Vak: Project Experience Design — credits: 5

Vakcode	CMVP23PED
Naam	Project Experience Design
Studiejaar	2023-2024
ECTS credits	5
Taal	Nederlands
Coördinator	T.G. Warringa
Werkvormen	Werkcollege
Toetsen	Project Experience Design - Overige toetsing

Leeruitkomsten

Demonstratie:

A. Oriënteren en begrijpen
CMD'ers kunnen 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. Verbeelden en conceptualiseren
CMD'ers bedenken 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.

Leeruitkomst A/B: In een gevisualiseerd concept maak je zichtbaar: Hoe je onderzoek hebt gedaan naar de probleemstelling, probleem context en hoe je op basis hiervan tot ontwerpvoorwaarden bent gekomen.
Je toont aan en visualiseert hoe je, op basis van deze ontwerpvoorwaarden, tot een relevant concept bent gekomen waarbij de gebruiker is betrokken en geëxperimenteerd is met verschillende technologieën.

C. Uitwerken en Prototyperen
CMD'ers zijn in staat om concepten vorm te geven en te concretiseren in prototypes. Ze kunnen hun ontwerp inpassen in geldende standaarden en het productportfolio van het bedrijf.

Leeruitkomst C: Je demonstreert een high-fidelity prototype waarin je duidelijk maakt hoe de interactie werkt. Je onderbouwt hoe iteraties en keuzes voor technieken hebben gezorgd voor een optimale aansluiting bij de wensen en behoefte van gebruikers en stakeholders

D. Evalueren
CMD'ers zijn 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.

Leeruitkomst D: Je laat zien hoe jij het ontwerp tijdens het proces continu hebt geëvalueerd en de toegevoegde waarde voor stakeholders hebt gevalideerd.

Ontwikkelportfolio

C. Uitwerken en Prototyperen
CMD'ers zijn in staat om concepten vorm te geven en te concretiseren in prototypes. Ze kunnen hun ontwerp inpassen in geldende standaarden en het productportfolio van het bedrijf.

Leeruitkomst C: Je beschrijft en visualiseert de interactie van het high-fidelity prototype waarin je duidelijk maakt hoe de interactie werkt. Je laat zien hoe de design cycle is toegepast en onderbouwt hoe iteraties en keuzes voor technieken hebben gezorgd voor een optimale aansluiting bij de wensen en behoefte van gebruikers en stakeholders

Inhoud

Tijdens het project Experience Design doorloop je in blok drie de stappen van de Design Cycle voor een zelfgekozen case. De oplossing voor de probleemstelling is vrij in te vullen en daarbij moet over de gehele ervaring voor de gebruiker worden nagedacht. Er is keuze uit diverse fictieve cases met opdrachtgevers. Tijdens dit blok wordt technische ondersteuning aangeboden om de experience te kunnen prototyperen.

D. Evalueren
CMD'ers zijn 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.

Leeruitkomst D: Je beschrijft en onderbouwt de toegepaste evaluatiemethoden en technieken om het ontwerp te verfijnen en te valideren en toetst of het prototype aan de ontwerpvoorwaarden voldoet

G: Samen ontwerpen
CMD'ers betrekken anderen uit het team, uit andere disciplines, gebruikers en andere belanghebbende in het ontwerp. Ze begrijpen de verhoudingen en zorgen dat iedereen zich prettig voelt in het proces.

Leeruitkomst G: Je laat zien en beschrijft hoe verschillende rollen zijn ingezet, hoe iedereen een stem heeft gehad in het samenwerkingsproces en hoe gebruik is heeft gemaakt van diversiteit en verschillende zienswijzen binnen het team.
Je toont aan dat je rekening houdt met de wensen, eisen en achtergronden van diverse stakeholders (gebruikers, opdrachtgever, etc.)

I: Ondernemen
CMD-ers zijn ondernemend en hebben een pro-actieve houding. Ze zijn nieuwsgierig, bouwen en onderhouden contacten, signaleren kansen en vertalen de creatieve innovatieve ideeën naar haalbare marktconcepten.

Leeruitkomst I: Je geeft blijk van een ondernemende houding. Je laat zien hoe je de meerwaarde voor de stakeholders en haalbaarheid van het concept in de markt hebt onderzocht en op basis hiervan conclusies hebt getrokken

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.