

Master Serious Gaming NHL Stenden Hogeschool

*Verlag van de beperkte opleidingsbeoordeling
10 en 11 februari 2021*

Colofon

Instelling en opleiding

NHL Stenden Hogeschool

Leeuwarden

Resultaat instellingstoets kwaliteitszorg: positief

Opleiding: Master Serious Gaming

Locatie: Leeuwarden

Variant: Deeltijd

Croho-nummer: 49126

Visitatiecommissie

Dr. R. Stevens, voorzitter

Prof. dr. F. Dochy, deskundige

Drs. W.J. Renger, deskundige

R. Hagen BSc, student-lid

Drs. A.N. Koster, secretaris

De commissie is vooraf voorgelegd aan de NVAO.

De visitatie is uitgevoerd onder verantwoordelijkheid van:

AeQui Nederland

Vlindersingel 220

3544 VM Utrecht

www.AeQui.nl

Dit document laat zich het beste dubbelzijdig afdrukken.

Inhoudsopgave

Colofon	2
Inhoudsopgave	3
Inleiding	6
1. Beoogde leerresultaten	7
2. Onderwijsleeromgeving	10
3. Toetsing	15
4. Gerealiseerde leerresultaten	17
Bijlagen	19
Bijlage 1 Visitatiecommissie	20
Bijlage 2 Bezoekprogramma	21
Bijlage 3 Bestudeerde documenten	22

Samenvatting

Op 10 en 11 februari 2021 is de opleiding Master Serious Gaming van NHL Stenden Hogeschool gevisiteerd door een commissie van AeQui. Het totaaloordeel van de commissie is **positief**.

Beoogde leerresultaten

De masteropleiding Serious Gaming leidt professionals op die een brug kunnen slaan tussen de game-ontwikkelaars (game engineers) en de organisaties waar gaming wordt ingezet bij innovatieve/veranderkundige vraagstukken. De profilering van de opleiding, waarvan het onderwijsconcept Design Based Education een onderdeel is, is duidelijk herkenbaar. De doelstelling is adequaat uitgewerkt: alle beroepsrollen zijn vertaald in competenties en leeruitkomsten die passend zijn voor het eindniveau van de masteropleiding en voldoende beroeps- en praktijkgericht zijn. Ondanks de reeds ingezette verbeteringen is de constructie met competenties en leeruitkomsten complex. De commissie adviseert de opleiding dan ook zich volledig te richten op het werken met leeruitkomsten. De opleiding onderhoudt voldoende contacten met het werkveld. De commissie stelt op grond van de gesprekken en de onderliggende documentatie vast dat de opleiding **voldoet** aan deze standaard.

Onderwijsleeromgeving

De vormgeving en de inhoud van het deeltijdse frisse en flexibele curriculum is goed doordacht en uitgebalanceerd. Er is actief contact met het werkveld om het programma inhoudelijk in te vullen. De opleiding creëert door middel van de Community of Learners een intensieve en inspirerende leeromgeving waarin gebruik wordt gemaakt van innovatieve didactiek. De opleiding beschikt over voldoende en gekwalificeerd personeel. Het gedreven en enthousiaste team heeft als geheel zowel inhoudelijke expertise op het gebied van de opleiding, als expertise op het gebied van begeleiding, toetsing, didactiek en onderzoeksvaardigheden. De expertise op het gebied van gaming technologie in het team kan worden vergroot. Het zelflerende docententeam is sterk gericht op het aangaan van de professionele dialoog en het leveren van kwaliteit en persoonlijk aandacht aan studenten. De commissie stelt op grond van de gesprekken en de onderliggende documentatie vast dat de opleiding **voldoet** aan deze standaard.

Toetsing

Het toetsprogramma van de opleiding Master Serious Gaming is zorgvuldig opgebouwd. In de assessments toetst de opleiding of studenten aan de leeruitkomsten hebben voldaan. De vier assessments van de opleiding laten een opbouw in complexiteit en beheersingsniveau zien. De feedback die studenten ontvangen kan nog meer gericht zijn op de feedbackdialoog met studenten. De opleiding treft goede maatregelen om de kwaliteit van de toetsing te borgen. De toetscommissie en de examencommissie nemen hun taak om de kwaliteit van het beoordelingssysteem en de assessments te borgen serieus. De commissie stelt op grond van de gesprekken en de onderliggende documentatie vast dat de opleiding **voldoet** aan deze standaard.

Gerealiseerde leerresultaten

De afstudeerfase van de opleiding Master Serious Gaming bestaat uit een afsluitend *assessment of learning* (AoL). Dit assessment is adequaat opgezet en is passend voor het eindniveau van deze masteropleiding en de reikwijdte van de praktijk kan door studenten in voldoende mate worden bereikt. De eindwerken kenmerken zich door een hoge kwaliteit en kennen soms een verrassend perspectief. De werklust van studenten dient nog meer bewaakt te worden. De eindwerken zijn navolgbaar beoordeeld en de beoordelingen komen overeen met de kwaliteit van het werk. Ook ontvangen studenten adequate feedback. Deze kan nog meer gericht zijn op de context en het systeem van de game. De kwaliteit van de eindwerken wordt structureel en actief geborgd. De kalibratie tussen docenten kan worden versterkt. Ook kan de opleiding nog beter zichtbaar maken dat de opleiding garandeert dat het vierogenprincipe structureel uitgevoerd wordt. De commissie stelt op grond van de gesprekken en de onderliggende documentatie vast dat de opleiding **voldoet** aan deze standaard.

Aanbevelingen

Met het oog op de toekomst geeft de commissie de volgende suggesties ter overweging:

- Blijf deze relatief nieuwe opleiding zo lang mogelijk runnen als een geolied zeilend piratenschip met een nauw samenwerkende bemanning van docenten, studenten, lector en externe partners. Zorg bij de verdere doorontwikkeling van de opleiding er in dit licht voor dat de opleiding niet als een olietanker wordt;
- Behoud de sterke kwaliteitscultuur van het team en onderzoek of het team de eigen onderwijsuitvoering nog meer kan zien als een iteratief proces.
- Vereenvoudig de profielstructuur door de opleiding volledig te richten op de leeruitkomsten

en minder matrices (van zowel competenties als de leeruitkomsten) over elkaar heen te leggen. Dit maakt het fundament van de opleiding minder complex en zorgt ervoor dat in het programma de beoordeling en toetsing aan duidelijkheid wint;

- Maak voor (nieuwe) studenten een studiewijzer waarin de studiereis van de student concreter staat beschreven;
- Heb meer oog voor de implementatie en impact van de producten van studenten in de werkpraktijk. Het maakt de opleiding sterker door hier in gesprek met het werkveld wat explicieter over te zijn.

Alle standaarden van het NVAO-kader zijn positief beoordeeld. Op die grond geeft de visitatiecommissie een **positief advies** inzake accreditatie van de opleiding Master Serious Gaming.

Namens de voltallige visitatiecommissie,
Utrecht, april 2021

Dr. R. Stevens
Voorzitter

Drs. A.N. Koster
Secretaris

Inleiding

De opleiding Master Serious Gaming van NHL Stenden Hogeschool leidt professionals op die een brug kunnen slaan tussen de game-ontwikkelaars (game engineers) en de organisaties waar gaming wordt ingezet bij innovatieve en veranderkundige vraagstukken.

De instelling

De Master Serious Gaming, is ondergebracht bij het Future Design Center (FDC) van de Academie ICT en Creative Technologies van NHL Stenden Hogeschool. Andere onderdelen van FDC zijn onder meer de Master Design Driven Innovation en het ondersteunende Business Relations. Ook het lectoraat Serious Gaming en het Serious Gaming Lab onderdeel uitmaken van het FDC. Met deze bundeling van activiteiten op het vlak van master-onderwijs, onderzoek en valorisatie richt de opleiding zich op het creëren van waarde voor en met het werkveld en de samenleving in brede zin.

De opleiding

De opleiding wordt in de Nederlandse taal aangeboden. De opleiding heeft bewust gekozen voor de Engelstalige naam 'Master Serious Gaming' terwijl de opleiding primair Nederlandstalig wordt verzorgd. 'Serious Gaming' is namelijk de meest gebruikte benaming van het professionele domein waarop de opleiding is gericht. Dit is internationaal het geval en ook in de Nederlandse taal; er is geen dekkend alternatief Nederlandstalig begrip. De commissie vindt dit een adequate uitleg.

De visitatie

NHL Stenden Hogeschool heeft aan AeQui opdracht gegeven de onderhavige visitatie uit te voeren. Hiertoe heeft AeQui in samenwerking met de opleiding een onafhankelijke en ter zake kundige commissie samengesteld. Met

vertegenwoordigers van de opleiding heeft een voorbereidend gesprek plaatsgevonden.

De visitatie heeft op 10 en 11 februari 2021 plaatsgevonden volgens het eerder vastgestelde programma (zie bijlage 2). Wegens de COVID-19-pandemie heeft de visitatie online plaatsgevonden. Hierover is vooraf overleg geweest en panel en opleiding zijn hiermee unaniem akkoord gegaan. Het voorbereidende overleg van de commissie en de gesprekken met vertegenwoordigers van de opleiding vonden digitaal plaats, en weken inhoudelijk niet af van een fysieke procedure. De commissie heeft op deze wijze een goed beeld gekregen van de kwaliteit van de opleiding.

De commissie heeft de beoordeling in onafhankelijkheid uitgevoerd; de commissie heeft de benodigde informatie gekregen om tot een beoordeling te komen. Aan het einde van de visitatie is de opleiding in kennis gesteld van de bevindingen en conclusies van de commissie.

Deze rapportage is 23 maart 2021 in concept toegestuurd aan de opleiding; de reacties van de opleiding zijn verwerkt tot deze definitieve rapportage.

Op initiatief van de opleiding gaat een ontwikkelgesprek plaatsvinden. De beoogde datum voor het ontwikkelgesprek is 27 mei 2021. De resultaten van dit ontwikkelgesprek hebben geen invloed op de in dit rapport weergegeven beoordeling.

1. Beoogde leerresultaten

De masteropleiding Serious Gaming leidt professionals op die een brug kunnen slaan tussen de gameontwikkelaars (game engineers) en de organisaties waar gaming wordt ingezet bij innovatieve/veranderkundige vraagstukken. De profilering van de opleiding, waarvan het onderwijsconcept Design Based Education een onderdeel is, is duidelijk herkenbaar. De doelstelling is adequaat uitgewerkt: alle beroepsrollen zijn vertaald in competenties en leeruitkomsten die passend zijn voor het eindniveau van de masteropleiding en voldoende beroeps- en praktijkgericht zijn. Ondanks de reeds ingezette verbeteringen is de constructie met competenties en leeruitkomsten complex. De commissie adviseert de opleiding dan ook zich volledig te richten op het werken met leeruitkomsten. De opleiding onderhoudt voldoende contacten met het werkveld. De commissie stelt op grond van de gesprekken en de onderliggende documentatie vast dat de opleiding **voldoet** aan deze standaard.

Bevindingen

De masteropleiding Serious Gaming leidt professionals op die een brug kunnen slaan tussen de gameontwikkelaars (game engineers) en de organisaties waar gaming wordt ingezet bij innovatieve/veranderkundige vraagstukken. De Serious Gaming professional wordt opgeleid om een bijdrage te leveren aan het verder brengen van 'real-life wicked problems'. De opleiding is gericht op het ontwikkelen van een ontwerptechnische benadering: een 'design based' benadering waarbij creatieve technologie (digitaal en analoog) wordt ingezet die gericht is op het bijdragen aan leren, veranderen en innoveren. De opleiding is minder gericht op het ontwikkelen van ICT-technische inhoudelijke bagage.

In samenwerking met het werkveld heeft de opleiding in 2015 vijf beroepsrollen voor de Serious Gaming professional gedefinieerd. De rollen die zijn gedefinieerd zijn learning architect, gaming architect, gaming facilitator, learning interpreter en system architect. Er zijn dus professionele Serious Gaming rollen die meer gericht zijn op het ontwerpen en implementeren van de daadwerkelijke Serious Gaming interactie, een rol gericht op het ontwerpen en begeleiden van innovatie en de meer abstracte rollen gericht op de beoogde verandering waarbij leerprocessen een sleutelrol hebben.

Deze beroepsrollen zijn geplaatst in een 'V-model' waarmee een beeld van het beroepsprofiel ontstaat. Het beroepsprofiel is onderdeel van de beoogde leerresultaten van de opleiding.

De opleiding gaf het panel aan dat het signaal naar voren kwam dat de kwalificatiestructuur in de (onderwijs)praktijk matig werkte door de complexiteit tussen competenties en leeruitkomsten. In reactie op de bevindingen in de Midterm Audit van het voorjaar 2019 en vanuit de ervaringen van het docententeam, is gewerkt aan een hernieuwde definitie van de beoogde leerresultaten van de opleiding. Deze zijn ingevoerd in 2019 en staan beschreven in het OER 2019-2020.

Om de beroepsrollen in te kunnen vullen, heeft de opleiding op programmaniveau de volgende acht competenties geformuleerd:

- 1) Signaleren en kritisch analyseren;
- 2) Mensgericht ontwerpen van Serious Gaming ervaringen;
- 3) Integreren, legitimeren en Implementeren;
- 4) Ontwerp- en praktijkgericht onderzoeken en innoveren;
- 5) Projectmatig creëren;
- 6) Samenwerken, Verbinden en Vertalen;
- 7) Communiceren en overdragen van kennis en vernieuwing;
- 8) Professionele groei en persoonlijk leiderschap.

De leeruitkomsten van de opleiding dienen als kader bij de (competentie)ontwikkeling van studenten: studenten leren de competenties beheersen door het werken aan en behalen van leeruitkomsten in steeds complexere situaties en met een toenemende mate van zelfstandigheid. Studenten concretiseren en personaliseren zelf de leeruitkomsten bij het vormgeven van hun persoonlijke en professionele ontwikkeling.

De opleiding hanteert de professionele masterstandaard en definieert het masterniveau als het vermogen om vanuit de serious gaming beroepsrollen te kunnen invullen tussen onzekerheid, complexiteit en waardensystemen. In de master Serious Gaming ontwikkelen studenten zich dan ook, volgens het ZelCom-model, stapsgewijs naar het eindniveau waarbij de complexiteit en zelfstandigheid hoog zijn. Het ZelCom-model en de professionele masterstandaard zijn beide gerelateerd aan de EQF/NLQF-niveau 7 beschrijving en de Dublin descriptoren.

Om de studenten te leren de beroepsrollen te laten vervullen, werkt de opleiding samen met partners vanuit onder meer het onderwijs, het veiligheidsdomein, gezondheidszorg en instanties. In deze samenwerking staan real life 'wicked' praktijkvraagstukken centraal. De opleiding is in dit licht verbonden met SAGANET, een netwerkorganisatie op het vakgebied van Serious Gaming die hierin een rol heeft. Internationaal zijn er verbindingen met ISAGA en EAPRIL als netwerken op respectievelijk Serious Gaming inhouden en praktijkgericht onderzoek op het vlak van professioneel onderwijs. Daarnaast neemt de opleiding deel aan het Regional University Network EU (RUNEU).

De opleiding streeft ernaar op korte termijn een werkveldadviescommissie in te richten in samenwerking met de andere onderdelen van het Future Design Center van de NHL Stenden Hogeschool.

Overwegingen

De commissie is van oordeel dat de opleiding beschikt over een heldere visie op afgestudeerde Serious Gaming professionals. De opleiding kent een vakinhoudelijke basis die toekomstbestendig is. De opleiding heeft hierin een duidelijke voorbeeldrol.

De doelstelling is volgens de commissie adequaat uitgewerkt: alle beroepsrollen zijn vertaald in competenties en leeruitkomsten. De visitatiecommissie stelt vast dat de competenties en leeruitkomsten voldoen aan internationaal aanvaarde niveaubeschrijvingen en standaarden (Dublindescriptorien voor de master en het ZelCom-model). Ook zijn de leeruitkomsten voldoende beroeps- en praktijkgericht.

Zoals eerder onder bevindingen aangegeven, heeft de opleiding in 2019 aanpassingen gedaan om de complexiteit tussen competenties en leeruitkomsten te verminderen. Naar het oordeel van de commissie is de complexiteit daarmee deels weggenomen. Niettemin vindt de commissie dat de opleiding hierin nog een stap verder kan gaan. Om de profielstructuur nog verder te vereenvoudigen adviseert de commissie de opleiding zich volledig te richten op de leeruitkomsten en minder matrices over elkaar heen te leggen. In dit licht adviseert de commissie iets brutaler en eigenwijzer te zijn bij de invulling van de leeruitkomsten. Zo zou het goed zijn dat de opleiding zich nog meer richt op de verbinding tussen de gewenste werkzaamheden van afgestudeerden in het brede werkveld en de beoogde leeruitkomsten. Dit geeft de leeruitkomsten tevens een nog preciezer beeld van de visie van de opleiding op hoe er gewerkt wordt en wat er gebeurt in de opleiding.

De commissie is van oordeel dat de opleiding voldoende contacten onderhoudt met het werkveld. Het werkveld waardeert deze contacten. Hierdoor sluit de opleiding duidelijk aan bij de ontwikkelingen en de behoefte in het werkveld. Hierdoor voldoet de opleiding qua inhoud, niveau en oriëntatie aan datgene wat in het werkveld, zowel

nationaal als internationaal, gevraagd wordt van een afgestudeerde Serious Gaming professional. De opleiding heeft ook veel aandacht voor het internationale aspect van de opleiding. De leden van de toekomstige werkveldadviescommissie

kunnen hierin ook een aanvullende rol in vervullen.

Deze overwegingen in ogenschouw nemend, beoordeelt de commissie dat de opleiding **voldoet** aan deze standaard.

2. Onderwijsleeromgeving

De vormgeving en de inhoud van het deeltijdse frisse en flexibele curriculum is goed doordacht en uitgebalanceerd. Er is actief contact met het werkveld om het programma inhoudelijk in te vullen. De opleiding creëert door middel van de Community of Learners een intensieve en inspirerende leeromgeving waarin gebruik wordt gemaakt van innovatieve didactiek. De opleiding beschikt over voldoende en gekwalificeerd personeel. Het gedreven en enthousiaste team heeft als geheel zowel inhoudelijke expertise op het gebied van de opleiding, als expertise op het gebied van begeleiding, toetsing, didactiek en onderzoeksvaardigheden. De expertise op het gebied van gaming technologie in het team kan worden vergroot. Het zelflerende docententeam is sterk gericht op het aangaan van de professionele dialoog en het leveren van kwaliteit en persoonlijk aandacht aan studenten. De commissie stelt op grond van de gesprekken en de onderliggende documentatie vast dat de opleiding **voldoet** aan deze standaard.

Bevindingen

Programma

Het tweejarige curriculum van de Master Serious Gaming is per studiejaar onderverdeeld in twee semesters. Het basisprogramma van de opleiding is voor alle semesters gelijk en bevat een kern van het werken aan praktijkcases. Deze kern wordt geïllustreerd aan de hand van leerbogen. De inhoudelijke invulling van deze leerbogen wordt voor een belangrijk deel bepaald door *real life wicked problems*.

Studenten werken aan deze cases in groepen van wisselende samenstelling. De cases nemen vanaf het eerste semester in complexiteit toe voor wat betreft onder meer vereiste kennis, de verschillen in belangen van, en het aantal stakeholders en de transparantie van de context. Iedere casus start met een briefing van de opdrachtgever en sluit af met een plenaire ronde pitches. Gedurende de looptijd van een case zijn er contextgebonden inhoudsexperts (veelal vanuit het partnership), experts vanuit de opleiding en begeleidende docent-onderzoekers betrokken. Studenten kunnen ook zelf onderwerpen aandragen die zij nodig achten.

Parallel aan deze opbouw ontwikkelen de masterstudenten kennis en vaardigheden aangaande specialistische Serious Gaming- en design researchmethodiek om voorliggende vraagstukken het hoofd te bieden. Er zijn ontvankelijkheids-

criteria voor de Persoonlijke, Professionele Ontwikkeling (PPO) in deze leer-/werkcontexten geformuleerd, zowel ten aanzien van de mate van zelfstandigheid en complexiteit als ook ten aanzien van de wickedness van de praktijkcase.

De beoogde leerresultaten vormen het kader van de ontwikkeling van studenten. In de PPO staat de ontwikkeling van de student centraal, zodat iedere student zich kan ontwikkelen tot een unieke Serious Gaming professional. De opleiding gebruikt drie instrumenten en een docent-rol om deze PPO te verbinden aan het kader van de beoogde leerresultaten: de Negotiable Outcomes Towards an Assessment (NOTA), het eXPerienceLog (XPLog, zie toelichting onder voorzieningen en de digitale onderwijsleeromgeving. De docent-rol is die van PPO-coach.

De NOTA is een document dat door de student wordt opgesteld en periodiek wordt bijgewerkt. De NOTA is tevens een centraal gespreksdocument in de relatie student met de PPO-coach. De student maakt daarbij zelf de vertaling van leeruitkomsten naar leervragen-/doelen die richting geven aan de voorgenomen PPO.

De opleiding vormt een Community of Learners (CoL) die bestaat uit zowel de studenten als docent-onderzoekers, lector en associate lector Serious Gaming. De CoL fungeert vraaggestuurd en is hiermee volgens de opleiding een dynamisch geheel van studentgebonden en praktijk-

gebonden vragen die in de CoL worden verbonden met kennis en vaardigheden van de gehele CoL.

De opleidingscommissie bestaat minimaal uit twee studenten, bij voorkeur van ieder cohort één, en twee docenten. De Opleidingscommissie is verbonden aan zowel de Master Serious Gaming als ook de Master Design Driven Innovation (OC-Future Design Center). De OC helpt de opleiding met gevraagd en ongevraagd advies belangrijke onderwerpen te agenderen.

Recente ontwikkelingen

Vanwege de coronapandemie is in 2020 is een groot deel van het onderwijs online uitgevoerd. De opleiding heeft hiervoor een hybride leeromgeving gebruikt, die al eerder vormgegeven was. De flankerende colleges en reflectieve sessies bleken redelijk goed online vormgegeven te kunnen worden. In het werken in groepen aan vernoemde partnercases heeft de opleiding minder zicht op de groepsdynamiek en het individueel presteren van studenten daarbinnen. De huidige situatie heeft de opleiding gestimuleerd om te experimenteren en samen met de studenten ontdekken wat goed werkt. De opleiding streeft ernaar elementen van het hybride onderwijs te creëren die ook in een post-corona-tijdperk van waarde zijn.

Instroom

Studenten die de Master Serious Gaming willen volgen, dienen een bacheloropleiding te hebben afgerond. Iedere student neemt deel aan de intakeprocedure van de opleiding. Met de intakeprocedure beoordeelt de opleiding de kwalitatieve toelaatbaarheid en de match met de opleiding aan de hand van een vijftal toelatingscriteria.

De huidige studentpopulatie kent een diverse achtergrond waarbij het onderwijsveld het sterkst is vertegenwoordigd. Daarnaast zijn er studenten met een achtergrond in onder meer de zorg, het veiligheidsdomein, ICT, Management & Organisatie, Communicatie en de Creatieve sector.

Personeel

Het docententeam van de opleiding bestaat uit zeven personen: dit zijn vijf docent-onderzoekers, een lector en associate lector. Die laatste twee zijn gepromoveerd. Zes docenten beschikken over een BKE-certificaat, of zijn studerende hiervoor. Vier docenten beschikken over een SKE-certificaat. De lector en de associate lector zijn betrokken bij het verzorgen van het onderwijs van de opleiding en zijn medeverantwoordelijk het eindniveau te borgen.

Per elk nieuw hogeschooljaar worden vanuit het team (minimaal) twee kerndocenten aangewezen die gezamenlijk als eigenaar fungeren van die onderwijseenheid voor dat cohort. De kerndocenten plannen, organiseren en evalueren het onderwijs in afstemming met de coördinator op basis van (onder meer) OER en Coursedocument.

Incidenteel worden er gastdocenten en domein-deskundigen ingezet op specifieke kennis/expertise, dit naast vertegenwoordigers van de praktijkpartners.

Voorzieningen en begeleiding

Om actief de gerealiseerde leeractiviteiten en -resultaten vast te kunnen leggen, daar op te kunnen reflecteren en deze te kunnen delen met peers en docenten, maakt de opleiding gebruik van een eigen, in huis ontwikkeld systeem: het XPLog. In deze webtoepassing kunnen studenten chronologisch leeractiviteiten/-resultaten opnemen door ze te beschrijven en eventueel te verrijken met documenten en beeldmateriaal.

De CoL wordt ondersteund door de digitale onderwijsleeromgeving inclusief een professioneel instrument voor het vinden en toepassen van kennis: Refworks Proquest. Voor het ontwerpen van Serious Gaming interventies maken studenten een selectie van supporting theories die worden toegepast in een working theory die als kennisbasis dient voor de gemaakte ontwerpkeuzes. Digitaal maakt de opleiding gebruik van een instrument dat vooral in staat is om relatie en

communicatie te ondersteunen: MS Teams. Per cohort is er een leeromgeving ingericht waar studenten elkaar, docenten en experts kunnen treffen.

De expertise van docenten is voor studenten toegankelijk op ieder moment tijdens de opleiding (consults) en wordt op aanvraag van de kern-docenten ook just-in-time ingezet in de semesters onder meer in kenniscolleges (academics). Kerndocenten vormen daarnaast het centrale aanspreekpunt en dragen de organisatorische verantwoordelijkheid. Naast kerndocenten heeft de opleiding PPO-coaches, die gedurende de looptijd van de gehele master gekoppeld zijn aan de individuele student. Deze coaches dragen verantwoordelijkheid voor de studieloopbaanbegeleiding.

Overwegingen

De commissie heeft het onderwijsprogramma bestudeerd en besproken met studenten en docenten. De vormgeving van het frisse en gebalanceerde onderwijsprogramma is naar het oordeel van de commissie goed doordacht en er is actief contact met het werkveld geweest om de modules inhoudelijk in te vullen. De commissie stelt ook vast dat de beoogde inhoud en het niveau van de samenhangende programmaonderdelen adequaat zijn en waarborgen dat afgestudeerden voldoen aan de beoogde eindkwalificaties. De colleges en workshops sluiten hier goed bij aan. De commissie vindt de opleiding pioniers in onderwijs en inhoud: als bemanning van een piratenschip dat flexibel is en succesvol navigeert.

De commissie adviseert wel de verwachtingen aan studenten te expliciteren door een narratief te ontwikkelen in de vorm van een serious game. Dit zou een concrete en verbeeldende reisbeschrijving kunnen zijn, die de relatie legt met de inhoudelijke leerbogen van de opleiding. Dit kan helpen de verwachtingen van nieuwe studenten aan te scherpen.

De commissie constateert dat de samenhang in het programma sterk is. De periodes sluiten op

elkaar aan en in het programma is een opbouw in de competenties en leeruitkomsten aangebracht die in verschillende matrices beschreven zijn. Door de afstemming tussen en samenwerking van docenten versterkt de opleiding deze samenhang. De opleiding creëert door de CoL een intensieve en inspirerende leeromgeving waarin gebruik wordt gemaakt van innovatieve didactiek, waarbij de opleiding uitgaat van de intrinsieke motivatie van studenten in praktijkrelevante projecten. Dat leidt tot een dynamische body of knowledge waarbij studenten in de NOTA ook aantonen hoe ze de leeruitkomsten willen bereiken, gebruik makend van diverse mogelijke oplossingsroutes en diverse mogelijke inhouden. De literatuurlijst in de opleiding is adequaat. Wel signaleert de commissie dat de canon van game design nog beperkt is en dat sommige titels wat verouderd zijn. De commissie vraagt hier aandacht voor.

De commissie is van mening dat de beroepsgerichte oriëntatie van de opleiding duidelijk zichtbaar is in het programma en waardeert de substantiële plaats van de cases in het programma. De projecten bieden studenten de nodige kennis, vaardigheden, ervaring en beroepshouding aan en bereiden hen goed voor op het toekomstig vakgebied. De projecten vormen bovendien een goede balans tussen theorie en de praktijk. De inmenging van het bedrijfsleven en de praktijk in de opleiding is sterk, omdat studenten de cases kunnen laten aansluiten bij hun eigen werk. De casuïstiek bouwt op in complexiteit en de opleiding garandeert door de vooraf gestelde eisen dat de werkzaamheden in de projecten op hbo-master-niveau kunnen worden uitgevoerd. De recent uitgewerkte ontvankelijkheidscriteria dragen bij aan het beoordelen van de geschiktheid en of de kwaliteit van een partner- of lectoraatscase aansluit bij het beoogde ontwikkelingsniveau.

Door de samenwerking met het werkveld versterkt de opleiding de inhoudelijke mogelijkheden voor studenten. De commissie adviseert de opleiding wel te bewaken dat studenten ook

daadwerkelijk een diversiteit aan casussen kunnen blijven uitvoeren, ook buiten het eigen werk.

De opleiding kent een goede integratie tussen onderzoek en onderwijs, gebaseerd op een design based research aanpak. Praktijkgericht onderzoek is volgens de commissie dan ook goed in het programma en de projecten verweven. De commissie vindt wel dat de explicitering van de methodologie meer systematisch in elk product aan bod zou mogen komen. De commissie is ook van oordeel dat de opleiding beschikt over een adequate onderzoeksomgeving, zowel binnen het eigen team van docent-onderzoekers, als in haar netwerk. Op deze wijze is de opleiding in staat om praktijkgericht onderzoek ook daadwerkelijk in de opleiding vorm te geven.

De commissie constateert dat de opleiding passende instroomeisen hanteert en dat deze zorgen voor een waardevolle differentiatie waardoor studenten kunnen leren van elkaar. De uitvoering van de intakeprocedure voldoet aan de eisen. De commissie stelt tevreden vast dat de opleiding potentiële studenten adequaat voorlicht over de verwachtingen van de opleiding en dat hierdoor het programma studeerbaar is voor de ingestroomde studenten. De voorlichting aan studenten over wat de student kan verwachten in de opleiding is momenteel soms wat impliciet. Ook doet de opleiding er goed aan de diversiteit van de achtergrond van instromende studenten te vergroten. Nu stromen vooral studenten in van het (eigen) onderwijs dat aan de hogeschool NHL Stenden wordt verzorgd. De commissie adviseert de landelijke bekendheid te vergroten en deze breder dan in het eigen bekende netwerk uit te dragen.

De commissie is van oordeel dat de opleiding beschikt over voldoende en gekwalificeerd personeel voor het verzorgen van het onderwijs in de masteropleiding. De opleiding zet ook gastdocenten in. De commissie adviseert de opleiding te zorgen voor het invlechten van deze flexibele expertise in de opleiding. Het gedreven en

enthousiaste team heeft als geheel inhoudelijke expertise op het gebied van zowel het ontwerpen van games als ervaring in het omgaan met innovatievragen. De commissie vindt het team nog wat eenzijdig en beveelt aan om het vaste docententeam te verbreden door ook een docent met technische expertise aan te trekken, in plaats van deze enkel op afroep beschikbaar te hebben. In de toekomst valt een afgestudeerde van de eigen opleiding ook te overwegen. Deze ontbreekt op dit moment nog, omdat er nog weinig afgestudeerden zijn. Ook heeft het sterk samenhangende team expertise op het gebied van begeleiding, toetsing (door de BKE- en de SKE-certificering), didactiek en onderzoeksvaardigheden. Het team kent een sterke en intensieve kwaliteitscultuur en de docenten hebben veelal een grote prestatiedrang. Verder heeft de commissie gezien dat de collegiale docenten regelmatig met elkaar de professionele dialoog aangaan en behoorlijk zelflerend zijn. De commissie complimenteert de opleiding daarmee: de wijze waarop dit team onderdeel is van een kwaliteitscultuur is een voorbeeld voor andere opleidingen.

Alle docenten onderhouden goed contact met het werkveld. Docenten zetten bovendien samen met studenten en externe partners trajecten uit waarin het verwerven van een stevige kennisbasis en co-creatie centraal staan via continu werken aan praktijkcases.

De commissie is van oordeel dat de huisvesting en de materiële voorzieningen voor de opleiding toereikend zijn. De voorzieningen sluiten bovendien voldoende aan op de specifieke aspecten voor een opleiding in het Serious-Gaming-domein. De studiefaciliteiten en de geschiktheid van de onderwijsruimten, werkplekken en de digitale leeromgeving worden ook door de studenten als voldoende beschouwd. Studenten zijn erg tevreden over de faciliteiten. De commissie vindt tevens dat de (digitale) informatievoorziening aan huidige en toekomstige studenten adequaat is. Alhoewel het voor buitenstaanders niet altijd duidelijk is, lijken studenten (na het eerste blok) hun

weg goed te vinden in de opleiding, en weten ze ook goed wat er van ze verwacht wordt.

De commissie is van oordeel dat de opleiding de begeleiding in alle fasen van de opleiding juist heeft vormgegeven. Deze past tevens bij de didactische visie. Ook de uitvoering van de begeleiding voldoet aan de eisen. De commissie waardeert de sterke persoonlijke aandacht die studenten krijgen: de opleiding heeft duidelijk oog en oor voor studenten en hun welbevinden. De opleiding beschouwt relatie en communicatie

duidelijk als sleutelfactoren in goed onderwijs. De commissie waardeert ook de wijze waarop het Bildungs-aspect tot uitdrukking komt in het curriculum, waardoor de opleiding de kracht van de CoL op een goede manier benut.

Deze overwegingen in ogenschouw nemend, beoordeelt de commissie dat de opleiding **voldoet** aan deze standaard.

3. Toetsing

Het toetsprogramma van de opleiding Master Serious Gaming is zorgvuldig opgebouwd. In de assessments toetst de opleiding of studenten aan de leeruitkomsten hebben voldaan. De vier assessments van de opleiding laten een opbouw in complexiteit en beheersingsniveau zien. De feedback die studenten ontvangen kan nog meer gericht zijn op de feedbackdialoog met studenten. De opleiding treft goede maatregelen om de kwaliteit van de toetsing te borgen. De toetscommissie en de examencommissie nemen hun taak serieus om de kwaliteit van het beoordelingssysteem en de assessments te borgen. De commissie stelt op grond van de gesprekken en de onderliggende documentatie vast dat de opleiding **voldoet** aan deze standaard.

Bevindingen

Ieder van de vier semesters wordt afgesloten met een integraal assessment van 15 EC. Bij ieder assessment worden alle leeruitkomsten getoetst aan de hand van de, in dialoog met de PPO-coach afgestemde leervragen/-doelen; het beantwoorden van leervragen en behalen van leerdoelen is daarmee indicatief voor de PPO. Waardering van de ontwikkeling van de student vindt plaats op basis van deze indicatoren en de mate van zelfstandigheid van de student(rol) en complexiteit van de contexten waarin deze ontwikkeling manifest is geworden. De competentieontwikkeling wordt holistisch gewaardeerd in een integraal assessment, waarbij de leeruitkomsten en daaraan verbonden indicatoren op specifieke elementen als referentiekader dienen. Holistisch betekent in deze dat de opleiding specifieke elementen (deel) altijd ook plaatst in het geheel van de Persoonlijke, Professionele Ontwikkeling.

De vier semesters hebben elk een eigen, enigszins van elkaar te onderscheiden oriëntatie. De eerste drie assessments zijn primair gericht op het ondersteunen en stimuleren van de PPO, deze worden daarom *assessments for learning* (AfL) genoemd. Aan het eind van het vierde semester beoordeelt de opleiding tevens of de student de beoogde leerresultaten heeft behaald. Dit noemt de opleiding *assessment of learning* (AoL). Dit assessment aan het einde van semester 4, tevens het einde van de opleiding, is gericht op het inzichtelijk krijgen van de ontwikkeling van de student ten opzichte van het eindniveau; het

Assessment of Learning (AoL). Deze eindbeoordeling (*assessment of learning*) vindt plaats aan het einde van een langere leerperiode. De eindbeoordeling is gebaseerd op het behalen van de leeruitkomsten op het eindniveau; de beoogde leerresultaten. De leeruitkomsten worden door de student op masterniveau aangetoond met een bewijsportfolio (XPLog snapshot) dat voldoet aan kenmerken die de opleiding heeft geformuleerd.

Ieder assessment kent eenzelfde voorbereiding en procesgang. Ongeveer twee werkweken voorafgaand aan het assessment levert de student het bewijsportfolio aan. De ontvankelijkheidscriteria beschrijven de vormvereisten voor het bewijsportfolio. De kern van het bewijsportfolio is het XPLog-snapshot met daarin de procesbeschrijvingen, reflecties, feedback/-forward en opgevoerde producten/resultaten. In het opleidings-team worden de XPLog-snapshots per student besproken. Hierbij wordt zowel een absolute inschatting afgestemd ten opzichte van de beoogde leerresultaten en de niveau-duiding als ook een relatieve inschatting van het niveau van de XPLog-snapshots ten opzichte van elkaar. De waardering/het resultaat wordt aansluitend het assessment vastgesteld en de bijbehorende feedback/-forward wordt daaropvolgend schriftelijk uitgewerkt en aan de student gestuurd.

Borging van de kwaliteit van toetsing vindt plaats door de examencommissie en de daartoe behorende toetscommissie. Een van de borgingsactiviteiten van de examencommissie is het vaststellen

van assessoren van de opleiding als examinatoren. De examencommissie kijkt hierbij naar de kwalificaties als examiner, zoals het in bezit zijn van minimaal een mastergraad en een certificaat Basis Kwalificatie Examinering.

De toetscommissie heeft bij de start van de opleiding een aantal assessments bijgewoond en terugkoppeling gegeven op de juistheid van de gevolgde procedures. Dit studiejaar zal de toetscommissie weer steekproefsgewijs bij een aantal assessments aanwezig zijn en een advies uitbrengen.

Recente ontwikkelingen

In 2020 is een groot deel van het onderwijs online uitgevoerd. Ook de toetsing heeft de opleiding tijdens corona-lockdown online vormgegeven. De assessments vonden volledig online plaats via MS Teams. Ook werden assessments, na akkoord van de student, opgenomen.

Overwegingen

De commissie is van oordeel dat de opleiding beschikt over een doordacht toetsprogramma dat aansluit bij de toetsvisie van de opleiding. Het solide en cyclische assessmentsysteem start aan het begin van de opleiding, is goed geïntegreerd in de opleiding en richt zich duidelijk op de groei en ontwikkeling van studenten. Door de vier assessments voelen studenten de urgentie en autonomie zich in te zetten in de projecten.

De commissie stelt tevens vast dat de toetsing aansluit op de beoogde leerresultaten en de leeruitkomsten. De beoordelingscriteria van de toetsen sluiten zichtbaar aan op de leeruitkomsten en leren studenten adequaat werken als Serious game professionals in de beroepspraktijk. Met de vereenvoudiging van de beoogde leerresultaten kan ook het toetssysteem met de leeruitkomsten minder complex worden.

De commissie concludeert op basis van de gesprekken en op basis van het bestuderen van een aantal toetsen en beoordelingscriteria dat de kwaliteit van de toetsing voldoende is. Dit geldt ook voor de inrichting van de toetsing in coronatijd. Zij stelt tevens vast dat de ontwikkelgerichte integrale assessments een opbouw in complexiteit en zelfstandigheid laten zien en dat de prestaties van studenten in voldoende mate aan hen worden teruggekoppeld: de commissie noemt de monitoring en feedback intensief.

De commissie waardeert de aandacht voor formatieve evaluatie, die bestaat naast de summatieve toetsing aan het eind van elk opleidingsonderdeel. Momenteel lijkt de feedback echter veelal gebaseerd op "feedback geven" en minder op het aangaan van een "feedbackdialoog" met studenten. Naar het oordeel van de commissie kan de opleiding dan ook nog aan kracht winnen door een meer systematisch uitgebouwd feedbacksysteem, waarin frequente feedbackdialogen door coach, peers en externen in veel korte iteraties wordt gerealiseerd. Deze kunnen dan bewaard worden door de studenten zodat er een garantie is van de opvolging van de feedback.

De commissie stelt tot slot vast dat de opleiding goede maatregelen treft om de kwaliteit van de toetsing te borgen. De toetscommissie en de examencommissie nemen hun taak om de kwaliteit van het beoordelingssysteem met de assessments te borgen serieus. Zij weet zich ook een eigenstandig en kritisch oordeel te vormen over het beoogde eindniveau van de opleiding.

Deze overwegingen in ogenschouw nemend, beoordeelt de commissie dat de opleiding **voldoet** aan deze standaard.

4. Gerealiseerde leerresultaten

De afstudeerfase van de opleiding Master Serious Gaming bestaat uit een afsluitende *assessment of learning* (AoL). Dit assessment is adequaat opgezet en is passend voor het eindniveau van deze masteropleiding en de reikwijdte van de praktijk kan door studenten in voldoende mate worden bereikt. De eindwerken kenmerken zich door een hoge kwaliteit en kennen soms een verrassend perspectief. De werklast van studenten dient nog meer bewaakt te worden. De eindwerken zijn navolgbaar beoordeeld en de beoordelingen komen overeen met de kwaliteit van het werk. Ook ontvangen studenten adequate feedback. Deze kan nog meer gericht zijn op de context en het systeem van de game. De kwaliteit van de eindwerken wordt structureel en actief geborgd. De kalibratie tussen docenten kan worden versterkt. Ook kan de opleiding nog beter zichtbaar maken dat de opleiding garandeert dat het vierogenprincipe structureel uitgevoerd wordt. De commissie stelt op grond van de gesprekken en de onderliggende documentatie vast dat de opleiding **voldoet** aan deze standaard.

Bevindingen

Het afstuderen vindt in het vierde semester plaats en bestaat uit het vierde integrale assessment (zie ook standaard 3). Tijdens dit afsluitende *assessment of learning* (AoL) beoordeelt de opleiding op het eindniveau de PPO als geheel aan de hand van de Masterpiece (het meesterwerk als bewijsportfolio), de PPO-presentatie en het assessmentgesprek. In het aangeleverde dossier zijn de Masterpieces opgenomen en het uitgeschreven beoordelingsformulier met daarin de feedback op de masterpiece, PPO-presentatie en het assessmentgesprek.

Halverwege het derde semester wordt er een start gemaakt met de oriëntatie op de individuele afstudeeropdracht. Dit afsluitende ontwerponderzoek voert de student veelal uit binnen de eigen werksetting, en dit is tevens het laatste project waar de student aan gaat werken binnen de masteropleiding.

Het afsluitende ontwerponderzoek genereert bewijsmaterialen, waarvan de opleiding tenminste bewijzen in een drietal categorieën voorwaardelijk stelt: artefacten, theoretische onderbouwing en proces. Het bepalen van de vorm waarin deze bewijzen uiteindelijk gepresenteerd worden, is onderdeel van afstudeerproces zelf. De artefacten bestaan meestal uit een (serie) prototype(s) van serious games, een theoretische onderbouwing in

de vorm van een artikel en een excerpt ('snapshot') uit het digitale log- en reflectiesysteem (XPLog). Samen met inzichten uit de peer review en het masterevent, vormt dit alles een breed palet aan bewijzen, betiteld als de Masterpiece.

De opleiding neemt zich voor de kwaliteit en impact van artikelen te vergroten door de eindwerken als artikel te verzamelen en te bundelen. Zo kunnen deze gemakkelijker gedeeld worden met (toekomstige) studenten en het werkveld.

Overwegingen

De afstudeeropdracht van de opleiding is volgens de commissie adequaat opgezet en is passend voor het eindniveau van de masteropleiding. De reikwijdte van het werkveld kan door studenten voldoende worden bereikt.

De commissie heeft 15 eindwerken bestudeerd van de studenten die de afgelopen twee jaar afgestudeerd zijn. De beoogde leerresultaten en de 'body of knowledge' van de opleiding en de vertaling daarvan in de praktijk komen zichtbaar terug in de eindwerken. De commissie noemt het eindwerk passend voor de opleiding en stelt bovendien vast dat de eindwerken getuigen van het masterniveau.

De commissie heeft geconstateerd dat het niveau hoog is vergeleken met afstudeerwerken van

andere masteropleidingen. Het perspectief dat in de eindwerken wordt gebruikt noemt de commissie verrassend en kent veel variatie. De commissie realiseert zich dat studenten veel tijd besteden aan het uitwerken van de game. Dit is naar het oordeel van de commissie onderdeel van het proces van het ontwikkelen van een serious game. De commissie vraagt de opleiding de werklust van studenten te bewaken en ze niet te overvragen.

In de zelfevaluatie geeft de opleiding aan dat de afstudeertrajecten meer explorerend van aard kunnen zijn, meer ontwikkelingsgericht en dat trajecten soms ook een sterker evaluatief element kunnen bevatten. De commissie bevestigt dit en adviseert de opleiding expliciete aandacht te besteden aan de gedragscomponent van de eindgebruiker als actor in de game.

De scripties zijn volgens de commissie navolgbaar beoordeeld en de beoordelingen correleren met de kwaliteit van het werk. De verantwoording van de beoordeling van de verslagen krijgt voldoende aandacht. Deze kan nog meer gericht zijn op de context en het systeem van de game. Dit houdt ook in dat de relatie tussen aan de ene kant de *mechanics*, de *dynamics* en de *aesthetics* en andere kant de systeemfocus op de werkelijkheid geëxpliciteerd moet worden.

Afgestudeerden voldoen aan de wensen van het beroepenveld: bedrijven uit het werkveld die

stageplaatsen en afstudeeropdrachten bieden, zijn tevreden over het niveau van de studenten. Het werkveld is enthousiast en positief over het partnerschap met de opleiding en het functioneren van studenten. Zij vinden dat studenten een stijgende leercurve laten zien en zijn positief over zowel de concrete prototypes, als over de spin-off effect van (onderwijs)innovaties. Ook vinden zij studenten erg leergierig en merken zij dat studenten goed met de creatieve vrijheid om kunnen gaan. Deze vrijheid uit zich volgens het werkveld niet in vrijblijvendheid. De commissie is hier tevreden over.

De kwaliteit van de eindwerken wordt structureel en actief geborgd. De examencommissie heeft hierin een sterke rol. Ook docenten spelen een actieve rol in de kwaliteitsborging. De kalibratie tussen docenten kan worden versterkt. De commissie beveelt ook aan het vierogenprincipe en de onafhankelijkheid van de verschillende beoordelaars structureler te garanderen en dit ook zichtbaar te maken. Dit kan bijvoorbeeld door elk van de beoordelaars een apart beoordelingsformulier in te laten vullen.

Deze overwegingen in ogenschouw nemend, beoordeelt de commissie dat de opleiding **voldoet** aan deze standaard.

Bijlagen

Bijlage 1 Visitatiecommissie

Dr R. (Ronald) Stevens, voorzitter

Ronald Stevens is hoofddocent public auditing en onderzoeker bij het Zijlstra Center, VU Amsterdam

drs. W.J. (Willem-Jan) Renger

Willem Jan Renger is Hoofd HKU Innovatielab. Binnen HKU heeft hij voorts twee opleidingen ontwikkeld en opgezet, en treedt op als docent, coach en assessor.

Prof.dr. F.J.R.C. (Filip) Dochy

Filip Dochy is hoogleraar Onderwijskunde & Corporate Training (bedrijfsdidactiek) aan de Katholieke Universiteit Leuven en hoogleraar Onderwijsinnovatie & IT aan de Universiteit van Maastricht.

R. (Rianne) Hagen BSc, studentlid

Rianne Hagen studeert MSc Industrial Design aan de University of Twente

De commissie werd bijgestaan door drs. A.N. Koster, extern secretaris gecertificeerd door NVAO.

Alle commissieleden hebben een verklaring van onafhankelijkheid en onpartijdigheid ingevuld, ondertekend en deze zijn ingeleverd bij NVAO.

Bijlage 2 Bezoekprogramma

10 februari 2021

Tijdstip	Thema
12:00-13:30	Voorbespreking en documentanalyse commissie
13:30-14:15	Welkom & Opleidingspresentatie Master Serious Gaming
14:15-14:30	Pauze
14:30-15:15	Gesprek studenten
15:15-15:45	Pauze
15:45-16:30	Showcase & gesprek Alumni
16:30	Nabespreking commissie

11 februari 2021

Tijdstip	Thema
9:00-9:30	Voorbespreking commissie
9:30-10:15	Visie Serious Gaming Driehoek
10:15-10:30	Pauze
10:30-11:15	Gesprek met opleidingsteam
11:15-11:30	Pauze
11:30-12:15	Gesprek Examencommissie & Opleidingscommissie
12:15-13:15	Lunch
13:15-13:45	Gesprek Werkveld
13:45-14:00	Pauze
14:00-14:30	Managementgesprek
14:30-15:30	Overleg commissie beoordeling & feedback/-forward
15:30-16:00	Optioneel: aanvullend gesprek / inzage informatie
16:00-16:30	Finaliseren beoordeling & feedback/-forward door commissie
16:30-17:00	Terugkoppeling beoordeling & feedback/-forward

Bijlage 3 Bestudeerde documenten

- Zelfevaluatie, inclusief de bijlagen:
 - 1) Bio's van het opleidingsteam
 - 2) Strategisch Onderwijsbeleid NHL Stenden 2019-2024, 2019
 - 3) Uitwerkingsnotitie toetsing, NHL Stenden, 2010
 - 4) Strategisch Onderzoeksbeleid NHL Stenden 2019-2024, 2019
 - 5) Notitie Zwaartepuntenbeleid NHL Stenden 2019-2024, 2019
 - 6) DBE Course Document Master Serious Gaming 2020-2021, 3 februari 2021
 - 7) OER Master Serious Gaming 2020-2021 (incl. bijlagen), 2020
 - 8) OER Master Serious Gaming 2018-2019 (incl. bijlagen), 2018
 - 9) Reactie Feedback vanuit OC - OER Master Serious Gaming 2018-2019, 2018
 - 10) Reactie OC op status ontwikkeling XPLog en kwaliteitssystemen, 2020
 - 11) Ontvankelijkheidscriteria studiejaar 2020-2021, 2020
 - 12) Serious Gaming (SeGa) @ NHL Stenden – Onderzoek, Onderwijs & Valorisatie, 2019
 - 13) De Professionele Masterstandaard, Vereniging Hogescholen, 2019
 - 14) Het ZelCommodel, grip op competenties, Bulthuis, 2013
 - 15) Oriëntatie, aanmelding, toelating en inschrijving Master Serious Gaming, 2019
 - 16) XPLog toelichting voor studenten, 2020
 - 17) Midterm audit, 2019
 - 18) TNO-documentatie, 2015
 - 19) Uitwerking voorwaarden TNO, 2016
 - Bijlage Learning Outcomes, bij uitwerking voorwaarden TNO, 2016
 - Bijlage Concept handleidingen semester 1 en 2, bij uitwerking voorwaarden TNO, 2016
 - 20) Adviesrapport voorwaarden NHL Serious Gaming, 2016
 - 21) TMD-documentatie, 2014
 - 22) Dossier partnercase 'Another Happy Client'
 - 23) Overzicht P_dashboard_projectenoverzicht (actueel 12 december 2020)
 - 24) Hybride onderwijsconcept MaSeGa
 - 25) Compacte projectbeschrijvingen SeGa-driehoek, 2020
- Eindwerkstukken van 15 studenten