Vak: Project Interactive Media — credits: 5

Vakcode	CMVP23PIA
Naam	Project Interactive Media
Studiejaar	2023-2024
ECTS credits	5
Taal	Nederlands
Coördinator	T. Offringa
Werkvormen	Werkcollege
Toetsen	Project Interactive Media - 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:
De definitie en het onderzoek van de probleemstelling en de probleemcontext binnen de geschetste kaders. De verkenning van verschillende oplossingen op basis van de genereerde ideeën aan de hand van design thinking methodes.
Het concept in combinatie met de geleerde theorie, methoden en tools.
Je laat de verbinding tussen de doelen, de behoeftes en de wensen van de gebruiker binnen het concept zien.

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 de prototypes waarin je duidelijk maakt hoe je, op basis van het onderzoek en de concepten, digitale interactieve prototypes uit hebt gewerkt. Je evalueert deze met de stakeholders en op basis van deze evaluatie verwerk je feedback in nieuwe iteraties.

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 op welke manier je het ontwerp hebt geëvalueerd aan de hand van onderzoeksmethodes en welke conclusies je hieruit hebt getrokken voor het project.

Ontwikkelportfolio

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.

Leeruitkomst A: Je beschrijft de probleemstelling en probleemcontext. Je brengt de huidige en gewenste situatie in kaart

Inhoud

Tijdens het project Interactive Media doorloop je in blok drie de vier stappen van de Design Cycle voor een zelfgekozen case. De oplossing voor de probleemstelling staat vrij maar de nadruk ligt deze periode op interactieve media. Er is keuze uit diverse fictieve cases met opdrachtgevers. De techniekles tijdens dit blok gaan over Interaction Design.

en onderzoekt de wensen en behoefte van de gebruikers en stakeholders waarbij je deze ook betrekt.

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 B: Je laat zien hoe je verschillende oplossingsrichtingen hebt verkend, ideeën hebt gegenereerd en tot een concept bent gekomen. Je maakt hierbij gebruik van de theorie rond Design Thinking en onderbouwt het gebruik van de creatieve methodes. Je laat de verbinding tussen de doelen, de behoeftes en de wensen van de gebruiker binnen het concept zien

E. Vakkundig en onderzoekend ontwerpen
CMD'ers zijn zelfbewuste ontwerpers die soepel kunnen schakelen in het ontwerpproces, die grondig onderzoek doen en de uitkomsten kunnen gebruiken voor een beter ontwerp.

Leeruitkomst E: Je onderzoekt in de verschillende fases van het Design Thinking proces de probleemstelling, doelgroep en mogelijke oplossingen met behulp van (maar niet beperkt tot) methodes als desk Research, interviews, enquêtes en user testing
waarbij je laat zien hoe je de resultaten hebt gebruikt in het ontwerpproces

H. Persoonlijk en geëngageerd ontwerpen
CMD'ers werken vanuit een persoonlijke betrokkenheid bij de samenleving en vanuit een drive om deze te verbeteren. Ze weten waar ze staan en hoe ze zich kunnen ontwikkelen.

Leeruitkomst H: Je reflecteert op het ontwerpproces, je rol in het samenwerkingsproces, je leerdoelen en eigen ontwikkeling als ontwerper. Je laat zien hoe je visie hierop zich ontwikkelt, waarbij je rekening houdt met het maatschappelijk aspect van werk. Je laat hierbij een ontwikkelende beroepshouding zien

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.