

Het virtuele bedrijf OTO

Cecile Crutzen
Paul Oord

Open Universiteit Nederland

Het bedrijf OTO is gecreëerd als werk en leeromgeving waarin studenten als tijdelijke werknemers in teamverband met elkaar samenwerken om opdrachten van organisaties op het gebied van het ontwerpen of aanpassen van informatiesystemen en bedrijfsprocessen uit te voeren. De naam "OTO" staat voor "Ontwerp Transfer Open Universiteit", waarmee we vooral tot uitdrukking willen laten komen dat het ontwerpen bij deze opdrachten niet uitsluitend door de medewerkers van OTO plaatsvindt maar juist in samenwerking met de opdrachtgever en gebruikers, en dat dus ook kennis en informatie onderling worden gedeeld.

Staf

Naast tijdelijke medewerkers (studenten) heeft OTO een staf van directeur, human resource manager en projectmanager, allen medewerkers van de OUNL.

De projectmanager van OTO communiceert met het team over de technische en vakinhoudelijke zaken, de producten en over het projectmanagement. De coaches en de projectmanager overleggen regelmatig over individuele studenten en de vakinhoudelijke aspecten van het project. De human resource manager is verantwoordelijk voor de uitvoering van de assessments door de studenten.

Het stafteam, in de dubbelrol van bedrijfsleiding en cursusteam, fungeert in OTO niet als een actieve bedrijfsleiding en ook niet als een soort Big Brother op de achtergrond. Eerder omgekeerd: de teams rapporteren aan de staf over de laatste ontwikkelingen

Virtualiteit

Het bedrijf OTO is reëel, maar de werkruimte is virtueel en bereikbaar met behulp van internettechnologie. De elektronische werkruimte maakt het technisch mogelijk synchroon en asynchroon samen te werken en te communiceren (chatten, e-mail, discussiegroepen, etc.), terwijl daarnaast de mogelijkheid bestaat tot telefonisch vergaderen. Het grote voordeel van deze virtuele bedrijfsomgeving is dat alle handelingen, alle inhoudelijke communicatie, rapportages en verslagen, en alle deel- en eindproducten zichtbaar aanwezig zijn.

Voor de studenten vormt deze omgeving een virtuele werkruimte waarin zij met de hen geboden 'tools' (software ter ondersteuning van het ontwerpen, projectmanagement en communicatie) naar eigen inzicht het ontwerpproces kunnen vormgeven. Dit doet een groot beroep op de eigen verantwoordelijkheid voor zowel het eigen leerproces als dat van medestudenten.

Elektronische werkruimte

Voor de elektronische werkruimte is een groupwaretool met uitgebreide mogelijkheden gekozen. Een aantal aspecten is voor een dergelijke omgeving van cruciaal belang:

- Privacy: door middel van autorisatie moeten delen van de elektronische werkruimte afgeschermd kunnen worden voor individuele personen, teams, medestudenten, stafmedewerkers etc.
- Versiebeheer: documenten moeten voorzien kunnen worden van versiebeheer, zodat oudere versie steeds beschikbaar blijven.
- Communicatie: er moet gebruik gemaakt kunnen worden van diverse vormen van (a)synchrone communicatie zoals discussies, chatsessies en e-mail.
- Zoekfunctionaliteit: een zeer adequate zoekmogelijkheid door alle typen documenten is onontbeerlijk.

Competenties

Assesments worden uitgevoerd op basis van een afgebakende set toetsbare gedragscompetenties voor hogere informatici. Deze zijn gebaseerd op de vijf belangrijkste persoonlijkheidskenmerken, de zogenaamde 'Big Five'.

Als basiscompetenties zijn bijvoorbeeld geformuleerd:

- Samenwerken
- Integriteit
- Klantgerichtheid
- Resultaatgerichtheid
- Zelfontwikkeling

Coaching en begeleiding

De persoonlijke coaches voeren tijdens deze cursus naar aanleiding van de resultaten van de assessments gesprekken met de studenten over hun competentieontwikkeling.

De coaches fungeren als gesprekspartners met het doel de studenten bewuste keuzes te laten maken voor het leerproces in OTO en in hun reguliere werkomgeving.

De vakinhoudelijke begeleiding vindt plaats door de projectmanager van OTO en bestaat voornamelijk uit het reviewen, becommentariëren en goedkeuren van de producten van de teams. Hoewel veel communicatie tussen de projectmanager en de teams via de teamleiders verliep, is dit verbreed tot (productgerelateerde) discussiegroepen, toegankelijk voor alle teamleden, gunstig voor het creëren van een bedrijfscultuur. Het team staat niet 'tegenover' de projectmanager, deze is als collega medeverantwoordelijkheid draagt voor het welslagen van het project.

Beoordeling

De beoordeling van de studenten vindt plaats door de coaches, de projectmanager, en de directeur/examinator van de cursus. Coaches geven hun beoordeling op basis van de getoonde inzet van de student voor het werken aan de competenties, van de getoonde verantwoordelijkheid voor het eigen leerproces en dat van de medestudenten. Zij doen dit aan de hand van de gesprekken en van informatie in het portfolio van de student, zoals de tweewekelijkse zelfreflectie. De projectmanager beoordeelt de studenten op het uitvoeren van de taken binnen het project op basis van de informatie in de portfolio's, en de individuele bijdragen aan de opgeleverde producten, inclusief de eindbeoordeling

Kennismanagement en bedrijfscultuur

Aangezien de door studenten gevormde teams slechts gedurende een half jaar aanwezig zijn bij OTO is het van wezenlijk belang dat opgedane kennis voor OTO behouden blijft.

Nu is kennismanagement in een organisatie een breed begrip. Binnen OTO gebeurt het volgende

- onderhouden van de elektronische Kennisbank met Bibliotheek en OTO-sjablonen.
- het bijhouden van het projectarchief met informatie over de lopende projecten.
- het inrichten van de werkruimte van een team.
- actief kennis uitwisselen.