

# TUSSENMETING

*tussen periode 1 en 2 vullen de deelnemers van het proeftraject de vragenlijst in.*

---

*via: google forms*

Naam en leerjaar:

11 antwoorden

Shannon Venmans, 3e jaars

Gyan Doevendans VT2

Marnix van Hunnik. 2

Ewa van Dielen, VT2

Dominique Klar, leerjaar 3

Roel Stoks leerjaar 2

Heleen leerjaar 2

Jamie van steen leerjaar 2

Dionne Bouwers 2de jaars

Is jouw mening over virtual reality veranderd de afgelopen periode, ja/nee waarom?

11 antwoorden

Deels, ik vind het heel leuk dat je er zo veel mee kan, maar ik vind het second life wereldje nogsteeds een aparte.

Jawel, ik had niet verwacht dat er op zoveel verschillende manieren werden gebruikt om kunst te geexposeerd in de VR wereld!

Er was eerst nog niet echt een mening. Wist wel dat het in games enzo een ding was maar niet met kunst. In het begin was ik vooral een beetje sceptisch en ik ben dat nog steeds wel een beetje. Al was het wel een eye opener

Ja, door het crosslab ben ik ermee meer in aanraking gekomen

Gedeeltelijk, ik zag virtual reality vooral als een toepassing van VR brillen zoals de oculus rift. Nu zie ik dat je virtual reality veel breder kunt trekken en er meerdere toepassingen en vormen van zijn.

Mijn mening is veel positiever dan het al was. Door te werken met Second Life en al veel te weten ben gekomen over virtual reality ben ik steeds nieuwsgieriger geworden voor deze periode.

Ja, ik zie het nu breder en niet meer zo eng

Nee

Ja, ik had geen kennis voor ik het crosslab was begonnen. Ik dacht er niet veel bijzonders van omdat ik er verder nooit interesse in had getoond. Tijdens het crosslab ben ik bijgedraaid van mijn mening. Er bestaat een hele andere wereld waar ik me nu in kan verdiepen en misschien wel kan ontsnappen van de echte wereld. Ik ben benieuwd wat de volgende periode brengt en hoe het mijn horizon nog verder kan verbreden.

Ja, VR kunnen dus ook omgevingen zoals een "spel" zijn in plaats van ver gaande technologie, er is een hele community vol vrijheid maar ook gevaren. Een plus; Een vriend van mij heeft sinds kort ook VR en heeft het zelfs zijn werk gemaakt al!

Ja, ik heb meer over het onderwerp geleerd en heb daardoor ook ontdekt hoeveel meer mogelijkheden er zijn dan dat ik voorheen dacht.

Wat hoop je nog graag te leren in de tweede periode van het crosslab?

11 antwoorden

Ik wil werken aan mijn samenwerkingsvaardigheden en ik wil nog meer leren over het maken van digitale kunst

Meer over from strach iets creeëren om überhaupt een vr wereld te kunnen maken! En ook te er vervolgens tijdens de les toepassen hebben tot deze bril

Dan vooral meer handig worden in het bouwen online. Praktische skills dus eigenlijk.

Hoe ik een functionerende online wereld zou kunnen inrichten als een kunstwerk/expositieruimte

Hoe je virtual reality kan samenbrengen met de fysieke wereld om je heen.

Vorige periode hebben we vooral individueel een project gemaakt en ik hoop deze periode gezamenlijk met de groep een project te kunnen maken, dus vooral nu het samenwerken.

Wat je nog meer kan bereiken als je samen werkt

Ik hoop dat we meer opties krijgen buiten second life. ( meer er mee doen)

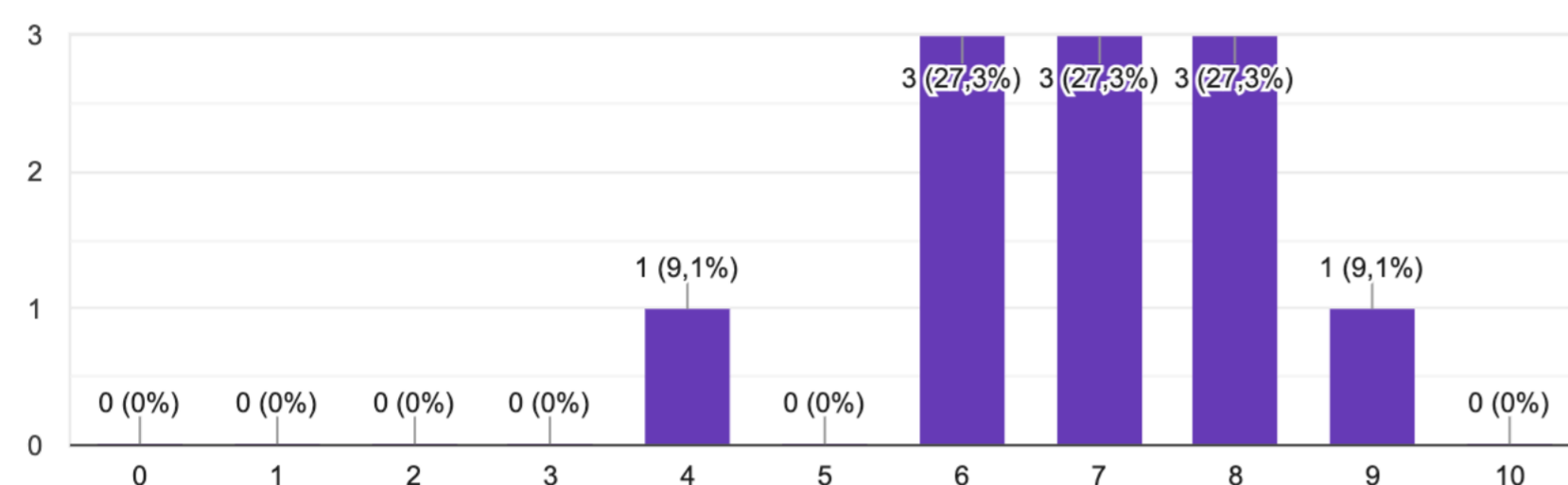
Ik zou graag nog willen leren om het eigen te maken.

Dat we meer samen met elkaar gaan werken naar een expositie toe, en hoe wij dit concreet gaan maken

Hoe we de dingen die we hebben geleerd kunnen toepassen in ons eigen werk.

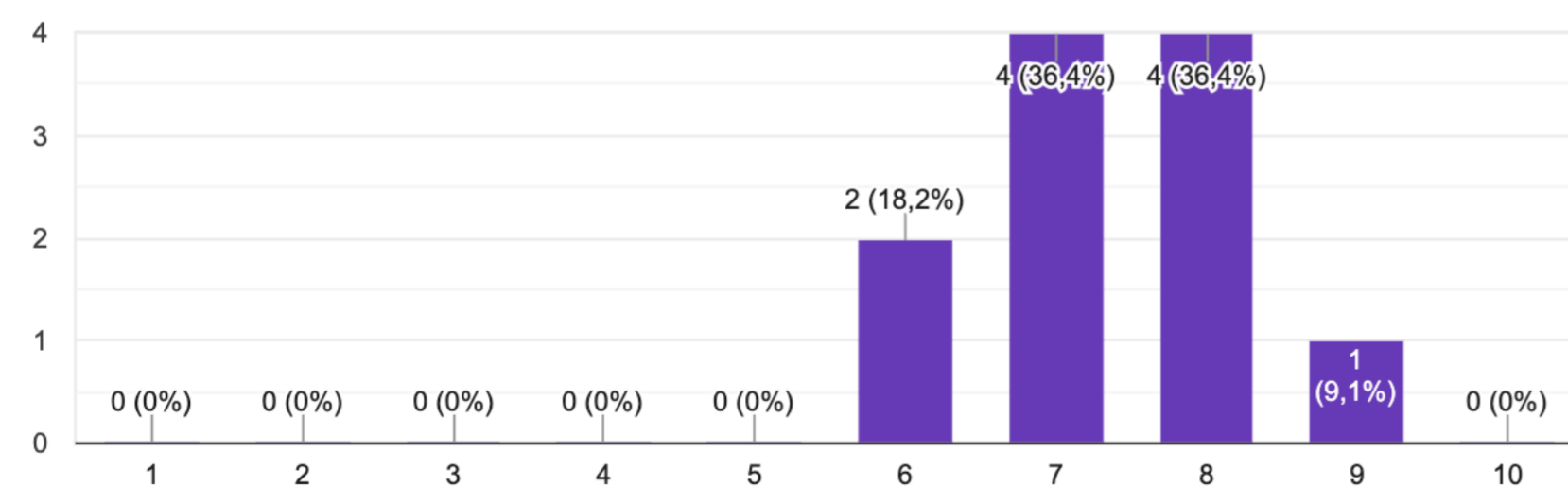
Op een schaal van 0 tot 10, in hoeverre is jouw kennis verrijkt over digitale media over het crosslab?

11 antwoorden



Op een schaal van 0 tot 10, hoe prettig ervaarde je het om werken met digitale technologie in een klassikale omgeving?

11 antwoorden



Ligt toe wat je als prettig hebt ervaren: ...

11 antwoorden

Ik vind in een klassikale omgeving digitale technologie vervreemdend, maar het is wel leuk om elkaar via VR te ontmoeten, je leert mensen dan kennen via een andere kant

De werk omgeving, de sfeer in de groep, de docent uiteraard en de vrijheid om iets te maken

De mogelijkheden zijn zo groot. Alles kan. Al heb ik daar voor mezelf nog niet genoeg gebruik van gemaakt vind ik

Het was erg gezellig en fijn om naast elkaar te kunnen werken, het uitwisselen van tips en trucjes was zo erg gemakkelijk

Om ook echt technische maaktips te krijgen en aan de slag te mogen gaan.

Ik vond de vorm hoe we les kregen erg fijn en leerzaam, vooral om in een spel te werken was erg nieuw voor mij en het werd in de loop van tijd steeds duidelijker. Ik vond het fijn om te zien dat ik meer vooruitgang boekte in mijn proces. De eindpresentatie vond ik ook echt leuk om te maken en te geven.

Het samen werken en kunnen overleggen met klasgenoten

Het samen werken en kunnen overleggen met klasgenoten

Ik vind het fijn dat we zelfstandig aan het werk kunnen maar toch ook samen

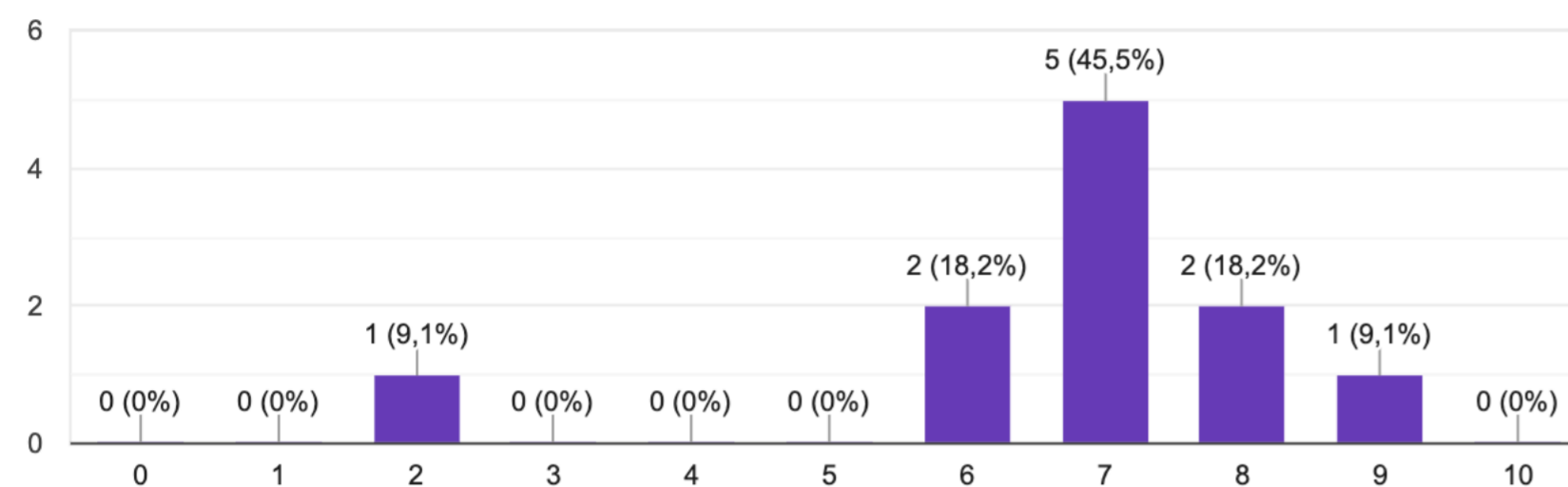
Door klassikaal te werken zie je elkaars werk en na de presentaties ben ik benieuwd wat we met z'n allen kunnen bereiken.

Ik vond het prettig dat we gastlessen hadden, daar heb ik echt wat van op gestoken, en vooral het doen, maar ook zeker durven te vragen! Ik denk dat daarvoor de onderlinge band tussen 2de en 3de jaar daarom ook belangrijk is, zodat de 2de jaars ook naar ons toe kunnen voor hun vragen

De manier waarop de lessen worden gegeven en zijn ingedeeld vind ik prettig. We hebben veel op een spelende manier geleerd.

### Op een schaal van 0 tot 10, wat vind je van het werken in een digitale community?

11 antwoorden



### Ligt toe wat je hebt ervaren: ...

11 antwoorden

Het is leuk, want je kan zijn wie je maar wil zijn, je kan alles doen wat je maar kan verzinnen

Er waren veel personen die een heleboel hadden verteld over second life en dat bracht ook meer diepgang over het spel. Dat was positief, maar het hulp krijgen bij het uitvinden hoe de game werkt was wel lastig. Het liefst had je daar wel iemand direct over willen spreken i.p.v. een bericht te moeten sturen in discord.

Heb dat eigenlijk niet zoveel gedaan. Ik las af en toe wel wat dingen maar had niet echt de behoefte om met mensen over ideeën of problemen te gaan praten

In een digitale community valt er makkelijk en duidelijk dingen met elkaar te delen

Er ligt veel kennis en expertise binnen handbereik omdat er een groot netwerk is. Dat is fijn

Second Life is iets wat ik nieuw heb ervaren en daarin een groei heb gemaakt. Ook mijn proces digitaal bijhouden en mijn digitale eindpresentatie.

Ik merk dat ik het moeilijk vind om alles digitaal te hebben en met mensen die je niet kent te communiceren over de opdracht via online

Er ligt veel kennis en expertise binnen handbereik omdat er een groot netwerk is. Dat is fijn

Second Life is iets wat ik nieuw heb ervaren en daarin een groei heb gemaakt. Ook mijn proces digitaal bijhouden en mijn digitale eindpresentatie.

Ik merk dat ik het moeilijk vind om alles digitaal te hebben en met mensen die je niet kent te communiceren over de opdracht via online

Je kan jezelf zijn zonder dat iemand er iets van vindt.

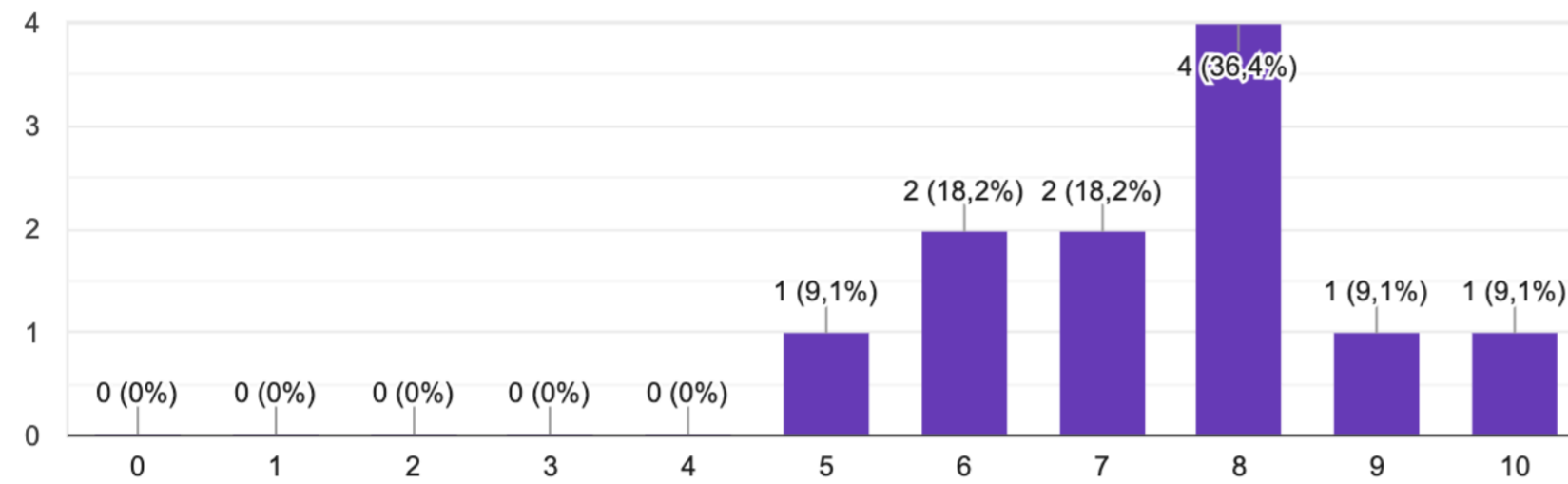
Ik dacht altijd heel negatief over de digitale wereld omdat ik er niet bekend in was. Ik begin steeds meer te begrijpen waarom mensen zich kunnen verwijderen van de echte wereld en kunnen leven in de digitale wereld.

Ik vond het wel prettig, alleen waren er wel naar mijn mening misschien iets te veel kanalen, discord, teams en de mail, het is overzichtelijker als het op 1 plek kan

Naar mijn ervaring is het verschil tussen allerlei online communities erg groot. Sommigen zijn erg vriendelijk en open, maar sommigen kunnen vrij toxic zijn en staan niet altijd even open voor nieuwe mensen.

Op een schaal van 0 tot 10, Wat vond je van de begeleiding tijdens de eerste periode van het crosslab?

11 antwoorden



Ligt toe wat je hebt ervaren: ...

11 antwoorden

De begeleiding was fijn

Van de school docent, Top! Van de Gast docent helaas een stuk minder!

Ik had het meest begeleiding nodig in de functies van het programma en de praktische zaken van het bouwen. Maar had het gevoel dat ze die niet heel erg kon bieden

Begeleiding van Anne Sophie was erg fijn en helder. Begeleiding van Viola was goed bedoeld, maar niet heel effectief.

Fijn om veel zelf te mogen bepalen en proberen, begeleiding van Anne Sophie was fijn. Viola had een fijn netwerk maar was qua begeleiding soms lastiger om mee te werken.

De begeleiding was top en zelfs extreem prettig. Anne Sophie was in deze periode een hele fijne begeleider waar ik echt mezelf bij kon zijn en het voelde ook gewoon erg fijn om begeleiding van haar te krijgen. Ik kon rustig mijn verhalen kwijt en ze begreep het ook gewoon heel goed en ik begreep haar ook heel goed. Ze kwam ook heel relaxt over en het voelde ook niet alsof zij echt de leiding had over de groep, ze betrok de studenten en dus ook ik echt in de groep en zo pakten we het eigenlijk allemaal gezamenlijk het project aan en dat vond ik zo fijn aan Anne Sophie.

Anne Sofie was super, maar de andere mevrouw (naam vergeten) vond ik niet zo prettig

Anne sophie maakte afgelopen periode crosslab leuk en fijn maar villa daar in tegen niet

Anne-Sophie was vrijwel altijd te bereiken en gaf goeie tips als je vast liep. Ik voelde me gelijk welkom in de les. De lessen van de gast docenten waren niet altijd van toepassing en sommige gasten waren niet geschikt om het vak uit te leggen waardoor ik onzekerder werd over mijn zaken. I.p.v. dat in me gestimuleerd voelde.

Ik vond dat er precies de juiste hoeveelheid was, ik vind het altijd vervelend als iedereen er dik bovenop zit, en dit was dus totaal niet het geval, we waren vrij in wat wij deden/onderzochten maar kregen altijd goede construtieve feedback wat ons verder hielp in het proces

We hebben veel geleerd van mensen/kunstenaars die zelf ook in en met deze online communities werken. Dit vind ik veel prettiger dan wanneer je iets leert van iemand, bijvoorbeeld een docent, die er minder vanaf weet en lesgeeft uit eigen onderzoek ipv eigen ervaring.

Is naar jouw idee virtual reality voldoende opgenomen in het curriculum? (ja / nee) Toelichting bij nee: hoe zou dit beter vertegenwoordigd kunnen zijn?

11 antwoorden

Nee, het zou op scholen wel meer gebruikt mogen worden omdat het de toekomst is

Ja en nee het is toevallig nu een keuzevak is hiervoor en vind het wel interresant dat de optie is. Maar als dit er niet meer zal zijn in de volgende periode is de optie weg weg, wat mij zou laten zeggen nee het word dan niet voldoende opgenomen in het curriculum.

Naast dit word er volgens mij niks mee gedaan. Voor zover ik nu weet. En dat is missschien wel wat weinig. Ik denk dat zoiets als een crosslab wel een goede manier om er meer mee te doen. Maar

Nee, want het is volgens mij helemaal niet opgenomen?

Nee, ik zou graag nog meer verschillende vormen van VR willen ervaren en vanuit die brede oriëntatie, zelf een keuze maken voor welke vorm van VR het beste bij mij past.

Ja

Nee, want de meeste kunst is als nog op papier en niet in een scherm naar mijn idee

Nee. Docenten hebben snel vooroordelen over digitale kunst en weinig kennis. Hierdoor komt het weinig tot niet ter spraken.

Nee, ik denk dat veel studenten zich niet bewust zijn van de eindeloze mogelijkheden van de virtuele wereld. Het word in geen enkel vak ook maar aangeraakt en dat is naar mijn mening erg zonde.

Nee, ik vind dat er sowieso te weinig aandacht is voor digitale media in het geheel fhk breed, maar binnen deze specifieke crosslab is er wel goede aandacht aan besteed

Nee, we leren erg weinig over het onderwerp met als gevolg dat wanneer we straks voor de klas staan, onze leerlingen er van alles over weten terwijl wij achter zijn gebleven. Alles ontwikkelt zich steeds sneller en ik vind het belangrijk dat we als docenten in opleiding mee ontwikkelen zodat we leerlingen les kunnen geven over huidige onderwerpen en niet enkel achterhaalde technologie. Ik denk dat het een goed idee zou zijn als we bijvoorbeeld meer lessen kregen over wat er op dit moment gebeurd in de wereld qua ontwikkelingen en hoe we dat in het educatieve veld in kunnen zetten.

Wat voegt virtual reality toe aan jouw skillset?

11 antwoorden

Het is fijn om te weten hoe ik digitaal zou kunnen werken, maar ik zou het nu nog niet in kunnen zetten

Verbreiding van je kennis, mochten exposities etc weer dichtgaan heb je een alternatieve optie en VR gaat ongetwijfeld nog veel groter worden in de toekomst, dus je kan er net zo goed optijd bij zijn!

Voor mij niet. Omdat ik als maker heel weinig met computers enzo bezig ben

Het werken met digitale werelden opent een hele boel nieuwe deuren

Een kennis van wat er op dit moment speelt in de (kunst) wereld. Meer op de hoogte zijn van actualiteit.

Om meer na te gaan denken hoe ik een project in een virtuele wereld kan maken en dus ook het verhaal daar achter kan bedenken hoe mijn project bijvoorbeeld tot stand is gekomen.

Dat ik met kleuren kan werken die ik zo niet echt kan creeeren

Je kan alles doen wat je maar wilt. Je bent niet beperkt qua materialen

Het werken met digitale werelden opent een hele boel nieuwe deuren

Een kennis van wat er op dit moment speelt in de (kunst) wereld. Meer op de hoogte zijn van actualiteit.

Om meer na te gaan denken hoe ik een project in een virtuele wereld kan maken en dus ook het verhaal daar achter kan bedenken hoe mijn project bijvoorbeeld tot stand is gekomen.

Dat ik met kleuren kan werken die ik zo niet echt kan creeeren

Je kan alles doen wat je maar wilt. Je bent niet beperkt qua materialen

Het is een enorme verbreding van mijn horizon. Het is gemakkelijk om te leren en er zijn zo veel mogelijkheden er in dat het een eindeloze leerweg kan zijn.

Anders denken! Je krijgt een soort onbeperkteid, je denkt groter en je denkt fantasierijker na over dingen

Het opent een soort hele nieuwe dimensie waarin je allerlei nieuwe mogelijkheden hebt en dingen uit kan proberen die in het echt misschien niet of moeilijk zouden kunnen gaan.

## Wat is volgens jou de houding van je huidige docenten ABV over virtual reality?

11 antwoorden

Ze staan er wel voor open maar begrijpen het volgens mij niet goed genoeg om leerlingen erin te begeleiden

Ik vind het goed dat ze studenten nu wel de optie geven om er mee te experimenteren.

Volgens mij een beetje onverschillig. Krijg niet het idee dat het echt een ding is waar ze mee bezig zijn

Veel docenten zijn traditionele kunstenaars die niet veel met VR werken, wat begrijpelijk kan zijn. De docenten zouden er zich iets meer in over verdiepen, aangezien het een steeds grotere rol in de kunstwereld begint te spelen.

Lastig om te zeggen. Zelf werk ik weinig hiermee bij andere vakken. Ik kan me voorstellen dat veel docenten er weinig vanaf weten en het ook niet in het curriculum zit verwerkt

Zeer positief!

Een beetje afstandelijk

Slecht er is geen kennis over

Lastig om te zeggen. Zelf werk ik weinig hiermee bij andere vakken. Ik kan me voorstellen dat veel docenten er weinig vanaf weten en het ook niet in het curriculum zit verwerkt

Zeer positief!

Een beetje afstandelijk

Slecht er is geen kennis over

Ze is erg gemotiveerd over de virtuele wereld. En haar enthousiasme is aanstekelijk voor mij als student. Ze brengt leuke opdrachten in de mix die uiteindelijk inspiratie geven om je werk verder te ontwikkelen.

Ik denk dat zij er vrijwel niks over weten, ze kunnen je daarom ook niet ondersteunen in je beeldende proces en er is daardoor ook een soort onbegrepenheid naar de student toe die er wel interesse in hebben

Buiten dit crosslab komt het onderwerp niet vaak naar boven. Ik denk dat het voor de studenten en docenten een intimiderend onderwerp is, want wanneer je er niet veel vanaf weet, is het moeilijk om je er zelfstandig in te storten.

## Denk je dat je in de toekomst virtual reality gaat gebruiken in jouw educatieve en/of creatieve praktijk?Ligt toe: .....

11 antwoorden

Dat weet ik nog niet, ik kan zelf nog niet een educatieve manier bedenken. Creatief gezien zou het me wel heel leuk lijken

Je weet maar nooit wat de toekomst je brengt, ik ben persoonlijk meer van het fysieke werk en het met een act te presenteren. Dus only time will tell. Het is hoe dan ook een aamwinst om het te kunnen!

Misschien wel in de educatieve praktijk eigenlijk. Want dan kan je een beetje voor afwisseling zorgen wat die leerlingen denk ik wel leuk vinden

Jazeker, ik vind game based learning namelijk heel aantrekkelijk klinken.

In mijn educatieve praktijk zeker. Ik geloof in een brede oriëntatie en educatie bij lerenden. VR voegt hier zeker veel aan toe.

De kans is groot, maar nog niet helemaal duidelijk. Ligt eraan wat voor soort praktijken ik ga gebruiken.

Denk het niet

Als ik me er meer in zou verdiepen zou ik het later zeker willen gebruiken

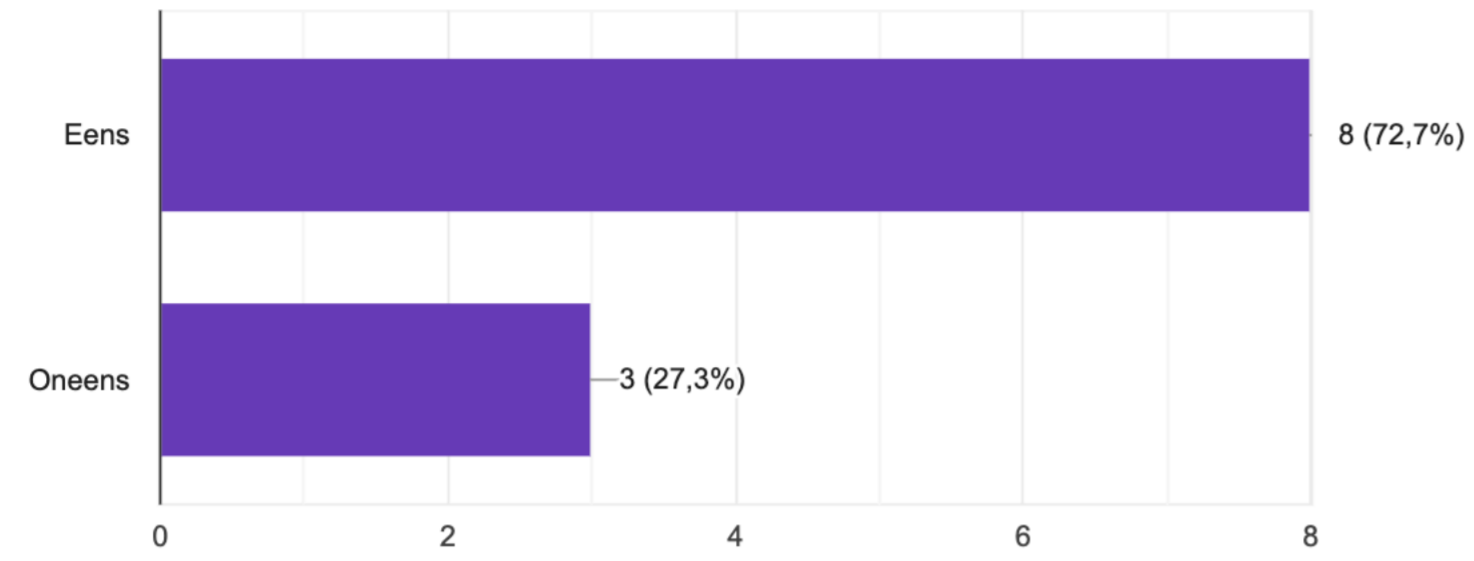
Ik denk het wel, ik vind het lastig om puber jongens te motiveren om creatief bezig te gaan, de virtuele wereld geeft mij alternatieven om de ongemotiveerde studenten aan de virtuele wereld te koppelen en ze zo te motiveren om toch creatief bezig te zijn.

Wellicht, naar mijn mening gaat technologie wel een van onze hoofdfactoren worden als docent in de toekomst, dat is nu al bezig met de laptops en ipads op scholen, maar persoonlijk vind ik dat VR nog een weg moet afleggen waardoor het ook educatief ingezet kan worden in plaats van recreatief

Ik vind het juist belangrijk om fysiek bezig te zijn, niet enkel achter een scherm. Maar VR is natuurlijk ook te combineren met de fysieke wereld en het zou zonde zijn om alle mogelijkheden uit te sluiten.

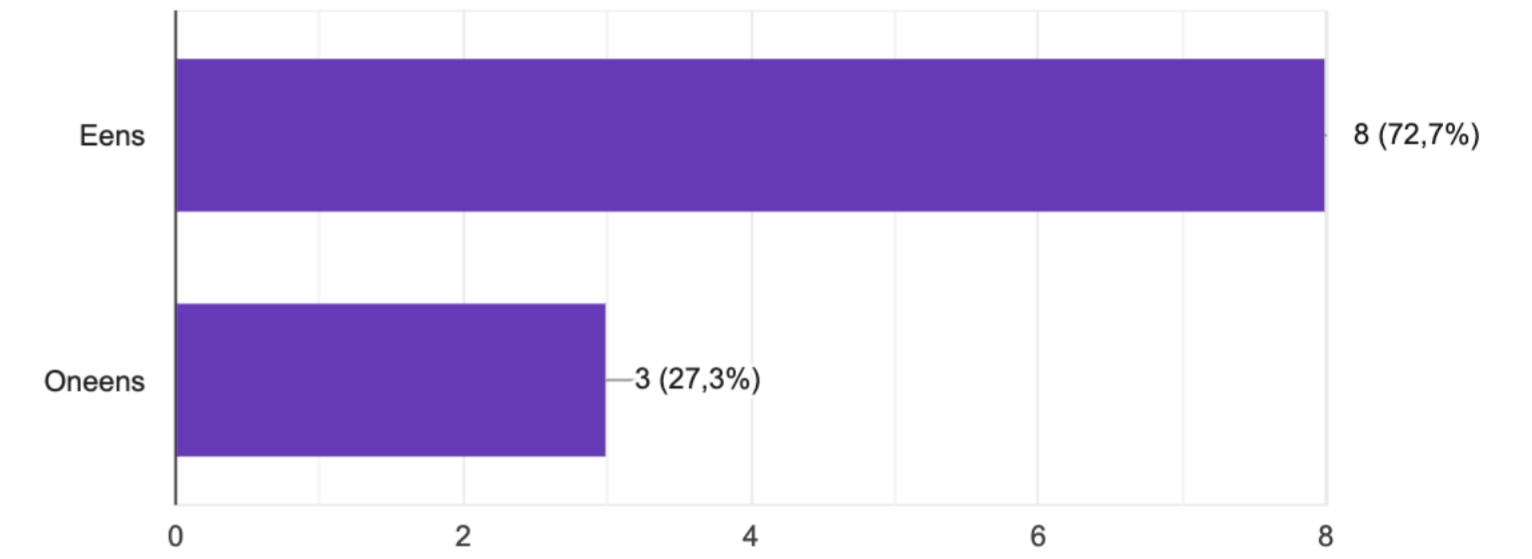
Ik werk graag met digitale media.

11 antwoorden



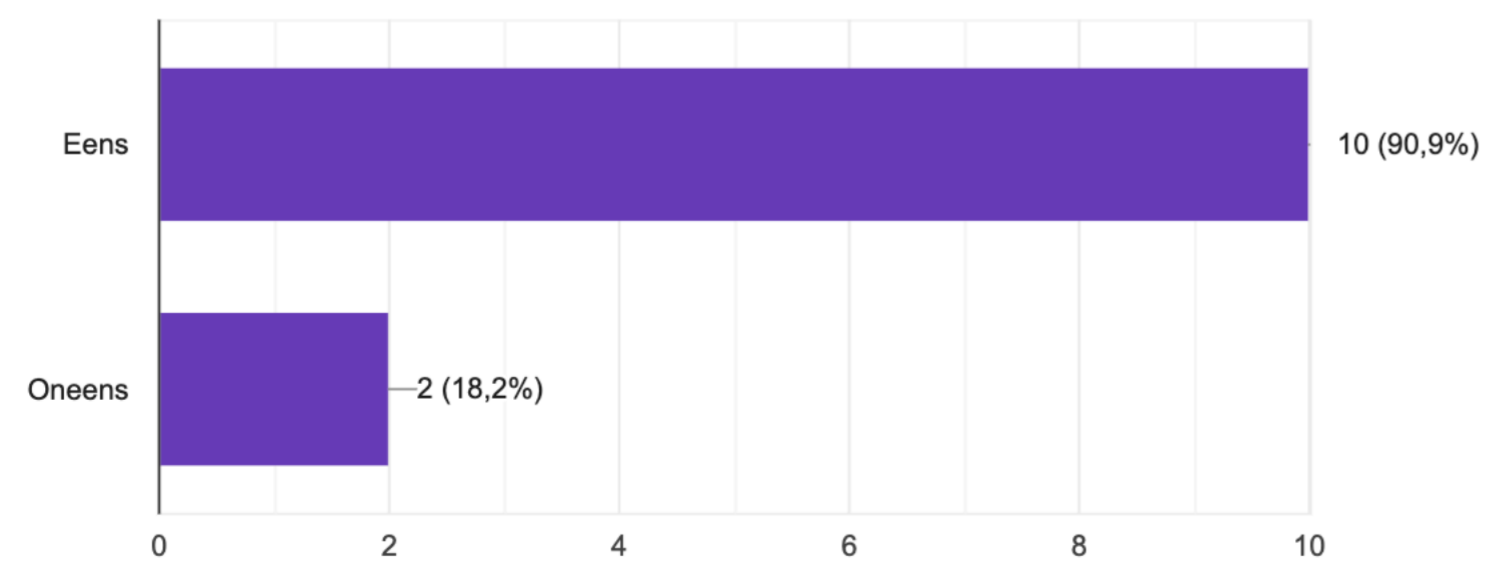
Als maker werk ik liever analoog dan digitaal omdat ik liever met mijn handen werk dan met digitale technologie.

11 antwoorden



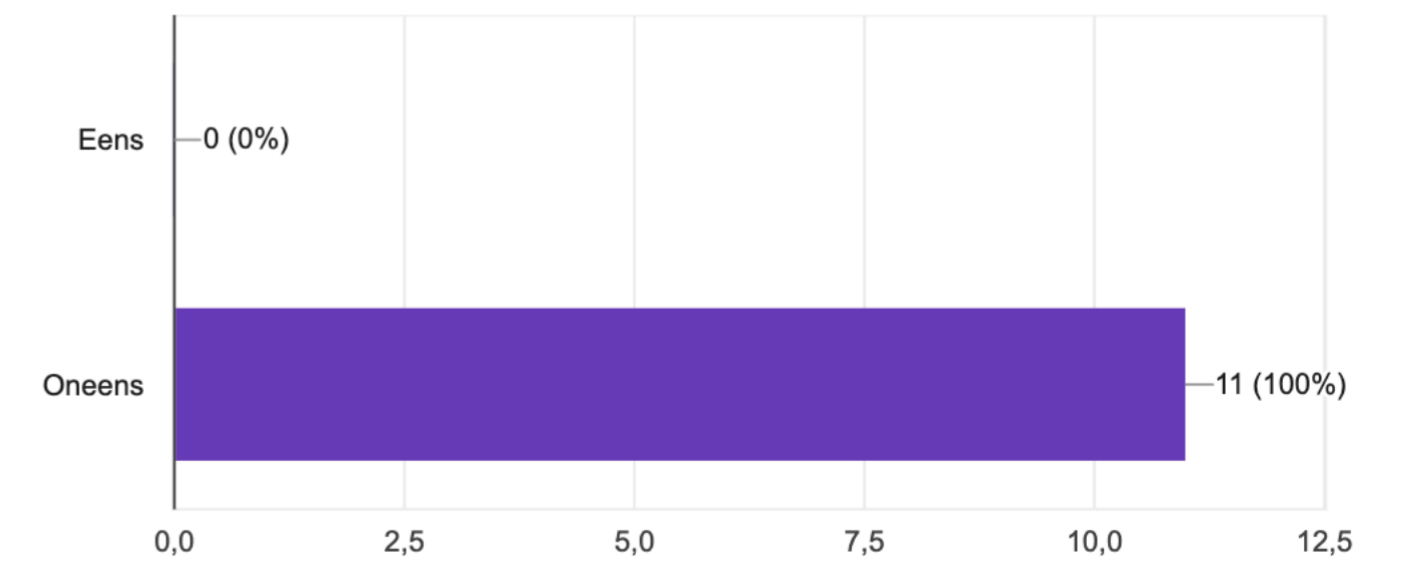
Mijn vakgebied is verrijkt door digitale media.

11 antwoorden



Via het internet werk ik samen met anderen aan mijn werk.

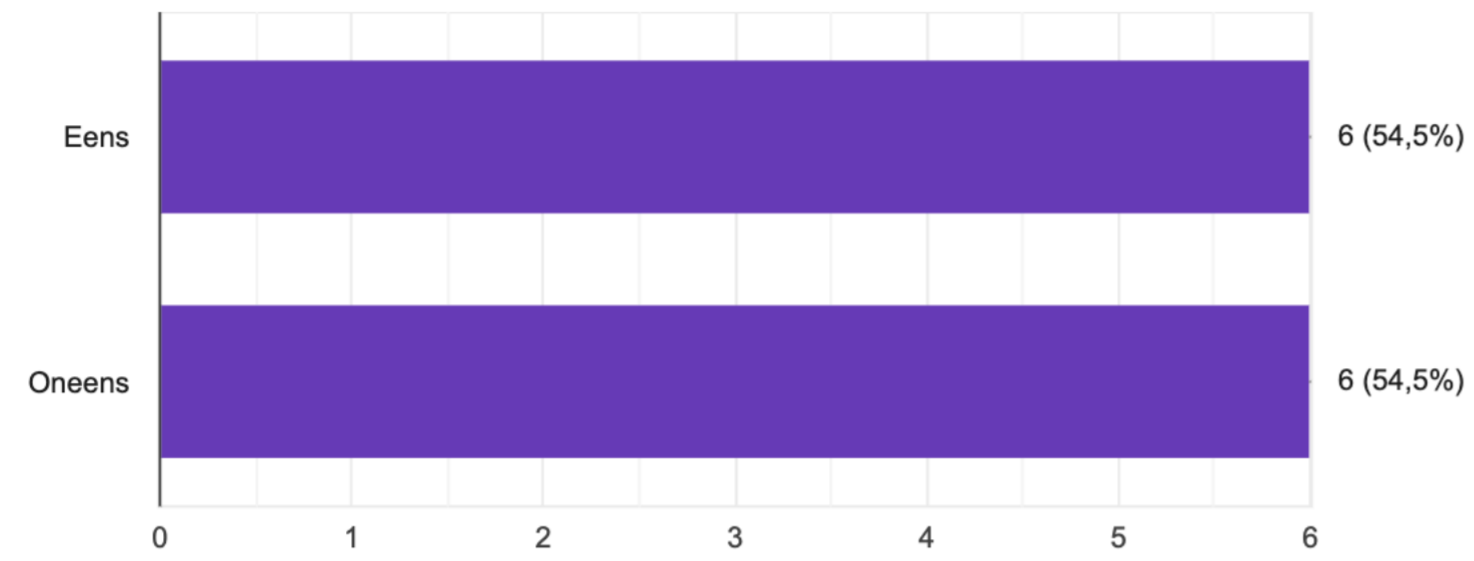
11 antwoorden





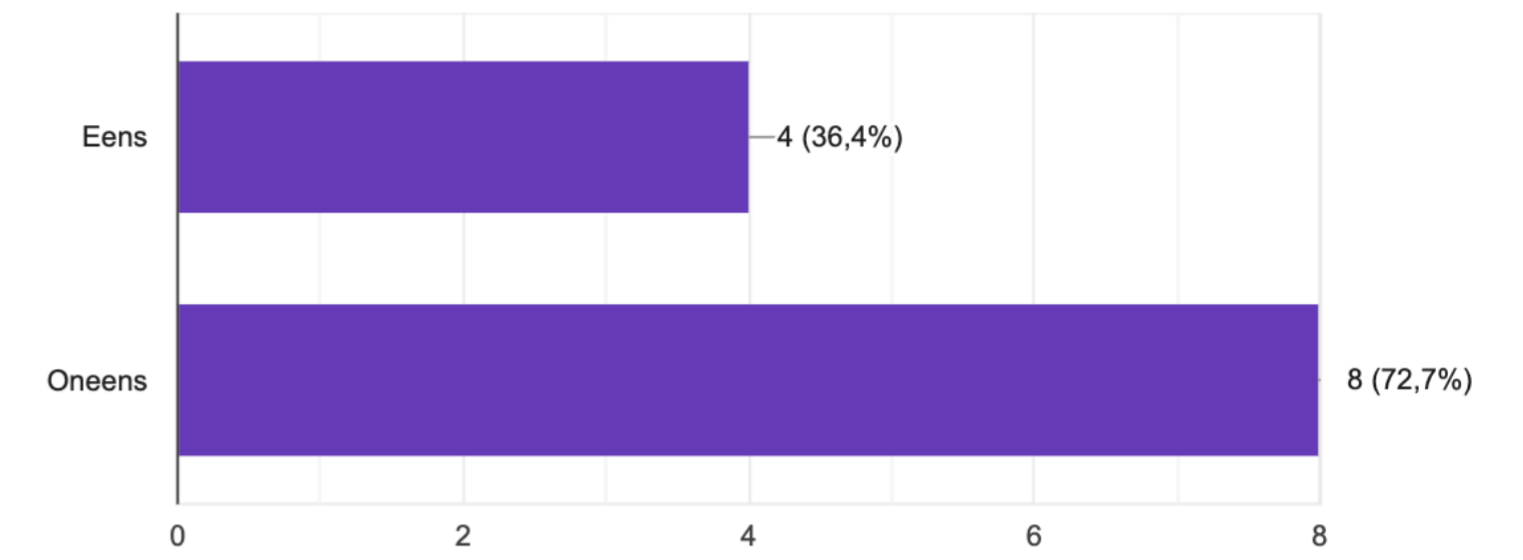
Ik vind digitale technologie ingewikkeld.

11 antwoorden



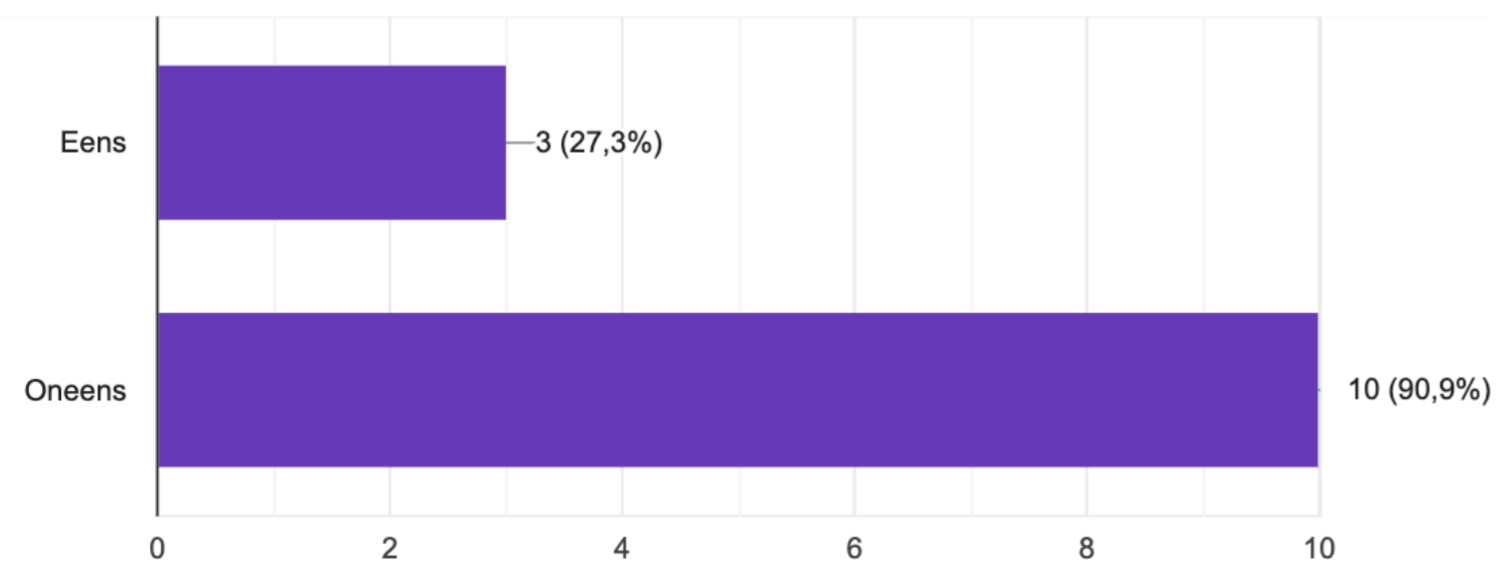
Na mijn afstuderen denk ik dat ik voornamelijk digitale eindproducten zal maken.

11 antwoorden



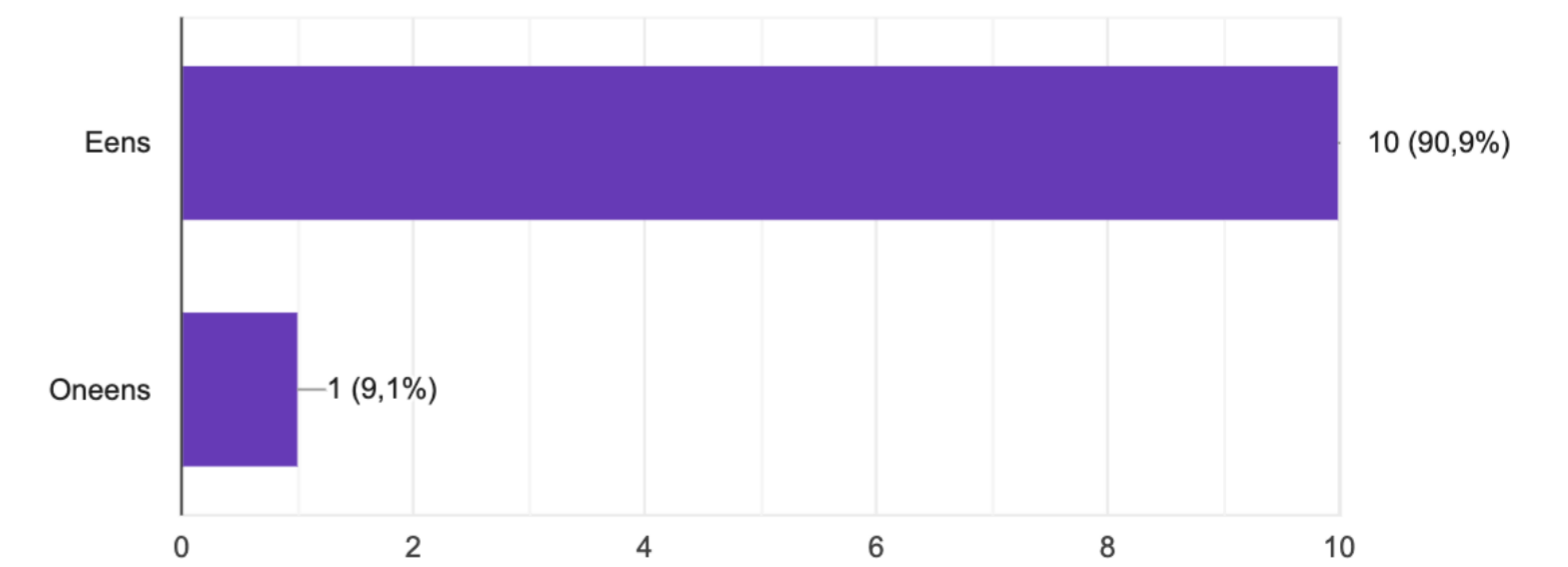
Analoge media zijn nieuw voor mij want ik ben met voornamelijk digitale media opgegroeid.

11 antwoorden



Digitaal kan ook een ambacht zijn.

11 antwoorden



In de virtuele wereld zijn veel meer mogelijkheden om kunst te maken dan in de fysieke wereld.

11 antwoorden

