

CMD Deeltijd Curriculum Ontwerp

STUDIEROUTEWIJZER

IN DE PROPEDEUSE VAN DE OPLEIDING VOLG JE TWEE MODULES. BEIDE BESTAAN UIT EEN INHOUDELIJK DEEL EN EEN DEEL VOOR BASIS PROFESSIONAL SKILLS.

PROPEDEUSE

CREATIVE DESIGN (CD)

25 ECT – PROPEDEUSE MODULE – VERPLICHT

Creative Design gaat over het begrijpen en kunnen toepassen van verbeelding, lateraal denken en het experimenteren met ideeën tijdens het ontwerp- en maakproces. Jij als (beginnend) ontwerper staat centraal in deze module. Je denkt niet in gebaarde paden, maar je gaat op zoek naar persoonlijke inspiratie. Die inspiratie gebruik je onder meer voor het ontwikkelen van jouw eigen merk en ook voor jouw (fictieve) eigen bedrijf: sta dat je een onderneming start, wat is dan de 'value proposition'? Ook ga je aan de slag met een eigen 'immersive space' op basis van storytelling. Om dit te kunnen moet je de basisprincipes en technieken van creatief denken kunnen hantieren en ideeën kunnen vertalen naar visueel en interactief werk.

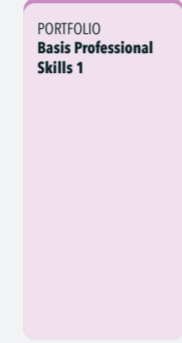


AFRONDEND ASSESSMENT
CD Ontwerp (65%)
Reflecteren en Manifesteren (25%)

PROFESSIONAL SKILLS (CD BPS1)

5 ECT – VERPLICHT

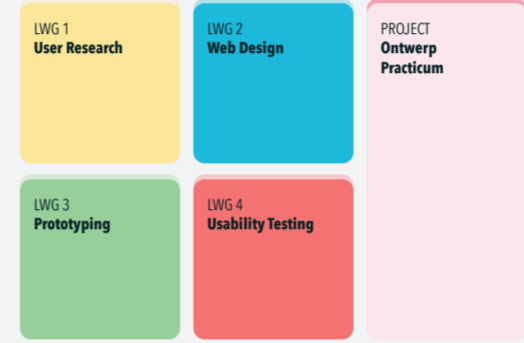
Binnen de module Creative Design ga je niet alleen aan de slag als beginnend ontwerper, daarnaast leer je ook professionele skills, omwel algemene beroepsvaardigheden. In deze module gaat dat om **zakelijk effectief schrijven en systematisch werken en denken.**



HUMAN CENTERED DESIGN (HCD)

25 ECT – PROPEDEUSE MODULE – VERPLICHT

De module HCD gaat over het ontwerpen van websites voor opdrachtgevers op basis van gebruikersonderzoek. Dit gebeurt in een context waarbij de opdrachtgever en de gebruikers de belangrijkste stakeholders zijn. Je volgt hierbij een Human Centered Design proces, onderzoek de gebruiker waarvoor je gaat ontwerpen en analyseert daarvoor de organisatie van de opdrachtgever. De wensen en behoeftes van de gebruikers leg je naast de doelen van de opdrachtgever. Middels prototypes onderzoek je diverse oplossingsrichtingen. Daarbij maak je gebruik van design principes en patterns die relevant zijn voor het ontwerpen van websites. Begrip en kennis over cognitieve ergonomie pas je toe. Je werkt gedurende het proces iteratief waarbij je o.a. usability testing inzet als methode om de ontwerpen met gebruikers te evalueren.

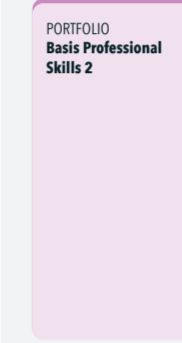


AFRONDEND ASSESSMENT
HCD Ontwerp (65%)
Reflecteren en Manifesteren (25%)

PROFESSIONAL SKILLS (HCD BPS2)

5 ECT – VERPLICHT

Binnen de module Human Centered Design ga je niet alleen aan de slag als beginnend ontwerper, daarnaast leer je ook professionele skills, omwel algemene beroepsvaardigheden. In deze module gaat dat om **professioneel samenwerken en zakelijke mondelinge communicatie.**



STUDIEROUTEWIJZER

AAN HET EIND VAN DE PROPEDEUSE MAAK JE DE KEUZE VOOR EEN AFSTUDEER PROFIEL. OP BASIS VAN JE KEUZE VOLG JE IN DE HOOFDFASE TWEE PASSENDE MODULES EN SPECIEFIEKE LEERWERKGROEPEN.

POST-PROPEDEUSE / HOOFDFASE

TRANSMEDIA STORYTELLING (TMS)

30 ECT – HOOFDFASE MODULE – AFHANKELIJK VAN PROFIELKEUZE

Transmedia Storytelling gaat over het overbrengen van een boodschap met behulp van een mix aan media, met als doel mensen te betrekken bij en deel te laten nemen aan het verhaal. De verschillende media moeten elkaar versterken en dragen elk hun steentje bij. Zo ontstaat er impact en raken mensen betrokken bij het verhaal en actief in het doorvertellen. Bij de totstandkoming van een transmediale verhalenwereld moet je rekening houden met de eigenschappen van de ingeschakelde media en een slagen om de juiste toon te raken bij de betrokken mensen. Het ontwerpproces voor een transmediale communicatie strategie (plan, concept en -content) voer je in deze module uit met behulp van een Design Thinking Methode (bv. IDEO, Stanford etc.).

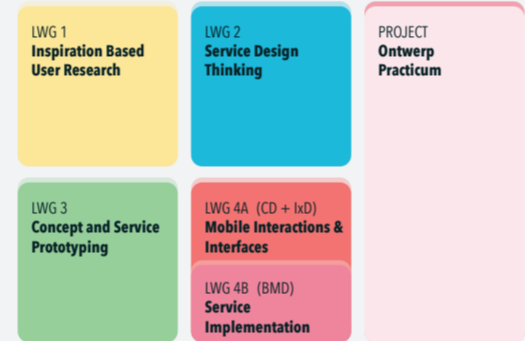


AFRONDEND ASSESSMENT
TMS Ontwerp (65%)
Reflecteren en Manifesteren (25%)

SERVICE DESIGN AND MOBILE TOUCHPOINTS (SDM)

30 ECT – HOOFDFASE MODULE – AFHANKELIJK VAN PROFIELKEUZE

De module SDM leert je middels een 'Service Design' ontwerpproces kansen te identificeren om bestaande diensten te verbeteren of nieuwe diensten te ontwerpen. Hierbij staan de gebruiker en een specifieke context centraal. In dit proces betrek je via diverse vormen van (qualitatieve/georiënteerd) gebruikersonderzoek de potentiële eindgebruiker en opdrachtgever. Op basis van inzichten ga je in een conceptuele fase actief op zoek naar alternatieve oplossingen en ontwerp je voor de dienst of een mobiel touchpoint dat rekening houdt met de gebruiker en inspeelt op de gebruikssituatie, of een concreet plan voor de implementatie van het service design.



AFRONDEND ASSESSMENT
SDM Ontwerp (65%)
Reflecteren en Manifesteren (25%)

SERIOUS & APPLIED GAMES (SAG)

30 ECT – HOOFDFASE MODULE – AFHANKELIJK VAN PROFIELKEUZE

De module SAG gaat over het ontwerpen van (digitale, mixed media) spellen, met als doel gedragsverandering te bereiken bij een doelgroep. Dit kan binnen bedrijven, non-profit organisaties, welzijns- en zorginstellingen, scholen en musea, maar ook meer individueel. Bij game design komen diverse spelconcepten aan de orde, zoals spel-regels, spelervaring. Daarbij komen begrippen uit de cognitieve psychologie van pas, bijvoorbeeld flow en beleving van een spel. Centraal staat de speler: deze heeft een doel in het spel, wordt geconfronteerd met uitdagingen en kan acties ondernemen om deze uitdagingen aan te gaan. De effecten van acties worden bepaald door regels. Om serious games te kunnen ontwikkelen heb je vaardigheden en kennis nodig over gebruikersonderzoek, gamedesignelementen, storytelling en technische kennis.



AFRONDEND ASSESSMENT
SAG Ontwerp (65%)
Reflecteren en Manifesteren (25%)

POST-PROPEDEUSE / HOOFDFASE

PERSPECTIVES ON SOCIAL AND SUSTAINABLE DESIGN (PSS)

30 ECT – VERDIEPENDE MODULE – VERPLICHT

De module PSS gaat over het ontwerpen van innovatieve systemen, waarbij digitale technologie (internet of things, ambient technology, ubiquitous computing, etc.) is verweven in diensten voor ons dagelijks leven. Het web evolueert van informatiemidde, via communicatieplatform, naar een infrastructuur die vele taken van gebruikers ondersteunt. Het ontwerpen van deze 'connected' en 'smart' producten en diensten vereist een andere blik en aanpak van ontwerpers, met aandacht voor praktijkgericht onderzoek, design ethics en 'big ideas for the future'. Ter voorbereiding op het afstuderen komen in deze module ook projectmanagement en schrijfvaardigheden aan bod.



AFRONDEND ASSESSMENT
PSS Ontwerp (65%)
Reflecteren en Manifesteren (25%)

MINOR (VRIJE KEUZE)

30 ECT – HOOFDFASE MODULE – VERPLICHT

De minor heeft als doel de beroepscompetenties te verdiepen of te verbreden. De student kan binnen de HAN of extern, bijvoorbeeld via andere hogescholen of gecertificeerde opleidingen, een passende minor kiezen en volgen. Wanneer men al in het bezit is van een algemene HBO of WO opleiding is het mogelijk hiervoor vrijstelling aan te vragen. De examencommissie oordeelt dan of eerdere resultaten voldoende zijn om deze vrijstelling te krijgen.

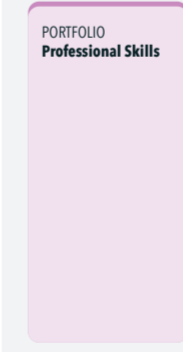
STUDIEROUTEWIJZER

IN HET TWEEDE DEEL VAN DE HOOFDFASE STAAT VERDIEPEN EN VERBREIDEN CENTRAAL, OP DIE MANIER BEREID JE GERICHT VOOR OP HET AFSTUDEREN EN JE TOEKOMST IN HET WERKVELD.

PROFESSIONAL SKILLS (PS)

30 ECT – HOOFDFASE MODULE – VERPLICHT

De module Professional Skills is te volgen naast of na andere hoofdfase modules. Het materiaal wat je in het portfolio verzamelt is veelal te halen uit concrete situaties en contexten in de werkomgeving van de student. De onderwerpen waarover je voorbeelden, discussie en reflectie vastlegt gaan over acht onderwerpen: Schrijflijke communicatie, Mondelinge communicatie, Advieseren, Interculturele communicatie, Groepsdynamica, Onderhandelen, Besluitvaardigheden en Leiderschapstijlen



AFRONDEND ASSESSMENT
Professional Skills (100%)

POST-PROPEDEUSE / AFSTUDEREN

AFSTUDEREN (AOD)

30 ECT – AFSTUDEER PROJECT – VERPLICHT

Het doel van het afstuderen is om vast te stellen of je voldoende bekwaam bent om adequaat te handelen in taaksituaties die representatief zijn voor de kerntaken van het beroep waarvoor wordt opgeleid. Je moet die bekwaamheid demonstreren door het individueel en zelfstandig uitvoeren van een beroepsopdracht die leidt tot één of meer beroepsproducten, passend bij jouw **afstudeerprofiel**. Het niveau van die beroepsopdracht dient representatief te zijn voor het niveau van de taken die een beginnende professional in de beroepspraktijk moet kunnen uitvoeren. Uitgangspunt hiervoor zijn de eindexamenproeven die binnen de opleiding en per profiel zijn vastgelegd. Je verantwoordt en reflecteert op de totstandkoming, de keuzes die je hebt gemaakt, onderbouwt deze en laat zien wat jij als ontwerper van het project hebt geleerd.

- CD Content Design
- IxD Interaction Design
- BMD Business Media Design
- ExD Experience Design

AFRONDEND ASSESSMENT
Afstudeer Project (100%)

STUDIEROUTEWIJZER

MET HET AFRONDEN VAN JE OPLEIDING MAG JE JEZELF BACHELOR OF SCIENCE NOEMEN EN HEB JE DE JUISTE BAGAGE OM DOELBEWUST DE VOLGENDE STAPPEN IN JE CARRIERE ALS ONTWERPER OP TE ZOEKEN.