

## Digitala resurser för lärande

Digitala resurser för lärande är en universitetsgemensam angelägenhet för att skapa innovativa, utmanande och studentaktiva utbildningar nu och i framtiden. Målet är att LiU ska attrahera och examinera eftertraktade studenter och doktorer för ett hållbart samhälle i en föränderlig värld genom att vidareutveckla profilen av ett program- och campusuniversitet med innovativa, utmanande och studentaktiva utbildningar. Det Pedagogiska språnget sätter fokus på den fortsatta utvecklingen av utbildningens kvalitet, både genom pedagogiskt nytänkande och förbättring av utbildningsmiljöer. Genom att tillhandahålla universitetsgemensamma innovativa och ändamålsenliga digitala resurser ska studenternas förutsättningar för lärande ökas och utbildningarnas kvalitet stärkas. Grunden för kvalitet i utbildning beskrivs i det av universitetsstyrelsen beslutade kvalitetsprogrammet för utbildning.

Digitala resurser för lärande syftar till att möjliggöra användning av dynamiska, motiverande och ändamålsenliga utbildningsverktyg. De resurser som görs tillgängliga för studenterna utgörs t.ex. av datorer för genomförandet av undervisning eller olika tekniska lösningar i undervisningssalar eller i andra gemensamma ytor där studenter bedriver studier. De digitala lärmiljöerna ska möjliggöra för studenterna att vara nyfikna, produktiva och skapa förutsättningar för inhämtande av kunskaper som kommer underlätta ett livslångt lärande och kunna användas i arbetslivet. Genom ändamålsenliga digitala läranderesurser skapas också möjligheter för flexibilitet och anpassbarhet i relation till olika studenters förutsättningar för lärande, samt didaktiska förutsättningar.

Lärande på LiU ska ske i en aktiv lärandemiljö som bland annat möjliggör student- och lärardeltagande utan samtidighet i tid och rum, exempelvis kan lärare och studenter befinna sig på olika platser. Detta möjliggör deltagande i undervisningstillfällen på en annan ort eller att se en inspelad föreläsning.

Den grundläggande principen är att alla studenter vid LiU ska ges likvärdiga grundläggande förutsättningar att genomföra sina studier med avseende på digitala resurser. De digitala läranderesurserna ska även anpassas till de olika utbildningarnas didaktiska behov och förutsättningar. Detta kan ske genom utbildningsspecifika initiativ och beställningar, t.ex. genom att en fakultet eller institution definierar behov och ställer krav samt finansierar utbildnings-/ämnesspecifik program- och hårdvara. Utvecklingen av teknik, behov och användningsmönster gör att det som är specifika didaktiska behov och förutsättningar ett år kan bli grundläggande förutsättningar kommande år. På samma sätt kan förändringar i behov och användningsmönster medföra att resurser, så väl hård- som mjukvara omfördelas eller tas bort. Inför fastställande av vad som ska inkluderas i de grundläggande förutsättningarna för ett kommande budget- och planeringsår ska det bedömas vilka av de specifika kraven som ska inkluderas, exkluderas eller på annat sätt förändras.

Den långsiktiga ambitionen är att skapa rumsligt koncentrerade miljöer utformade för att möjliggöra interaktiva, flexibla och studentcentrerade lärmiljöer med olika moderna digitala resurser i fokus. Med utgångspunkt från studenters nyttjande ska en koncentration bidra till ett effektivt tillhandahållande av resurserna och således ha en hög beläggningsgrad för att vara berättigade.

Vid LiU finns flera olika kategorier av **digitala resurser för lärande**:

- Fysiska IT-arbetsplatser för studenter (Studentdatorer). Dessa är LiU-administrerade datorer som alla studenter och medarbetare kan logga in på med hjälp av sitt LiU-ID.
- Virtuella IT-arbetsplatser för studenter. Dessa är LiU-administrerade digitala lärmiljöer som alla studenter och medarbetare kan logga in på med hjälp av sitt LiU-ID oavsett var de befinner sig.
- Datorsalar som innehåller studentdatorer, ofta med likartad konfiguration, och är lokaler avsedda för undervisning och/eller fri användning. Alla studenter och anställda har tillträde till alla datorsalar. Olika datorsalar kan ha studentdatorer med olika konfiguration beroende på utbildningars/ämnens behov. Bokning av datorsalar görs på samma sätt som för övriga undervisningssalar.
- Digitala verkstäder och experimentmiljöer där studenter och lärare bereds möjlighet att laborera med den senaste tekniska utvecklingen i syfte att utveckla sin pedagogik och sin digitala kompetens.
- En aktiv lärande miljö, som bland annat möjliggör student- och lärardeltagande oberoende av tid och rum.

Utöver datorsalar återfinns även studentdatorer i t.ex. Universitetsbiblioteket men de kan även finnas i andra publika lokaler. En dator som en student kan använda är därmed alltid en studentdator.

## 1.1 Övergripande mål

- Tillhandahålla interaktiva, flexibla och studentcentrerade lärmiljöer med olika uppdaterade digitala komponenter med syfte att stärka studenternas möjligheter till lärande och attraktivitet på arbetsmarknaden.
- Åstadkomma en kostnadseffektiv, gemensam, robust, teknisk hantering av digitala resurser, så som studentdatorer och datorsalar.
- Optimera tillgången av digitala resurser vid LiU:s olika campus i förhållande till antalet studenter, nyttjandegrad och användningsmönster.
- Säkerställa en ändamålsenlig och resurseffektiv förvaltning och vidareutveckling av de digitala resurserna för lärande över tid.

## 1.2 Styr- och förvaltningsorganisation

LiU tillämpar en förvaltningsmodell för informationsbehandlande system LiU-2012-00330 och det sammantagna förvaltningsobjektet för digitala resurser för lärande förvaltas enligt modellen.

Till objektet knyts ett objektråd som leds av Vicerektorn för grundutbildning.

Objektrådet ska ha bred förankring på ledningsnivå, med avseende på universitets-,

fakultets-, institutions- och campusnivå samt med studentdeltagande. Objektrådet vägleder objektägare och förvaltningsledare med vidareutveckling och kravställning. Objektrådet ska garantera att det långsiktigt strategiska arbetet möjliggör tillhandahållande av resurser som motsvarar studenters behov och förväntningar under studietiden, samt förbereder dem för arbetslivet efter studierna.

Objektet placeras organisatoriskt inom IT-avdelningen med IT-direktören som Objektägare. Objektägaren ansvarar bland annat för att, via Verksamhetsprocess och budgetprocess, säkerställa att det finns en förvaltningsplan med tillhörande budget.

Förvaltningsledaren ansvarar för att ta fram mål på kort och lång sikt samt en rationell planering av arbetet. Förvaltningsledaren har ett övergripande ansvar för att säkerställa att respektive utbildning eller ämne har tillgång till programvara och hårdvara enligt de önskemål och krav som ställs och att dessa resurser tillhandahålls effektivt. Förvaltningsledaren ska ha en god verksamhetsförståelse samt en gedigen kunskap om de möjligheter som finns med digitala resurser för lärande. Framtagning och säkerställande av önskemål och behov sker genom en nära dialog med representanter för studenter, lärare, studierektorer, kursansvariga och programansvariga med flera.

### 1.3 Finansiering

Universitetsstyrelsen fastställer årligen kostnaden för LiUs arbete med digitala resurser för lärande. Underlag för detta beslut tas fram som ett led av Verksamhets- och budgetprocessen. Avlyft sker från grundutbildningsanslaget innan det fördelas till fakulteterna. Digitala resurser för lärande kommer delfinansieras från ett sådant avlyft. Objektrådets strategiska prioriteringar ska vara vägledande för verksamhetsplanen. Genom ovanstående grundutbildningsavlyft finansieras de bakomliggande kostnaderna som vissa lokaler, infrastruktur och förvaltning samt kostnaden för självstudier vid IT-arbetsplatser för studenter och datorsalar.

Grundfinansieringen ovan kompletteras med följande rörliga kostnader och tilläggsbeställningar:

- kostnad per bokad timme enligt gällande timtaxa för datorsalar. Timtaxan fastställs årligen inom budgetprocessen.
- Utbildnings-/ämnesspecifika beställningar, t.ex. genom att ett utbildningsprogram, institution eller fakultet beställer och betalar för utbildningsspecifik programvara och hårdvara.

Den preliminära bedömningen är att kompletterande finansiering kommer att bära 30% av kostnaderna.

### 1.4 Utvärdering och uppföljning

Utvärdering och uppföljning av arbetet med digitala resurser för lärande är viktigt för att säkerställa att målen nås. Objektrådet har en viktig uppgift att genom kontinuerlig utvärdering och uppföljning säkerställa att målen nås. Därutöver ska en systematisk utvärdering ske under hösten 2019 så att beslut om eventuella förändringar kan fattas i god tid innan 2021. Utvärderingen ska avse måluppfyllelse innefattande sådant som

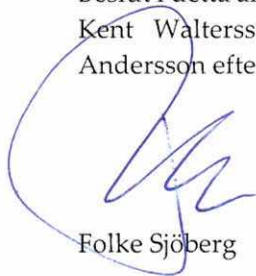
kvalitet (nytta) i undervisningen, nöjdhet hos studenter och lärare, samt kostnader för investeringar, styrning och förvaltning. I utvärderingen ska parter från fakulteter, institutioner samt universitetsförvaltningen delta. De närmare kriterierna för utvärderingen ska föreslås av Objektrådet och beslutas av universitetsdirektör.

## 1.5 Beslut

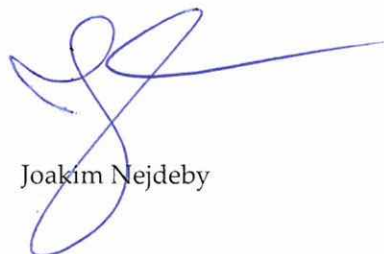
Härmed beslutas att

- inrätta LiU-gemensamma digitala resurser för lärande från och med 2017-01-01 som förvaltas enligt avsnitt 1.2 Styr- och förvaltningsorganisation.
- finansieringen sker enligt avsnitt 1.3 Finansiering.

Beslut i detta ärende har fattats vid rektors beslutsmöte i närvaro av universitetsdirektör Kent Waltersson, universitetsråd Göran Hessling och rektors sekreterare Aneth Andersson efter föredragning av IT-direktör Joakim Nejdeby.



Folke Sjöberg



Joakim Nejdeby

### Kopia till

Universitetsledningen  
Studentkårerna  
Fakulteterna  
Institutionerna  
Biblioteket  
Universitetsförvaltningen  
Internrevisionen  
De lokala fackliga organisationerna