

FoU i IT-utdanningen ved HiØ

Harald Holone - h@hiof.no

2012-11-05

Introduksjon

- ▶ Bakgrunn og IT-historien ved HiØ
- ▶ Forskningsbasert undervisning
- ▶ Undervisningsbasert forskning
- ▶ Noen eksempler jeg har vært involvert i
- ▶ Oppsummering

Informasjonsteknologi ved HiØ

- ▶ Startet i 1977
- ▶ Tidlig ute med ny teknologi (eks: PC-bruk)
- ▶ Tverrfaglighet
- ▶ Informatikk / DMPRO / Dataingeniør / IT-ledelse
- ▶ Informatikkfeltet er i stadig endring

Forskningsbasert undervisning

- ▶ Oppdatert akademisk faglitteratur på “pensum”
- ▶ Studentenes ansvar for å fremskaffe litteratur
- ▶ Forskningsmetode, litteratursøk
- ▶ Andres forskning
- ▶ Egen forskning
- ▶ Primært på masternivå, men i økende grad også i bachelorundervisningen

Undervisningsbasert forskning

- ▶ Studenten som ressurs i eget FoU-arbeid
- ▶ Studentprosjekter som grunnlag for publisering
- ▶ Innretting av emner mot aktuelle forskningstemaer
- ▶ Utfordring: samkjøring mellom flere
- ▶ Utfordring: varierende masterkull

Noen eksempler

- ▶ Mange eksempler på avdelingen, jeg sier noe om de jeg kjenner best
- ▶ Etableringen av MAG (Mobile Applications Group)
- ▶ Grunnlaget for OurWay og min PhD
- ▶ Mobilteknologi og multimedialitet for synshemmede
- ▶ Diabetes og gamification

Mobile Applications Group

- ▶ Oppstart rundt 2000
- ▶ Igjen, HiØ/IT “først” med ny teknologi
- ▶ Aktivt studentmiljø
- ▶ Gunnar Misund som primus motor
- ▶ Etablering av MAG som uformell forskningsgruppe
- ▶ Samarbeid med IFI (kurs, forskning)

OurWay og en PhD

- ▶ MoBRUK, Statkart, Handicapforbundet
- ▶ Håkon Holmstedt, ruteplanlegging
- ▶ Publikasjon, NGMAST 2007, Best Paper (IEEE)
- ▶ Grunnlaget for OurWay, hovedcaset i min PhD

Mobilteknologi, multimodalitet, synshemmede

- ▶ MediaLT, ekstern samarbeidspartner
- ▶ Lars Emil Knutsen, multimodale grensesnitt på mobil
- ▶ Publikasjon, ICCHP, 2012
- ▶ Grunnlag for videre samarbeid med MediaLT, inkludert bacheloroppgaver

Diabetes og gamification

- ▶ Torbjørn Wang Eriksen
- ▶ Prosjektoppgave i Mobile Applications V2012
- ▶ Sommerjobb, gamification, sommeren 2012
- ▶ Utgangspunkt for masteroppgave i samme tema
- ▶ Godt bidrag (også teoretisk) til MAG
- ▶ Grunnlag for tverrfaglig samarbeid
- ▶ Stort publiseringspotensiale

Oppsummert

- ▶ Forskning som undervisningsressurs
- ▶ Studenter som forskningsressurser
- ▶ Masterkullene er varierende (men OK resultater også i “dårlige” år)
- ▶ Stort kull i år, lover godt for styrking av fagmiljøet