

Vak: Afstudeeropdracht CMD

credits: 30

Vakcode	CMVB17ASO
Naam	Afstudeeropdracht CMD
Studiejaar	2020-2021
ECTS credits	30
Taal	Engels, Nederlands
Coördinator	-

Werkvormen	Afstudeeropdracht
Toetsen	Afstudeeropdracht - Overige toetsing

Leeruitkomsten

- A. Oriënteren & begrijpen (niveau 3)
- B. Conceptualiseren (niveau 3)
- C. Verbeelden & prototypes maken (niveau 3)
- D. Evalueren (niveau 3)
- E. Inter- en multidisciplinair samenwerken (niveau 2)
- F. Initiëren, organiseren en regisseren (niveau 2)
- G. Manifesteren en presenteren (niveau 3)
- H. Ontwikkelen en reflecteren (niveau 3)
- I. Onderzoeken (niveau 3)

Inhoud

De student leert in het afstuderen om, aan de hand van een maatschappelijk probleem of kans in de markt, een complexe ontwerpopdracht af te bakenen en uit te voeren. Daarbij zullen zij in opdracht werken van een bedrijf, organisatie of kennisinstelling.

De student zal, in de verschillende onderdelen van het afstuderen, moeten aantonen dat hij of zij zelfstandig in staat is om het gehele ontwerp- en denkproces te kunnen inrichten, onderbouwen en hierop te reflecteren. Dit houdt in dat de student moet kunnen aangeven hoe en waarom hij of zij tot bepaalde ontwerpkeuzes is gekomen, op welke bronnen dit is gebaseerd, en hoe dit uiteindelijk terugkomt in een geëvalueerd interactief digitaal prototype.

Het afstudeertraject in het vierde studiejaar omvat een aantal onderdelen die de student in onderstaande volgorde zal doorlopen, uitwerken en opleveren. Deze onderdelen vormen samen het CMD afstudeerportfolio:

• Probleemanalyse & Ontwerprichtlijnen

Het ontwerpen begint met het verkennen van het praktijkprobleem (of uitdaging). Je brengt in kaart wat het 'probleem' is en onderzoekt de oorzaken, de context en de behoeften van stakeholders en gebruikers. Daaruit voort vloeit een probleemstelling met concrete onderzoeksvragen.

Door gesprekken met relevante personen (experts, stakeholders, gebruikers) en bestuderen van literatuur en andere relevante documenten brengt de student ook het onderzoeksgebied in kaart. Het doel van die exploratie is het verkennen van hoe anderen denken over het probleem en met soortgelijke problemen zijn omgegaan. De student zoekt dus theorie en ervaringen die bruikbaar zijn voor het onderzoek en die passen bij de kernbegrippen uit de probleemstelling en de onderzoeksvragen. In dit theoretische kader presenteert de student de belangrijkste begrippen, theorieën en modellen en relevant werk van andere onderzoekers en ontwerpers; denk aan 'design patterns' en 'best practices'.

Hieruit destilleert de student relevante ontwerprichtlijnen en -principes. In deze fase verken je ook wat nodig is om het ontwerp specifiek te richten op het creëren van waarde voor de gebruikers zoals een gedragsverandering, welzijn, educatie etc.

Het resultaat van deze fase is dus -naast een beter begrip van het probleem -het inzicht in de ontwerpvoorwaarden die de ontwerpopdracht inkaderen en richting geven.

• Design Document

In het *Design document* beschrijft de student hoe je via ideegeneratie komt tot ontwerpspecificaties en werk je een eerste concept of mockup uit.

Daarbij doorloop je een aantal stappen:

Je verkent mogelijke oplossingen door divergent te denken, zo breed mogelijk ideeën te creëren. Dan kijk je kritisch naar de ideeën; je weegt de ideeën aan de hand van verschillende criteria en met de ontwerpvoorwaarden uit de eerste fase.

Nu volgt de selectie voor het zogenoemde 'mapping' waarbij ideeën nog eens worden overwogen, beter uitgewerkt en verfijnd.

Na het kiezen van een of meerdere oplossingen formuleer en

onderbouwt de student de kenmerken die het product zou moeten hebben (de Design propositie). De verfijning en uitwerking van alle eerder genoemde voorwaarden levert de ontwerpspecificaties op en een eerste verbeelding; denk daarbij aan persona's, gebruiksscenarios, taakscenarios, taakanalyses, click flow diagrammen, sitestructuur diagrammen, kleurenpaletten, moodboards, story boards, mockups, lofi en hifi wireframes, etc.

• **Prototype & Procesbeschrijving**

Op basis van de ontwerpspecificaties uit het design document ontwikkelt de student vervolgens een prototype. Prototyping is een mooie manier om een idee tastbaar te maken, feedback te krijgen en het product te testen. In deze fase past dus ook het (iteratief) snel ('rapid') evalueren.

Dit prototype moet een praktische en werkende representatie zijn die laat zien wat de interactie is van de gebruiker met het beoogde eindproduct.

Dit prototype hoeft nog niet zover uitgewerkt te worden dat het in de praktijk gebruikt kan worden; de nadruk zal dan liggen op de verbeelding van het eindproduct.

Als de nadruk op de verbeelding ligt, worden hogere eisen gesteld aan het 'visual design'.

Het prototype kan ook zover zijn uitgewerkt dat het vrij direct gebruikt zou kunnen worden voor implementatie. In dat geval ligt de nadruk op de technische uitwerking.

Als de nadruk hierop ligt, worden hogere eisen gesteld aan het 'interaction design'.

Het document dat je in deze fase samenstelt, is een duidelijke weergave (in tekst en beeld) van het prototype en een verantwoording van de keuzes die je hebt gemaakt tijdens het ontwikkelproces; denk aan verdere precisering van de ontwerpspecificaties, de keuze van de gebruikte technologie of tools die je hebt gebruikt.

Van het prototype heb je ook een digitale representatie nodig; denk daarbij aan een standalone werkend product of een video-opname, die als digitale bijlage bij het portfolio wordt meegeleverd.

• **Testen en Evalueren**

In deze fase ontwerpt de student een testplan, test het product, analyseert de resultaten kritisch en trekt conclusies.

Je evalueert het prototype en de verwachte eigenschappen aan de hand van het *Design document* uit de tweede fase. Daarbij laat je zien dat de ontwerpvoorwaarden goed vertaald zijn in het digitale prototype en dat het prototype het probleem kan oplossen of verminderen.

Zoals eerder is gesteld, zal vaak in deze fase het grondige empirische onderzoek plaatsvinden.

Dit proces beschrijf je in het evaluatierapport en is het op en na laatste onderdeel van je afstudeerportfolio.

• **De Kritische Beschouwing**

In de kritische beschouwing kijk je terug op het ontwerpproces en het onderzoek. Zo kun je bij een volgend onderzoek de sterke punten benutten en de valkuilen vermijden.

Hieronder staan voorbeelden van vragen waarop je in de kritische beschouwing in kunt gaan.

1. Een reflectie op de gebruikte theorie: In hoeverre was de theorie bruikbaar voor het onderzoek? Welke inzichten waren het meest bruikbaar? Bood het theoretisch kader voldoende handvatten om het onderzoek uit te voeren? Waren de kernbegrippen uit de probleemstelling en de deelvragen aan de hand van de literatuur te definiëren en te onderzoeken? Was er meer of minder literatuuronderzoek nodig?
2. Een reflectie op de ontwerpvoorwaarden en specificaties: In hoeverre waren zij geschikt en voldeden ze aan het doel: het oplossen van het probleem?
3. Een reflectie op je prototyping: waarom heb je welke keuzes gemaakt? Denk hierbij aan de keuzes over welke technieken of methoden je hebt gehanteerd, of welke technologie een centrale rol heeft in het prototype, of hoe je bent omgegaan met voortschrijdend inzicht.
4. Een reflectie op de gekozen evaluatiestrategie en de gehanteerde

onderzoeksmethodologie: Zijn de juiste dataverzamelingsmethoden gebruikt om een antwoord te vinden op de probleemstelling en de onderliggende onderzoeksvragen? Was er een alternatieve methode die mogelijk beter zou zijn geweest? Was de onderzoeksdoelgroep goed te bereiken, werkte de doelgroep mee? Hoe is de doelgroep benaderd en leverde dat de beoogde respons op? Tegen welke knelpunten ben je aangelopen bij je dataverzameling? Hoe had de betrouwbaarheid van het onderzoek verhoogd kunnen worden?

5. Een reflectie op de onderzoeksuitkomsten: Geven de onderzoeksuitkomsten voldoende inzichten? Waren de resultaten verrassend of had je ze verwacht? Heb je op de beste manier gebruik gemaakt van theorie en onderzoeksmethoden? In hoeverre sluiten de resultaten van de evaluatiefase aan bij de vooraf opgestelde ontwerpvoorwaarden?

6. Een reflectie op het hele ontwerpproces: Heb je de juiste stappen doorlopen in het proces? Wat waren de knelpunten in de fasen van het ontwerpproces? Hoe zou het product verbeterd moeten worden om het gestelde probleem beter aan te pakken? Hoe moet het product ingezet worden om het probleem in de uiteindelijke context aan te pakken.

Dit document, de *Kritische beschouwing*, is het laatste deel van het afstudeerportfolio.

• De Verdediging

In de verdediging (middels een presentatie) laat je jouw 'gesprekspartners', de afstudeerbegeleider en de 2e beoordelaar, zien hoe het prototype aansluit bij de oplossing van het probleem, de context, het doel en de doelgroep. Je overtuigt hen ervan dat je het ontwerpproces hebt doorlopen zoals een professional dat zou doen. Omdat een ontwerpproces niet altijd, of beter gezegd: meestal niet, perfect verloopt, laat je ook zien hoe jouw inzichten zijn gegroeid tijdens dit traject.

De afstudeerpresentatie duurt 15 minuten gevolgd door een vragenronde van 15 minuten, waarin je niet alleen jouw ontwerp verdedigt, maar ook laat zien dat je over voldoende kennis van het vakgebied beschikt.

Opgenomen in opleiding(en)

Communication & Multimedia Design, Major Interaction Design
Communication & Multimedia Design, Major Game Design
Communication & Multimedia Design, Major Visual Design

School(s)

Instituut voor Communicatie, Media & IT

share your talent. move the world.

De ECTS onderwijscatalogus van de Hanzehogeschool Groningen wordt met de grootst mogelijke zorg samengesteld. Het is echter mogelijk dat de inhoud van de catalogus -en de daarin vervatte informatie- verouderd, incompleet of onjuist is. Aan de inhoud van de catalogus kunnen dan ook geen rechten worden ontleend.