

Ontwikkelgesprek HKU Bachelor Creative Media and Game Technologies – hoofdpijnen en conclusies 9 november 2018

Op 9 november 2018 heeft er een ontwikkelgesprek plaatsgevonden met leden van de visitatiecommissie, het management van de CMGT-opleiding en een medewerker van HKU kwaliteitszorg. Het ontwikkelgesprek is een verplicht onderdeel van het accreditatietraject, waarin mogelijke verbeteringen vanuit een ontwikkelperspectief aan de orde komen. In dit ontwikkelgesprek zijn de volgende punten besproken:

1. Culturele en gender diversiteit binnen de studentenpopulatie en het docententeam;
2. Generationele ontwikkelingen m.b.t. instroom van studenten en effecten hiervan op optimale pedagogiek en didactische tools;

In dit verslag wordt aangegeven welke actiepunten er zijn ondernomen en welke nog ondernomen gaan worden.

1. Culturele en gender diversiteit binnen studentenpopulatie en docententeam;

De opleiding heeft de wens de culturele en gender diversiteit binnen de studentenpopulatie en het docententeam te vergroten. In dat kader worden in het studiejaar 2019-2020 door de onderwijskundige van de school voor Games en Interactie diverse interviews afgenomen met studenten en docenten die een bi-culturele achtergrond delen. In de interviews wordt besproken in hoeverre deze achtergrond het ontwerpproces beïnvloedt en verrijkt. De resultaten zullen voor het einde van het studiejaar gedeeld worden met studenten en docenten binnen de *school*, waarmee wel het gesprek binnen het docententeam over culturele diversiteit willen voeden. Binnen Muziek en Technologie is een traject opgestart van trainingen voor docenten op het vlak van diversiteit. Deze richten zich in eerste instantie op docenten die betrokken zijn bij de toelating. Daarnaast hebben beide *schools* zich gecommitteerd om alle actiepunten uit de HKU brede diversiteit-notitie uit te voeren.

2. Generationele ontwikkelingen m.b.t. instroom van studenten en effecten hiervan op optimale pedagogiek en didactische tools;

- A. De huidige generatie studenten stelt hoge eisen aan zichzelf waardoor ze in sommige situaties ervoor kiezen bepaalde lessen niet te volgen of toetsen niet te maken om zich optimaal te kunnen voorbereiden op andere toetsen. Dit fenomeen wordt ook wel *'skipping school for school'* genoemd. Daarnaast geeft deze generatie aan het moeilijk te vinden te kiezen, prioriteiten te stellen en te focussen. Om die reden is binnen Games en Interactie een experiment gestart in jaar 2 met het zogenaamde *'verticaal roosteren'*. Tijdens het experiment (dat in het tweede jaar gedurende twee blokken plaatsvindt) werken de studenten in één blok aan maximaal 1 module en niet zoals voorheen aan 4 modules tegelijkertijd. De student heeft niet de mogelijkheid een module te *'skippen'*. De eerste resultaten zijn voorlopig positief. Bij de kernmodule 1 van de afstudeerrichting Game Art is het percentage NA (studenten die niets aanleveren tijdens het examen) met meer dan 30% gedaald en zijn de gemiddelde cijfers gestegen. Dat laatste geldt tevens voor de andere drie afstudeerrichtingen. Ook docenten gaven aan het prettig te vinden zich meer te kunnen focussen en zagen dat studenten actiever met elkaar en de lesstof aan de slag gingen. Een aantal docenten hebben hiervoor ook speciale tools ontwikkeld om de communicatie tussen studenten te stimuleren. Het experiment wordt op dit moment nog steeds uitgevoerd. Aandachtspunten zijn daarbij wel de verwerkingstijd van de lesstof die nu veel beperkter is in vergelijking met het reguliere

rooster. Er zal binnen het team besproken worden waar dit experiment in het curriculum herhaald wordt of een vaste plek krijgt en hoe we studenten nog effectiever kunnen training om prioriteiten te stellen.

Bij Muziek en Technologie is het programma in de propedeuse aangepast (overzichtelijker in zowel lesreeksen als opdrachten), om het '*skipping school for school*' mechanisme tegen te gaan. Uit de eerste gesprekken met studenten is al voorzichtig te concluderen dat dit zijn vruchten afwerpt. Jaar 2 staat op de rol om gereviewed te worden met dit thema in het achterhoofd.

- B. Studenten geven aan dat zij tijdens hun studie veel stress-gerelateerde klachten ervaren. Binnen HKU is de 'taskforce STUW' opgericht met als voorzitter de directeur van de *school* voor Games en Interactie de onderwijskundige van deze *school* als een van de leden. Deze taskforce zal het CvB van HKU adviseren over verbetering van studentenwelzijn en werkt onder andere aan een tool waarbij studenten na het invullen van vragen gepersonifieerde suggesties krijgen om het eigen welbevinden tijdens de studie te vergroten. Tevens wordt gewerkt aan het verbeteren van de verwijs-systematiek binnen *schools* en worden studenten op verschillende wijzen bewust gemaakt van het effect van stress op studie en hoe zij hiermee om kunnen gaan.