Vak: Ontwerpen voor XR — credits: 5

Vakcode	CMVB22OXR
Naam	Ontwerpen voor XR
Studiejaar	2025-2026
ECTS credits	5
Taal	Nederlands
Coördinator	P. Pranger
Werkvormen	Werkcollege
Toetsen	Ontwerpen voor XR - Overige toetsing

Leeruitkomsten

A) De student definieert een probleemcontext en verrijkt die aan de hand van onderzoek. Er wordt gezocht naar bestaande middelen om (inhoudelijk) te adapteren (educatieve toepassing) en er wordt stakeholder onderzoek gedaan.

B) De student visualiseert het concept voor de storyworld en de XR-ervaring en maakt daarin duidelijk hoe de het concept werkt m.b.t. vormgeving, interactie en verhaal en op welke manier het aannemelijk is dat het concept een oplossing kan zijn voor de gestelde ontwerpuitdaging.
De student maakt duidelijk volgens welke rationale is gewerkt.
De conceptfase is verbeeld en onderbouwd. De student maakt gebruik van onderbouwde concept ontwikkelmethodes.

C) De student organiseert het creatief proces en laat zien (o.a. aan de hand van relevante tussenproducten) hoe de design cycle is toegepast en hoe er is geïtereerd.
De student gebruikt de uitkomsten van evaluaties en feedback sessies in iteraties / designproces.
De student past relevante (interactie) ontwerpprincipes toe en onderbouwt gemaakte keuzes adhv deze principes en theorie.

C) De student maakt een onderbouwde keuze voor het gebruik van één of meerdere aangeleverde tools en zet deze op een relevante wijze in bij het ontwikkelen van het prototype. Je levert een (deels) werkend prototype op.

Inhoud

Hoe ontwerp je een ervaring in Virtual Reality, Augmented Reality of 360graden video? Oftewel in XR! Bij dit studieonderdeel leer je de ontwerp en interactieprincipes die je hebt leren gebruiken in je studie toe nu toe, toe te passen en te adapteren in een virtuele interactieve omgeving in 3D. Je ontwerpt dus een ‘experience’ waarbij je van AR, VR en/of of 360graden video gebruik maakt. Daarbij bepaal je voor je jezelf een relevante context voor je ontwerp. Anders gezegd, je werkt aan een ‘exploratief’ concept, je werkt niet aan een probleem voor een opdrachtgever, maar een ‘mogelijk’ probleem in een ‘mogelijke’ context. Voorwaarden zijn dat de ervaring educatief is en/of als zgn. ‘empathy tool’ (kruip in de huid van) ingezet kan worden. Het is uitdrukkelijk de bedoeling om jezelf uit te dagen de mogelijkheden van het medium te ontdekken en verkennen.

Opdracht

Je werkt in duo aan een eigen opdracht voor een XR ervaring. Het proces en werk wordt ‘gebundeld’ in een individueel visueel verslag. Daarin wordt het werk dat is gepresenteerd in een logische volgorde gezet en van achtergrond voorzien. De feedback die tijdens de presentatiebijeenkomsten is verzameld krijgt een duidelijke plek in het verslag als startpunt voor de ontwerp-iteraties. Daarnaast toon je via een video link de XR ervaring zelf.

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.