Vak: Afstudeeropdracht CMD — credits: 30

Vakcode	CMVB17ASO
Naam	Afstudeeropdracht CMD
Studiejaar	2023-2024
ECTS credits	30
Taal	Engels, Nederlands
Coördinator	C.J. Westerkamp

Werkvormen	Afstudeeropdracht
Toetsen	Afstudeeropdracht - Overige toetsing

Leeruitkomsten

- A) 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.
- B) Je bedenkt ideeën en ontwikkelen 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.
- C) 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.
- D) 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.
- E) 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.
- F) Je bent initiatiefrijk en organisatiesensitief. Je ziet kansen en maken die waar. Je organiseert jezelf en anderen en neemt iedereen mee in het innovatieproces.
- G) Je betrekt 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.
- H) 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

During graduation you show that you have mastered all the competencies of CMD at the final level. That is why you go through the design cycle as usual and you iterate from a problem (or opportunity or issue) up to and including an evaluated prototype. You prepare a graduation portfolio that consists of various components such as a prototype, a design process report, the evidence from the various phases of the design cycle and a reflection report (for a complete overview of the portfolio components, see the graduation manual).

You can only start your graduation with a graduation assignment approved by the graduation coordinator. You will be coached in the search for that assignment and the preparation of the application form. This takes place during the Introduction Week Year 4 (start of the first semester), the Graduation Bootcamp (during period 1) and the Kick Start Graduation (first two weeks of the graduation semester). During the Kick Start Graduation you make a roadmap with a time planning. You will also formulate some learning goals.

During your graduation you will be guided in a so-called Community of Learners, this is a group of 4 to 6 students with the same graduation supervisor. You will be assigned this for the graduation coordinator.

Assignment

You design an interactive and digital prototype/product and substantiate your process, so that you demonstrate that you possess the final competences of CMD at a high level. You look for the assignment yourself in the field of work. For the criteria that this assignment must meet, you should consult the graduation manual. Your graduation assignment must be approved by the graduation coordinator. You can decide for yourself what is the right entry point in the design cycle for your assignment: do you start with a problem or do you start with an existing product or prototype, or do you start with making a first prototype and then iterate from there? It is important that you iterate at least three times, the last time always being the iteration from your concept prototype (which you submit with your design process report) to your final prototype that you demonstrate during the final interview (the exam). You may also iterate more often, for example small iterations in the individual steps of the design cycle.

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.