

5. onderwijs

information retrieval is usually an afterthought

objective(s)

In dit hoofdstuk wordt een schets gegeven van de onderlinge samenhang van de verschillende delen in het onderwijs, de ontwikkeling(en) daarin, alsook een toekomstperspectief. Centraal staat daarin de vraag hoe het multimedia onderwijs zich verhoudt tot het vakgebied van de software engineering.

Bij onze (vele) discussies over het onderwijs en onderzoek *multimedia* merkte HvV met grote regelmaat op: *dat had je ook anders kunnen doen*. En hij doelde hier met name dan op het multimedia onderwijs, hoewel uit de context van de gesprekken en het conflict dat daaruit voortvloeide duidelijk is op te maken dat hij vooral bezwaar had tegen het onderzoek waarop het multimedia onderwijs steunde.

samenhang Zoals in hoofdstuk 3 aangegeven bestond het onderwijs in de eerste periode vooral uit object-technologie in de context van software engineering. Als toepassing van object-technologie kwam ook hypermedia aan de orde, en dan vooral gezien vanuit het in opkomst zijnde web. Weer later kwamen web-applicaties aan de orde, vooral als (afstudeer) project voor studenten.

topic(s)

- object-technology – in software engineering
- hypermedia – in web-applications
- web-applications – in student projects

Het is duidelijk dat dit onderwijs, hoewel uitwaaierend naar andere toepassingsgebieden, naadloos past in het vakgebied software engineering.

ontwikkeling(en) Zo'n relatie is ook aan te geven voor de latere multimedia vakken en projecten:

trend(s)

- multimedia authoring – for interactive applications
- game development – focus on game (engine) architecture

Ook hier ligt het accent op de programmeerbaarheid en architectuur van multimedia applicaties en games. In het curriculum *multimedia en cultuur* en het latere CS/Multimedia vertegenwoordigen deze aandachtspunten de technische kant van multimedia en games, onontbeerlijk voor zowel een studie Informatiekunde als Informatica, en bovendien ook zeer in trek bij studenten AI en zelfs studenten BWI.

toekomst-perspectief Het is echter duidelijk dat zowel bij multimedia applicatie ontwikkeling en game development een esthetisch aspect te onderkennen is. Dit besef ligt ook ten grondslag aan de invoering van het vak

- visual design – for aesthetic awareness

Voor de toekomst van de opleiding CS/Multimedia ligt het eerder voor de hand dit aspect te versterken dan te verzwakken. Hoewel bij de aanbevolen uitbreiding van de specialisatie tot *multimedia & game development* zeker ook aandacht moet zijn voor zaken zoals technisch programmeren en software architectuur is een dergelijk creatief element onontbeerlijk!

thema(s) en variatie(s) Een versterking van *game development* in het onderwijs, voortbouwend op de succesvolle masterclass game development @ VU¹, zal vrijwel zeker de afstand tot het onderwijs en onderzoek software engineering vergroten. Daarentegen blijkt *game development* als onderdeel van bestaande vakken zonder meer een smaakmakend element, en lijkt het ook in toenemende mate studenten te trekken.



question(s)

1. (*) Hoe speelt het conflict in het onderwijs?

artwork

1. signs – people, van Rooijen (2003), p. 252, 253.

¹www.cs.vu.nl/~eliens/masterclass/