



Edumundo
tomorrow's knowledge



CASE STUDY

HOE DE OPLEIDING VASTGOED & MAKELAARDIJ GAMIFICATION TOEVOEGT AAN HUN PROJECT

INTERVIEW MET LEANDRA FELS DOCENT AAN DE HANZEHOGESCHOOL

AUTEUR: **EDUMUNDO BV**

DATUM: **OKTOBER 2022**

VERSIE: **1.0**

WWW.EDUMUNDO.COM

Op de Hanzehogeschool heeft de opleiding Vastgoed & Makelaardij hun eigen project *De Vastgoedmanagement Game* met gamification door middel van Bright Birds nieuw leven ingeblazen. Benieuwd wat het heeft opgeleverd? Docent Leandra Fels vertelt je over haar ervaring en de opbrengsten ervan!

Kan je jezelf even voorstellen?

Ik ben Leandra Fels, docent aan de Hanzehogeschool bij de opleiding Vastgoed & Makelaardij, onderdeel van het Instituut Bedrijfskunde.

Hoe ben je in aanraking gekomen met Edumundo?

Begin dit jaar hebben we de eerste contacten met Edumundo gelegd. Op de Hanze zijn er al financiële opleidingen die gebruik maken van leermiddelen van Edumundo. Van hen hoorden we positieve verhalen en toen zijn wij ons een beetje gaan verdiepen in het aanbod van Edumundo.

Kan je kort vertellen op welke manier jullie gebruik maken van BrightBirds?

BrightBirds gebruiken wij voor ons eigen project, *De Vastgoedmanagement Game*. Dit is een project dat ieder jaar wordt ingezet aan het begin van het tweede leerjaar. Tijdens *De Vastgoedmanagement Game* vormen studenten in groepjes een vastgoedmanagementorganisatie (VMO), die voor een vastgoedbelegger werkt. De docenten spelen de rol van de vastgoedbeleggers. De VMO's krijgen met grote regelmaat opdrachten van hun vastgoedbelegger, die eigenaar is van de panden die de VMO beheert. Er ontstaan allerlei klussen, mankementen en andere zaken, die het beheer van vastgoed met zich meebrengen en waaraan de VMO geacht wordt iets te doen. De toon van de mails wordt in de loop van het project niet bepaald vriendelijker, de belegger steeds kritischer. Tussendoor loopt ook nog een akkefietje waarbij de VMO uit moet kijken voor corruptie/bevoordeling. Kortom, met allerlei verschillende opdrachten wordt heel goed de dagelijkse praktijk verbeeld.

'Deze opdrachten worden via de smartphone gepusht en bootsen zo goed mogelijk de praktijk na. Zo worden de studenten ad hoc blootgesteld aan allerlei uitdagingen zoals lekkages en brand.'

- Leandra Fels

Om de situatie zo realistisch mogelijk na te bootsen hebben wij een fictief multi-tenantgebouw in Assen met onder andere een winkelcentrum, bioscoop, kantoren en appartementen. Compleet met tekeningen en huurcontracten. In de game volgen de gebeurtenissen zich heel snel op. Zo blijken verschillende zaken niet te kloppen, wat in de praktijk vaak ook zo is. De eerste dag bijvoorbeeld, ontvangen de studenten een hele set aan huurcontracten waarin allerlei gegevens ontbreken. Denk hierbij aan het ontbreken van contracten of het missen van bedragen en andere gegevens.

De studenten krijgen via de BrightBirds app de opdrachten en berichten van de vastgoedbelegger toegestuurd. Deze opdrachten worden via de smartphone gepusht en bootsen zo goed mogelijk de praktijk na. Zo worden de studenten ad hoc blootgesteld aan allerlei uitdagingen zoals lekkages en brand. Terwijl zij deze problemen moeten oplossen, moeten ze ook de andere taken van een VMO uitvoeren, zoals het zorgen dat leegstaande ruimtes worden verhuurd en het opstellen van kwartaalrapportages.

Kortgezegd is het een kennismaking met beroepspraktijk in een fictieve praktijksituatie.

Wat was de aanleiding om BrightBirds in te zetten?

De primaire aanleiding om te kiezen voor BrightBirds was tijdwinst voor docenten. Al jaren lang spelen we *De Vastgoedmanagement Game*. Voorheen moest alles handmatig gebeuren. Alle opdrachten stuurden we handmatig via de mail aan de teams. Dit was altijd een grote uitdaging: het kost enorm veel tijd, is ook nog eens erg foutgevoelig en het is natuurlijk belangrijk dat iedere student de opdracht op hetzelfde moment ontvangt. Deze klus werd steeds minder goed te doen door de stijging van het aantal studenten van onze opleiding. Het ging steeds meer tijd in beslag nemen.

'De primaire aanleiding om te kiezen voor BrightBirds was tijdwinst voor docenten.'

- Leandra Fels

Naast de tijdwinst vonden we de huidige methode niet meer van deze tijd. Alles handmatig doen en iedere opdracht communiceren via de mail vonden wij een beetje oldskool. We waren op zoek naar een oplossing die beter bij de huidige studentenpopulatie past. Naast automatisering wilden we dus iets gaan doen met gaming. Toen is ons oog op BrightBirds gevallen.

Wat wilden jullie bereiken met BrightBirds? Wat waren de doelstellingen?

Naast de tijdwinst speelden de competitieve elementen een belangrijke rol. De live-ranking in BrightBirds zorgt ervoor dat de situatie direct te volgen is. We merken dat het competitiegevoel tussen de groepjes is gestegen en dit werkt heel goed. Het doel om motivatie en betrokkenheid te verhogen is gehaald.

Daarnaast geeft de app ons de mogelijkheid om op ieder moment opdrachten naar de studenten te sturen. Dit kunnen we vooraf allemaal inplannen en het maakt de situatie direct te volgen. Op deze manier kunnen we de praktijk veel beter nabootsen. Als VMO kom je ook op de meest onverwachte en ongelegen momenten voor allerlei uitdagingen en problemen te staan die je binnen een beperkte tijd moet oplossen.

'Daarnaast geeft de app ons de mogelijkheid om op ieder moment opdrachten naar de studenten te sturen. Dit kunnen we vooraf allemaal inplannen en het maakt de situatie direct te volgen.'

- Leandra Fels

Kan je wat vertellen over de creatieve badges? Hoe hebben jullie dat ervaren?

Voor de opdrachten hebben we een beoordelings-rubric gemaakt. Zo beoordelen we de opdrachten op de criteria *inhoud, vorm en professionele rol*. Deze opdrachten worden beoordeeld met cijfers.

Soms komen groepen met zo'n ontzettend origineel idee dat je dit extra wil belonen, hiervoor kunnen we een aantal keer een creativiteitsbadge uitreiken. De studenten moesten bijvoorbeeld een keer een persbericht maken. Eén groepje had het bericht zo mooi vormgegeven dat het net leek alsof het in de krant was verschenen. Met de creativiteitsbadge kunnen wij zo'n groepje extra belonen.

De studenten zien niet in de ranking wie de badge krijgt en houden elkaar dan ook goed in de gaten. Wie heeft hem wel? Als je als groepje naast deze badge grijpt zorgt het ook voor nieuwsgierigheid. Wat hebben die anderen ingeleverd waardoor zij de badge hebben gekregen en wij niet?

De beste uitwerkingen hangen we ook wel eens op bij de docentenkamer. Je ziet dan echt studenten langslopen om het werk van hun medestudenten te bekijken. Ze zijn benieuwd waarom zij de creativiteitsbadge hebben ontvangen. Het inspireert en verhoogt de betrokkenheid.

De BrightBirds-app maakt gebruik van gamification in de vorm van challenges. Kunnen jullie er een paar uitlichten?

Aan het begin van het project moeten alle VMO's een offerte opstellen voor de vastgoedbelegger om uit te vinden met wie ze in zee willen. De studenten moeten de volgende dag die offerte in een pitch nader toelichten. Deze challenge is al direct serieus en competitief waardoor de toon wordt gezet.

Een beetje flauwe maar wel leuke challenge is de volgende.

Tijdens het project hoeven studenten niet altijd verplicht aanwezig te zijn op school. Ze mogen met hun groepje elders werken, zoals in een horecazaak of bibliotheek. Wel proberen we de studenten te stimuleren om op school te werken, omdat dit veel leuker is voor de dynamiek.

We hebben een keer een challenge uitgestuurd met een deadline van slechts 20 minuten. De vastgoedmanagementbedrijven kregen bericht van de belegger dat zij een plekje konden krijgen in een blad dat de belegger onder zijn klanten verspreidt. Het blad is al naar de drukker, maar als zij binnen twintig minuten een professionele foto aanleveren van hun management kan die nog in het blad komen. Op dit moment komt de tijdsdruk om de hoek kijken. De studenten snappen dat de krant goede publiciteitswaarde op kan leveren. Ze snappen ook dat een simpele selfie niet volstaat. Het moet een professionele foto zijn. Het is dus een snelle test, die ons als docenten ook de informatie geeft waar de studenten zijn en hoe zij aan het werk zijn. Een groepje dat buiten school werkte, heeft bijvoorbeeld een hele mooie foto op het dak van het studentenhuis gemaakt met een mooi uitzicht.

Een standaard challenge is het opstellen van het kwartaalrapportage. Daar waren we heel streng in. Als een groepje de kwartaalrapportage niet inleverde, pakten we tien punten van ze af, waren ze te laat dan kostte het 5 punten. Het was ontzettend grappig om te zien dat de studenten heel fanatiek worden als punten van hun worden afgepakt. Zo kwamen we erachter dat studenten veel gevoeliger zijn om punten te verliezen dan om extra punten te winnen. Het korten op punten als studenten een opdracht niet inleveren of een deadline niet halen, werkt ontzettend goed. Zonder de Brightbirds app heb je die mogelijkheid natuurlijk niet. Misschien is het geen positieve motivatie, maar het werkt wel!

'Het was ontzettend grappig om te zien dat de studenten heel fanatiek worden als punten van hun worden afgepakt. Zo kwamen we erachter dat studenten veel gevoeliger zijn om punten te verliezen dan om extra punten te winnen.'

- Leandra Fels

Hoe hebben de studenten BrightBirds ervaren?

Van de studenten hebben we alleen maar positieve verhalen gehoord. Ze vonden het heel fijn werken met de BrightBirds-app. Een punt van aandacht is alleen dat de studenten lange teksten wat moeilijk te lezen vonden. Lange teksten worden namelijk verspreid over meerdere berichten in de app. Dit levert soms wat verwarring op.

Hoe hebben docenten BrightBirds ervaren?

Voor docenten was het ook erg leuk en het was zeker minder werk dan voorheen. Docenten hebben veel voordelen gemerkt: zij vonden het heel makkelijk alles in te voeren en de app werkt heel gebruikersvriendelijk. Voor de coördinatoren was het de eerste dagen wel wat meer werk. Ik deed de coördinatie samen met mijn collega en in het begin hebben we toch wel wat startprobleempjes gehad. Dat komt natuurlijk ook omdat dit het eerste jaar is.

Het is fijn dat een aantal type opdrachten automatisch te beoordelen is in BrightBirds. Denk bijvoorbeeld aan kleine quizjes. Ook al is zo'n quizje heel snel na te kijken, als je 200 studenten hebt ben je er toch veel tijd aan kwijt. Het automatisch nakijken zorgde er daarom voor dat we veel vaker kleine opdrachten konden uitzetten naar de studenten. Voor de student is het ook fijn dat zij direct hun resultaat te zien krijgen.

'Het is fijn dat een aantal type opdrachten automatisch te beoordelen is in BrightBirds. Denk bijvoorbeeld aan kleine quizjes. Ook al is zo'n quizje heel snel na te kijken, als je 200 studenten hebt ben je er toch veel tijd aan kwijt.'

- Annemiek Rijgersberg

Raad je de inzet van BrightBirds aan bij andere opleidingen?

Zeker! Het is vooral een hele simpele manier om je bestaande project leuker en makkelijker te maken. Ook is het fijn dat het heel snel te realiseren is. Volgend jaar kunnen we makkelijk hetzelfde format gebruiken alleen met net wat andere challenges. We weten nu hoe het werkt en hebben de opzet, waardoor we heel eenvoudig aanpassingen in de challenges kunnen aanbrengen. Dus met een kleine moeite hebben we weer een nieuw en fris programma voor het volgende jaar. Een grote winst voor verdere jaren.

Heb je tips voor andere opleidingen die met BrightBirds aan de slag willen gaan?

Een hele belangrijke tip is om vanaf het begin goed samen te werken met Edumundo. Gebruik vanaf het begin het draaiboek-format van Edumundo anders werk je langs elkaar heen.

Ook raad ik opleidingen aan om al aan het begin een live demonstratie in te plannen. Het is belangrijk dat je vanaf de start goed weet hoe BrightBirds werkt. Het is handig als je direct snapt wat allemaal mogelijk is en hoe studenten het zien op hun telefoon. Dit scheelt later veel werk en zorgt ervoor dat je het draaiboek beter kan vullen.

Hoe heb je de samenwerking met Edumundo ervaren?

Dat ging als een zonnetje! We hebben ook best veel lol gehad tijdens de samenwerking. Toen we de samenwerking aangingen hadden we als wens om het definitieve draaiboek direct na de zomervakantie te ontvangen. In de eerste versie bleek toch nog een aantal foutjes te staan, maar na een mailtje was dit zo al weer opgelost. Ook als wij tijdens het draaien van het programma iets wilden wijzigen in het draaiboek of een foutje ontdekten of hadden gemaakt, was dit na één mailtje of appberichtje zo opgelost. Deze snelle service is heel fijn, zeker in het eerste jaar omdat het dan nog best spannend is. Als je merkt dat de opvolging zo snel gaat, geeft dat een vertrouwd gevoel.

Ben je benieuwd wat [BrightBirds](#) voor jouw opleiding te bieden heeft? Neem gerust contact met ons op om de mogelijkheden te bespreken.

 **NEEM CONTACT OP**



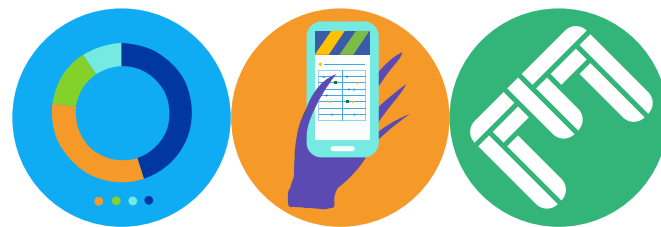
Gamify your project met BrightBirds

Wil je een project nieuw leven inblazen? Studentenbetrokkenheid bij een project verhogen? Of tussentijds weten hoe actief studenten zijn? BrightBirds voegt gamification toe aan jouw project om de gestelde doelen te bereiken.

BrightBirds voegt game-mechanics zoals tijdsdruk, ranglijsten, badges en beloningen toe aan projecten en zet de competitie tussen klassen en teams in gang. Dit vormt een extra motiverende laag over het onderwijs.

We bekijken het project en de doelen en adviseren welke challenges je kunt inzetten om studenten te motiveren, activeren en verbinden. We slaan de brug tussen onderwijsinstellingen en studenten om de betrokkenheid te verbeteren. Betrokken studenten behalen immers meer studiesucces.

 [NEEM CONTACT OP](#)



Edumundo
tomorrow's knowledge

(+31) (0)70-3600510

www.edumundo.com
info@edumundo.com

