# Vak: Project: Fysieke Interface — credits: 5

| | |
|---|---|
| **Vakcode** | CMVB21PFI |
| **Naam** | Project: Fysieke Interface |
| **Studiejaar** | 2023-2024 |
| **ECTS credits** | 5 |
| **Taal** | Nederlands |
| **Coördinator** | H.M. Leupen |
| **Werkvormen** | Projectonderwijs |
| **Toetsen** | Project: Fysieke Interface - Overige toetsing |

**Leeruitkomsten**

- A) Je definieert de probleemcontext door onderzoek te doen naar het probleem van de opdrachtgever, de probleemstelling, de doelgroep en de context van het probleem. Je doet deskresearch, literatuuronderzoek naar het probleemdomein en relevante CMD-kennis, en betrekt stakeholders. Je formuleert op grond hiervan ontwerpvoorwaarden die de ""wensen" van de opdrachtgever, de doelgroep, de context en de literatuur beschrijven.
- B) Je genereert ideeën/concepten door het toepassen vanverschillende creatieve methoden. De concepten weeg je af tegen de ontwerpvoorwaarden en maakt op grond hiervan een afgewogen keuze.
- C) Je past verschillende methoden en technieken toe voor het realiseren van het prototype. Je laat dat zien aan de hand van visualisaties: schetsen, LOFI, flow charts etc. t/m een werkend HI-FI prototype gerealiseerd in een prototyping tool.
- C) Je gebruikt (multi)mediatechnologie/tools ten behoeve van het prototyperen van de User Experience.
- D) Je evalueert tijdens het ontwerpproces of het product/dienst het beoogde doel kan bereiken. Je maakt hierbij gebruik van verschillende evaluatiemethoden en betrekt verschillende stakeholders. Je neemt bewijzen hiervan op in je portfolio. (De uitwerking is zelf te definiëren door de student).
- E) Je verbetert je ontwerp op basis van de uitkomsten van verschillende evaluaties (“rapid” en “rigourous”) in een aanpassing (iteratie) van je product/dienst. Daarbij onderbouw je waarom je voor de gebruikte methoden hebt gekozen en waarom je inzichten betrouwbaar en valide waren.

Bovenstaande leeruitkomsten worden aangetoond aan de hand van een demonstratie en een persoonlijk portfolio waarin de bewijzen van de leeruitkomsten zijn opgenomen en beschreven.

**Inhoud**

Het doel van dit project een fysieke ruimte vorm te geven en interactief te maken door deze ruimte te ontwerpen met verschillende media en mediatechnologieën. Denk hierbij aan o.a. aan musea, Experience centers (bijv Heineken Experience) etc. waarin bezoekers op een “eigen” unieke interactieve digitale manier kennis maken met een product of gebeurtenis door in deze ruimte alle zintuigen te prikkelen (horen, zien, ruiken en voelen of zelfs proeven). Tijdens dit project ga je daarom experimenteren met verschillende technologieën en ga je op zoek naar trends en best practices van gerealiseerde interactieve ruimtes. En onderzoek je wat het beste werkt vanuit de theorie van Experience Design, Storytelling en Immersion. Het project bouwt ook voor op de ervaringen opgedaan uit het eerste jaar, waarin jullie geïntroduceerd zijn in het maken van fysieke interfaces en op kennis uit periode 1 over “Storytelling en “Immersion”.

**OPDRACHT**

Je werkt aan een externe opdracht met een externe opdrachtgever.

**Opgenomen in opleiding(en)**

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.