

Vak: Project Innovatiewerkplaats

credits: 10

Vakcode	CMVB20IWP
Naam	Project Innovatiewerkplaats
Studiejaar	2023-2024
ECTS credits	10
Taal	Nederlands
Coördinator	M.S. de Jonge

Werkvormen	Projectonderwijs
Toetsen	Project Innovatiewerkplaats - Overige toetsing

Leeruitkomsten

-
- G) De student werkt proactief (interdisciplinair) samen met mensen uit onderwijs (b.v.eigen team) , werkveld (b.v. opdrachtgever en experts) en onderzoek, concretiseert deze samenwerkingsrelatie om de opdracht zo goed mogelijk uit te voeren en organiseert eigen en andermans inbreng.
- H) De student werkt actief aan zijn/haar professionele ontwikkeling en stelt persoonlijke leerdoelen op in relatie tot de opdracht van het Innovatieproject, en reflecteert op eigen ontwikkeling en nuanceert eigen perspectief met andermans inzichten.
- F) De student neemt verantwoordelijkheid en initiatief voor eigen proces en aandeel in het gezamenlijke resultaat en blijft actief betrokken na tegenslagen. De student richt zich hierbij ook individueel op het plannen van tijd en ureninzet.
- A) De student doet benodigde kennis op van het domein van een complexe onderzoeksvraag en zoekt hierbij relevante theorieën op en analyseert nieuwe technologische ontwikkelingen. De student betreft daarbij ook individueel en op proactieve wijze gebruikers en stakeholders en verzamelt en analyseert relevante resultaten en behoeften om inzicht te krijgen in huidige en toekomstige gebruikcontext.
- F) De student presenteert de onderbouwing, het proces en het digitaal interactieve product in presentatie en rapport.
- B) De student genereert en beschrijft meerdere ideeën en komt via een proces van kritische afweging tot een innovatief concept en prototype voor een digitaal interactief product.
- E) De student maakt individueel gebruik van een gevarieerde verzameling van onderzoeksmethoden en toont voldoende inzet in de verschillende ontwerpfasen (exploratie, conceptontwikkeling en evaluatie) en werkt autonoom vanuit een onderzoekende houding.

Inhoud

In het Project Innovatiewerkplaats gaat de student op basis van de ontwerpgerichte onderzoekscyclus, met input van en het ontwerpen met de mens, aan de slag met een meer of minder concrete ontwerp vraag of een kans in een complexe, innovatieve, interactief technologische context. In deze leeromgeving ondergaat de student het samenwerken met andere studenten, onderzoekers en organisaties uit het werkveld. Via coaching zal sterk de nadruk wordt gelegd op leervragen en eigen initiatief. De student zal worden gestimuleerd om kennis te maken met nieuwe contexten en domeinen, maar zal ook andere rollen en belangen leren kennen en doorgronden.

De student zal worden gestimuleerd de regie te nemen over het eigen proces en hierover proactief te communiceren en rapporteren met coaches en opdrachtgever(s). Understand, Observe, Define, Ideate, Prototype, Test en Reflect. Dit alles in een leeromgeving waarin het vormen van een professionele, onderzoekende en ondernemende houding wordt gestimuleerd. De student werkt hierbij aan een professionele houding in samenwerking met opdrachtgevers , vanuit een multidisciplinair en maatschappelijk bewustzijn. Het project wordt verdeeld over twee periodes aangeboden waarbij de summatieve toetsing in periode 2 plaatsvindt. De werklustverdeling over de periodes is 10 in ec's.

OPDRACHT

Een ontwerp opdracht: aan de slag met een complexe open ontwerp vraag of een kans in een complexe, innovatieve, interactief technologische context. Doel is een door onderzoek onderbouwd digitaal interactief product te ontwerpen en op het proces individueel te reflecteren. Er moet worden ingeleverd: prototype (groep), reflectierapport (individueel), onderzoeksposters met onderbouwing (individueel), ontwerpportfolio met bewijsstukken (individueel). Verder wordt de student op een aantal momenten van formatieve feedback voorzien.

Opgenomen in opleiding(en)

Communication & Multimedia Design

School(s)

Instituut voor Communicatie, Media & IT