

Faculteit E

De toekomst van informatietechnologisch onderwijs aan de VU?

Student: Yaron Yitzhak

Studentnummer: 1507362

Studie: Informatie, Multimedia & Management

Vak: Project Interactieve Multimedia

Abstract

Voor het vak Project Interactieve Multimedia heb ik als basisonderwerp gekozen voor onderwijs. Specifiek kwam dat erop neer dat ik wilde duiden en confronteren hoe informatietechnologisch onderwijs zich verhoudt tot (de behoeften van) de informatietechnologische wereld, temeer daar informatietechnologie steeds meer doordrenkt is in de maatschappij. Daarnaast heb ik getracht mijn visie met betrekking tot dat onderwijs tentoon te spreiden.

Introductie

Om dit alles zo duidelijk mogelijk over te brengen heb ik een informatieve interactieve applicatie ontwikkeld en van daar uit een viral clip gemaakt. Uiteraard ging aan de conclusie van de fabricatie een proces vooraf.

Denkproces

Het basisidee was snel geboren. Ik wilde een fictieve nieuwe faculteit voor informatietechnologische studies aan de Vrije Universiteit als middel inzetten om mijn boodschap over te brengen. Het werd Faculteit E, waarbij de E staat voor het met elektronica doordrenkte leven dat we leiden. Gelijk na het eerste college heb ik het concept in tekst uitgewerkt en reeds voor mij bekende clips verzameld waaronder de enorm confronterende doch inspirerende TED Talk van Ken Robinson genaamd 'Schools kill creativity'. Ik kwam met het idee de plattegrond van de Vrije Universiteit te herontwerpen zodat Faculteit E een plekje zou krijgen.

Ontwerpproces

Het idee was om bepaalde betekenisvolle objecten op dat satellietbeeld aanklikbaar te maken. Ik bedacht een standbeeld in het midden van het kanten terras van Faculteit E wat zou leiden tot uitleg over de oorsprong en filosofie van Faculteit E. Een docent zou leiden tot uitleg over verbeterde/vernieuwende onderwijsmethodiek. Studenten zouden moeten leiden tot een studiekeizer. Een brug die Faculteit E verbindt met het hoofdgebouw (de 'rest' van de VU) zou moeten leiden tot connectievoorbeelden met andere studies/faculteiten. Op deze manier trachtte ik de faculteit op macroniveau gestalte te geven. Het fabriceren van een story graph heeft me geholpen structuur aan te brengen in de aanstaande applicatie.

Ontwikkelproces

In week twee van het project ben ik aan de slag gegaan met Ximpel. Voor de doeleinden van mijn applicatie bleek de technologie zeer eenvoudig hanteerbaar. Meer dan de basis had ik niet nodig; programmeren is er aldus niet van gekomen. Hier was ik - gezien de wens een inhoudelijke boodschap over te brengen - erg blij mee. Dit zou me extra tijd opleveren om me juist daarop te focussen.

Aangezien ik reeds op dag één van het project een redelijk duidelijk beeld voor ogen had welke richting ik op wilde, was het zoeken naar relevant beeldmateriaal goed te doen.

Vanuit de vier aanklikbare objecten op het satellietbeeld van het VU-terrein is uiteindelijk de volgende interactiviteit ontstaan:

Het standbeeld

De route die hieruit volgt laat de gebruiker kiezen tussen een clip genaamd 'Did you know' die perfect illustreert wat er heden ten dage op zowel onderwijs- als informatietechnologisch gebied gaande is (de oorsprong van Faculteit E) en een clip over de filosofie van Faculteit E. Die laatste is een compilatie van de belangrijkste passages uit de clip van Ken Robinson waarin hij onder andere stelt dat creativiteit even belangrijk is als geletterdheid.

De docent

Een klik hierop leidt tot een clip over de staat van het onderwijs ten opzichte van de informatietechnologische wereld en welke behoeften die heeft. Tijdens de clip zijn drie keuzemogelijkheden in beeld. Dit zijn de drie voorbeelden van vernieuwend onderwijs, namelijk:

- Live Interactive Education. Een clip over een softwareprogramma dat dat in goede banen probeert te leiden. In eerste instantie is het bedoeld om de locatiegebondenheid van het volgen van college te verminderen. Mijn visie hierop is echter ook dat het volgen van college in de collegezaal door middel van dergelijke technologie interactiever kan. Generatie E, de generatie die opgegroeid is met technologie, is gewend aan multitasken en kan zich dus moeilijk concentreren op één bezigheid; in dit geval luisteren naar de docent. Onderwijs moet naar mijn mening dus interactiever. Op die manier leert de student meer, onthoudt die meer, kan die zich beter concentreren en vermaakt die zich beter. Daarnaast heeft de docent dan een beter beeld van z'n leergroep, kan die daar meer controle op uitoefenen vanwege de gegenereerde feedback en het onderwijs zo nodig nog tijdens de studieperiode (en niet pas een jaar later bij de volgende lichting) aanpassen/optimaliseren. Een hoop vliegen in één klap dus.

- Online Viral Education. Een clip met als boodschap: onderwijs, verplaatst u zich alstublieft naar de online leefgebieden van de student. Dat wil zeggen dat ook onderwijs gebruik moet maken van sociale netwerken en zich niet tot stoffige Blackboard-achtige milieus moet beperken. De verspreiding van onderwijs waardoor een grotere groep mensen bereikt kan worden en een sterkere participatie wordt verwacht. In de Verenigde Staten is menig universiteit reeds actief bezig met bijvoorbeeld het plaatsen van colleges op officiële YouTube-kanalen.
- Personalized Education. Een clip waarin voormalig presidentskandidaat Mike Huckabee pleit voor gepersonaliseerd onderwijs zodat iedere individu zo goed mogelijk tot zijn of haar recht komt. Ook pleit hij voor een grotere rol voor creativiteit binnen het onderwijs.

De studenten

Die leiden tot de studiekiezer. Allereerst wordt er gevraagd wat voor soort persoonlijkheid de gebruiker heeft; of die een bouwer, leider, dromer of verbeteraar is. Na de keuze volgt het beeld van een studiekamer van de studie die het beste bij de betreffende persoonlijkheid past. In die studiekamer zijn allerlei prullaria aanklikbaar zijn. Zo hangt aan de wand bijvoorbeeld een poster van een pionier van dat vakgebied. Koos de gebruiker voor bouwer, dan is daar de studiekamer van de studie E-Engineering (vergelijkbaar met Informatica) en een schilderij van Augusta Ada King, de eerste programmeur. Deze uitleg volgt na een klik op het schilderij en wordt door een gecomputeriseerde voice-over uitgesproken. Een klik op de post-it notes leidt tot een uitleg over de te verwachten werktaken. Een klik op het computerscherm met daarop het logo van Monsterboard leidt tot een gesimplificeerd beroepsperspectief. Een klik op de wereldkaart leidt tot een gesimplificeerd werkveld. Allen dus door de voice-over doorgecommuniceerd.

De brug

De brug staat symbool voor de connectie van Faculteit E met andere studies/faculteiten. Een belangrijk punt, aangezien informatietechnologie steeds meer doordringt tot alle gelederen van de maatschappij. Een klik op de brug leidt tot de Golden Gate Bridge. Er kan gekozen worden tussen drie verkeersborden met daarop een studie van een andere faculteit.

- Antropologie: dit leidt tot een deel van de clip 'An anthropological introduction to YouTube' van vermaard antropologieprofessor Michael Wesch. Het is een college waarin Wesch de opkomst en effecten van YouTube op cultureel gebied tentoonspreidt. Het deel dat opgenomen is in de Ximpel-applicatie gaat over de ontstane remixcultuur. Iedereen is tegenwoordig crimineel bezig op het internet. Van het downloaden van gratis muziek tot het remixen van beelden waar copyright op berust. Waar zijn we mee bezig, nu onze jongeren allemaal opgroeien met de wetenschap crimineel te zijn? Wat is dat voor democratie? Wesch snijdt een interessant punt aan.
- Economie: een beschouwende clip van een middelbare scholier over de opkomst van de interneteconomie. Ik heb ditmaal expres voor hem

gekozen en niet voor een of andere economieprofessor. Dit toont aan dat het internet ook een democratiserende functie heeft.

- Geneeskunde: een clip waarin een iPhone applicatiebouwer zijn nieuwste applicatie wereldkundig maakt. Het betreft een applicatie waarmee dokters via hun iPhone waar ook ter wereld hun patiënten kunnen monitoren. Dit gaat om live data zoals de hartslag en bloeddruk, maar ook het patiëntdossier.

Zoals duidelijk is geworden is de applicatie een mix geworden van een video essay en een interactieve gadget (studiekiezer). Ik heb getracht een balans te vinden tussen inhoud (interessante relevante clips voor m'n boodschap) en enigszins gepersonaliseerde interactiviteit. Uiteraard zijn er altijd verbeterpunten te constateren, maar gezien de beperkte duur van het project, ben ik redelijk tevreden over de manier waarop ik mijn boodschap – met behulp van reeds bestaand beeldmateriaal – heb weten uit te dragen.

'Verkoopproces'

Het zogenaamde verkoopproces betreft de vervaardiging van de viral clip. Ik heb getracht de applicatie samen te vatten en er als het ware een reclameclip voor te maken. Ik heb - met behulp van beeldmateriaal uit de applicatie – geprobeerd een samenhangend en samenvattend verhaal neer te zetten. De vervaardiging van de viral clip vond ik uiteindelijk het leukste onderdeel van het project. Met behulp van beeldmateriaal uit de applicatie proberen een samenhangend en samenvattend verhaal neer te zetten, maar ook de keus voor de achtergrondmuziek en deze elementen zo vloeiend mogelijk in elkaar over te laten lopen, vond ik erg bevredigend werk. Ik heb nog nooit eerder gemonteerd, maar het programma iMovie bleek erg simpel.

De cursus

Concluderend over het vak ben ik van mening dat de vrijheid in keuzes (conceptueel) zowel de kracht als de zwakte is. De kracht, gezien het gebrek aan op creativiteit gerichte vakken. De zwakte, gezien de ietwat ontbrekende noodzaak een applicatie te bouwen die eventueel van nut kan zijn voor de maatschappij.