

Programmaboek 2023-2024

Master Crossover Creativity



Inhoudsopgave

1.	Inleiding	2
2.	De opleiding	3
3.	Niveau	5
4.	Beroepsprofiel en leeruitkomsten	8
5.	Curriculum	12
6.	Onderwijsactiviteiten en Leervormen	17
7.	Studiepunten	21
8.	Toetsing	24
9.	Het Team	30
10.	Informatievoorziening en Studentenwelzijn	33
11.	Rechten en Plichten	37

1. Inleiding

Voor je ligt het kersverse programmaboek, oftewel je reisgids van de Master Crossover Creativity (MCC). Hierin kun je meer lezen over het studieprogramma en over alle praktische zaken die met je studie te maken hebben.

Studenten en alumni beschrijven de MCC als een radicaal en transformatief leerproces, waarin ze worden uitgedaagd hun eigen (ontwerp)discipline en positionering in het werkveld onder de loep te nemen en te transformeren. Kortom, als nieuwe MCC student sta je aan de vooravond van een mooie reis.

We wensen je een goede studietijd toe!

Namens het hele team van de opleiding,



Susan van Esch
Studieleider Master Crossover Creativity
susan.vanesch@hku.nl
06-29431139

2. De opleiding

De Master Crossover Creativity is een innovatieve masteropleiding voor ontwerpers en aanjagers die creativiteit en ontwerpdenken brengen naar andere sectoren en die een verschil willen maken in de wereld. Van van



2. De opleiding

De Master Crossover Creativity is een unieke opleiding in het hoger onderwijs die volledig past bij de huidige ontwikkelingen waarin maatschappelijke uitdagingen complex zijn en aan vele sectoren tegelijkertijd raken. De aandacht voor sector overstijgende ontwikkelingen en thema's zoals innovatie, technologische ontwikkelingen, stakeholder-betrokkenheid, creatieve intelligentie, valorisatie diepgaande transformaties en maatschappelijke impact is precies wat de arbeidsmarkt vraagt en wat we in steeds meer sectoren zien terugkomen. De kern van het programma is dat creativiteit, onderzoek en maken middels een ontwerpproces wordt angewend en toegepast óver en tussen domeinen. En waarin samen met stakeholders zowel de probleemruimte als de systemische en duurzame oplossingsrichtingen en transformaties verkend en ontworpen worden.

Studenten die bij de master binnenkomen, komen binnen als professional en ontwikkelen zicht tot Crossover Creativity Professional. Studenten komen binnen met

een eigen praxis, maar durven ook te studeren en los te laten wat ze al weten. Als MCC student breng je ervaringen en kennis naar de studie én haal je ervaring en kennis uit de studie.

Binnen de opleiding richten we ons op deze ontwikkeling van professional tot Crossover Creativity Professional. Tot een aanjager en ontwerper van verandering en transformatie.

Afgestudeerde Crossover Creativity Professionals kenmerken zich doordat ze empathie, ontwerp- en verbeeldingskracht hebben en durven te ontregelen. Het zijn professionals die vanuit een kritische houding engageren met de maatschappij, die voortdurende transformaties op gang brengen, verrassende samenwerkingen opzoeken, durven te experimenteren en die onderzoek doen door in de praktijk aan de slag te gaan. Op die manier ontwikkelen zij nieuwe kennis, methoden en concepten. Hun oplossingsrichtingen in de vorm van concepten, kennis en inzichten zijn soms radicaal en ongemakkelijk, vaak verrassend en innovatief.



3. Niveau

Met deze opleiding beogen we dat je je verbreedt. Als je het zou vergelijken met topsport leiden we meerkampers op, waarbij je verschillende disciplines beheerst. Hierbij is het natuurlijk goed mogelijk dat je op één discipline excelleert, maar je moet alle onderdelen op voldoende hoog en master-niveau beheersen.



3.Niveau

Iedereen die aan het programma deelneemt, wordt op verschillende competenties en vaardigheden naar een masterniveau gebracht. Met als doel je kansen op een succesvolle creatieve carrière te vergroten, waarin je crossovers maakt met andere sectoren, markten, disciplines en natuurlijke talenten.

De HKU Master Crossover Creativity heeft het beoogd beroepsprofiel vertaald naar een eigen set leeruitkomsten. Leeruitkomsten beschrijven meetbaar, zichtbaar en tastbaar beroepsgedrag, waarmee kan worden vastgesteld in welke mate een bepaalde competentie is ontwikkeld of verbeterd. Het gaat dus om zichtbaar gedrag.

In het werken met leeruitkomsten gaan we uit van een holistische benadering. Je bent bij ons altijd aan het innoveren en maken. Voorwaarde om dat te kunnen doen is dat je reflecteert en onderzoekt.

De eigen kleuring van HKU binnen de landelijke kaders is zichtbaar in de keuze voor ontwerp- en onderzoek, de keuze voor actuele thema's en de mate waarin studenten ruimte krijgen om het programma zelf vorm te geven en af te stemmen op hun fascinaties en professionele ambitie.

Typisch masterniveau in de MCC zijn de eisen die we aan de studenten stellen op het gebied van:

- zelfstandigheid in het definiëren van de probleemruimte
- tonen van leiderschap en meesterschap bij de inrichting van het ontwerpproces
- complexiteit van de vraagstukken/ problemen
- toepassing van de eigen discipline in crossover contexten
- opzetten, uitvoeren en vastleggen van ontwerp-onderzoek
- systematische en kritische reflectie op proces, het eigen professionele handelen en procesresultaten
- het creëren van impact op het snijvlak van disciplines en contexten
- communicatie, disseminatie van nieuwe inzichten en kennis

Zowel het landelijke competentieprofiel als ook de Dublin Descriptoren bieden een kader voor het masterniveau. In de Dublin Descriptoren wordt het masterniveau uitgedrukt in termen van kennis en inzicht, de toepassing hiervan, oordeelsvorming, communicatie en leesvaardigheden. Deze termen gelden voor alle Europese masteropleidingen. De hbo-competenties voor masteropleidingen zijn hierop afgestemd.

Zie hieronder voor een overzicht van de Dublin descriptoren.

DUBLIN DESCRIPTOREN	
KENNIS EN INZICHT	Je hebt inzicht in de uitdagingen en mogelijkheden die samenhangen met innovatieve co- creatieprocessen. Zowel wat betreft je eigen professionele regisserende en ontwerpende rol als de de maatschappelijke, technische en economische factoren die op dergelijke processen van invloed zijn. Tevens ben je bekend met de up-to-date en state of the art werkprocessen en -methoden van de discipline(s) om de resultaten van innovatietrajecten te valideren, valoriseren en dissemineren.
TOEPASSEN KENNIS EN INZICHT	Je fungeert als ontwerper en 'verbinder'. Je ontwerpt en itereert op de grenzen van het technische en of creatief haalbare en zet deze ontwerpende vaardigheden in om concepten en methoden te ontwikkelen die verschillende maatschappelijke stakeholders in innovatietrajecten stimuleren, prikkelen, informeren en verbinden. Tevens ben je in staat om de validatie en valorisatie van eindproducten, diensten, systemen en scenario's te borgen en hierover binnen het eigen vakgebied en daarbuiten uitstekend te communiceren.
OORDEELS VORMING	Je bent in staat om praktische en strategische keuzes te maken voor complex ontwerp- vraagstukken Je kunt de belangen van verschillende stakeholders tegen elkaar afwegen en je kunt en durft daarin professionele en ethisch verantwoorde keuzes maken. De resultaten die tijdens de verschillende stadia van het ontwerproces worden geboekt worden door jou continu getoetst op sociale, culturele en economische waarde.
COMMUNICATIE	Je bent in staat om de verbindende en verhalende lijn 'neer te zetten' die partners in staat stellen samen te werken aan complexe vraagstukken. De resultaten en de ' lessons learned' worden op verschillende wijze (visueel en tekstueel, schriftelijk als mondeling) gedissemineerd binnen verschillende (internationale) werkelden, maatschappelijke organisaties en disciplines.
LEER VAARDIGHEDEN	Je ontwikkelt de vaardigheid om diepgaand te re ecteren op het eigen leer- en ontwerproces, het proces te regisseren, relevante partners te betrekken en transdisciplinaire samenwerkingsvormen aan te gaan. Je weet je te positioneren binnen de discipline en te relateren aan het maatschappelijke discours.

4. Beroepsprofiel en leeruitkomsten



4. Beroepsprofiel en leeruitkomsten

Beroepsprofiel van de Master Crossover Creativity professional¹

De Crossover Creativity professional is een ontwerper en aanjager van radicale verandering. Een professional die zich kan profileren en bewegen in een dynamisch werkgebied waar de complexe maatschappelijke uitdagingen zich manifesteren. Het is een professional die strategisch en transformatief leiderschap toont, die samen met stakeholders in een cross-over setting structurele verandering in de maatschappij aanjaagt middels het ontwerpen van innovatieve oplossingsrichtingen voor de uitdagingen van deze tijd.

Crossover Creativity professionals hebben een breed repertoire aan zelf ontwikkelde, creatieve maak- en ontwerpmethoden om samen met stakeholders te kunnen ontwerpen en samen tot nieuwe taal en inzichten te komen. Deze professionals kenmerken zich doordat ze binnen het ontwerp- en onderzoeksproces ruimte creëren voor het eigenzinnige, voor speculatief denken en intuïtief en reflectief maken. Ze kunnen omgaan met het onvoorspelbare en beschikken over empathie, ontwerp- en verbeeldingskracht. Bij het aanjagen van verandering nemen ze vaak een ander perspectief, durven te ontregelen en schuwen verrassende samenwerkingen en het experiment niet. Hun oplossingsrichtingen in de vorm van concepten, transformatieve kennis en inzichten zijn soms radicaal en ongemakkelijk, vaak verrassend en innovatief.

De Crossover Creativity professional heeft het creatief, onderzoekend en ontwerpend vermogen om visies, ideeën en concepten middels een iteratief proces door te ontwikkelen tot kwalitatieve impactvolle inzichten en resultaten, die ingezet en/of geïmplementeerd kunnen worden. Ontwerpmethodieken, onderzoek én creativiteit worden toegepast óver en tussen domeinen waarin de professional opereert, waarbij de professional de stakeholders uit de verschillende domeinen inspireert om integraal onderdeel te worden van het proces en de verandering, waardoor eigenaarschap en betrokkenheid bij de stakeholders ontstaat.

In de benadering van vraagstukken schakelt de Crossover Creativity Professional tussen diverse rollen van o.a. onderzoeker, creatief maker, ontwerper, verbinder en ondernemer en is bovenal kritisch reflectief op het eigen professionele handelen, het proces en de uitkomsten van het proces. De Crossover Creativity professional herkent kansen voor impact en waarde creatie en zet zich er actief voor in dat ontwikkelde inzichten, kennis en concepten een duurzame transformatieve impact hebben op de samenleving.

Mogelijke beroepsrollen/functies die de CC-professional vervult:

- Transformatie Ontwerper en of Manager
- Innovatie Ontwerper
- Design Researcher
- Social Designer
- Strategisch Ontwerper
- Sociaal Ondernemer
- Experience Designer

¹ Het beroepsprofiel Crossover Creativity professional is een nieuw profiel, dat in lijn met de continue veranderingen in de maatschappij constant in beweging is.

Leeruitkomsten Master Crossover Creativity



Leeruitkomst 1: Regisserend Ontwerpen

De student ontwikkelt en regisseert creatieve ontwerpprocessen en weet stakeholders rondom het vraagstuk als participanten te betrekken. De student zet hiervoor passende en bewust gekozen of zelf ontwikkelde ontwerpmethodieken in en gebruikt geschikte maakmethoden en/of tools. Zowel het iteratieve proces, de transdisciplinaire samenwerking, als de uitkomsten van dat proces dragen bij aan veranderingen door duurzame oplossingsrichtingen voor maatschappelijke vraagstukken. Het proces levert de deelnemers inzichten, nieuwe perspectieven, grotere betrokkenheid en eigenaarschap. De uitkomsten bestaan uit kennis, scenario's, visies, concepten en/of concrete toepassingen die tot implementatie kunnen leiden.

Leeruitkomst 2: Ontwerpend Onderzoeken

De student ontwikkelt nieuwe kennis en inzichten door zelfstandig praktijkgericht onderzoek op te zetten en uit te voeren voor, naar en door te ontwerpen. De student zet hierbij onderzoeks- en ontwerpmethodieken in waarin ruimte is

voor het eigenzinnige, voor intuïtief en reflectief maken en speculatief denken. De kennis en inzichten die de student hiermee opdoet, benut de student om het onvoorspelbare, creatieve ontwerpproces beter te laten verlopen en tot betere uitkomsten te komen. Door in het proces systematisch te reflecteren op iedere stap en de uitkomst daarvan, én de daarmee opgedane inzichten vervolgens te benutten voor een volgende stap, ontwikkelt de student iteratief steeds verdergaande kennis ten behoeve van het vraagstuk. De student legt deze inzichten vast zodanig dat deze overdraagbaar zijn en vertaalt deze naar meer generieke kennis die door anderen benut kan worden.

Leeruitkomst 3: Transdisciplinair Verbinden

De student brengt betrokkenen rondom een vraagstuk samen in een ontwerpproces met als doel de kennis, ervaring, perspectieven, methoden van verschillende domeinen en invalshoeken transdisciplinair en gezamenlijk te integreren tot nieuwe kennis, methoden en concepten. De student stelt gezamenlijk met de stakeholders de probleemruimte vast, identificeert een gedeeld belang en verbindt op deze manier stakeholders aan elkaar, aan het vraagstuk en aan de oplossingsrichtingen en weet daarmee een potentiële basis te leggen om deze oplossingsrichtingen tot uitvoering en realisatie te brengen.

Leeruitkomst 4: Impactvol vernieuwen

De student ontwikkelt kennis, scenario's, concepten en oplossingsrichtingen die gekenmerkt worden door hun transformatieve, verrassende, maar ook innovatieve en kritische karakter. De ontwikkelde scenario's concepten en oplossingsrichtingen hebben een aantoonbare en systemische maatschappelijke impact op sociaal,

cultureel en/of economisch gebied en dragen daarmee bij aan een inclusieve en duurzame samenleving. De student creëert systemisch inzicht en betreft de stakeholders, hun belangen en de context van het vraagstuk in het proces en maakt hen hiermee integraal onderdeel van het proces en daarmee van het resultaat en de vernieuwing.

Leeruitkomst 5: Kritische reflecteren

De student reflecteert zelfstandig, kritisch en systematisch in alle fasen van het ontwerpproces en weet daarbij relevante, erkende (nationale en internationale) bronnen doeltreffend te gebruiken. De

student reflecteert kritisch op het vraagstuk, het proces en het eigen professionele handelen om het dynamische vraagstuk, het onvoorspelbare creatieve proces en de students eigen aandeel daarin te kunnen sturen. De student reflecteert methodisch, kritisch en geëngageerd op de resultaten van het proces met aandacht voor de implicaties voor de samenleving en het ecosysteem als geheel, waardoor de student nieuwe en relevante concepten, scenario's, oplossingsrichtingen en dus nieuwe kennis ontwikkelt. De student legt deze onderbouwde inzichten en nieuwe kennis vast voor eigen gebruik en ten behoeve van disseminatie in het werkveld.

5. Curriculum

OVER HET PROGRAMMA, DE ROOSTERING EN BEOORDELINGSMOMENTEN.

De Master Crossover Creativity is een flexibel en dynamisch programma, waarin we ook veel ruimte geven aan de inbreng van studenten. Tegelijkertijd is structuur, ritme en helderheid over deadlines en vakanties prettig. Dit hoofdstuk beschrijft het curriculum en het jaarrooster.



5. Curriculum

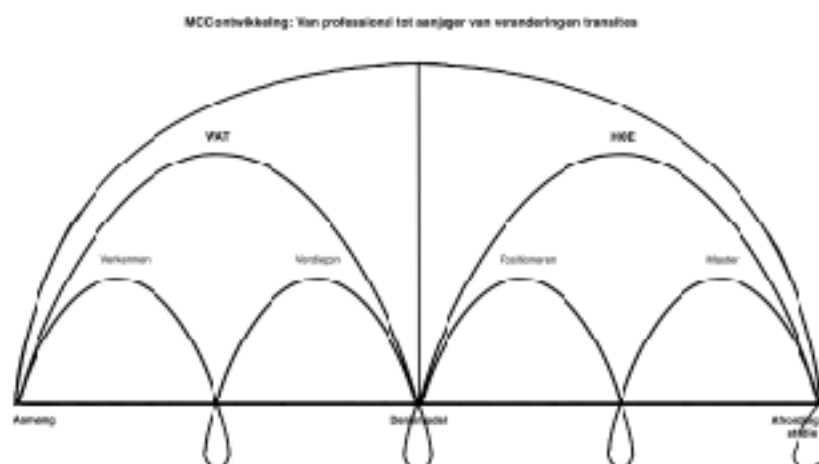
Bovengenoemde leeruitkomsten vormen de basis en het kader van het curriculum. Deze vijf leeruitkomsten vormen vijf integrale perspectieven die jij, als Crossover Creativity professional in je werk gaat gebruiken: de Regisserend Ontwerper, de Ontwerpende Onderzoeker, de Transdisciplinair Verbinder, de Impactvol Vernieuwer en de Kritische Reflector. Gedurende het onderwijs kijk je door de lens van deze vijf perspectieven die gezamenlijk de blik van de Crossover Creativity professional vormen.

De opleiding is een vraag-gestuurde opleiding. Je volgt onderwijs, werkt aan eigen, dan wel gedeelde projecten, verbreedt je netwerk en bouwt een portfolio op. Je past het aangeboden onderwijs - in de vorm van kennis-, vaardigheden- en maaksessies -, toe op je eigen leer-en onderzoeksvragen. Op deze manier creëer jij je eigen leer-pad.

De leeruitkomsten vormen dus het kader van het curriculum, geprogrammeerde onderwijsactiviteiten dragen bij aan een of meerdere van de leeruitkomsten. Daarnaast werk je naar de leeruitkomsten toe middels zelfstudie, exploratie en onderzoek. Voor alle leeruitkomsten geldt dat je aan het behalen hiervan kunt werken door het volgen en toepassen van het aangeboden onderwijs.

Het programma, de ontwikkelreis, is opgedeeld in 4 semesters. In het eerste semester (Verkennen) maak je kennis met de verschillende leeruitkomsten en doe je basiskennis en -vaardigheden op met betrekking tot ontwerpen, onderzoeken, samenwerken, kritisch reflecteren, vernieuwen en de ontwerp cyclus. Dit doe je aan de hand van je fascinatie en thema. In het tweede semester (Verdieping) ga je aan de slag met deze kennis en pas je die toe op je eigen leer-en onderzoeksvragen. Het derde semester (Positionering) richt zich op het steeds duidelijker vorm geven en naar voren komen van je eigen kleur in je ontwerp- en onderzoeksproces. Het vierde semester (Master) betreft de afstudeerfase waarin alles samen komt en je je bevindingen van je onderzoek synthetiseert en analyseert, waarin je je inzichten, ervaringen en reflecties op discipline- overstijgende toepassingen samenvat en waarin je je bewijslast en ontwikkeling ten opzichte van de vijf leeruitkomsten presenteert.

Je kan de vier semesters visualiseren als 4 bogen, waarbij de landing van de ene boog, de lancering van de volgende boog is en waarbij je in de eerste en derde boog aan het divergeren bent en in de tweede en vierde boog aan het convergeren.



Opbouw deeltijd (DT)

Het deeltijdprogramma beslaat twee jaar en is opgesplitst in vier semester van ieder 20 weken. Een semester bestaat uit 2 blokken. Aan het einde van ieder semester is er een toetsingsmoment bestaande uit een voortgangsgesprek, dan wel een assessment.

De toetsing is integraal, wat betekent dat het gaat om de integratie van kennis, inzichten, houding en vaardigheden in professionele situaties, en geeft de voortgang van de student ten opzichte van

de leeruitkomsten weer. Tijdens deze toetsingsmomenten krijg je al dan niet studiepunten toegekend voor het niveau dat je hebt gerealiseerd op de verschillende leeruitkomsten.

Het eerste en derde toetsmoment zijn formatief, deze geven een indicatie of je op de goede weg bent. Het tweede en vierde toetsmoment zijn summatief, hier zijn studiepunten aan gekoppeld.

De deeltijdopleiding heeft een studiebelasting van 20u per week.

Spanningsboog Deeltijd:



JAARROOSTER Deeltijd 1 studenten

Deze basisstructuur is uitgewerkt in een jaarrooster, waarin we de verschillende onderwijsactiviteiten hebben gepland. Een verdere toelichting op de verschillende onderwijsactiviteiten en leervormen vind je in het volgende hoofdstuk.

In de basis hebben we gepland:

- Coaching: beschikbaar elke drie weken
- Fundamentals:
Design Practices Processes & Principles (DPP&P): semester 1 en 2
- A Research Methodology Journey (ARMJ): semester 1 en 2
- Creating Crossover Collaborations (CCC): semester 1 en 2
- Unfolding Values & Impact (UV&I): Semester 1 en 2
- A Makers' Philosophy (AMP): nadruk eind semester 1, begin semester 2
- Ateliers: elk semester
- Shared Learning Space:
Op vrijdagen, gehele jaar door

- Open Werkplaats: 7 x per jaar
- Toetsing: Elke 20 weken. De week voorafgaand aan de toetsing wordt geen onderwijs geprogrammeerd.
- Startweek: Start the Journey: week 36: Volledige week, de gehele dag
- Mid- Journey: week 6
- Kerstvakantie: 25 december - 7 januari
- Meivakantie: 29 april - 7 mei

Tussentijdse wijzigingen of afwijkingen zijn mogelijk en worden bekend gemaakt op de studentportal en projectcampus.

Het volledige rooster voor het eerste semester is online te vinden via de webapplicatie Xedule.

<https://sa-hku.xedule.nl/>

Je logt in de portal in met je HKU-mailadres en wachtwoord.

Onderwijsactiviteiten vinden met name plaats op de donderdag vanaf 15:50 uur en de vrijdag ochtend en middag.

Uitzondering hierop zijn 1) de startweek, week en 2) de assessments, deze kunnen ook op andere dagen dan de donderdag en vrijdag geroosterd worden.

JAARROOSTER Deeltijd 2 studenten

Deze basisstructuur is uitgewerkt in een jaarrooster, waarin we de verschillende onderwijsactiviteiten hebben gepland. Een verdere toelichting op de verschillende onderwijsactiviteiten en leervormen vind je in het volgende hoofdstuk.

In de basis hebben we gepland:

- Coaching: beschikbaar elke drie weken
- Fundamentals:
Design Practices Processes & Principles (DPP&P): semester 3

A Research Methodology Journey (ARMJ): semester 3

Creating Crossover Collaborations (CCC): semester 3, 4

Unfolding Values & Impact (UV&I): Nadruk semester 4

A Makers' Philosophy (AMP): semester 3
- Ateliers: elk semester
 - * Creative Engineering:
eind semester 3, begin semester 4,
gehele donderdag en vrijdag
8 en 9 feb
22 en 23 feb
29 feb en 1 mrt

- Open Werkplaats: 7 x per jaar
- Toetsing: Elke 20 weken. De week voorafgaand aan de toetsing wordt geen onderwijs geprogrammeerd.
- Aanvang onderwijsjaar: week 36
- Herfstvakantie: 23 - 29 oktober
- Kerstvakantie: 25 december - 7 januari
- Meivakantie: 29 - april - 5 mei

Tussentijdse wijzigingen of afwijkingen zijn mogelijk en worden bekend gemaakt op de studentportal en projectcampus.

Het volledige rooster voor het eerste semester is online te vinden via de webapplicatie MyX.

<https://hku.myx.nl>

Je logt in de portal in met je HKU-mailadres en wachtwoord.

Onderwijsactiviteiten worden zoveel mogelijk op de donderdag vanaf 15:50 uur en de vrijdag ingepland.

Uitzondering hierop zijn de Creative Engineering Black box voor de 2de jaars deeltijd studenten en de assessments, deze kunnen ook op andere dagen dan de donderdag en vrijdag geroosterd worden.

6. Onderwijsactiviteiten en Leervormen

OVER EIGEN VERANTWOORDELIJKHEID, SUPPORT EN SOLO, GROEP EN COMMUNITY WERK.

Er is niet één manier om kennis en inzicht op te doen. Je kan zelf veel invloed uitoefenen op hoe je verder komt. Alleen, in samenwerking met andere studenten of door in de community iets te organiseren en uit te voeren.

Belangrijk is dat je je bewust bent van je eigen professie, dat je die meeneemt en inbrengt, en dat je die ook kan loslaten. Dat je jezelf als professional zoveel mogelijk bekijkt en analyseert wat en waarom iets voor jou het beste werkt en wat je ermee beoogt.



6. Onderwijsactiviteiten en Leervormen

Het inhoudelijke gedeelte van de opleiding komt voort uit de leeruitkomsten en vertaalt zich in diverse onderwijsactiviteiten en leervormen. Je bent altijd aan het innoveren en maken en om dat te kunnen doen, doe je onderzoek en reflecteer je. De verschillende onderwijsactiviteiten en leervormen worden hier kort geïntroduceerd.

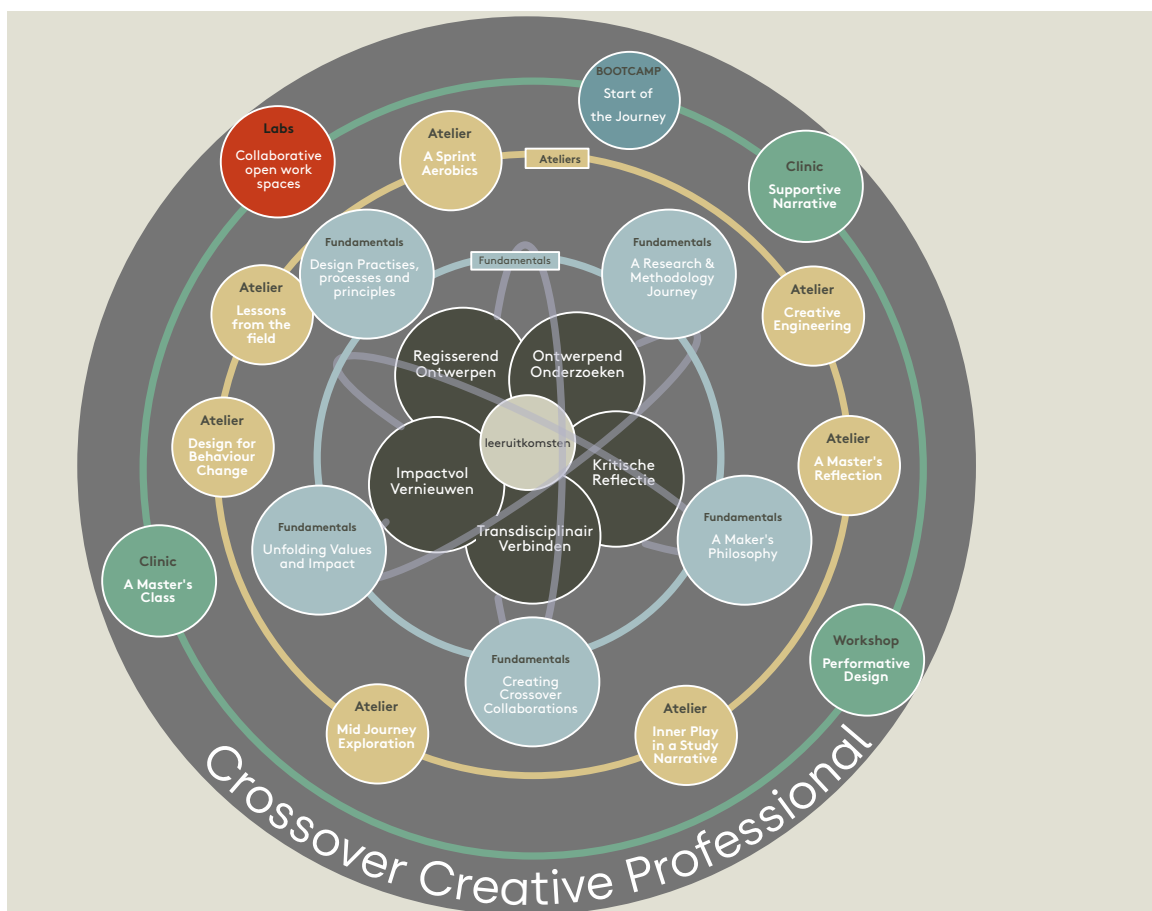
Met behulp van de verschillende onderwijsactiviteiten en leervormen werk je toe naar het "masteren" van de vijf leeruitkomsten. Alle activiteiten laden dus als het ware op de verschillende leeruitkomsten. Soms wat meer op de een dan op de ander, maar in de basis vormt de mix van alle activiteiten de basis voor het masteren van de leeruitkomsten en het

creëren van synergie tussen de leeruitkomsten.

Dit gebeurt op verschillende manieren; individueel, als groep en als community. Hierdoor ontstaat een sterke groepsdynamiek, waarbij studenten elkaar ontmoeten en stimuleren én het maakt het proces van het delen van kennis en vaardigheden onderling (de docent is immers niet de enige met kennis en ervaring) mogelijk.

Daarnaast ontstaat er op deze wijze ook een bredere community. Studenten, docenten, alumni en werkveld werken samen aan projecten, doen samen onderzoek en delen resultaten met de community.

School of Creative Transformation Master Crossover Creativity Universe



Onderwijsactiviteiten

Via de gezamenlijke onderwijsactiviteiten - fundamentals, ateliers, workshops, clinics, werkplaatsen - maak je kennis, verdiep je je en maak je je de taal, codes en werkwijze van de Crossover Creativity professional eigen.

Fundamentals

De fundamentals vormen de basismodules. Ze verschaffen een brede inhoudelijke fundering.

Atelier

De ateliers zijn een combinatie van kennisoverdracht en toepassen. In de ateliers wordt verder gebouwd op de fundamentals, ze zijn een aanvulling en verdieping erop.

Clinics en workshops

De clinics zijn een demonstratie van een bepaalde techniek/methode. In de workshops vindt een verdieping van expertise rondom een specifiek onderwerp plaats. Dit is een actieve werkvorm

Werkplaatsen MCC/MED

De werkplaatsen zijn sessies waar samen met de studenten van de Master KunstEducatie gewerkt, uitgewisseld, getest en geprototyped wordt.

Shared Learning Space

De Shared Learning Space zijn sessies waar de studenten en docenten vanuit hun professie en werkveld kennis uitwisselen.

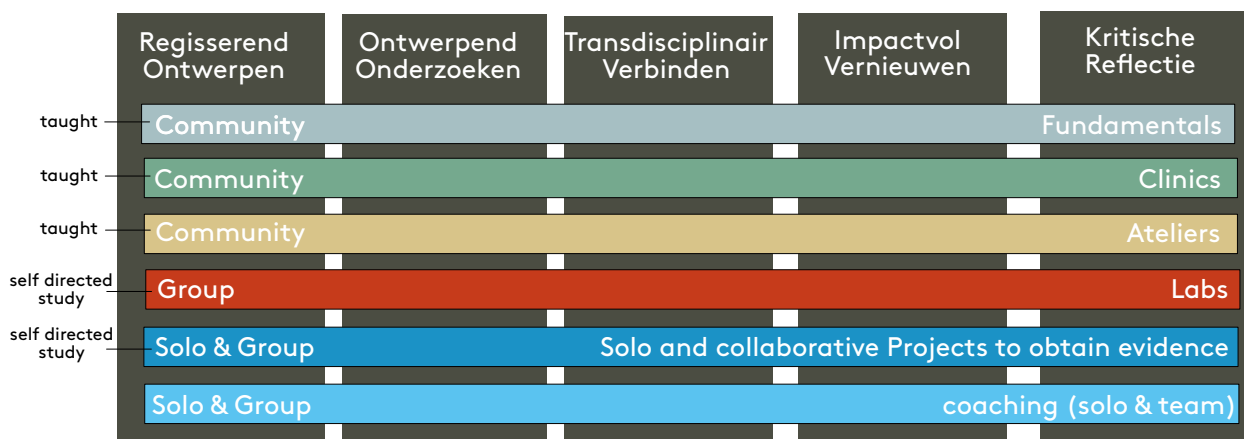
Click [hier](#) om te zien wat de verschillende fundamentals, labs, clinics etc inhouden

Leervormen:

Solo

Projecten, individuele coaching en individuele leeractiviteiten: Je eigen onderzoek en ontwikkeling op basis van een eigen gekozen (maatschappelijk) ontwerp vraagstuk of door aan te sluiten bij de ontwerp- en onderzoeksactiviteiten van de lectoraten van HKU. Het gaat hier om het ontwerpen van concept(en), het realiseren van het ontwerp, het betrekken van relevante stakeholders, het presenteren op congressen, etc. Als student kies je zelf de context van je project, je ontwerpt en onderzoekt voor deze context en betreft hier zelf experts, lectoren en externe stakeholders bij.

Coaching vormt een belangrijk onderdeel van de opleiding. Aan het begin van het jaar word je gekoppeld aan een coach die jou gedurende je hele studie begeleidt. Als deeltijd student heb je "recht op" eens in de drie weken een coaching gesprek.



In samenspraak met je coach stel je aan het begin van het jaar een studieplan op.

Groep

gezamenlijke projecten, werkplaatsen en gezamenlijke leeractiviteiten. Op basis van een gedeelde fascinatie, complementariteit van talenten en transdisciplinaire samenwerking kan je als team samenwerken aan verschillende projecten van jezelf of via het externe werkveld van HKU. Daarnaast organiseren we voor ieder semester een team coaching bijeenkomst, waarin je in een groep onder begeleiding van twee coaches je plannen en voortgang uitwisselt. Deze team coaching zorgt ervoor dat zowel jij als de coaches 'vreemde ogen' treffen in het proces. Daarnaast organiseren we open werkplaatsen, waar je verschillende coaches treft en samen met hen en medestudenten op specifieke vraagstukken in kan gaan. Zowel tijdens de teamcoaching als de werkplaatsen worden waardevolle verbindingen gelegd, waaruit samenwerking voort kan komen. Zowel tijdens als na je opleiding.

Community

Startweek, Onderwijsactiviteiten, Creative Transformation Breakouts, Shared Learning Spaces en werkplaatsen. Dit betreft diverse onderdelen waarbij ook externen betrokken zijn.

De startweek vormt het begin van je studie. Het is een fulltime week waarin je intensief kennismakt met je medestudenten, docenten en het

studieprogramma. Je krijgt een inleiding op de thema's van de opleiding en maakt kennis met je coach. Met name in de eerste periode trek je als een groep gezamenlijk op bij het articuleren van je fascinatie(s) en het verkennen van de crossover velden, het transdisciplinair samenwerken en de mogelijkheden bij HKU. Je leert elkaar en het programma goed kennen via formele en informele activiteiten.

Elke 2 maanden vindt er een Creative Transformation Breakout plaats waarin sprekers vanuit verschillende sectoren langskomen en hun onderzoeken, werk, innovatieve theorieën en ontwikkelingen op een interactieve manier met je delen. Bij deze sessies zijn ook de studenten van de bachelor Design for Change and Innovation en de Master Kunsteducatie aanwezig en worden alumni actief bij betrokken. Als student kan je ook zelf hieraan bijdragen door onderwerpen te kiezen, sprekers te selecteren en uit te nodigen.

Ook betrekken we het werkveld actief bij de opleiding, door middel van gastlessen en in de vorm van externe deskundige bij de toets momenten.

HKU kent verschillende werkplaatsen (hout, metaal, keramiek, 3D tekenen, lasersnijden, Bio Art) waar je na een instructie zelfstandig aan het werk kan. In het eerste semester plannen we een aantal instructie sessies. Bij deze werkplaatsen ontmoet je studenten van andere opleidingen bij HKU.

7. Studiepunten



7. Studiepunten

Per studiejaar kan je 30 studiepunten behalen.

Deze zijn voor studenten gestart vanaf 2022 als volgt verdeeld: Voor studenten begonnen in 2021 gelden de studiepunten tabellen zoals vermeld in programmaboek 2021-2022.

Master Crossover Creativity
Deeltijd

jaar 23-24

STUDIEPROGRAMMA JAAR 1						
		studiepunten in ECTS				
		semester1		semester2		totaal
Modulenaam	Modulecode	blok1	blok2	blok3	blok4	domein
Ontwerpend Onderzoeken						6
Ontwerpend onderzoeken A	MCD-1-OOA-20				3	
Ontwerpend onderzoeken B	MCD-1-OOB-20				3	
Regisserend Ontwerpen						6
Regisserend Ontwerpen A	MCD-1-ROA-18				3	
Regisserend Ontwerpen B	MCD-1-ROB-20				3	
Transdisciplinair Verbinden						6
Transdisciplinair Verbinden A	MCD-1-TVA-20				3	
Transdisciplinair Verbinden B	MCD-1-TVB-20				3	
Impactvol Vernieuwen						6
Impactvol Vernieuwen A	MCD-1-IVA-20				3	
Impactvol Vernieuwen B	MCD-1-IVB-20				3	
Kritisch Reflecteren						6
Kritisch Reflecteren A	MCD-1-KRA-20				3	
Kritisch Reflecteren B	MCD-1-KRB-20				3	
Totaal per semester						
Totaal per studiejaar						30

STUDIEPROGRAMMA JAAR 2							
Modulenaam	Modulecode	studiepunten in ECTS				totaal domein	
		semester1		semester2			
		blok1	blok2	blok3	blok4		
Ontwerpend Onderzoeken						6	
Ontwerpend onderzoeken C	MCD-2-OOC-19				3		
Ontwerpend onderzoeken D	MCD-2-ODD-19				3		
Regisserend Ontwerpen						6	
Regisserend Ontwerpen C	MCD-2-ROC-19				3		
Regisserend Ontwerpen D	MCD-2-ROD-21				3		
Transdisciplinair Verbinden						6	
Transdisciplinair Verbinden C	MCD-2-TVC-21				3		
Transdisciplinair Verbinden D	MCD-2-TVD-21				3		
Impactvol Vernieuwen						6	
Impactvol Vernieuwen C	MCD-2-IVC-21				3		
Impactvol Vernieuwen D	MCD-2-IVD-21				3		
Kritische Reflectie						6	
Kritische Reflectie C	MCD-2-KRC-21				3		
Kritische Reflectie D	MCD-2-KRD-21				3		
	Totaal per semester						
	Totaal per studiejaar					30	

8. Toetsing

OVER PROCES, PERSOON, PRODUCT EN AFTUDEREN.

Natuurlijk vinden er ook in deze opleiding reviews en previews en toetsingen plaats. In de eerste plaats natuurlijk continue door jezelf. Dit is tenslotte een masteropleiding.

Daarnaast door je medestudenten, docenten en experts. Elke 20 weken is er een beoordeling door een assessment commissie.



8. Toetsing

Toetsplan

Het systeem van toetsen van de MCC is beschreven en uitgewerkt in een toets plan. Het toetsplan komt op ProjectCampus (zie hoofdstuk 10) en bevat veel relevante informatie, zoals de gehanteerde toetsvormen, beoordelingsformulieren, criteria, producten, instructies, afspraken over herkansingen, richtlijnen voor je portfolio en het Supportive Narrative.

Hoe ziet het proces van evaluatie en beoordeling in grote lijnen eruit?

Het onderwijsprogramma biedt je alle inhoud en instrumenten om te werken aan je ontwikkeling tot Crossover Creativity Professional. In deze opleiding toetsen we niet de aparte onderwijsactiviteiten, maar toetsen we hoever je bent in je ontwikkeling tot Crossover Creativity professional. Daarvoor lever je een bewijsportfolio en reflecties aan en heb je een gesprek over de mate waarin jij je op de vijf leeruitkomsten hebt ontwikkeld. Dit gesprek noemen we een formeel assessment.

Je krijgt 'dagelijks' in het contact met docenten, coaches, experts, studenten en de rest van je omgeving natuurlijk veel feedback en ook gedurende de onderwijsperiode word je gestimuleerd om feedback te vragen zowel aan docenten, medestudenten, gastdocenten, experts en stakeholders. Deze informele zelf assessments geven je inzicht in je eigen professionele ontwikkeling. In het eerste jaar zijn er voor de deeltijdopleiding twee assessments. Zie de afbeelding met de spanningsboog in hoofdstuk 5.

Je krijgt voorafgaand aan de toetsing precieze instructies over de vorm, verwachte inhoud en het uploaden van je materialen. Specifieke informatie hierover kun je vinden in het toetsplan.

Je levert je materiaal in op de studentportal. Daar vind je na afloop van de toetsing ook je feedback terug.

Integratief tentamen / assessments

De formele assessments zijn mondelinge formatieve en summatieve toetsen waarin je je voortgang ten opzichte van de leeruitkomsten inzichtelijk maakt. Je blikt terug en je kijkt vooruit.

Ter onderbouwing maak je voor toetsmoment 2, 3 en 4 een digitaal bewijsportfolio-en reflectiedocument die je een week voorafgaand aan de assessment periode inlevert. In deze documenten toon je per leeruitkomst 'bewijs' en reflecteer je op deze bewijzen en je voortgang.

De assessment commissie bestaande uit twee assessoren waaronder je coach, en een externe deskundige, gaat hierover met je in gesprek en geeft vervolgens een terugkoppeling door middel van de beoordeling in het beoordelingsformulier en kwalitatieve feedback op je portfolio en voortgang.

Didactisch en inhoudelijk hechten we grote waarde aan onderlinge samenwerking en het faciliteren van een learning community, daarom hebben ook je medestudenten een rol tijdens de verschillende beoordelingen, door het stellen van vragen of het geven van feedback. Net als de extern deskundige beoordelen zij echter niet. Dit gebeurt alleen door de twee assessoren.

De assessments bouwen in niveau op tussen de verschillende beoordelingsmomenten: Van Verkenning, via Verdieping en Positionering tot Masterniveau. Zie hieronder voor een beschrijving van de niveaus.

Alle vijf de leeruitkomsten worden gezamenlijk in één assessment getoetst. Bij het assessment wordt per leeruitkomst bekeken of je het niveau behorend bij het semester hebt bereikt. Op basis van de door jouw vooraf aangeleverde bewijsstukken en het gesprek tijdens het assessment zelf, worden er al dan niet de studiepunten toegekend. Heb je het niveau nog niet bereikt, dan kun je deze bij het volgende assessment herkansen.

Om af te studeren upload je voorafgaand aan het assessment bewijslast voor het behalen van het eindniveau middels je:

- Reflectiedocument en bewijsportfolio
- Supportive Narrative, een onderbouwd betoog ter verantwoording van je (ontwerp) onderzoek;

Bewijslast voor de leeruitkomsten kan bestaan uit testen, prototypes die je gerealiseerd hebt tijdens je onderzoek en uit verkregen feedback van stakeholders. Daarnaast kan het ook zo zijn dat je andere activiteiten hebt ondernomen die bijgedragen hebben aan je ontwikkeling, zoals een literatuurstudie of het bezoek van een conferentie. Ook daaraan kan bewijslast ontleend worden. Zo heb je een zekere mate van vrijheid om zelf gestalte te

geven aan de wijze waarop jij de leeruitkomsten gaat aantonen. Je verzamelt de bewijsstukken gedurende de onderwijsperiode in je portfolio op projectcampus.

Niveaus leeruitkomsten

Gedurende de studie verken je alle leeruitkomsten en groei je in de loop van de vier semesters naar aantoonbare 'bewuste bekwaamheid' van de leeruitkomsten op het hoogste niveau van zelfstandigheid en complexiteit. Het Masterniveau.

Zelfstandigheid:

- Draagt verantwoordelijkheid voor het ontwikkelen en het aansturen van het ontwerpproces.
- Draagt verantwoordelijkheid voor de resultaten van het proces.
- Werkt samen met een groot scala aan relevante stakeholders komend uit diverse disciplines en domeinen.

Complexiteit (taak en context):

- Complexe meervoudige problematiek
- Beperkte bestaande kennis beschikbaar
- Toepassen en zelfstandig ontwikkelen van methoden en tools
- Onbekende, wisselend leef-en werkomgeving met een hoge mate van onzekerheid

De studieleider zal tijdens een informatie bijeenkomst in semester 1 nadere toelichting geven op de wijze van assessments.

Niveaubeschrijvingen per semester

Niveau Semester 1: Verkennen

Je toont aan dat je de 5 leeruitkomsten hebt verkend. Je toont inzicht en begrip van de inhoud van de leeruitkomsten en de onderlinge relatie tussen de leeruitkomsten.

Je toont aan inzicht te hebben in je eigen instapniveau en hebt je professionele ambitie en leerdoelen helder. Je kunt reflecteren op je eigen professionele ontwikkeling. Je toont initiatief in het verkrijgen van feedback van studiegenoten en docenten. Je toont verantwoordelijkheid voor je eigen professionele ontwikkeling en leerprocessen en -producten.

Je professionele ambitie en leerdoelen ten aanzien van de leeruitkomsten zijn concreet beschreven in het startdocument en op basis daarvan is een traject uitgezet met een tijdsperiode van minimaal 2 jaar (DT).

Niveau Semester 2: Verdiepen

Je toont aan dat je je kennis en vaardigheden met betrekking tot de 5 leeruitkomsten hebt verdiept door middel van studie- en projectervaring(en). In deze project ervaringen heb je gebruik gemaakt van je voortschrijdende inzichten, kennis en -vaardigheden van de leeruitkomsten, de relatie tussen de leeruitkomsten en heb je eerste stappen tot integratie van de leeruitkomsten gezet. Je hebt zelfstandig een ontwerpproces en ontwerponderzoek opgezet en geïnitieerd op een gebied dat in het werkveld herkend wordt als een relevant dilemma of probleem. Door middel van je project heb je de mogelijkheid tot transdisciplinaire verbindingen en samenwerkingen relevant voor het project verkend en je laat zien dat je draagvlak en enthousiasme voor de project(en) weet te creëren doordat je eerste stakeholders aan je hebt verbonden.

Je beschrijft je eigen professionele ambitie en leerdoelen concreet en reflecteert op je eigen professionele ontwikkeling en die van het proces. Je toont initiatief en zelfstandigheid in het verkrijgen van feedback van studiegenoten, je eigen netwerk en docenten. Je toont verantwoordelijkheid voor je eigen professionele ontwikkeling, leerprocessen en producten en laat zien dat je alternatieven onderzoekt. Je onderbouwt je professionele en persoonlijke keuzes. Daarin toon je inzicht in jouw eigen rol en functioneren binnen jouw eigen leer-, werk- en project-context. Je professionele ambitie en leerdoelen zijn helder beschreven en aangepast aan je veranderende inzichten.

Niveaubeschrijvingen per semester

Niveau Semester 3: Positioneren

Je toont aan dat je hebt gewerkt aan je positionering als Crossover Creativity Professional in relatie tot de 5 leeruitkomsten. In het proces van de positionering heb je gebruik gemaakt van je voortschrijdende inzichten, kennis en -vaardigheden van de leeruitkomsten. Door middel van je project(en) toon je aan dat je begrip en inzicht hebt in de relatie tussen de verschillende leeruitkomsten en de meerwaarde van de synergie tussen de verschillende leeruitkomsten. Door middel van je project(en) laat je zien de regie te voeren over je ontwerpproces en onderzoeksresultaten te testen en valideren in co-creatie met stakeholders uit verschillende disciplines, bijeengebracht in een transdisciplinair samenwerkingsverband. Je laat zien oog te hebben voor de verschillende vormen van impact die je project kan hebben voor de diverse stakeholders en samenleving als geheel.

Je beschrijft je eigen professionele ambitie en leerdoelen concreet en reflecteert op je eigen ontwikkeling en die van het proces. Je toont initiatief en een zelfstandigheid in het verkrijgen van feedback van studiegenoten, je eigen netwerk, docenten. Je laat zien dat je verschillende mogelijkheden en alternatieven onderzoekt. Je neemt zelfstandig professionele en persoonlijke keuzes en weet deze te onderbouwen. Daarin toon je inzicht in jouw eigen professionele rol en functioneren binnen jouw eigen leer-, werk- en project-context. Je professionele ambitie en leerdoelen zijn helder beschreven en aangepast aan je veranderende inzichten.

Niveaubeschrijvingen per semester

Niveau Semester 4: Master

Je toont je een Master Crossover Creativity. Je bent een Crossover Creativity Professional die creatief, strategisch en praktisch leiderschap toont in het ontwerpen en maken van innovatieve oplossingsrichtingen, inzichten en/of methodes voor domein-overstijgende en complexe vraagstukken. Je bent een ontwerper en aanjager van radicale verandering. Bij de ontwikkeling van deze innovatie oplossingsrichtingen, inzichten en/of methodes heb je gebruik gemaakt van je voortschrijdende inzichten, kennis en -vaardigheden van de leeruitkomsten. Door middel van de innovatieve oplossingsrichtingen toon je aan dat je begrip en inzicht hebt in de relatie tussen de verschillende leeruitkomsten en de meerwaarde van de synergie tussen de leeruitkomsten. Je schakelt dus tussen de rollen van regisserend ontwerper, ontwerpend onderzoeker, kritisch reflector, transdisciplinair verbinder en impactvol vernieuwer. Je innovatieve oplossingsrichtingen zijn het resultaat van een zelfstandig uitgevoerd ontwerpproces en ontwerpend onderzoek in een transdisciplinaire verbinding met anderen. De oplossingsrichtingen worden gepresenteerd aan het betreffende werkveld, die ze herkent als antwoord op een relevant dilemma of probleem en door de positieve impact ervan op de samenleving. Je hebt draagvlak en enthousiasme voor de innovatieve oplossingsrichtingen gecreëerd door een relevante en diverse groep stakeholders aan je te verbinden.

Je reflecteert op je eigen professionele ambitie, leerdoelen en ontwikkeling van de afgelopen twee jaar en kunt vooruitblikken naar je eigen professionele toekomst. Je toont zelfstandigheid in het verkrijgen van feedback van studiegenoten en docenten en vakcollega's. Je toont aan dat je je netwerk hebt vergroot en ingezet t.b.v. je eigen professionele ontwikkeling. Je toont verantwoordelijkheid voor deze ontwikkeling en je eigen leerprocessen en -producten en laat zien dat je alternatieven onderzoekt. Je neemt zelfstandig professionele en persoonlijke keuzes en weet deze te onderbouwen. Daarin toon je inzicht en vaardigheid in jouw eigen rol en functioneren binnen het domein van de Crossover Creativity Professional.

1 Bij oplossingsrichtingen lees oplossingsrichtingen, inzichten/methodes

9. Het Team

OVER COACHES, DOCENTEN, EXPERTS DIE ZELF OOK NOG IETS DURVEN TE LEREN.

Uiteindelijk gaat het in goed onderwijs altijd over mensen, die gedreven zijn om iets over te dragen maar ook zelf weer nieuwe inzichten tot zich willen nemen.



9. Het Team

De opleiding streeft ernaar om een divers samengesteld team van experts en professionals uit het kunstonderwijs, innovatieve bedrijfsleven en de creatieve sector samen te brengen in een begeleidend team. Niet alleen omdat dat voor studenten een prachtige kans is om samen te werken en te leren met ervaren spelers in het werkveld, maar ook omdat deze experts en professionals de kans krijgen om met het beste talent uit de creatieve sector te werken. Werken in en als

een community is een belangrijke waarde in de opleiding. Het team bestaat uit docenten, coaches, de community, tutor, student-assistenten. Zie hieronder voor een eerste indruk van de personen die bij het programma betrokken zijn.

Klik [hier](#) om meer te lezen over de achtergrond en expertises van de verschillende teamleden.



Coach

Aan het begin van het jaar krijg je een coach toegewezen, met wie je gedurende de duur van de opleiding contact houdt. Deze docent kan je helpen op het moment dat je even vast zit, is er om mee te sparren over je programma en is je begeleidende docent bij de verschillende assessments. Deze coach-docent is ook je eerste aanspreekpunt.

Team coaching, duo docentschap en open werkplaatsen

Een belangrijk inzicht dat de begeleidende experts met elkaar delen is dat hun gezamenlijk optreden van meerwaarde is voor studenten. Dat betekent dat, waar mogelijk, er teams vanuit verschillende disciplines geformeerd worden, die met elkaar studenten begeleiden in hun onderzoeks- en ontwikkelingsprojecten.

Crossover community

De Master Crossover Creativity van HKU wil vanaf het begin meer zijn dan slechts een één- tot tweejarige vorm van kennisoverdracht tussen docenten en studenten en studenten onderling. We geloven sterk in het delen binnen de gemeenschap en dat kennis en ervaring niet alleen van de docenten komt. Zij beoogt een lerende en delende gemeenschap te worden, waarbij studenten vanaf dag 1 worden gezien als rising stars binnen de creatieve industrie en de deelnemende experts, coaches, docenten als experienced peers van deze rising stars.

Tutor

Aan het programma is ook een tutor verbonden. Dit is Pauline Spaas. De tutor is ondersteunend aan je verdere studieloopbaan- begeleiding en je kan er ook terecht voor praktische vragen of in het kader van persoonlijke omstandigheden die je studieloopbaan beïnvloeden.

Programmaleider Creative Transformation Platform

Als programmaleider Creative Transformation Platform houdt Lotte Vergouwen zich bezig met het verbinden van bedrijven, organisaties en overheden aan onze school om zo samen transformatieve innovaties op gang te brengen. Hierbij worden ontwerpen en creatieve maakprocessen ingezet om onderzoekend en experimenterend complexe maatschappelijke vraagstukken te transformeren.

Student Assistant

Als student kan je tijdens je studie werken bij HKU en specifiek bij de MCC als student-assistent. Werkzaamheden kunnen bestaan uit het geven van voorlichting aan nieuwe kandidaat studenten, het ondersteunen van docenten etc. Je moet hiervoor staan ingeschreven bij Tempo Team die de werving en selectie van student-assistenten voor HKU doet. Op deze pagina kan je er meer over lezen: <https://studentportal.hku.nl/studentzaken/geldzaken/werk/>

10. Informatievoorziening en Studentenwelzijn



10. Informatievoorziening en Studentenwelzijn

Informatievoorziening

HKU e-mail

Wanneer je je hebt ingeschreven ontvang je een HKU e-mailadres van de afdeling Onderwijs-en Studentenzaken. Formele communicatie tussen studenten en de studieleiding verloopt via de HKU e-mail. We raden je aan om je HKU-mailadres te verbinden aan je privé mailadres. Op de [studentportal](#) lees je alles over het gebruik en het instellen van je HKU email adres.

Voor inhoudelijke onderwijs gerelateerde communicatie gebruiken we projectcampus: <https://www.projectcampus.us> (zie hieronder). Je hebt je HKU e-mailadres nodig om in te loggen op het intranet van HKU en je te abonneren op projectcampus, zie verder hieronder!

Projectcampus

Het proces van het plannen van de studie, het samenwerken met andere studenten, je activiteiten, reflecties en het verantwoorden van ontwerp-keuzes leg je vast in een digitale omgeving van Projectcampus. Hier bouw je je portfolio.

Projectcampus helpt je tevens bij het delen van je voortgang met coach(es), (externe) experts en medestudenten, het monitoren van je werk, maar is er ook voor de verspreiding van praktische informatie over je studie: denk hierbij bijvoorbeeld aan de publicatie van roosters en roosterwijzigingen, communicatie vanuit de docenten over de voorbereiding van sessies.

Het is belangrijk om de berichten op Projectcampus in de gaten te houden zodat je geen belangrijke zaken mist. Aan het begin van het jaar zal je van ons uitnodigingen ontvangen om aan te sluiten

bij bepaalde courses en sections. In de eerste weken van het studiejaar licht de onderwijscoördinator het gebruik van Project Campus nader toe.

Deze uitnodiging ontvang je op je HKU E-mailadres. Houd dit dus goed in de gaten!

Studentportal studentportal.hku.nl

Op de studentportal van de HKU staat alle praktische informatie over je studie en over de voorzieningen van de HKU. Inloggen op de portal doe je met je HKU e-mailadres. Via [deze](#) link vind je informatie over het jaarrooster, de modules en andere (formele) informatie over de opleiding. In de eerste weken krijg je toelichting op het gebruik van de portal.

Modulebeschrijvingen

De competenties van de opleiding met de leerdoelen, werkvormen, toetsen, etc. vind je als modulebeschrijving in Osiris wederom via de [studentportal](#).

Lokaal reserveren

Je kan een lokaal reserveren door een mail te sturen naar de servicebalie van de betreffende locatie. Zie [hier](#) voor de verschillende locaties en de contactadressen.

Rooster bekijken: MyX en de app

Het rooster voor de Master Crossover Creativity kan je op twee manieren bekijken: via de MyX rooster-applicatie (1) of op de MijnHKU app (2). Zie <https://studentportal.hku.nl/studentzaken/onderwijs/roosters/>

MyX Rooster Applicatie

Device: Laptop of computer

Ga naar: <https://hku.myx.nl/>

Je kunt hier roosters zien van:

- groepen
- docenten
- lokalen
- studenten

Klik vervolgens op de kalender om de week te selecteren die je wilt zien.

Om het rooster van een groep/lokaal/docent/student te zien, klik je "Kies Rooster" en vervolgens de specifieke groep/lokaal/docent/student binnen die categorie.

Je kunt zo je eigen rooster "samenstellen". Voeg de groep toe waar je toe behoort. MCD1 = Master Crossover Creativity deeltijd jaar 1 en MCD2= Master Crossover Creativity deeltijd jaar 2. Je logt in met je HKU e-mailadres en wachtwoord.

MijnHKU app

Device: mobiele telefoon

De MijnHKU app biedt de beste mogelijkheden om het rooster te bekijken. Naast het rooster, vind je in de MijnHKU app ook je studieresultaten, nieuws en evenementen. Het is dus aan te raden om deze app op je telefoon te installeren.

De App is zowel voor iOS als Android te downloaden. Via de Apple store en Google Play.

Om je rooster te bekijken, selecteer je onderin "rooster". Voeg een rooster toe door eerst op het tandwielje de drukken en vervolgens op "toevoegen". Selecteer nu Klas of Docent wanneer je de specifieke roosters wilt bekijken.

Lees hier (<https://studentportal.hku.nl/faciliteiten/ict/applicaties/mijnhku-app/>) meer over het gebruik van de app en wat te doen bij vragen en eventuele problemen.

Er kunnen zich gedurende het jaar nog wijzigingen voordoen in het rooster. Check het daarom regelmatig.

Het onderwijsbureau op locatie Oudenoord

Je kunt met al je vragen van onderwijs-logistieke aard terecht op het Onderwijsbureau en bij de Servicebalie die zich bevinden op locatie Oudenoord (Oudenoord 700, Utrecht)

Michelle Hup is de onderwijs coördinator voor de Master Crossover Creativity. Bij haar kun je terecht voor vragen over onder andere het rooster.

E-mail: michelle.hup@hku.nl

Studentenwelzijn

Studentenwelzijn en een veilige leer- en onderwijsomgeving staan bij HKU hoog in het vaandel. Daarom hebben we een [gedragscode](#) waarin we duidelijk maken wat we van elkaar verwachten, welk gedrag gewenst en ongewenst is en wat je kunt doen als je grensoverschrijdend gedrag ervaart of te maken krijgt met een integriteitsschending.

Binnen HKU is er de volgende begeleidingscirkel voor studenten:

Vertrouwenspersonen

HKU vertrouwenspersonen behartigen de belangen van studenten en medewerkers die last hebben van ongewenste omgangsvormen.

Ongewenst gedrag is in principe elk gedrag dat als ongewenst wordt ervaren, maar in ieder geval:

- Pesten
- Discriminatie
- (Seksuele) intimidatie
- Agressie en/of geweld

Een vertrouwenspersoon biedt een luisterend oor, staat je bij, en helpt je om te zoeken naar een oplossing. Daarbij geeft de vertrouwenspersoon, informatie en advies, kan bemiddelen en doorverwijzen.

Studentdecaan

Voor studenten die, door ziekte of andere bijzondere omstandigheden studievertraging dreigen op te lopen, is er de studentendecaan die je helpt en advies geeft.

Naast advies bij (dreigende) studievertraging door ziekte of andere bijzondere persoonlijke omstandigheden kun je bij de studentendecanen terecht voor:

- aanvragen van voorzieningen bij een functiebeperking
- informatie over het onderbreken van je studie wegens omstandigheden
- ondersteuning bij een klacht of conflict binnen de opleiding

- meedenken over de financiële gevolgen van studievertraging
- informatie over studiefinanciering en wet- en regelgeving

Je kunt ook een afspraak maken als je gewoon met iemand wilt praten over iets vertrouwelijks. Zo nodig verwijst de studentendecaan je door naar andere personen of instanties.

Tutor

De tutor is ondersteunend aan je verdere studieloopbaan- begeleiding en je kan er ook terecht voor praktische vragen of in het kader van persoonlijke omstandigheden die je studieloopbaan beïnvloeden.

Studentenwelzijn (STUW)

StuW is een initiatief van studenten en HKU en is er voor alle studenten. Vanuit StuW is er aandacht voor werk- en prestatiedruk binnen de studie aan HKU en voor de mentale gezondheid en het welzijn van alle studenten. StuW streeft ernaar om samen met jou hier positieve stappen in te nemen.

11. Rechten en plichten



11. Rechten en plichten

Als student van HKU heb je bepaalde rechten en plichten waar je aan moet voldoen. In dit hoofdstuk staan de belangrijkste zaken beschreven. Voor vragen over jouw rechten en plichten kun je altijd contact zoeken met de studieleider van de opleiding.

Examencommissie

De examencommissie is een onafhankelijk orgaan binnen de opleiding. Hun taak is om toezicht te houden dat studenten voldoen aan de vastgestelde voorwaarden t.a.v. kennis, inzicht en vaardigheden nodig voor het verkrijgen van de graad.

Een belangrijke wettelijke taak van de examencommissies aan de HKU is de borging van de kwaliteit van de examens. Voorbeelden hiervoor zijn het vaststellen van uitslagen van examens, het aanwijzen van examinatoren, het onderzoeken van eventuele fraudezaken en kwesties die de organisatie van tentamens en examens betreffen. Ook moet elke wijziging in het examenprogramma van studenten door de examencommissie worden goedgekeurd. Maar de examencommissie werkt ook proactief; dit betekent dat ieder studiejaar een aantal specifieke onderwerpen worden onderzocht. De resultaten van deze onderzoeken worden – indien relevant – voorgelegd aan de directeur van de school.

Contact

Zowel studenten als docenten van de opleiding kunnen zich te allen tijde tot de examencommissie wenden met vragen of verzoeken. Neem in dit geval contact op via de mailbox van de examencommissie: ec.ct@hku.nl. Gebruik dus niet de mailadressen of telefoonnummers van de afzonderlijke commissieleden.

Alleen schriftelijke verzoeken kunnen in behandeling worden genomen, onder meer vanwege een benodigde inzichtelijke organisatie. Het is belangrijk dat eventueel relevante documentatie meteen is bijgevoegd. De examencommissie streeft er altijd naar om uiterlijk binnen 2 weken na behandeling een reactie te versturen.

OER

In het onderwijs en examenreglement (kortweg OER) zijn de afspraken over het onderwijs vastgelegd. Elke opleiding heeft een OER. Via de volgende link krijg je een overzicht van reglementen per opleiding:

[HKU OER overzicht](#)

Klacht/bezwaar of beroep

HKU heeft één loket ingericht waar je een klacht, bezwaar of beroep kan indienen. Zie hiervoor: <https://studentportal.hku.nl/studentzaken/regels-en-inspraak/klacht-bezwaar-beroep/>

Fraude en plagiaat

Fraude en plagiaat is, zoals je zult begrijpen, niet toegestaan. Maar wat wordt er verstaan onder fraude en plagiaat? In het Onderwijs- en Examenreglement staat het als volgt omschreven:

Onder fraude wordt in ieder geval verstaan het doen of nalaten van een student waardoor een juist oordeel over zijn of een ander zijn kennis, inzicht en vaardigheden geheel of gedeeltelijk onmogelijk wordt. Onder plagiaat als vorm van fraude wordt verstaan het zonder bronvermelding kopiëren of imiteren van andermans werk waarbij de pleger het doet voorkomen alsof dit eigen werk is.

Om een oordeel te kunnen geven over jouw voortgang is het van belang dat je werk inlevert/toont dat van jou is en waarvan duidelijk is hoe het is ontstaan. Dit geldt ook voor het gebruik van Chat GPT en AI. Wanneer daar twijfels over zijn, zal dat worden doorgegeven aan de examencommissie. De examencommissie zal jou bevragen en het werk onderzoeken. Wanneer inderdaad fraude wordt geconstateerd, heeft dat vervelende gevolgen. Je kunt uitgesloten worden van deelname aan één of meerdere assessments en zal in ernstige gevallen zelfs moeten stoppen met de opleiding.

Intellectueel eigendom

Op het moment dat je met een partnerorganisatie of voor een opdrachtgever aan de slag gaat, krijg je te maken met vraagstukken omtrent het Intellectueel Eigendom (IP) van hetgeen je gaat vervaardigen voor deze opdrachten. In dit hoofdstuk leggen we uit hoe dit zit. Wat mag je wel, en wat mag je niet?

Als student heb je auteursrecht over hetgeen dat je vervaardigt tijdens je studie, mits dit je eigen IP is. Voor een opdracht is het gangbaar dat je deze auteursrechten overdraagt naar de opdrachtgever, zodat deze de mogelijkheid heeft om dit verder te ontwikkelen. Om bovengenoemde problemen te voorkomen, kun je voor projecten je auteursrechten afdragen naar HKU, en niet rechtstreeks aan de

opdrachtgever. Zo zal HKU altijd kunnen bemiddelen en juridische expertise kunnen inschakelen op het moment dat er problemen ontstaan, en ben je nooit zelf aansprakelijk.

HKU spreekt altijd af dat bij verdere ontwikkeling van een door studenten vervaardigd project door de opdrachtgever wordt genoemd dat het voortkomt uit een studentenproject van HKU. Daarnaast zal er vaak gevraagd worden door de opdrachtgever of jij zelf interesse hebt om er verder aan te werken. Mocht dat niet zo zijn, dan kunnen de resultaten toch verder uitgewerkt worden door bijvoorbeeld een derde partij.

Je behoudt altijd het recht om de uitkomsten van projectwerk in je portfolio te gebruiken (spreek wel altijd af met de partner/opdrachtgever wat wel en wat niet gebruikt mag worden: in sommige gevallen zal er een geheimhouding zitten op je projectresultaat). Twijfel je of het mag? Overleg dan altijd met de projectbegeleider of met de studieleider.

Gebruik je IP van de opdrachtgever? Dan zal je hier nooit auteursrecht op kunnen claimen. Alles wat je dan vervaardigt blijft eigendom van de opdrachtgever.

HKU zal nooit zelfstandig IP van studenten zelf verder ontwikkelen.

Disclaimer

Dit programmaboek is een leidraad voor het reilen en zeilen van het onderwijs in studiejaar 2023 - 2024. Er kunnen geen rechten worden ontleend aan de informatie in dit document.

Voor vragen over het programmaboek of suggesties voor aanvulling of verbetering, stuur een mail naar susan.vanesch@hku.nl