Vak: Ontwerpen voor gedragsbeïnvloeding — credits: 5

Vakcode	CMVB22OGB
Naam	Ontwerpen voor gedragsbeïnvloeding
Studiejaar	2023-2024
ECTS credits	5
Taal	Nederlands
Coördinator	D.N. Schippers
Werkvormen	Werkcollege
Toetsen	Ontwerpen voor gedragsbeïnvloeding - Overige toetsing

Leeruitkomsten

- A) Je schetst bondig de doelstellingen en de achtergrond van het concept. Onderzochte wensen en behoeften zijn inzichtelijk gemaakt met visualisaties, bijvoorbeeld door het maken van een persona.
- B) Je ontwikkelt een gevisualiseerd en onderbouwd concept, waaruit duidelijk wordt wat de kerngedachte achter je ontwerp is. Je maakt tevens duidelijk hoe je tot bepaalde beslissingen bent gekomen.
- C) Je ontwikkelt een costumer journey in een geschikte tool. Hiermee wordt het concept van het transmediasysteem vertaalt naar een hifi prototype. Er is op een goede manier storytelling toegepast. Dat blijkt uit de vormgeving van de klantreis, maar ook uit de onderbouwing van de klantreis. Je onderbouwt de klantreis met in de les aangereikte theorieën over toegepaste psychologie en persuasion principes of patronen.
- C) Je werkt een van de touchpoints uit je customer journey hifi uit als prototype in een geschikte tool.

Inhoud

CMD’ers ontwerpen experiences die bepaalde communicatie-doelstellingen beogen. Om dit te doen moet een ontwerp niet alleen nuttig en gebruiksvriendelijk zijn. Het gaat verder dan dat: In dit vak staat het beïnvloeden centraal: hoe maak je overtuigende designs. En dat geldt op verschillende niveau’s: hoe verleid je gebruikers tot gedragsveranderingen of verandering in attitude. Er is aandacht voor de psychologie en emotie van de gebruiker: hoe is een ontwerp zélf overtuigend en met welk inhoud en verhalen doe je dit. (emotional response, conversie, esthetiek).

OPDRACHT
Studenten werken aan een opdracht binnen een zelfgekozen context met gedragsverandering als doel. Voor dat doel wordt een concept voor een mediasysteem ontwikkeld en dat concept wordt voel en ervaarbaar gemaakt met in ieder geval twee interactieve prototypen. Een die zich vooral richt op de UX (met een costumer journey) en een die zich vooral richt op UI (door het uitwerken van een van de touchpoints uit de costumer journey). Bij het concept en de prototypen wordt een design document opgeleverd waardoor designbeslissingen worden beschreven.

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.