

Ontwikkelgesprek - hoofdlijnen en conclusies
HKU Bacheloropleiding Creative Media and Game Technologies (CMGT)
25 februari 2025, online

Deelnemers

Vanuit het auditpanel namen deel aan het gesprek:

- De voorzitter van het auditpanel
- Een van de extern deskundigen

Vanuit HKU namen deel aan het gesprek:

- De directeur HKU Muziek en Technologie
- Een kwaliteitszorgmedewerker (verslaglegging)

Inleiding

In juli 2024 is de HKU Bacheloropleiding Creative Media and Game Technologies gevisiteerd door een onafhankelijk panel van extern deskundigen in het kader van verlenging van accreditatie door de Nederlands Vlaamse Accreditatie Organisatie NVAO. De visitatie door het panel had als doel de kwaliteit van de opleiding te beoordelen aan de hand van 11 standaarden en daarover een advies te geven aan de NVAO.

Het visitatiepanel heeft een goed beeld van de opleiding kunnen krijgen door het vooraf bestuderen van het door de opleiding geschreven zelfevaluatie-rapport, het bijbehorende studentenhoofdstuk en diverse bijlagen. Het bijwonen van enkele examens voorafgaande aan de visitatiedag en de gesprekken tijdens de visitatiedag zelf met studenten, docenten, alumni, vertegenwoordigers uit het werkveld, het opleidingsmanagement en de examencommissie, maakten het beeld compleet. In het adviesrapport aan de NVAO onderbouwt het visitatiepanel dat de HKU Bacheloropleiding Creative Media and Game Technologies voldoet aan alle standaarden. Het eindoordeel is derhalve positief.

“De opleiding CMGT heeft laten zien dat zij 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.”

Ontwikkelgesprek

Op 25 februari 2025 heeft de opleiding met twee leden van het visitatiepanel een ontwikkelgesprek gevoerd, als afsluiting van het accreditatietraject. In het ontwikkelgesprek wilde de opleiding graag met de panelleden van gedachten wisselen over het onderwerp ‘Artificiële Intelligentie (AI) en artistiekheid’.

Hoofdlijnen

In het ontwikkelgesprek is het volgende besproken:

Nieuwe didactische uitdagingen

De opleiding heeft zich de afgelopen jaren steeds verder ontwikkeld op het gebied van Artificiële Intelligentie (AI). Daarbij werden steeds nieuwe niveaus bereikt, die ook telkens nieuwe uitdagingen met zich meebrachten. De opleiding volgt de snelle ontwikkelingen in dit veld op de voet. Studenten

mogen AI gebruiken, mits ze kunnen onderbouwen waarom en hoe ze het inzetten, inclusief de gebruikte prompts. Het doel daarvan is om studenten al tijdens hun studie ervaring te laten opdoen in het werken en co-creëren met AI.

Met de komst van een nieuwe generatie studenten, die meer ervaring heeft met AI, ontstaan er echter nieuwe (didactische) uitdagingen. In hogere jaren, bij meer complexe projecten, blijkt dat deze studenten moeite hebben met het fundamentele begrip van (creative) coding omdat ze door gebruik van AI minder ervaring hebben met het volledig zelfstandig ontwikkelen van code. Dit geldt niet alleen voor de studenten die zich veelal bezighouden met softwareontwikkeling en creative coding. Ook de muzikaal creatieve studenten maken intensief gebruik van AI bij compositie en muziekproductie en lopen het risico om belangrijke stappen in hun ontwikkeling over te slaan als ze vanaf het eerste jaar al veelvuldig met AI-tools werken. Dit kan onder andere leiden tot gefragmenteerd denken, waardoor studenten minder goed in staat zijn het geheel en de grote lijn te overzien. Hierin constateert de opleiding nu een duidelijk verschil met eerdere generaties studenten, terwijl dit eerder nog niet zo opvallend was.

De opleiding heeft deze ontwikkeling tijdig onderkend en het curriculum aangepast om de studenten extra ondersteuning te bieden en mogelijke deficiënties te voorkomen. Het voorstel voor een nieuw didactisch model, met afwisselend AI-loze en AI-rijke periodes, werd goed ontvangen tijdens een bijeenkomst van de Community of Practice, waar docenten en vertegenwoordigers uit het werkveld maandelijks ervaringen en ontwikkelingen (in het vakgebied) delen. Het wordt noodzakelijk geacht dat studenten ook zelf leren coderen. Het fundamentele inzicht dat ze daarbij opdoen hebben ze nodig om de inzet van AI goed te kunnen inschatten en evalueren.

Ethische vraagstukken

Een tweede ontwikkeling rondom het gebruik van AI in de opleiding is de groeiende kritische blik op AI vanuit studenten en docenten. De ethische vraagstukken die gepaard gaan met het gebruik van AI, zoals auteursrechten, racistische bias in algoritmes en de ecologische impact, krijgen binnen de opleiding nu evenveel aandacht als de mogelijkheden die AI biedt. Er wordt bijvoorbeeld gezocht naar alternatieve en duurzamere manieren om met AI om te gaan, zoals het gebruik van meer lokale modellen. Vanuit het perspectief van kunstenaars wordt er nagedacht over AI in relatie tot eigenheid, artistieke autonomie en auteursrecht. Deze ontwikkeling leidt niet tot polarisatie, maar heeft wel een nieuwe integrale discussie op gang gebracht over zowel de mogelijkheden als de risico's of gevaren van AI. In het gesprek over AI worden nu voortdurend de didactische, technologische, ethische en artistieke perspectieven ingebracht op een manier die vorig jaar nog niet bestond. De ontwikkelingen rondom AI roepen herinneringen op aan de overgang van analoge naar digitale audio. Dat was een vergelijkbare overgang in de geschiedenis van muziektechnologie, hoewel er destijds binnen de opleiding minder bewustzijn was over de ethische implicaties ervan.

Ambitieniveau

De panelleden stellen dat de opleiding zou moeten bepalen wat het ambitieniveau is van de opleiding en van HKU met betrekking tot de ontwikkelingen rondom AI, zowel vanuit een kritische als een positieve of ondersteunende invalshoek. AI is een blijvende ontwikkeling, waaraan je een aanzienlijk deel, zo'n 10%, van je fte zou moeten toewijzen als je daarin voorop wil (blijven) lopen. De voorzitter van het panel noemt de Tisch School of the Arts, onderdeel van New York University, als voorbeeld van een instelling die wereldwijd hoog staat aangeschreven wat betreft de combinatie van artistieke autonomie en AI. In Nederland heeft de Hogeschool Rotterdam een lector aangesteld op specifiek het onderwerp AI.

De *schools* HKU Games en HKU Muziek en Technologie, die samen de opleiding CMGT verzorgen, ervaren binnen HKU soms wat inertie. Wanneer er op technologische gebieden, zoals *immersive audio* en *immersive experiences*, gezamenlijk wordt ontwikkeld met andere onderdelen binnen HKU vertraagt dit soms de voortgang van CMGT. Dit vormt een dilemma, want de samenwerking leidt juist

ook tot nieuwe perspectieven. HKU is recent gestart met een lectoraat 'Creatieve maakprocessen en technologie', maar dit lectoraat richt zich vooral op immersie en niet op AI. In de nieuwe meerjarenstrategie van HKU krijgt Creatieve Technologie nadrukkelijk aandacht als een van de speerpunten, waarbij AI en immersie wel gelijkwaardig worden behandeld. Het ontbreekt nu nog aan voldoende slagkracht om de ambities daadwerkelijk invulling te geven. De voorzitter van het panel oppert het idee om een HKU Centre for Creative AI op te zetten, waarin ook met het bedrijfsleven en wellicht universiteiten en/of AI-labs zou kunnen worden samengewerkt. Het recent succesvol door HKU Muziek en Technologie opgestarte MT Connect zou hier een rol in kunnen spelen.

Artisticiteit en AI

De traditionele rol van de kunstenaar verandert door AI, waarbij er een wisselwerking ontstaat tussen kunstenaar en technologie en AI het creatieve proces herdefinieert. Dit roept vragen op over de betekenis van "beeldend kunstenaar" of "maker" en de evolutie van beroepen in kunst en technologie. De opleiding is zich bewust van de impact van AI op artistiekheid, auteurschap en makerschap en denkt actief na over deze verschuivende begrippen. In de muziekwereld spelen al veel langer problemen rondom auteursrechten en dit neemt nu door AI alleen maar toe. Wanneer je als maker iets met AI creëert, is dat fundamenteel anders. Dit heeft invloed op het onderwijs, aangezien wij deze makers opleiden. De opleiding is zich hiervan bewust en probeert op basis van experimenten mee te bewegen met de veranderingen, hoewel de richting van de ontwikkeling nog onzeker is. Het is wel zeker dat artistiekheid andere invullingen zal krijgen, en het is belangrijk om als opleiding hier alert op te zijn, discussies over te voeren en op aan te passen. Beide panelleden prijzen de rebelsheid en unieke aanpak binnen de opleiding CMGT.

De panelleden herhalen dat de opleiding moet nadenken over het niveau waarop ze wil deelnemen aan deze ontwikkelingen. Het kunstonderwijs kan meer profiteren van de positieve kanten van AI dan andere opleidingen, menen zij, juist door de nadruk op artistiekheid en het unieke. HKU, en met name de *schools* HKU Games en HKU Muziek en Technologie, kunnen zich positief onderscheiden en als trendsetters fungeren door deze veranderingen actief mede vorm te geven.

Het panel benadrukt het belang van samenwerking tussen disciplines (binnen HKU) en het omarmen van AI in het creatieve proces. De voorzitter moedigt de opleiding aan om studenten hun artistiekheid te laten ontwikkelen in een flexibele omgeving, zoals via gemeenschappelijk onderwijs of een Centrum voor Creatieve AI, hoewel dit ook drukt op de kernactiviteiten. De interdisciplinaire omgeving van HKU, met haar sterke kunstafdelingen, biedt daarvoor kansen. De opleiding CMGT kan zich onderscheiden door een flexibele en interdisciplinaire benadering van kunst en technologie waaronder AI, hoewel het een uitdaging kan zijn voor studenten om focus te behouden te midden van de verschuivende rol van de maker in de digitale tijd. Sommige studenten geven aan zich liever te specialiseren.

In de bacheloropleiding kunnen studenten samenwerken met studenten van andere studierichtingen en andere opleidingen. Ook binnen de masters van HKU kunnen studenten samenwerken met andere disciplines. HKU heeft diverse masterprogramma's, die momenteel meer met elkaar in samenhang worden gebracht om een eenduidiger profiel van de HKU-master te creëren. Dit bevordert de cohesie tussen disciplines en zou kunnen bijdragen aan het versterken van de samenwerking van studenten (en docenten) op het gebied van kunst en technologie.

De voorzitter van het panel wijst erop dat de opleiding optimaal gebruik zou kunnen maken van AI en zich kan onderscheiden door bijvoorbeeld leerlijnen op het gebied van Creative AI uit te zetten, doorlopend van bachelor naar master. Dit biedt de kans om verder te gaan dan sommige academische onderzoeksinstellingen of lectoraten, doordat zowel bachelor- als masterstudenten gezamenlijk kennis en ervaring inbrengen. Er zijn vergelijkbare initiatieven in Vlaanderen, met partners die zelf onderzoek opzetten en onderling verdelen. De opleiding heeft een unieke kans om AI-onderzoek en -ontwikkeling zelf aan te sturen. Hiervoor zouden onderzoeksactiviteiten binnen het onderzoeksprogramma Muziekontwerp kunnen worden ingezet.

Hoewel CMGT zich nu in de voorhoede bevindt wat betreft de omgang met AI binnen het onderwijs wil de opleiding graag open blijven staan voor ideeën van anderen, zelfs als deze niet altijd overeenkomen met de eigen visie. Het is altijd verstandig je ideeën bij anderen te blijven toetsen. De opleiding onderhoudt ook goede contacten met werkveldvertegenwoordigers, onder andere via een actief alumnibeleid, die hier op worden bevraagd.

Kennisopbouw

Een lastig vraagstuk voor de opleiding is het behouden van door studenten opgebouwde kennis om zo een structurele kennisbasis te creëren en doorontwikkelen. Ondanks het feit dat studenten vaak nog scripties schrijven, merkt de opleiding dat kennis verloren gaat doordat studenten zich vaak niet bewust zijn van het kennisniveau dat ze hebben verworven. Het is een uitdaging om deze kennis effectief te bewaren en toegankelijk te maken voor toekomstige studenten. Alumni worden wel regelmatig betrokken bij het onderwijs, maar het is moeilijk om de door hen opgebouwde kennis op papier vast te leggen.

Er is al wel een systeem in gebruik waarmee de hoogst beoordeelde scripties worden geselecteerd, opgeslagen en geanalyseerd op trefwoorden. Deze scripties zijn beschikbaar in de bibliotheek en kunnen door studenten worden geraadpleegd. Studenten maken wel gebruik van eerdere scripties en bouwen daar soms ook op voort, mede omdat ze vaak opzien tegen het schrijven van hun eigen scriptie. Er is dus wel enige continuïteit in het gebruik en de opbouw van kennis, maar het blijft lastig om studenten te binden aan bestaande onderwerpen of om de individuele praktijk, kennis en invalshoeken van studenten samen te brengen in een overkoepelende structuur of 'rode draad'. Studenten studeren toch graag af met een bepaalde vorm van eigenheid en kiezen voor actuele onderwerpen die niet altijd lang genoeg relevant blijven om door toekomstige studenten verder onderzocht te worden.

De voorzitter van het panel merkt op dat het bij universiteiten makkelijker is om opgedane kennis vast te houden en uit te bouwen.

Conclusie

Naar aanleiding van het gesprek geeft het visitatiepanel de opleiding het volgende mee:

- Reken erop dat AI een blijvende ontwikkeling is en bepaal voor jezelf waar je ambitie ligt, zowel aan de kritische kant als aan de positieve of ondersteunende kant van de artistieke mogelijkheden. Leg vast hoeveel fte je hiervoor inzet, uitgaande van zo'n 10% van de docenten die zich in AI specialiseren. Innoveer vanuit die basis.
- Denk na over het opzetten van een 'Centre for Creative AI' binnen HKU.
- Probeer de link met universiteiten, zoals met Informatica van de Universiteit Utrecht, structureler te organiseren, bijvoorbeeld:
 - via een gezamenlijke medewerker;
 - via AI-labs (met inzet van MT Connect), om nieuwe ontwikkelingen in AI vanuit zowel een onderzoeks- als een artistiek perspectief te benaderen;
 - via een gezamenlijke leerlijn in de HKU Masters die als aanjager kan dienen voor de onderwijsontwikkeling op het gebied van 'Creative AI' waarvan de kennis weer kan doordruppelen naar de bachelor (en eventueel de Ad);
- Laat rebelsheid een aanstuurder zijn van AI en dergelijke ontwikkelingen. Koester in dat verband het 'Onderzoeksprogramma Muziekontwerp';
- Blijf iteratief doorontwikkelen in de didactiek rondom AI, ter voorkoming van deficiënties bij studenten. Kijk wat je daarbij kan leren van ICT-opleidingen;
- Maak gebruik van de interdisciplinaire perspectieven binnen HKU.

Ter afsluiting

De opleiding dankt de gesprekspartners voor hun waardevolle inbreng.