

Vak: Concepting & Designing

credits: 6

Vakcode	CMVB18CDM1
Naam	Concepting & Designing
Studiejaar	2020-2021
ECTS credits	6
Taal	Nederlands
Coördinator	J. van Denzen

Werkvormen	Werkcollege
Toetsen	Concepting & Designing - Overige toetsing

Leeruitkomsten

A1 (niveau 2): De CMD'er beschrijft een complexe gestructureerde probleemcontext

A2 (niveau 2): De CMD'er verzamelt en analyseert wensen en behoeften van gebruikers en stakeholders in een gestructureerde complexe context

De student:

- past theorieën toe op het terrein van persuasive design, gamification en user experience op een probleem- of vraagcontext.
- toont aan over voldoende kennis en begrip van (interactive) storytelling en mediatheorie te beschikken en is in staat adequaat te reageren op toekomstige veranderingen/innovaties in het medialandschap.

A3 (niveau 2). De CMD'er doet kennis op van het domein, zoekt relevante theorieën op en analyseert technologische ontwikkelingen en begrijpt de mogelijkheden hiervan om het gestructureerde probleem op te lossen

De student:

- begrijpt theorieën omtrent perceptie, cognitie, emoties, attitudes en gedrag in relatie tot beleving, beïnvloeding en betekenisgeving.

B1 (niveau 2): De CMD'er genereert ideeën en analyseert hoe deze zich verhouden tot de probleemcontext, wensen en behoeften van de gebruiker en opdrachtgever

De student:

- vertaalt inzichten omtrent persuasive design, gamification en user experience in ontwerpprincipes en -richtlijnen en werkt deze uit in een ontwerp(idee) en legt daarover verantwoording af.
- ontwikkelt een adequaat storytelling concept voor verschillende mediaformats en technologieën.

B2 (niveau 2): De CMD'er beschrijft een concept voor een digitaal interactief product en relateert deze aan de opgedane kennis, ideeëngeneratie en de probleemcontext

C1 (niveau 2): De CMD'er werkt digitale interactieve prototypes uit die doelmatig zijn en maakt hierbij gebruik van de juiste methoden en technieken

De student

- heeft kennis van tools die geschikt zijn voor het prototypen van interactive storytelling
- verbeeldt een interactive story middels het ontwikkelen van een prototype

C2 (niveau 2): De CMD'er past de kennis over mens-machine-interactie toe in het prototype

C3 (niveau 2): De CMD'er gebruikt (multi)mediatechnologie ten behoeve van vormgeving

Inhoud

In de eerste onderwijsperiode heb je je verdiept in interactie- en visueel ontwerp. Deze onderwijsperiode verbreed je je kennis en vaardigheden door te werken aan toepassingen waarbij de gebruikersbeleving en interactive storytelling centraal staan.

Interaction design is in essentie het ontwerpen voor gewenst gedrag en beleving van gebruikers. In dit moduul ligt de nadruk op de gebruikersbeleving. Daartoe maak je allereerst kennis met theorieën op het terrein van persuasive design, gamification en user experience alsook enkele ontwerp- en onderzoeksmethoden die daarbij gebruikt kunnen worden. Uit de aangereikte theoretische inzichten leer je ontwerpprincipes af te leiden die je vervolgens toepast in concrete ontwerpideeën of (deel)ontwerpen. Om gebruikers meer te betrekken bij een applicatie wordt in toenemende mate gebruik gemaakt van interactive storytelling. Hierbij worden verschillende verhalende technieken ingezet om gebruikers op een plezierige en betekenisvolle wijze te betrekken bij uiteenlopende zaken. Je kunt daarbij denken aan journalistieke reportages, gezondheidsvoorlichting of mediacampagnes van zowel non-profit organisaties als commerciële bedrijven. Hoe een interactive story wordt verteld is afhankelijk van welke mediaformats en technologieën gebruikt worden. Prototyping voor interactive storytelling vereist daarom specifieke functionaliteiten van tools. In dit vak leer je welke tools hiervoor geschikt zijn en werk je individueel aan een prototype gebaseerd op jouw eigen verhaal.

Dit vak bestaat uit drie componenten waaraan onderwijsactiviteiten zijn gekoppeld. Bij het onderdeel 'Design for behaviour & experience' verwerk je theorie omtrent persuasive design, gamification en user experience in opdrachten rond ontwerpprincipes en het genereren van ontwerpideeën. Bij het onderdeel 'Interactive storytelling' maak je eerst kennis met de principes van storytelling. Vervolgens verdiep je je in de mogelijke implicaties van verschillende mediaformats en technologieën die gebruikt kunnen worden en reflecteer je op de vraag hoe interactiviteit op een zinvolle manier gebruikt kan worden in storytelling. In 'Storytelling prototyping' ga je aan de slag met specifieke tools en werk je aan je eigen interactive story.

Binnen de drie onderdelen van het vak werk je aan afzonderlijke opdrachten. Deze opdrachten worden uiteindelijk als dossier integraal getoetst.

Opgenomen in opleiding(en)

Communication & Multimedia Design, Major Interaction Design

School(s)

Instituut voor Communicatie, Media & IT

