

Vak: Afstudeeropdracht CMD

credits: 30

| | | | |
|---------------------|-----------------------|-------------------|--------------------------------------|
| Vakcode | CMVB17ASO | Werkvormen | Afstudeeropdracht |
| Naam | Afstudeeropdracht CMD | Toetsen | Afstudeeropdracht - Overige toetsing |
| Studiejaar | 2022-2023 | | |
| ECTS credits | 30 | | |
| Taal | Engels, Nederlands | | |
| Coördinator | C.J. Westerkamp | | |

Leeruitkomsten

- Je kunt de context van het probleem, de wens van de gebruiker, doelstelling van de opdrachtgever, de belangen van belanghebbenden en de mogelijkheden van de technologie in kaart brengen en begrijpen.
- Je bedenkt ideeën en ontwikkelt concepten voor (interactieve) producten, diensten, en belevingen. Het gaat om vinden van nieuwe wegen om tegemoet te komen aan de wensen van gebruikers, de doelstellingen van de opdrachtgever en aan andere belangen.
- Je bent in staat om concepten vorm te geven en te concretiseren in prototypes. Je kunt je ontwerp inpassen in geldende standaarden en het productportfolio van het bedrijf.
- Je bent in staat resultaten, die tijdens verschillende stadia van het ontwerpproces ontstaan, herhaaldelijk te toetsen op hun waarde en belang voor de wensen van de gebruiker/opdrachtgever.
- Je bent een zelfbewuste ontwerper die soepel kunnen schakelen in het ontwerpproces, die grondig onderzoek doen en de uitkomsten kunnen gebruiken voor een beter ontwerp.
- Je bent initiatiefrijk en organisatiesensitief. Je ziet kansen en maakt die waar. Je organiseert jezelf en anderen en neemt iedereen mee in het innovatieproces.
- Je betreft anderen uit het team, uit andere disciplines, gebruikers en andere belanghebbende in het ontwerp. Je begrijpt de verhoudingen en zorgt dat iedereen zich prettig voelt in het proces.
- Je werkt vanuit een persoonlijke betrokkenheid bij de samenleving en vanuit een drive om deze te verbeteren. Je weet waar ze staan en hoe ze zich kunnen ontwikkelen.

Inhoud

In het afstuderen laat jij zien dat je alle competenties van CMD op het eindniveau beheerst. Daarom doorloop je de ontwerpcyclus zoals je gewend bent en iterer je van een probleem (of kans of vraagstuk) tot en met een geëvalueerd prototype. Je maakt een afstudeerportfolio dat bestaat uit verschillende onderdelen zoals een prototype, een ontwerpprocesverslag, de bewijsstukken uit de verschillende fasen van de ontwerpcyclus en een reflectieverslag (voor een volledig overzicht van de portfolio-onderdelen zie de afstudeerhandleiding).

Je kan jouw afstuderen alleen starten met een, door de afstudeer coördinator, goedgekeurde afstudeeropdracht. In het zoeken naar die opdracht wordt en het opstellen van het aanvraagformulier word jij begeleid tijdens de vakken 'Orientation' in periode 1 en 'Prepare' in periode 2 van jaar 4. Tijdens het afstuderen word jij begeleid in een zogenaamde Community of Learners, dit is een groep van 4 tot 6 studenten met dezelfde afstudeerbegeleider. Deze krijg je toegewezen voor de afstudeercoördinator.

Voor een goede doorloop van jouw afstuderen is het hebben van een roadmap (een soort plan van aanpak) essentieel. Deze maak je tijdens het vak 'Prepare' en bestaat uit beschrijving van de vier fasen van de ontwerpcyclus en de verschillende onderdelen (denk hierbij aan een projectkader, een contextanalyse, de opzet voor het vooronderzoek én de start van de uitvoering daarvan, alsmede de opzet van de ideegeneratie, de conceptualisering en de evaluatie). Je maakt ook een planning (GANTT) waarin, voor het afstuderen, per week te zien welke activiteit je uitvoert, wat de op te leveren producten zijn en welke belangrijke afspraken er zijn met je afstudeer begeleider en de opdrachtgever. Je stelt ook leerdoelen op waaraan je werkt tijdens het afstudeersemester.

OPDRACHT

Je ontwerpt een interactief en digitaal prototype/product en onder bouwt je proces, waardoor je aantoont dat je de eindcompetenties van CMD op niveau bezit. De opdracht zoekt je zelf in het werkveld. Voor de criteria waaraan deze opdracht moet voldoen, moet je de afstudeerhandleiding raadplegen. Jouw afstudeeropdracht moet goedgekeurd worden door de afstudeercoördinator.

Je mag zelf bepalen wat voor jouw opdracht het goede instapmoment is in de ontwerpcyclus: start je met een probleem of start je met een bestaand product of prototype of start je juist met een eerste prototype maken en ga je van daaruit itereren? Belangrijk hierbij is dat je minimaal drie keer itereert waarbij de laatste keer altijd de iteratie is van je concept prototype (dat je inlevert met je ontwerpprocesverslag) naar je definitieve prototype dat je demonstreert tijdens het eind gesprek. Je mag ook vaker itereren, bijvoorbeeld kleine iteraties in de afzonderlijke stappen van de design cyclus.

Opgenomen in opleiding(en)

Communication & Multimedia Design, Major Game Design
Communication & Multimedia 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.