Vak: Project Storytelling — credits: 5

Vakcode	CMVP23PST
Naam	Project Storytelling
Studiejaar	2023-2024
ECTS credits	5
Taal	Nederlands
Coördinator	T. Offringa
Werkvormen	Werkcollege
Toetsen	Project Storytelling - 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.

Leeruitkomsten A/B: In een gevisualiseerd concept maak je zichtbaar: De definitie en het onderzoek van de probleemstelling 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.
Hierbij houd je rekening met de doelgroep en wensen/doelstellingen van de opdrachtgever

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 prototype waarin je duidelijk maakt hoe deze het probleem oplossen, in welke context zij werken en je onderbouwt de keuzes voor het gebruik van de aangeleverde technieken. Je laat zien hoe er in het concept rekening is gehouden met de gebruiker. Je laat zien hoe de design cycle is toegepast en hoe er is geïtereerd.

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 je tijdens het ontwerpproces feedback hebt verzameld en hebt getest en op basis hiervan iteraties hebt toegepast

Ontwikkelportfolio

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.

Inhoud

Opdracht

Bedenk een digitale uiting wat het welbevinden vergroot bij je gekozen doelgroep. In periode 1 hebben jullie met wat kaders geoefend met de Design Thinking methodiek. Omdat Design Thinking zich bij uitstek leent voor het oplossen van complexe problemen, is het kader in periode 2 wat breder. We vragen een digitale oplossing, waarin we tijdens de PPR/Techniek workshops ondersteuning bieden, maar wat 'digitale oplossing' voor jullie groep betekent is iets wat jullie zelf dienen te onderzoeken.

De PPR/Techniek workshops bieden ondersteuning op het gebied van *moving media.*

Er ligt geen kant en klare oplossing voor de probleemstelling van dit project, perfect dus om te exploreren met Design Thinking.

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

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 toont aan hoe je een prototype hebt ontwikkeld, m.b.v. audiovisuele ondersteuning in de vorm van film en/of animatie, waarbij je duidelijk maakt
hoe deze het probleem oplossen, in welke context zij werken en je onderbouwt de keuzes voor het gebruik van de aangeleverde technieken. Je laat zien hoe er in het concept rekening is gehouden met de gebruiker. Je laat zien hoe de design cycle is toegepast en hoe er is geïtereerd.

F. Georganiseerd en ondernemend ontwerpen
CMD'ers zijn initiatiefrijk en organisatiesensitief. Ze zien kansen en maken die waar. Ze organiseren zichzelf en anderen en nemen iedereen mee in het innovatieproces.

Leeruitkomst F: Je beschrijft en toont aan hoe je agile projectmanagement tools zoals Scrum hebt ingezet voor een efficiënt werkproces en juiste werkverhouding en hoe je verschillende communicatievormen hebt ingezet om over het ontwerp en het ontwerpproces te communiceren

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 en je eigen ontwikkeling als ontwerper. Hierbij houd je rekening met de achtergrond, voorkennis en leerdoelen van elk individueel teamlid

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.