

# **Van onderwijsvisie naar realisatie**

Verwerking binnen vakken en projecten

# Inleiding

In hoofdstuk 5 van het “Opleidingsprofiel Technische Informatica” (verder aan te duiden met OTI) wordt een visie op onderwijs geschetst, gebaseerd op de volgende vijf uitgangspunten:

1. Studeren met plezier
2. Studeren met nieuwsgierigheid
3. Studeren binnen een contextrijke leeromgeving
4. Studeren door te leren van en met andere studenten en docenten
5. Studeren met eigenaarschap en verantwoordelijkheid

In hoofdstuk 6, 7 en 8 wordt deze visie verder uitgewerkt op niveau van leerlijnen, namelijk de praktijklijn, de kennislijn en de studentgestuurde lijn. Daarbij komt ook toetsing aan de orde.

Dit document gaat over de volgende stap, het concreet maken van de genoemde visie binnen projecten, vakken, stage en afstuderen. Om deze stap inderdaad zo concreet mogelijk te maken, wordt voorbeelden ontleend aan het huidige onderwijsaanbod. Dit onderwijsaanbod is een bewegend doel. De voorbeelden kunnen echter worden vertaald naar andere projecten en vakken.

De voorbeelden zijn vrij ver uitgewerkt, ook weer om ze zo concreet mogelijk te maken. Dat houdt niet in dat de details in steen gebeiteld staan.

De bedoeling is ideeën aan te dragen voor een haalbaar pad. Dat pad kent uiteraard vele variaties.

Voor een heldere structuur wordt als indeling van dit document de splitsing in leerlijnen aangehouden. Echter zijn ook juist de dwarsverbindingen tussen met name de praktijklijn en de kennislijn van belang, met name voor uitgangspunt 3: Studeren binnen een contextrijke leeromgeving. De praktijklijn kan een deel van de context verschaffen die studenten nieuwsgierig maakt naar de kennislijn. Daarmee wordt ook uitgangspunt 2 geraakt.

Opmerking: In dit document zijn consequent woorden als *hij* en *hem* gebruikt. Hiermee worden alle genders bedoeld.

# Lift-project

## Wat is het

Het lift-project is op dit moment voor alle HR-TI studenten de eerste kennismaking met een stukje praktische vakinhoud. Studenten bouwen met hun halve stamgroep een lift. (Stamgroepen, bestaande uit ca. 8 studenten, zijn een middel om studenten te helpen aansluiting vinden bij studiegenoten.) Iedere student bouwt een verdieping, bestuurd door een Arduino Uno. Het gaat daarbij om een numerieke display, knoppen en het detecteren van de liftpositie.

Daarnaast is er een centrale besturing, eveneens een Arduino, die de verdiepingen coördineert en de liftmotor aanstuurt. De verdiepings-Arduino's en de centrale Arduino communiceren met elkaar via een eenvoudig serieel protocol. Programmering gebeurt in principe in C, sommige studenten gebruiken de C++ faciliteiten die in de Arduino IDE aanwezig zijn.

De studenten gaan dit project in met een minimum aan voorkennis. De meesten kunnen net een beetje programmeren in C, netwerken en protocollen zijn nieuw voor ze en op een paar hobbyisten na weten de meesten weinig van hardware. De werkwijze is bij de meesten verkennend en ad-hoc. Goed kijken naar het logica en mechanica van een echte lift gebeurt weinig tot niet. Met een laser-cutter worden de wanden van de schacht en de liftkooi uitgesneden, waarna één en ander in elkaar wordt gezet, vaak met behulp van een lijmpistool.

Wat betreft de electronica gaan studenten aan de slag met de zogenaamde brooddoos, een bak met hardware die iedere TI student aan het begin van z'n studie krijgt. Als het geheel niet blijkt te werken wordt er veel gepiekerd en vaak lukraak geprobeerd. Soms helpen ze elkaar, soms zitten ze in hun eentje te modderen. Systematisch zoeken naar fouten, door hard- en software afzonderlijk te testen en de mogelijke foutoorzaken één voor één te elimineren is voor de meesten onbekend terrein.

Er wordt vooral veel gekeken naar pin-nummers en draadjes, bij dat laatste soms maar lang niet altijd geholpen door systematisch kleurgebruik. Het verschil tussen stroom en spanning, hoe je deze grootheden zou kunnen meten en waarom je dat zou doen is bij velen onbekend. Dat er ergens in het gebouw universeelmeters liggen te wachten om dichterbij de foutoorzaak te komen is bij vrijwel geen enkele student in beeld. Dat ook een ledje met een serieweerstand je hierbij zou kunnen helpen is een goed bewaard geheim.

Enerzijds zou je kunnen zeggen dat de uitgangspunten 4 en 5 hier vollop aan de orde kunnen komen. Anderzijds zitten sommigen wel erg lang in een impasse. Als je niet weet dat er systematische manieren bestaan om fouten te traceren en dat er spullen en truukjes bestaan die je daarbij kunnen helpen, blijf je misschien worstelen zonder op het idee te komen dat andere mensen je verder zouden kunnen helpen. Je weet immers nog niet dat er een "verder" is. Enige worsteling en spontaan ontwaken het eigen initiatief om een medestudent of docent om hulp te vragen is leerzaam. Een te lange

worsteling kan zowel ontmoedigend als tijdverspillend zijn. Het is een kwestie van balans.

Veel groepen maken een soort taakverdeling, op basis van veronderstelde aanleg. Vaak is er wel een student in het groepje die al eerder geprogrammeerd heeft. Deze neemt dan vaak de software voor z'n rekening. Soms is dat alleen de centrale software, soms programmeert diezelfde student ook alle verdiepingen. Bij vragen van een docent over de voortgang van de software wordt dan naar deze persoon verwezen, soms met enig ontzag. Ook hier zitten weer twee kanten aan. De taken verdelen is goed. Ieder op z'n eigen eiland is, blijktens uitgangspunt 4, niet de bedoeling.

Het communicatieprotocol tussen de Arduino's is een verhaal apart. Studenten focussen vrijwel zonder uitzondering op de technische details van I<sup>2</sup>C. De vraag *welke informatie* de verdiepingen zouden moeten uitwisselen wordt pas in laatste instantie gesteld. Bij aanvang van de studie is dit begrijpelijk. Het heeft ook te maken met de instroom. We krijgen nu eenmaal niet alleen studenten met een (in aanleg) goed abstractievermogen. Deze "details eerst" aanpak blijkt echter ook in hogere leerjaren nog door veel studenten te worden gevolgd, waardoor men zich bijvoorbeeld bij het afstuderen helemaal commit aan een bepaald merk of type hardware, die soms niet of niet snel genoeg leverbaar blijkt. Wat dat betreft zou er binnen de studie een constante aansporing moeten zijn, ontwerpproblemen wat meer vanuit een (zich ontwikkelende) helikopterview te benaderen.

En dan is er nog het aspect van de geïnvesteerde aandacht, tijd en energie. Het liftproject is niet de enige studieactiviteit. Dat een bepaalde studieactiviteit even alle aandacht opeist is een bekend fenomeen. Het antwoord van een willekeurige student op de vraag waarom zij dit of dat nog niet gedaan heeft, is vaak: eind van de week moet project zus of zo klaar zijn. Plannen blijkt iets dat geleerd moet worden. Positief punt: Al doende leert men vaak ook dit. Negatief punt: Indien een project of vak te veel energie wegzuigt bij andere studieactiviteiten kan uitval het gevolg zijn. Ook hier weer de noodzaak van balans.

Uiteindelijk ontstaat een lift die het wel of niet doet. Daarbinnen zijn er nuances. Liften die een enigszins efficiënte volgorde van passagiers oppikken hanteren zijn in de minderheid. Liften die het helemaal niet doen gelukkig ook. Al met al leren de meesten heel wat van dit project. Een mooi project dus, met zowel technische als professional en interpersonal skills aspecten. De ideeën die nu volgen betreffende het nog meer verwerken van de besproken onderwijsvisie kunnen er een nog mooier project van maken.

## **Het project door de bril van de 5 uitgangspunten**

### ***1. Studeren met plezier***

Als je de studenten op onze verdieping aan dit project bezig ziet, valt de informele sfeer en het contact tussen de studenten op. Het is een soort zoemende bijenkorf, zowel op het onderwijsplein als in de lokalen er omheen en ook in het stadslab. Een mooi eikpunt is de situatie tijdens de Corona lockdowns. Wat waren ze blij elkaar af en toe te zien. De meesten varen wel bij fysieke aanwezigheid en contact

met studiegenoten en docenten. Voor studenten die niet te ver weg wonen is ook het dagritme een positief element: uit je bed komen en ergens heen gaan waar het gezellig is.

Daarnaast zijn velen gefascineerd door het knutselen met al die mysterieuze blokjes, busjes, draadjes en lampjes en knopjes. Ook de aansturing hiervan met software heeft voor velen z'n bekoring. Plezier in de inhoud van het vak, al is de diepte en dagelijkse werkelijkheid van dat vak nog grotendeels aan het oog onttrokken. Degenen die dat helemaal niet hebben? Misschien komt het nog, misschien past een andere studie beter bij ze. Niet alles is beïnvloedbaar.

Tenstlotte is er het plezier van de overwinning: Moeilijke problemen tegenkomen, ze één voor één oplossen en tenslotte een werkend systeem. Zelf gemaakt, samen met je team. Een vreugdevolle ervaring en positieve bekrachtiging. Yes, I can!

En er zijn ook zaken die beter kunnen. Urenlang worstelen en er niet uitkomen, waarna iemand anders het wel even in orde maakt doet afbreuk aan het plezier. Het project is voor veel eerstejaars hoog gegrepen, zelfs in z'n eenvoudigste vorm. Iets meer structuur en begeleiding zal helpen. Dat hoeft niet perse altijd 1 op 1 persoonlijke begeleiding te zijn. Ook een reader of video waarin wordt getoond hoe je zoiets nu eigenlijk aanpakt is begeleiding.

Het gaat daarbij niet om een stap voor stap "handleiding" maar meer om aanwijzingen over hoe je een zo'n combinatie-project van hard- en software behapbaar maakt. Aanwijzingen die voor docenten vanzelf spreken zoals systematisch gebruik van draadkleuren, het onafhankelijk testen van subonderdelen van zowel hardware als software en het grondig testen van de hardware voordat deze als debugging vehicle voor de software wordt gebruikt zijn zo maar wat zaken die studenten op het goede spoor kunnen zetten, zonder ze daarbij het plezier en het leereffect van zelf zoeken en vinden te ontnemen.

Wat betreft structuur kan een voorbeeld-stappenplan worden aangereikt, een beetje zoals een voorbeeld-indeling van een afstudeer- of stageverslag. Hierin worden een aantal verstandige stappen bij het maken van een dergelijke toepassing genoemd, met per stap het nut ervan en wat hints omtrent de praktische uitvoering. Een voorbeeld van zo'n stappenplan staat in onderstaande tabel.

<b>Stap</b>	<b>Waarom</b>	<b>Hoe</b>
Eenduidig boven tafel krijgen van de vereisten aan het projectresultaat	Helder vasleggen wat precies moet worden gemaakt	Bestuderen en samenvatten van bestaande specificatie of, indien deze niet voor handen is, achterhalen en vastleggen ervan
Kiezen van principe-oplossingen om het projectresultaat te verkrijgen	Zo'n principe-ontwerp maakt duidelijk welke taken er zoal zijn bij de realisatie ervan	Samen creatief nadenken en overleggen, zodat gebruik wordt gemaakt van alle ideeën binnen de groep
Inventariseren van kennis, vaardigheden en voorkeur Het bieden van enige sturende	Zo kan men er voor zorgen dat ieder datgene doet waar zij goed in is of wil worden	Ieder groepslid geeft aan waar zij goed in is of wat zij wil leren.

begeleiding is in overeenstemming met niveau 1 van tabel 2 in het OTI.		
Inventariseren van taken binnen het project	Zo kunnen deze taken worden verdeeld onder de groepsleden	Zoek taken waarvan het resultaat onafhankelijk kan worden getest
Verdelen van de taken	Doorlooptijd verkleinen	Elk groepslid geeft minimaal 2 voorkeurstaken aan. Uiteindelijk wordt in overleg besloten. De verdeling van taken over groepsleden hoeft niet 1 op 1 te zijn
Inventariseren van de benodigde hardware-onderdelen	Het kan zijn dat niet alles op voorraad is. Sommige dingen moeten zelf worden gemaakt uit basismaterialen	Opstellen van materialenlijst met bron waaruit deze kunnen worden betrokken en, indien van toepassing, kosten
Splitsen van het totale hardware systeem in onafhankelijk testbare deelsystemen	Het is dan snel duidelijk in welk deelsysteem “het niet doet”	Deelsystemen zo kiezen dat ze zo min mogelijk verweven zijn
Splitsen van de benodigde software in onderdelen	Zo kan aan die onderdelen onafhankelijk worden gewerkt en kunnen ze onafhankelijk worden getest	Maak de splitsing zo dat de onderdelen zo min mogelijk met elkaar verweven zijn
Vervaardiging en individueel testen van hardware-deelsystemen	Een systeem dat uit betrouwbare deelsystemen wordt opgebouwd is meestal zelf ook betrouwbaar	Gebruik van test-hulpmiddelen zoals een universeelmeter
Testen van de hardware als geheel	Zo verkrijgt men een stevige basis waarop in een volgende stap de software kan worden getest	Dit kan door rechtstreeks de I/O van de besturing(en) in te lezen en aan te sturen met behulp van een eenvoudig testprogrammaprint (type (ship) .__name__, ship.name, ship.length, ship.orientation)
Testen van delen van de software op de grondig geteste hardware (unittest)	Zo wordt snel duidelijk waar eventuele fouten zitten	De diverse software-onderdelen aansturen via speciale, eenvoudige test-code
Testen van de samengevoegde software op de samengevoegde hardware (integratietest)	Hiermee wordt een correcte samenwerking tussen alle delen getest	Stel een testplan op aan de hand van de vereisten, voer dit stap voor stap uit en leg de resultaten vast
Opstellen gebruiksdokumentatie	Een gebruiker moet weten hoe hij het systeem kan bedienen	Bekijk het systeem vanuit het standpunt van een gebruiker zonder technische kennis

Een dergelijk stappenplan zorgt dat de studenten niet helemaal “het bos in gaan”, want daar leren ze weinig van. Goede gewoonten, zoals een systematische aanpak bij opbouw en testen kunnen niet vroeg genoeg worden aangereikt. Het bieden van enige sturende begeleiding is in overeenstemming met niveau 1 van tabel 2 in het OTI.

Zo krijgen de studenten enige steun bij het aanpakken van het project en vermindert de frustratie, maar blijven de uitdaging en het plezier van de overwinning volop bestaan.

## **2. Studeren met nieuwsgierigheid**

Sommige studenten zijn van nature nieuwsgierig. Anderen zijn vooral gefocust op het snel en succesvol afronden van de studie. Dat mag, maar zonder nieuwsgierigheid worden veel kansen op het zich eigen maken van kennis gemist. Er ontstaat dan een patroon van kortstondige inspanning om een voldoende te halen, waarbij de opgedane kennis nauwelijks blijft hangen. Immers, die kennis is dané bijzaak, het gaat primair om het behalen van een voldoende en dat kan vaak met oppervlakkig, vluchtig begrip. Wat moeten we precies weten? Wat zijn de minimumeisen aan het projectresultaat? Delete en door.

Deze minimalistische strategie leidt er toe dat een deel van de studenten veel minder leert dan zou kunnen. Er is letterlijk sprake van verspilling. Een belangrijk deel van de onderwijs-effort gaat eraan. Dat is niet de bedoeling van de maatschappelijke investering in onderwijs. Al bij project 1, op dit moment het lift-project, zijn er mogelijkheden om de nieuwsgierigheid expliciet te stimuleren. Bij studenten die niet van nature “aangedreven worden” door nieuwsgierigheid voor techniek, maar meer door het carrière-perspectief, biedt vooral stimuleren vanuit de praktische toepassing mogelijkheden. Zulke studenten zijn immers al bezig met het moment dat ze bij een bedrijf aan de slag kunnen en vormen zich daarvan een beeld. Hiervan kan meer gebruik worden gemaakt.

Wat ben ik aan het maken? Alleen maar een aantal plankjes, met wat knopjes, displays, draadjes, sensoren, Arduino's en een stappenmotor? Veel studenten maken zelf de stap naar “een lift” niet. Er zijn liften in ons gebouw. Hoe werken ze precies? Wat voor strategie volgen ze als op meerdere verdiepingen iemand op de knoppen drukt. Zo iets zou onderwerp van een eenvoudig experiment kunnen zijn, bijvoorbeeld met een goederenlift die op dat moment geen spitsuur heeft. Hoe zit het eigenlijk met energie-verbruik? Kost het niet heel veel energie om elke keer een zware liftkooi op te hijsen? Hier zijn twee didactische standpunten mogelijk:

1. Het doet er niet toe hoe een echte lift precies werkt. Maak nu maar wat je minimaal moet maken. Doe je ding, we vinken punten af op ons lijstje en als je houten hokje op en neer gaat en op de juiste plekken stopt, en de displays de juiste cijfers laten zien heb je een voldoende. Zo wordt onbedoeld de minimalistische strategie gestimuleerd en de berekende student geboren. Wat is er minimaal nodig voor een voldoende.
2. Leren gaat niet alleen over techniek maar ook over nieuwsgierigheid naar praktische toepassingen. Wat is een echte lift voor ding en hoe werkt hij precies? En dan gaat het om alle aspecten. Het feit dat er dan bijvoorbeeld een contragewicht op en neer gaat is geen bijzaak meer. Het maakt immers deel uit van die echte lift en die staat centraal!

Aanpak 2 is omdenken voor de gepassioneerde ras-technicus. Immers die is vooral geïnteresseerd in de knopjes, lampjes, displays, draadjes, computérs en software. Maar interesse voor het hele praktische fenomeen “lift” is wel een manier om juist de studenten met een meer praktische insteek aan te spreken. Dit vergt van de docenten dat ze bereid zijn, niet alleen in te gaan op de TI kant van een lift, maar ook op aspecten die in hun ogen “bijzaak” zijn.

Automatisering is maar één aspect van een lift. Een lift is een materieel ding. Een lift vervult een functie voor de gebruikers. Een lift wordt ergens gemaakt. Er wordt aan verdiend. Er werken mensen aan. Er is een productielijn. Er zijn toeleveranciers. Veiligheidsvoorschriften. Esthetiek. Kortom allerlei kanten die niet helemaal “techniek” en ook niet helemaal “skills” zijn. En zo komen we vanzelf op uitgangspunt 3.

#### **4. Een contextrijke leeromgeving**

Plezier, nieuwsgierigheid en contextrijkheid gaan hand in hand. Juist studenten bij wie de pure techniek niet de voornaamste brug naar interesse is, komt de context te hulp. Interesse in de context is interesse in “waar je het voor doet”. En als je weet waar je het voor doet, is kennis geen overbodige ballast meer maar een zinvolle lading. Dat maakt het een stuk makkelijker kennis te verwerven. Leren uit interesse gaat nu eenmaal veel soepeler dan leren “omdat het moet”. Studenten vellen een snel en automatisch oordeel: “ballast” of “lading”. En wie ze ballast (in hun ogen) probeert op te dringen, raakt onvermijdelijk teleurgesteld. Niet dat alle studenten echt kunnen beoordelen wat ballast is en wat niet. Daarvoor weten velen nog te weinig van de beroepspraktijk. Deze beperking komt aan de orde bij uitgangspunt 5: Studeren met eigenaarschap en verantwoordelijkheid.

De beroepspraktijk is een deel van de context. Immers, producten spelen niet alleen een rol in het leven van consumenten, maar ook van producenten. Hoe meer context bij een project wordt geboden, des te meer zal het een brede groep studenten aanspreken.

Twee kanttekeningen:

Ten eerste zijn er natuurlijk grenzen. Context zonder een significante hoeveelheid harde, technische inhoud mag dan nuttig zijn, onder de vlag van Technische Informatica hoort het bijbrengen van zulke harde technische kennis en vaardigheden nu eenmaal tot de lading. Voor puur maatschappelijk of bedrijfskundig geïnteresseerden zijn er andere studies.

Ten tweede: Als de nadruk vrijwel geheel op de context komt te liggen, verliezen studenten met een sterk technische focus hun interesse. Er zijn natuurlijk studenten die alle context zowiezo maar onzin vinden. Het is niet de bedoeling het onderwijs geheel in te richten op deze eenzijdige gefocuste groep. Een veel grotere groep echter heeft een passie voor techniek en is wel in staat te zien dat een bepaalde mate van engagement met de context nodig is om een goede technicus te zijn, maar ventileert ongezoeten zijn ongenoegen als de techniek ondersneeuwt. Hier hebben ze niet voor gekozen. Dat klopt. De pure technici horen ook aan boord thuis. Voor een deel valt dit op te lossen met



mogelijkheden tot verdieping. Deze verdieping hoort ook expliciet beoordeeld en gewaardeerd te worden.

Bij de lift kan het gaan om een slimme prioritisering van de manier waarop de etages doorlopen worden. Of om meerdere liften die op zinnige wijze samenwerken om mensen zonder omwegen en met zo min mogelijk wachttijd naar de juiste etage te krijgen. Of om een strakke, bijvoorbeeld object georiënteerde, programmeerstijl met een helder, goed gedocumenteerd ontwerp. Of om een elegant protocol, waarbij een OSI-achtige lagen-indeling is aangehouden. Of om een speciale faciliteit om voorrang te geven aan urgent gebruik. Belangrijk is dat deze mogelijkheden in de practicum-omschrijving zijn aangegeven en dat de docenten ze op waarde schatten en meenemen in de beoordeling.

Zoals besproken sluiten context en technische verdieping elkaar niet uit. Ze versterken elkaar eerder. Het meenemen van meer context vergroot de mogelijkheden tot verdieping. De voorgestelde uitbreidingen van het materiaal met zowel een bredere context van het fenomeen lift als verdieping aan de hand van bijvoorbeeld de gedane suggesties voor “extra’s” vormen een eenmalige investering in het project.

Daarnaast is aandacht van de docenten voor de context nodig, ook als dat niet hun eigen primaire interesse is. Van belang is daarbij dat niet te gauw wordt aangenomen dat een aspect van een echte lift “er voor het project niet toe doet”. Dat is de visie van een techicus pur-sang, sommige studenten hebben dezelfde focus, anderen varen wel bij meer context. In ons gebouw bevinden zich diverse liften. Die kunnen op z’n minst grondig bekeken worden, inclusief prioriteits-sleutels, contragewichten en deurbeveiliging. Daarnaast kan een (goederen)lift in overleg met gebouwenbeheer voor experimenten betreffende service-volgorde van etages worden gebruikt. De resultaten kunnen in het project-verslag worden opgenomen en al dan niet worden gebruikt als basis voor een eigen algoritme.

## **5. Studeren met eigenaarschap en verantwoordelijkheid**

Dit is bij project 1 voor een deel van de studenten een beginnend “werk in uitvoering”. Op de middelbare school wordt je over het algemeen eenduidig verteld wat je moet doen. De enige verantwoordelijkheid is dat je dat ook werkelijk min of meer doet. Van eigenaarschap is heel vaak geen sprake. Je moet gewoon naar school en daar moet je leren. Of een dergelijke aanpak verstandig is wordt hier in het midden gelaten. Met alle gevolgen die de leerplichtwet heeft gehad is dit mogelijk een negatief bijeffect. Leren is geen gunst maar een plicht. Kinderen in Afrika of India denken daar vaak heel anders over. Maar, zoals gezegd, het is geen manco van de leerlingen maar van het systeem. En iets beters bedenken is niet eenvoudig. Voor HBO opleidingen is het een gegeven dat veel van de studenten met een dergelijke mentaliteit binnenkomen, gecombineerd met een deficiet aan basiskennis zoals rekenen en lezen. Studenten hebben tegenwoordig ook vaardigheden, die studenten vroeger niet hadden. Blijft wel het genoemde deficiet. Dit is geen waarde-oordeel, maar een vaststelling die door breed onderzoek en meten wordt ondersteund.

Bij project 1 kan een begin worden gemaakt met het aankweken van eigenaarschap en

verantwoordelijkheid, maar met mate. Dit is iets dat geleerd moet worden. Een beetje vallen en opstaan hoort daarbij. Vallen en niet meer opstaan is natuurlijk niet de bedoeling. En dat is wel wat er uiteindelijk wat er met een flink deel van de studenten gebeurt.

Centraal staat het begrip “positieve bekrachtiging”. Geef studenten de verantwoordelijkheid die ze aankunnen, maar niet (veel) meer. Op die manier komen ze in een positieve spiraal: Ik kan dit zelf, ik kan mijzelf managen. De hoofdrol is hier weggelegd voor SLC (Studie Loopbaan Coaching). Studenten worden zoveel mogelijk losgelaten maar zijn wel in beeld.

Echt eigenaarschap is voor een deel van de studenten nog te veel gevraagd. Naast het aanleren ervan mogen er daarom in project 1 ook externe prikkels zijn. Een voorbeeld daarvan zijn tussendoelen met bijbehorende deadlines. Een ander voorbeeld is, dat er eisen worden gesteld aan de taakverdeling, om te zorgen dat er geen “meelopende wielen” zijn. Zo mag geeist worden dat alle groepsleden tenminste passieve kennis hebben van wat de anderen hebben gemaakt. Dus, specifiek, ook iemand die de software niet zelf geschreven heeft, dient deze regel voor regel te kunnen uitleggen. En ook iemand die de hardware niet zelf bedraad heeft, dient te kunnen uitleggen wat waarop aangesloten is en waarom. Zelfde geldt voor de volgorde-strategie bij het aandoen van etages en het communicatieprotocol.

Deze manier van beoordelen hoeft niet extreem veel tijd te kosten, maar 15 a 20 minuten per groep is echt het minimum. Daarbij moeten ook individuele vragen gesteld worden, waarbij de anderen niet “voorzeggen”. Dit is niet alleen controle maar ook zorgen dat studenten zich gezien voelen. gezien voelen

# Het bank-project

## Wat is het

Aan het einde van het eerste studiejaar doen TI studenten het bank-project. Ze weten dan al wat meer van hardware en hebben dan behalve de programmeertaal C ook enig Java gehad. Ze hebben al wat ervaring met hoe je een project in principe aanpakt, samenwerkend met andere studenten.

Het bank-project gaat over realisatie van een aantal banken met pinautomaten. Elke pin-automaat is via een data-verbinding gekoppeld aan een bank en alle banken zijn aan elkaar gekoppeld in een LAN. De pinautomaat omvat zowel hard- als software aspecten. Het gelduitgifte-systeem is een plek waar de studenten veel creatieve, praktische oplossingen kwijt kunnen. Werk je voor het uitgeven van biljetten met rolletjes? Of met zuigers? Of zijn er nog originele en effectieve alternatieven? Of maak je stiekem je biljetten onopvallend wat dikker, zodat het meer kaartjes dan papiertjes zijn en makkelijker te manipuleren?

De kast van de uitgifte-automaat is een geliefd doelwit voor lasercutters, 3D printers, lijmpistolen en ander gerei. Daarnaast worden de meeste automaten met zichtbaar plezier voorzien van grappige namen en logo's.

Ieder groepje studenten maakt een bank. Omdat banken met elkaar moeten communiceren is overleg tussen de groepjes over het communicatie-protocol nodig. Vaak neemt een beperkt aantal studenten hierin het voortouw. Dat is conform de realiteit. Ook in het "echt" worden dergelijke zaken niet beslist in een brede maatschappelijke discussie.

Een ander aspect van het bank-project is security. Hoe check je de identiteit van een klant. Hoe zorg je dat de geldautomaten niet meer flappen tappen dan het saldo van de klant rechtvaardigt. En hoe zorg je dat er geen geld wordt weggesluisd door simpelweg het interbankaire dataverkeer te hacken?

De afsluiting van het project is een happening die gekenmerkt wordt door een combinatie van serieuze spanning en plezier. Studenten mogen proberen elkaars bank te hacken en de robuustheid van de geldautomaten worden op diverse wijzen op de proef gesteld. Techniek- en skillsdocenten lopen rond om het resultaat te beoordelen. Een groot deel van de verdieping is gevuld met leven en gedoe, draadjes, scherpjes. De TI-sfeer op z'n best.

## Het project door de bril van de 5 uitgangspunten

### ***1. Studeren met plezier***

Vooraf op de "slot-happening" is het plezier bij de meesten duidelijk aanwezig. Een belangrijk deel van dat plezier is sociaal plezier. Studenten kijken naar de resultaten van andere groepen en leveren commentaar, vaak met een knipoog. Het contact tussen de docenten en studenten heeft op dat moment

een serieus doel, beoordeling, uiteindelijke na een eventuele verbeter slag uitmondend in het al dan niet behalen van studiepunten.

Maar de sfeer is behalve serieus ook informeel. De relatie tussen student en docent is een belangrijk element van deze gebeurtenis. Die kan zich uiten in een opmerking, waaruit blijkt dat docent en student elkaar langer kennen dan vandaag. Of gewoon in een blik of grapje. Of in een serieus coachend verhaal om de student alsnog op het goede spoor te zetten voor een tweede kans. Of in erkenning van het talent of het harde werk dat blijkt uit het resultaat.

gezien voelen

Alleen al de afsluiting van het project draagt op deze manier in belangrijke mate bij aan het studieplezier. Natuurlijk telt voor velen vooral het resultaat. Dat is ook okee. Tenslotte is er sprake van een opleiding met een inhoudelijke doelstelling. Echter bij die doelstelling hoort ook groei van de student als mens. Dat samenwerken behalve resultaatgericht ook gewoon domweg leuk kan zijn en kan leiden tot je verbonden voelen met je eigen groepje en met andere studenten, dat er een prettig soort competitie kan ontstaan en dat je je in een samenwerkings-situatie gezien en “at home” kunt voelen is een belangrijke leerervaring en vergroot de kans op studiesucces.

Aanwezig zijn, meegenomen worden in de stroom, informeel contact met inbreng van pril, maar groeiend eigen vakmanschap, het zijn allemaal zaken die net zo belangrijk zijn als de techniek omdat ze een opstap zijn naar plezier in je werk, iets dat nauwelijks op waarde valt te schatten.

Voor de nuttigheidsdenkers: Wie met plezier werkt, levert over het algemeen ook goede resultaten af. Motivatie en inzet zijn hier de sleutelwoorden. Die motivatie is intrinsiek, komt voort uit de activiteit zelf. Een betere motivatie is er niet.

Het bank-project draagt op de beschreven manier bij aan het verwezelijking van het uitgangspunt 1: Studeren met plezier. Een klein punt zijn misschien de wat minder zichtbare aspecten van de project-resultaten. Dat de bedrading netjes is, dat het protocol logisch in elkaar zit en dat de geldautomaat met behulp van 3D printing er behoorlijk professioneel uitziet en de schermdialogen eenduidig zijn, wordt ook bij oppervlakkige beschouwing duidelijk. Dat één en ander doet wat het moet doen blijkt ook bij de demo.

Het verschil tussen goed gestructureerde, helder geschreven software en een kluwe veredelde spaghetti is minder zichtbaar. Toch is dit aspect iets waarin de betreffende studenten kennis, energie en vaardigheden hebben geïnvesteerd. Het draagt bij aan hun studieplezier als ook deze inspanning wordt gezien en beloond, in woorden en becijfering. De aanbeveling is om, voor zover dat al niet gedaan wordt, hier expliciet aandacht aan te besteden bij alle groepen. Dit kan door in te zoomen op dat deel van de code, waarvan de docent weet dat het er qua structuur opaan komt. Begin met de grof, bijvoorbeeld bij de indeling in klassen, modules of functies en zoom dan in op één onderdeel, bijvoorbeeld één klasse en, verder inzoomend, één functie. Geef constructieve feedback op alle aspecten die de docent opvallen, zowel positief als negatief. De bevindingen hierbij maken deel uit van het eindoordeel.

Op deze manier oog hebben voor wat zich onder de oppervlakte van het projectresultaat bevindt, maakt

dat de student zich ook in de inspanning voor dit belangrijke deel van het projectresultaat gezien weet. “Gezien worden” draagt bij aan plezier in het werk. Het is daarnaast een stimulans om ook aandacht te besteden voor de “inwendige” kwaliteit van wat wordt gemaakt. Hiervoor uiteindelijk zelf verantwoordelijkheid nemen maakt van iemand een goede technicus, die aan de maatschappij betrouwbare producten levert, zonder dat daarvoor een controle-circus nodig is. Dit draagt bij aan een “high-trust” society, waarin niet enorm veel menskracht en andere middelen hoeven te worden verspild aan voortdurende controle.

[https://en.wikipedia.org/wiki/High\\_trust\\_and\\_low\\_trust\\_societies](https://en.wikipedia.org/wiki/High_trust_and_low_trust_societies)

De gewoonte, ook aandacht te besteden aan wat niet direct zichtbaar is, leidt naar zelfrespect, en daarmee ook weer naar plezier, niet alleen in de studie, maar ook later in het dagelijks werk.

## **2. Studeren met nieuwsgierigheid**

Je kunt niet nieuwsgierig zijn naar iets waarvan je niet weet dat het bestaat. Nieuwsgierigheid wordt gewekt door een tipje van de sluier op te lichten, niet door alles tot in detail expliciet te laten zien.

Voorbeeld: Het ontwerp van een GUI voor de geldautomaat. Studenten benaderen het GUI probleem intuïtief en op basis van eigen ervaring met bijvoorbeeld games. Of ze kopiëren vrijwel één op één de GUI van een bestaande geldautomaat. In het eerste geval is de oplossing meestal suboptimaal. Immers een geldautomaat dient een andere doel en wordt onder andere omstandigheden gebruikt dan een game. In het tweede geval is er geen sprake van enige prikkel tot innovatie. Kopiëren wat anderen hebben bedacht werkt soms goed genoeg maar zet niet aan tot meer dan oppervlakkige verbetering. En juist van oog voor innovatie-mogelijkheden moeten we het in Nederland met onze dure arbeid hebben.

Het is bij de meeste studenten niet bekend dat er algemene, goed doordachte, experimenteel onderbouwde richtlijnen bestaan voor wat “een goede GUI” is. Zo mag er bijvoorbeeld nooit meer dan één cursor tegelijk om aandacht vragen. De cursor moet eenduidig aangeven waar de gebruiker “verder moet”.

Onbekendheid met deze proefondervindelijk vastgestelde richtlijn leidt bijvoorbeeld soms tot verwarring bij betaalautomaten in parkeergarages, waar midden in een dialoog op een groter kleurenscherm een subdialoog op een specifiek scherm van de creditcard-lezer dient te worden gevoerd. De gebruiker wordt uit de vanzelfsprekende flow van de huidige dialoog gehaald en vraagt zich even af waar hij nu “verder” moet. Uiteindelijk wennen mensen aan zoiets, maar ideaal is het niet. Wie heeft nooit eens iemand zoekend en peinzend bij een parkeerautomaat zien staan.

We hoeven die GUI-richtlijnen niet voor te kauwen. Echter als de studenten niet weten dat ze bestaan kunnen ze ook niet nieuwsgierig zijn naar wat deze richtlijnen inhouden. Een kleine hint in het cursusmateriaal is voldoende.

Het zelfde geldt voor de veiligheidseisen. Als je niet weet dat er PCI-eisen aan betaalautomaten bestaan, kun je ook niet nieuwsgierig zijn naar wat deze inhouden.

En hoe zit 't trouwens met toegankelijkheid voor rolstoelers en visueel gehandicapten. Voor al deze zaken bestaan er richtlijnen. De kans dat de student hier spontaan naar op zoek gaat is vrijwel nul. Echter een kleine hint is ook hier weer voldoende om de nieuwsgierigheid te wekken.

Tip voor dit project dus: Tipje van de sluier!

### **3. Een contextrijke leeromgeving**

De wereld van de financiële instellingen is een andere wereld dan die van de gemiddelde TI-student, een wereld met z'n eigen terminologie, logica en mores. Het is een wereld die tijdens de borrel en in de pers meestal negatief aan de orde komt. Tenslotte, wat gebeurt er precies in die grote gebouwen met veel marmer en mensen in pak? Wie zich er ook maar enigszins in verdiept, weet dat onze maatschappij niet zou kunnen functioneren zonder deze instellingen. Met al hun gebreken dienen ze wel degelijk een doel. Het alternatief is ruilhandel zonder de mogelijkheid waarde op te slaan of buiten de eigen groep uit te wisselen. Dat alternatief is minder idyllisch dan het lijkt. Mooi dat je een kist sinaasappels kunt ruilen tegen een kist appels of bananen. Maar maak je ooit een fruihap voor je kind als alle drie deze vruchten in een ander land en ander seizoen worden aangeboden. Geld als opslag en transportmiddel van waarde is ontstaan uit een behoefte. Voor veel afgeleide financiële producten geldt een vergelijkbaar verhaal, dat weinig bekend is buiten een kring van insiders. Hier ligt bij het bankproject een kans.

Je best doen voor een projectresultaat dat betrekking heeft op een onbekende of zelfs afkeurenswaardige wereld is minder makkelijk dan je best doen voor iets met een "goed" doel. Projecten op het terrein van bijvoorbeeld hulpmiddelen voor gehandicapten zijn een voorbeeld van het tegenovergestelde. Als iemand met een beperking geholpen kan worden met iets wat jij maakt, dan blijkt dat motiverend te werken, intrinsiek, maar ook qua ontmoette waardering door anderen. Tegen de morele aantrekkingskracht van projecten in de zorgsector kan weinig op, en dat is okee. Maar er zijn meer nuttige instellingen dan ziekenhuizen en revalidatie-centra alleen. Banken horen daarbij. Daarbij kan het gaan over micro-kredieten of coöperatieve instellingen of over de meer traditionele banken die hier deel uitmaken van het financiële raderwerk.

Praktisch: Op dit moment gaan mensen in het bankproject aan de slag vanuit een zeer beperkte visie op hoe het nu allemaal echt werkt met interbancair monetair verkeer, beveiliging van verbindingen naar pinautomaten en fysieke beveiliging van die automaten zelf. En trouwens, hoe werkt zo'n gelduitgifte-systeem nu echt. Want het uitschuiven van twee aan elkaar geplakte honderdjes is een fenomeen waarop je helaas lang moet wachten.

Om dit project context-rijker te maken zijn kan bijvoorbeeld een spreker uit de banken-wereld worden uitgenodigd. Dit kan iemand zijn met financiële of technische kennis of allebei.

Voorbeelden:

- Een werknemer van een pin-automaten fabriek (die ongetwijfeld heel veel niet mag vertellen, maar hopelijk ook sommige dingen wel).

- Een financieel medewerker van een bank die kan vertellen wat er precies gebeurt als iemand in Spanje geld opneemt van een rekening in Nederland.
- Iemand die, binnen de grenzen van z'n non-disclosure agreement, kan vertellen hoe betalingsverkeer over WAN's of Internet nu *echt* beveiligd wordt.
- Een financieel expert die een wat genuanceerder licht kan laten schijnen op het verschijnsel bank, tussen de uitersten "dievenbende" en "de glamour van het grote geld" in. De bank als maatschappelijke dienstverlener.

Een excursie is een andere mogelijkheid. Het is dan wel belangrijk dat ook echt een inkijkje wordt gegund dat verder gaat dan een gepolijst verhaal door een voorlichter.

In alle gevallen is sprake van verschaffen van een context die, behalve tot een beter projectresultaat, ook kan leiden tot een bredere visie van de student. Tijdens het afstuderen zijn er regelmatig studenten die er blijk van geven, zich totaal niet verdiept te hebben in de preciese plek van hun afstudeerwerk binnen de bedrijfsactiviteiten en doelstellingen van de opdrachtgever. De kans dat dat afstudeerwerk dan ook echt kan worden gebruikt in de praktijk van alledag verminderd daarmee. Terwijl het nu juist zo motiverend is als wat je maakt ook echt gebruikt wordt.

Deze technische tunnelvisie is beperkend voor de ontplooiing van de student. Immers onbekend maakt onbemind. Met techniek als startpunt kan er bij een project een tot dan toe onbekende wereld voor iemand open gaan. Als we de student willen helpen bij het realiseren van z'n potentieel, dan hoort de context waar mogelijk in beeld gebracht te worden. Natuurlijk niet ten koste van fundamentele technisch-inhoudelijke kennis en vaardigheden. Maar het één sluit het ander niet uit. Het bankproject is wat dat betreft één van de kansen die zich voordoen om de student te leren op te kijken van z'n printplaat of monitor en z'n voordeel te doen met wat hij om zich heen ziet.

#### **4. Studeren door te leren van andere studenten en docenten**

Wie de studenten met het bankproject bezig ziet, ziet dat ze van elkaar leren. Dat kan variëren van samen nadenken over welke afspraken nodig zijn voor het communicatie-protocol tot na-apen tot het na-apen van oplossing voor een (enigszins) betrouwbare biljet-uitgifte. Ook na-apen is leren, zij het ook niet de meest "actieve" vorm.

Studenten geven elkaar ook uitleg, bijvoorbeeld over welke aansluitpinnen van een bepaald onderdeelje waarvoor dienen. Sommige uitleg gaat dieper, zoals een student met wat meer programmeerervaring, die aan een ander uitlegt hoe het precies zit met het gebruik van arrays in C en wat je in Java het beste al dan niet bij elkaar kan stoppen in één klasse.

Ook leren van docenten gebeurt regelmatig. Bij contacten met SLC'ers gaat het bijvoorbeeld om de hoe de studenten omgaat met problemen die hij tegenkomt. Probeert hij dingen alleen uit te zoeken en op wat voor momenten is dat handig, op wat voor momenten niet? Hoe gaat het in de groep? Ergert hij zich aan de opstelling van sommige groepsleden en bespreekt hij dat dan ook met die groepsleden. Escaleert hij indien nodig dergelijke problemen naar een docent, of ergert hij zich alleen, houdt z'n mond en trekt in z'n eentje of met een maatje de kar. Gaan dergelijke zaken deel uitmaken van z'n persoonlijke evaluatie? Is dat "klikken" of een mogelijkheid tot groei voor alle groepsleden? Een SLC

docent draagt daarin gezichtspunten aan die nieuw kunnen zijn voor een bepaalde student.

Ook techniek-docenten komen af en toe langslopen en de studenten kunnen met vragen bij ze terecht. De hulp varieert van hints over een oplossingsrichting tot even meekijken bij een concreet technisch probleem. Al met al leren studenten bij het bank-project inderdaad nu al veel van andere studenten en van docenten.

### **Project-management**

Het specifieke karakter van dit project maakt het mogelijk bepaalde leer-elementen nog wat meer expliciet aanwezig te laten zijn. Vanwege de koppeling van de banken van de verschillende groepen aan elkaar is samenwerking tussen de groepen studenten onderling mogelijk. Dit is een grootschaliger samenwerking dan in het liftproject. Daar volstaat informeel contact in principe.

Bij de schaal van samenwerking in bankproject wordt een wat meer formele benadering van project-management, volgorde-afhankelijkheden en manieren om te zorgen dat de producten van de diverse groepen uiteindelijk in elkaar passen.

Project-management is bepaald geen nieuw probleem. Studenten komen echter over het algemeen niet zelf op het idee eens te kijken of er anderen zijn die goede ideeën hierover op papier of YouTube video hebben gezet. Waarschijnlijk zegt de meesten de kreet project-management niets. Hier ligt een kans. De bijdrage van de docent hoeft niet verder te gaan dan uitgangspunt 2: Studeren met nieuwsgierigheid.

Van de student kan worden gevraagd student gevraagd worden iets te zeggen over projecten in het algemeen. Daardoor wordt deze gestimuleerd er iets over te lezen. Bij sommigen zal dit interesse wekken. Immers een deel van onze technici worden uiteindelijk na een paar jaar werkervaring als projectmanager of hebben deze incidenteel deze rol als deel van hun werk.

Het leereffect wordt vergroot indien de studenten wordt gevraagd hierover heel kort iets op papier te zetten, *in eigen woorden, niet als standaard-formulering*, zodat de betreffende informatie ook werkelijk “geprocessed” wordt:

Onderstaand wat mogelijke vragen om de student te helpen bij de kern te komen. Standaard antwoorden zijn erbij vermeld als hulp voor de docenten en dus *niet voor de studenten*, van hen wordt gevraagd met een eigen antwoord te komen.

<b>Vraag</b>	<b>Standaard-antwoord als hint aan docent</b>
Wat is nou eigenlijk een project?	Een doelgericht stuk werk met als voorwaarden een goed gedefinieerd begin, eind, project-resultaat en kostenplaatje.
Waarom is project-management nodig?	Omdat er sturing nodig is om te zorgen dat inderdaad aan de voorwaarden voldaan wordt.
Wat is een project-plan	Een document waarin de genoemde voorwaarden expliciet worden vermeld en bij voorkeur ook



	details zoals een planning die klopt met de genoemde tijdsduur.
Wat is een project-team	Een groep mensen die voor de gelegenheid samenwerkt om een bepaald project te doen.

Er zijn natuurlijk veel meer vragen mogelijk, maar het wekken van een beginnende interesse is voldoende. Hoewel er zeker medestudenten zijn die hier al gevoel voor hebben, gaat het wat betreft uitgangspunt 4 om iets dat vooral de docent inbrengt, op basis van zijn inzicht en liefst ook ervaring in de beroepspraktijk.

### **Samenwerking**

Samenwerken in een team, of het nu een project-team of een voetbal-team is, heeft z'n eigen dynamiek. Ieder levert een bijdrage vanuit eigen rol, gebaseerd persoonlijkheid en inhoudelijk talent. Aanvallers, keepers, middenvelders, de één is niet belangrijker dan de ander, ook al "scoor" je vooral met scoren.

Ook in project-teams is er sprake van een rolverdeling. Hiervoor bestaan verschillende theoretische modellen. Een bekend voorbeeld zijn de rollen van Belbin.

<https://werkenmetteamrollen.nl/uitleg-teamrollen/>

Het gaat hier niet om dit theoretisch model op zich. De docent kan het noemen en geïnteresseerde studenten kunnen er iets over lezen. Het gaat er echter vooral om, de studenten de ogen te openen voor het feit dat niet iedereen dezelfde aanleg en voorkeuren heeft wat betref z'n rol in een project-team. Als je van jezelf weet waar je goed in bent, en ook kunt zien waar anderen goed in zijn, loopt de samenwerking soepeler. Niet iedereen is een voorzitter, specialist of groepswerker. Dat hoeft ook niet. Een team functioneert als beste als de rollen zo verdeeld zijn dat ze het beste bij de teamleden passen. Daarbij is een voorzitter niet belangrijker dan een specialist of bedrijfsman.

Het doorbreken van het inzicht dat ieder z'n eigen soort bijdrage levert, kan gestimuleerd worden door bijvoorbeeld de rollen van Belbin kort te bespreken. Aan de studenten kan dan gevraagd worden, in hun persoonlijke evaluatie aan te geven welke rol het dichtst kwam bij die van hen in het bank-project en dit toe te lichten. Hierover nadenken helpt later ook bij de beroepskeuze.

Ook de rollen van anderen binnen het team kunnen worden benoemd. Dit kweekt oog voor mensen en daarmee mensenkennis. Het zorgt dat conflicten beter worden begrepen en gehanteerd. Immers als je snapt *waarom* iemand iets doet, kun je hem tegemoet treden met meer begrip en minder boosheid. Dat is een belangrijke stap naar het oplossen van zulke conflicten.

Zo leren studenten inderdaad van andere studenten en krijgt uitgangspunt 4 meer inhoud. Ze leren elkaars verschillen te zien zonder daar al te snel een oordeel aan te verbinden. Wie dat heeft geleerd is een beter teamlid, ook later op het werk.

## **5. Studeren met eigenaarschap en verantwoordelijkheid**

Het bankproject is minder eenduidig gedefinieerd dan het liftproject. Bij de lift zijn de eisen zodanig dat de oplossingsrichting op z'n minst voor de hand ligt. Vrijwel alle studenten gebruiken een stappenmotor om de lift in de buurt van het doel te brengen en daarna een fotodiode om te kijken of hij precies bij de verdieping is. Enige vrijheid is er in de semantische laag (wat de messages betekenen, niet hoe ze technisch in elkaar zitten) van het protocol waarmee de Arduino's communiceren. Ook de taakverdeling tussen centrale unit en etage-processors kan iets variëren. Wat betreft de mechanica maken de meeste studenten er een zwoegende hijskraan van in plaats van een energie-zuinige balans met een tegenwicht zoals een echte lift.

De bank biedt veel meer opties. Om te beginnen is er het mechanische gelduitgifte-systeem. Hier is ruimte voor individuele, creatieve oplossingen die het wel moeten doen, anders leidt de groepsprestatie schipbreuk: eigenaarschap en verantwoordelijkheid voor de studenten die dit deel voor hun rekening nemen. Ook de GUI van de geldautomaat biedt veel meer vrijheid tot creatieve oplossingen. Ook hier gaat het weer om keuzen met consequenties. Ook de student die zich eigenaar maakt van dit deel van het probleem heeft daarmee verantwoordelijkheid voor het totaalresultaat. Een onlogisch of onpraktisch userinterface heeft negatieve consequenties voor de beoordeling en daarmee voor de hele groep.

Bij het bankproject worden de studenten ook al meer losgelaten dan bij de lift. De begeleiding is al iets meer on-demand dan bij de "groentjes" in het liftproject. Er hoeft geen middelbare scholier meer geupgrade te worden tot een student. De meesten hebben inmiddels wel in de gaten dat er bij HR-TI eigen initiatief van je verwacht wordt en velen hebben wat dat betreft voortgang geboekt. Daarmee is er ruimte voor meer eigen verantwoordelijkheid.

Om eigenaarschap en verantwoordelijkheid bij alle projectteam-leden te bevorderen is het belangrijk dat de leden een heldere, expliciete taakverdeling overeenkomen waarbij ieder lid inderdaad eigenaar is van een onderdeel van het projectresultaat en daarmee verantwoordelijk voor het voldoen aan de requirements betreffende dat onderdeel. Deze expliciete taakverdeling speelt een rol bij de beoordeling. Iedere student hoort te kunnen aangeven wat zijn aandeel is in het geheel en bij de beoordeling ook desgevraagd in detail te kunnen vertellen hoe hij dit aandeel precies heeft ingevuld. Dit is zeker niet teveel gevraagd, wie een actief aandeel heeft geleverd kan daar over vertellen, hoeft niet in mooie woorden.

# Het keuze-project

## Wat is het

Het keuzeproject, op dit moment project 5/6 bij technische informatica, is een project in het tweede studiejaar, waarvan de studenten zelf het onderwerp kiezen. Ook bij dit project wordt in groepen gewerkt. Onderwerpen variëren van rolstoelen en handprothesen tot dakgoot-reinigers en laser-projectors. Elk project heeft een opdrachtgever. Soms is deze opdrachtgever extern, soms is het een docent binnen de hogeschool.

De projecten worden afgerond met een feestelijke eindmarkt, waarvoor alle studenten en docenten als bezoeker worden uitgenodigd. De bezoekers kunnen een aantal punten verdelen over de projecten. Voor de winnende projecten zijn er prijzen, bijvoorbeeld een taart.

Een uitdaging bij een deel van de keuzeprojecten is de verkrijgbaarheid van de hardware. Met het huidige chiptekort is deze uitdaging nog groter geworden. Hardware waar de studenten vertrouwd mee zijn is soms niet meer te krijgen en alternatieven moeten worden onderzocht.

Daarnaast valt de leveringstermijn regelmatig tegen. Er wordt dan een beroep gedaan op de creativiteit van de studenten. Studenten reageren hier uiteenlopend op. Sommige komen inderdaad met creatieve oplossingen. Een minderheid blijft hierin passief. Soms mislukt een project hierdoor, maar dat zijn uitzonderingen.

De samenwerking in de groepen is meestal goed, de studenten die het zover hebben weten te brengen, blijken dit nu echt wel behoorlijk geleerd te hebben. Ze kennen elkaar ook beter en de groepsindeling is vrij, waardoor er binnen de teams vaak een goede “klik” is.

## Het project door de bril van de 5 uitgangspunten

### ***1. Studeren met plezier***

Het plezier van dit project begint al bij de vrijheid in onderwerpskeuze. Studenten kiezen onderwerpen waar ze vaak echt affiniteit mee hebben. Dit kan bijvoorbeeld een prothese zijn die gebruikt kan worden door een van de groepsleden of door een familielid. Of gewoon iets leuks, zoals een bolvormige 3D display, gemaakt met een boogvormige roterende kleuren-ledstrip. Of iets dat aansluit bij een persoonlijke passie, zoals een elektronische beeldversterker voor een telescoop.

Sommige groepen zijn echt enthousiast over wat ze aan het doen zijn en halen alles uit de kast. De projectresultaten zijn vaak meer dan alleen functioneel, ook aan het uiterlijk wordt zorg besteed. Pittoreske maar toch wat corny ge-laser-cutte kastjes maken plaats voor ge-3D-printe kunststofbehuizingen met vloeiende lijnen. Een enkel projectresultaat is bijna rijp voor productie, maar dat zijn uitzonderingen.

De projectresultaten laten zien wat de studenten allemaal al kunnen, en dat is niet gering. Geconfronteerd met een probleemstelling weten de meesten te komen tot een min of meer functionerende technische oplossing. Al met al is er rond het eindresultaat sprake van plezier voor

studenten en docenten, een mooie mijlpaal.

De weg naar dat eindresultaat is er eentje met ups en downs. Zoals bij “echte” projecten is slagen of falen vaak een kwestie van heel veel inzet, volharding en, waar nodig, improvisatie. Een belangrijkste succesfactor is de specificatie van eisen aan het projectresultaat. Het is heel eenvoudig projecten te definiëren die te hoog gegrepen zijn of waarbij het niet duidelijk is wat de opdrachtgever nu precies verwacht.

Het feit dat het om een keuzeproject gaat, vergroot het risico dat men meer afbijt dan men kan kauwen. Dat is op zich een hele nuttige ervaring, waarbij het kwartje meestal niet in één keer valt. Uit de praktijk is de factor 3 of, voor technici,  $\pi$  bekend. Verwijder alle toeters en bellen uit de eisen aan het eindresultaat, denk van te voren heel goed na over het ontwerp, doe je uiterste best en met heel veel geluk doe je er 3 keer zo lang over dan je gepland had.

“Het slagen of falen van een project wordt bepaald in de requirements-fase” is een bekend gezegde uit het bedrijfsleven. De missers halen soms de krant. De Fyra, de Vliegende Hollander bij de Efteling, IT-projecten bij de overheid, de reeks is eindeloos. Van studenten kan niet worden verwacht dat ze deze valkuil helemaal in hun eentje vermijden. Een beetje spanning is meestal niet erg, kan zelfs bijdragen aan het plezier. Maar keihard werken aan een complete mislukking is geen nuttige leerervaring.

Wat hieraan te doen valt is simpel: Studenten mogen hier een beetje tegen zichzelf in bescherming worden genomen. Bij de goedkeuring van het projectvoorstel is het belangrijk dat hierop wordt gelet. Sommige projecten kunnen beter in tweeën worden gehakt. Of in nog meer moten. Dit gebeurt soms achteraf: Zo ver zijn we gekomen, de rest is voor het volgende team. Indien dit echter door inbreng van de ervaring van een docent, al van te voren kan gebeuren heeft dat een belangrijk voordeel. Geleerd wordt dat projecten niet onbeheersbaar zijn, mits men een stukje ervaringswijsheid uit het bedrijfsleven inzet: de factor  $\pi$ .

Nogmaals, dit is iets waarvan steeds opnieuw blijkt dat mensen het *niet* makkelijk door ervaring alleen leren. Daarvoor verdwijnen er te veel dure “real world” projecten in de shredder. Het is goed als docenten dit hardnekkige fenomeen van budget-overschrijding. Dit is nu typisch een geval waarbij de docent zijn eigen ervaring of inzicht inbrengt. Een docent is niet alleen een procesbegeleider, hij draagt ook vakkennis over, technisch en procesmatig.

Meestal gaat dit aspect bij het keuze-project goed. Een enkele keer was in plaats van een mislukking een positieve leerervaring mogelijk geweest.

***2. Studeren met nieuwsgierigheid***

***3. Een contextrijke leeromgeving***

***4. Studeren door te leren van andere studenten en docenten***

***5. Studeren met eigenaarschap en verantwoordelijkheid***