

# hbo-master Serious Gaming

NHL Hogeschool

Beoordeling voorwaarden

20 juni 2016

<b>1</b>	<b>Samenvatting</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Werkwijze panel</b>	<b>5</b>
<b>3</b>	<b>Beschrijving van de opleiding</b>	<b>6</b>
	3.1 Algemeen	6
	3.2 Profiel instelling	6
	3.3 Profiel opleiding	6
<b>4</b>	<b>Beoordeling realisatie voorwaarden</b>	<b>8</b>
	4.1 Voorwaarde 1	8
	4.2 Voorwaarde 2	10
	4.3 Eindconclusie en advies	11
	<b>Bijlage 1: Samenstelling panel</b>	<b>12</b>
	<b>Bijlage 2: Overzicht bestudeerde documenten</b>	<b>13</b>

## 1 Samenvatting

In zijn adviesrapport uit december 2015 concludeerde het panel dat de nieuwe hbo-masteropleiding Serious Gaming van de NHL Hogeschool voldoet aan de kwaliteitseisen op het vlak van beoogde eindkwalificaties, toetsing en afstudeergarantie. De vastgestelde beperkingen in de opzet van het curriculum en de afstemming ervan met het opleidingsprofiel en de eindkwalificaties waren op dat ogenblik echter te fundamenteel om de kwaliteit van de onderwijsleeromgeving positief te beoordelen. Het panel was er niettemin van overtuigd dat het programma voldoende basis bood om binnen een redelijke termijn tot een concretere uitwerking te komen. Daarop heeft de NVAO in januari 2016 besloten tot een positieve beoordeling onder voorwaarden. Dit rapport adviseert de NVAO over de aanvullingen die de NHL Hogeschool binnen de voorziene termijn heeft bezorgd ten aanzien van de twee voorwaarden uit het NVAO besluit.

Het panel is van oordeel dat de opleiding adequaat tewerk is gegaan bij haar aanpak van de voorwaarden. De kern van die aanvullingen bestaat uit de ontwikkeling van twaalf 'learning outcomes', leeruitkomsten die verbonden zijn met de eindkwalificaties, het programma en het profiel van de opleiding. Bovendien heeft de opleiding de handleidingen van semesters 1 en 2 doorontwikkeld in functie van de leeruitkomsten en om de relatie tussen programma en opleidingsprofiel te versterken.

Ten aanzien van de voorwaarde "het inzichtelijk maken hoe de beoogde eindkwalificaties zijn geconcretiseerd en hoe deze vervolgens zijn vertaald in concrete leerdoelen" is het panel van mening dat de ontwikkelde leeruitkomsten en hun samenhang met de rollen en de competenties van een master Serious Gaming de coherentie van de (opbouw van de) opleiding versterken. De leeruitkomsten vormen als het ware de ontbrekende schakel in de ontwikkeling van de masteropleiding. Het panel concludeert dan ook dat de opleiding aan deze voorwaarde heeft voldaan.

Ten aanzien van de voorwaarde "het inzichtelijk maken hoe het programma Serious Gaming relateert aan het opleidingsprofiel" is het panel van mening dat de leeruitkomsten de gevraagde link leggen tussen programma en beroepsprofiel. De nieuwe informatie biedt volgens het panel ook een bijkomende houvast voor studenten omdat de beoogde leeruitkomsten expliciet worden gecommuniceerd in de handleidingen. Het panel concludeert dan ook dat de opleiding aan deze voorwaarde heeft voldaan.

In zijn adviesrapport aan de NVAO stelde het panel dat "uit de gesprekken blijkt dat het programma duidelijk in de hoofden zit van de betrokken teamdocenten en de lector, maar veel minder scherp op papier staat." Inmiddels heeft de opleiding haar reflecties niet enkel verduidelijkt op papier maar ook doorontwikkeld. Als een gevolg van die doorontwikkeling is de afstemming tussen opleidingsprofiel, eindkwalificaties, leeruitkomsten en programma aanmerkelijk toegenomen. Het panel is dan ook van oordeel dat er zowel in algemene zin als op het specifieke vlak van het programma een voldoende sterke basis aanwezig is om de nieuwe masteropleiding Serious Gaming te implementeren.

Op grond van bovenstaande overwegingen en de conclusie dat de opleiding voldoet aan de twee gestelde voorwaarden, adviseert het panel de NVAO om positief te besluiten ten aanzien van de hbo-masteropleiding Serious Gaming van NHL Hogeschool.

Den Haag, 14 juni 2016

Namens het panel ter beoordeling van de voorwaarden bij de beperkte Toets nieuwe opleiding hbo-master Serious Gaming van NHL Hogeschool.

Prof. dr. ir. M. van der Voort  
(voorzitter)

M. Delmartino, MA  
(secretaris)

## 2 Werkwijze panel

De NHL Hogeschool heeft bij de Nederlands - Vlaamse Accreditatieorganisatie (NVAO) een aanvraag 'Toets nieuwe opleiding' ingediend voor de hbo-master Serious Gaming. Bij deze aanvraag werd een informatiedossier gevoegd dat de stand van zaken weergeeft in juli 2015 met betrekking tot de voorgenomen opleiding. In november 2015 heeft het door de NVAO ingestelde panel een bezoek gebracht aan de nieuwe opleiding in Leeuwarden en naderhand een adviesrapport opgemaakt. In januari 2016 heeft de NVAO besloten, overeenkomstig het adviesrapport, tot een positieve beoordeling onder voorwaarden.

De NVAO heeft voor de beoordeling van de voorwaarden hetzelfde panel ingesteld dat het advies over de initiële TNO heeft gevormd:

- Prof.dr. ir. Mascha van der Voort, voorzitter;
- Drs. Wouter Sluis-Thiescheffer PDEng, lid;
- Drs. Frank Kresin, lid;
- Marleen Vernooij, student-lid.

Een kort CV van de panelleden is opgenomen als bijlage 1 bij dit rapport. Voor dit advies werd het panel opnieuw bijgestaan door procescoördinator Lisette Meijer MSc, beleidsmedewerker NVAO, en extern secretaris Mark Delmartino MA, MDM Consultancy.

Met het oog op de beoordeling van de voorwaarden heeft NHL Hogeschool op 26 april 2016 bij de NVAO een dossier ingediend met aanvullende informatie. Bijlage 2 bevat een overzicht van de documenten die het panel heeft bestudeerd.

Bij de toetsing heeft het panel het Beoordelingskader voor de Beperkte Toets Nieuwe Opleiding van de NVAO (Stcrt. 2014, nr. 36791) in acht genomen, zoals beschreven in de NVAO publicatie van 14 december 2014. Dit kader is bedoeld voor nieuwe opleidingen aan instellingen die de instellingstoets kwaliteitszorg met succes hebben afgerond.

De panelleden hebben, na bestudering van de aanvullingen, hun bevindingen en overwegingen overgemaakt aan de secretaris die ze heeft verwerkt in een conceptadvies. Dat rapport is aan de panelleden voorgelegd en van commentaar voorzien, waarna de definitieve tekst is vastgesteld door de voorzitter en bezorgd aan de NVAO.

## 3 Beschrijving van de opleiding

### 3.1 Algemeen

Instelling:	NHL Hogeschool
Opleiding:	hbo-master Serious Gaming
Variant:	deeltijd
Graad:	Master of Science
Afstudeerrichtingen:	n.v.t.
Locatie:	Leeuwarden
Studieomvang:	60 EC
CROHO-onderdeel:	Techniek

### 3.2 Profiel instelling

Op de website van de instelling en in het jaarverslag 2014 profileert NHL zich als een ambitieuze hogeschool in het noorden van Nederland. Dagelijks zijn 12.000 studenten en ruim 1000 medewerkers, 19 lectoraten en 15 kenniscentra bezig met onderzoek, onderwijs en ondernemerschap.

Als onderwijsinstituut biedt NHL een breed aanbod van een zeventigtal bachelor-, master- en associate degree opleidingen, zowel voltijd als deeltijd. Naast het bekostigd onderwijs biedt NHL ook cursorisch- en post-hbo onderwijs aan. De onderwijskwaliteit van NHL wordt gekenmerkt door de gerichtheid op de actuele beroepspraktijk vanaf het eerste studiejaar. Daarnaast is er aandacht voor multidisciplinaire kennisontwikkeling over de grenzen van vakgebieden heen.

Kenniscentra en lectoraten zorgen voor een koppeling met de praktijk. NHL verzorgt onderzoek ten behoeve van bedrijven in het noorden van Nederland. De lectoraten van NHL Hogeschool geven een impuls aan het innovatievermogen zowel binnen de hogeschool als in de Friese regio.

### 3.3 Profiel opleiding

Het onderwijsaanbod van NHL is ondergebracht in vier instituten: Economie & Management; Educatie & Communicatie; Techniek; en Zorg & Welzijn. De nieuwe masteropleiding Serious Gaming is ontwikkeld binnen het instituut Techniek, de afdeling Creative Technologies en in samenwerking met het lectoraat Serious Gaming.

Volgens het informatiedossier wil de nieuwe opleiding Serious Gaming bijdragen tot de verdere ontwikkeling van serious gaming door professionals op te leiden die serious games als enabling technology inzetten in een maatschappelijke context en die de gaming-ervaring onderzoeken en benutten voor de doorontwikkeling van zowel de game als de gaming-interventie. De opleiding onderscheidt zich van soortgelijke masteropleidingen van professionele of academische oriëntatie in Nederland door zich specifiek te richten op:

- het ontwerpen en inzetten van serious gaming (i.p.v. het ontwikkelen van games);
- de toepassing in een breed scala van domeinen (i.p.v. specifieke domeinen);
- het aanwenden van serious games (i.p.v. een breed scala aan technologieën);

– toegepast onderzoek naar de implementatie van serious gaming (i.p.v. fundamenteel onderzoek op deelgebieden).

De nieuwe hbo-masteropleiding wordt aangeboden in deeltijd voor studenten met enkele jaren relevante werkervaring en een achtergrond ofwel op het gebied van bedrijfskunde, management of bestuurskunde ofwel op het domein van ICT, multimedia en design. In eerste instantie worden jaarlijks maximaal 25 studenten toegelaten.

## 4 Beoordeling realisatie voorwaarden

In zijn adviesrapport aan de NVAO oordeelde het panel met betrekking tot standaard 2, onderwijsleeromgeving, dat “ondanks de kwaliteit van de voorzieningen, de expertise van de docenten en het passende onderwijsconcept, het programma van de nieuwe opleiding nog onvoldoende is uitgewerkt en dat de componenten die beschikbaar zijn, niet volledig overtuigen. Het pijnpunt zit volgens het panel in de uitwerking van de programma-componenten, en met name in de vertaalslag van de eindkwalificaties naar logische leereenheden en in de afstemming van de leerdoelen met de te bereiken competenties.”

De opleiding heeft in eerste instantie de rapportage en de voorwaarden bestudeerd en is hiermee aan de slag gegaan. Het kernelement in de voorgestelde aanpak is het formuleren van ‘learning outcomes’ (leeruitkomsten). De opleiding heeft daarop geverifieerd of haar intenties aansloten bij de verwachtingen van het panel. Nadien heeft ze die aanpak geoperationaliseerd: de leeruitkomsten zijn verbonden met de eindkwalificaties, het programma en het opleidingsprofiel. Bovendien heeft de opleiding de handleidingen van semesters 1 en 2 doorontwikkeld om de relatie tussen programma en opleidingsprofiel sterker in de verf te zetten.

In dit hoofdstuk beoordeelt het panel per voorwaarde de gerapporteerde aanvullingen. Het panel volgt hierbij de logische volgorde van uitwerking door de opleiding: eerst worden de leeruitkomsten behandeld en nadien de relatie tussen programma en opleidingsprofiel.

### 4.1 Voorwaarde 1

*Het inzichtelijk maken hoe de beoogde eindkwalificaties zijn geconcretiseerd en hoe deze vervolgens zijn vertaald in concrete leerdoelen.*

#### *Bevindingen*

Het panel had tijdens de initiële beoordeling vastgesteld dat de opleiding zes competenties onderscheidt voor een afgestudeerde master Serious Gaming. Die competenties waren uitgewerkt in ‘behaviours’, ‘results’ en ‘mindsets’. Aangezien het panel in zijn rapport had aangegeven dat deze uitwerking te abstract was, heeft de opleiding dit verduidelijkt aan de hand van ‘learning outcomes’.

Een leeruitkomst wordt door NHL Hogeschool gedefinieerd als “meetbare resultaten van een leerervaring op basis waarvan vastgesteld kan worden in welke mate, tot op welk niveau en volgens welke standaard een bepaalde competentie is ontwikkeld en beschrijft een zichtbaar effect in functioneren, gerelateerd aan een leerervaring.” Het onderscheid tussen competenties en leeruitkomsten bestaat erin dat competenties betrekking hebben op het kennen en kunnen van een student, en leeruitkomsten op een (deel van een) opleiding.

De opleiding heeft in totaal 12 leeruitkomsten geformuleerd, waarbij elke leeruitkomst expliciet verbonden is aan één semester.

#### Semester 1: Explore

1. Verkenning van serious gaming en mechanics
2. Verkenning van interactie en storytelling
3. Systematische benadering van gedragsverandering



4. Verkenning van innovatie en model-based ontwerp

Semester 2: Design

5. Analyse van state-of-the-art werkpleklers

6. Interactieve concepten voor werkpleklers

7. Impact van interactie voor werkpleklers

Semester 3: Implementation

8. Probleemanalyse van verandervraagstukken

9. Facilitatie van game-based interventies

10. Interpretatie van game-based interventies

Semester 4: Masterpiece

11. Master of Serious Gaming

12. Ingenieurs attitude

De formulering van de leeruitkomsten is ontleend aan het Europese Tuning rapport uit 2010. De keuze voor leeruitkomsten per semester verduidelijkt wat de opleiding beoogt met elk semester en wat de concrete verwachtingen zijn ten aanzien van de student. Het panel stelt vast dat alle leeruitkomsten in detail zijn uitgewerkt en aangeven in welke context en op welk niveau de student een en ander moet laten zien en aan welke normen of standaarden dat moet voldoen. Bij iedere leeruitkomst wordt de relatie aangegeven met de rollen, competenties en fasen van design thinking. Ten slotte geeft de opleiding aan dat in de formulering van leeruitkomsten ook een relatie met de Body of Knowledge & Skills wordt gelegd. Bovendien zijn de leeruitkomsten zo uitgewerkt dat ze een brug vormen richting onderwijs en toetsing.

*Overwegingen*

Het panel is van mening dat de opleiding adequaat tewerk is gegaan bij de concretisering van de eindkwalificaties aan de hand van leeruitkomsten. De gekozen leeruitkomsten en hun gevisualiseerde samenhang met de rollen en de competenties van een master Serious Gaming zijn inzichtvol en geven een duidelijk en coherent beeld van de (opbouw van de) opleiding. Bovendien geeft de formulering van de leeruitkomsten houvast bij de toetsing van de leercurve van studenten. In die zin onderschrijft het panel de reflectie van de opleiding dat de leeruitkomsten de ontbrekende schakel vormen in de ontwikkeling van de master.

De voorgestelde inhoud is logisch en sluit volgens het panel afdoende aan bij wat een afgestudeerde Master Serious Gaming zou moeten kennen en kunnen. Het panel vindt dat met name de leeruitkomsten voor semesters 3 en 4 helder, concreet en inzichtvol zijn geformuleerd omdat ze gericht zijn op een breed palet aan competenties. De leeruitkomsten in semesters 1 en 2 richten zich meer op dezelfde competenties, wat volgens het panel dan weer goed te verdedigen is wanneer het gaat om het leggen van een basis aan kennis en vaardigheden.

Het panel merkt wel op dat de formulering van de individuele leeruitkomsten nog veel ruimte laat voor interpretatie van (het behaalde niveau van) de resultaten. Dit is als dusdanig niet problematisch, maar vraagt wel veel van het eigen oordeelsvermogen van de docenten en assessoren. Aangezien het panel zich voorheen reeds positief had uitgelaten over de inhoudelijke en onderwijskundige kwaliteiten van het personeel, leeft er bij het panel ook nu het vertrouwen dat dit oordeelsvermogen aan de maat zal zijn.

In zijn eerste adviesrapport was het panel van oordeel dat de aansluiting tussen doelstelling en programma niet inzichtelijk was. De aanvullende informatie met betrekking tot de concretisering van de eindkwalificaties in leeruitkomsten per semester is volgens het panel

inhoudelijk adequaat en verhelderend. Het komt dan ook tegemoet aan de verwachtingen van het panel.

#### *Conclusie*

Het panel beoordeelt de opvolging van deze voorwaarde als **voldoende**.

## **4.2 Voorwaarde 2**

*Het inzichtelijk maken hoe het programma Serious Gaming relateert aan het opleidingsprofiel.*

#### *Bevindingen*

Het panel had tijdens de initiële beoordeling vastgesteld dat het opleidingsprofiel van de beoogde Serious Gaming professional (V-model met zes rollen) duidelijk was maar niet tot uiting kwam in het programma. Om de relatie tussen opleidingsprofiel en programma te verduidelijken doet de opleiding een beroep op de leeruitkomsten die ze met het oog op de vervulling van de eerste voorwaarde heeft ontwikkeld. Deze learning outcomes vormen als het ware het cement tussen de beoogde beroepsrollen en de geplande programma-inhoud.

De relatie tussen programma en opleidingsprofiel wordt duidelijk in het informatiedossier: een matrix illustreert de verbinding tussen de leeruitkomsten per semester (programma) en de zes rollen uit het V-model (opleidingsprofiel). Het panel stelt vast dat de student tijdens het eerste semester kennis maakt met alle rollen en hun onderlinge samenhang, terwijl in semesters 2 en 3 verdieping plaats vindt ten aanzien van vijf rollen. In het laatste semester komen dezelfde vijf rollen aan bod en dienen studenten aan te tonen dat zij deze rollen in voldoende mate op masterniveau beheersen. Zoals aangegeven in het initiële adviesrapport worden studenten niet opgeleid tot game engineer; omwille van de voorziene interactie op de werkvloer is het noodzakelijk dat de master Serious Gaming voldoende kennis heeft van het vakgebied van de game engineer.

Het panel stelt vast dat de verbinding tussen profiel en programma ook wordt verduidelijkt in de herwerkte handleidingen van semesters 1 en 2: de samenhang komt tot uiting in de verbinding van het programmaonderdeel (semester) met leeruitkomsten, competenties en rollen. In de handleiding wordt tevens per week vermeld van welke bronnen uit de Body of Knowledge de student gebruik kan maken. Op het vlak van toetsing geldt dat studenten minstens twee maal een bepaalde competentie op steeds hoger niveau (in termen van toenemende complexiteit en zelfsturing) dienen aan te tonen vooraleer ze hun masterpiece in het vierde semester aanvatten.

#### *Overwegingen*

Het panel is van mening dat de opleiding ook bij de verbinding van programma en opleidingsprofiel adequaat tewerk is gegaan. De concretisering van de competenties via de leeruitkomsten is helder en dat geldt nu ook voor de relatie tussen de leeruitkomsten per semester en de beroepsrollen van de toekomstige Serious Gaming professional. De matrix uit het informatiedossier is in dat opzicht zeer verhelderend.

Het panel stelt met tevredenheid vast dat de beoogde leeruitkomsten ook expliciet naar de studenten worden gecommuniceerd in de ter beschikking gestelde handleidingen voor het eerste en tweede semester.

Deze informatie zal studenten ongetwijfeld een beter inzicht bezorgen in wat elk semester bijdraagt aan hun ontwikkeling tot Serious Gaming professional op masterniveau.

Over het algemeen is de informatie uit de nieuwe semesterhandleidingen duidelijker dan wat het panel had vastgesteld in de programmabeschrijving tijdens het locatiebezoek. Niettemin is het ook nu nog op het microniveau van de wekelijkse opleidingsactiviteiten niet altijd even voor de hand liggend hoe de verschillende werkvormen in de praktijk gaan bijdragen aan de beoogde ontwikkeling van de studenten. Het ware bovendien mooi geweest indien de opleiding ook al een aangepaste handleiding voor het derde semester had uitgewerkt. Dit aandachtspunt mag echter niet verhelen dat de opleiding haar programma naar tevredenheid heeft gerelateerd aan het opleidingsprofiel en een structuur heeft opgezet die vertrouwen geeft ten aanzien van de invulling van de nog ontbrekende curriculumonderdelen (semesters 3 en 4).

In zijn eerste adviesrapport was het panel van oordeel dat het opleidingsprofiel niet tot uiting kwam in het programma. De aanvullende informatie met betrekking tot de relatie tussen programma en opleidingsprofiel is volgens het panel niet enkel verhelderend (matrix) maar ook inhoudelijk adequaat. Het komt dan ook tegemoet aan de verwachtingen van het panel.

#### *Conclusie*

Het panel beoordeelt de opvolging van deze voorwaarde als **voldoende**.

### **4.3 Eindconclusie en advies**

Het panel beoordeelt de twee voorwaarden als voldoende en komt derhalve tot een onvoorwaardelijk positief advies over de verduidelijkingen.

In het adviesrapport aan de NVAO stelde het panel dat “uit de gesprekken blijkt dat het programma duidelijk in de hoofden zit van de betrokken teamdocenten en de lector, maar veel minder scherp op papier staat.” Inmiddels heeft de opleiding haar reflecties niet enkel verduidelijkt op papier maar ook doorontwikkeld. Als een gevolg van die doorontwikkeling is de afstemming tussen opleidingsprofiel, eindkwalificaties, leeruitkomsten en programma aanmerkelijk toegenomen. Het panel is dan ook van oordeel dat er zowel in algemene zin als op het specifieke vlak van programma een voldoende sterke basis aanwezig is om het nieuwe masteropleiding Serious Gaming te implementeren.

## **Bijlage 1: Samenstelling panel**

### ***Prof. dr.ir. M. van der Voort, Voorzitter***

Mascha Van der Voort is adjunct-hoogleraar Human Centered Design aan de Universiteit Twente. Ze was lid van het kernteam dat vanaf 2001 de opleiding Industrieel Ontwerpen aan de Universiteit Twente heeft gerealiseerd en is nog steeds verantwoordelijk voor de onderwijslijn mensgericht ontwerpen binnen deze bachelor- en masteropleidingen. Professor van der Voort is één van de grondleggers van het Design Lab van de Universiteit Twente (2014) dat erop gericht is om via creativiteit en multidisciplinair ontwerpen en geïnspireerd door de laatste stand van de wetenschap te komen tot oplossingen voor de vraagstukken waar wij als maatschappij voor staan. Mascha is oprichter van Invoke, een consultancy bureau dat bedrijven en overheden adviseert en ondersteunt om hun stakeholders actief te betrekken bij ontwerp- en ontwikkeltrajecten.

### ***Drs. W. Sluis-Thiescheffer PDEng, lid***

Wouter Sluis-Thiescheffer heeft een achtergrond in klinische taalwetenschappen (Rijksuniversiteit Groningen) met als specialisatie taalontwikkelingsstoornissen. In 2004 behaalde hij een toegepast doctoraat (PDEng) in User System Interaction aan het Stan Ackermans Instituut in Eindhoven. Sindsdien is hij actief als user experience onderzoeker. Sinds 2013 is Wouter werkzaam als projectleider aan de Fontys Hogeschool voor onderzoeksprojecten naar de inzet van games in maatschappelijke vraagstukken, zoals het bevorderen van een actieve levensstijl (ter voorkoming van obesitas) en het motiveren van jongeren in therapie. In 2014 en 2015 was hij interim-lector Serious Game Design. Momenteel werkt hij aan een proefschrift over ontwerpmethodes met jonge kinderen.

### ***Dr. F.J. Kresin, lid***

Frank Kresin is Research Director bij Waag Society, Institute for Art, Science & Technology. Hij heeft een achtergrond als filmmaker en een Master Kunstmatige Intelligentie met als specialisatie kennissystemen. Frank stond aan de wieg van een groot aantal projecten en is nauw betrokken bij de thema's Creative Care, Future Internet, Open Data, Creative Learning, Open Design en het Open Wetlab. Frank is daarnaast penningmeester van The Mobile City en secretaris van de Nederlandse afdeling van de Internet Society, lid van de Activiteitenplancommissie van het Stimuleringsfonds Creatieve Industrie en mede-initiatiefnemer van onder meer CineGrid Amsterdam, Apps for Europe, Nederland Open Data, Kies op Maat, en het Amsterdam Smart Citizens Lab.

### ***Mw. M. Vernooij, student-lid***

Marleen Vernooij is vierdejaars student Medische Hulpverlening aan de Hogeschool van Arnhem en Nijmegen. Zij volgt momenteel de differentiatie Cardiodiagnostiek. Marleen is student-lid van de opleidingscommissie Medische Hulpverlening.

Het panel werd bijgestaan door:

- Mw. Lisette Meijer MSc, beleidsmedewerker NVAO, procescoördinator
- Dhr. Mark Delmartino MA, MDM Consultancy bvba, secretaris.

Alle panelleden en de secretaris hebben een verklaring van onafhankelijkheid en onpartijdigheid ingevuld en ondertekend.

## **Bijlage 2: Overzicht bestudeerde documenten**

Met het oog op de beoordeling van de voorwaarden heeft de opleiding volgende documenten aangeleverd:

- NHL Hogeschool, Master Serious Gaming, Uitwerking voorwaarden TNO, april 2016.
- Bijlage 1: Learning Outcomes
- Bijlage 2: Handleiding semester 1
- Bijlage 3: Handleiding semester 2

Het paneladvies is tot stand gekomen in opdracht van de NVAO met het oog op de beoordeling van de voorwaarden die gesteld zijn na de beperkte toetsing van de nieuwe hbo-masteropleiding Serious Gaming van NHL Hogeschool.

Nederlands-Vlaamse Accreditatieorganisatie (NVAO)

Parkstraat 28

Postbus 85498 | 2508 CD DEN HAAG

T 31 70 312 23 30

F 31 70 312 23 01

E [info@nvaio.net](mailto:info@nvaio.net)

W [www.nvaio.net](http://www.nvaio.net)

Aanvraagnummer 004257