å anse som piloter med forventede ringvirkninger for læringsdesign til andre juridiske emner.

Prosjektet vil styrke digital- og erfaringsbasert læringsdesign gjennom:

- tilgang til traineeplasser og samarbeid med eksterne aktører som jobber med digitale løsninger (JUS 5690, 5670 og 5502);
- digitale mentorer for studentprosjekter (JUS 5670, 5102 og 5502);
- offentlige presentasjoner av digitalt baserte studentprosjekter (JUS 5670 og 5102)
- utvikling av en digital læringsdesign med Canvas og samhandlingsverktøy for gruppearbeid og gruppeevaluering (JUS 5690 og 5102).

Prosjektet fokuserer på digitalisering på flere nivåer. For det første er digitalisering et sentralt perspektiv i de utvalgte fagene. Relevant teknologi vil variere mellom hvert kurs og studentprosjekt. Hovedmålet er å gi studentene innsikt i forskjellig teknologi og digitale tilnærminger. Som et bidrag til dette vil studenter i tre av de kursene få en innføring i programmeringsspråket Python som kan bli brukt til å programmere mye innenfor juss og ligger bak mange store digitale systemer (f. eks. Google). I tillegg brukes digitale læringsteknologi som Canvas med applikasjoner.

### Behov og målgrupper:

Målgruppen er studenter i masterprogrammet i rettsvitenskap, men emnene er også relevante for fakultetets øvrige masterprogram. To av emnene inngår i masterprogrammet *Information and Communication Technology Law*. Det finnes ingen lignende tilbud ved andre institusjoner. De to andre tilbyderne av juristutdanning i Norge, Universitet i Bergen og Universitet i Tromsø, har ikke egne undervisningstilbud innenfor juss og teknologi.

### Spredning og kunnskapsutvikling:

- Prosjektet vil utarbeide pedagogiske konsepter og «best practice» tilnærminger for digitalt prosjektarbeid i jusstudiet. Det vil i regi av prosjektet tilbys kollegaveiledning for andre lærere som ønsker å utvikle lignende tilbud.
- Emnene skal evalueres for å teste hvilke undervisnings- og partnerskapsformer som fungerer best.
- Resultatene vil bli diskutert i fakultetets nyetablerte arbeidslivspanel og vil bli delt i aktuelle undervisningsfora både internt og eksternt.
- Arbeidet med å se på Canvas og kobling til digitale samhandlingsarenaer for studenter og eksterne aktører vil også komme andre fakulteter til nytte.
- Det vil bli arrangert workshops med eksterne samarbeidspartnere hvor studentene skal formidle sine prosjekter (presentasjonen vil inngå i vurderingsgrunnlaget til studentene). Disse avsluttes med en mottakelse der deltakerne skal diskutere videre samarbeid i en uformell setting.

### Videreføring og -utvikling av resultater:

Emnene vil videreføres som studietilbud for studentene ved fakultetet. Potensialet for videreutvikling ligger i å spre kompetansen opparbeidet innen digital juridisk læring til andre emner i studieprogrammene. Dette arbeidet starter allerede i prosjektperioden gjennom kollegaveiledning. Målet er at alle våre kandidater skal være rustet for det digitale arbeidslivet. Det er også potensial for å utvide samarbeidet med arbeidslivet både i antall partnere og i innovative former for partnerskap utover praksisplasser og prosjektoppgaver. En viktig del av videreutviklingen ligger i oppfølging av evalueringeresultater fra gjennomføringne av de ulike emnene.

## Prosjektorganisering og forankring

### Hvordan skal prosjektet organiseres og ledes?:

Prosjektansvarlig er professor Malcolm Langford som har med seg et prosjektteam bestående av lærekrefter i de fire emnene. I tillegg skal en vit.ass. sammen med en fra studieadministrasjonen fungere som et faglig og administrativt koordinatorteam som jobber på tvers av de fire emnene.

### Prosjektets styringsgruppe:

- Studiedekan Professor Erling Hjelmeng.
- Professor Sverre Blandhol

- Professor Ragnhild Hennum
- Thea B. Gabrielsen, student
- Vi ser på muligheten for å få inn en representant fra en av samarbeidspartnere i styringsgruppen, men foreløpig er de representert i:

**Prosjektets referansegruppe:** Det juridiske fakultet sitt nyutnevnte arbeidslivspanel. Panelet består av representanter fra 8 ulike sentrale arbeidsgivere, studenter, programleder og fakultetsledelsen.

**Faglig prosjektteam** med kompetanse- og ansvarsfelt:

Professor Malcolm Langford, Institutt for offentlig rett.

- Bakgrunn: Leder for Forum for Juss og samfunnsvitenskap, koordinerer fakultets arbeidsgruppe om juss og teknologi, er i ledergruppe for Centre for Experiential Legal Learning og er nestleder på Centre for Law og Social Transformation, UiB og CMI.
- Kompetanser: Juss, statistikk, datavitenskapelige metoder
- Fag i prosjekt: Legal Technology: Artificial Intelligence and the Law og Empiriske rettsstudier

Professor Tobias Mahler, Senter for rettsinformatikk, Institutt for privat rett

- Bakgrunn: Programleder for master of laws (LLM) programmet «Information and Communication Technology Law; nestleder for Senter for rettsinformatikk
- Kompetanser: Juss, internettregulering, rettsteknologi
- Emner i prosjektet: Robot Regulation, Artificial Intelligence and the Law

Professor Kristin Bergtora Sandvik, Institutt for Kriminologi og rettsosiologi

- Bakgrunn: Internasjonal ekspert i innovasjon og teknologi i humanitær bistand med særlig fokus på innovasjonsprosesser, droner, cyberkrigføring og smarte sporingsenheter.
- Kompetanser: Juss, antropologi, rettsosiologi, innovasjon.
- Emner i prosjektet: Robot Regulation, Legal Technology: Artificial Intelligence and the Law

Førsteamanuensis Jon Christian Fløysvik Nordrum, Institutt for offentlig rett

- Prosjektleder for prosjektet «Klarspråk i juridisk forskning og undervisning»
- Kompetanser: Lovgivningslære, reguleringsteori, rettsteori og forvaltningsrett
- Emner i prosjektet: Lovgivningslære

Førsteamanuensis II Synøve Nygaard Andersen, Institutt for Kriminologi og rettsosiologi

- Bakgrunn: Forsker i Statistisk sentralbyrå med fokus på kvasieksperimentelle metoder og nettverksanalyser, er fagansvarlig for masterkurset i kvantitativ metode på IKRS
- Kompetanser: Kvantitativ metode, kriminologi, sosiologi
- Fag i prosjektet: Empiriske rettsstudier

StipendiatRunar Lie, Pluricourts Senter for framragende forskning

- Bakgrunn: Utvikler, gründer og jurist.
- Kompetanser: Datavitenskapelige metoder, programvareutvikling, juss og teknologi.
- Emner i prosjekt: Legal Technology: Artificial Intelligence and the Law og Empiriske rettsstudier

**Prosjektets organisatoriske omgivelser:**

Det juridiske fakultet har gjennom flere år jobbet målrettet med digitalisering. Fakultetet var det første i Norge med 100 % digitalisert eksamen, og er nå i front for å videreutvikle konseptet. Gjennom et samarbeid med Lovdata Pro er det utviklet digitale rettskilder som studentene har tilgang til under eksamen (og selvfølgelig i undervisningen). Fakultetet er UiOs største produsent av videoforelesninger og podkast, og er også først ute med å ha integrert digitale studentevalueringer i alle emner gjennom Canvas. Alle disse digitale læringsinitiativene har skjedd i samarbeid mellom IT- og studieadministrative ressurser lokalt og UiOs sentrale støttemiljøer. Denne kompetansen i å utvikle og drifte digitale læringsinitiativ, bygger vi videre på i "Den digitale jurist".

Prosjektet blir formelt en del av Det juridiske fakultets utdanningsstrategi under det nyetablerte *Centre on*

*Experiential Legal Learning (CELL)*. CELL skal være et ressurscenter for studentaktiv læring med formål om å samle engasjerte lærere og studenter; bidra til mer kliniske og studentaktive undervisningsformer; eksperimentere med ny teknologi; og inngå samarbeid både innen arbeidsliv og academia for å videreutvikle strategier for god læring.

Det må også nevnes at Det juridiske fakultet innvier sitt nye bygg "Domus Juridica" i Oslo sentrum i 2020. Bygget er tilrettelagt for digital og studentaktiv undervisning på en helt annen måte enn det har vært mulig å gjøre i de ærverdige gamle bygningene på Karl Johan.

Prosjektet samarbeider ellers med LINK som er UiOs nyopprettede senter for læring og utdanning. Fakultetets studiedekan sitter i LINKs styre. Studiedekanan leder også prosjektets styringsgruppe, og er tett på arbeidet.

## Kobling til strategier for digitalisering og utdanningskvalitet

### **Hvordan er prosjektet koblet til institusjonens strategiske arbeid?:**

Prosjektet Den digitale jurist svarer på tiltak 8 i UiOs Strategi 2020: "UiO skal tilby landets beste læringsmiljø gjennom klarere forventninger, tettere oppfølging, bruk av varierte læringsformer, læringsfremmende evaluering og god pedagogisk kompetanse." I *Den digitale jurist* vil studentene ta del i erfaringsbasert læring gjennom praksisopphold, presentasjoner for eksterne aktører og digitalt gruppearbeid.

Prosjektet er også svært relevant i forhold til tiltak 9 i Strategi 2020 som sier at "Samarbeidet med arbeidslivet skal styrkes, slik at studentene sikres naturlige fortrinn i arbeidsmarkedet". Hele beveggrunnen for «Den digitale jurist» ligger i den endring av arbeidslivet som digitalisering medfører, og et ønske om at våre kandidater skal være forberedt og digitalt kompetente når de kommer ut i arbeidslivet som ferdige jurister. Prosjektet er også tydelig knyttet til Det juridiske fakultets egne strategier og årsplaner. Blant annet følgende to tiltak i årsplanen 2018-2020: "Jobbe med undervisningskvalitet gjennom varierte læringsformer, og digitalisering av undervisning og vurdering."

UiO jobber med en helhetlig masterplan for IT som skal ha særlig fokus på støtte til utdanning og forskning. Fakultetets studiedekan sitter i arbeidsgruppen for planen. Det er et mål at "Den digitale jurist" både skal trekke på, og bidra til utvikling av IT innenfor utdanningsfeltet ved UiO.

### **Hvordan vil prosjektet bidra til å fremme utdanningskvalitet?:**

Stortingsmelding 16, *Kultur for kvalitet i høyere utdanning*, påpeker blant annet at studentaktive læringsformer ikke brukes i stor nok grad, og at plenumsforelesninger og tradisjonelle eksamensformer dominerer. Dette er bilde som i stor grad stemmer med den tradisjonelle innretningen på jusutdanningen. *Den digitale jurist* vil teste ut andre måter å lære juss på, og tar undervisningen i en klinisk retning med fokus på erfaringsbasert læring og bruk av teknologi. Studentene skal samarbeide både med hverandre og med eksterne partnere ved hjelp av digitale verktøy, og de ulike læringsdesignene vil bli evaluert.

## Kompetanseutvikling

### **Hvordan vil prosjektet ivareta utdanningsfaglig kompetanse?:**

Fakultetet har mange reallt nye unge underviserer med kompetanse og engasjement både for teknolgi og studentaktiv læring. Ved å koble disse kreftene sammen i et koordinert emnetilbud slik den *Den digitale jurist* gjør, vil vi utnytte eksisterende utdanningsfaglig kompetanse på en bedre måte. I tillegg skal kollegaveiledning settes i system slik at også andre undervisere kan lære av erfaringene gjort i dette prosjektet. Fakultet vil også bruke sin kontaktperson i LINK inn i underviseevalueringen av prosjektet.

## Eksternt samarbeid i prosjektet

**Inngår det eksterne samarbeidspartnere i prosjektet:** Ja

Navn på institusjon, virksomhet, e.l.	Kontaktperson	Avtale
Case Matrix Network	Ilia Utmelidze	<input type="text"/> <a href="#">4608-soknad-casematrix.pdf</a>
Gyldendal	Kristian Skeie	<input type="text"/> <a href="#">4608-soknad-gyldendal.pdf</a>
Lovdata	Odd Storm-Paulsen	<input type="text"/> <a href="#">4608-soknad-lovdata.pdf</a>
DNB	Odd Randgaard Kleiva	<input type="text"/> <a href="#">4608-soknad-dnb.pdf</a>
UDI	Laila Fimreite	<input type="text"/> <a href="#">4608-soknad-udi.pdf</a>
Lawbotics	Merete Nygaard	<input type="text"/> <a href="#">4608-soknad-lawbotics.pdf</a>
Synchlaw	Thor Beke	<input type="text"/> <a href="#">4608-soknad-synchlaw.pdf</a>

### Hva er målet med samarbeidet?:

Målene med samarbeidet er: (1) å tilby praksisplasser for studenter 2) å gi studentene mulighet til å jobbe med prosjekter som er relevante for arbeidsgiver 3) å prøve ut digitale flater hvor studenter og lærere kan samarbeide med eksterne aktører og 4) å sikre at arbeidslivet får digitalt kompetente jurister.

### Hvordan skal samarbeidet organiseres og hva er rolle-, ansvars- og arbeidsfordelingen?:

En av aktivitetene i prosjektet er å utforske og konkretisere hvilke typer samarbeid som gir best læring for studentene. Det betyr at rolle- og ansvarsfordelingen på dette området er under utvikling. Det som er klart per nå er at våre samarbeidspartnere skal tilby praksisplasser, og bidra som samtalepartner angående hvilke oppgaver studentene skal arbeide for å løse. Det er ingen direkte økonomiske forpliktelser knyttet til dette: Det anses som en vinn-inn situasjon for alle parter hvor studenten får arbeidslivsrelevant erfaring, et kontaktnett og studiepoeng, mens arbeidsgiver får løst konkrete utfordringer og får påvirke jussutdanningens innhold og utforming.

Det er ønskelig at noen arbeidsplasser stiller med *digitale mentorer* – med det mener vi at de skal kommunisere med en gruppe studenter og gi tilbakemelding på prosjektoppgaver via digitale samhandlingsplattformer. Dette kan feks være Microsoft Teams koblet til Canvas, men dette er en av de tingene prosjektet skal se nærmere på og teste ut. Ved muntlige presentasjoner av studentprosjekter ønsker vi at aktuelle arbeidsplasser er til stede med minst en representant.

Det er fagansvarlig i hvert emne som har primæransvaret for kontakt med samarbeidspartnere og digitale mentorer. Arbeidet støttes praktisk av koordinatorteamet som består av en vit.ass. og en fra studieadministrasjonen. De er ansvarlige for inngåelse av kontrakter om praksisplass både med studenter og arbeidsgivere, at evalueringer gjennomføres, det praktiske rundt arrangementet for studentpresentasjoner og administrativ oppfølging av studenter i praksis.

## Bruk av nasjonale fellesløsninger

### Unit leverer viktige nasjonale fellesløsninger for sektoren. Dersom det ikke planlegges å gjøre bruk av disse, begrunn dette:

Fellesløsninger som Canvas og Inspira vil bli benyttet. Samtidig mener prosjektet at det er viktig å bruke de samme digitale verktøyene som våre studenter vil møte i arbeidslivet også i undervisningen. Det betyr at det å jobbe i Office 365 og samhandle for eksempel i Microsoft Teams er arbeidslivsrelevant læring. Studentene vil også få tilgang til forskjellig programvare gjennom praksisplass hos ulike arbeidsgivere.

Prosjektet vil også bruke ulike programverktøy som UiO har lisenser på (som Stata) eller som er open source (som Python). I tillegg vil prosjektet kjøpe lisenser til utvalgte kommersielle rettslige teknologier fordi studentene skal få innblikk i hvordan ledende rettslig teknologier er bygget opp. Aktuelle lisenser her er Diligen, Ross Intelligence, Kira, Modria Online Dispute Resolution, Ravel Law, Knomos, Judicata, Loom Analytics, vLex og Blue J Legal. Enkelte av disse er gratis for studenter/akademikere, andre må kjøpes.

## Risikoanalyse

### Beskriv utfordringer og potensielle hindringer for måloppnåelse, og hvordan disse kan reduseres:

- Prosjektet er ambisiøst og ressursprioriteringer kan begrense omfanget av både mentorordningen og samarbeidet med eksterne aktører. Tiltaket er å legge opp til fornuftige ambisjoner i første omgang, og jobbe for å skalere opp ved å søke om ressurser fra andre aktuelle kilder.

- Gruppeprosjektene i *Robot Regulation* og *Legal Technology* vil kreve en del ekstra organisering. Det søkes om midler til dedikerte administrative ressurser som kan følge opp prosjektet.
- Det er en risiko for at digital samhandling med aktører utenfor UiO begrenses av tilgangsspørsmål rundt universitetets IT-systemer. Å se på hvordan dette kan løses er en aktivitet i prosjektet.
- En utfordring kan være samarbeidsproblemer med eksterne partnere, men tett dialog og forventningsavklaring i starten av samarbeidet kan begrense dette.

## Prosjektplan

**Prosjektperiode:** 1. januar 2019 til 31. desember 2020

### Prosjektaktiviteter:

En mer detaljert milepælsplan for gjennomføringen av hvert av de fire emnene vil bli utarbeidet etter at emnene er opprettet og finansiert. Under er en oversikt over de mest sentrale oppstartsaktivitetene, men flere av dem vil måtte gjentas / følge prosjektet fremover i hele dets levetid.

- Oppstartsmøte med prosjektteam, koordinatorteam, lokal IT-støtte og styringsgruppe
- Utvikling og konkretisering av samarbeidsavtaler
- Oppfølging av samarbeidspartnere
- Møte LINK for å diskutere ulike læringsdesign og hvordan de best kan evalueres
- Implementeringsplan: Læringsdesign for digitalt gruppearbeid
- Møte med LINK for å sette i gang arbeidet med å se på Canvas og Microsoft Teams/ evt. andre digitale samhandlingsarenaer for studenter og eksterne aktører
- Lage rollebeskrivelse for «digitale mentorer»: Ansvar, oppgaver, innhold.
- Etablere ordning for kollegaveiledning: Hvem og hvordan
- Utvikle standardkontrakter for praksisopphold
- Kjøpe inn relevante lisenser
- Lage kjøreplan for arrangementer med mottagelse for studenter og samarbeidspartnere
- Planleggings- og evalueringsmøter med hele prosjektteamet og koordinatorteam - to til tre ganger i semesteret
- Møte med referansegruppen – en gang i semesteret
- Implementering
- Evaluering
- Spredning

Aktivitet	Periode
Oppstartsmøte	
Utvikling og konkretisering av samarbeidsavtaler	
Oppfølging av samarbeidspartnere	
Møte LINK: læringsdesign	
Canvas og samhandlingsarenaer	
Rollebeskrivelse "digital mentor"	
Etablere ordning kollegaveiledning	
Utvikle standardkontrakter for praksisopphold	
Kjøpe inn relevante lisenser	
Planlegge arrangement for studentpresentasjoner	
Møte med referansegruppen	
Implementeringsplan: læringsdesign for digitalt gruppearbeid	
Implementere	
Evaluere	
Spredning internt og eksternt	

## Budsjett

[4608-soknad-budsjett.xls](#)

## Vedlegg

[Oversendelsesbrev fra ledelsen ved UiO](#)