

Persoonlijke ontwikkeling in het hogerberoepsonderwijs

OPLEIDING: CMD Amsterdam
NAAM: Niels van der Leeuw
STUDENTNUMMER: 500725289

OPDRACHTGEVER: TruQu
DATUM: Februari 2019
VERSIE: 1.2

CONTEXT

Van september 2018 tot januari 2019 ben ik als stagair aan de slag gegaan bij TruQu. Het bedrijf TruQu maakt digitale feedback technologie voor medewerkers binnen bedrijven. Door deze nieuwe HR oplossing is het de bedoeling dat de medewerkers (professionals) actief bezig gaan met hun persoonlijke ontwikkeling.

Tijdens mijn stage heb ik zelf ook veel gebruik gemaakt van deze persoonlijke ontwikkelingstool. Ik merkte zelf dat ik meer bezig was met het behalen van mijn persoonlijke doelen en het vragen van feedback aan mijn collega's. Na een succesvolle periode stage te hebben gelopen bij dit bedrijf leek het mij interessant om te kijken wat deze technologie en dit bedrijf kan bieden bij de doelgroep studenten. Uit eigen ervaring weet ik dat studenten de meerwaarde van het reflecteren op hun competenties na een stage of project niet inzien. Het wordt een beetje gezien als een invulijstje (Benammar, 2005). Ik ga tijdens dit project veel in gesprek met de doelgroep om deze onderdelen te valideren.

Ik ga de komende 20 weken onderzoek doen naar hoe een persoonlijke ontwikkelingstool aan kan sluiten bij het ontwikkelingstraject die een student doormaakt. Dit project wil ik inzetten met als doel om studenten actiever bezig te laten gaan met hun eigen professionele ontwikkeling. Uiteindelijk wil ik dat studenten de meerwaarde inzien van hun eigen ontwikkeling en het in kaart brengen hiervan.

De behoefte per stakeholder:

TruQu:

TruQu wil weten of er voor hun technologie ook markt is voor studenten. Ik ga de komende tijd onderzoek doen hoe deze technologie aan kan sluiten bij de doelgroep studenten.

Studenten:

Uit verschillende bronnen blijkt dat studenten niet graag reflecteren of bezig zijn met hun persoonlijke ontwikkeling (Donga, 2018). Ik ga deze periode onderzoek doen naar dit probleem om de studenten een digitale oplossing aan te kunnen bieden waarbij zij zelf getriggered worden om actief aan hun professionele ontwikkeling te gaan werken.

Leraren:

De leraren spelen een belangrijke rol bij deze oplossing. Zo zouden leraren de leerlingen meer kunnen helpen om de studenten actiever te laten werken aan hun persoonlijke ontwikkeling. Ik ga de komende weken onderzoek doen naar wat hun aandeel hierbij is en wat zij toe kunnen voegen aan deze oplossing.

HET PROBLEEM

“Uit diverse onderzoeken is gebleken dat studenten een hekel hebben aan reflectie, ze het zien als een routineuze verplichting en verzinnen verhalen om aan de formele eisen te voldoen. Waarom wordt er dan nog gereflecteerd als het tot weinig leerresultaat leidt?” (Donga, 2018).

Studenten zijn tijdens hun loopbaan op school constant bezig met het maken van opdrachten en toetsen. De termen competenties en reflectie is iets waar een student vaak mee wordt geconfronteerd. Vaak zijn studenten niet erg actief bezig met deze competenties en wordt dit meer gezien als een opdracht die ze uitvoeren omdat het vanuit school verplicht wordt gesteld (Donga, 2018).

Zelf ervaarde ik de verslagen voor het vak studieloopbaan coaching, reflectieverslagen en competenties ook op deze manier. De meerwaarde van het ontwikkelen van competenties wordt niet ingezien, wat een gemiste kans is. Deze competenties die vanuit school verplicht worden gesteld sluiten namelijk goed aan bij de bedrijven op de arbeidsmarkt (Schrier, 2018).

Het boek ‘Ontwerp je Ontwikkeling’ van Marianne Meijers bevestigt nogmaals dat het probleem van reflecteren voor studenten een lastige opgave is. In het boek staan een aantal interessante bevindingen die zijn gebleken uit het onderzoek dat is uitgevoerd. Deze bevindingen kan ik meenemen in mijn digitale

toepassing, zodat deze zo goed mogelijk aansluit bij de verwachtingen die studenten hebben.

Ik wil kijken of door het inzetten van een digitale oplossing studenten actiever bezig gaan met hun professionele ontwikkeling. Met deze oplossing wil ik de studenten de meerwaarde van feedback en reflecteren laten inzien en ze motiveren om hier frequenter mee bezig te zijn. Uiteindelijk wil ik met deze oplossing er voor zorgen dat studenten hun professionele ontwikkeling in eigen handen nemen en hier de meerwaarde van laten inzien.

“Vaak blijft reflectie van studenten steken op het niveau van evaluatie, wordt er te veel op persoonlijke problemen gefocust en wordt er onvoldoende geabstraheerd. Het gevolg hiervan is dat studenten reflectie saai en vervelend gaan vinden en het reflectieverslag behandelen als een invullijstje” (Benammar, 2005).

DESIGN CHALLENGE

Hoe kan een digitale toepassing er voor zorgen dat studenten actief werken aan hun professionele ontwikkeling tijdens hun opleiding, waarbij zij inzicht krijgen in hun talenten en deze kunnen ontwikkelen, zodat zij zich als ze klaar zijn met hun opleiding zichzelf beter kunnen presenteren op de arbeidsmarkt?

FOCUS

Tijdens mijn afstudeerproject wil ik mij focussen op het maken van een digitale toepassing die studenten kan helpen bij het werken aan hun professionele ontwikkeling. Ik wil deze toepassing uitwerken op minstens 1 device. Dit device wordt bepaald door het onderzoek die ik doe naar de doelgroep. Mochten studenten meer behoefte hebben aan een mobiele applicatie, zal ik mij daar vooral op focussen.

Ik wil tijdens mijn onderzoek ook veel focus leggen op het onderzoeken van de '21st century skills'. Dit zijn erg belangrijke competenties die belangrijk zijn voor de huidige kennis en netwerksamenleving. Deze zouden erg goed kunnen aansluiten bij de oplossing die ik ga ontwerpen. Ik citeer dan ook het boek Ontwerp je Ontwikkeling: "in order to produce 21st century learners, we could not use 18th century methods".

Het project is voor mij een succes wanneer mijn applicatie de studenten de mogelijkheid biedt om hun eigen professionele ontwikkeling in eigen handen te nemen. Het doel van de applicatie is dan ook om studenten de juiste tools en mogelijkheden te geven om dit zo goed mogelijk uit te kunnen voeren. De focus met betrekking tot de doelgroep zijn studenten van de opleiding Communicatie Multimedia Design (HBO) om een focus te creëren voor mijn onderzoek. Ik wil de oplossing zo ontwerpen dat deze ook toepasbaar is op (zoveel mogelijk) andere opleidingen.

PRODUCT VISIE

Met mijn product wil ik er voor zorgen dat studenten hun ontwikkeling in eigen handen hebben. Mijn doelgroeponderzoek moet gaan uitwijzen welke features studenten behoefte aan hebben in dit product. Uiteindelijk moet de tool de student inzicht bieden in zijn eigen professionele ontwikkeling. Door dit in kaart te brengen kan de student gemakkelijker zijn gedrag aanpassen en ontwikkelen. Het vragen naar feedback moet op een laagdrempelige manier kunnen gebeuren en niet te veel tijd kosten voor de gebruiker. Het moet een toegankelijke applicatie worden die aansluit bij de competenties van de betreffende opleiding.

Om het probleem voor studenten te verbeteren is er meer nodig dan alleen een persoonlijke ontwikkelingstool. Leraren zullen ook een rol spelen bij het gebruik van de tool. Zo zou een leraar leerlingen kunnen instrueren om feedback te vragen op hun opdrachten, of aan het eind via de digitale oplossing een reflectieverslag op hun gemaakte werk te maken

Op dit moment zijn er op veel opleidingen standaard procedures met betrekking tot het maken van reflectieverslagen en een persoonlijk ontwikkelingsplan. Je krijgt aan het begin van je opleiding een coach toegewezen die jou in dat jaar gaat begeleiden. Vaak gaat dit om het schrijven van een persoonlijk ontwikkelingsplan, maar ook wanneer er vragen of problemen zijn kunnen studenten hier terecht. Ik zou met mijn oplossing kunnen inhaken op deze procedures.

BELANGRIJKSTE MIJLPALLEN

Om tot een goed eindproduct te komen zijn er een hoop stappen die ondernomen moeten worden. In dit onderdeel vertel ik wat de belangrijkste mijlpalen zijn voor mijn project om tot een goed eindproduct te komen. Deze mijlpalen zijn ook terug te vinden in mijn planning en roadmap.

Doelgroeponderzoek

Door het houden van interviews, een enquête en door middel van desk research wil ik meer te weten komen over de doelgroep. Wat is hun gedrag, wat zijn de wants & needs die zij terug zouden willen zien in de oplossing? Deze informatie wil ik vervolgens gaan invullen in een of meerdere persona's. Om mij te kunnen verplaatsen in de doelgroep maak ik gebruik van een empathy map.

Customer Journey

Door het maken van een customer journey kan ik de pijnpunten van de huidige situatie in kaart brengen. Hierdoor krijg ik inzicht op welke momenten mijn oplossing kan aansluiten.

Orienting expert interview

Omdat het feedback, reflectie en persoonlijke ontwikkeling niet binnen mijn kennis ligt ga ik praten met verschillende experts op het gebied van feedback en persoonlijke ontwikkeling. Op deze manier kan ik bepalen welke features

er nodig zijn om tot een succesvolle oplossing te komen.

Co-creation

Wie weet er beter waar er behoefte aan is dan de doelgroep zelf? Samen met de doelgroep wil ik kijken wat de wants en needs zijn voor mijn oplossing om dit een succes te maken.

Paper Prototype

Om tot een goed concept te komen is het belangrijk dat je de ideeën die ik als ontwerper hebt zo snel mogelijk voor te leggen aan de doelgroep. Door het middel van een paper prototype kan ik nog makkelijk aanpassingen maken in mijn oplossing.

Usability testing

Voor het eindproduct wil ik gebruik maken van het usability lab op CMD. Door de tools die daar beschikbaar zijn kan ik mijn ontwerp onder de loep nemen en kijken of mijn bevindingen kloppen.

High fidelity clickable prototype

Uiteindelijk zal dit mijn eindproduct worden. Ik focus mij op een digitaal klikbaar prototype, die ik niet in techniek uitwerk.

INVLOED TOOL

Zoals ik al eerder aangaf heb ik van september 2018 tot eind januari 2019 stage gelopen bij TruQu. Tijdens het stagelopen heb ik de feedback tool TruQu ingezet om aan mijn stage competenties te werken en hier feedback op te vragen. Ik merkte zelf dat dit erg veel invloed had op de manier waarop ik mijn professionele ontwikkeling ervaarde. Ik kreeg ineens veel meer inzicht in de dingen die goed gingen en de dingen waar ik nog aan kon werken. Op deze manier wist ik waar ik aan toe was, maar ook hoe mijn collega's tegen mijn werkzaamheden aankeken.

Door het inzetten van de feedbacktool TruQu ben ik mij dus als professional veel beter gaan ontwikkelen en kreeg ik inzichten in mijn kwaliteiten en ook de dingen waar ik nog aan moest werken. Aan de hand hiervan is het idee gekomen om een onderzoek te doen naar studenten, om te kijken hoe zij hier baad bij kunnen hebben.

Uit de interviews van mijn productbiografie blijkt ook dat studenten en leraren het belangrijk vinden om het proces te zien van een leerling. Jammer is dat wij als opleiding hier de studenten geen tools voor aanbieden en de studenten hier ook niet echt de meerwaarde van inzien. Door het inzetten van een feedbacktool zou een student zich veel beter kunnen richten op zijn professionele ontwikkeling, waardoor deze uiteindelijk zichzelf beter kan presenteren op de arbeidsmarkt.

IMPACT PRODUCT

Mijn product moet er voor zorgen dat studenten zelf aan de slag kunnen met hun eigen persoonlijke ontwikkeling. Het product verandert een bepaalde structuur die nu binnen elke opleiding gehanteerd wordt. Zo zouden bijvoorbeeld de standaard reflectieverslagen of persoonlijke ontwikkelingsplannen vervangen kunnen worden door het inzetten van mijn digitale oplossing

Het kan een uitdaging worden om deze structuur te veranderen met een digitale oplossing. Met de huidige manier van werken zijn veel studenten niet tevreden, blijkt uit verschillende interviews.

Daarnaast is het een grote uitdaging om te komen tot een goed feedback concept. Het probleem met peer-feedback is dat het een bepaalde ruis met zich meebrengt. Onder het mom van: "ik geef jou goede feedback, als jij mij dat ook geeft". Het is dus de uitdaging om dit te voorkomen en te onderzoeken hoe je dit kan tackelen.

Ethisch gezien heeft mijn product dus niet zoveel impact. Leraren zullen de ontwikkeling van studenten wat meer kunnen monitoren en studenten kunnen zichzelf beter gaan ontwikkelen door de tool wekelijks in te zetten.

Wellicht is het ook interessant om te onderzoeken hoe TruQu dit verkoopt aan scholen en op welke manier zij licenties kunnen gaan aanbieden.

ONDERZOEKSVRAGEN

Verkenning

- In welke context vragen studenten feedback?
- Hoe vragen studenten feedback op dit moment?
- Wat zijn de huidige processen met betrekking tot de professionele ontwikkeling van studenten
- Welke tools gebruiken studenten zelf voor het bijhouden van hun ontwikkeling?
- Hebben studenten al ervaring met het bijhouden van hun eigen professionele ontwikkeling?
- Hoe beoordelen leraren/project coaches studenten?
- Hoe zou de tool aan kunnen sluiten bij de huidige beoordelings cyclus van cmd?
- Op wat voor manier ontvangen de studenten op dit moment feedback op hun gemaakte opdracht, toets of reflectieverslag?
- Zijn er verschillende behoeftes bij studenten uit verschillende jaarlagen?
- Wat zijn problemen die de doelgroep ervaart?
- Aan welke functionele eisen moet het product voldoen?

Ontwikkeling

- Welk concept past het best bij de wants en needs van de verschillende stakeholders?
- Op welk device zou de doelgroep de oplossing willen gebruiken?
- Hoe zien de tools van concurrenten er uit? (benchmark)

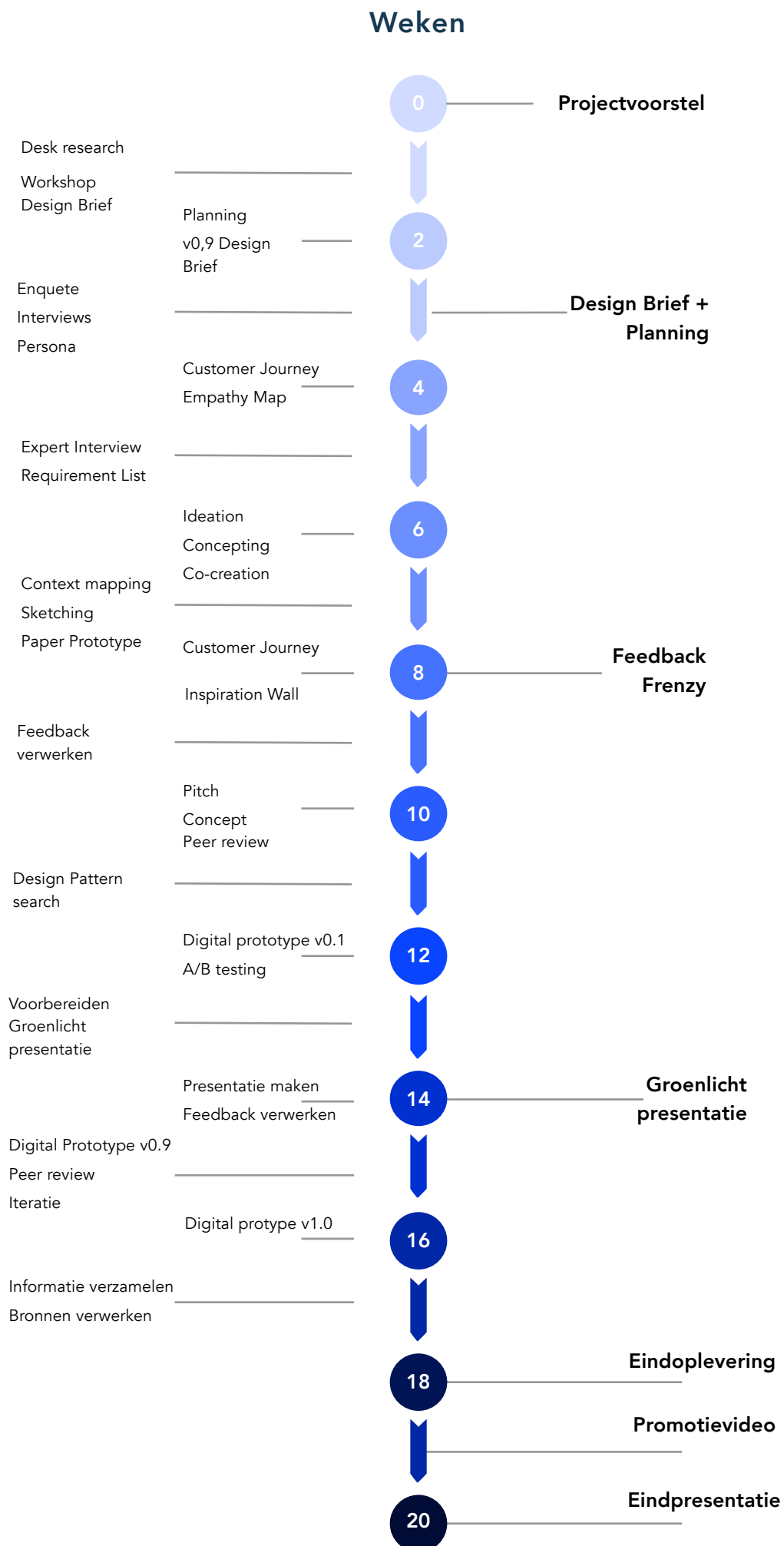
- In welke context wordt de oplossing gebruikt?
- Wat zijn de best, good en bad practices?

Ontwerp

- Welke variant werkt het beste bij de doelgroep?
- Welke design patterns zijn interessant voor mijn project?
- Wat zijn design trends binnen mijn ontwerp die ik kan toepassen?

Onderzoeks vragen	<ul style="list-style-type: none">• Wat zijn de wensen en behoeften van de doelgroep?• Wat zijn verschillende segmenten binnen de doelgroep?• Wat zijn problemen die de doelgroep ervaart?• Aan welke eisen moet het product voldoen?• Hoe zien tools van concurrenten er uit?• Zijn er al tools op het gebied van feedback voor studenten?		<ul style="list-style-type: none">• Welk concept past het best bij de wants en needs van de verschillende stakeholders?• Op welk device zou de doelgroep de oplossing willen gebruiken?• Hoe benadert de concurrentie deze markt?• In welke context wordt de oplossing gebruikt?• Wat zijn de good, bad en best practices van de andere tools in de markt?		<ul style="list-style-type: none">• Welke variant werkt het beste bij de doelgroep?• Welke design patterns zijn intressant voor mijn project?• Wat zijn design trends binnen mijn ontwerp die ik kan toepassen?	
Methods	<ul style="list-style-type: none">• Interview(s)• Orienting expert interview• Survey• Requirement List• Benchmark analysis• Competitive analysis		<ul style="list-style-type: none">• Context Mapping• Co-creation• Sketching• Ideation• Good, bad & best practices		<ul style="list-style-type: none">• Prototype• Concept• Sketching• Ideation• Peer review• Pitch• A/B Testing• Usability Testing• Design Pattern Search	
Stepping stones	<p>Customer Journey</p> <p>Hoe de gebruiker de huidige situatie ervaart</p>	<p>Empathy Map</p> <p>Verdieping in de gebruiker voor het segmenteren van de doelgroep</p>	<p>Concepting</p> <p>Verschillende concepten uiteindelijk uitwerken tot 1 concept</p>	<p>Co-creatie</p> <p>Samen met de doelgroep kijken naar kansen en mogelijkheden</p>	<p>Paper prototype</p> <p>Flow doorlopen met de gebruiker(s), feedback verzamelen</p>	<p>Digital Prototype (v0.1)</p> <p>Eerste digitale flow, feedback verzamelen</p>
	<p>Requirement list</p> <p>Alle requirements voor het toekomstige product. (user, opdrachtgever, features, stijl)</p>	<p>Persona</p> <p>Doelgroep visualiseren</p>	<p>Inspiration wall</p> <p>Brainstorm over functionaliteiten, benodigheden en vorm</p>	<p>Customer Journey</p> <p>Hoe de gebruiker de nieuwe situatie ervaart</p>	<p>A/B Testing</p> <p>Verschillende feedback verwerkt, versies testen bij de gebruiker(s)</p>	<p>Digital Prototype v1.0</p> <p>Volledig prototype waarbij alle feedback is verwerkt</p>
Fases	Verkenning		Ontwikkeling		Ontwerp	

Planning



BIBLIOGRAFIE

Honours oploop over portfolio's: Hoe stimuleer je studenten tot reflectie? [Online] / aut. Universiteit Utrecht // Universiteit Utrecht. - Universiteit Utrecht, 01 11 2016. - <https://students.uu.nl/nieuws/hoe-stimuleer-je-studenten-tot-reflectie>.

Jongeren: aansluiting op de arbeidsmarkt moet beter [Online] / aut. Schrier Marloe van der // AD / prod. AD. - 10 09 2018. - <https://www.ad.nl/ad-werkt/jongeren-aansluiting-op-arbeidsmarkt-moet-beter~a683d90e/>.

Reflectie als drijfveer van het leerproces [Tijdschrift] / aut. Benammar Karim / red. Onderwijs Onderzoek van. - [sl] : Onderzoek van onderwijs, Maart 2005.

Studenten slaan alarm over aansluiting studie op werk [Online] / aut. Huygen Maarten // NRC / prod. NRC. - NRC, 05 09 2017. - <https://www.nrc.nl/nieuws/2017/09/05/uit-met-de-pretstudies-studeer-slim-12851188-a1572358>.

WHAT'S HAPPENING? REFLECTEREN, LEUKER KUNNEN WE HET WEL MAKEN! [Online] / aut. Donga Maud // fontysaci. - Fontys, 07 06 2018. - <https://www.fontysaci.nl/nieuws/what-s-happening-reflecteren-leuker-kunnen-we-het-wel-maken>.

Ontwerp je Ontwikkeling / Marianne Meijers / BOOM / 2018