

Vak: Visual Design Lab

credits: 10

Vakcode	CMVB19VDL1
Naam	Visual Design Lab
Studiejaar	2020-2021
ECTS credits	10
Taal	Nederlands
Coördinator	B. Wortel

Werkvormen	Projectonderwijs
Toetsen	Visual Design Lab - Overige toetsing

Leeruitkomsten

A2. De CMD'er verzamelt en analyseert wensen en behoeften van gebruikers en stakeholders in een gestructureerde complexe context.

B2. De CMD'er beschrijft een concept voor een digitaal interactief product en relateert deze aan de opgedane kennis, ideeëngeneratie en de probleemcontext.

C2. De CMD'er past de kennis over mens-machine-interactie toe in het prototype.

D1. De CMD'er past meerdere evaluatiemethoden toe tijdens het ontwerpproces.

E2. De CMD'er werkt bewust aan de ontwikkeling van zijn eigen beroepshouding t.o.v. anderen, zijn ethisch en maatschappelijk bewustzijn en zijn interculturele vaardigheden.

F2. De CMD'er brengt vanuit een complexe opdracht een bruikbaar advies uit en adviseert over de implementatie van het gekozen ontwerp in een organisatie en let daarbij op kwaliteit, haalbaarheid ('design to budget') en de juridische en organisatorische consequenties.

G1. De CMD'er beheerst complexe communicatievormen en kan de meerwaarde van een innovatie/product op toelichten.

H1. De CMD'er kent de eigen sterktes en zwaktes, formuleert de leerbehoefte, reflecteert op hierop en neemt verantwoordelijkheid voor eigen handelen en stuurt zichzelf bij ten aanzien van leren.

I2. De CMD'er onderscheid diverse onderzoeksmethoden en technieken en past deze toe in een gestructureerde complexe context

J2. De CMD'er gebruikt zijn netwerk ten behoeve van het verkrijgen van specifieke kennis en het bereiken van doelen.

A2; B2; C2; I2; J2 (niveau 2):

De student:

- onderzoekt en ontwerpt een haalbaar concept voor een digitaal product dat ontwikkeld zal worden met aandacht voor de probleem context, gebruikersvoorwaarden, doelstellingen van stakeholders en technologische mogelijkheden.

B2; C2; D1; E2 (niveau 2):

De student:

- creëert een innovatieve project briefing en vertaalt dit in een overtuigend samenhangend plan en bijkomende pitch die de wensen van de verschillende stakeholders identificeert en benoemt.

C2; D1; E2; F2; J2 (niveau 2):

De student:

Inhoud

In Design Labs, vormen jullie samen een start-up groep en werken samen met medestudenten, professionals en andere stakeholders. De eerste stap die jullie nemen is het uitvoeren van onderzoek over je probleemstelling, doelgroep, zullen jullie ideeën genereren, concepten bedenken en de oplossing pitchen en doorontwikkelen om de jury te overtuigen van de potentie. Zowel op technisch als business vlak!

In een aantal workshops, coachingssessies en presentaties zullen jullie door een aantal gates moeten gaan waarbij het concept en de business case beoordeeld worden door de coaches. Tijdens de looptijd van het project heeft de coach de mogelijkheid om verschillende ideeën of oplossingen af te keuren of bij te sturen. Dit betekent dat de beste ideeën verder mogen gaan om hun producten op de markt te brengen.

Je ontwikkelt op basis van de laatste cmd technieken en maakt gebruik van ontwerpvoorwaarden vastgesteld door jullie team. Door kritisch te kijken naar budget, doelgroepen, technologie en concept sturen jullie je team naar het uitbrengen van je product.

Als een professional zul je je team voorzien van de nodige werkuren en inzet om de ontwikkeling te voltooien van de verschillende artefacten. Het is echter jou taak om te zorgen dat je toegang krijgt tot de nodige kennis en informatie.

In een uiteindelijke demonstratie voor de jury en medestudenten laat je de potentie van je product zien. Dit houdt in dat je een daadwerkelijk product zult opleveren maar ook een inzicht in de wijze waarop je groep dit proces heeft doorlopen. Je zult uitleggen in een CGI (competentie gericht interview) hoe je bijdrage heeft geleid tot het uiteindelijke resultaat.

Als student lever je de nodige bewijzen en reflecties aan van het werk wat je hebt verzet door middel van een ontwikkelings portfolio. Je zult dit portfolio bespreken en toelichten in een individueel competentie gericht interview.

Naast het teamproduct zul je werken aan je eigen professionele portfolio om je werk te laten zien. Tijdens de cursus zul je een aantal workshops krijgen die je daarbij helpen.

- simuleert de werking van een (major specifieke) ontwerpstudio door het ontwikkelen en uitvoeren van een haalbaar digitaal productconcept door gebruik te maken van een proces georiënteerd, project gebaseerde en georganiseerde aanpak.

E2; F2; G1 (niveau 2)

De student:

- ontwikkelt en verbeterd groepsprocessen op een iteratieve wijze binnen een agile, ondernemend project zodat ontwerpkeuzes beter verantwoord worden en passen binnen een innovatieve context. De student is in staat om het team, de stakeholders en eindgebruikers te enthousiasmeren voor hun ontwerp ideeën.

F2; G1; H1 (niveau 2)

De student:

- reflecteert en neemt verantwoordelijkheid voor hun eigen ontwikkeling en gebruikt dit inzicht om project processen te verbeteren en stimuleren.

Opgenomen in opleiding(en)

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.