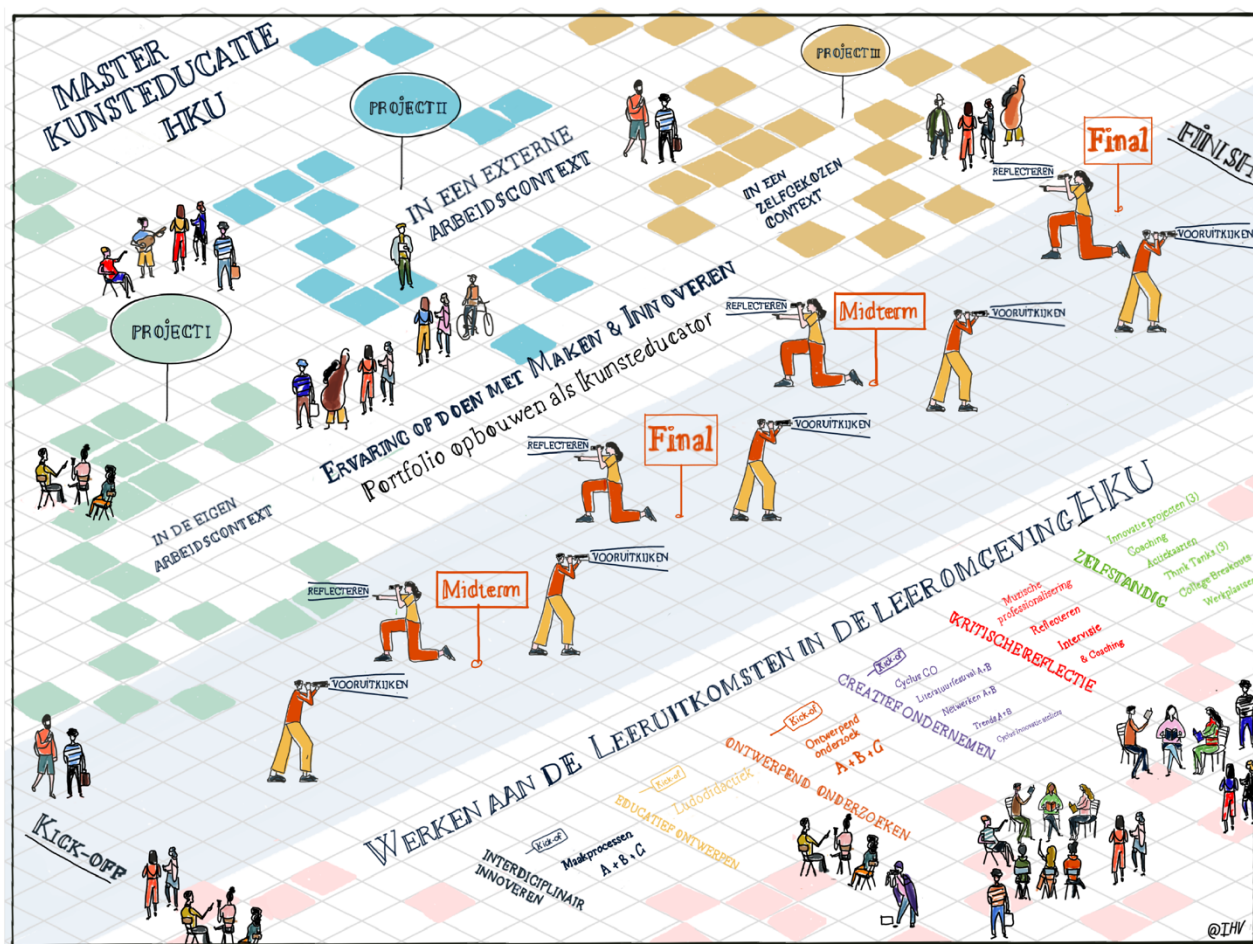




Inhoudsopgave

1. Inleiding	3
2. De opleiding	3
3. Niveau	4
4. Leerkomsten	4
5. Curriculum	5
6. Jaarrooster	7
7. Vormgeven, monitoren en onderhouden van je studie	9
8. Leervormen	10
9. Innovatieve Projecten	11
10. Programma	12
11. Toetsing	13
12. Team Med	14
13. Literatuurlijst van de opleiding	14
14. Praktische zaken	18
15. Vertrouwenspersonen	19
16. Corona Flowchart	19

1. Inleiding

Welkom bij de opleiding! Master of education in the arts! Oftewel in goed Nederlands: de master kunsteducatie. Dit programmaboek zal je meenemen in onze opleiding. Lees het goed en bewaar het goed. Dit collegejaar gaan we alles wat we geleerd hebben in de afgelopen periode van online onderwijs verbinden aan een machtig inspirerend fysiek onderwijsprogramma. Namens *Team Med* wens ik jullie een prachtig jaar.

Suzan Lutke
Studieleider en docent
suzan.lutke@hku.nl



2. De opleiding

Je bent student geworden aan één van de meest innovatie masteropleidingen in Nederland. Zowel qua inhoud als vorm. Wij bieden je een veelzijdig programma aan van *intensives*: korte reeksen van intensieve en inhoudelijk uitdagende bijeenkomsten waarin steeds één of meerdere aspecten van het vak van master kunsteducator belicht zullen worden. Bijna al die *intensives* worden twee keer per jaar aangeboden. Dat maakt het mogelijk dat je meer vrijheid en eigenaarschap hebt in en over het pad dat je gaat volgen.

De master Kunsteducatie in Utrecht is een community van mensen die het gebied van leren en ontwikkelen willen innoveren *in* en *door* de kunst.

In de kunsteducatie gebeurt heel veel moois. Op basisscholen, middelbare scholen, MBO's en HBO's. Maar ook in musea, kunstcentra, en in de wijk: kunst en cultuur spelen een belangrijke rol in het leven van mensen. De manier waarop we dat doen verandert. Onderwijs verandert. Culturen worden veelkleuriger. Kunst in essentie verandert wellicht niet direct, maar de manier waarop we kunstonderwijs vormgeven wél. Het veld van de kunst en educatie innoveren is een belangrijke doelstelling van onze opleiding.

Maar we beperken ons niet hiertoe. Kunst beweegt veel in mensen. Het geeft ruimte aan het onzegbare. Voorbij de woorden is de kunst.

Al wat in kunst belangrijk is ligt voorbij de woorden. -Georges Braque-

Dit aspect van kunst maakt dat het anderen op vele manieren kan helpen om zich te ontwikkelen. Als professional en als mens. *Door* de kunst. Bij onze master is dit de andere belangrijke poot waarop we leunen.

3. Niveau

Je studeert aan een masteropleiding. Zowel het landelijke competentieprofiel als ook de Dublin Descriptoren bieden een kader voor wat het masterniveau behelst. In de Dublin Descriptoren wordt het masterniveau gedefinieerd in termen die gelden voor alle Europese masteropleidingen. De hbo-competenties voor masteropleidingen zijn hierop afgestemd.

De HKU Master of Education in Arts heeft de landelijke competentieset vertaald naar een eigen set leeruitkomsten. We gaan hierin uit van een holistische benadering. Je bent bij ons altijd aan het innoveren en maken. In deze innovatie 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 aspecten. Je schakelt dus tussen de rollen van maker, educator en creatief ondernemer. 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 ontwerponderzoek, de keuze voor actuele thema's zoals Ludodidactiek, en de mate waarin je de ruimte krijgt om het programma te personaliseren en daarmee af te stemmen op je eigen leervragen en professionele ambitie.

Typisch masterniveau in de HKU Master of Education in Arts zijn de eisen die we aan de studenten stellen op het gebied van:

- zelfsturing in het programma;
- toepassing van de eigen discipline in nieuwe contexten;
- verdieping in studie en praktijk van interdisciplinair werken;
- het leveren van nieuwe bijdragen aan het veld;
- professionele communicatie;
- onderzoeksvaardigheden.

4. Leeruitkomsten

De leeruitkomsten van de HKU Master of Education in Arts bestaat uit de volgende clusters:

Ontwerpend onderzoeken

De HKU MEd-student heeft een onderzoekende houding en kan zelfstandig een ontwerponderzoek opzetten, uitvoeren, het ontwerp implementeren en reflecteren op zowel de eigen vaardigheden als op het proces. De eigen fascinatie en signatuur van de student gecombineerd met complexe vragen uit de professionele context vormen het vertrekpunt van dit onderzoek. Het ontwerponderzoek van de student heeft als doel een gefundeerde opinie, een innovatief onderwijsontwerp of een andere relevante innovatieve bijdrage te delen met of leveren aan het werkveld. De student kan de resultaten van het onderzoek delen met en presenteren aan de beroepscontext zodanig dat zij het ontwerp zelfstandig in kunnen zetten in hun eigen context.

Educatief ontwerpen

De MEd-student ontwerpt vanuit een eigen en onderbouwde visie creatieve educatieve processen en producten. De student zet hierbij kennis in op het gebied van nieuwe didactieken, interdisciplinair en cross-over werken, innovatiemodellen, diversiteit van doelgroepen, en samenwerkingsprocessen om te komen tot innovatieve oplossingen voor didactische vraagstukken. De MEd-student kan vraagstukken herkennen, onderzoeken, en iteratief een oplossing ontwerpen. Dit proces en de implementatie van het ontwerp vindt plaats in samenwerking en afstemming met de diverse stakeholders.

Interdisciplinair innoveren

De HKU MEd-student bevraagt en analyseert met behulp van peer-learning en aan de hand van bestaande theoretische modellen met betrekking tot (artistieke) samenwerkingsvormen, interdisciplinair-, en cross-over werken de eigen signatuur en makerschap, die van anderen en die van samenwerkingen. De student zet deze bevindingen en kennis in ten behoeve van het herkennen, interveniëren, en adviseren over en/of oplossen van complexe samenwerkingsprocessen in uiteenlopende contexten.

Creatief ondernemen

De HKU MEd-student geeft op een ondernemende wijze richting aan professioneel handelen zodanig dat de student het eigen professionele netwerk continue vergroot, sociaal maatschappelijk engagement toont en impact heeft op de beroepscontext. Deze impact komt tot stand doordat de HKU MEd-student innovaties op strategisch wijze initieert, implementeert en begeleidt, schakelend tussen de rollen van maker, educatief innovator en manager. Daarbij toont de student strategisch en persoonlijk leiderschap en zet daarbij kennis op het gebied van creatief ondernemerschap, projectmatig werken, verandkunde en persoonlijk leiderschap in.

Kritisch reflecteren

De HKU MEd-student signaleert beperkingen van de eigen kennis en handelingsrepertoire binnen de beroepscontext en reflecteert kritisch op vraagstukken en processen uit deze context met als doel het onvoorspelbare creatieve proces, de persoonlijke ontwikkeling en eigen aandeel daarin te kunnen onderkennen en bijsturen. De MEd-student zet deze reflecties in om te komen tot nieuwe en relevante concepten, principes, modellen, scenario's en daarmee kennis ontwikkelt. Hij legt deze onderbouwde inzichten en nieuwe kennis die als gevolg van dit ontwerponderzoek ontstaan vast voor eigen gebruik en ten behoeve van disseminatie in het werkveld.

5. Curriculum

Het curriculum wordt grotendeels vormgegeven door de student zelf. Je formuleert je eigen professionele ambities en deze zijn het vertrekpunt voor jouw persoonlijke leervragen. Dit is de basis waarop je keuzes maakt die het tempo, de inhoud en de volgorde van de studie bepalen.

Aan de hand van je ambities beschrijf en ontwerp je twee innovatieprojecten en een innovatief afstudeeronderzoek die leidend zullen zijn voor de keuzes voor geprogrammeerde en niet-geprogrammeerde studieonderdelen.

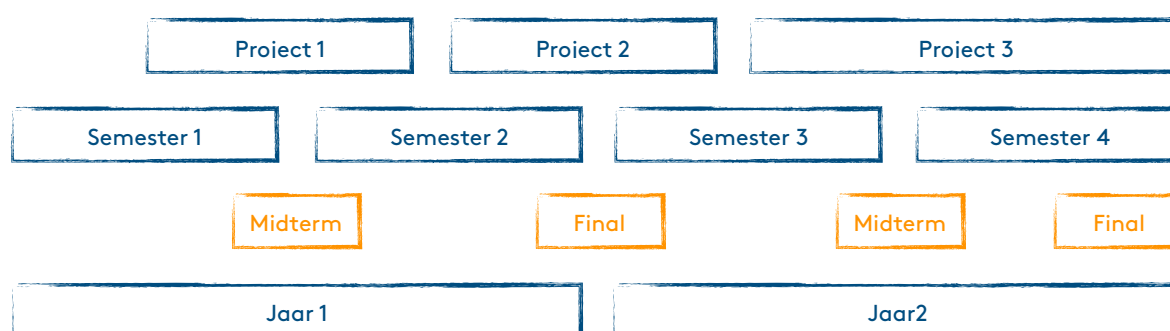
We werken met een 'festival-rooster'. Dit is een overzicht van alle studieonderdelen, Intensives, die je in de twee jaar van de studie kan volgen. De volgorde en combinaties bepaal jij zelf. We raden je zeer aan om de intensives allemaal te volgen omdat ze invulling geven aan de kleur van onze master.

Leeruitkomst	Intensives gelieerd aan leeruitkomsten					Zelfstandig Innovatie projecten (3) Coaching Actiekaarten College Breakouts Werkplaatsen
Ontwerpend onderzoeken	Ontwerponderzoek A		Ontwerponderzoek B		Ontwerponderzoek C	
Educatief ontwerp	Ludodidactiek			Creatieve partnerschappen		
Interdisciplinair innoveren	Maakprocessen A	Maakprocessen B	Maakprocessen C		Creatieve partnerschappen	
Creatief ondernemen	Cyclus creatief ondernemen	Literatuurfestival A+B	Netwerken A+B	Trends A+B	Cyclus Innovatie ateliers	
Kritische reflectie	Reflecteren, Intervisie & Coaching			Muzisch professionaliseren		

De leeruitkomsten van de opleiding vormen de basis van het curriculum. De Intensives (modules) zijn allemaal gelieerd aan een van de leeruitkomsten. Je documenteert in een Portfolio, waarin de voortgang, ontwerpen, feedback en projecten worden verzameld als bewijslast (zie verder hoofdstuk toetsing)

Voor alle leeruitkomsten geldt dat een gedeelte wordt geprogrammeerd door de opleiding (via *intensives*). Het andere geeft de student vorm middels drie eigen projecten (zie hoofdstuk innovatieve projecten), actiekaarten en Think Thanks.

Het programma duurt 2 jaar, 40 weken per jaar. Dit is opgesplitst in semesters. Aan het eind van elk semester is er een toetsmoment. De toets na semester 1 en 3 noemen we midterm, de toets na semester 2 en 4 heet final. Tijdens deze toetsmomenten krijg je al dan niet studiepunten toegekend voor het niveau dat is gerealiseerd per leeruitkomst.



Tijdspad Master Kunsteducatie

Lees het toetsplan voor de niveaus van toetsing en de procedures!

De studiepunten tabel ziet er dan als volgt uit:

JAAR 1					
Modulenaam	Modulecode	Semester 1	Semester 2		Leeruitkomst totaal
Ontwerpend Onderzoeken					6
Ontwerpend onderzoeken A	MKE-1-OOA-18	3			
Ontwerpend onderzoeken B	MKE-1-OOB-18		3		
Educatief Ontwerpen					6
Educatief Ontwerpen A	MKE-1-EOA-20	3			
Educatief Ontwerpen B	MKE-1-EOB-20		3		
Interdisciplinair Innoveren					6
Interdisciplinair Innoveren A	MKE-1-IIA-20	3			
Interdisciplinair Innoveren B	MKE-1-IIB-20		3		
Creatief Ondernemen					6
Creatief Ondernemen A	MKE-1-COA-20	3			
Creatief Ondernemen B	MKE-1-COB-20		3		

Kritisch Reflecteren					6
Kritisch Reflecteren A	MKE-1-KRA-20	3			
Kritisch Reflecteren B	MKE-1-KRB-20		3		
	Totaal per semester	15	15		
	Totaal per studiejaar				30

JAAR 2					
Modulenaam	Modulecode	Semester 1	Semester 2		Leeruitkomst totaal
Ontwerpend Onderzoeken					6
Ontwerpend onderzoeken C	MKE-2-OOC-21	3			
Ontwerpend onderzoeken D	MKE-2-OOD-19		3		
Educatief Ontwerpen					6
Educatief Ontwerpen C	MKE-2-EOC-19	3			
Educatief Ontwerpen D	MKE-2-EOD-19		3		
Interdisciplinair Innoveren					6
Interdisciplinair Innoveren C	MKE-2-IIC-19	3			
Interdisciplinair Innoveren D	MKE-2-IID-19		3		
Creatief Ondernemen					6
Creatief Ondernemen C	MKE-2-COC-21	3			
Creatief Ondernemen D	MKE-2-COD-21		3		
Kritisch Reflecteren					6
Kritisch Reflecteren C	MKE-2-KRC-21	3			
Kritisch Reflecteren D	MKE-2-KRD-21		3		
	Totaal per semester	15	15		
	Totaal per studiejaar				30

6. Jaarrooster

De opbouw van het jaar zoals hierboven beschreven, is verder uitgewerkt in een jaarrooster. Het jaar kent een aantal gezamenlijke en/of verplichte momenten:

- Kick-off week
- Werkplaatsen
- Coaching
- College Breakout
- Explore (studiereis)

Daarnaast kent het rooster onderdelen waarvan de student voor een deel zelf de volgorde binnen de studie bepaalt; hierbij gaat het om de Intensives die gerelateerd zijn aan de leeruitkomsten:

- Ontwerpend onderzoeken
- Educatief ontwerpen
- Interdisciplinair innoveren
- Creatief ondernemen

In het rooster staan ook:

- Toetsmomenten
- Vakantie
- Onderwijsvrij

Je kunt het rooster raadplegen via hku.myx.nl

Belangrijke data

Datum	Onderwerp
11-15 september	Kick-off week
18 september	Start intensives
2 oktober	Deadline ambities S1 (bespreken met coach)
6 oktober	Diploma uitreiking, ±16.30 uur
16-20 oktober	Lesvrij ivm Herfstvakantie
26 november	OPEN DAG
22 december	netwerkborrel
23 dec – 7 jan	Kerstvakantie
12 januari	Deadline inleveren portfolio A
19 januari	Deadline inleveren portfolio C
22/26 januari	Assessment A
29 januari/2 februari	Assessment C
5 februari	Start semester 2
26 februari	Deadline ambitie S2 (bespreken met coach)
29 maart	Vrij (Goede vrijdag)
1 april	Vrij (Pasen)
28 april	Vrij (dag na koningsdag)
Rondom Meivakantie	Explore reis MEd1
29 april-3 mei	Meivakantie
10 mei	Vrij (dag na hemelvaart)
20 mei	Vrij (Pinksteren)
27 mei	Deadline project 3 MEd2
10 juni	Deadline inleveren portfolio final B & D
21 juni	Med 1: Final Assessment B
24 juni & 28 juni	Med 2: Final Assessment D
12 juli	Start zomervakantie
1 juli	Deadline inleveren <i>herkansing</i> project 3/assessment D
23 augustus	Herkansing Assessment D (LET OP ALLEEN HERKANSING! GEEN TOETSMOMENT)
2 september	Start schooljaar

7. Vormgeven, monitoren en onderbouwen van je studie

Ambitie

Aan het begin van je studie krijg je een coach toegewezen en schrijf je je ambities op. We hebben een canvas ontwikkeld dat je helpt dit te schrijven en dat ook gebruikt wordt door de studietoelichters in gesprekken met jou. Je zult gesprekken hebben met je coach alleen en met een groep van collega-studenten. Reken op ongeveer 6 gesprekken per jaar.

Richtinggevend voor de beschrijving van je ambities zijn de volgende onderdelen:

- aanleiding voor het volgen van deze master
- je persoonlijke context (werk & privé)
- stakeholders en netwerk
- je professionele ambitie
- je fascinatie voor bepaalde thema's
- je leerdoelen

Vervolgens werk je dit uit in het globaal beschrijven van drie projecten;

- een innovatie voor je eigen context,
- een innovatie voor een nieuwe context,
- je afstudeeronderzoek.

Op basis hiervan stel je je eigen rooster samen en beschrijf je hoe je de actiekaarten in gaat zetten.

Actiekaarten

Een deel van het programma is door de opleiding geprogrammeerd. Een ander deel kun je middels actiekaarten zelf programmeren. Actiekaarten zet je in om op je eigen manier aan de leeruitkomsten van de opleiding te werken en zo optimaal aan je ontwikkeling en je doelen, zoals deze in je studieplan staan, bij te dragen. Op basis van jouw leerdoelen kies je dus zelf hoe je de actiekaarten wilt inzetten. Je beschrijft dit in je studieplan en verantwoord je stappen in het portfolio. De actiekaarten en gemaakte uren hou je zorgvuldig zelf bij. Ook bespreek je je ideeën met je coach. Zie de actiekaarten als een mogelijkheid om je eigen context en dingen van buiten de opleiding in te brengen in je studie. Denk bv aan symposia, professionaliseringstrajecten op je werk, intervisiegroepen etc.

Portfolio

Het portfolio is de onderbouwing van je studievoortgang. Hierin verzamel je alles wat je schrijft en maakt. De vorm van je portfolio kies je zelf maar moet goed leesbaar zijn voor een ander. Je verantwoordt je gemaakte uren en reflecteert op je ontwikkeling ten opzichte van de leeruitkomsten. Ook blik je vooruit naar het volgende semester.

Bronvermelding doe je middels de APA-methode of een ander erkend referentiesysteem.

Onderdeel van het portfolio zijn in ieder geval:

- Leeswijzer waarin je schetst wat je dit semester hebt gedaan, inclusief reflectie en vooruitblik (maximaal 2000 woorden)

Met in de bijlagen:

- Ambities
- Actiekaarten
- Producten en feedback van intensives

- Projecten en feedback daarop
- Beoordelingsformulieren van de midterms en finals
- Verantwoording van uren
- Het afstudeeronderzoek en ontwerp (bij de laatste final)

We zien het Portfolio voor ons als jouw persoonlijke winkel. Op de zolder van de winkel verzamel je alles waarvan jij denkt dat het relevant zou kunnen zijn. In stoffige dozen, zakken, op oude schappen, in schriftjes en oude fotoboeken. Dat is jouw plek. Daar hoeven wij als opleiding geen toegang toe. Tijdens je opleiding ga je je winkel inrichten. Er zijn 5 schappen; elke leeruitkomst heeft een schap. Op die schappen verzamel je meer gestructureerd dan op zolder bewijslast voor je ontwikkeling op het gebied van de leeruitkomsten. Dat kunnen dingen zijn die op zolder lagen te verstoffen of nieuwe dingen. Deliverables van intensives, actiekaarten, projecten etc. Als wij jouw winkel binnenkomen begrijpen we hoe het georganiseerd is.

Tenslotte is er de winkelruit en etalage. Twee keer per jaar tuig je die op. Dat doe je voor je assessment. Je laat zien in de etalage wat het thema was van de afgelopen periode. De etalage nodigt uit om in de winkel te gaan shoppen. De zolder en winkel worden steeds groter en voller, de etalage is de uitnodiging om binnen te komen en geeft de thematiek aan van de afgelopen periode.

Coaching

Aan het begin van de studie krijg je een coach toegewezen. Middels het coachingscanvas word je op je ontwikkeling gecoacht door een van de experts. Je geeft zelf aan wanneer je behoefte hebt aan een coachingsgesprek en formuleert concrete vragen aan je coach. Je hebt minimaal 6x per jaar een gesprek met je coach, vaak samen met een aantal studiegenoten.

8. Leervormen

Het tweejarige deeltijdprogramma van de opleiding is opgebouwd uit een breed inhoudelijk gedeelte dat gebaseerd is op de vijf leeruitkomsten. Je werkt op verschillende manieren aan deze leeruitkomsten; individueel, als groep en als community. Op deze manier ontstaat er niet alleen een sterke groepsdynamiek, maar ontstaat er ook een bredere community. Studenten, docenten, alumni en werkveld werken samen aan projecten, doen samen onderzoek en delen resultaten met de community.

Het inhoudelijke gedeelte van de opleiding komt voort uit de leeruitkomsten en vertaalt zich in diverse leervormen. Je bent altijd aan het innoveren en maken en om dat te kunnen doen, doe je onderzoek en reflecteer je. Reflectie komt ook tot uiting in je Portfolio. Hierin laat je je vooruitgang zien, je projecten, etc.

Individueel: je eigen onderzoek en ontwikkeling in projecten en gerelateerde leeractiviteiten. Op basis van je eigen studieplan werk je aan drie innovatieprojecten. Je kiest zelf de context van je project, ontwerpt en onderzoekt voor deze context en betreft hier zelf experts, lectoren en externe stakeholders bij. Middels actiekaarten en de keuzes die je maakt in de seminarweek kun je nog meer een eigen kleur geven aan je studie.

Groep: samen een kick-off, op studiereis (Explore) en Intensives volgen. De opleiding start met een kick-off week. Samen werk je aan het uitwerken van je studieplan en maak je kennis met docenten, lectoren en de verschillende gebouwen van HKU.

Op basis van gedeelde leervragen en ontwikkelingen die je in een bepaald land signaleert, maak je als groep een plan voor een studiereis en ga je samen een week op pad.

Ook volg je samen Intensives. Dit zijn verplichte modules. Tot op bepaalde hoogte kun je zelf het

startmoment kiezen voor een module. Ludo en maakprocessen worden tegelijk gegeven op twee momenten in het jaar bijvoorbeeld. Kies zelf welk moment het beste past bij je leervraag en andere planning.

Een paar keer per jaar is er een werkplaats op vrijdag. Tijdens een werkplaats kun je ontwerpen testen, een experttafel organiseren om feedback te krijgen op je project of onderzoek, etc. Deze werkplaatsen zijn met de gehele opleiding en de Master Crossover Creativity samen.

Community: diverse onderdelen waarbij ook externen betrokken zijn.

We vinden het belangrijk om samen te werken aan een grote community. Een community bestaande uit studenten, docenten, lectoren en werkveld. Een steeds grotere en bredere groep experts die elkaar weten te vinden voor kennisdeling en samenwerkingen.

Ongeveer elke maand vindt er een College Breakout (CBO) plaats waarin sprekers vanuit verschillende sectoren langskomen en theorieën en ontwikkelingen met je delen. Je kunt zelf hieraan bijdragen door onderwerpen te kiezen, sprekers uit te nodigen en locatiebezoeken te organiseren.

Ook betrekken we de hele community bij het afstudeer-event. Hier pitch je je onderzoek en het bijbehorende ontwerp en gaat in dialoog met het werkveld en andere stakeholders.

9. Innovatieve projecten

Je professionele ambitie en leervragen, zoals beschreven in je studieplan, zijn het vertrekpunt van het opzetten van drie innovatieve projecten. Project 1 is een innovatie voor je eigen context, Project 2 een innovatie voor een nieuwe context en project 3 is je afstudeeronderzoek dat vaak betrekking heeft op een innovatie voor een hele sector. Een korte beschrijving van deze projecten neem je op in je studieplan. Het projectplan, verslag en feedback neem je op in je portfolio.

Project 1

Waar loop je tegenaan in je eigen context? Welke vraag ligt er, maar is nog niet opgepakt? Afhankelijk van je eigen professionele ambitie kies je zo'n vraag. Deze ga je onderzoeken. Op basis van je onderzoek ontwikkel je een product. Denk hierbij aan een tool, een spel, een lessenserie, etc. Je test dit en implementeert dit in je context. Hier vraag je feedback op van diverse stakeholders en experts.

Project 2

Dit project is een verbreding van project 1 aangezien je nu niet een innovatie van je eigen context beoogt, maar van een voor jou nieuwe context. Met andere woorden, je zoekt een externe opdrachtgever, verkent de vraag die daar leeft en gaat op basis daarvan een onderzoek doen en een innovatie ontwikkelen, testen en implementeren. In dit project vraag je feedback van je opdrachtgever.

Studenten grijpen dit project vaak aan om ervaring op te doen in een sector die ze ambiëren als toekomstig werkveld. Dit project doet een beroep op jouw leiderschap- en ondernemerschap skills.

Project 3

Project 3 is je afstudeeronderzoek. Een ontwerponderzoek binnen een brede kunsteducatieve context. Het onderzoek bestaat uit een kunsteducatief ontwerp met een geschreven onderbouwing. Naar aanleiding van kwalitatief onderzoek definieer je ontwerpprincipes. Je ontwerp test je vervolgens en naar aanleiding hiervan doe je meerdere iteraties. Nadat je positieve feedback op je onderzoek hebt gekregen van je afstudeerbegeleider en tweede lezer, presenteer je je onderzoek en ontwerp aan een breed publiek tijdens een presentatiemoment.

Meer informatie over de innovatieve projecten vind je in de bijbehorende reader die je op Projectcampus kunt vinden.

10. Programma

Kick-off week

De kick-off week is de startweek van de opleiding. 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, diverse opstart-lessen en we werken samen aan je studieplan. Ook ontmoet je tijdens deze week je coach en de tweedejaarsstudenten.

Intensives

Intensives zijn inhoudelijke en verplichte modules die gelieerd zijn aan een van de competenties die centraal staan in de opleiding. Tot op bepaalde hoogte kun je zelf het startmoment kiezen voor een module. Ludo en maakprocessen worden bijvoorbeeld tegelijk gegeven op twee momenten in het jaar. Kies zelf welk moment het beste past bij je leervraag en andere planning.

In de twee jaar van de studie volg je alle Intensives die de opleiding aanbiedt. De readers van de Intensives vind je op Projectcampus.

College Breakouts

Gedurende het jaar zijn er zogenaamde College Breakouts: dagen of dagdelen, waarop er gezamenlijk wordt onderzocht, geluisterd, geëxperimenteerd en gediscussieerd. Je volgt dit samen met de studenten van de Bachelor & Master Crossover Creativity.

De invulling van het programma gebeurt in overleg tussen diegene die het programma begeleidt en beoordeelt en de studenten. Er worden *disruptive technologies* tegen het licht gehouden, innovatietheorieën onderzocht, kennisbronnen uitgediept, innovatieve topsectoren bezocht en sprekers uitgenodigd.

Explore

Tijdens je studie ga je een keer op studiereis. Deze vindt plaats met je hele jaar en in of rond de meivakantie. Op basis van je eigen leervragen en die van je medestudenten, bepaal je een bestemming. Als groep stel je het programma samen, benadert organisaties en/of kunstenaars die je wilt bezoeken; en neemt elkaar mee naar de diverse afspraken. Je organiseert de reis zelf. Na de reis koppel je je bevindingen terug. Je doet dit middels een verslag dat ook in je portfolio wordt opgenomen en middels een presentatie aan de overige studenten en de docenten.

Werkplaats

Een werkplaats is geen Intensive en vind je dan ook niet in het festivalrooster. Het is echter wel aanvullend aan de Intensives en ook aan de studiecoaching. Tijdens een werkplaats kun je ontwerpen testen, een experttafel organiseren om feedback te krijgen op je project of onderzoek, of je eigen kleine 'learning communities' vormen samen met medestudenten, docenten, experts, alumni en het werkveld. Op die manier kun je samen verdieping zoeken op een thema dat je fascineert. Als je een duidelijke richting hebt en daarvoor gastsprekers /docenten wilt uitnodigen neem dan even contact op met de studieleider! Meer info volgt in de eerste werkplaats die wordt georganiseerd samen met de Master Crossover Creativity (MCC).

Vrijplaatsen

Op verschillende plekken in je rooster vind je "vrijplaatsen". DFit zijn blokken in het rooster waarin door de opleiding niets is geprogrammeerd maar waarin jij zelf dingen kunt organiseren. In sommige

gevallen zal de ruimte ingevuld worden door lessen die uitgevallen zijn of plotselinge toffe mogelijkheden/gebeurtenissen die zich aandienen.

Programma in detail:

Het programma van de master staat deels vast en is voor een ander deel zelf in te vullen. In project campus vind je een excell met het overzicht van het rooster voor het hele jaar. NB : hku.myx.nl is altijd leidend!

11.Toetsing

Visie op toetsen

De Master Kunsteducatie werkt met toetsen die het leren mogelijk maken, ondersteunen en zelfs bevorderen, doordat toetsen een moment van leren is en ook tijdens het leren vorderingen worden 'getoetst'. We streven ernaar dat toetsen en leren elkaar ondersteunen. Ons toetsen is daarom tweeledig: (1) om de voortgang en het niveau te duiden en (2) om ervan te leren door zelfreflectie, feedback en feedforward.

We durven ook zwaarwegende beslissingen uit te stellen omdat leren tijd en oefening kost en minder lineair gaat dan toetsen soms suggereren. Daarom toetsen we met mate summatief en zetten ruim in op een feedbackcultuur.

Bij het toetsen richten we ons steeds op het gehele beroepsprofiel: Hoe ver is de student qua ontwikkeling, kennis, inzichten, houding en vaardigheden van het beoogde beroepsprofiel? Een toetsprogramma dat past bij de beroepsprofielen waarin zelfsturing en ontwerpend, onderzoekend en reflectief vermogen een belangrijke rol spelen.

We hebben bewust gekozen voor integratieve toetsing op voortgang en realisatie van de beoogde leerresultaten. Het gaat daarbij om de integratie van kennis, inzichten, houding en vaardigheden. We vragen daarbij altijd aan onze studenten om te reflecteren op hun voortgang.

Onze toetsing is leerwegaafhankelijk wat betekent dat studenten hun ontwikkeling kunnen tonen aan de hand van bewijzen die zijn opgedaan zowel binnen als buiten de opleiding. Ook willen we de studenten stimuleren verder te gaan met hun ontwikkeling en in het onderwijs en voorkomen dat ze worden tegengehouden of studievertraging oplopen doordat ze een toets niet hebben gehaald.

Deze uitgangspunten geven richting aan de manier waarop we onze toetsing hebben ingericht. We:

- werken met leeruitkomsten
- toetsen integratief in assessments
- zien reflectie als een integraal onderdeel van de toetsing
- zien toetsen als een momentopname, niet als een afsluiting (behalve het afstudeerassessment)
- besteden veel aandacht aan formatief toetsen en peer- en expertfeedback

Toetskalender

Het programma duurt 2 jaar (40 weken per jaar) en is opgedeeld in semesters. Aan het eind van elk semester is er een integrale beoordeling; de midterm of de final. Tijdens deze toetsmomenten krijg je al dan niet studiepunten toegekend voor het niveau dat je hebt gerealiseerd op de verschillende competenties.

Midterm en final

De midterm en final zijn mondelinge toetsen waarin je je vooruitgang ten opzichte van de competenties inzichtelijk maakt. Ter onderbouwing lever je je portfolio aan. Deze toetsen duren ongeveer 45 minuten elk.

Een commissie, waar ook je coach deel van uit maakt, gaat hierover met je in gesprek. Vervolgens geven zij je terugkoppeling middels een beoordelingsformulier. De beoordelingscriteria zijn afgeleid

van de leeruitkomsten van de opleiding en verwerkt in een beoordelingsformulier. Ook medestudenten mogen je bevragen tijdens je presentatie, maar zij beoordelen niet.

Afstuderen

Het afstuderen bestaat uit de tweede Final en kent de volgende onderdelen:

- Final assessment D
- Afstudeeronderzoek en ontwerp (Project 3)

Meer informatie hierover is te vinden in de reader van de Innovatieve Projecten die jaarlijks geupdate wordt. Je vindt deze reader op Project Campus.

Herkansing

Indien je een bepaalde leeruitkomsten niet behaalt tijdens een midterm of final, geldt dat de eerst volgende toets de herkansing is. Voor de laatste final is een herkansing eind augustus. Let op! Dit is alleen een herkansingsmoment!

12. Team Med

De opleiding streeft ernaar om een divers samengesteld team van experts te hebben. Momenteel zijn dat de volgende docenten:

Suzan Lutke	studieleider, onderzoeksbegeleider, coach
Arja Veerman	ontwerponderzoek, onderzoeksbegeleider
Els Cornelis	ontwerponderzoek, onderzoeksbegeleider
Annemarie Geerling	maakprocessen, ontwerponderzoek, coach, onderzoeksbegeleider
Juliette Bogers	maakprocessen, Explore, coach
Floor Roos	maakprocessen, Explore, ludodidactiek
Evert Hoogendoorn	ludodidactiek
Eva den Heijer	ludodidactiek, coach
Guus Koemans	ondernemerschap, coach, onderzoeksbegeleider
Jolanda schouten	Creatieve partnerschappen, coach, reflectie, onderzoeksbegeleider
Bart van Rosmalen	muzische interventies
Robbertjan Schravanhoff	onderzoeksbegeleider
Salomé Nobel	creatieve partnerschappen, onderzoeksbegeleider

13. Literatuurlijst van de opleiding

Onderstaande lijst is een indicatie van het type boeken dat in de opleiding gewaardeerd en gebruikt worden. Het is niet de bedoeling dat je het allemaal aanschaft. Binnen de opleiding zijn leesclubs en wordt deze literatuur op andere manieren ingezet en gebruikt. Zie het als een onderlegger voor de inhoud.

Interdisciplinair Innoveren

Amabile, T. M. (1996) Creativity in Context, Boulder, Colo.: Westview Press.

Bakhtin, Reframed. Deborah J. Haynes. Hoofdstuk 2 Creativity and the creative process.

Edward de Bono, Serious Creativity: Using the Power of Lateral Thinking to Create New Ideas, and: The six thinking hats, Harper Business (www.edwdebono.com)

Ulrich Bröckling, On Creativity: A brainstorming session, University of Konstanz, <https://www.soziologie.uni-freiburg.de/personen/broeckling/dokumente/11-creativity-book.pdf>

Nirav Christophe 'De dynamiek van een creatief maakmodel' (2006), interne publicatie, Lectoraat Theatrale Maakprocessen.

Csikszentmihalyi, Mihaly (2011), Creativiteit. Over Flow, schepping en ontdekking. Uitgeverij Boom.

Flower and Hayes (1981), A Cognitive process, Theory of Writing

Gardner, H. (1993) Creating Minds: An anatomy of creativity seen through the lives of Freud, Einstein, Picasso, Stravinsky, Eliot, Graham, and Gandhi. New York: Basic Books.

Gompertz, W (2015) Denk als een kunstenaar. Iedereen kan creatief en inspirerend zijn. Meulenhof

Huijser, M. (2006), The cultural advantage: The New Model for Succeeding with Global Teams, Nicholas Brealey Publishing.

Moosmann, D. (2007), 'Writing processes of playwrights as theatremakers', in: De toneelschrijver als theatermaker, International Theatre & Film Books/HKU, Amsterdam/Utrecht

Ann McCutchan (2003), The Muse that Sings: composers speak about the creative process, Oxford University Process.

Jochem Naafs (2010), Weet het (nog) niet. Over relaties in het transdisciplinaire maakproces. Uitgave van Lectoraat Theatrale Maakprocessen HKU

Nigten, Anne (<http://www.patchingzone.net>)

Jacob Oostwoud Wijdenes (2009), 'Creativity in Collaboration' in: Creative Industries, colourful fabric in multiple dimensions, Ed Giep Hagoort en Rene Kooyman, HKU/Eburon.

Andreas Reckwitz, Einleitung, Die Erfindung der Kreativität, Suhrkamp Verlag, Berlin, 2013

Bart van Rosmalen (2015), Muzische professionalisering. Publieke waarden in professioneel handelen, Uitgeverij IJzer.

Keith Sawyer (2008), Group Genius, The Creative Power of Collaboration, Basic Books

Weisberg, R.W. (1992). Creativity Beyond the Myth of Genius. New York

Interdisciplinaire samenwerking gezien door masters in de kunsteducatie, ArtEZ expertise centrum Kunsteducatie (2012), http://finals2012magazine.artez.nl/wp-content/uploads/2012/09/CSP_BOEK_ArtEZ_2012-compleet.pdf

Educatief Ontwerpen

Flanagan, M. (2009), Critical play. The MIT press, Massachusetts.

Hawisher, Gail E. and Cynthia L. Selfe, James Paul Gee. (2007). Gaming lives in the twenty-first Century. Palgrave Macmillan US

McGonigal, J.(2011) Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World.

The Penguin Press.

Jenkins, H. et al. (2009). Confronting the challenges of participatory culture. The MIT Press.

Johnson, S. (2005), Everything Bad Is Good For You. Riverhead Books

Pink, D (2009), Drive. Riverhead Books

Zalen and Zimmerman (2004), Rules of Play. The MIT press, Massachusetts.

Shaffer, D. (2006), How Computer Games Help Children Learn, Palgrave Macmillan US.

Renger, WJ & Hoogendoorn, E. (2018), Ludodidactiek, ontwerpen voor didactici. HKU publicatie:
<https://www.hku.nl/OnderzoekEnExpertise/Expertisecentra/ExpertisecentrumEducatie/Ontwikkelprogrammas/Ludodidactiek/BestelJeBoek.htm>

Sicart, M. (2014), Play Matter. The MIT Press.

Bogost, J. (2016), Play Anything. Ingram Publisher Services US

Koster, R. (2004), Theory of Fun. O'Reilly Media

Creatief Ondernemerschap

Ondernemerschap

Basisboek: Ries, E. (2017). De start-up methode. Ondernemerschap als succesfactor in elke organisatie. Amsterdam, Nederland: Business contact

Toepassing in de kunsten: Kolb, B. (2015). Entrepreneurship for the Creative and Cultural Industries. Mastering management in the creative and cultural industries. Londen, Verenigd Koninkrijk: Routledge

Werkboek: Mulders, M. (2014). 111 managementmodellen. Groningen, Nederland: Noordhoff Uitgevers bv

Verdiepend boek: Mickov, B., Doyle, J. (ed.). Culture, Innovation and the Economy. Londen, Verenigd Koninkrijk: Routledge

Projectmatig creëren

Basisboek: Bos, J., Harting, E. (2006). Projectmatig creëren 2.0. Schiedam, Nederland: Scriptum bv

Toepassing in de kunsten: Mulder, N., Kolsteeg, J. (2018). De Chaos-Control-Stick; hulp bij het leiden van creatieve projecten. Utrecht, Nederland: HKU, Kunst & Economie

Werkboek: Dirkse-Huslcher, S. et al (2018). Het Groot Werkvormenboek 2. Nóg meer inspiratie voor het werken met werkvormen. Amsterdam, Nederland: Boom uitgevers

Verdiepend boek: Dorst, K. (2015). Frame innovation. Create new thinking by design. Cambridge, Verenigde Staten van Amerika, Londen, Groot Brittannië: MIT Press

Veranderkunde

Basisboek: Vermaak, H. (2017). Iedereen verandert. Nu wij nog. Alphen aan de Rijn, Nederland: Vakmedianet

Management bv

Toepassing in de kunsten: Rosmalen, B. (2016). Muzische professionalisering. Publieke waarden in professioneel handelen. Deventer, Nederland: Vakmedianet

Werkboek: van Es, R. (2009). Veranderdiagnose. De onderstroom van organiseren. Deventer, Nederland: Kluwer

Verdiepend boek: Homan, T. (2013). Het et-cetera principe – een nieuw perspectief op organisatieontwikkeling. Den Haag, Nederland: Academic Service

Persoonlijk & professioneel leiderschap

Basisboek: Ruijters, M. et al (2015). Je binnenste buiten. Over professionele identiteit in organisaties. Utrecht, Nederland: Uitgeverij Ijzer

Toepassing in de kunsten: Barrett, F. (2012). Yes to the mess, surprising leadership lessons from jazz. Boston, Verenigde Staten van Amerika: Harvard Business Review Press

Werkboek: Koemans, G. (2018). Professional groove. Vakmanschap in professioneel denken. Terheijden, Nederland: eigen beheer

Verdiepend: Sennett, R. (2008). De ambachtsman. De mens als maker. Amsterdam, Nederland: J. M. Meulenhoff bv

Ontwerpend Onderzoeken

Primaire literatuur:

Van den Berg, E., Kouwenhoven, W. (2008). Ontwerponderzoek in vogelvlucht. Tijdschrift voor lerarenopleiders, 29 (4) 2008.

Kallenberg, T., Koster, B., Onstenk, J. & Scheepsmma, W. (2011). Ontwikkeling door onderzoek. Een handreiking voor leraren. Thieme Meulenhoff, Baarn.

Diverse artikelen & boekhoofdstukken

Link naar de Blogsite HKU Makersmanieren:

<https://makersmanierenblogs.hku.nl>

HKU Makersmanieren is een weblog van en voor makers, docenten en onderzoekers. Doel is om meer inzichten te ontwikkelen in creatieve maakprocessen, die bruikbaar zijn voor de praktijk en het onderwijs. Het werken vanuit het perspectief van de maker staat hierbij centraal.

Mogelijk ook interessant:

Andriessen, D. (2014). Praktisch relevant én methodisch grondig? Dimensies van onderzoek in het hbo. Utrecht: Hogeschool Utrecht.

Van Aken, J. van & Andriessen, D. (2012). Handboek ontwerpgericht wetenschappelijk onderzoek. BOOM onderwijs, Amsterdam

Doorewaard, H. & Verschuren, P. (2015). Het ontwerpen van een onderzoek. BOOM onderwijs, Amsterdam

Flitscolleges H. Doorwaard & P. Verschuren over het ontwerpen van een onderzoek en het conceptueel model: <http://www.ontwerpeneenonderzoek.nl/flitscolleges>

Online cursus refereren, citeren en samenvatten van de Universiteit van Tilburg: <http://drcwww.uvt.nl/its/voorlichting/d-loads/refcite/course/course59362.html>

Online basistutorial APA: <http://www.apastyle.org/learn/tutorials/basics-tutorial.aspx>

Service-design. Inzichten uit negen praktijkvoorbeelden. Download op: http://issuu.com/servicedesigninpraktijk/docs/service_design/8?e=8310214/2519197

HKU lectoraten: <https://www.hku.nl/OnderzoekEnExpertise/Lectoraten.htm>

14.Praktische zaken

HKU email

Wanneer je je hebt ingeschreven ontvang je een HKU emailadres van het Studenten Service Centrum. Formeel gezien verloopt de communicatie tussen studenten en de HKU via de HKU mail. Maar binnen de opleiding hebben we ontdekt dat het ook makkelijk en snel via andere kanalen kan. Je zult daarom niet veel mail ontvangen op je HKU mailadres, maar je hebt het wel nodig om in te loggen op het intranet van HKU en je te abonneren op projectcampus, zie verder hieronder!

Projectcampus

De Master of Education in Arts werkt met de digitale leeromgeving Projectcampus. Projectcampus wordt gebruikt voor de verspreiding van praktische informatie over je studie: denk hierbij bijvoorbeeld aan de publicatie van roosters en roosterwijzigingen. Het is belangrijk om de berichten op Projectcampus in de gaten te houden zodat je geen belangrijke zaken mist. Je wordt door ons aan het begin van het studiejaar uitgenodigd om je aan te melden voor Projectcampus. Deze uitnodiging ontvang je op je HKU emailadres. Houd dit dus goed in de gaten!

<https://projectcamp.us/welcome>

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 emailadres en wachtwoord onder "mijn studie". Je komt direct op de studiepagina van de Master of Education in Arts waar je informatie over het jaarrooster, de modules en andere (formele) informatie over de opleiding vindt.

<https://studentportal.hku.nl/studenten/schools/creative-transformation/master-of-education-in-arts/>

Modulebeschrijvingen

De leeruitkomsten van de opleiding met de leerdoelen, beoordelingscriteria, werkvormen, toetsen, etc. vind je als modulebeschrijving in Osiris Catalogus en vooral op Project Campus.

Het Rooster

Je rooster is op twee manieren te raadplegen:

- De MijnHKU-app
- MyX

Lees hier meer: <https://studentportal.hku.nl/studentzaken/onderwijs/roosters/>

15. Vertrouwenspersonen

HKU wil een kunsthogeschool zijn voor iedereen. Waar je je op je gemak voelt. Waar je jezelf kunt zijn. Er is bij ons geen plek voor discriminatie, pesten, intimidatie en geweld. Dat zijn ongewenste omgangsvormen. Soms zit het in ogenschijnlijk kleine dingen: je voelt je niet gehoord, je krijgt alweer een afkeurende blik, je wordt belachelijk gemaakt, je voelt je niet veilig. De grens ligt voor iedereen anders. Als jij iets als onprettig ervaart, dan is het voor jou ongewenst. Als dat gebeurt, blijf er niet mee zitten. Als je het ziet gebeuren, maak het bespreekbaar. Dat kan best lastig zijn. Laat je helpen door een vertrouwenspersoon. De vertrouwenspersoon ondersteunt jou, is geen partij met een eigen belang. Je kunt je verhaal kwijt, er wordt geluisterd en alles blijft vertrouwelijk. Samen kun je bedenken wat de beste vervolgstappen zijn en toewerken naar een oplossing. Zo bewaren we een goede sfeer op school. En daarmee is iedereen geholpen.

<https://studentportal.hku.nl/hulp-nodig/wie-kan-mij-helpen/vertrouwenspersonen/>

16. Gedragscode

Voor HKU is een inclusieve en veilige studie- en werkomgeving belangrijk. Daarom maken we duidelijk 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.

Lees hier meer (en zie de infografioc op de volgende bladzij):

<https://studentportal.hku.nl/studentzaken/regels-en-inspraak/hku-gedragscode/>

GEDRAGSCODE

ter bevordering van een veilige studie- en werkomgeving

Voor HKU is een inclusieve en veilige studie- en werkomgeving belangrijk. Daarom maken we duidelijk 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. Hieronder volgt een aantal punten uit de gedragscode.

GEWENST HANDELEN

Een veilige studie- en werkomgeving

HKU staat voor een veilige studie- en werkomgeving, waarin professionele gedragsnormen gelden. Discriminatie (zie wet gelijke behandeling), (seksuele) intimidatie, geweld en pesten passen daar allemaal niet bij. Je mag niet onder invloed van alcohol en drugs zijn tijdens werk of studie.

Denk in de omgang met elkaar aan:

- dat de ander zich veilig en gerespecteerd voelt,
- de aanspreektitel van de ander. Bijv. hij/zij/hen,
- wij praten met elkaar en niet over elkaar, tenzij dit om professionele redenen niet anders kan.



Docenten erkennen hun bijzondere rol en daarom:

- staat de student en diens ontwikkeling centraal,
- geeft voor de 'high stake' beoordeling van studenten altijd het vier ogen principe,
- handelt de docent altijd binnen de grenzen van diens professionele rol, rekening houdend met het bijzondere karakter van het kunstonderwijs. De docent zal vermenging van deze professionele rol met andere, niet-professionele of zakelijke contacten met studenten voorkomen.



Intieme relaties

Als er tussen medewerkers onderling een relatie met een intiem karakter ontstaat, dan wordt dit zo snel mogelijk gemeld bij de leidinggevende(n). Deze kijkt/kielen dan samen met de medewerker(s) hoe met deze situatie moet worden omgegaan.

Als er tussen een medewerker en een (meerderejarige) student een (vrijwillige en wederzijdse) relatie met een persoonlijk of intiem karakter ontstaat, informeert de medewerker diens leidinggevende hierover direct (meldingsplicht). Een relatie met een persoonlijk of intiem karakter tussen een docent en een minderjarige student is in alle omstandigheden ontoelbaar.

Gedrag in de privésfeer (voor medewerkers)

Je mag HKU kennis en andere waardevolle informatie delen, mits die informatie niet vertrouwelijk is en HKU niet schaadt. Je bespreekt of publiceert niet ongebruikt vertrouwelijke HKU-gebonden informatie. Je bent persoonlijk verantwoordelijk voor de inhoud die je publiceert op de sociale media.

INTEGRIEIT

Integriteit is in de eerste plaats een persoonlijke eigenschap. Voor HKU gaat het om eerlijkheid, betrouwbaarheid en het handhaven van algemeen aanvaarde sociale en ethische normen. Integriteit staat voor de rooie kwadrat van ons handelen en gedrag. Maar wat voor de een integriteit is, kan voor de ander ontoelbaar zijn. De volgende regels gelden in ieder geval binnen HKU.



Conflicten, diensten en voordelen (conruptie)

Je vermijdt dat een persoonlijk financieel belang van invloed raakt op je professioneel functioneren. Bij twijfel vindt overleg met de leidinggevende (medewerker) of studieleider (student) plaats.



Fraude

Je werkt op een juiste en eerlijke wijze met gegevens/informatie, en met respect voor het intellectueel eigendom. Fraude is niet toegestaan. Bij fraude kan worden gelokt door:

- manipulatie met gegevens in documenten en digitale middelen,
- oneigenlijk gebruik van financiële middelen,
- het niet in acht nemen van de gangbare regels bij het gebruik van bronnen.



Diefstal, verspilling en het gebruik van middelen

Je gaat zorgvuldig om met de middelen van HKU. Hieronder worden zowel de materiële middelen (apparatuur, ruimtes) als de immateriële middelen (tijd). Bijvoorbeeld:

- privacygebruik van voorzieningen zoals e-mail, internet, (mobiele) telefoon, printer en kopieerapparaat. Dit gebruik moet beperkt blijven en geen negatieve invloed hebben op je werk of dat van anderen.
- het meenemen van gebruiksgegevens van HKU voor privégebruik is niet toegestaan.
- de gebouwen en ruimtes van HKU worden niet gebruikt voor privédoelstellingen.

Belangenverstrengeling en onverenigbaarheid van functies (voor medewerkers)

Belangenverstrengeling treedt op als je zelf (of je partner, een vriend of kennis) direct of indirect belang heeft bij een beslissing waar je als medewerker invloed op hebt. Belangenverstrengeling, en zelfs de schijn ervan, moet je zien te voorkomen, in dat kader:

- stel je je leidinggevende op de hoogte van persoonlijke of zakelijke relaties met anderen (voorzonder studenten) die mogelijk tot (de schijn van) belangenverstrengeling kunnen leiden,
- worden bij het aannemen van nieuwe medewerkers of het verstrekken van opdrachten (en aanbestedingen) de geldende procedures in acht genomen,
- combineer je binnen HKU geen functies die onverenigbaar zijn (geen "dubbele petten"),
- draag je er zorg voor dat ook anderen (medewerkers en studenten) niet in een situatie van belangenverstrengeling terechtkomen.

Privacy

Binnen je werk en studie ga je zorgvuldig en correct om met privacygevoelige gegevens onder beheer van HKU. Je respecteert de AVG en de privacy dat's en don't's, te vinden op de portal.

WAT KUN JE DOEN?

Er is iets gebeurd, iemand is over jouw grens gegaan, je bent getuige (gewenst) van ongewenst gedrag of geconfronteerd met een integriteitsschending. Het kan ook zijn dat je een diermis ervaart. Wat kun je dan doen?

- bellen of afspreken met de vertrouwenspersoon van HKU,
- contact opnemen met degene die verantwoordelijk is voor de gang van zaken op jouw afdeling of binnen jouw opleiding, zoals een directeur of studieleider, Of in sommige gevallen, het College van Bestuur,
- contact opnemen met de kato (voor studenten) of met de ombudsman (voor medewerkers),
- een officiële klacht indienen. Hiervoor is het nodig dat je een mail stuurt naar het klachtenloket via cvb@hku.nl.



De werkwijze van de vertrouwenspersonen, alsmede werkwijze van de klachtencommissie is vastgelegd in het Reglement ter voorkoming en bestrijding van ongewenste omgangsvormen. Mocht je liever (eerst) een externe partij raadplegen, dan kun je ook contact opnemen met Mores online.

Soms is er binnen HKU niet alle opvang of steun mogelijk die nodig is in een bepaalde situatie. Bijvoorbeeld omdat het onze deskundigheid te boven gaat, of omdat het om een strafbaar feit gaat. Je kunt dan terecht bij instanties buiten HKU die hierin gespecialiseerd zijn. De studentendecan of de vertrouwenspersoon kan je hierop eventueel attenderen. Bijvoorbeeld:

- Meldpunt aangewezen omgangsvormen Nederlandse culturele en creatieve sector
- Centrum Seksueel Geweld Utrecht
- Meldpunt Discriminatie Utrecht
- Stichting Stop Pesten Nu

SAMEN MAKEN WE HKU INCLUSIEF EN VEILIG VOOR IEDEREEN

De gedragscode is niet vrijblijvend. Bij

overtreding van deze gedragscode nemen

we maatregelen. Als je getuige bent van

ongewenst gedrag, kijk dan niet weg.

Twijfel je, handel dan in de geest van de

gedragscode en bespreek dit met de

betrokken perso(n)en (als dat mogelijk

is), met collega's met je leidinggevende,

of een van onze vertrouwenspersonen.



HKU

©Master Kunsteducatie Utrecht september 2023
Wijzigingen voorbehouden, je weet nooit wat er gebeurt 😊