Hanze

Opleiding

Toegekend diploma
Bachelor of Science

Programmaduur
48 maanden

ECTS credits
240

Niveau eindkwalificatie
Bachelor

Vorm
Voltijd

Taal
Nederlands

School
Instituut voor Communicatie, Media & IT

Locaties
Groningen

Communication & Multimedia Design

Programmabeschrijving

Opleiding Communication & Multimedia Design

Betekenisvol ontwerpen van interactieve media.
Blijf vernieuwen!

WAT DOEN WE?
Wij zijn een ontwerpgerichte opleiding op het gebied van digitale interactieve producten en diensten. Onze studenten zijn ontwerpers die creatieve oplossingen bedenken voor echte problemen. Oplossingen waarbij de behoeftes en waarden van de gebruiker het uitgangspunt vormen: de mens staat centraal. Speciaal speerpunt van onze opleiding is ondernemerschap. De arbeidsmarkt heeft behoefte aan innovatieve toepassingen, waarbij ondernemerschap hand in hand gaat met creativiteit en technologie .

HOE DOEN WE DAT?
Onze studenten ontwikkelen met design thinking vernieuwende en bruikbare concepten en prototypen. Concepten die geloofwaardig worden geprototypeerd, waarbij zowel aandacht is besteed aan de beleving van de gebruiker en vormgeving, als voor de techische uitwerking.
Ze doen dit in een gestructureerde en inspirerende omgeving. In het onderwijs is ruimte voor de student om zich te profileren, te exploren met ontwerp en te ondernemen.

WAAROM DOEN WE DAT ZO?
CMD Groningen wil creatieve en ondernemende studenten opleiden die in staat zijn onderbouwde oplossingen te bedenken die toegevoegde waarde bieden voor gebruikers en maatschappij. De sector heeft behoefte aan talent dat uitstekende vakinhoudelijke kennis combineert met een ondernemende, internationale houding om ideeën daadwerkelijk uit te werken tot een product of dienst of werkend prototype.

Leeruitkomsten

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.

Bij CMD Groningen doen studenten dat door geschikte onderzoeksmethoden te selecteren en de inzichten uit die methoden te vertalen naar inspirerende uitgangspunten voor ontwerp. Dat doen ze bij voorkeur met visuele methoden.

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.

Bij CMD Groningen doen de studenten dat door een heldere visualisatie te maken van hun concept waarop aandacht is voor drie zaken: missie en visie áchter het concept, verwoord door een passende naam en motto voor het concept. De werking van het concept zélf waarbij de kerngedachte en de kerninteractie is verbeeld en uitgelegd. Tot slot is er aandacht voor de rationale waarmee is gewerkt om van een ideeënrijkdom tot juist dít concept te komen. Het geheel is verbeeld in een passende vormgeving.

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.

Bij CMD Groningen doen de studenten dat door hun concepten beleefbaar en voelbaar te maken, liefst met een combinatie van prototypen. Door de combinatie is zowel aandacht voor de (gehele) ervaring van de gebruiker (Experience Design, prototyperen in de breedte) als voor de technische uitvoering (Proof of Concept, werkend prototype, prototyperen in de diepte).

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.

Bij CMD Groningen geven studenten hun ontwerpen geloofwaardigheid door de evaluatiemethoden goed en slim te kiezen en de resultaten helder te verwoorden en te verbeelden tot aanleidingen voor iteraties.

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.

Bij CMD Groningen doen de studenten dat door tijdens het ontwerpproces open te staan voor andere inzichten en oog te hebben voor de betrouwbaarheid en validiteit van hun door onderzoek verworven inzichten.

F. Georganiseerd 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.

Bij CMD Groningen doen de studenten dat door binnen de projecten veel aandacht te besteden aan samenwerken en het ontwerpen van het werkproces (met specifieke leerdoelen) en daarop te reflecteren in hun portfolio.

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.

Bij CMD Groningen doen de studenten dat door binnen de projecten veel aandacht te besteden aan samenwerken en het ontwerpen van het werkproces (met specifieke leerdoelen) en daarop te reflecteren in hun portfolio.

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.
Bij CMD Groningen doen de studenten dat door studenten veel ruimte te bieden in onderwerpkeuze en uitwerking, zodat er ruimte is voor studenten hun idealen óók binnen studieondelen vorm te geven.

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

Bij CMD Groningen doen de studenten dat door binnen projecten altijd aandacht te hebben voor nieuwe ontwikkelingen in de markt, binnen de organisatie of op het gebied van technologische mogelijkheden en deze te vertalen deze naar innovatieve ideeën en marktconcepten. Daarnaast is er de STER route, waar studenten onderwijs kunnen volgen binnen hun eigen onderneming.

Programma

Communication & Multimedia Design	**credits**
Jaar 1 Communication & Multimedia Design	60
Orientatie op CMD	*15*
CMVP22DIO - Digitaal Ontwerp	*5*
CMVP23POF - Project Offline Media	*5*
CMVP22VAA - Professionele Vaardigheden	*5*
CMD Basisvaardigheden	*15*
CMVP22USO - Usability Ontwerp	*5*
CMVP23PST - Project Storytelling	*5*
CMVP22OON - Ontwerpend Onderzoek	*5*
Verdieping CMD vaardigheden	*15*
CMVP22INO - Interactie Ontwerp	*5*
CMVP23PIA - Project Interactive Media	*5*
CMVP22OET - Ontwerp en Ethiek	*5*
Showcasing CMD	*15*
CMVP22INI - Interactieve Installaties	*5*
CMVP23PED - Project Experience Design	*5*
CMVP22OWE - Oriëntatie op het werkveld	*5*
Jaar 2 Communication & Multimedia Design	60
Storytelling	*15*
CMVB22OXR - Ontwerpen voor XR	*5*
CMVB21TMS - Project: Transmedia Storytelling	*5*
CMVB22MEW - Mediawijsheid	*5*
Persuasion	*15*
CMVB22UXE - UX Evaluatie	*5*
CMVB21PFI - Project: Fysieke Interface	*5*
CMVB22OGB - Ontwerpen voor gedragsbeïnvloeding	*5*
Interaction/Experience Design	*30*
Interaction/Experience Design verplichte vakken	*15*
CMVB21LAB - Design Labs	*10*

▫ CMVB22PEB - Personal Branding	*5*
▯ Interaction keuzevak 1	*5*
keuze uit onderstaande vakken	
▫ CMVB22KEUDS - Front end Design	*5*
▫ CMVB22KEUDV - Front end Development	*5*
▫ CMVB22KEUOD - Ontwerpen met data	*5*
▯ Experience Design keuzevak 2	*5*
keuze uit onderstaande vakken	
▫ CMVB22KEUOM - Online Marketing	*5*
▫ CMVB22KEUBM - Branding & Merkstrategie	*5*
▫ CMVB22KEUAO - Animatie ontwerp	*5*
▯ Experience Design keuzevak 3	*5*
keuze uit onderstaande vakken	
▫ CMVB22KEUOS - Ondernemerschap	*5*
▫ CMVB22KEUCA - Change Agency	*5*
▫ CMVB22KEUOT - Ontwerp de Toekomst	*5*
Jaar 3 Communication & Multimedia Design	60
▯ Minor	*30*
vrije keuzeruimte	
▯ Stage	*30*
▫ CMVB18STG - Stage	*30*
Jaar 4 Communication & Multimedia Design	60
▯ Design Research & Innovation	*30*
▫ CMVB20FUD - Future design	*10*
▫ CMVB20IWP - Project Innovatiewerkplaats	*10*
▫ CMVB23HUT - Human Technology Interaction	*5*
▫ CMVB23PPT - Product Prototyping	*5*
▯ Afstudeeropdracht	*30*
▫ CMVB17ASO - Afstudeeropdracht CMD	*30*

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.