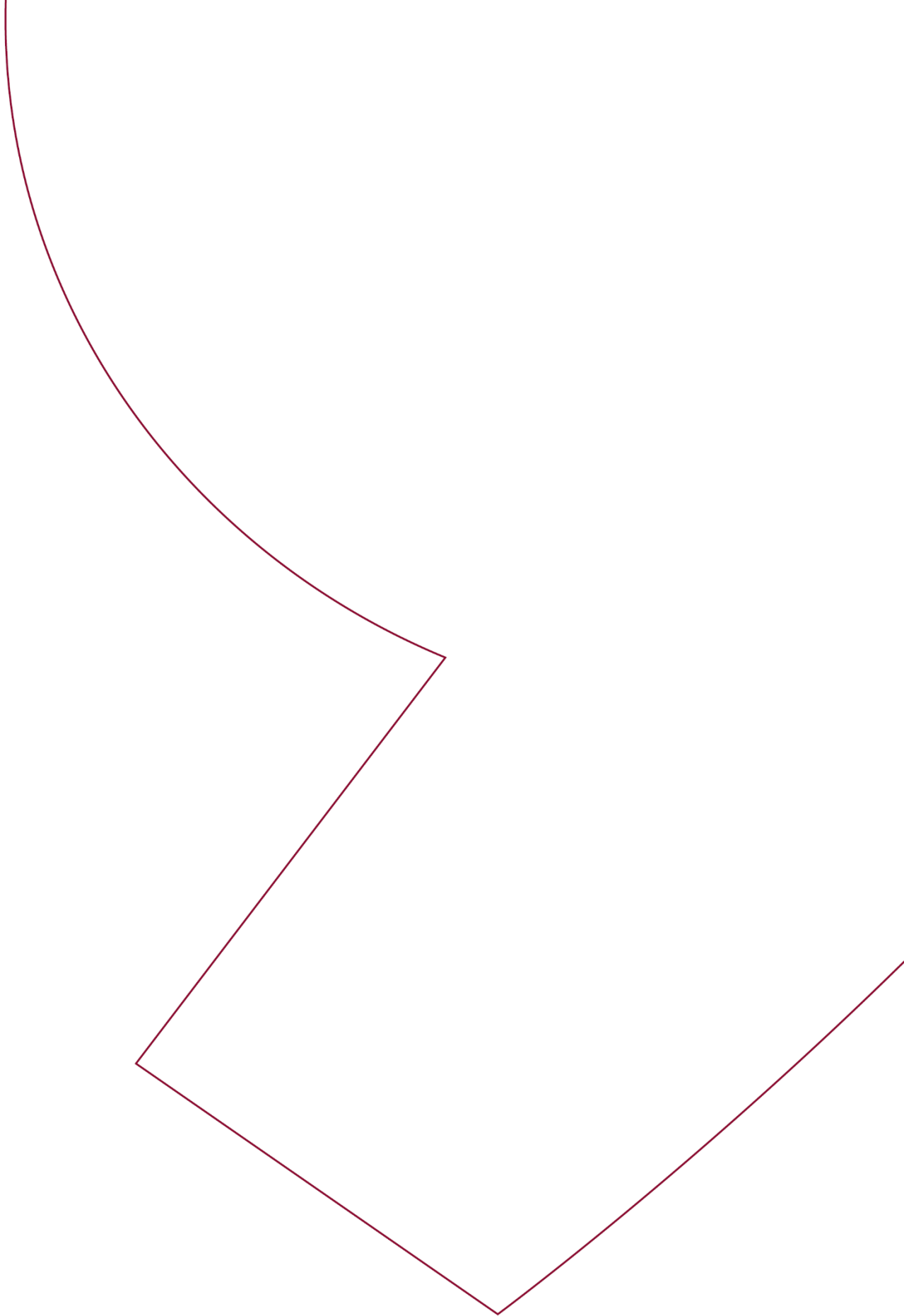


BEOORDELINGSRAPPORT

Uitgebreide opleidingsbeoordeling

hbo-bacheloropleiding
Creative Media and Game Technologies
voltijd

HOGESCHOOL VOOR DE KUNSTEN
UTRECHT



Sir Winston Churchilllaan 273

Postbus 70, 2280 AB Rijswijk

T: +31 (0)88 998 3140

I www.hobeon.nl

E info@hobeon.com

BEOORDELINGSRAPPORT

Uitgebreide opleidingsbeoordeling

hbo-bacheloropleiding
Creative Media and Game Technologies
voltijd

HOGESCHOOL VOOR DE KUNSTEN
UTRECHT

CROHO nr. 30036

Hobéon Certificering & Accreditatie

Datum

30 september 2024

Auditpanel

Prof. dr. ir. J.C. Bezet

Drs. M.A.A. Terlingen

A.W.P. Hendrikx BSc

H. Derks

Secretaris

I. van der Hoorn MSc

INHOUDSOPGAVE

1.	BASISGEGEVENS	1
2.	SAMENVATTING	2
3.	INLEIDING	7
4.	OORDELEN OP HET NIVEAU VAN DE STANDAARDEN	9
5.	ALGEMEEN EINDOORDEEL	36
6.	AANBEVELINGEN	37
BIJLAGE I	Scoretabel	38
BIJLAGE II	Programma, werkwijze en beslisregels	39
BIJLAGE III	Lijst geraadpleegde documenten	42
BIJLAGE IV	Panelsamenstelling	43

1. BASISGEGEVENS

NAAM INSTELLING	Hogeschool voor de Kunsten Utrecht (HKU)
status instelling	Bekostigd
resultaat instellingstoets kwaliteitszorg	n.v.t.
NAAM OPLEIDING (zoals in RIO)	Bachelor Creative Media and Game Technologies
registratienummer ISAT (RIO)	30036
onderdeel (RIO)	Techniek
oriëntatie opleiding	Hbo
niveau opleiding	Bachelor
graad en titel	Bachelor of Science
aantal studiepunten	240 EC
afstudeerrichtingen	HKU Games - Game Art - Game Design - Game Development - <i>Interaction Design (in afbouw)</i> HKU Muziek en Technologie - Audio Design - Sound Design HKU Creative Transformation - <i>Design for Change and Innovation (in afbouw bij Bachelor CMGT vanwege verplaatsing naar Bachelor Vormgeving)</i>
locatie	Utrecht
variant)	Voltijd
onderwijstaal	Nederlands
datum audit / opleidingsbeoordeling	Bijwonen examenzittingen: 2 juli 2024 Audit: 4 juli 2024

2. SAMENVATTING

De opleiding Creative Media and Game Technologies (CMGT) van de Hogeschool voor de Kunsten Utrecht (HKU) leidt studenten op tot creatieve technologisch onderlegde professionals die in staat zijn om het veranderende werkveld mede vorm te geven en in staat zijn om interdisciplinair samen te werken. De opleiding wordt aangeboden vanuit twee *schools*: HKU Games (studierichtingen Game Art, Game Design, Game Development) en HKU Muziek en Technologie (studierichtingen: Sound Design, Audio Design). Studenten die van de opleiding afkomen gaan o.a. aan de slag als sound designer of engineer, als audio designer, game artist, game designer of als game developer in loondienst, als zzp'er of voor een zelf opgezette onderneming.

Onderwerp 1. Beoogde leerresultaten

De basis van alle studierichtingen van de opleiding CMGT wordt gevormd door de competenties zoals die zijn geformuleerd in het landelijk vastgestelde Beroeps- en Competentieprofiel van het domein Creative Technologies. Deze competenties zijn gevalideerd door het werkveld en reflecteren het bachelorniveau. De bijbehorende Body of Knowledge and Skills is actueel. Passend bij de kunsthogeschool die de HKU is, onderscheidt de opleiding zich door de nadruk te leggen op de ontwerpende competenties en door een unieke focus op audio- en sound design in de studierichtingen van HKU MT. Deze profilering komt duidelijk naar voren in de BoKS.

Het panel waardeert de grote betrokkenheid van het werkveld en de dynamische werkwijze van de opleiding om input te verzamelen via diverse activiteiten zoals symposia en gastcolleges. Het panel wil de opleiding meegeven ervoor te zorgen dat er wel een consistente groep werkveldpartners structureel betrokken is bij de evaluatie van het programma zodat het zicht op de implementatie van aanbevelingen en de uitwerking daarvan vanuit werkveldperspectief gewaarborgd blijft.

Alles overwegende concludeert het panel dat de opleiding met haar competentieset beschikt over een solide fundament, waarin bovendien op passende wijze aandacht is voor de ontwikkeling van onderzoekend vermogen en een internationale oriëntatie. Het panel komt dan ook tot de conclusie dat de opleiding '**voldoet**' aan de basiskwaliteit voor Standaard 1.

Onderwerp 2. Programma

De opleiding CMGT wordt gekenmerkt door een praktijkgerichte inslag, die zich onder meer toont in de projecten die studenten uitvoeren voor opdrachtgevers, de samenwerking met werkveldpartners in de vorm van gastcolleges en deelname aan beoordelingscommissies en de stage die studenten lopen. Bovendien wordt de opleiding verzorgd door docenten die zelf actief zijn in de beroepspraktijk, wat bijdraagt aan de relevantie en actualiteit van het onderwijs. Dit geldt voor zowel de docenten van HKU Games als van HKU MT. Daarnaast wordt de ontwikkeling van technische vaardigheden en een ondernemende houding sterk gestimuleerd.

Op het gebied van onderzoek ziet het panel een mooie vooruitgang, waarbij onderzoek echt is geïntegreerd in het ontwerpproces. Onderzoek wordt niet gezien als een doel op zich, maar als een middel om tot betere ontwerpen te komen, wat passend is voor een hbo-bacheloropleiding. Studenten worden vanaf het eerste jaar intensief getraind in onderzoeksvaardigheden, met een sterke nadruk op een iteratieve aanpak.

Het is voor het panel, op basis van bovenstaande bevindingen, overduidelijk dat de opleiding op Standaard 2 (programma; oriëntatie) '**voldoet**' aan de basiskwaliteit.

De opleiding CMGT biedt haar studenten een goed doordacht curriculum. Het panel constateert dat de competenties zijn uitgewerkt in leerdoelen. Aan deze leerdoelen zijn modules gekoppeld die toenemen in complexiteit naarmate de studie vordert. Studenten worden het eerste jaar blootgesteld aan een breed scala aan disciplines. Dit inzicht in diverse disciplines bereidt hen uitstekend voor op samenwerking in de beroepspraktijk. Iedere onderwijsperiode staat er een

project centraal. De vakken die in diezelfde periode worden verzorgd, zijn ondersteunend aan een goede uitvoering van het project.

HKU Games biedt een consistente en logische opbouw van competenties binnen de studierichtingen Game Art, Game Design, en Game Development, waarbij de inhoud ook goed aansluit op de Body of Knowledge and Skills (BoKS). De skilltree, die competentieniveaus expliciteert, wordt door het panel als een effectief hulpmiddel gezien om de ontwikkeling van studenten inzichtelijke te maken en te ondersteunen.

HKU MT legt in de eerste jaren een sterke theoretische basis voor de studierichtingen Audio Design en Sound Design. In de laatste twee jaar werken studenten vooral aan grote projecten waarin de competenties zijn geïntegreerd. Het panel is onder de indruk van de wijze waarop de opleiding ondernemende activiteiten op eigen initiatief van studenten ondersteunt en koppelt aan het curriculum.

De internationale oriëntatie van de opleiding wordt mede vormgegeven door deelname aan internationale projecten, internationale literatuur, een Engelstalige minor en de mogelijkheid om in het buitenland te studeren of stage te lopen. Het panel ziet dit als een adequate invulling.

Al met al concludeert het panel dat de opleiding de competenties op passende wijze heeft vertaald in leerdoelen, waaraan modules zijn verbonden. Hiermee biedt de opleiding haar studenten inhoudelijk een programma aan dat hen in de gelegenheid stelt om de geformuleerde competenties te realiseren. Het panel komt dan ook voor alle studierichtingen tot het oordeel **'voldoet'** voor Standaard 3 (programma; inhoud).

De HKU onderwijsvisie ligt ten grondslag aan de vormgeving van het onderwijs binnen de opleiding CMGT. Door de wijze waarop het onderwijs is vormgegeven – o.a. projectgericht met projectgroepen waarin verschillende disciplines zijn vertegenwoordigd, vraaggestuurd met veel ruimte voor eigen keuzes en interesses van studenten, met creatieve technologieën die de studenten helpen in de uitvoering van hun werk, door een ondernemende houding te stimuleren – worden de studenten ertoe aangezet om actief deel te nemen aan het onderwijs. Studenten worden aangemoedigd om te onderzoeken en hun eigen signatuur te ontwikkelen door middel van projecten en keuzemodules. De opleiding biedt veel ruimte voor persoonlijke ontwikkeling en ondersteunt studenten bij het volgen van hun ambities. Het gebruik van moderne technologieën, zoals Artificial Intelligence (AI), wordt op een vooruitstrevende en reflectieve manier geïntegreerd in het programma.

Het staat voor het panel buiten kijf dat de vormgeving van het programma de studenten stimuleert om hun eigen ambities te ontdekken en te volgen, hen aanzet tot studeren en hen de mogelijkheid biedt om de competenties te bereiken. Op basis hiervan komt het panel voor Standaard 4 (programma; vormgeving) tot het oordeel **'voldoet'**.

De opleiding CMGT hanteert de wettelijke toelatingseisen, aangevuld met een zorgvuldige selectieprocedure vanwege de grote belangstelling en het beperkte aantal beschikbare plaatsen. Zowel HKU Games als HKU MT hebben elk een aantal specifieke toelatingseisen en beoordelingscriteria om de meest geschikte kandidaten te selecteren. HKU Games richt zich op het creatieve vermogen van studenten, terwijl HKU MT de nadruk legt op muzikale aanleg en technische affiniteit. Beide *schools* proberen mogelijke bias in de selectie te minimaliseren, bijvoorbeeld door eerst naar het werk van een kandidaat te kijken of luisteren alvorens te kijken naar diens naam, vooropleiding en brief.

De basisopleidingen¹ van de hogeschool, die ter voorbereiding op de selectie worden aangeboden, worden door studenten als zeer waardevol ervaren. Deze basisopleidingen bieden een gedegen voorbereiding op de toelating en helpen studenten bij het opbouwen van een portfolio.

Het panel concludeert dat de selectieprocedures goed doordacht zijn en dat de opleiding nadrukkelijk rekening houdt met de instroom van studenten met verschillende vooropleidingen, door het aanbieden van de basisopleiding. Het panel vindt dan ook dat de opleiding toont dat er sprake is van basiskwaliteit op Standaard 5 (programma; instroom) en beoordeelt deze dan ook als **'voldoet'**.

Onderwerp 3. Personeel

De docenten van zowel HKU Games als HKU MT zijn gekwalificeerd om het onderwijs te verzorgen en hebben een sterke verbinding met het werkveld. Bij beide *schools* beschikt meer dan 74% van de docenten over een masteropleiding of hoger, en velen zijn actief betrokken bij onderzoeksprojecten. Ook de didactische kwaliteiten van de docenten zijn op orde. Ondanks dat veel docenten parttime werken, vormen zij hechte en enthousiaste teams die goed samenwerken. Studenten waarderen de kwaliteit van het onderwijs zeer hoog, wat volgens hen te danken is aan de praktijkervaring van de docenten en de goede begeleiding die zij bieden. Hoewel de expertise op het gebied van 2D-art momenteel beperkt is, communiceert de opleiding hier transparant over met haar studenten. Het panel waardeert de balans in de werkdruk en de betrokkenheid van docenten bij strategische beslissingen.

Het panel is ervan overtuigd dat de docententeams, kwalitatief en kwantitatief, zijn toegerust voor de inhoudelijke en onderwijskundige uitvoering van het programma. Dat maakt dat het panel voor Standaard 6 komt tot het oordeel **'voldoet'**.

Onderwerp 4. Voorzieningen

De voorzieningen op HKU zijn uitstekend en voldoen volledig aan de behoeften van de diverse studierichtingen. Met name de opnamestudio's en regieruimtes voor de studenten van HKU MT zijn indrukwekkend. Deze zijn professioneel uitgerust met o.a. de recente installatie van Dolby Atmos voor spatial audio. De GameSpace en Makerspace bieden studenten van HKU Games de ruimte en tools om effectief te werken aan game-ontwerp en -ontwikkeling. De kwalitatief hoogwaardige faciliteiten dragen bij aan een inspirerende leeromgeving. Het gebouw waarin CMGT is gevestigd, is toegankelijk voor studenten met fysieke beperkingen, met voldoende liften en aangepaste toiletten.

Op basis van het bovenstaande is voor het panel dat de huisvesting en de materiële voorzieningen absoluut toereikend zijn voor de realisatie van het programma. Het panel komt voor Standaard 7 (voorzieningen) dan ook tot het oordeel **'voldoet'**.

De begeleiding van studenten door de opleiding is goed georganiseerd en voldoet aan de verwachtingen. Studenten krijgen uitgebreide ondersteuning via het tutoraat, met regelmatige gesprekken over studievoortgang en persoonlijke ambities. De begeleiding tijdens projecten, stages, en afstuderen wordt eveneens positief beoordeeld door studenten. De opleiding heeft ruimschoots aandacht voor studenten met een studiebeperking; zij bevordert een open cultuur hieromtrent en biedt specifieke ondersteuning.

Hoewel de beide *schools* andere platforms gebruiken voor de (digitale) informatievoorziening, zijn de studenten hier over het algemeen tevreden over. Vooral de implementatie van Canvas bij

¹ HKU biedt zogenoemde basisopleidingen aan, bedoeld voor scholieren/aanstaande studenten die geïnteresseerd zijn in een kunstopleiding, maar nog niet weten welke artistieke richting bij hen past. Het volgen van een basisopleiding biedt geen garantie tot toelating en het is ook geen voorwaarde voor toelating. Meer hierover in Standaard 5.

HKU Games heeft gezorgd voor verbetering. Het panel geeft HKU MT mee om aandacht te blijven besteden aan de gebruiksvriendelijkheid van de (combinatie van) informatiesystemen.

Op basis van zijn bevindingen trekt het panel de conclusie dat de opleiding aantoont dat zij op Standaard 8 (begeleiding) **'voldoet'** aan de basiskwaliteit.

Onderwerp 5. Kwaliteitszorg

De opleiding CMGT volgt de kwaliteitszorgstructuur die HKU-breed is opgezet. De kwaliteitszorg is goed georganiseerd en systematisch van opzet. Beide *schools* hanteren de PDCA-cyclus om de kwaliteit van het onderwijs voortdurend te verbeteren, waarbij zowel studenten als docenten actief worden betrokken via periodieke evaluaties en gespreksrondes. Het werkveld en alumni leveren eveneens waardevolle input voor de onderwijsontwikkeling. De opleiding neemt de respons die zij ontvangt serieus. Dit geldt ook voor de input die de opleidingscommissie en de examencommissie leveren. Het panel complimenteert de directeurs van de beide *schools* voor hun open houding, die bijdraagt aan een kwaliteitscultuur waarin feedback leidt tot concrete verbeteringen.

Gelet op de bovenstaande positieve bevindingen, komt het panel voor Standaard 9 (kwaliteitszorg) tot het oordeel **'voldoet'**.

Onderwerp 6. Toetsing

Het panel komt tot de conclusie dat het systeem van toetsing en beoordeling van de opleiding CMGT **'voldoet'** aan de gestelde kwaliteitscriteria. Zowel HKU Games als HKU MT hanteren een uitgebreide en gestructureerde aanpak voor de totstandkoming van toetsen. Er is sprake van een passende variatie in toetsvormen, aansluitend bij de inhoud van modules. Er is oog voor de validiteit en betrouwbaarheid van toetsing door o.a. het gebruik van meerdere beoordelaars, kalibratiesessies, en de inzet van gekwalificeerde examinatoren. Studenten ontvangen constructieve feedback, al is er ruimte voor verbetering in de timing en vormgeving daarvan. De afstudeerzittingen worden gekenmerkt door een zorgvuldig beoordelingsproces en ondersteunen de persoonlijke ontwikkeling van de student, wat door het panel positief wordt beoordeeld.

De examencommissie functioneert effectief en proactief, met duidelijke prioriteiten en een sterke betrokkenheid bij de kwaliteitsbewaking van de toetsing en het eindniveau. Het jaarverslag van de examencommissie kan nog worden verbeterd door hierin een vollediger beeld van de uitgevoerde activiteiten en de gedane adviezen op te nemen.

Onderwerp 7. Gerealiseerde leerresultaten

Het panel bekeek eindwerken van CMGT-studenten van alle studierichtingen en is daardoor overtuigd van de hoge kwaliteit die studenten realiseren. Zowel de afstudeerwerken van 2022-2023 als die van 2023-2024 laten een sterke onderzoeksmatige benadering zien, ondersteund door adequate artistieke vaardigheden. Omdat het panel opmerkte dat bij de Games-studenten de nadruk op onderzoek soms ten koste lijkt te gaan van de creativiteit, is het panel positief over de recente strategische keuze van HKU Games om het artistieke profiel te versterken. Werkgevers zijn zeer tevreden over de kwaliteit van de afgestudeerden van beide *schools*. Alumni waarderen hun opgedane kennis en vaardigheden en zouden graag zien dat de aandacht voor de zakelijke kant van ondernemerschap binnen het curriculum wordt uitgebreid. Het panel sluit zich hierbij aan, maar concludeert niettemin dat de opleiding aantoont dat haar studenten over de volle breedte aantonen de beoogde leerresultaten te hebben gerealiseerd. Dit maakt dat het panel ook Standaard 11 (toetsing) als **'voldoet'** beoordeelt.

Algemene conclusie

De opleiding CMGT heeft laten zien dat zij – ondanks de in eerste instantie voor buitenstaanders toch enigszins ingewikkelde structuur van twee *schools* die samen vijf studierichtingen verzorgen binnen één opleiding – studenten aflevert die een hoog niveau realiseren. Dit doet de

opleiding onder meer met een goed doordacht curriculum, dat ruimte geeft aan studenten om hun eigen passies te ontdekken en een eigen profiel te ontwikkelen, met enthousiaste docenten die vrijwel allemaal in het werkveld actief zijn en met een zeer betrokken werkveldcommunity, die een belangrijke bijdrage levert aan de actualiteit van het onderwijs.

Gegeven het feit dat het panel alle standaarden voor alle studierichtingen als 'voldoet' beoordeelt, komt het op basis van de beslisregels van de Uitgebreide Opleidingsbeoordeling van de NVAO voor de bacheloropleiding Creative Media and Game Technologies van HKU als geheel tot het oordeel 'positief'. Het panel adviseert de NVAO om de accreditatie van de opleiding CMGT van HKU te continueren.

3. INLEIDING

De opleiding Creative Media and Game Technologies (CMGT) van de Hogeschool voor de Kunsten Utrecht (HKU) leidt studenten op tot creatieve technologisch onderlegde professionals die in staat zijn om het veranderende werkveld mede vorm te geven en in staat zijn om interdisciplinair samen te werken. Studenten die van de opleiding afkomen gaan o.a. aan de slag als sound designer of engineer, als audio designer, game artist, game designer of als game developer in loondienst, als zzp'er of voor een zelf opgezette onderneming.

HKU

HKU – Hogeschool voor de Kunsten Utrecht - bestaat uit negen *schools*, die een breed palet aan opleidingen bieden op het gebied van kunst, media en creatieve industrie. De *schools* hebben een eigen plek (letterlijk en figuurlijk) en een eigen sfeer, die duidelijk herkenbaar is in de gebouwen. Studenten kunnen gebruik maken van alle voorzieningen op elke HKU-locatie: van werkplaatsen met een breed assortiment aan apparatuur, studio's, mediatheken en uitleenbalies.

Bacheloropleiding CMGT

De bacheloropleiding CMGT wordt door HKU aangeboden vanuit twee *schools*: HKU Games en HKU Muziek en Technologie (MT). HKU Games verzorgt de studierichtingen Game Art, Game Design en Game Development. De studierichting Interaction Design behoort ook tot HKU Games en is in aanbouw. De studierichtingen Audio Design en Sound Design worden verzorgd door HKU MT.

De studierichting Design for Change and Innovation (DCI), die wordt verzorgd door de *school* HKU Creative Transformation, is verplaatst van de Bachelor CMGT naar de Bachelor Vormgeving van HKU. Sinds september 2023 stromen nieuwe studenten DCI dan ook in bij de Bachelor Vormgeving. Studenten die in september 2022 in jaar 2, 3 of 4 zaten, konden kiezen om over te stappen naar de Bachelor Vormgeving of om hun opleiding onder CMGT af te ronden. De overgrote meerderheid heeft ervoor gekozen om de overstap te maken naar de Bachelor Vormgeving.

Tijdens de visitatie heeft het panel gekeken of de opleiding de studenten Interaction Design en de studenten Design for Change and Innovation op een correcte manier in de gelegenheid stelt om hun studie af te ronden.

De werkwijzen van de *schools* HKU Games en HKU MT verschillen van elkaar. Het panel beschrijft in dit rapport de situatie van het CMGT onderwijs binnen deze twee *schools*. Daar waar relevant gaat het panel ook in op de verschillen tussen de studierichtingen.

Beoordelingskader

Voor de uitvoering van deze opleidingsbeoordeling heeft het panel gebruik gemaakt van het 'Beoordelingskader accreditatiestelsel hoger onderwijs Nederland 2018' van de NVAO. Op dinsdag 2 juli 2024 waren de panelleden als toehoorder aanwezig bij een aantal examenzittingen. De auditgesprekken vonden plaats op donderdag 4 juli 2024.

Visitatiegroep

De opleiding CMGT van HKU maakt deel uit van de visitatiegroep 'HBO Creative Media and Game Technologies'. Tot dit cluster behoren eveneens de CMGT-opleidingen van Hogeschool Rotterdam, Saxion Hogeschool, de Hanzehogeschool Groningen en Breda University of Applied Sciences. Ook de Master Game Technologies van laatstgenoemde instelling maakt deel uit van deze visitatiegroep.

Opvolging aanbevelingen vorige visitatie

Aanbeveling 2018	Opvolging
Het auditteam beveelt de opleiding aan de studenten te stimuleren om onderzoek goed en bevlogen uit te voeren, hierbij kijkend naar zowel <i>research for design</i> als <i>research through design</i>. De studenten kunnen geholpen worden in het doen van onderzoek en het ontdekken van het nut van onderzoek in ontwerpen.	Zowel door HKU Games als door HKU MT zijn extra lessen onderzoeksvaardigheden toegevoegd aan het programma.
Het auditteam beveelt de opleiding aan de studenten meer aan te zetten tot het 'klein houden' van het onderzoek en het ontwerp, zodat ze het werk ook afmaken.	Afstudeerders van HKU Games, volgen een half jaar voordat zij met het afstuderen starten een traject waarbij ze hun inspiratie en vooronderzoek vertalen naar een SMART-geformuleerde ontwerp-vraag. Deze ontwerp-vraag dient goedgekeurd te worden door de studieleider voordat gestart kan worden met het project. Dit helpt studenten om het onderzoek klein(er) te houden, zodat ze een realistische planning kunnen maken en de deadlines halen.
MT heeft een groot verleden van internationalisering. MT heeft haar visie op internationalisering vastgelegd en werkt met jaarwerkplannen en jaarverslagen internationalisering. Het auditteam beveelt MT nog aan om, net als bij Games, expliciete doelen vast te leggen met betrekking tot de internationale activiteiten.	MT heeft als expliciete en belangrijkste doelstelling om het internationale netwerk van de <i>school</i> uit te breiden. Om dit te realiseren heeft de <i>school</i> een aantal concrete acties geformuleerd.
Uit de evaluaties blijkt dat met name de studenten van Games er soms last van hebben dat informatie via (te) veel verschillende kanalen aan hen wordt doorgegeven. Het auditteam beveelt de opleiding aan nu snel werk te maken van één goed systeem.	In 2019 is HKU met de middelen uit de kwaliteitsafspraken het programma Digitale Leer en Werkomgeving gestart. Van hieruit zijn o.a. in 2022 de HKU Medewerkers- en Studentportals vernieuwd. HKU Games is in 19/20 een pilot gestart met het learning management systeem Canvas en inmiddels wordt voor alle studiejaar de informatie over modules op Canvas aangeboden.
Het auditteam trof opvallend veel herkansingen aan in de scorelijsten in Osiris. Ook zakten drie van de negen studenten voor het eindexamen waar het auditteam bij aanwezig was. Dat leidde bij het auditteam tot de vraag of de opleiding de studenten niet meer en/of explicieter moet sturen in wat ze van hen verwacht. Het auditteam beveelt de opleiding aan hier nog eens kritisch naar te kijken.	De opleiding heeft de informatievoorziening over het afstuderen en de criteria die daarvoor gelden verbeterd. Daarnaast wordt bij de beoordelingen van het afstuderen bij elk gedragscriterium gewerkt met 'waargenomen' en 'niet waargenomen', waardoor studenten en de beoordelingscommissies volledig duidelijk is waar men op let en er dus gericht 'bewijsmateriaal' kan worden aangeleverd.

4. OORDELEN OP HET NIVEAU VAN DE STANDAARDEN

4.1. Beoogde leerresultaten

Standaard 1: De beoogde leerresultaten passen bij het niveau en de oriëntatie van de opleiding en zijn afgestemd op de verwachtingen van het beroepenveld, het vakgebied en op internationale eisen.

Toelichting NVAO: De beoogde leerresultaten beschrijven aantoonbaar het niveau (associate degree, bachelor of master) zoals gedefinieerd in het Nederlands kwalificatieraamwerk en de oriëntatie (hbo of wo) van de opleiding. Ze sluiten bovendien aan bij de actuele eisen die vanuit het regionale, het nationale en het internationale perspectief door het beroepenveld en het vakgebied worden gesteld aan de inhoud van de opleiding. Voor zover van toepassing zijn de beoogde leerresultaten tevens in overeenstemming met relevante wet- en regelgeving. De uitgangspunten voor de inrichting van de opleiding passen bij de onderwijsvisie en het profiel van de instelling. De beoogde leerresultaten worden periodiek geëvalueerd.

Bevindingen

De opleiding Creative Media and Game Technologies (CMGT) van de Hogeschool voor de Kunsten Utrecht (HKU) leidt studenten op tot creatieve technologisch onderlegde professionals die in staat zijn om het veranderende werkveld mede vorm te geven en interdisciplinair kunnen samenwerken. De opleiding wordt verzorgd vanuit twee *schools*, te weten HKU Games en HKU Muziek en Technologie. Studenten die van de opleiding afkomen gaan o.a. aan de slag als sound designer of -engineer, als audio designer, game artist, game designer of als game developer in loondienst, als zzp'er of voor een zelf opgezette onderneming.

Beoogde leerresultaten

Als fundament voor haar opleiding hanteert CMGT het landelijk Beroeps- en Competentieprofiel van het domein Creative Technologies. Het domein Creative Technologies kent drie stamopleidingen, te weten Creative Media and Game Technologies (CMGT), Communication and Multimedia Design (CMD) en Fashion and Textile Technologies (FTT). Deze drie stamopleidingen werken vanuit hetzelfde ontwerp- en productieproces en kennen daarom een gezamenlijke set van twaalf domeincompetenties, onderverdeeld in vier competentieclusters: technologische competenties, ontwerpende competenties, organiserende competenties en professionele competenties.

Competentiegebied	Competentie	Niveau	
		Landelijk	HKU
Technologische competenties	Technische kennis en analyse	3	3
	Ontwerpen en prototypen	3	3
	Testen en implementeren	3	3
Ontwerpende competenties	Onderzoeken en analyseren	2	3
	Conceptualiseren	2	3
	Vormgeven	2	3
Organiserende competenties	Ondernemende houding	3	3
	Ondernemende vaardigheden	2	2
	Projectmatig werken	2	2
	Communicatie	3	3
Professionele competenties	Leren en reflecterend vermogen	3	3
	Verantwoordelijkheid	3	3

Bron: Beroeps- en competentieprofiel domein Creative Technologies, 2014, aangevuld met kolom HKU

Voor de drie opleidingen die behoren tot het domein Creative Technologies gelden dezelfde competenties, maar de niveaus waarop studenten de competenties dienen te realiseren verschilt. In bovenstaande tabel is aangegeven op welk niveau de CMGT-studenten de competenties (minimaal) moeten realiseren, waarbij de niveaubeschrijvingen worden gehanteerd zoals in onderstaande tabel geformuleerd.

Niv.	Omschrijving; aard van de taak is ...
1	... eenvoudig, gestructureerd, past bekende methoden direct toe volgens vaststaande normen. Mate van zelfstandigheid: sturende begeleiding.
2	... complex, gestructureerd, past bekende methoden aan wisselende situaties aan. Mate van zelfstandigheid: begeleiding indien nodig.
3	... complex, ongestructureerd, verbetert methoden en past normen aan de situaties aan. Mate van zelfstandigheid: zo zelfstandig mogelijk.

Bron: Beroeps- en competentieprofiel domein Creative Technologies, 2014

Het Beroeps- en competentieprofiel is opgesteld in overleg met het werkveld en gebaseerd op het ontwerp- en productieproces dat professionals doorlopen. Tevens is bij de totstandkoming van de competenties rekening gehouden met de Dublin Descriptoren voor het bachelorniveau. Het landelijk opleidings- en competentieprofiel is opgesteld in 2014 en het panel vernam dat de competenties sinds die tijd niet zijn aangepast. Wel overleggen de betrokken opleidingen iedere twee maanden met elkaar in een landelijk overleg over de actualiteit van de competenties. Ook de input van werkveldpartners wordt hierbij betrokken.

Wat wel jaarlijks wordt geactualiseerd is de *Body of Knowledge and Skills* (BoKS). Met de twaalf competenties als basis is voor elk van de drie stamopleidingen namelijk een eigen BoKS opgesteld. Deze wordt jaarlijks, met input van werkveldpartners en discussie in het landelijk overleg, geactualiseerd. De BoKS is opgebouwd aan de hand van *basics*, *visions* en *trends*. De *basics* worden gevormd door alle basiskennis, onderzoeksvaardigheden, praktijkvaardigheden en houding die alle afgestudeerden binnen het domein Creative Technologies moeten bezitten. De *visions* worden gevormd door de belangrijkste theorieën en methoden die voortbouwen op de *basics* en worden gehanteerd in de beroepspraktijk en wetenschap. De *trends* bestaan uit actuele ontwikkelingen in de beroepspraktijk, wetenschap en maatschappij.

Het panel is enthousiast over de grote betrokkenheid van het werkveld bij de opleiding. HKU Games en HKU MT hebben ieder een eigen werkwijze om de actualiteit van de opleiding te laten toetsen en zich te laten inspireren door het werkveld. De beide *schools* werken met een zogenoemde werkveldcommunity, bestaande uit alumni en andere werkveldpartners die – afhankelijk van het onderwerp – o.a. worden uitgenodigd voor kleine symposia, Exposure (presentatie van afstudeerwerken) en gastcolleges. Tijdens deze bijeenkomsten haalt de opleiding informatie op over trends en ontwikkelingen in het werkveld. Het panel vindt dit een mooie werkwijze, waarbij de opleiding niet afhankelijk is van de drukke agenda's van een kleine groep werkveldvertegenwoordigers, die toch vaak wat hoger in de organisaties werken. In deze werkwijze kan het zijn dat er steeds een andere samenstelling van werkveldpartners aanwezig is bij bijeenkomsten. Het panel raadt de opleiding wel aan om te bewaken dat er in voldoende mate werkveldpartners zijn die weten hoe het programma en de BoKS van de opleiding er uit zien en structureel meekijken met de opleiding, zodat zij ook kunnen zien wat er gebeurt met aanbevelingen.

Eigen inkleuring

Iedere instelling die de bachelor CMGT aanbiedt, kan passend bij de eigen profilering, keuzes maken als het gaat om de *visions* en *trends* waar ze aandacht aan wil besteden binnen haar programma. Hiermee kan zij een eigen inkleuring geven aan de opleiding. Uniek aan de CMGT-opleiding van HKU is dat deze de enige is die deel uitmaakt van een kunsthogeschool, de nadruk legt op de ontwerpende competenties en als enige de studierichtingen *Audio Design* en *Sound Design* aanbiedt. Dit ziet het panel terug in de BoKS, waar HKU bij de *visions* en *trends*

onder meer aandacht besteedt aan *sound en audio design, adaptive spatial audio, artistic player-centered design*, etnografisch onderzoek en de *double diamond method*.

Passend bij de nadruk die de opleiding wil leggen op de ontwerpende competenties kiest HKU ervoor om de ontwerpende competenties op niveau 3 te toetsen in plaats van op niveau 2. (Zie tabel 1.)

Uitgangspunten voor het onderwijs

De opleiding CMGT heeft vijf pijlers geformuleerd die ten grondslag liggen aan haar onderwijs. Het gaat om werken (1) vanuit een eigen signatuur, (2) aan de hand van interdisciplinaire samenwerkingsprocessen, (3) met behulp van creatieve technologie, (4) met oog voor kansen vanuit een ondernemende houding, en het komen tot (5) inspirerende verbindingen tussen binnen- en buitenwereld. Het panel merkt op dat CMGT met deze vijf pijlers naadloos aansluit bij de visie van HKU.

HKU Visie

Een diploma van HKU betekent een startkwalificatie op graduate of postgraduate niveau. Voor een al bestaande of nieuwe professionele rol in de culturele sector, media en educatie, en/of andere werkgebieden in de creatieve industrie. In onze opleidingen combineren studenten hun artistiek-professionele competentie met het actief omgaan met interdisciplinaire mogelijkheden én innovatieve en multidisciplinaire projectpraktijken. Wij zijn toekomst- en vernieuwingsgericht. En geloven in het belang van het leggen van verbindingen tussen artistieke en creatieve processen en andere werkgebieden, disciplines en hybride beroepspraktijken. Een stimulerende en ondersteunende leer- en werkomgeving: dat is wat wij onze studenten en medewerkers willen bieden. Het krijgen van onderzoeks- en ondernemerschapservaring in uitdagende praktijksituaties zien wij als een noodzakelijk onderdeel daarvan.

Bron: <https://www.hku.nl/over-hku/het-verhaal-van-hku/missie-en-visie>, laatst bezocht 25 juni 2024

Het panel ziet ook deze aspecten terugkomen in de BoKS van de opleiding CMGT van HKU. Zo is er onder meer aandacht voor *multi-disciplinary teamwork, tinkering/maker culture, game technology*, het schrijven van een marketingplan en *networking*.

Onderzoek

Kijkend naar de onderzoeksvaardigheden, concludeert het panel dat deze worden weerspiegeld in de competenties en de BoKS op een manier die past bij een creatieve, technische praktijkgerichte bacheloropleiding. De nadruk ligt op ontwerpend onderzoek, waarbij het doen van onderzoek is geïntegreerd in het ontwerpproces om zo tot het best mogelijke ontwerp te komen. 'Onderzoeken en analyseren' is één van de twaalf CMGT-competenties.

Onderzoeken en analyseren

De beginnende beroepsbeoefenaar is in staat een ontwerpopdracht te onderbouwen door middel van onderzoek en analyse. De beginnende beroepsbeoefenaar toont aan in zijn onderzoeksactiviteiten te beschikken over een repertoire aan relevante onderzoeksvaardigheden en kan uit dit repertoire de juiste methode selecteren, gegeven de onderzoekomstandigheden. Is in staat prototypes te ontwikkelen als communicatiemiddel binnen de context van toepassing.

Bron: *Beroeps- en competentieprofiel domein Creative Technologies, 2014*

Internationale oriëntatie

De gaming wereld en de wereld van de audio en sound engineers, zijn beide internationaal van aard. De technologieën die worden gebruikt, zijn niet aan landsgrenzen gebonden en zeker in de grote bedrijven wordt veelal Engels gesproken. Alhoewel HKU de enige Nederlandstalige CMGT-opleiding is, hecht zij er wel aan dat studenten op de hoogte zijn van internationale trends en ontwikkelingen. Bovendien maakt de BoKS duidelijk dat studenten zich tijdens hun studie de vaardigheid '*Cooperating in international context*' eigen moeten maken.

Weging en Oordeel

In zijn overwegingen neemt het panel mee dat de basis van alle studierichtingen van de opleiding CMGT wordt gevormd door de competenties zoals die zijn geformuleerd in het landelijk vastgestelde Beroeps- en Competentieprofiel van het domein Creative Technologies. Deze competenties zijn gevalideerd door het werkveld en reflecteren het bachelorniveau. De bijbehorende *Body of Knowledge and Skills* is actueel. Passend bij de kunsthogeschool die HKU is, onderscheidt de opleiding zich door de nadruk te leggen op de ontwerpende competenties en door als enige de studierichtingen *Audio Design* en *Sound Design* aan te bieden. Deze profilering komt duidelijk naar voren in de BoKS.

Het panel waardeert de grote betrokkenheid van het werkveld en de dynamische werkwijze van de opleiding om input te verzamelen via diverse activiteiten zoals symposia en gastcolleges. Het panel wil de opleiding meegeven ervoor te zorgen dat er wel een consistente groep werkveldpartners structureel betrokken is bij de evaluatie van het programma zodat het zicht op de implementatie van aanbevelingen en de uitwerking daarvan vanuit werkveldperspectief gewaarborgd blijft.

Alles overwegende concludeert het panel dat de opleiding met haar competentieset beschikt over een solide fundament, waarin bovendien op passende wijze aandacht is voor de ontwikkeling van onderzoekend vermogen en een internationale oriëntatie. Het panel komt dan ook tot de conclusie dat de opleiding **'voldoet'** aan de basiskwaliteit voor Standaard 1.

4.2. Programma

Standaard 2 (programma-oriëntatie): Het programma maakt het mogelijk om passende (professionele of academische) onderzoeks- en beroepsvaardigheden te realiseren.

Toelichting NVAO: Het programma sluit aan bij de actuele (internationale) ontwikkelingen, eisen en verwachtingen in het beroepenveld en in het vakgebied. Academische vaardigheden en/of onderzoeks- en/of beroepsgerichte competenties krijgen invulling op een wijze die past bij de oriëntatie en het niveau van de opleiding.

Bevindingen

Praktijkgerichte oriëntatie

Het panel stelt vast dat de opleiding duidelijk een praktijkgerichte oriëntatie kent. Binnen de studierichtingen van Games komt dit o.a. tot uiting in de projecten voor opdrachtgevers waar de studenten vanaf het begin van de studie direct mee aan de slag gaan. En ook het programma van de afstudeerrichtingen van HKU MT bevatten diverse projecten met echte opdrachtgevers. Beide *schools* betrekken het werkveld geregeld bij activiteiten en evenementen, zo neemt er altijd een werkveldvertegenwoordiger zitting in de beoordelingscommissie bij het afstuderen, worden werkveldpartners uitgenodigd voor Exposure (expositie van afstudeerwerken) en verzorgen zij gastcolleges. Het panel vindt het concept 'u vraagt, wij draaien' ook een mooi voorbeeld van de manier waarop het werkveld betrokken kan worden bij de opleiding. Bij 'u vraagt, wij draaien' kunnen studenten zelf aangeven aan wat voor soort kennis en/of vaardigheden zij behoefte hebben en zoekt de opleiding daar docenten of professionals bij, die de studenten meer kunnen leren over het betreffende onderwerp.

Verder wordt de opleiding verzorgd door docenten, waarvan het overgrote deel eveneens werkzaam is in de beroepspraktijk. Zo zijn er MT-docenten die werken als producer, muziektechnicus, componist en sound artist. Ook de docenten van Games hebben vrijwel allemaal een parttime aanstelling en de meesten van hen werken ook voor zichzelf of bij een bedrijf, o.a. als gameontwikkelaar, 3D-ontwerper en 2D-artist. Zij nemen hun eigen werkervaring en -praktijk mee de opleiding in.

Ook de aandacht voor de ontwikkeling van (technische) vaardigheden in de muziekstudio's (MT) en met diverse softwarepakketten (Games), (zie Standaard 7), de aandacht voor een ondernemende houding en de mogelijkheid om een eigen bedrijf te starten tijdens de studie, en de derdejaars stage, dragen bij aan de ontwikkeling van de praktische oriëntatie van de studenten. En wat het panel ook heel mooi vindt en tijdens de afstudeerzittingen terug zag, is dat studenten worden gestimuleerd om zelf contact te leggen met mensen uit het werkveld, bijvoorbeeld om feedback te krijgen op het product dat ze hebben ontworpen.

Onderzoekend vermogen

Studenten werken vanaf het eerste project aan de ontwikkeling van hun onderzoeksvaardigheden. HKU CMGT ziet het doen van onderzoek niet als een doel op zich, maar zet onderzoek in om te komen tot het best passende ontwerp voor de betreffende situatie. Wat het panel betreft is dit een goede insteek, die past bij een hbo-bacheloropleiding.

Tijdens de vorige visitatie deed het toenmalige panel de aanbeveling om "studenten te stimuleren om onderzoek goed en bevlogen uit te voeren en hierbij te kijken naar zowel *research for design* als *research through design*". Het panel ziet en hoort dat de opleiding deze aanbeveling serieus heeft opgepakt. Dit werd onder meer zichtbaar bij de afstudeerzittingen, waar heel nadrukkelijk uit naar voren kwam dat studenten *research-based design* toepassen. Het panel complimenteert de opleiding hiervoor.

HKU Games focust zich sinds een aantal jaar in het bijzonder op vier onderzoeksmethoden, te weten inhoudsonderzoek, contextueel onderzoek, referentieonderzoek en doelgroeponderzoek.

De studenten leren dit toe te passen tijdens de projecten, die zij vanaf de start van de studie uitvoeren. Denk hierbij aan een onderzoek naar de eigenschappen en het gedrag van de doelgroep. Voor iedere opdracht die de studenten uitvoeren is het belangrijk voor hen om te weten hoe de doelgroep zich gedraagt en wat hun behoeften zijn. Studenten leren om, op basis van onderzoek, met een idee te komen en dit idee daarna weer te onderzoeken. Vervolgens ontwikkelen zij op basis van die informatie een aantal prototypes, die ze ook weer gaan toetsen bij de doelgroep. Uiteindelijk resulteert dit in een definitief ontwerp. Het panel zag dat studenten deze iteratieve werkwijze structureel hanteren en is hier enthousiast over.

Bij de MT-studenten staan de onderzoeksvaardigheden ook ten dienste van de uitvoering van projecten. Zij voeren eveneens vanaf het eerste jaar opdrachten en projecten uit, waarvoor zij hun onderzoekend vermogen moeten aanboren. Vanaf het tweede jaar leren zij te werken aan de hand van de methode onderzoeksvraag-literatuuronderzoek-methode-resultaten-conclusie. Aan de hand van deze methode voeren zij deelprojecten uit voor hun projecten. In het derde jaar doen de studenten een onderzoek dat resulteert in een paper. En in jaar 4 voeren studenten hun afstudeeronderzoek uit.

Het viel het panel op dat veel van de docenten tenminste een masteropleiding hebben afgerond en dat zij vrijwel allemaal betrokken zijn bij onderzoek. Dit zijn goede voorwaarden om ook de onderzoeksvaardigheden van studenten te verbeteren. Het panel vernam verder dat per januari 2024 het nieuwe lectoraat 'Creatieve Maakprocessen en Technologie' is gestart. Dit lectoraat gaat onder meer onderzoek doen naar immersieve technologie en generatieve AI. Dit zijn relevante thematieken voor zowel de studierichtingen van Games als voor de studierichtingen Sound Design en Audio Design. Alhoewel de effecten van de aanwezigheid en samenwerking met dit nieuwe lectoraat voor de opleiding CMGT nog niet zichtbaar zijn, verwacht het panel dat ook dit een positief effect zal hebben op de onderzoeksvaardighedenlijn binnen CMGT.

Weging en Oordeel

In zijn oordeelsvorming weegt het panel mee dat de opleiding CMGT wordt gekenmerkt door een praktijkgerichte inslag, die zich onder meer toont in de projecten die studenten uitvoeren voor opdrachtgevers, de samenwerking met werkveldpartners in de vorm van gastcolleges en deelname aan beoordelingscommissies en de stage die studenten lopen. Bovendien wordt de opleiding verzorgd door docenten die zelf actief zijn in de beroepspraktijk, wat bijdraagt aan de relevantie en actualiteit van het onderwijs. Dit geldt voor zowel de docenten van HKU Games als van HKU MT. Daarnaast wordt de ontwikkeling van technische vaardigheden en een ondernemende houding sterk gestimuleerd.

Op het gebied van onderzoek ziet het panel een mooie vooruitgang, waarbij onderzoek echt is geïntegreerd in het ontwerpproces. Onderzoek wordt niet gezien als een doel op zich, maar als een middel om tot betere ontwerpen te komen, wat passend is voor een hbo-bacheloropleiding. Studenten worden vanaf het eerste jaar intensief getraind in onderzoeksvaardigheden, met een sterke nadruk op een iteratieve aanpak.

Het is voor het panel, op basis van bovenstaande bevindingen, overduidelijk dat de opleiding op Standaard 2 **'voldoet'** aan de basiskwaliteit.

Standaard 3 (programma-inhoud): De inhoud van het programma biedt studenten de mogelijkheid om de beoogde leerresultaten te bereiken.

Toelichting NVAO: De leerresultaten zijn adequaat vertaald in leerdoelen van (onderdelen van) het programma.

Bevindingen

Het panel bekeek de competentiematrix van alle studierichtingen, evenals de diverse modulebeschrijvingen met bijbehorende leerdoelen. De competentiematrices bieden inzicht in welke competenties in welke modules aan bod komen.

Het eerste jaar van de opleiding komen studenten binnen hun *school* in aanraking met onderwerpen van verschillende studierichtingen. De opleiding kiest er bewust voor om studenten een brede basis te geven, omdat zij op die manier over hun eigen discipline heen leren kijken en begrip krijgen voor de werkzaamheden van hun collega-ontwerpers met wie zij in de praktijk vrijwel zeker zullen moeten samenwerken. Het panel vindt dit een zeer waardevolle insteek en begreep van studenten dat zij, zeker in de hogere jaren, ook geregeld samenwerken met studenten van andere *schools* om die multidisciplinariteit nog verder te ontwikkelen.

HKU Games

Bestudering van de competentiematrices van de studierichtingen Game Art, Game Design, Game Development en ook van het in afbouw zijnde Interaction Design, maakt duidelijk dat alle competenties ieder jaar aan bod komen. Dat gebeurt steeds op een iets hoger niveau. De modulebeschrijvingen van deze afstudeerrichtingen laten zien dat er sprake is van een adequate vertaling van competenties naar leerdoelen. Uit de formuleringen van de leerdoelen van modules uit verschillende jaren blijkt duidelijk de niveauopbouw. Zo ziet het panel dat de nadruk in het begin van de studie ligt op het herkennen en benoemen van bepaalde kennis en het tonen van een nieuwsgierige en onderzoekende houding. In de hogere jaren ligt de focus veel meer op het zelf kunnen toepassen van kennis en vaardigheden. Ter illustratie volgen hieronder enkele leerdoelen van een project uit jaar 1 en een vak uit jaar 4. Het panel stelt vast dat de complexiteit van de leerdoelen in jaar 4 duidelijk hoger is.

Leerdoelen van de module *Project Context I*, jaar 1

- Kan de student een cultureel-maatschappelijke situatie of probleem analyseren;
- Kan de student vervolgens die analyses vertalen naar ontwerprandvoorwaarden, -doelstelling en -concepten
- Kan de student een iteratief proces doorlopen van ontwerp en onderzoek, zodanig dat er een zinvolle wederzijdse beïnvloeding tussen beide processen en het eindproduct is;
- Kan de student vanuit artistieke en technische kennis en vaardigheden in teamverband een concept realiseren tot een proof-of-concept of prototype.
- Kan de student reflecteren op het door de groep doorlopen ontwerpproces teneinde zichzelf blijvend te kunnen ontwikkelen binnen een continu veranderend werkveld;
- Heeft de student het benodigde besef van en ervaring met projectmanagement (met name met betrekking tot teamleiderschap, -rollen en -planning) teneinde goed te kunnen functioneren in een (multidisciplinair) team- of netwerkverband en binnen een relatie met een externe opdrachtgever/partner.

Leerdoelen van de module *Project Context III*, jaar 4

- Kan de student concepten en prototypes ontwerpen voor een afgebakend ontwerpvraagstuk uit een artistieke, maatschappelijke of commerciële situatie;
- Kan de student een etnografisch onderzoek opzetten en uitvoeren;
- Kan de student - in team- of netwerkverband - zich profileren op bepaalde rollen en/of contexten;
- Is de student in staat tot zelfsturing en -management;
- Kan de student op een professionele manier samenwerken met collega-studenten en externe professionals;
- Kan de student onderzoek doen ter onderbouwing van ontwerp en ontwerpkeuzes;
- Kan de student in vakmatig opzicht (commercieel, conceptueel, artistiek en technisch) een 'eindproduct' leveren wat voldoet aan de minimale eisen van het bijbehorende werkveld.

Het panel keek ook of zij de onderwerpen uit de BoKS terugziet in het programma van de opleiding. Dit is het geval, zoals ook blijkt uit bovenstaande leerdoelen, waarin BoKS-onderdelen als etnografisch onderzoek en multidisciplinaire samenwerking aan de orde komen. En ook aandacht voor bijvoorbeeld BoKS-onderdelen als Games Technologie en tinkering/maker culture ziet het panel o.a. terug in modules als *3D prop building*, *Experimental Making* en *C++ for Game Engines*.

Verder vertelden de studenten van de *HKU Games*-studierichtingen aan het panel dat de vakken die zij krijgen altijd bijdragen aan het centrale project van het betreffende blok. Op die manier zorgt de opleiding voor samenhang binnen de modules. Al met al concludeert het panel dat de inhoud van het programma de studenten in de gelegenheid stelt om de beoogde leerresultaten te bereiken.

Skilltree

HKU Games heeft de competentieniveaus geconcretiseerd in een zogenoemde *skilltree*. Het panel vindt dit een heel aansprekende en toepasselijke manier om de competentieniveaus inzichtelijk te maken. De term *skilltree* is namelijk afkomstig uit de gamewereld. In een game moeten personages opdrachten uitvoeren en/of vaardigheden ontwikkelen om een niveau hoger te komen. De *skilltree* maakt duidelijk welke opdrachten het personage moet behalen om een hoger level te bereiken. Het panel vindt dit een mooie parallel met de ontwikkeling van competenties in het onderwijs.

HKU Muziek & Technologie

Ook voor de studierichtingen Audio Design en Sound Design, die door HKU MT worden verzorgd, stelt het panel vast dat de inhoud van het programma studenten in de gelegenheid stelt de competenties te realiseren. Het panel bekeek de competentiematrices en de modulebeschrijvingen van deze studierichtingen. De programma's van deze studierichtingen kennen een net iets andere opbouw, vanwege het belang van de stevige theoretische basis die HKU MT haar studenten in de eerste twee jaar wil én moet bijbrengen. Het gaat daarbij onder meer om theoretische en praktische muzikale vaardigheden, contexten en repertoires, compositietechnieken, syntheses technieken, en productietechnologie.

De competentiematrices maken duidelijk dat enkele competenties in jaar 1 nog niet expliciet aan bod komen. Het gaat om de competenties 'ondernemende houding' en 'ondernemende vaardigheden'. In jaar twee hebben de studenten wel de mogelijkheid om tijdens keuzevakken aan deze competenties te werken en ze vormen een vast onderdeel van jaar 3 en 4. Alhoewel deze competenties beperkt aan bod komen in het programma van jaar 1 en 2, merkt het panel op dat de studenten – met name in de hogere jaren – wel een zeer ondernemende houding laten zien. De helft van de studenten staat in jaar 3 al met een eigen bedrijfje ingeschreven bij de Kamer van Koophandel en voert daarmee, in principe buiten de opleiding om, werkzaamheden uit in het werkveld. De opleiding stelt zich hierin overigens zeer flexibel op en denkt met studenten mee over competenties die zij eventueel met deze werkzaamheden kunnen aantonen. Zo vernam het panel van een derdejaarsstudent dat hij tijdens zijn studie naar Budapest is geweest voor een grote opdracht die hij zelf acquireerde. Deze opdracht was in principe niet in het kader van de opleiding, maar door het maken van hele duidelijke afspraken heeft de opleiding de student toch de gelegenheid geboden om deze leerzame opdracht uit te voeren. Het panel is onder de indruk van de flexibiliteit en zorgvuldigheid die de opleiding toont in het verbinden van dit soort ondernemende activiteiten van de studenten aan de competenties uit het eigen curriculum. Resumerend stelt het panel vast dat, ondanks dat de ondernemende competenties pas in de latere jaren aan bod komen, de studenten een zeer ondernemende houding tonen.

De andere 10 competenties komen in ieder studiejaar aan bod. Ook voor de studierichtingen van HKU MT geldt dat de competenties zijn uitgewerkt in leerdoelen per module. Vrijwel elk project kent een technologische, ontwerpende, organiserende en professionele component.

Internationale oriëntatie

Ondanks dat de opleiding in het Nederlands wordt verzorgd, merkt het panel op dat studenten ruimschoots in staat worden gesteld om een internationale oriëntatie te ontwikkelen. Zo maakt de opleiding gebruik van internationale literatuur en wordt er bovendien samengewerkt met buitenlandse instellingen. Zo doen CMGT-studenten van HKU bijvoorbeeld mee aan internationale gamejams (bv. Sustainability Game Jam), waar ook buitenlandse studenten aan mee doen. En jaarlijks wordt door een groep studenten de International Global Applied Game Jam in Zuid-Korea bezocht. Verder biedt HKU uitwisselingsprogramma's aan met buitenlandse onderwijsinstellingen, zijn er beurzen beschikbaar voor studenten die in het buitenland willen studeren en verzorgt HKU Games een Engelstalige minor Game Design, waar ook internationale studenten zich voor in kunnen schrijven. Hierdoor ontstaat een *international classroom*.

Omdat het werkveld internationaal georiënteerd is vroeg het panel de studenten, alumni en de werkveldpartners naar de Engelse taalvaardigheid van de studenten. Deze blijkt prima in orde, zo vernam het panel van verschillende kanten. Omdat de wereld van de creatieve media zo internationaal van aard is, komen de studenten als vanzelf in aanraking met de Engelse taal. Eén van de werkveldpartners, die werkzaam is voor een Engels bedrijf, liet desgevraagd weten dat zij geen enkel probleem ervaart met de Engelse taalvaardigheid van de stagiairs en afgestudeerden van HKU.

Weging en Oordeel

De opleiding CMGT biedt haar studenten een goed doordacht curriculum. Het panel constateert dat de competenties zijn uitgewerkt in leerdoelen. Aan deze leerdoelen zijn modules gekoppeld die toenemen in complexiteit naarmate de studie vordert. Studenten worden het eerste jaar blootgesteld aan een breed scala aan disciplines. Dit inzicht in diverse disciplines bereidt hen uitstekend voor op samenwerking in de beroepspraktijk. Iedere onderwijsperiode staat er een project centraal. De vakken die in diezelfde periode worden verzorgd, zijn ondersteunend aan een goede uitvoering van het project.

HKU Games biedt een consistente en logische opbouw van competenties binnen de studierichtingen Game Art, Game Design, en Game Development, waarbij de inhoud ook goed aansluit op de Body of Knowledge and Skills (BoKS). De skilltree, die competentieniveaus visualiseert, wordt door het panel als een effectief hulpmiddel gezien om de ontwikkeling van studenten inzichtelijk te maken en te ondersteunen.

HKU MT legt in de eerste jaren een sterke theoretische basis voor de studierichtingen Audio Design en Sound Design. In de laatste twee jaar werken studenten vooral aan grote projecten waarin de vier competentiesclusters zijn geïntegreerd. Het panel is onder de indruk van de wijze waarop de opleiding ondernemende activiteiten op eigen initiatief van studenten ondersteunt en koppelt aan het curriculum.

De internationale oriëntatie van de opleiding wordt mede vormgegeven door deelname aan internationale projecten, internationale literatuur, een Engelstalige minor en de mogelijkheid om in het buitenland te studeren of stage te lopen. Het panel ziet dit als een adequate invulling.

Al met al concludeert het panel dat de opleiding de competenties op passende wijze heeft vertaald in leerdoelen, waaraan modules zijn verbonden. Hiermee biedt de opleiding haar studenten inhoudelijk een programma aan dat hen in de gelegenheid stelt om de geformuleerde competenties te realiseren. Het panel komt dan ook voor alle studierichtingen tot het oordeel **'voldoet'** voor Standaard 3.

Standaard 4 (programma-leeromgeving): De vormgeving van het programma zet aan tot studeren en biedt studenten de mogelijkheid om de beoogde leerresultaten te bereiken.

Toelichting NVAO: De vormgeving van het programma draagt bij aan de realisatie van de beoogde leerresultaten. De onderwijsleeromgeving bevordert dat studenten een actieve rol nemen in de vormgeving van het eigen leerproces (*student-centred*). De inrichting van de leeromgeving past bij de onderwijsvisie van de instelling. Indien het onderwijs in een andere taal dan het Nederlands wordt verzorgd, motiveert de opleiding deze keuze. Dit geldt ook indien de opleiding een anderstalige opleidingsnaam hanteert.

Bevindingen

Onder het CMGT-onderwijs van HKU liggen vijf fundamentele pijlers. Deze pijlers zijn:

1. Werken vanuit eigen signatuur ...
2. ... aan de hand van interdisciplinaire samenwerkingsprocessen ...
3. ... met behulp van creatieve technologie ...
4. ... met oog voor kansen vanuit een ondernemende houding ...
5. ... tot inspirerende verbindingen tussen binnen- en buitenwereld komen.

Het panel ziet al deze elementen terug in de vormgeving van het onderwijs. Door per onderwijsperiode een project centraal te stellen – al dan niet met een echte opdrachtgever – worden studenten gestimuleerd om actief op onderzoek uit te gaan en om samen te werken. Hoorcolleges en werkgroepen zorgen ervoor dat studenten de benodigde kennis en vaardigheden opdoen om de projecten met goed gevolg af te ronden. Tijdens de groepsprojecten werken studenten samen met zowel studenten vanuit de eigen studierichting als met studenten van andere studierichtingen (pijler 2). Zo werken bijvoorbeeld game developers en game artists met elkaar samen aan een project en komen zij gezamenlijk tot een beroepsproduct, zoals dat in het werkveld ook het geval is.

De opleiding biedt studenten veel ruimte om te ontdekken waar hun ambities en waar hun sterke punten liggen. De breedte van het eerstejaarscurriculum biedt hiervoor de basis. Alhoewel studenten aan het begin van hun studie reeds een keuze moeten maken voor een studierichting, komt het voor dat zij na het eerste jaar toch voor een andere richting kiezen omdat deze beter bij hen blijkt te passen.

Ook de keuzemogelijkheden die de curricula bieden in de vorm van keuzemodules, de module 'U vraagt, Wij draaien', Project VRIJ I, II en III, de stage, de minor, het afstudeerproject, stimuleren de studenten om hun eigen weg te kiezen. Daar komt bij dat de opleiding ook nog eens, zoals reeds in Standaard 3 benoemd, zeer sterk met studenten meedenkt als zij vanwege hun toekomstvisie net even een iets andere invulling aan hun projecten en/of stage willen geven. Beide *schools* bieden hun studenten bovendien de mogelijkheid om een honours-traject te volgen om zich verder te profileren. Hierbij sluit de opleiding volgens het panel perfect aan bij pijlers 1, 4 en 5 van de onderwijsvisie. Pijler 5 zag het panel overigens ook terug in de afstudeerpresentaties, waaruit bleek dat studenten worden gestimuleerd om professionals van buiten HKU te betrekken bij hun afstuderen door bijvoorbeeld hun mening te vragen over het werk van de student of alvast contact te leggen met een bedrijf waar de student graag zou willen werken.

Ook pijler 3 ziet het panel terug in de opleiding. Dit zit 'm bijvoorbeeld in het gebruik van softwarepakketten, 3D-printers, en het werken met diverse materialen. Tevens merkt het panel op dat HKU een zeer positieve en vooruitstrevende benadering hanteert als het gaat om het gebruik van AI. Studenten worden aangemoedigd om AI te gebruiken, mits zij maar aangeven op welke manier ze er gebruik van hebben gemaakt en zij reflecteren op de uitkomst. Het panel waardeert deze open houding ten opzichte van AI, dat zeker zijn weerslag zal gaan hebben en al heeft op het werkveld van CMGT.

Opleidingsnaam

HKU is de enige hogeschool die de CMGT-opleiding in het Nederlands aanbiedt. De naam van de opleiding is wel in het Engels. De opleiding kiest hiervoor omdat dit de naam is die landelijk is afgesproken en vastgesteld. Het panel volgt deze redenatie.

Weging en Oordeel

Het panel stelt vast dat de HKU onderwijsvisie ten grondslag ligt aan de vormgeving van het onderwijs binnen de opleiding CMGT. Door de wijze waarop het onderwijs is vormgegeven – o.a. projectgericht met projectgroepen waarin verschillende disciplines zijn vertegenwoordigd, vraaggestuurd met veel ruimte voor eigen keuzes en interesses van studenten, met creatieve technologieën die de studenten helpen in de uitvoering van hun werk, door een ondernemende houding te stimuleren – worden de studenten ertoe aangezet om actief deel te nemen aan het onderwijs. Studenten worden aangemoedigd om te onderzoeken en hun eigen signatuur te ontwikkelen door middel van projecten en keuzemodules. De opleiding biedt veel ruimte voor persoonlijke ontwikkeling en ondersteunt studenten bij het volgen van hun ambities. Het gebruik van moderne technologieën, zoals AI, wordt op een vooruitstrevende en reflectieve manier geïntegreerd in het programma. De Engelstalige opleidingsnaam wordt terecht gehanteerd, ondanks het Nederlandstalige programma.

Het staat voor het panel buiten kijf dat de vormgeving van het programma de studenten stimuleert om hun eigen ambities te ontdekken en te volgen, hen aanzet tot studeren en hen de mogelijkheid biedt om de competenties te bereiken. Op basis hiervan komt het panel voor Standaard 4 tot het oordeel **'voldoet'**.

Standaard 5: Het programma sluit aan bij de kwalificaties van de instromende studenten.

Toelichting NVAO: De gehanteerde toelatingseisen zijn realistisch met het oog op de beoogde leerresultaten.

Bevindingen

Er melden zich jaarlijks meer studenten aan voor CMGT dan dat er plaatsen beschikbaar zijn. Voor de opleiding CMGT geldt daarom, naast de wettelijke toelatingseisen, een selectieprocedure. De toelatingseisen zijn een havo, vwo of mbo-4 diploma. Havo-studenten met het profiel Cultuur en Maatschappij, moeten ook wiskunde A of B in hun pakket hebben. Studenten die aan deze voorwaarden voldoen, kunnen zich aanmelden voor de selectieprocedure.

De selectieprocedure voor de drie studierichtingen van *HKU Games* houdt in dat studenten vier opdrachten moeten maken. Ze worden uitgedaagd om hun creatief vermogen te tonen middels de aanlevering van een ontwerpopdracht, vijf beelden, een portfolio en voorstelfilmpje. De toelatingscommissies van de drie studierichtingen geven in het online beoordelingssysteem een beoordeling van het dossier van iedere kandidaat. De directeur van *HKU Games* neemt uiteindelijk een besluit over de toelating. Het kan voorkomen dat een kandidaat toelaatbaar is tot meerdere studierichtingen of dat hij² juist geschikt blijkt voor een andere studierichting dan waarvoor hij zich in eerste instantie had aangemeld.

Voor de studierichtingen van *HKU MT* gelden dezelfde toelatingseisen als voor *HKU Games*. De selectieprocedure is wel anders. Tijdens de selectieprocedure wordt de muzikale aanleg van de student beoordeeld, evenals zijn affiniteit met technologie en met klank en geluid. De opleiding organiseert toelatingsdagen. Kandidaten moeten zich hierop voorbereiden door het maken van een aantal thuisopdrachten. Als de kandidaten deze opdrachten op tijd hebben ingeleverd, ontvangen zij een uitnodiging voor de eerste toelatingsdag. Tijdens de toelatingsdag maken zij een online toets waarin hun kennis van algemene muziekleer, muziektechnologie, geluidsleer en rekenvaardigheid wordt getoetst, evenals hun vaardigheden in solfège. Op basis van deze toets en de eerder ingeleverde thuisopdrachten wordt de kandidaat al dan niet uitgenodigd voor de tweede toelatingsdag. Op die dag vindt een gesprek plaats met de toelatingscommissie over het ingeleverde toelatingsmateriaal en de kijk van de kandidaat op de studie en het werkveld.

Het panel concludeert dat beide *schools* een uitgebreide en zorgvuldige selectieprocedure kennen, waarbij ze zich bewust zijn van de eventuele bias die dergelijke selecties met zich mee kunnen brengen. *HKU Games* heeft daarom bijvoorbeeld besloten om het voorstelfilmpje van de student pas te bekijken, nadat de toelatingscommissie de rest van de ingeleverde opdrachten heeft bestudeerd. Hiermee ligt de nadruk op iemands creatieve capaciteiten en veel minder op persoonlijkheid of uiterlijk.

Het panel vernam van een aantal studenten dat zij de basisopleiding van *HKU* hebben gevolgd. *HKU* biedt een brede basisopleiding, die is bedoeld voor studenten die graag aan *HKU* willen komen studeren, maar nog niet weten welke kunstopleiding bij hen past. De lessen worden gegeven op 27 zaterdagen en bereiden de studenten ook voor op het toelatingsexamen voor een bacheloropleiding. Door het volgen van de basisopleiding doen de studenten al de nodige kennis en ervaring op en werken zij reeds aan hun portfolio.

HKU MT biedt een eigen basisopleiding aan, die de student helpt bij het kiezen van een passende studierichting op het gebied van muziek en technologie. Ook deze opleiding helpt studenten in de voorbereiding op de toelatingstoets. Het vergt wel een tijdsinvestering van

² Daar waar in dit rapport wordt gesproken over hij/zijn als verwijzing naar een student of docent, kan ook zij/haar, die/diens of hen/hun worden gelezen.

studenten, want de lessen vinden plaats twee avonden per week van september tot en met april.

De studenten met wie het panel sprak over de basisopleiding, vinden het de tijdsinvestering waard en zijn er positief over. De commissie vindt de basisopleiding een waardevol kenmerk van de HKU en is net als de studenten enthousiast over dit aanbod. Zeker voor scholieren die van de middelbare school komen, biedt dit een mooie kans om een portfolio op te bouwen. Voor studenten die van een grafisch lyceum afkomstig zijn, is dit minder aan de orde.

Weging en Oordeel

De opleiding CMGT van HKU hanteert de wettelijke toelatingseisen, aangevuld met een zorgvuldige selectieprocedure vanwege de grote belangstelling en het beperkte aantal beschikbare plaatsen. Zowel HKU Games als HKU MT hebben elk een aantal specifieke toelatingseisen en beoordelingscriteria om de meest geschikte kandidaten te selecteren. HKU Games richt zich op het creatieve vermogen van studenten, terwijl HKU MT de nadruk legt op muzikale aanleg en technische affiniteit. Beide *schools* proberen mogelijke bias in de selectie te minimaliseren.

De basisopleidingen van de hogeschool, die ter voorbereiding op de selectie worden aangeboden, worden door studenten als zeer waardevol ervaren. Deze basisopleidingen bieden een gedegen voorbereiding op de toelating en helpen studenten bij het opbouwen van een portfolio.

Het panel concludeert dat de selectieprocedures goed doordacht zijn en dat de opleiding nadrukkelijk rekening houdt met de instroom van studenten met verschillende vooropleidingen, door het aanbieden van de basisopleiding. Het panel vindt dan ook dat de opleiding toont dat er sprake is van basiskwaliteit op Standaard 5 en beoordeelt deze dan ook als **'voldoet'**.

4.3. Personeel

Standaard 6: Het docententeam is gekwalificeerd voor de inhoudelijke en onderwijskundige realisatie van het programma en de omvang ervan is toereikend.

Toelichting NVAO: De docenten zijn zowel inhoudelijk als didactisch voldoende deskundig om de opleiding te verzorgen. Docenten beschikken over voldoende beheersing van de taal waarin zij doceren. Het personeelsbeleid draagt daar aan bij. Er is voldoende personeel beschikbaar om de opleiding te verzorgen en de studenten te begeleiden.

Bevindingen

Het panel bestudeerde het overzicht van het docerend personeel en sprak met het management, studenten en docenten zelf over hun deskundigheid.

Bij de studierichtingen van HKU Games (Game Art, Game Design en Game Development) zijn 37 docenten betrokken, die tezamen een aanstelling hebben van 19 FTE. Met uitzondering van de directeur en één studieleider³ hebben alle docenten een parttime aanstelling. De docenten zijn ruim gekwalificeerd om met elkaar het onderwijs te kunnen verzorgen, concludeert het panel. Van hen beschikt 75% over een afgeronde masteropleiding. Eén docent is gepromoveerd en een tweede docent is momenteel aan het promoveren. Onder de docenten bevinden zich onder meer een mediapsycholoog, (serious) gamedesigners, 2D en 3D artists, game developers, visual designers, interaction designers. Ook gespecialiseerde tutores, die de studenten begeleiden bij hun studie, maken deel uit van het docententeam. Het panel stelt vast dat de docenten met elkaar vrijwel alle onderwerpen uit de BoKS afdekken. Daar waar dat niet het geval is, schakelt de opleiding gastdocenten uit het werkveld in.

De kwantitatieve gegevens van het docententeam van HKU MT zijn vrijwel gelijk aan die van HKU Games. Bij de studierichtingen van HKU MT (Audio Design en Sound Design) zijn 38 docenten betrokken. Zij werken ook voor de andere opleidingen die HKU MT aanbiedt, waaronder de Bachelor Music en de Master of Music (Music Design). Ook voor deze docenten geldt dat velen een parttime aanstellingen hebben. Samen representeren zij iets meer dan 19 FTE. Van hen heeft ruim 74% een masteropleiding of hoger afgerond. Naast hun werk als docent bij HKU MT, zijn zij onder meer werkzaam als muzikant, producer, componist, studio-engineer, sound designer, software designer voor muziek, spatial sound expert, en recording mixing- and mastering engineer. Het docententeam bevat ook een tekstschrijver/dichter, die studenten traint in het schrijven van stukken, zoals hun eindwerk.

Het panel vindt het goed te lezen en te horen dat een aanzienlijk deel van de docenten is betrokken bij onderzoeksprojecten, veelal via één van de HKU-lectoraten. Zij kunnen zich op die manier verder ontwikkelen. De docenten die een vaste aanstelling van meer dan 0,2 FTE hebben, zijn in het bezit van de Basiskwalificatie Didactische Bekwaamheid (BDB). Docenten die een kleinere, of tijdelijke, aanstelling hebben bij HKU hoeven alleen deel A van de BDB-training. Deel A betreft de startmodule voor didactische bekwaamheid inclusief de Basiskwalificatie Examinering (BKE).

Uit het studentenhoofdstuk in het Zelfevaluatierapport en uit het gesprek dat het panel met studenten voerde, maakt het op dat zowel de Games- als MT-studenten de kwaliteit van de lessen als (zeer) hoog ervaren. Dit komt volgens de studenten vooral omdat de docenten uitgebreide ervaring in het werkveld hebben, waardoor zij boven de stof staan en zij de studenten bovendien zeer goed kunnen begeleiden tijdens projecten. Overigens geven de studenten hun opleiding in algemene zin een heel hoog cijfer. Het panel vroeg hier tijdens het gesprek met studenten naar en zij beoordelen hun opleiding allemaal met een cijfer tussen een 8 en 9. Dat is zeer hoog. Dit betekent overigens niet dat zij geen verbeterpunten zien. Als het om het docententeam gaat, zouden de Games-studenten bijvoorbeeld graag zien dat de expertise

³ Iedere studierichting kent een studieleider, die verantwoordelijk is voor het programma van de betreffende studierichting.

op het gebied van 2D-art wordt uitgebreid. Het is lastig voor de opleiding om hier een geschikte kandidaat voor te vinden. De studenten geven aan – en waarderen het ook – dat de opleiding hier wel heel helder en transparant met hen over communiceert en zij weten dus ook dat de opleiding hard op zoek is naar een extra 2D-expert.

Ondanks dat veel docenten parttime voor HKU werken, merkt het panel op dat er sprake is van twee hechte en enthousiaste docententeams met competente docenten die een gelukkige indruk maken. Ze zijn zeer betrokken en gemotiveerd voor én door hun passie voor games en/of muziek. Alhoewel er sprake is van twee *schools* met ieder een eigen docententeam, merkt het panel toch ook dat er goed wordt samengewerkt en de docenten van beide *schools* elkaar weten te vinden. Ieder jaar vindt er ook een gezamenlijk overleg plaats om *good practices* op didactisch gebied met elkaar te delen.

De docenten werken hard, maar geven aan dat de werkdruk in balans is. Er wordt door het management goed voor de docenten gezorgd, hoort het panel. Bovendien worden de docenten zeer nauw betrokken bij de afwegingen en keuzes die er bijvoorbeeld met betrekking tot de opleiding en tot het wel of niet starten/eindigen van studierichtingen worden gemaakt.

Weging en Oordeel

Het panel concludeert dat de docenten van zowel HKU Games als HKU MT ruim gekwalificeerd zijn om het onderwijs te verzorgen en een sterke verbinding hebben met het werkveld. Bij beide *schools* beschikt meer dan 74% van de docenten over een masteropleiding of hoger, en velen zijn actief betrokken bij onderzoeksprojecten. Ook de didactische kwaliteiten van de docenten zijn op orde. Ondanks dat veel docenten parttime werken, vormen zij hechte en enthousiaste teams die goed samenwerken. Studenten waarderen de kwaliteit van het onderwijs zeer hoog, wat volgens hen te danken is aan de praktijkervaring van de docenten en de goede begeleiding die zij bieden. Hoewel de expertise op het gebied van 2D-art momenteel beperkt is, communiceert de opleiding hier transparant over met haar studenten. Het panel waardeert de balans in de werkdruk en de betrokkenheid van docenten bij strategische beslissingen.

Het panel is ervan overtuigd dat de docententeams, kwalitatief en kwantitatief, zijn toegerust voor de inhoudelijke en onderwijskundige uitvoering van het programma. Dat maakt dat het panel voor Standaard 6 komt tot het oordeel '**voldoet**'.

4.4. Voorzieningen

Standaard 7: De huisvesting en de materiële voorzieningen zijn toereikend voor de realisatie van het programma.

Toelichting NVAO: De huisvesting van de opleiding en de voorzieningen passen bij de beoogde leerresultaten en de onderwijsleeromgeving.

Bevindingen

De opleiding CMGT van HKU wordt verzorgd op de locatie Ina Boudier-Bakkerlaan in Utrecht. Op deze locatie is ook de *school HKU Design* gevestigd, die o.a. studierichting Fashion Design⁴ verzorgt. Het panel kreeg een rondleiding door het gebouw en langs de opleidingsspecifieke voorzieningen, die vooral voor Audio Design en Sound Design ruimschoots aanwezig zijn. De vele algemene leslokalen zijn ruim van opzet en beschikken over digitale borden, waar docenten en studenten hun presentaties op kunnen tonen.

Het panel bekeek meerdere uitstekend geoutilleerde opnamestudio's, regieruimtes en edit suites. In de geluidsstudio's is onlangs Dolby Atmos geïmplementeerd ten behoeve van spatial audio. De muziekstudio's doen niet onder voor professionele studio's, constateerde het panel. Ook mooi om te zien is dat HKU, op basis van eigen onderzoek, aanpassingen doet aan de studio's. Zo zijn deze allemaal bekleed met een op maat gemaakt ontwerp van hout dat dusdanig op de wanden en plafonds is geplaatst, dat het bijdraagt aan een zo optimaal mogelijke akoestiek van de ruimtes. Ook zijn er kleinere ruimtes waarin studenten alleen of in kleine groepjes kunnen werken aan het componeren en produceren van geluid en muziek. Zij kunnen de ruimtes reserveren en moeten dat tijdig doen, want er wordt veel gebruik van gemaakt. Ook bezocht het panel een ruimte waarin door middel van een zelfontworpen en -gebouwd speakersysteem in combinatie met speciale microfoons en software de akoestiek van alle mogelijk bestaande en niet-bestaande ruimtes kan worden gesimuleerd. Op die manier kan bijvoorbeeld een muziekstuk live ten gehore worden gebracht in deze ruimte dat vervolgens klinkt alsof het uitgevoerd wordt in de Domkerk. Een andere ruimte is voorzien van een zeer uitgebreid speaker system langs alle wanden. Ook hier kan er met gebruik van speciale software geluid afgespeeld worden waarbij de nadruk vooral ligt op het heel nauwkeurig plaatsen van geluidsbronnen binnen deze ruimte. Het bijzondere van deze installatie is dat deze plaatsingen in de ruimte niet afhankelijk zijn van de positie van de luisteraar. Deze kan vrij rond bewegen terwijl de geplaatste geluidsbronnen heel nauwkeurig op hun toegewezen plek blijven klinken.

De studenten van HKU Games werken veelal op hun eigen laptop aan het ontwerpen en ontwikkelen van games. Speciaal voor hen is er in het gebouw wel de GameSpace. Dit is een gemeenschappelijke ruimte, die vooral is bedoeld en wordt gebruikt voor en door eerste- en tweedejaarsstudenten. Deze grote en flexibel in te richten ruimte wordt o.a. gebruikt voor projectonderwijs en instructielessen. Omdat de GameSpace grenst aan de docentenkamer die veel ramen heeft, is het eenvoudig om contact te leggen met docenten. Ook bezocht het panel nog de Makerspace, waar studenten gebruik kunnen maken van o.a. 3D-printers en lasersnijders.

Het panel merkt verder op dat het gebouw voor studenten met een fysieke beperking voldoende toegankelijk is. Alhoewel het gebouw veel trappen kent, zijn er liften aanwezig die door bijvoorbeeld studenten in een rolstoel gebruikt kunnen worden. Ook zijn er invalidetoiletten aanwezig in het gebouw.

Weging en Oordeel

Het panel concludeert dat de voorzieningen op HKU uitstekend zijn en volledig voldoen aan de behoeften van de diverse studierichtingen. Met name de opnamestudio's en regieruimtes voor de studenten van HKU MT zijn indrukwekkend. Deze zijn professioneel uitgerust met o.a. de

⁴ Fashion Design is een studierichting van de Bachelor Design.

recente installatie van Dolby Atmos voor spatial audio. De GameSpace en Makerspace bieden studenten van HKU Games de ruimte en tools om effectief te werken aan game-ontwerp en -ontwikkeling. De kwalitatief hoogwaardige faciliteiten dragen bij aan een inspirerende leeromgeving. Het gebouw waarin CMGT is gevestigd, is toegankelijk voor studenten met fysieke beperkingen, met voldoende liften en aangepaste toiletten.

Op basis van het bovenstaande is voor het panel dat de huisvesting en de materiële voorzieningen absoluut toereikend zijn voor de realisatie van het programma. Het panel komt voor Standaard 7 dan ook tot het oordeel '**voldoet**'.

Standaard 8: De studiebegeleiding en de informatievoorziening aan studenten bevorderen de studievoortgang en sluiten aan bij de behoefte van studenten.

Toelichting NVAO: Studenten ontvangen een passende begeleiding (ook in het geval van een functiebeperking). De informatievoorziening van de opleiding is adequaat.

Bevindingen**Begeleiding**

De begeleiding van studenten vindt voor een belangrijk deel plaats via het tutoraat. Beide docententeams beschikken over drie gespecialiseerde tutores, die onder meer lessen en workshops verzorgen over studievaardigheden, beroepsoriëntatie en examentraining. Met name in jaar 1 en 2 zien de studenten hun tutor regelmatig tijdens de vele beroepsvoorbereidingslessen. Ook voeren de studenten jaarlijks tenminste één verplicht gesprek met hun tutor. De tutor spreekt met de student over de voortgang van de studie, over de passies en ambities van de student en over welke keuzes hij binnen de opleiding kan maken om die ambities te realiseren. De studenten zijn tevreden over de begeleiding die zij krijgen van de tutores.

Ook tijdens projecten, de stage en het afstuderen worden studenten begeleid. De begeleiding tijdens projecten wordt verzorgd door de inhoudelijke docenten. Verder zijn er een aantal docenten speciaal aangewezen als stagebegeleider en/of als afstudeerbegeleider. Ook over de begeleiding die studenten hierbij krijgen, zijn zij positief.

Studeren met een functiebeperking

Het panel is onder de indruk van de aandacht die de opleiding besteedt aan een open cultuur over studeren met een functiebeperking en van de intermenselijke benadering die de opleiding hierbij hanteert. HKU organiseert bijeenkomsten voor studenten met (een vermoeden van) autisme en de opleiding heeft in haar geledingen een tutor die gespecialiseerd is in autisme. In vergelijking met andere HKU-opleidingen kent CMGT ook relatief veel 'neurodiverse' studenten. Op basis van het HKU-protocol 'studeren met een functiebeperking' worden met deze studenten afspraken gemaakt over de extra begeleiding en facilitering die zij krijgen. Zo vernam het panel bijvoorbeeld van één van de studenten met wie het sprak- gediagnostiseerd met ADHD en dyslexie – dat hij bij papieren toetsen bijvoorbeeld meer tijd, een eigen ruimte en speciaal papier krijgt om de toets te maken. De studenten vertelden het panel dat er talloze voorzieningen beschikbaar zijn, maar dat het natuurlijk wel de eigen verantwoordelijkheid van de student is om deze aan te vragen.

Veilige leer- en werkomgeving

HKU hecht belang aan een veilige studie- en werkomgeving. Het heeft daarom twee onafhankelijke studentendecanen aangesteld, die indien nodig studenten kunnen doorverwijzen naar andere vormen van hulpverlening binnen of buiten HKU. Verder kent HKU vier interne vertrouwenspersonen en één externe vertrouwenspersoon. Als onderdeel van het beleid op het gebied van sociale veiligheid heeft HKU een Gedragscode opgesteld waarop alle medewerkers worden getraind.

Informatievoorziening

Beide opleidingen kennen een eigen systeem van informatievoorziening. Tijdens de vorige visitatie in 2019 bleek dat met name de studenten van Games er soms last van hadden dat informatie via (te) veel verschillende kanalen aan hen werd doorgegeven. HKU Games heeft hier werk van gemaakt en in 2019-2020 is het een pilot gestart met het learning management systeem Canvas. Via Canvas is informatie over alle modules op één plek te vinden; zelfs eerder ingeleverd werk, beoordelingen en feedback zijn via Canvas te bekijken. De studenten en docenten zijn enthousiast over het systeem en het systeem is inmiddels volledig geïmplementeerd.

Het panel las in de ZER en vernam ook van de studenten met wie het sprak, dat HKU MT voor de informatievoorziening gebruik maakt van een aantal zelf ontwikkelde tools. Zo wordt het systeem Sirius gebruikt om studenten te informeren over de lesinhoud en het systeem Orion is ontwikkeld voor opdrachten en studievoortgang. De studenten verschillen van mening over de gebruiksvriendelijkheid van de inzet van verschillende systemen. De één zou graag zien dat er één communicatieplatform komt. De ander vindt het zelf bouwen van verschillende tools en instrumenten juist heel erg passen bij HKU MT. Dit zelf ontwikkelen en bouwen van tools, is namelijk ook hoe studenten worden opgeleid. Zij moeten ook zelf tools ontwikkelen. Het panel merkt op dat dit inderdaad in het DNA van de audio- en sound designers zit. De informatievoorziening voor HKU MT is toereikend, maar het panel vraagt de opleiding wel aandacht te houden voor de gebruiksvriendelijkheid van meerdere systemen naast elkaar.

Het panel bekeek zelf diverse modulebeschrijvingen van de studierichtingen van beide *schools*. De modulebeschrijvingen zijn via een vast stramien opgebouwd en bevatten o.a. informatie over de aan de module verbonden competenties, de leerdoelen, de lesinhoud, de werkvormen, de toetsing en de beoordelingscriteria. De studenten vertelden het panel dat zij de opdrachtbeschrijving en de beoordelingscriteria soms niet helemaal duidelijk vinden, maar tijdens de kick off van de module en via de begeleiding worden die criteria voor hen wel helder.

HKU beschikt verder nog over de servicebalie van Onderwijs- en Studentzaken, waar studenten terecht kunnen met velerlei vragen. De medewerkers van de servicebalie geven begeleiding en advies bij zaken als inschrijving, toelating, studiefinanciering, verzekeringen, wet- en regelgeving, studieonderbreking, studeren met een handicap of studeren in het buitenland. De studenten zijn tevreden over de servicebalie, waar ze eveneens terecht kunnen voor het reserveren van studioruimtes.

Weging en Oordeel

Het panel stelt vast dat de begeleiding van studenten door de opleiding goed is georganiseerd en voldoet aan de verwachtingen. Studenten krijgen uitgebreide ondersteuning via het tutoraat, met regelmatige gesprekken over studievoortgang en persoonlijke ambities. De begeleiding tijdens projecten, stages, en afstuderen wordt eveneens positief beoordeeld door studenten. De opleiding heeft ruimschoots aandacht voor studenten met een studiebeperking; zij bevordert een open cultuur hieromtrent en biedt specifieke ondersteuning.

Hoewel de beide *schools* andere platforms gebruiken voor de (digitale) informatievoorziening, zijn de studenten hier over het algemeen tevreden over. Vooral de implementatie van Canvas bij HKU Games heeft gezorgd voor verbetering. Het panel geeft HKU MT mee om aandacht te blijven besteden aan de gebruiksvriendelijkheid van de (combinatie van) informatiesystemen.

Op basis van zijn bevindingen trekt het panel de conclusie dat de opleiding aantoont dat zij op Standaard 8 **'voldoet'** aan de basiskwaliteit.

4.5. Kwaliteitszorg

Standaard 9: De opleiding kent een expliciete en breed gedragen kwaliteitszorg, bevordert de kwaliteitscultuur en is gericht op ontwikkeling.

Toelichting NVAO: De opleiding organiseert effectieve periodieke feedback die de realisatie van de beoogde leerresultaten ondersteunt. Bij bestaande opleidingen vinden geëigende verbeteringen plaats naar aanleiding van de uitkomsten van de vorige beoordeling. Hierbij worden passende evaluatie- en meetactiviteiten ingezet. De uitkomsten van deze evaluatie vormen aantoonbaar de basis voor ontwikkeling en verbetering. De opleiding legt intern verantwoording af over de bijdrage van de opleiding aan het realiseren van de strategische doelen van de instelling. Kwaliteitszorg verzekert realisatie van de beoogde leerresultaten. Bij de interne kwaliteitszorg zijn de opleidings- en examencommissies, medewerkers, studenten, alumni en het afnemende beroepenveld van de opleiding actief betrokken. De ontwerpprocessen en de erkenning en borging van de kwaliteit van de opleiding zijn in overeenstemming met de ESG. De opleiding publiceert accurate, betrouwbare en voor de doelgroepen goed toegankelijke informatie over de kwaliteit van de opleiding.

Bevindingen

In het HKU Kader kwaliteitszorg Onderwijs heeft HKU haar kwaliteitszorgstructuur beschreven. Iedere *school* heeft dit vervolgens uitgewerkt in een eigen Kwaliteitsplan. Het panel ziet en hoort dat de belangrijkste belanghebbenden nadrukkelijk betrokken zijn bij de evaluatie van het onderwijs.

Beide *schools* gebruiken de PDCA-cyclus⁵ om systematisch de kwaliteit van hun onderwijs te verbeteren. Dit betekent dat zij jaarplannen maken, deze uitvoeren, middels diverse evaluaties nagaan of de beoogde resultaten worden behaald en als dat niet zo blijkt te zijn, daarop acteren. Met de PDCA-cyclus als instrument kennen de twee *schools* ieder hun eigen evaluatiemomenten en -vormen.

Maandelijks vindt er een directeurenoverleg plaats, waarin de directeuren van alle *HKU schools* en het College van Bestuur met elkaar (in subgroepen) verdiepende gesprekken voeren. Ook vindt er structureel een bilateraal overleg plaats tussen de *school*-directeur en het College van Bestuur. Tijdens dit overleg wordt gekeken naar het jaarplan en komen de strategie, het beleid en de voortgang van de *school* aan de orde.

Studenten

De gesprekken en evaluaties over de inhoudelijke kwaliteit van het onderwijs, vinden plaats op opleidingsniveau. Middels een digitale enquête bevroegt HKU Games haar studenten aan het eind van ieder blok of semester over de organisatie en de kwaliteit van het onderwijs en de toetsing. Bij HKU Games worden de uitkomsten van enquêtes en vervolgacties door de studieleiders van een studiejaar met studenten van dat cohort besproken aan het eind van elk blok of semester.

Ook HKU MT evalueert via online enquêtes de door studenten ervaren kwaliteit van de aangeboden modules. Zij kiest ervoor om dit te combineren met halfjaarlijkse panelgesprekken met jaargroepen. Bovendien voert HKU MT driewekelijkse gesprekken met klassenvertegenwoordigers om vinger aan de pols te houden.

Het panel merkt op dat de opleiding veel tijd en aandacht steekt in het betrekken van studenten bij de evaluatie en ontwikkeling van de opleiding. Daar komt bij dat beide *schools* ook een opleidingscommissie hebben waarin studenten vertegenwoordigd zijn. Het panel bekeek het jaarverslag van de opleidingscommissie van HKU Games en sprak met enkele studentleden. Op basis hiervan stelt het panel vast dat de OC goed functioneert. De studentleden van de OC zijn lovend over de heldere wijze waarop het management

⁵ PDCA: Plan, Do, Check, Act

terugkoppeling geeft van aanbevelingen. Het panel sprak eveneens met enkele OC-leden van HKU MT, maar zij zijn zo recent gekozen dat ze nog geen vergadering hebben meegemaakt en dus nog niets konden vertellen over de activiteiten en prioriteiten van de OC. Het jaarverslag van deze OC maakte echter duidelijk dat ook deze haar taken en bevoegdheden op gepaste wijze uitvoert.

In de ZER merkt de opleiding op dat de huidige werkwijze voor het betrekken van studenten bij evaluaties en onderwijsontwikkeling behoorlijk wat tijd, energie en aandacht kost en dat zij zich soms de vraag stelt of deze 'investering' zich verhoudt tot de daadwerkelijke verbeteringen die het oplevert. Het panel meent dat in het bijzonder HKU MT inderdaad een behoorlijk aantal formele overlegmomenten met verschillende studentengeledingen kent (via de opleidingscommissie, online studentenenquêtes, driewekelijkse gesprekken met klassenvertegenwoordigers en halfjaarlijkse overleggen met jaargroepen). Het panel kan zich eventueel voorstellen dat de opleiding de komende tijd in samenspraak met de studenten op zoek gaat naar andere, minder 'tijdrovende' manieren om studenten te betrekken bij de kwaliteitszorg.

Docenten

Ook de docenten worden actief betrokken bij de evaluatie en verbetering van het onderwijs. Docenten ontwikkelen de modules, die doorgaans worden gecontroleerd door de studieleader en een onderwijskundige. Zij ontwikkelen met elkaar, en met input van eventuele andere betrokken docenten, een module. Zij krijgen daarbij alle ruimte om actualiteiten door te voeren, nieuwe werkvormen uit te proberen en te kijken of dit werkt. Zij ontwikkelen tevens de bijbehorende toets(en) en toetscriteria. Nadat een module is verzorgd en getoetst, wordt deze geëvalueerd en ontvangen de docenten ook de resultaten van de studentenevaluaties. Deze gebruiken zij om de module en de toetsing weer verder te ontwikkelen.

Werkveld en alumni

Het werkveld wordt tevens betrokken bij de ontwikkeling van het onderwijs. Dit gebeurt tijdens de diverse evenementen en activiteiten die de opleiding voor en met haar werkveldpartners organiseert. Onder andere tijdens de jaarlijkse HKU afstudeerexpositie bevragen de beide *schools* de leden van hun werkveldcommunity over de kwaliteit van hun onderwijs en van hun afgestudeerden. Ook via praktijkbegeleiders (tijdens de stage), gastdocenten en de bij de afstudeerzittingen betrokken werkveldvertegenwoordigers, ontvangt de opleiding feedback over de actualiteit en kwaliteit van haar onderwijs.

Alumni worden onder meer naar hun mening over het onderwijs gevraagd via de Kunstenmonitor. En HKU MT organiseert iedere vijf jaar een reünie, waarvoor een enquête wordt uitgezet onder alumni met vragen over de aansluiting van de opleiding op het werkveld, het werkveld op zich en ondernemerschap.

Het panel stelt vast dat de beide *schools* beschikken over een zeer uitgebreid, goed georganiseerd en gestructureerd systeem van kwaliteitszorg. De gesprekken tijdens het locatiebezoek tonen het panel dat er sprake is van een kwaliteitscultuur. Alle betrokkenen zijn intrinsiek gemotiveerd om het onderwijs steeds weer verder te verbeteren. Het panel wil in het bijzonder de directeurs van beide *schools* een compliment maken vanwege hun open houding, die ertoe leidt dat studenten en docenten zich vrij voelen om gevraagd en ongevraagd feedback te geven over het onderwijs. Studenten en docenten voelen zich serieus genomen en het panel vernam diverse voorbeelden waaruit blijkt dat er opvolging wordt gegeven aan de uitkomsten van evaluaties en feedbacksessies. Als voorbeeld noemt het panel de maatregelen die de opleiding heeft doorgevoerd om de studielast voor studenten te verminderen (deadlines in beeld brengen, andere roostering, studenten inzicht geven in eigen studiegedrag), de experimenten die de opleiding uitvoert om de respons op online studentenenquêtes te verhogen, en de uitfasering van de studierichting Interaction Design. Tevens heeft de opleiding op adequate wijze opvolging gegeven aan de aanbevelingen van de vorige visitatie.

Ook de examencommissie (zie verder Standaard 10) vervult haar rol in het kader van de kwaliteitszorg binnen de opleiding.

Weging en Oordeel

De opleiding CMGT volgt de kwaliteitszorgstructuur die HKU breed is opgezet. De kwaliteitszorg is goed georganiseerd en systematisch van opzet. Beide *schools* hanteren de PDCA-cyclus om de kwaliteit van het onderwijs voortdurend te verbeteren, waarbij zowel studenten als docenten actief worden betrokken via periodieke evaluaties en gespreksrondes. Het werkveld en alumni leveren eveneens waardevolle input voor de onderwijsontwikkeling. De opleiding neemt de respons die zij ontvangt serieus. Dit geldt ook voor de input die de opleidingscommissie en de examencommissie leveren. Het panel complimenteert de directeurs van de beide *schools* voor hun open houding, die bijdraagt aan een kwaliteitscultuur waarin feedback leidt tot concrete verbeteringen.

Gelet op de bovenstaande positieve bevindingen, komt het panel voor Standaard 9 tot het oordeel '**voldoet**'.

4.6. Toetsing

Standaard 10: De opleiding beschikt over een adequaat systeem van toetsing.

Toelichting NVAO: De beoordeling is valide, betrouwbaar en voldoende onafhankelijk. De kwaliteit van de tentaminering en examinering wordt voldoende gewaarborgd en voldoet aan de wettelijke deugdelijkheidsvereisten. De examencommissie oefent haar wettelijke bevoegdheid uit. De toetsen ondersteunen het eigen leerproces van de student.

Bevindingen

Systeem van toetsen en beoordelen

Het HKU toetskader ligt ten grondslag aan de toetsvisie en de toetsplannen van *HKU Games* en *HKU MT*. Dit betekent onder meer dat de toetsing valide, betrouwbaar, transparant, eerlijk en efficiënt moet zijn en dat toetsing zowel een summatieve als een formatieve functie heeft.

Het panel bekeek de toetsplannen van beide *schools*, evenals een aantal toetsen en de toetsinformatie die onderdeel uitmaakt van de modulebeschrijvingen. Het panel stelt vast dat er in alle studierichtingen over het gehele curriculum heen een passende variëteit aan toetsvormen wordt aangeboden. Er wordt onder andere gebruik gemaakt van opdrachten, beroepsproducten, prototypes, artefacten, ontwerpvisualisaties en -beschrijvingen, en presentaties, groepsprojecten, en stage. De toetsvormen passen bij de inhoud en vormgeving van de betreffende onderwijsmodules.

Toetsen worden opgesteld door één of soms meerdere docenten, die redacteurs worden genoemd. Zij stellen de toetsen op aan de hand van de vooraf geformuleerde leerdoelen van de module. Aan iedere toets wordt ook een eindredacteur gekoppeld. Dit is meestal de studieleider of een onderwijskundige. Het panel vernam dat de eindredacteur controleert of de toets op inhoud en niveau aansluit bij de leerdoelen (validiteit en betrouwbaarheid) en ook kijkt naar de toets in relatie tot de andere toetsen/modules in het programma. De examencommissie bekijkt standaard alle toetsen van nieuwe modules en neemt jaarlijks een steekproef. De afgelopen jaren hebben de high-stake beoordelingen hierin extra aandacht gehad. (zie verder onder het kopje Examencommissie)

Tevens vergroot de opleiding de betrouwbaarheid van de toetsing door de inzet van aangestelde examinatoren die in het bezit zijn van de Basiskwalificaties Examinering (BKE) en door de inzet van (tenminste) twee beoordelaars bij high-stake toetsen, zoals portfoliobeoordelingen. Verder vond het panel het ook positief om te horen dat de docenten die betrokken zijn bij de beoordeling van een module, kalibratiesessies organiseren voordat ze gaan beoordelen om zo een gezamenlijk ijkpunt te hebben voordat de daadwerkelijke beoordeling plaatsvindt.

Al met al stelt het panel vast dat de opleiding beschikt over heldere en adequate procedures voor het ontwikkelen, controleren en beoordelen van toetsen. Het panel bekeek zelf ook van enkele modules de (gemaakte) toetsen en deze onderstrepen het positieve beeld over de kwaliteit van de toetsen.

Toetsen om te leren

De opleiding heeft een aantal toetsen aangemerkt als high-stake beoordelingen. Zij kiest ervoor om, vanuit de principes van het HKU toetskader, aan deze belangrijke modules een formatief toetsingsmoment toe te voegen in de vorm van een midterm-examen. Tijdens dit midterm-examen beoordelen twee docenten de voortgang van het project op basis van dezelfde beoordelingscriteria die gelden voor de summatieve toets. Bij *HKU Games* zijn de modules *Project End Year Assessment* (jaar 1), *Stage* (jaar 3), *Project Context III* en *Project Vrij III* (jaar 3 of 4) en het *Graduation Project* (jaar 4) aangewezen als high-stake beoordelingen. Bij *HKU MT* gaat

het om de eindpresentaties in jaar 1, 2 en 3. En in jaar 4 betreft het het *Graduation Project*, de *Supportive Narrative* en het *Professional Development Plan*.

De studenten zijn op zich blij met de feedback die zij van hun docenten krijgen, ook buiten de midterm-examens om. Zij maakten wel de opmerking dat de feedback soms wat gehaast overkomt/beperkt wordt toegelicht. Het panel vroeg aan de docenten hoe zij hiernaar kijken. Zij gaven aan dat het soms nog wat zoeken is naar een juiste vorm van feedback. Aan het begin van een project lijken de studenten nog niet echt open te staan voor feedback/er nog geen behoefte aan te hebben, terwijl ze richting het eind van een module vaak juist meer vragen hebben. Daarom wil de opleiding inloopspreekuren gaan introduceren, zodat studenten al naargelang hun eigen behoefte feedback kunnen ontvangen. Verder zetten docenten ook het mechanisme van peer-feedback in, omdat het voor hen soms gewoon niet mogelijk is om alle audiobestanden die studenten maken allemaal te beluisteren en van feedback te voorzien. Bij *HKU Games* geldt dat het voor docenten ook niet mogelijk is om alle door studenten ontwikkelde games zelf (uit) te spelen.

Zowel de gesprekken tijdens de audit, als de uitkomsten van de Kunstenmonitor 2022 maken duidelijk dat studenten tevreden zijn over de toetsing bij *HKU Games*. In de NSE uit 2023 scoort *HKU Games* voor toetsing en beoordelen een 3,64 en *HKU MT* 3,67⁶. Ook dit positieve beeld over de toetsing door *HKU MT* wordt tijdens het locatiebezoek door de studenten bevestigd.

Afstuderen

Het afstudeerprogramma van *HKU MT* bestaat uit de Graduation module. Ter voorbereiding op het afstuderen schrijven de MT-studenten een Professional Development Plan (PDP), dat moet worden goedgekeurd alvorens de studenten echt mogen starten met het afstudeerproject. De beoordeling van het afstuderen wordt bij *HKU MT* uitgevoerd door drie docenten en steekproefsgewijs sluit daarbij een extern adviseur aan.

Bij *HKU Games* bestaat het afstudeerprogramma uit de module Context III en de module Graduation. Ter voorbereiding op het afstuderen schrijven de Games-studenten een afstudeervoorstel. De student mag pas beginnen met het afstudeerproject als dit voorstel is goedgekeurd. Bij *HKU Games* wordt de beoordeling uitgevoerd door twee docenten die vergezeld worden door een extern lid dat afkomstig is uit het werkveld en een adviserende rol heeft.

Voor alle afstudeerrichtingen geldt dat de studenten tijdens de afstudeerzitting:

- hun afstudeerwerk presenteren met het bijbehorende onderzoek en de onderbouwing van ontwerpkeuzes. Daarnaast tonen studenten aan dat ze startbekwaam zijn. Aan de orde komt onder andere de positie in het werkveld.
- Een aanvullend document presenteren in de vorm van een supportive narrative (*HKU MT*) of een uitstroomprofiel deliverable (*HKU Games*) (bv. paper, businessplan, online tutorial, etc.).

Het panel was aanwezig bij een aantal afstudeerzittingen van studierichtingen van zowel *HKU Games* als *HKU MT*. Het 'bolletjessysteem'⁷ dat door de examinatoren wordt gebruikt voor de totstandkoming van het oordeel zorgt voor een structurele en inhoudelijk relevante discussie over het werk van de studenten. Er is tijdens de oordeelsvorming ook veel aandacht voor de verdere persoonlijke ontwikkeling van de student en het panel is daar positief over. Wel viel het panel op dat sommige beoordelingsformulieren bij de afstudeerprojecten van *HKU MT* van vorig jaar vrij summier waren ingevuld. De beoordelingsformulieren van dit jaar waren wel behoorlijk uitgebreid ingevuld (a.d.h.v. het bolletjessysteem).

⁶ Dit is een score op een vijf puntsschaal.

⁷ Voor de beoordeling van het afstuderen gebruiken de examinatoren een formulier waarop ze een bolletje moeten aanvinken als de student heeft laten zien te voldoen aan het betreffende beoordelingscriterium.

Examencommissie

De examencommissie van de opleiding CMGT bestaat uit twee kamers: één kamer voor *HKU Games* en één kamer voor *HKU MT*. Elke kamer bestaat uit een voorzitter, twee docentleden en een extern lid. Beide kamers worden ondersteund door dezelfde ambtelijk secretaris.

De voorzitters van de beide kamers stemmen regelmatig onderling hun werkwijze met elkaar af. Bovendien vernam het panel dat de huidige plaatsvervangend voorzitter van de examenkamer voor *HKU Games* tevens lid is van de examenkamer van *HKU MT*. Hierdoor is er een natuurlijke verbinding tussen beide kamers.

Het panel sprak met leden van de examencommissie over de prioriteiten die zij in de afgelopen jaren hebben gesteld en de acties die ze hebben ondernomen. Het gesprek maakt duidelijk dat de examencommissie scherp in de wedstrijd zit en op dit moment onder meer aandacht heeft voor de *finetuning* in de kalibratie (bv. van de *supportive narrative*). Tevens controleert de examencommissie jaarlijkse de toetsing van de nieuw ontwikkelde modules en is er dit jaar extra ingezet op de controle van de high-stake toetsen. De examencommissie werkt zowel proactief als reactief. Leden van de examencommissie wonen bijvoorbeeld regelmatig afstudeerzittingen bij en adviseren de *school*-directeuren over mogelijke verbeteringen. Jaarlijks wijst de examencommissie de examinatoren aan, die moeten voldoen aan de geformuleerde deskundigheidsvereisten.

Bovendien, zo merkt het panel op, is er ruimschoots aandacht voor de professionalisering van de leden van de examencommissie. Ieder jaar worden er vier dagdelen gereserveerd voor training van commissieleden. Die sessies gaan bijvoorbeeld over toetskwaliteit, nieuwe wetgeving en flexibilisering en leeruitkomsten. Ook volgen de leden van de examencommissie van CMGT een gezamenlijke training over AI en wat daarbij komt kijken als het om toetsing gaat. Verder komen de voorzitters van de examencommissies van HKU regelmatig bijeen om casuïstiek te bespreken en werkwijzen met elkaar af te stemmen. De commissieleden met wie het panel sprak, merkten zelf op dat zij in de afgelopen jaren steeds meer een gesprekspartner zijn geworden voor het CvB. Zij voelen zich gehoord.

Gelet op de positieve indruk die het panel tijdens het gesprek kreeg van de examencommissie, was het panel enigszins verbaasd over het jaarverslag dat die proactieve houding in beperkte mate weerspiegelt. Het panel wil de examencommissie dan ook meegeven om (het format van) haar jaarverslag eens onder de loep te nemen en ervoor te zorgen dat het volgende jaarverslag een vollediger weergave is van de daadwerkelijke activiteiten van de examencommissie.

Weging en Oordeel

Het panel komt tot de conclusie dat het systeem van toetsing en beoordeling van de opleiding CMGT **'voldoet'** aan de gestelde kwaliteitscriteria. Zowel *HKU Games* als *HKU MT* hanteren een uitgebreide en gestructureerde aanpak voor de totstandkoming van toetsen. Er is sprake van een passende variatie in toetsvormen, aansluitend bij de inhoud van modules. Er is oog voor de validiteit en betrouwbaarheid van toetsing door o.a. het gebruik van meerdere beoordelaars, kalibratiesessies, en de inzet van gekwalificeerde examinatoren. Studenten ontvangen constructieve feedback, al is er ruimte voor verbetering in de timing en vormgeving daarvan. De afstudeerzittingen worden gekenmerkt door een zorgvuldig beoordelingsproces en ondersteunen de persoonlijke ontwikkeling van de student, wat door het panel positief wordt beoordeeld.

De examencommissie functioneert effectief en proactief, met duidelijke prioriteiten en een sterke betrokkenheid bij de kwaliteitsbewaking van de toetsing en het eindniveau. Het jaarverslag van de examencommissie kan nog worden verbeterd door een vollediger beeld van de uitgevoerde activiteiten en de gedane adviezen te geven.

4.7. Gerealiseerde leerresultaten

Standaard 11: De opleiding toont aan dat de beoogde leerresultaten worden gerealiseerd.

Toelichting NVAO: Het realiseren van de beoogde leerresultaten blijkt uit de uitkomsten van toetsen, de eindwerken en de wijze waarop afgestudeerden in de praktijk of in een vervolgopleiding functioneren.

Bevindingen

Eindwerken

Het panel bekeek de eindwerken van 15 studenten. Het betrof zowel werken van studenten die in 2022-2023 zijn afgestudeerd, als werken van studenten die in 2023-2024 zijn afgestudeerd. Het panel mocht aanwezig zijn bij de afstudeerzittingen van deze laatste groep. In de selectie van eindwerken is ervoor gezorgd dat alle studierichtingen, evenals de uitfaserende studierichting *Interaction Design* en de 'verhuizende' studierichting *Design for Change and Innovation* vertegenwoordigd zijn.

Van de afstudeerzittingen die het panel bijwoonde was van tevoren nog niet bekend of de studenten zouden slagen. Tijdens de vorige visitatie in 2019 zakten drie van de negen studenten voor het eindexamen en het toenmalige panel merkte in algemene zin op dat er sprake was van veel herkansers. Dat is nu absoluut niet (meer). De eindwerken die het huidige panel voorafgaand aan het locatiebezoek bekeek (afstudeercohort 2022-2023), zijn van overtuigende kwaliteit. Dit geldt zowel voor de studierichtingen van *HKU Games* als van *HKU MT*.

Ditzelfde geldt voor het werk van de studenten, waarvan het panel de afstudeerzittingen bijwoonde (afstudeercohort 2023-2024). Het niveau van de werk was over de gehele linie (zeer) hoog. In het bijzonder was het panel onder de indruk van de onderzoeksmatige benadering die studenten van alle studierichtingen hanteren bij de totstandkoming van hun ontwerp. Alle keuzes die zij maken, onderbouwen zij met onderzoeksresultaten. Een mooi voorbeeld was het afstudeerwerk van een student Game Art, die voor zijn ontwerp onderzoek deed naar het concept 'nostalgie'. De opleiding heeft op dit vlak een grote ontwikkeling doorgemaakt, merkt het panel⁸ op. De visuele (Games) en auditieve (MT) uitwerking van de eindwerken, maakt duidelijk dat de studenten ook over adequate artistieke vaardigheden beschikken.

Waar de panelleden bij de eindwerken en presentaties van MT-studenten wel de eigenzinnigheid en eigenwijsheid van kunstacademiestudenten tegenkwamen, kwam dat bij de afstudeerders van Games minder prominent naar voren. Het panel vroeg zich dan ook af of de versterkte aandacht voor onderzoekend vermogen, wellicht ten koste is gegaan van rebelsheid en originaliteit waar HKU-studenten ook bekend om staan. Desgevraagd vertelde de directeur van HKU Games dat zij dit zelf ook hebben geconstateerd. HKU Games heeft zeer recent een nieuwe onderwijsvisie geschreven. Het panel heeft deze nieuwe 'HKU Games Onderwijsvisie' bekeken en leest daarin terug dat de *school* de strategische keuze heeft gemaakt om het artistieke profiel te versterken. Het panel is blij dit te lezen en hoopt dat dit de eigenzinnige artistieke weer een beetje zal terugbrengen in de studentwerken.

Het panel wil de studenten én de opleiding verder een compliment maken voor de aandacht die bij het afstuderen uitgaat naar de persoonlijke ontwikkeling van de student na het afstuderen. De examinatoren bevragen de student naar het soort ontwerper dat hij is/wil worden en wat voor positie hij zou willen bekleden in het werkveld. Studenten worden gestimuleerd om al tijdens hun studie/afstuderen contact te leggen met professionals en bedrijven in het werkveld om op die manier hun netwerk op te bouwen en kansen voor zichzelf te creëren.

⁸ Eén van de huidige panelleden was zes jaar terug ook als panellid betrokken bij de visitatie. Zij constateert een zichtbare toename van de onderzoeksmatige onderbouwing van gemaakte ontwerpen.

Werkveld

De werkveldvertegenwoordigers met wie het panel sprak, zijn enthousiast over de studenten van CMGT. Zo heeft de grote Nederlandse gamestudio Guerrilla Games een aanzienlijk aantal HKU CMGT alumni in dienst, zowel op de muziek- als de audio-afdeling. Zij zijn tevreden over de kwaliteit van HKU-stagiairs en -afgestudeerden. Dit geldt ook voor andere studio's, zoals KeokeN Interactive en Flavour. Eén van de werkveldpartners vertelde: "Wij hebben 'het probleem' dat de HKU-studenten zo goed zijn dat we ze aannemen en dat we daardoor onze pool van freelancers niet echt benutten. De HKU-alumni durven, hebben kennis en kunnen heel snel meedraaien in de organisatie".

De alumni met wie het panel sprak, zijn eveneens blij met de kennis, vaardigheden en houding die zij tijdens hun studie hebben aangeleerd. Een aantal van hen heeft een eigen onderneming opgericht. Eén alumna vertelde dat zij nog steeds de onderneming runt, die zij tijdens haar studie met enkele studiegenoten heeft opgericht in het kader van een project. Zij hebben deze onderneming doorgezet. Gelet op de grilligheid van de artistieke sector en de vele zelfstandig ondernemers die hierin actief zijn, zouden sommige alumni graag zien dat er in de opleiding meer aandacht was geweest voor ondernemerschap en daarmee samenhangende onderwerpen als *publishing*, auteursrechten, intellectueel eigendom en subsidieaanvragen. Het panel geeft dit graag mee aan de opleiding, waarbij het tegelijkertijd middels diverse voorbeelden heeft vernomen dat de aandacht voor ondernemers in de afgelopen jaren al wel is uitgebreid.

Weging en Oordeel

Het panel bekeek eindwerken van CMGT-studenten van alle studierichtingen en is overtuigd van de hoge kwaliteit die studenten realiseren. Zowel de afstudeerwerken van 2022-2023 als die van 2023-2024 laten een sterke onderzoeksmatige benadering zien, ondersteund door adequate artistieke vaardigheden. Omdat het panel opmerkt dat bij de Games-studenten de nadruk op onderzoek soms ten koste lijkt te gaan van de creativiteit, is het panel positief over de recente strategische keuze van HKU Games om het artistieke profiel te versterken. Werkgevers zijn zeer tevreden over de kwaliteit van de afgestudeerden van beide *schools*. Alumni waarderen hun opgedane kennis en vaardigheden en zouden graag zien dat de aandacht voor de zakelijke kant van ondernemerschap binnen het curriculum wordt uitgebreid. Het panel sluit zich hierbij aan, maar concludeert niettemin dat de opleiding aantoont dat haar studenten over de volle breedte aantonen de beoogde leerresultaten te hebben gerealiseerd. Dit maakt dat het panel ook Standaard 11 als '**voldoet**' beoordeelt.

5. ALGEMEEN EINDOORDEEL

De opleiding CMGT heeft laten zien dat zij – ondanks de in eerste instantie voor buitenstaanders toch enigszins ingewikkelde structuur van twee *schools* die samen vijf studierichtingen verzorgen binnen één opleiding – studenten aflevert die een hoog niveau realiseren. Dit doet de opleiding onder meer met een goed doordacht curriculum, dat ruimte geeft aan studenten om hun eigen passies te ontdekken en een eigen profiel te ontwikkelen, met enthousiaste docenten die vrijwel allemaal in het werkveld actief zijn en met een zeer betrokken werkveldcommunity, die een belangrijke bijdrage levert aan de actualiteit van het onderwijs.

De opleiding gaat zorgvuldig om met de ‘verhuizing’ van de studierichting Design for Change and Innovation naar de bacheloropleiding Vormgeving en studenten van de uitfaserende studierichting Interaction Design worden op een correcte wijze in de gelegenheid gesteld om hun studie af te ronden.

Gegeven het feit dat het panel alle standaarden voor alle studierichtingen als ‘voldoet’ beoordeelt, komt het op basis van de beslisregels van de Uitgebreide Opleidingsbeoordeling van de NVAO voor de bacheloropleiding Creative Media and Game Technologies van HKU als geheel tot het oordeel ‘positief’. Het panel adviseert de NVAO om de accreditatie van de opleiding CMGT van HKU te continueren.

Na instemming van de panelleden is dit rapport vastgesteld door de voorzitter op 30 september 2024.

6. AANBEVELINGEN

Behoud als kunsthogeschool de eigenzinnige artistiekeiteit

Het panel is onder de indruk van de enorme stap die de opleiding heeft gemaakt als het gaat om het onderzoekend vermogen van de studenten. Bij de studierichtingen van HKU Games lijkt dit enigszins ten koste te zijn gegaan van eigenzinnigheid; de creativiteit en rebelsheid die vaak kenmerkend zijn voor studenten van een kunsthogeschool. Het panel heeft gezien dat HKU Games recent een nieuwe onderwijsvisie heeft opgesteld, waarin het zelf ook aangeeft het artistieke profiel te willen versterken. Het panel wil de opleiding aanbevelen om te monitoren via de beroepsproducten en afstudeerwerken, dat de implementatie van de nieuwe onderwijsvisie ook daadwerkelijk resulteert in meer eigenzinnige artistiekeiteit.

Timing en vorm van feedback

De CMGT-studenten vinden de schriftelijke feedback die zij ontvangen soms wat summier. Dit is ook wat panelleden zagen bij enkele afstudeerwerken. Alhoewel het panel er van overtuigd is – en tijdens de afstudeerzittingen ook zelf heeft waargenomen – dat de examinatoren heel nauwkeurige afwegingen maken bij de totstandkoming van het oordeel, is dit niet altijd terug te zien in de verslaglegging en feedback in de beoordelingsformulieren. Het panel vraagt de opleiding hier nog eens extra aandacht aan te besteden. Dit draagt zowel bij aan het lerende effect van de toetsing als aan de navolgbaarheid van de beoordelingen.

Input van het werkveld

De opleiding heeft er recent voor gekozen – mede op aanraden van het CvB – om niet meer te werken met een werkveldcommissie met “bobo’s”. Het gebeurde regelmatig dat zij afzegden vanwege hun drukke agenda’s. Ter vervanging hebben de *schools* gekozen voor een meer flexibele benadering, waarin werkveldpartners en alumni worden uitgenodigd voor activiteiten van CMGT. De opleiding legt dan haar oor te luisteren om te horen wat er speelt in het werkveld. Het panel vindt dit op zich een mooie en goed beargumenteerde benadering, maar vraagt zich tegelijkertijd af of deze werkwijze voldoende continuïteit in zich draagt. Als er niet een vaste agenda is voor dit soort bijeenkomsten, en als werkveldvertegenwoordigers niet structureel aanwezig zijn bij dergelijke activiteiten, wie heeft er dan vanuit het werkveld zicht op of aangedragen verbeter suggesties ook daadwerkelijk worden opgevolgd? Het panel geeft de opleiding daarom ter overweging om een hybride constructie te ontwerpen, met een combinatie van vaste en flexibele leden.

BIJLAGE I Scoretabel

Scoretabel paneloordelen Hogeschool voor de Kunsten Utrecht hbo-bacheloropleiding CMGT voltijd	
Onderwerpen / Standaarden	Oordeel
Beoogde leerresultaten	
Standaard 1. Beoogde leerresultaten	Voldoet
Programma	
Standaard 2. Oriëntatie programma	Voldoet
Standaard 3. Inhoud programma	Voldoet
Standaard 4. Vormgeving programma	Voldoet
Standaard 5. Aansluiting programma	Voldoet
Personeel	
Standaard 6. Kwalificaties personeel	Voldoet
Voorzieningen	
Standaard 7. Huisvesting en materiele voorzieningen	Voldoet
Standaard 8. Studiebegeleiding en informatievoorziening	Voldoet
Kwaliteitszorg	
Standaard 9. Periodiek evalueren	Voldoet
Toetsing	
Standaard 10. Toetsing	Voldoet
Gerealiseerde leerresultaten	
Standaard 11. Leerresultaten	Voldoet
Algemeen eindoordeel	Positief

BIJLAGE II Programma, werkwijze en beslisregels

**Auditprogramma Uitgebreide Opleidingsbeoordeling t.b.v. de hbo-bacheloropleiding
Creative Media and Game Technologies – Hogeschool voor de Kunsten Utrecht,
Ina Boudier Bakkerlaan 50, Utrecht**

Programma 2 juli 2024: Examenbezoeken (panel opgesplitst)

Tijd	Studierichting	Tijd	Studierichting
09.45-10.40	Student Game Art	11.45-12.40	Student Interaction Design
11.00-11.55	Student Game Art	12.40-14.00	Lunchpauze
12.30-13.30	Lunchpauze	14.00-15.00	Student Sound Design
13.30-14.25	Student Game Development	15.00-16.00	Student Audio Design
14.45-15.40	Student Game Design		

Van DCI is geen examen bijgewoond, omdat die examens eerder hebben plaatsgevonden. Het eindwerk van DCI (2023-2024) heeft het panel daarom in digitale vorm bekeken, net als de selectie van afstudeerwerken van studenten die zijn afgestudeerd in 2022-2023.

Programma 4 juli 2024: Locatiebezoek

Tijd	Gesprekspartners
08.30 – 08.45	Ontvangst
08.45 – 09.30	Vooroverleg auditpanel
09.30 – 10.15	Gesprek met het opleidingsmanagement ▪ Directeur HKU Games ▪ Studieleider HKU Games ▪ Docent en onderwijskundige HKU Games ▪ Directeur HKU Muziek en Technologie ▪ Studieleider HKU Muziek en Technologie
10.15 – 10.30	Pauze en intern overleg
10.30 – 11.15	Gesprek met studenten ▪ Student Game Development, jaar 4, voorzitter OC ▪ Student Game Art, jaar 2, lid OC ▪ Student Game Art, jaar 2, jaarvertegenwoordiger ▪ Student Audio Design, jaar 4 ▪ Student Audio Design, jaar 3, klassenvertegenwoordiger ▪ Student Sound Design, jaar 3
11.15 – 11.30	Pauze en intern overleg
11.30 – 12.15	Rondleiding langs opleidingsspecifieke voorzieningen (studio's en werkplaatsen)
12.15 – 13.00	Lunchpauze en intern overleg
13.00 – 13.45	Gesprek met examencommissie ▪ Voorzitter examencommissie HKU Games ▪ Plaatsvervangend voorzitter examencommissie HKU MT ▪ Voorzitter examencommissie HKU Creative Transformation en plaatsvervangend voorzitter examencommissie HKU Games

13.45 – 14.00	Pauze en intern overleg
14.00 – 14.45	Gesprek met docenten ▪ Docent HKU MT ▪ Docent HKU MT, onderzoeker, lid examencommissie HKU MT ▪ Docent HKU MT ▪ Docent HKU Games, studieleider jaar 2 ▪ Docent HKU Games, lid examencommissie HKU Games ▪ Docent HKU Games, lid opleidingscommissie HKU Games ▪ Docent HKU MT, tutor, HKU specialist autisme
14.45 – 15.00	Pauze en intern overleg
15.00 – 15.45	Gesprek met alumni en werkveldvertegenwoordigers ▪ Alumnus HKU MT, Sound Design, 2020 ▪ Alumna HKU Games, Game Design, 2022 ▪ Vertegenwoordiger KeokeN Interactive ▪ Vertegenwoordiger Flavour (alumnus Games, 2006) ▪ Vertegenwoordiger Guerrilla Games (alumnus MT, 2004) ▪ Vertegenwoordiger Dearworld Studio (alumna MT, 2012)
15.45 – 16.00	Optie voor pending issues
16.00 – 17.00	Intern overleg, opmaken beoordeling
17.00 – 17.15	Terugkoppeling Openbaar

In verband met de privacywetgeving zijn hier uitsluitend de functies/rollen van gesprekspartners opgenomen. De namen van de gesprekspartners zijn bij de secretaris van het auditpanel bekend.

Werkwijze

Bij de beoordeling van de opleiding CMGT van HKU is uitgegaan van het door de NVAO vastgestelde “Beoordelingskader accreditatiestelsel hoger onderwijs” van september 2018. Daarin staan de standaarden vermeld waarop een auditpanel zich bij de uitgebreide opleidingsbeoordeling van een opleiding moet richten en de criteria aan de hand waarvan het panel zijn oordeel over de opleiding moet bepalen.

De secretaris lichtte het auditpanel voorafgaand aan de visitatie uitgebreid voor over het beoordelingskader en de -procedure en over de van hen verwachte attitude voor, tijdens en na de visitatie. Tevens zorgde de secretaris voor een kalibratie van het auditpanel door de interpretatie van de standaarden, de oordelen en de beslisregels door te nemen. Tijdens het audittraject bewaakte de secretaris de correcte procesgang, zag erop toe dat het oordeel van het auditpanel conform het kader tot stand kwam en ondersteunde het proces van de oordeelsvorming.

Op basis van de door opleiding verstrekte documentatie heeft het auditpanel zich een beeld kunnen vormen van de primaire en secundaire processen van de opleiding en haar studierichtingen. Twee dagen voorafgaand aan de visitatie woonden de panelleden een aantal examenzittingen bij van afstudeerders van het studiejaar 2023-2024 (zie programma 2 juli hierboven).

De visitatie zelf was gericht op een verificatie van de bevindingen uit de documentenanalyse en het verkrijgen van aanvullende informatie over de inhoud van het programma. Dit geschiedde

door gesprekken met vertegenwoordigers van de opleiding, studenten en het werkveld, die waren te kenschetsen als ‘gesprekken tussen vakgenoten’.

De verificatie door het auditpanel geschiedde door verscheidene malen hetzelfde onderwerp met verschillende geledingen te bespreken en aan de hand van additionele documentatie en – daar waar het de huisvesting en de materiële voorzieningen betreft – ook door eigen waarneming.

Na overleg met de betreffende opleiding heeft het auditpanel met in achtneming van de daartoe strekkende regels van de NVAO en op basis van zijn documentanalyse en de daaruit voortvloeiende specifieke aandachtspunten de keuze van de gesprekspartners vastgesteld. Het auditpanel bood studenten, docenten en andere betrokkenen bij de opleiding de gelegenheid om zaken onder de aandacht te brengen die zij van belang achten voor de beoordeling. Het auditpanel heeft geconstateerd, dat de betreffende opleiding de mogelijkheid daartoe tijdig en op correcte wijze bij hen onder de aandacht heeft gebracht en hen heeft geïnformeerd over hoe zij contact konden opnemen met de secretaris van het auditpanel. Het auditteam ontving één reactie. Het betrof een positieve studie-ervaring van een student, die het panel in haar bevindingen heeft meegewogen.

Afstemming deelpanels binnen het cluster

De visitaties binnen dit cluster zijn uitgevoerd door de visitatiebureaus Hobéon en AeQui waarbij Hobéon bij drie hogescholen en AeQui bij twee hogescholen de visitatie heeft begeleid. De afstemming tussen de deelpanels is geborgd door overlap in de bezetting tussen alle deelpanels. Daarnaast is, rekening houdend met het feit dat elke opleidingsbeoordeling een individuele beoordeling betreft, vanuit de overlap in de bezetting, waar relevant voortschrijdend gereflecteerd op vorige bezoeken binnen deze visitatiegroep.

Het oordeel van het auditpanel vastgelegd in een conceptrapport werd aan de opleiding voorgelegd voor een toets op eventuele feitelijke onjuistheden.

Beslisregels

Volgens de NVAO-Beslisregels Accreditatie kan een standaard ‘voldoet’, ‘voldoet ten dele’ of ‘voldoet niet’ scoren. Hobéon heeft de beslisregels toegepast, zoals deze zijn opgesomd in het ‘Beoordelingskader accreditatiestelsel hoger onderwijs Nederland, September 2018’.

Wanneer er sprake is van verschillende varianten van een opleiding (bijvoorbeeld: voltijd, deeltijd en duaal), dan moet uit de beoordeling blijken dat voor elke variant de kwaliteit is gewaarborgd op grond van de standaarden uit het betreffende beoordelingskader om te komen tot een positief eindoordeel over de opleiding. Het eindoordeel over de opleiding luidt: ‘positief’, ‘positief onder voorwaarden’ of ‘negatief’.

Indien een opleiding onder één CROHO-registratie wordt aangeboden op meerdere locaties, kan de opleiding alleen voor accreditatie in aanmerking komen als uit de beoordeling blijkt dat elke locatie voldoet aan de in het betreffende kader genoemde kwaliteitsstandaarden.

Uitgebreide opleidingsbeoordeling

Het eindoordeel over een opleiding is in elk geval positief indien alle standaarden ‘voldoet’ scoren.

Het eindoordeel over een opleiding is in elk geval positief onder voorwaarden indien standaard 1 voldoet en maximaal vijf standaarden ‘voldoet ten dele’ scoren, waarbij het panel het opleggen van voorwaarden adviseert (zie aanvullende beslisregels voorwaarden).

Het eindoordeel over een opleiding is in elk geval negatief indien:

- een of meer standaarden ‘voldoet niet’ scoort/scoren;
- standaard 1 ‘voldoet ten dele’ scoort;
- op een tot vijf standaarden ‘voldoet ten dele’ scoren, waarbij het panel niet adviseert om voorwaarden op te leggen;
- zes of meer standaarden ‘voldoet ten dele’ scoren.

BIJLAGE III Lijst geraadpleegde documenten

- Zelfevaluatie HKU Bachelor CMGT + interactieve studentenbijdrage ZER
- Landelijk Opleidingsprofiel Creative Technologies
- HKU Kader Kwaliteitszorg - Onderwijs

Muziek en Technologie

- Onderwijs- en Examenregelingen (OER) HKU MT 2023-2024
- MT Toetsplan 2023-2024
- Modulebeschrijvingen Muziek en Technologie, 2023-2024
- MT toets, Psychoakoestiek
- MT toets, Hardware
- MT toets, Microfoontheorie
- Overzicht docententeam Muziek en Technologie 2023-2024
- Jaarverslag Examencommissie Muziek en Technologie 2022-2023
- Jaarverslag Opleidingscommissie Muziek en Technologie 2022-2023
- Overzicht afgestudeerden Muziek en Technologie 2022-2023

Games

- Onderwijs- en Examenregelingen (OER) HKU Games 2023-2024
- Onderwijsvisie HKU Games 2024-2025
- Games Toetsplan 2023-2024
- Modulebeschrijvingen Games, 2023-2024
- Games toets, jaar 1, Context
- Games toets, jaar 1, Game Mechanics
- Games toets, jaar 1, Behavioural Science
- Games toets, jaar 2, 3D Rigging
- Games toets, jaar 2, Developing AI for Games
- Overzicht docententeam Games 2023-2024
- Jaarverslag Examencommissie Games 2022-2023
- Jaarverslag Opleidingscommissie Games 2022-2023
- Tutorial Graduation HKU Games
- Overzicht afgestudeerden Games 2022-2023

Het auditpanel heeft de eindwerken van 15 studenten bestudeerd. Het betrof acht eindwerken van het afstudeercohort 2022-2023 en zeven eindwerken van het afstudeercohort 2023-2024. Van laatstgenoemd cohort woonde het panel de examenzittingen bij. Van alle studierichtingen (incl. de uitfaserende studierichting Interaction Design) zijn twee of drie eindwerken bestudeerd. Uitzondering hierop is de richting Design for Change and Innovation. Van deze studierichting, die inmiddels is overgeheveld naar de bacheloropleiding Vormgeving, heeft het panel twee eindwerken bestudeerd.

Om redenen van privacy zijn de namen van de afgestudeerden, hun studentnummers evenals de titels van de eindwerken hier weggelaten maar uiteraard wel bekend bij de secretaris van het auditteam, en daar eventueel op te vragen.

BIJLAGE IV Panelsamenstelling

Op 27 juni 2024 heeft de NVAO goedkeuring gegeven aan de samenstelling van het auditpanel t.b.v. de beoordeling van de opleiding Creative Media and Game Technologies van de Hogeschool voor de Kunsten Utrecht, onder het nummer PA-1900.

Naam visitatiegroep:	HBO Creative Media and Game Technologies
----------------------	--

De secretaris van het auditpanel beschikt over nadere informatie over de samenstelling en expertise van de panelleden die in bovengenoemde visitatiegroep zijn ingezet.

In onderstaande tabel volgen korte functiebeschrijvingen van de panelleden die deelnamen aan het auditpanel van de in dit adviesrapport beschreven opleiding.

Naam	Rol	Korte functiebeschrijvingen
Prof. dr. ir. J.C. Bezet	Voorzitter	Parttime professor Sustainable Innovation aan de Aalborg University (Denemarken) en emeritus hoogleraar Faculteit Industrieel Ontwerpen bij de TU Delft.
Drs. M.A.A. Terlingen	Lid	Voormalig docent aan de Hogeschool van Amsterdam (Game Development Studies), manager externe relaties op het gebied van Game Development en organisator van verschillende Global Game Jams.
A.W.P. Hendriks BSc	Lid	Componist / sound designer voor media
H. Derks	Student-lid	Student Bachelor CMGT aan de Breda University of Applied Sciences

I. van der Hoorn MSc	Secretaris	Adviseur bij Hobéon
----------------------	------------	---------------------

De door alle panelleden ondertekende onafhankelijkheids- en geheimhoudingsverklaringen zijn in het bezit van Hobéon. In deze verklaring verklaren de panelleden gedurende ten minste vijf jaar voorafgaand aan de audit geen zakelijke noch persoonlijke binding te hebben gehad met de betrokken instelling - anders dan die in het kader van de werkzaamheden als lid van het auditpanel van het evaluatiebureau -, die een onafhankelijke oordeelvorming ten positieve of ten negatieve zou kunnen beïnvloeden.



Hobéon,

Sir Winston Churchilllaan 273
2288 EA Rijswijk
Postbus 70, 2280 AB Rijswijk
+31 (0)88 998 3140
www.hobeon.nl
info@hobeon.com