

Vak: Usability Design

credits: 5

Vakcode	CMVP20USD
Naam	Usability Design
Studiejaar	2020-2021
ECTS credits	5
Taal	Engels, Nederlands
Coördinator	M.W. Verweij

Werkvormen	Werkcollege
Toetsen	Usability Design - Overige toetsing

Leeruitkomsten

A3. 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 probleem op te lossen.

(Niveau 1): De CMD'er interpreteert de kennis van het domein, zoekt relevante theorieën op en analyseert conventionele technieken en begrijpt de mogelijkheden hiervan om het eenvoudige probleem op te lossen

C1. De CMD'er werkt digitale interactieve prototypes uit van 'low-fidelity' tot 'high-fidelity' en maakt hierbij gebruik van methoden en technieken om prototypes te maken.

(Niveau 1): De CMD'er werkt onder begeleiding eenvoudige prototypes uit en maakt hierbij gebruik van eenvoudige methoden en technieken om prototypes te maken.

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

(Niveau 1): De CMD'er beschrijft hoe de kennis over mens-machine-interactie is verwerkt in het prototype

D1. De CMD'er evalueert tijdens het ontwerpproces of het product/dienst het beoogde doel kan bereiken.

(Niveau 1): De CMD'er past minimaal één evaluatiemethode toe tijdens het ontwerpproces.

F1. De CMD'er weet het ontwerptraject te plannen, uit te voeren, te controleren, te beheren (tijd, budget, informatie, kwaliteit, haalbaarheid), succes- en risicofactoren in te schatten en informeren over de voortgang van het ontwerpproject.

(Niveau 1): De CMD'er plant, voert uit, controleert, beheert (tijd, budget, informatie, kwaliteit, haalbaarheid), schat succes- en risicofactoren in en informeert over de voortgang bij een eenvoudig en gestructureerde ontwerptraject in een eenvoudige context.

Inhoud

Usability Design is het tweede blok in de leerlijn Learning CMD, waar de basis van CMD centraal staat. In Usability Design wordt de focus gelegd op ontwerp voor web. De aangeleerde theorie (Body of Knowledge), ontwerpvaardigheden (Creative Design) en technische vaardigheden (Creative Technologies) worden getoetst bij het maken van een redesign van een bestaande website. De studenten verbeteren en testen de door hun verbeterde versie.

Het ontwerp wordt verbeeld door middel van een prototype, waarvan een gedeelte technisch wordt uitgewerkt. Naast dit ontwerp leveren de studenten een Design Document in met hun theoretische onderbouwing.

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.