

Hogeschool West-Vlaanderen

Bachelor in de Digital Arts en Entertainment –

Bachelor of Digital Arts and Entertainment

Professioneel gerichte bachelor

31 maart 2014

NVAO Toets Nieuwe Opleiding

Adviesrapport

Inhoud

1	Samenvattend advies van de visitatiecommissie	3
2	Beoordeling per generieke kwaliteitswaarborg	5
	2.1 Generieke kwaliteitswaarborg 1: beoogd eindniveau	5
	2.2 Generieke kwaliteitswaarborg 2: onderwijsproces	7
	2.3 Generieke kwaliteitswaarborg 3: evaluatie	13
3	Domeinspecifieke leerresultaten	15
4	Beoordelingsproces	16
5	Overzicht oordelen	17
	Bijlage 1: Basisgegevens over de instelling en de opleiding	18
	Bijlage 2: Domeinspecifieke leerresultaten	19
	Bijlage 3: Leerresultaten DAE	20
	Bijlage 4: Samenstelling visitatiecommissie	21
	Bijlage 5: Programma locatiebezoek	23
	Bijlage 6: Overzicht van gebruikte of geraadpleegde documenten	25

1 Samenvattend advies van de visitatiecommissie

De Nederlands-Vlaamse Accreditatie Organisatie (NVAO) ontving van de Hogeschool West-Vlaanderen (Howest) een aanvraag voor een Toets Nieuwe Opleiding (TNO) voor de Bachelor in de Digital Arts en Entertainment – Bachelor of Digital Arts and Entertainment (DAE). De NVAO stelde een commissie van experts samen, die de beschikbare informatie en het programma heeft bestudeerd en het voorgestelde programma heeft besproken met vertegenwoordigers van de instelling, de opleiding, het werkveld en met (oud-)studenten tijdens een visitatiebezoek.

De opleiding Digital Arts en Entertainment richt zich op 3D-producties en beoogt voor de afgestudeerden een profiel van 'technical artist'. Bachelors in de Digital Arts en Entertainment beheersen de verschillende facetten van het productieproces van concept tot en met afgewerkt product, waarbij ook teamwork en timemanagement cruciaal zijn voor het afleveren van geslaagde projecten.

De commissie waardeert dat DAE een uitgesproken profiel heeft, dat wordt gedragen door alle geledingen die bij de opleiding betrokken zijn. De holistische basis die de opleiding beoogt te bieden ('technical artist'), met een gespecialiseerde bovenbouw van 'artist' of 'developer', biedt aan de afgestudeerden een duidelijke meerwaarde. De commissie apprecieert de ambitie van de opleiding om kritische professionals af te leveren die zich kunnen aanpassen in een snel veranderende omgeving.

De commissie is van mening dat de beoogde eindkwalificaties van de bacheloropleiding passend zijn voor een professionele bacheloropleiding en apprecieert dat de opleiding voor haar profilering structureel rekening houdt met de inbreng van het werkveld. Wel is de commissie van mening dat het werkveld ook formeler betrokken kan worden, onder andere via de recent opgerichte 'international advisory board', zonder het lokale werkveld uit het oog te verliezen.

De commissie beoordeelt 'Generieke kwaliteitswaarborg 1: beoogd eindniveau' als voldoende.

De commissie was onder de indruk van de manier waarop de volledige onderwijsleeromgeving erop gericht is om de visie van de opleiding in de praktijk te kunnen brengen. De opleiding is erin geslaagd een cultuur van betrokkenheid tot stand te brengen op alle niveaus en in alle geledingen van de onderwijsleeromgeving.

Het DAE-curriculum wordt momenteel al aangeboden als een afstudeerrichting in de Bachelor in de Multimedia en Communicatietechnologie, met twee majors. Vanaf het academiejaar 2014-2015 zijn drie majors voorzien. Het curriculum is volgens de commissie coherent en een adequate vertaling van de doelstellingen van de opleiding. De commissie apprecieert dat de opleiding met projecten werkt en heeft vastgesteld dat deze adequaat worden begeleid. Ze waardeert dat teamwork en 'peer-learning' gestimuleerd worden, maar vindt dat studenten meer aangezet moeten worden verschillende rollen in een team aan te nemen.

Het viel de commissie op dat de projecten een zware last in het curriculum dragen, in die zin dat een deel van de beoogde competenties in hoofdzaak binnen de projecten gerealiseerd

dienen te worden. Dit geldt met name voor de reflectieve component van de opleiding. Hoewel de commissie heeft vastgesteld dat studenten door de gebruikte methodieken weliswaar tot reflectie worden aangezet, is ze van oordeel dat deze component explicieter aanwezig kan zijn. Alleen op die manier kan dit belangrijke aspect van de opleiding ook structureel worden meegenomen in feedback en evaluatie. De commissie heeft vastgesteld dat het feit dat de studenten geleerd hebben om hard te werken als een voordeel wordt beschouwd. De commissie raadt de opleiding wel aan de studielast blijvend en sluitend te monitoren.

De stage is volgens de commissie kwaliteitsvol opgezet, maar ook hier is er een verbetermarge in het structureel inbedden van de reflectiecomponent in het stageverslag. De commissie waardeert dat de opleiding de keuze heeft gemaakt om ook een afstudeerproject te voorzien in het nieuwe curriculum, maar vraagt in het kader van dit nieuwe initiatief de belasting van het personeel en de studenten te monitoren.

De commissie was onder de indruk van de passie en kunde van het personeel en vindt ook de kwantiteit van het personeel aan de maat. Het docentenkorps werkt hard aan de verbinding met het werkveld. De faciliteiten vond de commissie indrukwekkend.

De commissie beoordeelt 'Generieke kwaliteitswaarborg 2: onderwijsproces' als voldoende.

De commissie apprecieert dat er duidelijk aandacht is voor toetsbeleid, zowel op het niveau van de instelling, als op het niveau van de opleiding. Het vierogenprincipe is hierbij volgens de commissie belangrijk, omdat het zorgt voor intervisie van de toetsing tussen de docenten. De commissie heeft vastgesteld dat het evaluatiesysteem dat in de opleiding DAE wordt gehanteerd, adequaat is en dat de projecten en stages op een gedegen manier worden geëvalueerd. Hoewel de commissie van oordeel is dat in sommige opleidingsonderdelen de toetsing van de kritische ingesteldheid van de studenten nog kan verbeteren, apprecieert de commissie dat ook wordt gewerkt met peer-evaluatie en dat gebruik wordt gemaakt van rubrics.

De commissie beoordeelt 'Generieke kwaliteitswaarborg 3: evaluatie' als voldoende.

Den Haag, 31 maart 2014

Namens de commissie ter beoordeling van de toets nieuwe opleiding Bachelor in de Digital Arts en Entertainment – Bachelor of Digital Arts and Entertainment (professioneel gerichte bachelor) van de Hogeschool West-Vlaanderen,

Prof. dr. Wim Lamotte
(voorzitter)

dr. Jetje De Groof
(secretaris)

2 Beoordeling per generieke kwaliteitswaarborg

2.1 Generieke kwaliteitswaarborg 1: beoogd eindniveau

Het beoogd eindniveau weerspiegelt qua niveau, oriëntatie en inhoud de actuele eisen die in internationaal perspectief vanuit het beroepenveld en/of het vakgebied worden gesteld aan de opleiding.

Bevindingen:

De opleiding Digital Arts en Entertainment (DAE) richt zich op 3D-producties en beoogt voor de afgestudeerden een profiel van 'technical artist'. In de voorbereidende documenten las de commissie dat dit inhoudt dat afgestudeerden op een creatieve manier een mooie en performante, al dan niet interactieve, virtuele wereld kunnen aanmaken. De opleiding richt zich hierbij op de competenties die nodig zijn om AAA-games te maken. De opleidingsverantwoordelijken legden tijdens het locatiebezoek bovendien aan de commissie uit dat de nadruk expliciet op de volledige productiepipeline ligt. Bachelors in de Digital Arts en Entertainment beheersen de verschillende facetten van het productieproces van concept tot en met afgewerkt product, waarbij ook teamwork en timemanagement cruciaal zijn voor het afleveren van geslaagde projecten. Omgaan met deadlines en werkdruk is een constant gegeven doorheen de opleiding.

In 2006 is Digital Arts en Entertainment gestart als een erkende afstudeerrichting binnen de Bachelor in de Multimedia en Communicatietechnologie. De opleidingsverantwoordelijken legden tijdens de gesprekken aan de commissie uit dat het profiel en curriculum van de opleiding elke drie jaar in nauw overleg met het werkveld geëvalueerd worden, om zo tegemoet te kunnen komen aan de eisen van de snel evoluerende industrie waar de afgestudeerden in terecht komen. Recent werd een 'International Advisory Board' opgericht om aan dit proces beter vorm te kunnen geven. Tijdens de gesprekken met de vertegenwoordigers van het werkveld stelde de commissie vast dat geen van hen in de deze raad zetelt en dat de relaties vooral op informele wijze worden ingevuld. Wel hoorde de commissie dat de opleiding met de suggesties uit het werkveld rekening houdt.

Vanaf het begin heeft DAE beoogd om 'technical artists' af te leveren, i.e. studenten met een gecombineerd grafisch en technisch profiel. Aanvankelijk was het de ambitie om studenten op te leiden die in even grote mate grafisch als technisch onderlegd waren (50/50 grafisch/technisch – "DAE 1.0"). Als reactie op de vraag van de sector naar meer artistieke profielen (70/30 grafisch/technisch) enerzijds en meer technisch georiënteerde 'technical artist'-profielen (30/70 grafisch/technisch) anderzijds, bestaat sedert 2009 in de opleiding een majorsysteem met de keuze tussen enerzijds '3D Arts' en anderzijds 'Game Development' ("DAE 2.0"). Recent is het DAE-profiel nog verder verfijnd, omdat de grafische vereisten voor de volgende generatie AAA-games en Visual Effects (VFX)-producties zodanig zijn geëvolueerd dat deze inhoudelijk niet langer in één major (de major 3D Arts) kunnen worden ondergebracht. Hierbij is het 3D-artist profiel verder opgesplitst in functie van de beoogde sector, wat resulteert in twee nieuwe profielen, namelijk '3D Production and VFX' enerzijds en 'Game Graphics Production' anderzijds ("DAE 3.0"). De opleiding heeft enerzijds gemeenschappelijke leerresultaten en anderzijds leerresultaten die majorspecifiek zijn. Een overzicht van de leerresultaten werd opgenomen in bijlage 3.

De commissie ging met de verschillende gespreksgroepen uitgebreid in op het nieuwe profiel van de opleiding (“DAE 3.0”). Het viel de commissie op dat de visie over dit profiel door alle gesprekspartners werd gedragen. De studenten en alumni legden aan de commissie uit dat de huidige splitsing in profielen duidelijk is. Ze verklaarden dat ze de combinatie van grafische of technische specialisatie enerzijds, met basiskennis van het andere luik anderzijds, een duidelijke meerwaarde vinden. Alumni gaven aan dat hun vaardigheid om zowel met technische als artistieke profielen te communiceren sterk wordt geapprecieerd door werkgevers. De vertegenwoordigers van het werkveld gaven enerzijds aan dat de specialisatie in de profielen nog verder mag gaan, maar benadrukten anderzijds dat programmeurs met inzicht in wat de ‘artist’ doet, en omgekeerd, zeer goed inzetbaar zijn in de productiepipeline.

De commissie vroeg tijdens de gesprekken verdere toelichting bij de expliciete focus van de opleiding op AAA enerzijds en de ‘productiepipeline’ anderzijds. De opleidingscoördinatie legde uit dat de focus van de opleiding op de hoogst mogelijke standaard (AAA) ervoor zorgt dat de afgestudeerden technologisch sterk staan. De afgestudeerden verwerven echter ook de competenties om te fungeren in zogenaamde ‘casual’- of ‘mobile’-ontwikkelomgevingen. De doorgedreven focus op productie enerzijds en de expliciete doelstelling om studenten (zelf)kritisch te maken anderzijds, zorgen mee voor de adaptieve houding van studenten.

Overwegingen:

De commissie waardeert dat DAE een uitgesproken profiel heeft, dat wordt gedragen door alle geledingen die bij de opleiding betrokken zijn. De commissie vindt de focus op het inrichten en optimaliseren van de productiepipeline waardevol. De holistische basis die de opleiding beoogt te bieden (‘technical artist’), met een gespecialiseerde bovenbouw van ‘artist’ of ‘developer’, biedt aan de afgestudeerden een duidelijke meerwaarde. De commissie apprecieert dat het de ambitie van de opleiding is kritische professionals af te leveren die zich kunnen aanpassen in een snel veranderende omgeving.

De commissie is van mening dat de beoogde eindkwalificaties van de bacheloropleiding passend zijn voor een professionele bacheloropleiding en heeft geconstateerd dat het Europese en Vlaamse kwalificatiekader in acht worden genomen. De commissie vindt dat de beoogde leerresultaten op een heldere manier zijn opgesteld. Ook het eindniveau is adequaat geformuleerd.

De commissie apprecieert dat de opleiding voor haar profilering zeer regelmatig afstemt met het werkveld en heeft vastgesteld dat de input van en evoluties in het werkveld ook daadwerkelijk tot wijzigingen leiden. Wel is de commissie van mening dat het werkveld ook formeler betrokken kan worden. De recent opgerichte ‘international advisory board’ is hiertoe het uitgelezen gremium, maar hierin zou de lokale sector beter vertegenwoordigd kunnen zijn.

Oordeel: voldoende

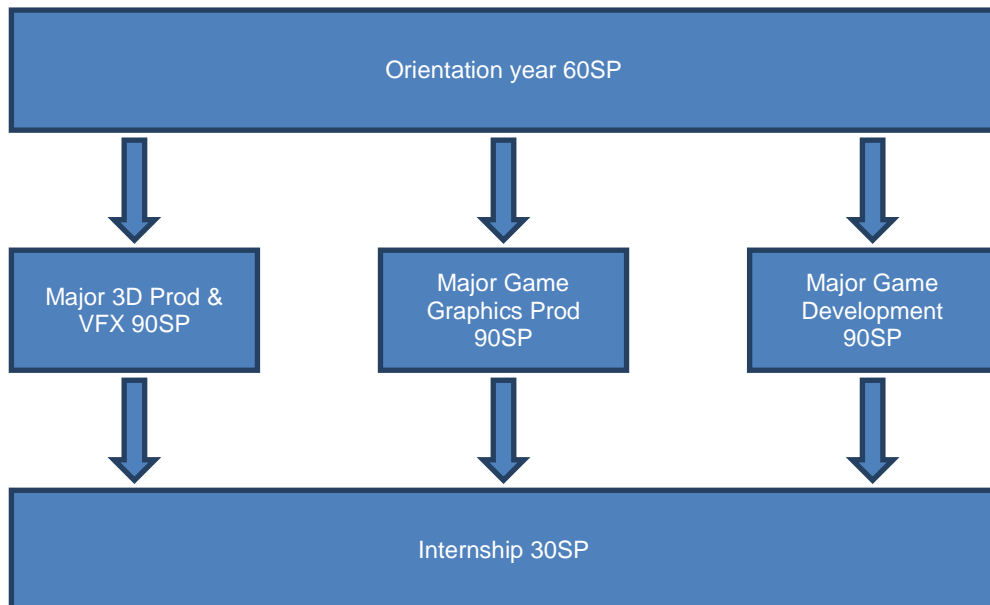
2.2 Generieke kwaliteitswaarborg 2: onderwijsproces

Het onderwijsproces maakt het voor studenten mogelijk de beoogde leerresultaten te realiseren.

Bevindingen:

2.2.1. Curriculum

Het DAE-curriculum wordt momenteel al aangeboden in de Bachelor in de Multimedia en Communicatietechnologie, met twee majors. Vanaf het academiejaar 2014-2015 zijn drie majors voorzien (zie 2.1.). Schematisch ziet het curriculum er als volgt uit:



Het DAE-curriculum bestaat uit 180 SP (ECTS). Het eerste jaar is een oriëntatiejaar (60 SP), dat voor alle studenten gemeenschappelijk is. Tijdens de gesprekken legden de opleidingsverantwoordelijken aan de commissie uit dat hieraan veel belang wordt gehecht, omdat dit gemeenschappelijke jaar ervoor zorgt dat de studenten de technische en artistieke bagage krijgen die voor hun holistische profiel zorgt.

Vanaf het tweede jaar kiezen de studenten voor één van de drie majors. Ook dan is nog een groot deel van het curriculum gemeenschappelijk. In het totaal zijn 93 SP gemeenschappelijk (het eerste jaar, portfolio en stage). Verder zijn tussen de major '3D Production and VFX' en de major 'Game Graphics Production' bijkomend 27 SP gemeenschappelijk; tussen major 'Game Graphics Production' en de major 'Game Development' zijn bijkomend 42 SP gemeenschappelijk.

Op module-niveau ziet het curriculum er als volgt uit:

ORIENTATION YEAR					
01	PRE PRODUCTION 1 (6)	3D 1 (6)	VISUAL LANGUAGE (6)	PROGRAMMING 1 (6)	APPLIED MATH (6)
02	PRE PRODUCTION 2 (6)	3D 2 (6)	HISTORY & CREATIVITY (6)	PROGRAMMING 2 (6)	APPLIED PHYSICS (6)
major 3D PRODUCTION AND VFX					
03	CHARACTER DESIGN (6)	FILM AND STORYTELLING (6)	ANIMATION 1(6)	3D PRODUCTION (6)	RIGGING (6)
04	FILM PROJECTS 1 (6)	DIGITAL MATTE PAINTING (6)	ANIMATION 2(6)	COMPOSITING 1 (6)	CHARACTER CREATION (6)
05	FILM PROJECTS 2 (6)	PORTFOLIO (3)	SCRIPTING (6)	COMPOSITING 2 (6)	GRADUATION WORK (3)
INTERNSHIP (30)					
major GAME GRAPHICS PRODUCTION					
06	GAME PROTOTYPING (6)	CHARACTER DESIGN (6)	GAME PREPRODUCTION (6)	LEVEL EDITING (6)	GAME ART PIPELINE (6)
07	GAME PROJECTS 1 (6)	CHARACTER CREATION (6)	GAME GRAPHICS (6)	LEVEL SCRIPTING (6)	FX AND RIGGING (6)
08	GAME PROJECTS 2 (6)	PORTFOLIO (3)	SCRIPTING (6)	LEVEL DECORATION EN DESIGN (6)	GRADUATION WORK (9)
INTERNSHIP (30)					
major GAME DEVELOPMENT					
09	GAME PROTOTYPING (6)	GRAPHICS PROG 1(6)	PROGRAMMING 3 (6)	LEVEL EDITING (6)	GAME ART PIPELINE (6)
10	GAME PROJECTS 1 (6)	GRAPHICS PROG 2(6)	PROGRAMMING 4 (6)	LEVEL SCRIPTING (6)	FX AND RIGGING (6)
11	GAME PROJECTS 2 (6)	PORTFOLIO (3)	TOOL DEV (6)	PLATFORM DEV (6)	ADVANCED PROG (9)
INTERNSHIP (30)					

De projectmodules, die worden ingezet vanaf het derde semester, vormen een essentieel onderdeel van het DAE-curriculum, omdat hierin de verworven kennis en vaardigheden worden geïntegreerd (zie ook 2.2.2.). De stage zorgt ervoor dat in en door het werkveld kan worden afgetoetst in hoeverre de verworven competenties voldoen aan het vooropgestelde afstudeerprofiel.

De commissie ging tijdens de gesprekken dieper in op de horizontale en verticale afstemming van het curriculum. Van de docenten vernam de commissie dat de coherentie voortdurend informeel wordt afgestemd. Daarnaast worden jaarlijks alle studiefiches met het voltallige team overlopen. In de voorbereidende documenten stelde de commissie vast dat in de studiegidsen de volgtijdelijkheid tussen opleidingsonderdelen duidelijk wordt aangegeven. Van de docenten vernam de commissie dat uitzonderingen gemaakt kunnen worden indien studenten voor een bepaald opleidingsonderdeel niet slagen. Dit gebeurt op individuele basis. De studenten verklaarden aan de commissie dat de regels en werkwijze duidelijk zijn.

In het nieuwe curriculum ("DAE 3.0") wordt een opleidingsonderdeel 'graduation work' of 'advanced programming' voorzien. Dit is geconcipeerd als een eindwerk, en zal studenten in staat stellen hun portfolio meer te differentiëren door een bepaalde topic verder uit te diepen door middel van onderzoek.

De Nederlandstalige opleiding heeft een Engelstalig equivalent. Dit betekent dat de opleidingsonderdelen parallel in het Nederlands en het Engels worden gegeven. De commissie vernam dat Nederlandstalige studenten in hoofdzaak de Nederlandstalige versie van de opleidingsonderdelen volgen. Conform de taalwetgeving moeten de docenten voldoen aan het C1-niveau. De commissie vernam tijdens het locatiebezoek dat een deel van de docenten momenteel aan deze kwalificatie voldoet. Het andere deel volgt opleiding met dit doel voor ogen.

De commissie kon tijdens het locatiebezoek het materiaal van verschillende opleidingsonderdelen inkijken. De commissie vond de kwaliteit van het materiaal over het algemeen goed, al was ze van mening dat voor sommige modules te veel de tutorial-aanpak wordt gehanteerd. Dit heeft als nadeel dat opgedane kennis moeilijker naar

een andere context getransfereerd kan worden. Een aantal van de opleidingsonderdelen zijn qua opzet gericht op het toepassen van technieken en kennis, zonder reflectieve insteek, terwijl deze volgens de commissie belangrijk is voor het realiseren van de adaptieve en kritische attitude die de opleiding belangrijk acht (zie 2.1.). De commissie kaartte deze vaststelling aan bij de opleidingscoördinatie en vernam dat deze doelstelling vooral via de projecten en door de gebruikte methodieken van de docenten wordt bereikt (zie 2.2.2.). Ook legde de opleidingscoördinatie aan de commissie uit dat het 'graduation work' en de 'advanced programming' de reflectieve component van het curriculum mee zullen versterken.

2.2.2. Didactisch concept

De commissie stelde in de studiefiches vast dat de opleiding werkt met een groot arsenaal aan werkvormen. In de voorbereidende documenten las de commissie dat de opleiding een logische evolutie in het curriculum beoogt van kennisverwerving via oefentaken over geïntegreerde praktijktaken tot de uiteindelijke werkveldtaak, de stage.

De opleiding heeft ervoor gekozen om studenten kennis te laten maken met 3D/game programming via een zelf ontwikkelde 'engine'. Uit het gesprek met de studenten bleek dit een goede aanpak te zijn: studenten kunnen zich op die manier meer op de achterliggende principes focussen, in plaats van op de technische aspecten van een specifieke 'engine'. De transfer van deze kennis naar 'engines' zoals Unity3D blijkt goed te verlopen.

Vanaf het derde semester nemen projecten een belangrijke plaats in. In de voorbereidende documenten las de commissie dat de projecten de uitgelezen mogelijkheid vormen voor studenten om de reeds verworven kennis, vaardigheden en attitudes geïntegreerd toe te passen. Studenten werken in team en worden met een probleem geconfronteerd, waarvoor ze zelf een oplossing moeten zoeken, die ze ook moeten kunnen onderbouwen. Tijdens de gesprekken waren opleidingscoördinatie, docenten, studenten en alumni eensgezind over het feit dat deze aanpak cruciaal is voor het ontwikkelen van de adaptieve attitude en de zelfredzaamheid die voor inzet in het werkveld zo belangrijk zijn.

Van de docenten vernam de commissie dat studenten tijdens de projecten zoveel mogelijk worden vrijgelaten, maar dat ze ingrijpen als blijkt dat de studenten het probleem zelf niet opgelost krijgen. De studenten gaven aan dat voor de planning van projecten gewerkt wordt met tussentijdse 'milestones', waarbij ze in steeds toenemende mate geacht worden zelf hun project te plannen.

De commissie vernam van de opleidingscoördinatie dat in de opleiding veel belang gehecht wordt aan 'peer-learning'. In het eerste jaar wordt dit nog beperkt ingezet en heeft het vooral als doel om studenten bewust te maken van het niveau dat van hen wordt verwacht. Vanaf het tweede en derde jaar wordt 'peer learning' in de projecten gebruikt om studenten hun plaats in het team te leren inschatten en om te leren werken vanuit de collectieve verantwoordelijkheid die op een team rust. Van studenten en docenten hoorde de commissie dat kort op de bal gespeeld wordt indien blijkt dat de beperkte inzet van een teamlid dreigt de prestaties van het team te ondermijnen.

De commissie ging in het gesprek met de studenten ook dieper in op de manier waarop de teams worden samengesteld. Van de docenten vernam de commissie dat de studenten in groepen worden ingedeeld. De studenten gaven verder aan dat de keuze voor een

bepaalde rol binnen een team eerder organisch gebeurt en dat als gevolg hiervan studenten geregeld dezelfde rol zullen opnemen.

Tijdens het locatiebezoek hoorde de commissie van de opleidingscoördinatie dat reflectie belangrijk is voor DAE-studenten: door te reflecteren over de keuzes die ze maken in het productieproces, zijn afgestudeerden in staat zich snel aan te passen aan nieuwe ontwikkelomgevingen. Omdat de commissie deze reflectieve component niet meteen terugvond in een aantal van de vakfiches, en bijvoorbeeld ook vond dat deze component in het stageverslag ontbreekt (zie ook 2.2.3.), werd hierop tijdens het locatiebezoek verder ingegaan. Van de opleidingscoördinatie vernam de commissie dat deze insteek vooral wordt gerealiseerd in de projecten en door de waarom-vraag, die docenten voortdurend aan de studenten stellen. Studenten en alumni bevestigden dit.

2.2.3. Professionele oriëntatie en stage

De commissie stelde in de documenten en tijdens het locatiebezoek vast dat de opleiding er op verschillende manieren voor zorgt dat studenten in contact komen met het werkveld. Structureel wordt een lesvrije namiddag voorzien, waarop gastlezingen worden gepland. Studenten en docenten waren erg enthousiast over dit initiatief en benadrukten dat steeds veel studenten vrijwillig hieraan deelnemen. Tijdens de studiereizen bezoeken studenten en docenten grote studio's in het buitenland. Ook dit initiatief kan, zo stelde de commissie vast, op veel bijval rekenen.

De stage vormt het sluitstuk van de opleiding. Tegen die achtergrond is er een intensieve samenwerking tussen de DAE-mentor en de begeleider in het bedrijf. Van de docenten hoorde de commissie dat mogelijke stagebedrijven eerst worden gescreend door de stagecoördinator op relevantie voor de opleiding. Vervolgens kunnen studenten solliciteren voor de verschillende stagebedrijven. Studenten moeten zichzelf via hun portfolio aan de bedrijven voorstellen en moeten ook reflecteren op hun ideale job. Van elk bedrijf wordt verwacht dat de student meedraait in de productie, omdat dit een belangrijke einddoelstelling is die de opleiding mee gerealiseerd wil zien tijdens de stage. Eén derde van de studenten doet zijn stage in het buitenland.

Studenten dienen wekelijks een stageverslag op te stellen, dat ondertekend wordt door de begeleider in het bedrijf. Het verslag heeft twee doelstellingen: enerzijds vormt het een basis voor feedback door de DAE-mentor. Anderzijds kan de opleiding via het verslag monitoren of relevante taken worden uitgevoerd.

De vertegenwoordigers van het werkveld gaven enerzijds aan dat er een grote mate van openheid heerst in de sector, wat kennisdeling vergemakkelijkt. Anderzijds was er enige onduidelijkheid rond de eigen commerciële activiteiten van de opleiding, wat mogelijk tot spanning kan leiden.

2.2.4. Studeerbaarheid

De commissie consulteerde de grafieken van gepercipieerde studiebelasting en stelde vast dat de studenten de werkdruk als hoog ervaren. Van de opleidingscoördinatie vernam de commissie dat de studenten enerzijds veel opdrachten moeten maken. De opleiding probeert anderzijds de studietijd zo goed mogelijk te bewaken door studietijdmeting en studiebegeleiding. Er wordt van het principe uitgegaan dat studenten die slagen voor het

oriëntatiejaar over de nodige competenties beschikken om de volledige opleiding met succes te doorlopen en hierin optimaal begeleid moeten worden. De commissie stelde vast dat de opleiding te kampen heeft met een aanzienlijke uitval van studenten tijdens dit eerste jaar. Opleidingscoördinatie en studenten legden uit dat ondanks de uitgebreide voorlichtingsactiviteiten van de opleiding veel studenten de verkeerde keuze voor de opleiding maken, omwille van de aantrekkingskracht die 'games' op hen uitoefenen.

Toch is het ook een bewuste keuze van de opleiding om een hoge werkdruk en deadlines tijdens de opleiding te voorzien, omdat dit de realiteit van de industrie weerspiegelt. Alumni onderstreepten dat de werkethiek die ze tijdens de DAE-opleiding ontwikkeld hebben, hen in positieve zin van de collega's onderscheidt.

Studenten en alumni verklaarden de studielast haalbaar te vinden en dat een goede planning cruciaal is. Studenten gaven bovendien aan in de projecten goed begeleid te worden, met een toenemende zelfstandigheid naarmate de opleiding vordert. De docenten zijn volgens de studenten bovendien steeds beschikbaar voor feedback.

De commissie las in de voorbereidende documenten dat de opleiding per semester een 'rode draad' opstelt. Deze is een bundeling van alle deadlines in één overzichtelijk schema, waarop de studenten hun planning kunnen baseren. Bedoeling is om conflicterende deadlines te vermijden en de studeerbaarheid van het curriculum te bewaken. Uit verslagen van overleg met studenten blijkt evenwel dat deze rode draad niet altijd tijdig beschikbaar is.

De opleiding heeft bovendien een eigen StudentOplvolgingsSysteem (SOS) uitgewerkt, waarin alle relevante informatie over studievoortgang wordt opgenomen. Van de docenten vernam de commissie dat alle feedback in dit systeem wordt opgenomen, wat zorgt voor een vakoverschrijdende blik op de student.

De studenten vermeldden ook het grote succes van de 'study nights', waarbij studenten over de jaren en majors heen samen studeren op de campus en gaven aan dat de open cultuur in de opleiding ervoor zorgt dat studenten elkaar voortdurend bijstaan.

2.2.5. Personeel

De commissie las in de voorbereidende documenten dat de DAE-formatie bestaat uit 23,5 VTE, wat neerkomt op een student-stafratio van 20,8 (berekend op het studentenaantal van academiejaar 2012-2013). Daarnaast is er 1,5 VTE administratief personeel en 3,9 VTE projectmedewerkers/onderzoekers. De commissie kon lezen dat gezien de voorziene groei, investeringen gemaakt zullen worden om deze ratio op hetzelfde peil te houden. Tijdens de gesprekken gaven de docenten aan dat de werkdruk hoog, maar beheersbaar is.

De commissie consulteerde de beschrijving van de expertise van de personeelsleden en stelde vast dat zowel mensen met jarenlange onderwijservaring worden ingezet, als mensen met nuttige beroepservaring. De commissie las dat in de voorbije jaren gericht gezocht is naar mensen met specifieke beroepservaring, zowel in de animatie- als in de VFX-sector.

De commissie ging met de docenten uitgebreid in op de vraag hoe zij ervoor zorgen dat ze up to date blijven. Via feedback van de stages, bezoek aan de grote beurzen en studiereizen houden de docenten de vinger aan de pols. De commissie hoorde dat nieuwe

kennis actief tussen de docenten wordt gedeeld. Docenten krijgen bovendien ruimte om de modules van collega's te volgen. De commissie vernam dat dit ook de coherentie van het programma ten goede komt.

Met de opleidingscoördinatie besprak de commissie op welke manier men het enthousiasme van het lectorenkorps op het hoge peil wil houden waarop het zich nu bevindt. Uitgelegd werd dat de teamdynamiek essentieel is in het onderwijsconcept en dat tegen die achtergrond gericht nieuwe personeelsleden worden aangeworven. De driejaarlijkse evaluatie van het programma en de snel evoluerende sector waartoe DAE opleidt, gaan bovendien inertie tegen.

2.2.6. Faciliteiten

De commissie kreeg tijdens het locatiebezoek een rondleiding in het nieuwe gebouw van de opleiding, The Level. Naast de opleiding DAE zijn in dit gebouw ook het Europese competentiecentrum interactieve 3D en het 'game incubator'-luik van de Howest business accelerator gehuisvest. Het gebouw voorziet leslokalen en creatieve studio's. Ook is er een professionele creatieve studio die erop gericht is werk van professionele kwaliteit te kunnen afleveren.

De commissie hoorde tijdens de rondleiding dat de opleiding geprobeerd heeft om de visie van de opleiding ook in het nieuwe gebouw vorm te geven, onder meer door het gebruik van open ruimtes.

Overwegingen:

De commissie was onder de indruk van de manier waarop de volledige onderwijsleeromgeving erop gericht is om de visie van de opleiding in de praktijk te kunnen brengen. De opleiding is erin geslaagd een echte cultuur tot stand te brengen, die op alle niveaus en in alle geledingen van de onderwijsleeromgeving aanwezig is.

Het curriculum is volgens de commissie coherent en stelt studenten in staat de doelstellingen van de opleiding in drie jaar te bereiken. De commissie apprecieert dat de opleiding met projecten werkt, waarin studenten leren in team, zelfgestuurd, een oplossing voor problemen te zoeken. Zij zorgen in de eerste plaats voor integratie en coherentie in het curriculum. De commissie vindt dat de projecten adequaat worden begeleid en waardeert dat teamwerk en 'peer-learning' gestimuleerd worden. Wel vindt de commissie dat studenten meer aangezet moeten worden verschillende rollen in een team aan te nemen.

Het viel de commissie op dat de projecten een zware last in het curriculum dragen, in die zin dat een deel van de beoogde competenties in hoofdzaak binnen de projecten gerealiseerd dienen te worden. Dit geldt met name voor de reflectieve component van de opleiding. Hoewel de commissie heeft vastgesteld dat studenten wel tot reflectie worden aangezet, is ze van oordeel dat deze component explicieter in de opleiding aanwezig kan zijn. Alleen op die manier kan dit belangrijke aspect van de opleiding ook structureel worden meegenomen in feedback en evaluatie.

De stage is volgens de commissie kwaliteitsvol opgezet. De commissie apprecieert dat studenten wekelijks een stageverslag schrijven, maar vindt dat ook hier de reflectiecomponent voor verbetering vatbaar is. De commissie waardeert dat de opleiding

de keuze heeft gemaakt om ook een afstudeerproject te voorzien in het nieuwe curriculum, maar vraagt in het kader van dit nieuwe initiatief de belasting van het personeel te monitoren.

De commissie was onder de indruk van de passie en kunde van het personeel en vindt ook de kwantiteit van het personeel aan de maat. Het docentenkorps werkt hard aan de verbinding met het werkveld. De commissie apprecieert dat een informele cultuur heerst in de opleiding en heeft via gesprekken met alle geledingen kunnen vaststellen dat deze cultuur zijn vruchten afwerpt in termen van betrokkenheid van het personeel.

De commissie heeft vastgesteld dat het feit dat de studenten geleerd hebben om hard te werken als een voordeel wordt beschouwd. De commissie raadt de opleiding aan de studielast blijvend en sluitend te monitoren.

Tenslotte apprecieert de commissie dat de visie van de opleiding ook doorschemert in de faciliteiten. De 'study nights' en de lesvrije namiddagen met lezingen vindt de commissie voorbeelden van lovenswaardige initiatieven.

Oordeel: voldoende

2.3 Generieke kwaliteitswaarborg 3: evaluatie

De opleiding beschikt over een toetsbeleid dat een adequaat evaluatiesysteem instelt, waardoor zij nagaat of de beoogde leerresultaten worden bereikt.

Bevindingen:

De commissie las in de voorbereidende documenten dat de Howest een toetsbeleid heeft uitgetekend, waarin competentiegerichtheid, overleg binnen de module, validiteit en betrouwbaarheid belangrijke hoekstenen zijn. In de opleiding DAE, zo zag de commissie in de voorbereidende documenten, wordt het vierogenprincipe toegepast om een kwaliteitsvolle toetsing te garanderen. Dit houdt onder andere in dat de studiefiches jaarlijks worden overlopen en dat docenten binnen een module examens uitwisselen. Aan de hand van een 'Competentie Assessment Profiel' wordt gecontroleerd in welke mate de beoogde leerresultaten op een correcte manier afgetoetst worden doorheen het curriculum.

In de studiefiches zag de commissie dat per opleidingsonderdeel duidelijk aangegeven wordt op welke manier wat getoetst wordt en voor welk aandeel van het eindcijfer elke toets of opdracht instaat. Ook de inhoud en opzet van opdrachten wordt uitgewerkt. De commissie zag dat de fiches voor sommige opleidingsonderdelen uitgebreid zijn uitgewerkt, met objectieveerbare doelstellingen, terwijl andere summierder zijn.

De commissie kon in het materiaal ook voorbeelden van toetsen en opdrachten raadplegen en vond de kwaliteit en het niveau ervan passend voor een professionele bacheloropleiding. Wel stelde de commissie enerzijds vast dat voor sommige opleidingsonderdelen de toetsing erg gericht is op het kunnen uitvoeren/toepassen van een bepaalde technologie, zonder dat gepeild wordt naar het bredere referentiekader of de mate waarin studenten hun keuzes kunnen verdedigen. Anderzijds zag de commissie ook goede voorbeelden inzake toetsing,

zoals het gebruik van rubrics om studenten op de hoogte te brengen van de verwachte kwaliteit, en de inzet van deze rubrics voor peer-evaluatie.

De commissie ging na hoe de evaluatie van de stage gebeurt. Tijdens de gesprekken vernam de commissie dat het functioneren van de student op regelmatige basis wordt bekeken aan de hand van de technisch-artistieke, de productie- en de sociaal communicatieve prestaties van de student. Er is een eerste tussentijdse terugkoppeling aan de studenten na één maand, zodat de student kan werken aan mogelijke verbeterpunten. Op het einde van de stage is er een presentatie in aanwezigheid van de student, het bedrijf en de opleiding.

Ook de evaluatie van de projecten werd door de commissie nagegaan. In de voorbereidende documenten las de commissie dat de eerste projectassessments vooral evalueren op het beheersen van de vaardigheden om als team in projectverband bepaalde targets en deadlines na te streven. Naarmate de studenten verder evolueren wordt steeds minder op het proces, en meer op de kwaliteit van het afgeleverde resultaat/product geëvalueerd. De studenten gaven tijdens de gesprekken aan dat de manier waarop ze geëvalueerd worden duidelijk is, en dat de individuele inbreng bij groepswerk in rekening wordt gebracht.

Overwegingen:

De commissie apprecieert dat er duidelijk aandacht is voor toetsbeleid, zowel op het niveau van de instelling, als op het niveau van de opleiding. Het vierogenprincipe is hierbij volgens de commissie belangrijk, omdat het zorgt voor intervisie van de toetsing tussen de docenten. De commissie heeft vastgesteld dat het evaluatiesysteem dat in de opleiding DAE wordt gehanteerd, adequaat is en dat de projecten en stages op een gedegen manier worden geëvalueerd. Hoewel de commissie van oordeel is dat in sommige opleidingsonderdelen de toetsing van de kritische ingesteldheid van de studenten nog voor verbetering vatbaar is, apprecieert ze dat ook wordt gewerkt met peer-evaluatie en dat gebruik wordt gemaakt van rubrics. De commissie vindt dat er met het oog op de evaluatie voor sommige opleidingsonderdelen ruimte voor verbetering is in het uitwerken van objectiveerbare doelstellingen.

Oordeel: voldoende

3 Domeinspecifieke leerresultaten

De commissie las in de voorbereidende documenten dat de opleiding Digital Arts and Entertainment gegroeid is uit een intensieve studie van de nationale en internationale interactieve 3D-sector. De inhoud van het curriculum is integraal afgestemd op de noden van de nationale en internationale game-industrie.

Omdat de meeste 3D-entertainmentapplicaties een geïntegreerde mix van technische en artistieke competenties vereisen voor één eindproduct, heeft de opleiding DAE ook dit gecombineerde profiel.

De game-industrie is aan zeer snelle evoluties onderhevig. Daarom is de specifieke mix van technische en artistieke competenties die men met de opleiding DAE beoogt, sinds de start van de opleiding in 2006 al twee keer gewijzigd (zie ook 2.1.). In 2009 werd daarom geopteerd voor een opleiding met twee majors, namelijk '3D Arts' enerzijds en 'Game Development' anderzijds. Het idee achter deze opsplitsing was dat er door sectorevoluties eigenlijk twee soorten technical artist profielen ontstaan zijn: een 70/30 grafisch/technisch profiel enerzijds en een 30/70 grafisch/technisch profiel anderzijds.

Het domeinspecifieke leerresultatenkader dat bij dit curriculum hoorde, is voorbereid in samenwerking met VLIR-VLHORA en voorgelegd aan de stuurgroep Learning Outcomes, die een positief advies heeft verleend.

Vanaf academiejaar 2014-2015 wordt het profiel verder verfijnd door de toevoeging van een extra major. Deze major verandert in essentie niets aan het globale 'technical artist'-profiel van DAE, maar biedt de studenten de mogelijkheid om de sectorspecifieke vaardigheden en competenties op een voldoende hoog niveau te beheersen. De opleidingsspecifieke leerresultaten weerspiegelen deze opsplitsing en verfijnen in die zin het domeinspecifieke leerresultatenkader dat door VLIR-VLHORA werd goedgekeurd.

De commissie stelt vast dat de domeinspecifieke leerresultaten van de nieuwe opleiding Digital Arts en Entertainment kaderen binnen de Vlaamse kwalificatiestructuur (VKS). De niveaurescriptoren van het niveau 6 uit de VKS worden door de geformuleerde leerresultaten afgedekt. Bijgevolg kan de nieuwe opleiding terecht als een bachelor opleiding getypeerd worden.

De commissie adviseert de NVAO om het domeinspecifieke leerresultaten te valideren.

4 Beoordelingsproces

De beoordeling werd uitgevoerd aan de hand van het 'Toetsingskader nieuwe opleidingen hoger onderwijs Vlaanderen – 2^{de} ronde', zoals bekrachtigd door de Vlaamse regering op 25 januari 2013.

De commissie heeft zich aan de hand van de door de opleiding verstrekte documenten op de beoordeling voorbereid. De commissie heeft tevens bijkomende informatie opgevraagd / bijkomende vragen gesteld aan de opleiding.

Tijdens een voorbereidende vergadering op 30 januari 2014 heeft de commissie alle verkregen informatie besproken en heeft zij tevens alle gesprekken van het locatiebezoek voorbereid.

Het locatiebezoek vond plaats op 16 februari 2014. Tijdens dit bezoek zijn de vraagpunten van de commissie aan de orde gesteld in de verschillende gesprekken. Het programma van het locatiebezoek is toegevoegd in bijlage 5. De commissie heeft alle informatie besproken en vertaald naar een oordeel op de drie generieke kwaliteitswaarborgen en een eindoordeel. De commissie heeft deze conclusie in volledige onafhankelijkheid genomen.

Het totaal aan beschikbare gegevens is verwerkt tot een ontwerp van adviesrapport dat naar alle panelleden werd verstuurd. De feedback van de panelleden is verwerkt. Het definitieve adviesrapport werd naar de NVAO gestuurd 31 maart 2014.

5 Overzicht oordelen

De onderstaande tabel geeft per onderwerp en per facet het oordeel van de commissie uit hoofdstuk 4 weer.

Generieke kwaliteitswaarborg	Oordeel
1 Beoogd eindniveau	Voldoende
2 Onderwijsproces	Voldoende
3 Evaluatie	Voldoende
Eindoordeel	Voldoende

Eindoordeel: positief

Bijlage 1: Basisgegevens over de instelling en de opleiding

Naam, adres, telefoon, e-mailadres, website instelling	Hogeschool West-Vlaanderen Algemene diensten Marksesteenweg 58 8500 Kortrijk België www.howest.be
Status instelling	Ambtshalve geregistreerd
Naam associatie	Associatie Universiteit Gent
Naam, functie, telefoon, e-mail contactpersoon	Lode De Geyter Algemeen directeur +32 (0)56 24 12 90 lode.de.geyter@Howest.be
Naam opleiding (graad, kwalificatie, specificatie)	Bachelor in de digital arts en entertainment (PBA DAE) en Engelstalig equivalent Bachelor of Digital Arts and Entertainment
Niveau en oriëntatie	Professioneel gerichte bachelor
Bijkomende titel	
(Delen van) studiegebied(en)	Industriële wetenschappen en technologie
ISCED benaming van het studiegebied	4: Science. 48. Computing.
Opleidingsvarianten: - Afstudeerrichtingen - Studietraject voor werkstudenten	Engelstalig equivalent Bachelor of Digital Arts and Entertainment
Onderwijstaal	Nederlands + Engels in Engelstalig equivalent
Vestiging(en) opleiding	Hogeschool West-Vlaanderen Departement professionele Bachelors Kortrijk Botenkopersstraat 2 8500 Kortrijk België
Studieomvang (in studiepunten)	180 SP
Nieuwe opleiding voor Vlaanderen	Ja
Aansluitingsmogelijkheden en mogelijke vervolgopleidingen	Master in de industriële wetenschappen: ict (via schakeltraject)

Bijlage 2: Domeinspecifieke leerresultaten

Algemene leerresultaten (voor alle bachelors DAE):

1. Een grondige kennis bezitten van het volledige productieproces van een professionele 3D-applicatie. De eigen opdracht in dit proces kunnen situeren;
2. Een productieplanning opmaken, rekening houdend met budget en middelen.
3. Op een teamgerichte en probleemoplossende wijze functioneren in een complexe, multimediale en internationale context, onder andere in het zicht van deadlines.
4. Een houding van permanente kennisontwikkeling en nieuwsgierigheid verwerven met betrekking tot domeinspecifieke evoluties.
5. Verzamelen, analyseren en interpreteren van (internationaal) bronnenmateriaal in het kader van praktijkgebaseerd onderzoek.
6. Verworven expertises en vaardigheden op gepaste wijze inzetten in het uitwerken van projecten. In deze context blijf geven van een (zelf)kritische houding tegenover eigen werk en dat van anderen.
7. Inzicht verwerven in de beoogde (internationale) arbeidsmarkt en zich hier binnen profileren aan de hand van een eigen portfolio.

Leerresultaten specifiek voor major Game Development:

8. Complexe interactieve 3D-toepassingen ontwikkelen;
9. Op een efficiënte wijze professionele grafische content voor een interactieve 3D-applicatie ontwikkelen, conform de richtlijnen en kwaliteitseisen omschreven in een productieplanning en conform de technische restricties van real-time applicaties;
10. Een performant technologisch platform uitwerken voor een interactieve 3D-applicatie, al dan niet vertrekkende vanuit een bestaande game-engine.

Leerresultaten specifiek voor major 3D arts:

11. Een consistente grafische stijl uitwerken en realiseren voor een professionele 3D-applicatie;
12. Op een creatieve manier ontwerpen en realiseren, zowel voor interactieve als niet interactieve 3D-applicaties;
13. Een verstaanbare en visueel aantrekkelijke boodschap naar een specifiek doelpubliek communiceren, binnen de context van een (complexe) 3D applicatie.

Bijlage 3: Leerresultaten DAE

Algemene leerresultaten (voor alle bachelors DAE):

- DAE01 Een grondige kennis bezitten van het volledige productieproces van een professionele 3D-applicatie. De eigen opdracht in dit proces kunnen situeren.
- DAE02 Een productieplanning opmaken, rekening houdend met budget en middelen.
- DAE03 Op een teamgerichte en probleemoplossende wijze functioneren in een complexe, multimediale en internationale context, onder andere in het zicht van deadlines.
- DAE04 Een houding van permanente kennisontwikkeling en nieuwsgierigheid verwerven met betrekking tot domeinspecifieke evoluties.
- DAE05 Verzamelen, analyseren en interpreteren van (internationaal) bronnenmateriaal in het kader van praktijkgebaseerd onderzoek.
- DAE06 Verworven expertise en vaardigheden op gepaste wijze inzetten in het uitwerken van projecten. In deze context geven van een (zelf) kritische houding tegenover het eigen werk of dat van anderen.
- DAE07 Inzicht verwerven in de beoogde (internationale) arbeidsmarkt en zich hier binnen profileren aan de hand van een eigen portfolio

Leerresultaten specifiek voor major 3D Production and VFX:

- DAE083D Een consistente grafische stijl uitwerken en realiseren voor een professionele 3D-applicatie
- DAE093D Op een creatieve manier niet interactieve 3D-applicaties ontwerpen en realiseren
- DAE103D Een verstaanbare en visueel aantrekkelijke boodschap naar een specifiek doelpubliek communiceren, gebruikmakend van 3D technologie. engine

Leerresultaten specifiek voor major Game Graphics Production:

- DAE08GG Een consistente grafische stijl uitwerken en realiseren voor een professionele 3D-applicatie
- DAE09GG Op een creatieve manier interactieve 3D-applicaties ontwerpen en realiseren

Leerresultaten specifiek voor major Game Development:

- DAE08GD Complexe interactieve 3D-toepassingen ontwikkelen
- DAE09GD Op een creatieve manier interactieve 3D-applicaties ontwerpen en realiseren
- DAE10GD Een performant technologisch platform uitwerken voor een interactieve 3D-applicatie, al dan niet vertrekkende vanuit een bestaande game-engine.

Bijlage 4: Samenstelling visitatiecommissie

- Voorzitter: Prof. dr. Wim Lamotte, Universiteit Hasselt;
- Leden:
 - Dimme van der Hout, zaakvoerder Monkeybizniz;
 - Jan Willem Huisman, zaakvoerder IJsfontein;
 - Ruben Tavernier, student-lid, octrooigemachtigde i.o. (Arnold+Siedsma), alumnus Katholieke Hogeschool Sint-Lieven Gent.

De commissie werd bijgestaan door:

- Tim Lamers, beleidsmedewerker NVAO, procescoördinator;
- dr. Jetje De Groof, secretaris.

Alle leden, de procescoördinator en de secretaris hebben een onafhankelijkheids- en geheimhoudingsverklaring en ondertekend waarmee zij tevens instemmen met de NVAO gedragscode.

Wim Lamotte (voorzitter)

Prof. dr. Wim Lamotte was voorzitter van de visitatiecommissie voor de opleiding Multimedia en Communicatietechnologie in de tweede visitatieronde (2008-2010). Hij is hoogleraar informatica aan de Universiteit Hasselt (België), waar hij opleidingsonderdelen doceert rond multimedia, computernetwerken en webtechnologie. Hij is coördinator van de opleidingen Bachelor en Master informatica aan de Universiteit Hasselt en secretaris van de examencommissies van deze opleidingen. In deze hoedanigheid is hij ook verantwoordelijk voor de kwaliteitszorg binnen de opleidingen informatica. Hij is verbonden aan het onderzoeksinstituut EDM (Expertisecentrum voor Digitale Media), waar hij de onderzoeksgroep "Multimedia en communicatietechnologie" leidt, met focus op genetwerkte virtuele omgevingen en genetwerkte multimedia. Wim Lamotte studeerde in 1988 af als licentiaat informatica aan de Vrije Universiteit Brussel en behaalde in 2004 een doctoraat in de informatica aan de Universiteit Hasselt.

Dimme van der Hout

Dimme van der Hout was tot recent hoofddocent van de opleiding Game Design and Development op de Hogeschool voor de Kunsten in Utrecht (HKU). Hij is oprichter en creative director van Monkeybizniz. Hij werkt al vele jaren met studenten in de opleiding en in bedrijf.

Jan Willem Huisman

Jan Willem Huisman haalde zijn master in interaction design aan de Royal College of Arts in Londen. Met twee mede-studenten richtte hij in 1997 IJsfontein op, gespecialiseerd in de ontwikkeling van games, webtools en interactieve installaties. Met haar eerste game Master of the Elements (1997) won IJsfontein een British Academy of Film and Television Arts (BAFTA) Award. Door de projecten van IJsfontein loopt een rode draad: ze helpen mensen zich te ontwikkelen door middel van interactie. Dat doet IJsfontein op drie manieren: met serious gaming in organisaties (GameWise), interactieve communicatie in de publieke ruimte (Interactive Spaces), en met marketing en interactieve communicatie richting kinderen en jongeren. Huisman spreekt geregeld op conferenties als keynote-speaker over (serious) gaming.

Ruben Tavernier (student-lid)

Ruben Tavernier is afgestudeerd als classicus (Universiteit Gent), als taalkundige (Katholieke Universiteit Leuven) en recent als Master of Science in de industriële wetenschappen: elektronica – ICT (Katholieke Hogeschool Sint-Lieven in Gent). Hij werkt als octrooigemachtigde in opleiding bij octrooibureau Arnold+Siedsma in Antwerpen.

Bijzondere elementen betreffende de samenstelling¹ :

Het lid Jan Willem Huisman werd voorafgaand aan het plaatsbezoek aangesteld ter vervanging van een lid van de visitatiecommissie. Het instellingsbestuur werd hiervan op de hoogte gesteld.

¹ Omstandigheden zoals opgesomd in het "Reglement tot bepaling van de methodologische regelen voor de uitvoering van de toets nieuwe opleiding ten aanzien van hogeronderwijsopleidingen in de Vlaamse Gemeenschap":

a) heeft een lid zich uit de commissie teruggetrokken (art. 11)

b) Is een lid gewraakt (art. 12);

c) Is een lid in de loop van het beoordelingsproces weggevalen? (art. 13)

Bijlage 5: Programma locatiebezoek

08.40u – 9.40u Ontvangst, kort vooroverleg visitatiecommissie, doornemen documenten ter inzage (besloten)

9.40uu – 10.00u Sessie 1 – Gesprek met vertegenwoordigers van het instellingsbestuur
Lode De Geyter algemeen Directeur Howest
Roel Vandommele Departementshoofd professionele bachelors Kortrijk

10.00u – 11.00u Sessie 2 – Gesprek met opleidingsverantwoordelijken (ontwikkelteam)
Regis Le Roy opleidingscoördinator
Rik Leenknecht strategisch adviseur DAE
Inge Defour International officer
Stephanie Defoort hoofd administratie, ontwikkelaar studentenopvolgsysteem (SOS)
Geoffrey Hamon onderzoekscoördinator

15 minuten pauze

11.15u – 12.00u Sessie 3 – Gesprek met studenten
Dhaenens Gert IOT 2de 3de jaar, Game Development
Delboo Tom 2de jaar, major Game graphics Production
Buelens Michel 2de jaar, major Game Development
Godfroid Goedele 2de jaar, major 3D Production and VFX
Wouters Jonathan 1ste jaar
Vansteenkiste Leo 1ste jaar

12.00u – 12.30u Bezoek aan de voorzieningen

12.30u – 13.15u Lunch – overleg visitatiecommissie (besloten)

13.15u – 14.15u Sessie 4 – Gesprek met docenten

Dirk Lambrecht	docent Film and storyboarding, Matte Painting, Film Project 1, internships
Bart Uyttenhove	docent Programming 1, Programming 2, Applied Physics, Graphics Programming 1 internships
Yves Pauwels	docent 3D1, 3D2, game art Pipeline, Portfolio, internships
Mike Ptacek	docent portfolio, game art Pipeline, character creation, internships
Brecht Kets	docent Tool development, game projects 2, Graphics programming 2, internships
Shana Vandercruysse	docent studiebegeleiding, 3D1, 3D2 internships

15 minuten pauze

14.30u – 15.15u Sessie 5 – Afgestudeerden en demonstratie afstudeergames

Fries Carton	afgestudeerd in 2012, major Game Development (thans Gameplay programmer Guerilla games)
Justine Alliet	afgestudeerd in 2013, major 3D Arts (thans werkzaam bij KCC entertainment Design, Matte painting artist Walking the dog)
Isabelle Boeve	afgestudeerd in 2012 major 3D Arts (thans 3D modeler and compositor Grid VFX)
Wannes Vanspranghe	afgestudeerd in 2011 (thans zelfstandige, owner Pixel Ant)
Laurens Bekaert	afgestudeerd in 2009 (thans VFX/CG Supervisor / Head of department at Grid-VFX)

15.15u – 15.45u Sessie 6 – Gesprek met vertegenwoordigers werkveld

Geert Reynaert	manager/creative director Hoaxland (VFX sector)
Filip Hautekeete	Neopica (Game sector)
Anton Roebben	Walking the Dog (VFX sector)
Laurent Grumiaux	Fishing Cactus (Game sector)
Swen Vincke	Larian Studios (Game sector)

15 minuten pauze

16.00u – 16.30u Tweede gesprek met opleidingsverantwoordelijken met aandacht voor zaken die nog onduidelijk zijn (eventueel)

16.30u – 18.00u Overleg visitatiecommissie (besloten)

Bijlage 6: Overzicht van gebruikte of geraadpleegde documenten

Informatiedossier opleiding/instelling

- Aanvraagdossier TNO Bachelor in Digital Arts en Entertainment;
- Bijlagen:
 1. Positief advies Vlaamse Regering
 2. Advies Raad van Bestuur Howest
 3. Bewijs van betaling
 4. Competentiematrix DAE
 5. DAE opleidingsprogramma
 6. Studiefiches DAE curriculum
 7. Volgtijdelijkheid DAE curriculum
 8. Personeelsformatie DAE kwantitatief
 9. Personeelsformatie DAE kwalitatief
 10. Contactenlijst werkveld
 11. Geloofsbrief Prof. Dr. Ir. Rik Van de Walle
 12. Geloofsbrief Visual Impact
 13. Geloofsbrief Larian Studio's
 14. Geloofsbrief Hoaxland
 15. Geloofsbrief Sakari
 16. Geloofsbrief Microsoft Game Studio's (Royal Winchester)
 17. Geloofsbrief Vivi Film
 18. Geloofsbrief Creative Conspiracy
 19. Geloofsbrief Grid VFX
 20. Geloofsbrief Neopica
 21. Geloofsbrief Flega
 22. Balans en jaarrekening Howest
 23. Kwaliteitscriteria Howest
 24. Rode Draad DAE
 25. Competentie Assesment Profiel
 26. The Core skills of VFX
 27. Overzicht stageplaatsen
 28. Folder DAE
 29. Domeinspecifieke Leerresultaten DAE

Documenten beschikbaar gesteld tijdens locatiebezoek

- Ordners per Module, met daarin telkens: modulebeschrijving, cursusmateriaal, opdrachtfiches en representatieve selectie van opdrachten. Dit van alle modules die in academiejaar 2013-2014 al ingericht zijn;
- Handleiding en screenshots SOS;
- Bijlage mentorboard;
- Bijlage resultaten studieduurmeting;
- Instapcursus wiskunde;
- Verslag studentenparticipatie;
- Voorbeeld Rode draad semesterplanning;
- Dropout-enquête en resultaten uit SOS;

- Handleiding studiemethoden;
- Lijst gastlezingen academiejaar 2013-2014;
- Matrix docenten per module;
- Overzicht docenten met opleiding en anciënniteit;
- Voorbeeld Rubric schema;
- Statistieken alumni en tewerkstelling;
- Lijst alumni;
- Voorbeeld dossiers game projecten;
- Lijst opleidingsinitiatieven specifiek binnen DAE;
- Aanvulling Handleiding stageverslagen;
- Aanvulling Stagehandleiding
- Aanvulling PDCA-cyclus
- Aanvulling 'Advisory Board'.

Bijlage 7: Lijst met afkortingen

DAE	Digital Arts en Entertainment
ECTS	European Credit Transfer System
Howest	Hogeschool West-Vlaanderen
NVAO	Nederlands-Vlaamse Accreditatieorganisatie
SOS	Studentenopvolgsysteem
TNO	Toets Nieuwe Opleiding
VFX	Visual Effects
VKS	Vlaamse kwalificatiestructuur
VLHORA	Vlaamse Hogescholenraad
VLIR	Vlaamse Interuniversitaire Raad
Vte	voltijdse equivalenten

Het adviesrapport is tot stand gekomen in opdracht van de NVAO met het oog op toetsing van de nieuwe opleiding bachelor in de Digital Arts en Entertainment van de Hogeschool West-Vlaanderen.

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@nvao.net

W www.nvao.net

Aanvraagnummer (001981)