Vak: Interactieve Installaties — credits: 5

Vakcode	CMVP22INI
Naam	Interactieve Installaties
Studiejaar	2026-2027
ECTS credits	5
Taal	Nederlands
Coördinator	J. van Denzen
Werkvormen	Werkcollege
Toetsen	Interactieve Installaties - Overige toetsing

Leeruitkomsten

A) Je analyseert verschillende technieken die veel worden gebruikt bij het maken van interactieve installaties en evalueert hun toepasbaarheid voor je zelfgekozen case.

B) Je visualiseert een concept voor een interactieve installatie, waarbij je de kerninteractie definieert en beargumenteert hoe de gekozen digitale technologie bijdraagt aan de ontwerpoplossing.

C) Je creëert een CMD-beroepsproduct (film, animatie, grafisch document) waarin je storytelling-principes toepast om het concept te communiceren. Daarbij gebruik je de aangereikte theorie als onderlegger.

C) Je ontwikkelt een technisch proof of concept waarin je prototyping tools combineert om de beoogde interactie-ervaring te demonstreren.

Inhoud

In dit studieonderdeel verbreed je je blik naar interacties ‘buiten het scherm’. Je past je kennis over interactie en interface design voor het eerst toe op interactieve installaties.

Je ontwerpt een experience en een uitwerking van (een deel van) een interactieve installatie of interactieruimte. Tijdens een demo wordt het ontwerp in de vorm van een of meerdere prototypen gepresenteerd aan de rest van de studenten. In dit blok wordt expliciet van jullie gevraagd om uit je comfortzone te stappen en het experiment op te zoeken. Je kunt kiezen uit verschillende opdrachten en cases, die je uitdagen een experience met digitale techniek vorm te geven, waarbij nadrukkelijk ‘buiten’ het scherm en de computer moet worden gedacht. Denk daarbij aan interactieve installaties zoals wanden, vloeren waar interactie op is aangebracht of interactie door middel van AI en/of sensors. Je maakt tevens een technische uitwerking van je concept. Een ‘proof of concept’. Beide onderdelen vormen een overtuigend geheel.

Opdracht

Als eindopdracht ontwikkel je een combinatie van prototypen, waarmee je je concept zowel uitwerkt als ervaring (storytelling, klantreis) als technisch (werkende installatie.) Je ondersteunt de ontwerpen door een visueel verslag waarin designkeuzes worden onderbouwd. Het project wordt gemaakt in tweetallen.
De combinatie van prototypen brengt het gevoel en de ervaring van de interactie overtuigend over.
Tijdens een demonstratie demonstreer je je (werkende) prototype(n) en je levert een individueel visueel verslag in waarin je je designbeslissingen onderbouwt.

Opgenomen in opleiding(en)

Communication & Multimedia Design

School(s)

Kunst, Ontwerp & Ruimte

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.