

Vak: Future design

credits: 10

Vakcode	CMVB20FUD
Naam	Future design
Studiejaar	2020-2021
ECTS credits	10
Taal	Nederlands
Coördinator	B.A. van der Meer

Werkvormen	Projectonderwijs
Toetsen	Future design - Overige toetsing

Leeruitkomsten

A. Oriënteren en begrijpen

- 1 (niveau 2) De CMD'er beschrijft een complexe gestructureerde probleemcontext
- 3 (niveau 3) De CMD'er doet de benodigde kennis op van het domein, zoekt relevante theorieën op en analyseert nieuwe technologische ontwikkelingen en begrijpt de mogelijkheden hiervan om het complexe probleem op te lossen

B. Conceptualiseren

- 1 (niveau 3) De CMD'er genereert een creatief concept voor een digitaal interactief product en verantwoordt deze op basis van de opgedane kennis, de ideeëngeneratie en de probleemcontext

C. Verbeelden & prototypes maken

- 1 (Niveau 2) De CMD'er werkt digitale interactieve prototypes uit die doelmatig zijn en maakt hierbij gebruik van de juiste methoden en technieken.
- 3 (Niveau 3) De CMD'er gebruikt zelfstandig complexe (multi)mediatechnologie ten behoeve van vormgeving

D. Evalueren

- 1 (niveau 2) De CMD'er past meerder evaluatiemethoden toe tijdens het ontwerpproces.

J. Ondernemen

- 1 (niveau 2) De CMD'er analyseert nieuwe ontwikkelingen en kansen binnen de markt, binnen de organisatie of op het gebied van technologische mogelijkheden.

Inhoud

Het werkveld en de toepassingen van CMD veranderen snel. Het is als CMD studenten belangrijk om de ontwikkelingen te blijven volgen om zich een voorstelling te kunnen maken hoe toekomstige CMD technologie een rol kan gaan spelen bij toekomstige problemen. Future Design heeft tot doel om de 'Futures Literacy' van de student te vergroten op het gebied van CMD.

Om dat doel te bereiken kiest Future Design de stad als speelveld en daagt de studenten uit om ontwerpen te maken die een beeld geven hoe toekomstige gebruikers technologie gebruiken om toekomstige problemen op te lossen. Studenten werken binnen de context van thema's als klimaatadaptatie, energie en de smart city. Studenten werken met de design cycle om verschillende prototypen te ontwikkelen met verschillende prototyping tools. Juist door een goede combinatie van prototypen en visualisaties komt het verhaal van het ontwerp naar voren en wordt de ervaring van de beoogde gebruiker duidelijk. Voor de presentatie van de ontwerpen en om de ontwerpen te evalueren wordt waar mogelijk publiek gezocht, bijvoorbeeld bij een manifestatie als Let's Gro.

Opgenomen in opleiding(en)

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

School(s)

Instituut voor Communicatie, Media & IT