



VAN DROOM NAAR WERKELIJKHEID

Innoversity Challenge: vier proefprojecten opgestart

Hoe kan digitalisering helpen om het onderwijs van de toekomst mee vorm te geven? Die oproep van rector Anne De Paepe aan de UGent-community leverde eind 2015 maar liefst 544 voorstellen op. Sinds maart 2016 zijn de vier laureaten van de Innoversity Challenge bekend en zijn de winnende teams druk in de weer om van hun originele idee een duurzaam technologisch project te maken.

Dit academiejaar worden heren der kleine experimenten opgezet', vertelt professor Isabel Verniers (vakgroep Marketing en projectleider van de Innoversity Challenge). 'Elk team test in nauwe samenwerking met de directie ICT uit of hun project in de praktijk echt een meerwaarde kan betekenen voor het onderwijs aan de UGent.'

'Op 21 oktober hebben we nog eens een stand van zaken opgemaakt. Iedereen, ook de rector, was onder de indruk van het grote enthousiasme waarmee de technologische innovaties langzaam maar zeker vorm krijgen. Wat ook de finale output van dit proces wordt, er is duidelijk een nieuwe dynamiek in gang gezet. In februari 2017 komen we opnieuw samen om de voortgang te evalueren. We willen kritisch blijven bekijken of de verwachte baten van de projecten wel in balans blijven met de inspanningen. Bovendien leren we in deze fase van de Innoversity Challenge nog altijd heel veel bij. We ontdekken bijvoorbeeld of een bepaald idee al of niet technologisch haalbaar is. Tegelijk krijgen we ook meer zicht op de vermoedelijke acceptatie door de toekomstige gebruikers. Die twee processen moeten sowieso parallel verlopen.'

'Op verzoek van een van de teams bekijken we momenteel of de deelnemende studenten het statuut van student-ondernemer kunnen krijgen. Het vraagt per slot van rekening een verregaand engagement om je naast je gewone activiteiten dag in dag uit voor de Innoversity Challenge in te zetten.'



STUDEREN EEN SPEL?

TEAM

Elke Minnaert, Evelien Opdecam, Patricia Everaert, Jeroen Neckebrouck en Federico Torri (faculteit Economie en Bedrijfskunde) en Thomas Van Cleemput (faculteit Ingenieurswetenschappen en Architectuur)

Dat is wellicht nog een brug te ver, maar met het project Gamification komt het toch wel een flinke stap dichterbij. Het gelijknamige team ontwikkelde een quiz-app waarmee studenten op een speelse manier kunnen checken hoe goed ze de cursus al beheersen. Elke Minnaert: 'Studenten zijn sowieso vaak op een verloren moment met hun smartphone in de weer. Onze app koppelt het nuttige aan het prettige en vormt een leuke aanvulling bij het klas-sieke studeren.'

'In eerste instantie ligt de nadruk volledig op het Play-aspect: de studenten kunnen aan de hand van een aantal vragen hun kennis testen en zien meteen of ze het beter doen dan de vorige keer. Alles is erop gericht om hen zo veel mogelijk te motiveren. De volgende fase wordt interactiever: gebruikers zullen

ook zelf kunnen meebouwen aan de vragen in de app en hun vrienden kunnen uitdagen.'

In oktober 2016 heeft de directie ICT een software developer aangetrokken om de ontwikkeling in goede banen te leiden. Sindsdien steekt het team vrijwel wekelijks de koppen bij elkaar om de voortgang te bespreken. In het tweede semester krijgt het vak Accounting van professor Patricia Everaert de primeur, in een eerste versie van de app. Tegen volgend academiejaar is Gamification hopelijk voor diverse cursussen operationeel.

elke.minnaert@ugent.be

Elke Minnaert





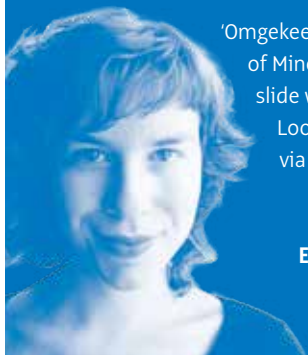
SLIDES MET DE KRACHT VAN HET WEB

TEAM

Ruben Verborgh (faculteit Ingenieurswetenschappen en Architectuur), Esther De Loof, Clio Janssens en Jo Tondeur (faculteit Psychologie en Pedagogische Wetenschappen) en Raphaël Caluwé (faculteit Rechtsgeleerdheid)

Het onderwijs van de toekomst is open en webgebaseerd: die vaststelling inspireerde een multidisciplinair team om online lesslides te gaan promoten. Het ingenieuze is dat docenten alle denkbare webtools (gerelateerde YouTube-filmpjes, tweets, interactieve internetpagina's, dynamische grafieken en elke toekomstige webapplicatie) naadloos in hun leerinhoud kunnen integreren.

platform de kans om meer uitleg te vragen of zelf een bijpassende video of relevante publicaties toe te voegen. De docent kan de suggestie dan met één muisklik accepteren of weigeren. Op die manier wordt de cursus continu verbeterd en geactualiseerd. Optioneel kunnen de weblides ook worden ontsloten voor geïnteresseerden buiten de UGent. Op die manier kunnen we de expertise van de UGent maatschappelijk en economisch helpen valoriseren, ook internationaal!

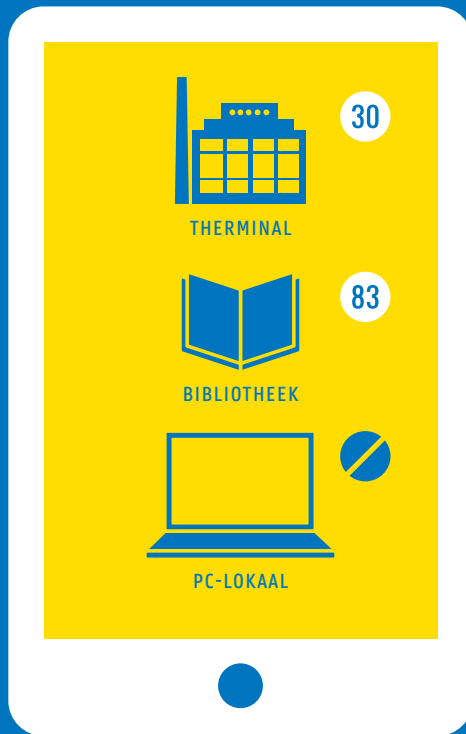


'Omgekeerd kan er vanuit sociale media of Minerva vlot naar een specifieke slide worden gelinkt', vertelt Esther De Loof. 'Bovendien krijgen studenten via een online samenwerkings-

In februari 2016 gaf teamlid Ruben Verborgh als eerste aan de UGent les met behulp van open weblides. Sindsdien wordt er gewerkt aan een kennisnetwerk dat docenten zal ondersteunen om op hun beurt de stap te zetten.

Esther De Loof

openweblides.ugent.be



VESTA, GODIN VAN DE VRIJE ACCOMMODATIE

TEAM

Lode Devloo en Laura Vermunt (faculteit Psychologie en Pedagogische Wetenschappen)
en Thomas Present en Victor Sonck (faculteit Economie en Bedrijfskunde)

Vesta, een nieuwe app, is de vrucht van de samsmelting van twee teams met grotendeels gelijklopende ideeën. De ene groep studenten zag heil in een reservatiesysteem voor specifieke werkplekken, zoals computerzalen en lokalen voor groepswork. De andere groep droomde van een technologische oplossing om vlot een studeerplek te vinden, bijvoorbeeld in bibliotheken. Vesta zal je weldra in beide gevallen *in real time* laten zien waar je nog terecht kan. Meteen komt zo een einde aan de absurde situatie dat studenten vruchteloos ergens staan aan te schuiven, terwijl er even verderop nog volop plaatsen vacant zijn.

'We willen scanners inzetten waarmee je je via de studentenkaart kunt registreren', verduidelijkt Lode Devloo. 'Zo zal je via de app voor elke locatie exact

weten hoeveel mensen daar op dat moment aanwezig zijn. De voorbije maanden hebben we vooral aan de scanners gewerkt. We hebben verschillende modellen uitgetest, om na te gaan welk voor ons het meest performant is. In december 2016 is de testfase van start gegaan. Volgend academiejaar hopen we het systeem dan echt te kunnen lanceren. In een latere fase zal je met Vesta ook om het even wanneer ergens een stoel kunnen reserveren.'

lode.devloo@gmail.com

Lode Devloo





HERMES: EEN VAT VOL VRAGEN

TEAM Morgane Janssens, Kevin De Ras, Louise Catthoor en Matthias Baetens
(faculteit Ingenieurswetenschappen en Architectuur)

Drie studenten ondervonden dat het niet zo evident is om voor een vol auditorium toe te geven dat je iets niet helemaal begrijpt. Ze bedachten ook een oplossing: Hermes, een app waarmee je tijdens de les discreet vragen kunt posten. Medestudenten die zich geroepen voelen, kunnen meteen al antwoorden. Maar als de vraag voldoende *likes* krijgt, ontvangt de docent een melding op zijn computer. Hij of zij kan dan beslissen om daar wat dieper op in te gaan. Via een Te Snel-knop kan een student bovendien verzoeken om het leestempo wat te laten zakken.

De voorbije zomer schreven Matthias Baetens en Nick Verstraete als jobstudent het programma voor de

app uit. Intussen had een tiental docenten uit diverse faculteiten aangegeven dat ze Hermes wilden gebruiken. Begin november beet professor Hendrik De Bie met succes de spits af in een werkcollege wiskunde. De komende maanden staan er nog enkele proeflessen gepland.

‘Die langzame uitrol geeft ons de kans om er de laatste foutjes uit te halen’, zegt Morgane Janssens. ‘Hopelijk zullen gaandeweg steeds meer docenten de meerwaarde van Hermes inzien. Het kan de interactie tijdens de les alleen maar ten goede komen. Met de app kunnen docenten ook vermijden dat de studenten na afloop massaal naar voren trekken om snel nog wat vragen te stellen. Het is altijd beter om moeilijke kwesties op het moment zelf aan te kaarten en niet achteraf. Zo heeft iedereen er iets aan.’

Morgane Janssens

hermes@ugent.be

