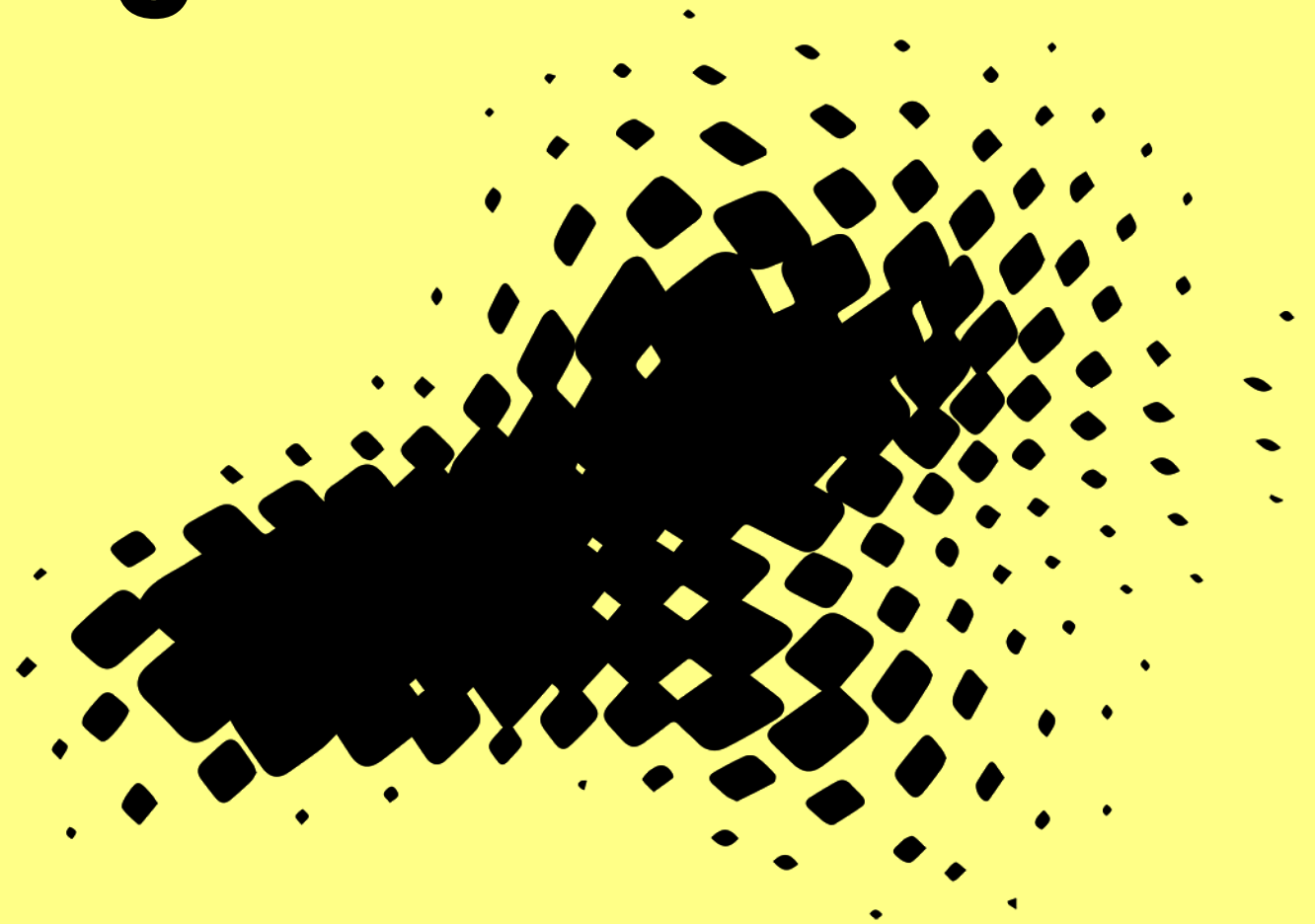


Allmänna spelregler för Brickan

version 0.1
11/2022



Allmänt om spelregler

Bakgrund

- Eftersom de första delpublikationerna och pilotprojekten av Brickan för kontinuerligt och flexibelt lärande är på kommande, behövs det gemensamt överenskomna spelregler för hur högskolorna kommer att driva tjänsten både individuellt och i samarbete, för att bilda ett ekosystem för lärande.
- Spelreglerna har två nivåer:
 1. **Allmänna spelregler** som Generalmötet beslutar om.
 2. **Praktiska spelregler** som Styrgruppen och dess enheter beslutar om.
- Spelreglerna kommer att bli tydligare i och med de tekniska delpublikationerna. Alla de funktioner och metoder som beskrivs i reglerna har ännu inte genomförts.
- Olika aktörer håller på att utarbeta Praktiska spelregler och de kommer att sammanställas från och med början av år 2023.
- Nya aktörer kommer att tas in i ramverket när högskolorna är färdiga att göra det.

För vem?

- Projektets Generalmöte har behandlat och godkänt (22.11.2022) **Allmänna spelregler 0.1** som beskrivs i denna presentation. Högskolorna har åtagit sig att följa de riktlinjer och mål som fastställts i spelreglerna.
- Den främsta målgruppen för **Allmänna spelregler** är högskoleledningen. Det är också bra för andra att känna till dessa regler.
- **Praktiska spelregler** kommer att vara till hjälp för dem som arbetar med Brickan i praktiken (lärare, utbildningsplanerare, administratörer osv.). Dessa spelregler är uppdelade i krav och rekommendationer. Kraven är de praktiska minimivillkoren för tjänstens funktion. De kommer att anges tydligt i spelreglerna.
- Experter inom varje område kommer att delta i utarbetandet av de praktiska spelreglerna.

Spelregler som grund för ekosystemet för lärande

DIGIVISIO



*Kostnadsfri och
avgiftsbelagd utbildning*

1a. Organisationskund

**1b. Den kontinuerliga
lärande**

*Kostnadsfri och
avgiftsbelagd utbildning*

2. Utbildningsanordnare

Data, gränssnitt

3. Tjänsteleverantör

Spelregler

Tekniska, ekonomiska, juridiska, kvalitativa, pedagogiska, dataskyddsrelaterade osv. krav

Temat för Allmänna spelregler

1. Värderingar och etiska principer
2. Förvaltning och datadelning
3. Beskrivning av utbildningsutbudet och kvalitetskriterierna för digital pedagogik
4. Principer för presentation av utbildningsutbudet i tjänsten
5. Principen om modularitet i tjänsteinnehåll
6. Högskolornas ansvar för utbildningsutbudet
7. Hänsyn till den lärande med olika språkbehov i tjänsten
8. Sammanställning av innehållet i modulerna
9. Kommunikation från tjänsten till den lärande

Allmänna spelregler vid användning av Brickan 1/2

1. Värderingar och etiska principer

De värderingar och etiska principer som högskolorna gemensamt har definierat styr deras verksamhet och tjänster, och högskolorna har åtagit sig att följa dem.

2. Förvaltning och datadelning

Varje högskola äger de uppgifter om sig själv som samlas på Brickan och Dataplattformen. Högskolorna kan se och dela dessa överenskomna data med andra högskolor.

3. Beskrivning av utbildningsutbudet och kvalitetskriterierna för digital pedagogik

Högskolorna kommer att ta fram beskrivningar av den utbildning som de erbjuder i tjänsten, och informationsinnehållet i dessa uppfyller gemensamt överenskomna krav. Kriterierna för digital pedagogik som är inriktade på den lärande kommer att hjälpa högskolorna att tillhandahålla högkvalitativt och tillgängligt innehåll för tjänsten.

4. Principer för presentation av utbildningsutbudet i tjänsten

Tjänsten kan rekommendera utbildningskurser till den lärande utifrån sin egen algoritm samt de allmänna och lärandespecifika uppgifter som den samlar in. Dokumentationen av algoritmen är öppen för högskolorna och algoritmen utvecklas tillsammans med dem. Det är inte möjligt att köpa synlighet i tjänstens sökresultatlista.

5. Principen om modularitet i tjänsteinnehåll

I samarbete med läroplaner för högskolor kommer man att utveckla moduler för tjänsten, utifrån vilka den lärande kan sätta ihop sina egna högskoleövergripande studiehelheter.

Allmänna spelregler vid användning av Brickan 2/2

6. Högskolornas ansvar för utbildningsutbudet

Högskolorna ansvarar för det praktiska genomförandet, funktionaliteten, kvaliteten, stödet, upphovsrätten osv. av den utbildning som de erbjuder på sina egna lärplattformar/miljöer. Brickan är inte en lärplattform (LMS).

7. Hänsyn till den lärande med olika språkbehov på Brickan

Tjänstens innehåll och användargränssnitt tar tillräcklig hänsyn till språkbehoven hos den lärande.

8. Sammanställning av innehållet i modulerna

Högskolorna och deras gemensamma projekt kan sammanställa sina innehåll i kunskapsenheter som syns i tjänsten. De kan till exempel vara tematiska eller branschspecifika.

9. Kommunikation från tjänsten till den lärande

Tjänsten har funktionaliteter som gör att intressant innehåll kan kommuniceras till den lärande inom tjänsten eller via meddelanden från tjänsten. Principerna för presentationen och den operativa verksamhetsmodellen för innehållsförvaltning bearbetas i samarbete med högskolorna.

PILOTPROJEKT MED HÖGSKOLORNA Q2/23-Q2/24

PILOTPROJEKT MED HÖGSKOLORNA Q3/22-Q3/23

PILOTPROJEKT MED HÖGSKOLORNA Q4/23-Q4/24

Q1/2023

Q1/2024

Q3/2024

Teknisk delpublicering 1.0

Utbud på gemensam plattform som möjliggör att visa och jämföra det på ett och samma ställe. Data börjar uppsamlas.

Teknisk delpublicering 2.0

Byggande av gränssnitt, gemensam beskrivning av utbudet och beräkning av data. Den lärande identifieras och information om hen sammanställs. Individuell vägledning och rekommendation kan inledas.

Teknisk delpublicering 3.0

Den lärande ser sina prestationer och rekommendationerna nyttjar arbetsmarknads- och kompetensinformation..

Presentation, filtrering och jämförande av utbudet

- Evenemang, öppet material och inspelningar
- Tematiskt innehåll och lärandevänliga filter

Hyperlänkbaserad registrering

- Övergång till innehåll eller utbud i en nättjänst utanför brickan

Presentation, filtrering och jämförande av utbudet

- Studier vid öppna yrkeshögskolan och öppna universitetet
- Samproducerade helheter mellan högskolorna

Identifiering av den lärande och självläring

- Presentation av bestyrkta studieprestationer och studierättigheter
- Att visa intresse för ett visst utbud

Anmälan till utbudet

- Anmälningsuppgifterna förenas med den lärandes profil och högskolans informationssystem

Rekommendationsfunktionaliteter

- Baseras på den lärandes uttalade intresse

Presentation, filtrering och jämförande av utbudet

- Specialiseringsutbildningar
- Fristående studier
- Förberedande utbildning för invandrare

Anmälan till studieutbudet

- Betalningsalternativ för anmälan

Egen inläring

- Granskning av anmälnings- och betalningshistorik
- Studieprestationer förvärvade på annat håll
- Kompetensmärken för mikroinläring(?)

Rekommendationsfunktionaliteter

- Baseras på den lärandes uttalade intresse, utbildningshistorik, kompetens och

Spelregler: Allmänna spelregler Q4/2022

Praktiska spelregler v. 1 Q2/2023 Delpublikation för 2.0

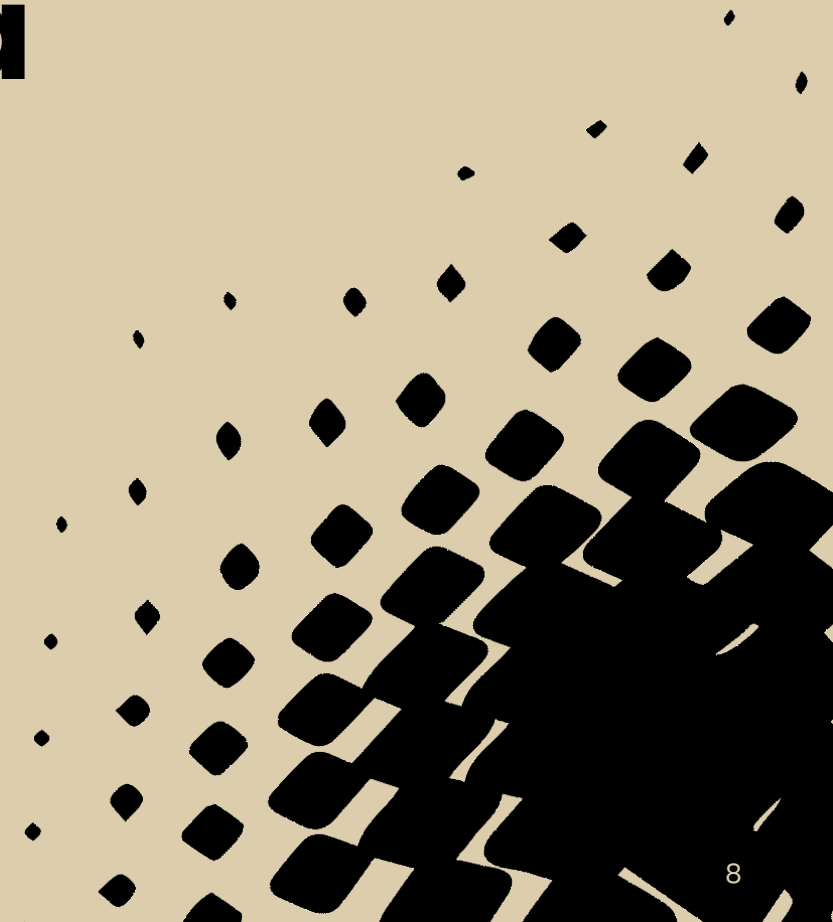
Spelreglerna färdiga Q3/2024

- Identifiering av högskolerepresentanten
- Tillägg, redigering, radering av utbudet
- Flerspråkigt stöd för textinnehåll
- Analyser som beskriver användningsdata

- Sökning av utbildningsutbud via gränssnittet
- Beräkning och sammanföring av utbildningsutbudet
- Analyser som beskriver utbud och användningsdata
- Spelregler gällande utbudsförvaltning

- Behandling av anmälningsdata via gränssnittet
- Spelregler gällande betalningsförvaltning
- Analyser som beskriver anmälningsdata
- Tillgängliga gränssnitt och rådata för att stödja kunskapsledning

Närmare om Allmänna spelregler



1. Värderingar och etiska principer för Brickan

Spelregel: **De värderingar och etiska principer som högskolorna gemensamt har definierat styr högskolornas och Brickans verksamhet.**

1. Högskolorna tillämpar samma etiska regler för den utbildning som förs till Brickan som för deras övriga utbildning. Dessutom definierar och följer högskolorna gemensamma värderingar för samarbetet på Brickan. Dessa värden styr till exempel databehandling och -hantering, produktion av undervisnings- och läromedel, teknikval, produktutveckling och tjänstedesign.
2. De uppgifter som samlas in om den lärande måste tjäna den lärande och lärandet.
3. Medlemmar och partner i ekosystemet för lärande förväntas agera i enlighet med Brickans värderingar.
4. Värderingarna och de etiska principerna kommer att definieras ytterligare i början av år 2023.

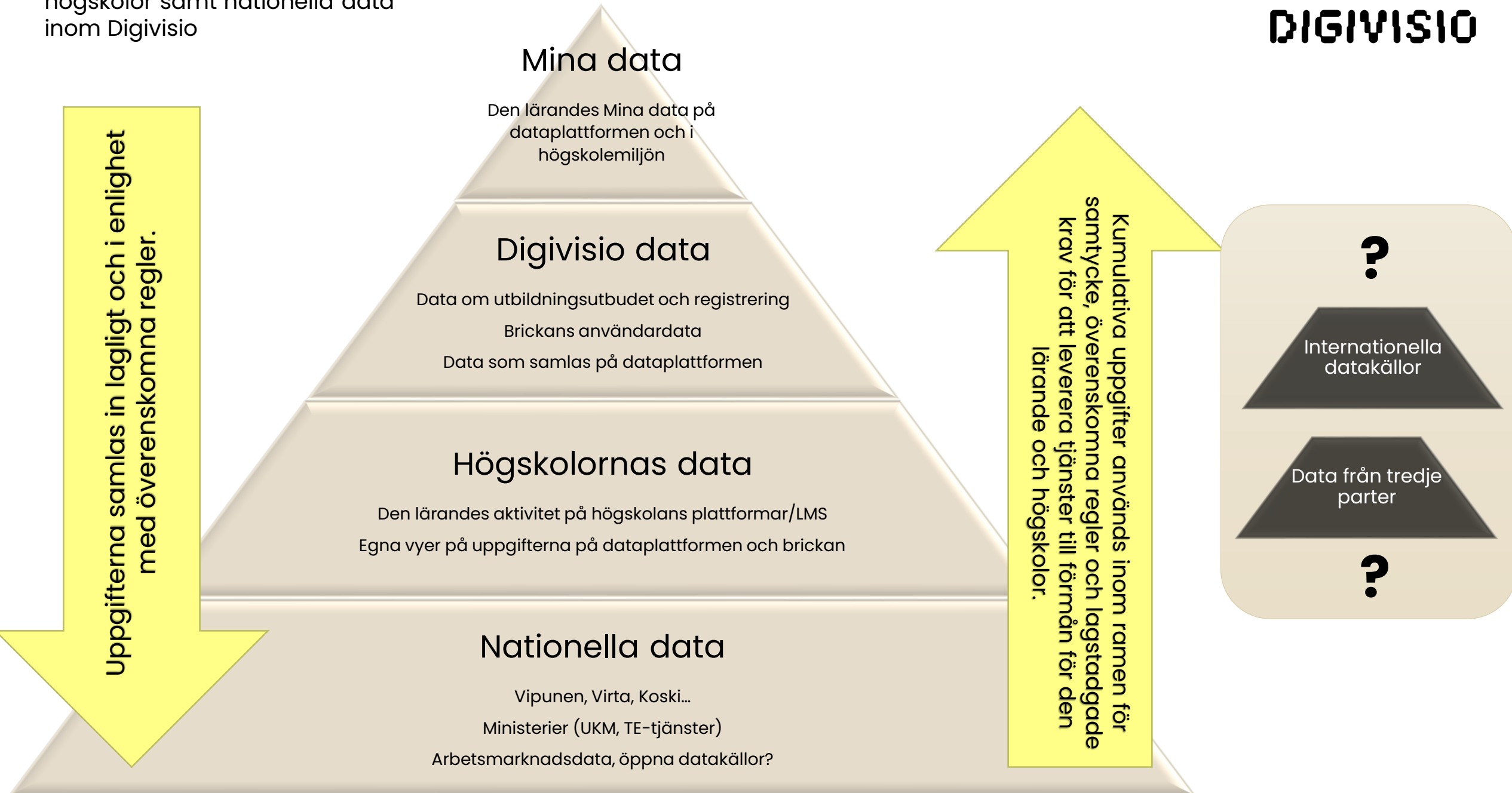
2. Förvaltning och datadelning

Spelregel: **Varje högskola äger de uppgifter om sig själv som samlas på Brickan och Dataplattformen. Högskolorna kan se och dela dessa överenskomna data med andra högskolor.**

1. Genom Brickan samlas data i 1. Brickans analysverktyg, 2. Dataplattformen, 3. högskolornas system och 4. nationella dataregister (se bilden på följande sida).
2. De uppgifter som samlas in både internt och gemensamt från olika källor för högskolorna gör det möjligt för Brickan och högskolorna att utveckla sin verksamhet och sitt utbud, analysera den nuvarande situationen och planera för framtiden på grundval av en bred och rik databas.
3. Data är tillgängliga via gränssnittet som rådata eller som förbyggda dashboards/rapporter.
4. Den lärande äger sina egna data. Som standard behandlas den lärandes uppgifter anonymt. Hen har rätt och möjlighet att godkänna att hens uppgifter används i kombination med hens personuppgifter.
5. Digivisio använder data för att leverera tjänster till den lärande.
6. När det gäller data är man medveten om att deras värde, tillgänglighet och förmåga att vägleda den lärande på Brickan är begränsade i början. De kommer att öka med användningen och den ackumulerade datamassan, särskilt efter att produkten har lanserats och skalats upp.
7. De principer för utveckling av kunskapsledning som Styrgruppen godkände 10/2022 kommer att följas.

Bild: Uppgifter om den lärande, högskolor samt nationella data inom Digivisio

DIGIVISIO



3. Beskrivning av utbildningsutbudet och kvalitetskriterierna för digital pedagogik

Spelregel: Högskolorna tar fram beskrivningar av den utbildning som de levererar Brickan, vars informationsinnehåll uppfyller de gemensamt överenskomna kraven. Kriterierna för digital pedagogik som är inriktade på den lärande kommer att hjälpa högskolorna att producera högkvalitativt och tillgängligt innehåll för Brickan.

1. Den lärande använder Brickan för att söka, anmäla sig till och eventuellt betala för utbildning (enligt de funktionaliteter som tillhandahålls av Brickan).
2. Innan beslut har fattats om hur Brickan ska skalas upp och lanseras kan de högskolor/nätverk/gemensamma projekt som godkänts med i pilotprojektet bidra med innehåll till Brickan.
3. Kvalitetskriterierna för digital pedagogik omfattar checklistor som hjälper olika roller att säkerställa krav såsom tillgänglighet, inkludering, mångfald, användbarhet, livscykel osv. Kvalitetskriterierna har två nivåer: krav och rekommendationer.
4. I den inledande fasen av Brickan importeras uppgifterna om utbildningsutbudet till Brickan via förvaltningsapplikationen. I takt med att utvecklingen fortskrider kommer utbildningsbeskrivningar i förekommande fall att importeras från högskolornas egna system. I detta syfte kommer en gemensam datamodell och krav på uppgifter om utbildning att byggas upp tillsammans med systemleverantörer och andra parter.
5. Den utbildning och de utbildningsbeskrivningar som ska föras till Brickan måste uppfylla dess krav. Utan ett gemensamt sätt att beskriva utbildningsinnehållet kommer Brickans funktionalitet, t.ex. AI-assisterad vägledning för den lärande, inte att fungera. Styrgruppen fastställer konsekvenserna om brister identifieras i uppfyllandet av kvalitetskriterierna.

4. Principer för presentation av utbildningsutbudet på Brickan

Spelregel: Brickan kan rekommendera utbildningar till den lärande utifrån sin egen algoritm samt de allmänna och lärandespecifika uppgifter som den samlar in. Dokumentationen av algoritmen är öppen för högskolorna och algoritmen utvecklas tillsammans med dem. Det är inte möjligt att köpa synlighet i Brickans sökresultatlista.

1. Grundprincipen bakom presentationen av utbudet är att den lärande får maximal nytta av Brickan både innan och framför allt när hen är inloggad.
2. Ordningföljden i listan över sökresultat för utbudet kan variera beroende på t.ex. om den lärande är inloggad på Brickan eller inte, vilken typ av bakgrundsinformation som finns tillgänglig om den inloggade läranden, vilken typ av miljöinformation som finns tillgänglig om hen (enhet, plats, språk osv.).
3. Utifrån sin egen algoritm samt de allmänna och lärandespecifika uppgifter som samlas in, kan Brickan rekommendera kurser.
4. Principerna för Brickans algoritm kommer att beskrivas öppet och förvaltas tillsammans med högskolorna.
5. Ju högre kvalitet det är på den pedagogiska beskrivningen, desto större är chansen att den kommer att placera sig bra i sökresultaten.

5. Principen om modularitet i tjänsteinnehåll

Spelregel: I samarbete med läroplaner för högskolor kommer man att utveckla moduler för Brickan, utifrån vilka den lärande kan sätta ihop sina egna högskoleövergripande studiehelheter.

1. I framtiden kommer utbildningsutbudet att bestå av mer komplexa och strukturerade komponenter som kan grupperas i olika enheter enligt olika kriterier inklusive automatiska kriterier.
2. Bakgrundsinformation, ytterligare möjligheter och bedömning av modulstudier måste planeras och beskrivas på ett sätt som styr lärandet.
3. Det finkorniga modulära innehållet gör det också möjligt för en att lära sig små delar av kursen i olika sammanhang.
4. Modulär innehållsdesign kan hjälpa högskolor att införa mer flexibla helheter för att tillgodose olika behov och för att uppdatera innehållet.
5. Spelreglerna för digital pedagogik och kvalitetskriterierna stöder högskolorna i utformningen och genomförandet av modulärt innehåll.

6. Högskolornas ansvar för utbildningsutbudet

Spelregel: Högskolorna ansvarar för det praktiska genomförandet, funktionaliteten, kvaliteten, stödet, upphovsrätten osv. av den utbildning och undervisning som de erbjuder på sina egna lärplattformar/miljöer. Brickan är inte en lärplattform (LMS).

1. Högskolorna själva bestämmer vilket undervisningsinnehåll de vill erbjuda på Brickan.
2. I princip är allt innehåll på Brickan tillgängligt för alla lärande, men högskolorna bestämmer vem som kan ansöka/registrera sig/delta och på vilka villkor.
3. Högskolorna är ansvariga för det praktiska genomförandet, effektiviteten, kvaliteten, stödet, immateriella rättigheter osv. av den utbildning och undervisning som de tillhandahåller.
4. Den lärande kommer att via Brickan få det stöd hen behöver för att kunna använda den.

* LMS = Learning Management System

7. Hänsyn till den lärande med olika språkbehov på Brickan

Spelregel: Tjänstens innehåll och användargränssnitt tar tillräcklig hänsyn till språkbehoven hos de finländska och internationella lärandena.

1. Det är upp till högskolorna att välja vilket innehåll de vill erbjuda och på vilka språk på Brickan.
2. Beskrivningarna av utbildningsinnehållet kommer åtminstone att vara skrivna på det språk på vilket själva utbildningen kommer att äga rum.
3. Högskolorna ansvarar för språkversionerna av sina kurser och stöd relaterat till kurserna på de språk de erbjuder.
4. Brickan gör det möjligt för medborgare från andra länder att delta i finländsk högre utbildning. I praktiken innebär detta att man måste erbjuda och beskriva utbildning på främmande språk.
5. Den lärande kan välja språk för Brickans gränssnitt (finska/svenska/engelska).
6. Språkelementen i Brickans användargränssnitt kan översättas till nya språk vid behov.

8. Sammanställning av innehållet i modulerna

Spelregel: Högskolorna och deras gemensamma projekt kan sammanställa sina innehåll i kunskapsenheter som syns på Brickan. De kan till exempel vara tematiska eller branschspecifika.

1. Högskolorna kan, individuellt eller gemensamt, bilda så kallade tematiska enheter, t.ex. ett utbildningsprogram eller en uppsättning kurser, som kommer att visas som en logisk enhet på Brickan.
2. I princip är alla utbildningsbeskrivningar på Brickan synliga för alla lärande, men högskolorna avgör vem som kan ansöka/registrera sig/delta i utbildningen/enheterna och på vilka villkor.
3. Principerna för användning och funktionaliteten hos de tematiska enheterna kommer att klargöras ytterligare under utvecklingen av Brickans pilotprojekt och funktionalitet.
4. Tematiska enheter kan inkludera innehåll som är utformat för att vara modulärt samt annat utbildningsutbud som har tagits med på Brickan.

9. Kommunikation från tjänsten till den lärande

Spelregel: **Brickan har funktionaliteter som gör att intressant innehåll kan kommuniceras till den lärande inom tjänsten eller via meddelanden från tjänsten. Principerna för presentationen och den operativa verksamhetsmodellen för innehållsförvaltning bearbetas i samarbete med högskolorna.**

1. Förutom sökning och andra funktioner erbjuder Brickan den lärande aktuellt, uppdaterat och användbart innehåll.
2. Nytt och aktuellt innehåll bör kommuniceras till potentiella lärande direkt från Brickan, t.ex. genom meddelanden eller liknande funktionaliteter och på Brickan t.ex. genom innehållshöjningar eller liknande.
3. Högskolornas varumärken kommer att synas på Brickan och i dess kommunikation på ett gemensamt överenskommet sätt.
4. Högskolorna kan ha utrymmen på Brickan där de kan visa upp sitt utbud.
5. Utöver de funktionaliteter som erbjuds på Brickan kommer olika kommunikations- och marknadsföringsåtgärder att planeras och genomföras.

Vad kommer härnäst?

1. Presentation och spridning av Allmänna spelregler
 2. Språkversioner och kommunikation
 3. Definition av värderingar och etiska principer (Q1/2023)
 4. Identifiering och sammanställning av Praktiska spelregler (Q1/2023 ->)
 1. Teknisk delpublikation 1
 2. Digipedagogiska spelregler och kvalitetskriterier
 3. ILP-frågor (licensiering osv.)
 4. Uppbyggnad av utbudet till delpublikation 1
 5. Övriga delområden
 5. Nästa version av spelregler Q2/2023
- Kontaktperson i frågor angående spelregler: projektchef Kalle Huhtala, kalle.huhtala@csc.fi

DIGIVISIO

Tack!

