

Opleidingsstatuut en Onderwijs- en Examenregeling Bacheloropleiding

Communication and Multimedia Design Voltijd 23-24

Academie IT & Mediadesign

Studiejaar 2023-2024

Inhoudsopgave

DEEL 1 Algemeen deel	4
Vaststelling	5
1 Over het opleidingsstatuut	6
2 Het onderwijs bij de HAN	8
3 Informatie over jouw opleiding	9
4 De eindkwalificaties voor jouw opleiding en beroepsvereisten	13
5 De opbouw van jouw opleiding	18
6 Jaarplanning	20
7 Organisatie van de HAN	21
DEEL 2 Onderwijs- en examenregeling	26
1 Over de onderwijs- en examenregeling	27
2 Regelingen rondom toelating	32
3 Beschrijving van de opleiding	34
4 Minoren	39
5 Extra onderwijs	41
6 Studieadvies	42
7 Studiebegeleiding en studievoorzieningen	46
8 Tentamens en examens	49
9 Beschrijving van het onderwijs	58
10 Evaluatie van het onderwijs	63
11 Overgangsregelingen	65
DEEL 3 Overige regelingen	67
1 Regeling tentamens	68
2 Regeling onderwijs en (deel)tentamens OSIRIS	76
3 Reglement examencommissie	79

4 Reglement opleidingscommissie	123
Bijlage bij hoofdstuk 9 Beschrijving van het onderwijs	135

DEEL 1 Algemeen deel

Vaststelling

Dit opleidingsstatuut is vastgesteld door de academiedirecteur op 23 juni 2023 na instemming van de opleidingscommissie op 20 juni 2022 en instemming van de academieraad op 20 juni 2023.

1 Over het opleidingsstatuut

Dit opleidingsstatuut is opgesteld volgens het kader OS-OER voor de bacheloropleidingen van de HAN. De opleiding die we in dit opleidingsstatuut beschrijven is opgebouwd uit onderwijseenheden (owe's).

De term 'onderwijseenheid' is een juridische term. In dit opleidingsstatuut spreken we verder van 'cursus'.

In de Wet op het Hoger onderwijs en Wetenschappelijk onderzoek (WHW) is in artikel 7.59 verplicht gesteld dat een hogeschool zoals HAN University of Applied Sciences (hierna: HAN), een studentenstatuut vaststelt en bekend maakt. Het Studentenstatuut bestaat uit twee delen: het instellingsspecifieke deel (dat wij het 'Studentenstatuut' noemen) en het opleidingsspecifieke deel, dat wij het 'Opleidingsstatuut' noemen.

Het opleidingsstatuut bestaat uit drie delen:

- Deel 1: Algemeen deel
- Deel 2: Onderwijs- en examenregeling, waarin het onderwijs, de examens en de tentamens van jouw opleiding zijn geregeld
- Deel 3: Overige regelingen

Deel 1 is zuiver informatief. Daaraan zijn geen rechten te ontleen. Aan de overige delen worden wel rechten en verplichtingen ontleend; dat zijn juridisch geldende regelingen.

1.1 Voor welke opleiding(en) geldt dit opleidingsstatuut?

Dit is het opleidingsstatuut van de volgende opleiding(en) van de HAN:

Opleiding	Inrichtingsvorm	CROHO-nummer	Graad na diplomering
B Communication and Multimedia Design	Voltijd	34092	Bachelor of Science

Dit opleidingsstatuut bevat informatie over de opzet, organisatie en uitvoering van de opleiding: het onderwijs, studentenvoorzieningen, voorzieningen betreffende studiebegeleiding, de onderwijs- en examenregeling en andere opleidingsspecifieke regelingen die de rechten en plichten van studenten beschrijven. Waar in het vervolg van dit document gesproken wordt over 'de opleiding' bedoelen we voornoemde opleiding(en).

1.2 Hoe lees je dit opleidingsstatuut?

We hanteren de gewone spellingsregels voor de Nederlandse taal (Het Groene Boekje).

Met 'je' bedoelen we vooral jou als student of extraneus, ingeschreven aan de HAN voor deze opleiding(en), maar ook anderen zoals aspirant-studenten.

1.3 Hoe lang is het opleidingsstatuut geldig?

De opleidingen van de HAN maken voor elk studiejaar een nieuw opleidingsstatuut. Het opleidingsstatuut van een studiejaar geldt voor iedereen die in dat studiejaar staat ingeschreven voor de opleiding. Het maakt niet uit in welke fase van je studie je als student of extraneus zit of in welk jaar je bent gestart. De digitale versie van jouw opleidingsstatuut vind je

hier: <https://www.han.nl/opleidingen/hbo/communication-multimedia-design/voltijd/praktische-info/>

Dit opleidingsstatuut geldt voor het studiejaar 2023-2024: vanaf 1 september 2023 tot en met 31 augustus 2024.

Voor studenten die per 1 februari 2024 starten met hun opleiding gelden tijdens hun 'jaar' dus achtereenvolgens twee verschillende opleidingsstatuten: dit opleidingsstatuut en dat van het volgende studiejaar.

Ben je al in een eerder studiejaar ingeschreven voor de propedeuse of postpropedeuse van de opleiding en werkt de opleiding met een vernieuwd curriculum of een veranderde onderwijs- en examenregeling?

Dan zullen sommige bepalingen in de onderwijs- en examenregeling gelden uit een opleidingsstatuut van een eerder studiejaar.

1.4 Hoe komt het opleidingsstatuut tot stand?

Het opleidingsstatuut voor de opleiding wordt jaarlijks door de academiedirecteur vastgesteld op basis van het Kader opleidingsstatuut: een model dat voor de hele HAN geldt.

De academieraad oefent de medezeggenschapsrechten op het opleidingsstatuut uit, maar alleen voor zover de medezeggenschapsraad van de HAN deze rechten niet al via het Kader opleidingsstatuut heeft uitgeoefend en voor zover die rechten niet aan de opleidingscommissie zijn toegedeeld. Hoe dit precies in elkaar steekt is in het medezeggenschapsreglement en het reglement opleidingscommissie geregeld.

De examencommissie van de opleiding wordt vooraf om advies gevraagd.

De hierbij betrokken organisatieonderdelen van de HAN proberen er voor te zorgen dat het nieuwe opleidingsstatuut jaarlijks vóór 1 juli is gepubliceerd.

1.5 Samenhang opleidingsstatuut, studentenstatuut en inschrijvingsreglement

Het Opleidingsstatuut is een onderdeel van het Studentenstatuut. Het Studentenstatuut geldt voor de hele HAN. In het Studentenstatuut staan alle rechten en plichten van studenten en de HAN. Vindplaats Studentenstatuut: [Rechten en plichten \(han.nl\)](https://www.han.nl/opleidingen/hbo/communication-multimedia-design/voltijd/praktische-info/).

De regels over aanmelding, toelating, vooropleiding, selectie en inschrijving vind je in het Inschrijvingsreglement. In het opleidingsstatuut vind je alleen enkele specifieke aanvullingen daarop. Deze aanvullingen mogen niet in strijd zijn met de regels in het inschrijvingsreglement.

Het Inschrijvingsreglement is te vinden

via: <https://www.han.nl/opleidingen/hbo/communication-multimedia-design/voltijd/praktische-info/>.

2 Het onderwijs bij de HAN

Jouw opleiding maakt deel uit van het onderwijsaanbod van de HAN. De HAN heeft een overkoepelende missie en visie op het hoger onderwijs. Jouw opleiding kleurt deze visie op haar eigen manier in. De missie en visie van de HAN is beschreven in het HAN Instellingsplan. Dit plan vind je op www.han.nl.

3 Informatie over jouw opleiding

3.1 Missie en visie van jouw opleiding

CMD'ers komen terecht in een dynamisch en divers werkveld met veel verschillende spelers. Zelfstandigen, kleine en grote ontwerp bureaus, marketingbureaus, IT-bedrijven en grote organisaties met eigen afdelingen voor marketing en media: allemaal zoeken ze vakkundige en eigentijdse ontwerpers van multimediaproducten. De ontwikkelingen in de CMD-wereld gaan snel. De technische mogelijkheden groeien en er zijn steeds meer toepassingsgebieden die om multimediaproducten vragen. Deze dynamiek vraagt van ons en onze studenten dat we midden in de beroepspraktijk staan en dat we zelf een stempel drukken op het vakgebied. Het landelijke beroepsprofiel van het International Network of Communication & Multimedia Design (INCMD), het platform waarin de CMD-opleidingen zich hebben verenigd, stelt het als volgt: "In het ontwerpproces weten CMD'ers verschillende vakgebieden te verbinden. Ze kunnen omgaan met diverse achtergronden van belanghebbenden in een project. CMD'ers initiëren, organiseren het project en geven richting aan het ontwerpproces, waarbij zij overzicht behouden en oog tonen voor details." CMD'ers worden hier geschetst als radertjes in een grote machine en deze benadering staat ook bij ons centraal. Om de rollen als aanjager en verbinder te kunnen spelen moeten onze CMD'ers onderdelen van het grotere proces naar zich toe kunnen trekken én moeten ze het geheel kunnen overzien. Daarvoor hebben ze gedegen basiskennis en inzicht nodig, ervaring met het aanpakken van complexe, multidisciplinaire projecten en het vermogen om methodisch te werken. Wij willen dat onze CMD'ers toekomstbestendig zijn. Dat betekent dat zij de nieuwe ontwikkelingen, herkennen, opzoeken en zich snel eigen maken. Ze moeten in staat zijn om de contexten waarvoor ze ontwerpen snel en goed te onderzoeken. Zij moeten zich voortdurend ontwikkelen als professional, reflecteren op hun eigen beroepsmatige handelen en zichzelf, waar nodig, bijsturen.

3.2 Inhoud en organisatie van jouw opleiding

De opleiding CMD leidt op voor een dynamisch en divers werkveld. Al langere tijd is er geen sprake meer van beroepen, maar van rollen en taken die een CMD'er kan vervullen in samenwerking met andere disciplines. Die rollen en taken draaien altijd om het creatief oplossen van communicatieproblemen, door het ontwerpen van digitale media ten behoeve van communicatie en interactie tussen mensen en (computer)systemen. Dat ontwerpen kun je zowel zien als het letterlijk vormgeven van de benodigde media als het bepalen en toepassen van de in te zetten (media)technologie. Als CMD'er zul je je verdiepen in mensen, communicatie, interactie, vormgeving en technologie. En de mogelijkheden hiervoor veranderen continu, dus je bent nooit uitgeleerd. We helpen je daarom ook te "leren leren", zodat je jezelf na je diplomering zelfstandig in een professionele werkomgeving verder kunt blijven ontwikkelen. In het eerste jaar start je met de basis van het vakgebied. Denk bijvoorbeeld aan vaardigheden als creatieve technieken, digitaal vormgeven, methodisch onderzoeken en projectmatig werken. Ook de nodige media- en ontwerptheorie krijgt aandacht. Na je eerste jaar kies je voor één van vier afstudeerprofielen, waarbij je vanuit de brede basis naar een specialisatie gaat toewerken. Inhoudelijk is er natuurlijk veel overlap tussen deze profielen, met name in hun procesmatige aanpak van ontwerpen, want ze leiden allemaal op voor hetzelfde diploma. Ze verschillen echter in de soorten oplossingen die je voor communicatieproblemen leert ontwikkelen en de daarbij behorende soorten bedrijven. Tijdens je stage, minor en afstuderen kun je zelf je stageplek, inhoudelijke verbreding/verdieping en je afstudeerproject bepalen, om je specialisatie verder te versterken. Op die manier kun je aansluiting zoeken bij dat deel van het werkveld waarin jij geïnteresseerd bent.

3.3 Hoe wij opleiden en begeleiden

De opleiding CMD biedt onderwijs aan, dat voortkomt uit de centrale onderwijsvisie van de HAN uit het Instellingsplan 2016-2020, In vertrouwen samenwerken aan leren en innoveren. Dat onderwijs is (1) beroepstaakgericht is vormgegeven. Bij de opleiding CMD zien wij een beroepstaak als een zinvolle realistische eenheid die een veelheid aan taken en activiteiten kan omvatten, die een plaats vinden in het geheel en er niet los van staan. Verder staat bij ons het werken in (2) projecten centraal. In de beroepspraktijk maakt de beginnend beroepsbeoefenaar zich namelijk doorlopend nieuwe kennis, werkwijzen en technieken eigen, vaak op projectbasis. Daarom dien je greep te krijgen en houden op je studie. Ook moet je beschikken over vaardigheden als probleemoplossend en onderzoekend vermogen. En wij kiezen bij de opleiding CMD voor (3) flexibilisering van het onderwijs. Om je in staat te stellen de eindkwalificaties van de opleiding te behalen, bieden wij je een curriculum aan waarin je een profiel kiest en eigen keuzes maakt bij projecten, stage, minor en afstuderen. In elke opleiding van de hogeschool word je opgeleid tot een startbekwame beroepsbeoefenaar. Maar je leert meer. Je doet gedurende de opleiding niet alleen kennis op, je spiegelt deze ook aan de mening van anderen. Op die manier leer je keuzes te maken en je een mening te vormen over je vakgebied. Dat geeft je straks de mogelijkheid vakkennis en vakbekwaamheid toe te passen in nieuwe, onbekende en deels onvoorziene situaties. De maatschappij heeft behoefte aan mensen die oplossingen bedenken voor nieuwe problemen. We leren je kennis en vaardigheden aan die je helpen om te blijven werken aan je professionele ontwikkeling. Met ons onderwijs willen wij je leren om zelfstandig beroepstaken uit te voeren, je beroepshandelen te verbeteren en zelfstandig je loopbaan te ontwikkelen. Het gaat niet alleen om het succesvol afronden van je studie, maar ook om het blijvend succesvol functioneren in het werkveld. Voor jou zal het neerkomen op een geleidelijke ontwikkeling naar meer zelfsturing en afnemende sturing door docenten en van eenvoudige naar steeds complexere beroepstaken. Aan het eind van de propedeuse krijg je van de opleiding een schriftelijk studieadvies of je op basis van je behaalde resultaten door mag naar de hoofdfase. Bij het bepalen van het studieadvies houdt de opleiding rekening met eventuele persoonlijke omstandigheden. Ook voor jezelf is dat een moment om te bedenken of je met de opleiding verder wilt. Naast bovenstaande vakinhoudelijke en didactische uitgangspunten streeft de opleiding naar een veilige, kleinschalige leeromgeving. Waar mogelijk worden de propedeuseklassen in lokalen in het eigen gebouw en dicht bij elkaar geroosterd. De propedeusecoördinator is zichtbaar en aanspreekbaar. Per profiel is er een hecht team van docenten en studiebegeleiders. De profielcoördinator is zichtbaar en aanspreekbaar. Iedere student heeft een studieloopbaanbegeleider: een docent of medewerker die is gespecialiseerd in begeleiden en coachen van studenten. Deze studiebegeleider is je eerste aanspreekpunt bij problemen die je studie beïnvloeden en kan helpen met het zoeken naar oplossingen en indien nodig doorverwijzen.

3.4 Stages en/of werkplek

De studie bevat twee buitenschoolse semesters: stage en afstudeerproject. Beide onderwijseenheden worden ingevuld in de beroepspraktijk. Ze sluiten aan bij het door jou gekozen profiel. Stage en afstudeerproject hebben elk een omvang van 30 studiepunten en duren een half studiejaar. De stage doe je in het derde studiejaar. Het afstudeerproject is altijd de afsluiting van de studie. Om met het afstudeerproject te mogen beginnen moet je alle overige onderdelen van de hoofdfase hebben gehaald. Zie voor overige informatie over stage en afstudeerproject de OWE-beschrijvingen, de Stagehandleiding en de Afstudeerhandleiding

3.5 Hoe werkveld en beroepenveld zijn betrokken

Goed beroepsonderwijs is afgestemd op ontwikkelingen in de samenleving en in het beroepenveld. Continu wordt

door de opleiding aansluiting gezocht in het werkveld bij wat er wordt gevraagd van afgestudeerden. Dat gebeurt door regelmatig overleg tussen vertegenwoordigers van de opleiding en vertegenwoordigers uit het werkveld in een beroepenveldcommissie.

Werkveldvertegenwoordigers worden jaarlijks meerdere malen uitgenodigd voor evenementen en zijn zij vaak als opdrachtgever of begeleider betrokken bij onderwijs-, stage- en afstudeerprojecten. Ook worden zij gevraagd om als externe toezichthouder het proces van examinering te observeren en hun bevindingen en aanbevelingen vast te leggen. Zo nemen zij kennis van de resultaten van de opleiding, zowel tussentijds als aan het eind, en geven waardevolle inhoudelijke feedback.

Daarnaast heeft de Academie voor IT en Mediadesign, waartoe de opleiding behoort, een Raad van Advies. Deze Raad van Advies, bestaande uit vertegenwoordigers uit het bedrijfsleven, heeft tot taak om de directie te adviseren en aanbevelingen te doen over de arbeidsmarkt- en bestuurlijke ontwikkelingen op het gebied van IT en Mediadesign.

Op grond van het contact met het werkveld en de feedback die daaruit wordt verkregen, zijn vorm en inhoud van het onderwijs permanent in ontwikkeling, met als doel om je zo goed mogelijk voor te bereiden op die arbeidsmarkt.

3.6 Lectoraten en kenniscentra

Praktijkgericht onderzoek bij de Academie IT en Mediadesign

Met de ontwikkeling en toepassing van innovaties draagt de Academie IT en Mediadesign bij aan het oplossen van maatschappelijke uitdagingen. Hiervoor vindt praktijkgericht onderzoek plaats bij de 5 lectoraten van de academie:

- Lectoraat Data & Knowledge Engineering
- Lectoraat Media Design
- Bijzonder Lectoraat Inclusive Digital Design & Engineering
- Lectoraat Applied Data Science & AI (i.o.)
- Lectoraat Simulation & Virtualisation (i.o.)

Sleuteltechnologieën

Samen met het onderwijs en het werkveld onderzoeken de lectoraten het toegepast ontwerp en de ontwikkeling van innovatie met sleuteltechnologieën en -methodologieën. Deze komen voort uit het landelijk topsectorenbeleid en de Kennis- en Innovatieagenda (KIA) van de academie, en zijn geclusterd in de volgende thema's: Data & Knowledge Engineering, Media Design, Digital Inclusion, Applied Data Science & AI (i.o) en Simulation & Virtualisation (i.o.). De thema's zijn complementair, waarmee de lectoraten zich zowel op technologisch gedreven vraagstukken als op mensgerichte toepassingen kunnen richten.

De lectoraten ontsluiten sleuteltechnologieën en ontwikkelen sleutelmethodologieën voor specifieke toepassingsdomeinen, zoals (maak)industrie, duurzame energie of fair health. Hiermee geven zij uitvoering aan de HAN-zwaartepunten Slim, Schoon en Sociaal. Binnen de HAN zijn de lectoraten aanjagers van de toepassing van deze sleuteltechnologieën. Buiten de HAN werken zij vooral aan regionale vraagstukken, maar wel vanuit een internationaal perspectief. Waar mogelijk leveren de lectoraten een bijdrage aan projecten en agenda's op nationaal,

Europees en globaal niveau.

Verwevenheid met onderwijs

De lectoraten versterken de maatschappelijke rol van de HAN als kennisinstelling. In onderzoeksprojecten werken verschillende lectoren, onderzoekers, werkveldpartners, docenten en studenten dan ook nauw samen. De lectoraatsmedewerkers zijn gespecialiseerd in mensgericht ontwerpen en in kort cyclische co-creatie met het werkveld en zijn doelgroepen. Ze ontwikkelen en delen kennis onder andere via prototypes, methoden, tools en publicaties. De wisselwerking tussen lectoraten en opleidingen levert parate kennis in moderne onderzoekvaardigheden bij docenten en studenten op en een actieve inbreng in curriculumvernieuwingen. Daarnaast verzorgen de lectoraten de masteropleiding Applied Data Science. Deze verwevenheid met het onderwijs versterkt de opleiding van toekomstbestendige jonge professionals en borgt bovendien het innovatievermogen van de academie.

3.7 Keuzemogelijkheden in je opleiding

Onderstaande informatie is enkel geldig voor studenten die in schooljaar 2022-2023 al zijn gestart met het tweede jaar. Studenten die zijn gestart met de opleiding in schooljaar 21/22 of later nemen deel aan een nieuw curriculum waarin geen afstudeerprofielen zijn opgenomen.

De hoofdfase van de opleiding CMD is ingedeeld in vier afstudeerprofielen. Na je eerste jaar kies je voor één van vier afstudeerprofielen, waarbij je vanuit de brede basis naar een specialisatie gaat toewerken. Inhoudelijk is er natuurlijk veel overlap tussen deze profielen, met name in hun procesmatige aanpak van ontwerpen, want ze leiden allemaal op voor hetzelfde diploma. Ze verschillen echter in de soorten oplossingen die je voor communicatieproblemen leert ontwikkelen en de daarbij behorende soorten bedrijven.

Je kunt kiezen uit de volgende profielen:

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

Binnen ieder profiel zoek je zelf, met ondersteuning van het praktijkbureau, een passende stageplek en passende afstudeeropdracht.

Ook de minor is binnen je opleiding een keuze-onderdeel, waarbij je jouw inhoudelijke ontwikkeling (binnen je profiel) kunt verdiepen of (buiten je profiel) verbreden.

Meer informatie en gedetailleerde beschrijvingen van de profielen en minoren vind je in de beschrijvingen van het onderwijs in deel 2, hoofdstuk 9 van dit Opleidingsstatuut.

3.8 Overig

4 De eindkwalificaties voor jouw opleiding en beroepsvereisten

4.1 Het werkveld

CMD-opleidingen vallen onder het hbo-domein *Creative Technologies (CT)*. Voor dit domein bestaat het domeinoverleg Creative Technologies, een samenwerkingsverband van opleidingen in de creatieve industrie.

Eén van de producten van dit overleg is de domeinbeschrijving Creative Technologies uit 2014. De taskforce Creative Technologies beschrijft daarin een kader voor de opleidingen die zich richten op de creatieve industrie, waaronder de CMD-opleiding. Dit kader is door het landelijk overleg van CMD-opleidingen, het *International Network of Communication & Multimedia Design (INCMD)*, nader uitgewerkt in een beroeps- en competentieprofiel. De algemene omschrijving van een beroepsbeoefenaar op het gebied van CMD luidt: CMD'ers zijn ontwerpers. Mensgerichte ontwerpers die de interacties vormgeven die plaatsvinden tussen mensen, organisaties en systemen. In dat proces speelt digitale technologie vanzelfsprekend een belangrijke rol. Het is het materiaal dat CMD'ers onderzoeken en gebruiken om tot betekenisvolle ervaringen te komen. CMD'ers maken als ontwerpers gebruik van verschillende ontwerpmethoden, strategieën, processen en tools. Ze hebben daarbij oog voor de impact van hun ontwerpen op mens, maatschappij, omgeving en organisatie. Ze ontwerpen vanuit de waarden, wensen en behoeften van gebruikers, zonder daarbij de consequenties voor de samenleving uit het oog te verliezen. Zij betrekken gebruikers en andere belanghebbenden actief bij het ontwerpproces om toepassingen te kunnen ontwerpen die voor iedereen van betekenis zijn. In het ontwerpproces weten ze relevante disciplines te verbinden. CMD'ers kunnen goed omgaan met de verschillende achtergronden en treden op als initiator en organisator van het ontwerpproces. Ze geven richting, behouden het overzicht en tonen tegelijkertijd oog voor detail.

CMD'ers kunnen als ontwerpers opdrachten goed doorgronden. Ze verdiepen zich in de vraag, de opdrachtgever, de gebruiker, de andere belanghebbenden en hun context. Ze durven lastige vragen te stellen, ze vragen door en blijven kritisch. Ze zijn in staat om binnen de kaders van de gegeven opdracht afgewogen en ethisch verantwoorde ontwerpkeuzes te maken. CMD'ers zijn creatief in het bedenken van toekomstgerichte oplossingen en komen met vernieuwende en prikkelende ideeën. Ze zijn ondernemend en hebben een proactieve houding. De gekozen oplossing kunnen ze verantwoorden op basis van theorie en gebruikersonderzoek. Ze ontwikkelen prototypes om inzichten op te doen, te delen, ontwerpen tot leven te brengen en ontwerpen te evalueren.

4.2 Beroepsvereisten

Niet van toepassing.

4.3 Eindkwalificaties

In deze paragraaf lees je aan welke eindkwalificaties je voldoet aan het einde van de opleiding. Deze eindkwalificaties zijn formeel vastgesteld in de onderwijs- en examenregeling.

Tevens is een lijst opgenomen met daarin de Propedeuse Eindkwalificaties. Je voldoet aan de propedeuse eindkwalificaties aan het einde van je propedeuse.

Wanneer je afstudeert, voldoe je aan de eindkwalificaties van de opleiding. Dat wil zeggen dat je bepaalde (verplichte) kennis, inzichten, vaardigheden en, zo aan de orde, attitude hebt om toe te passen in het beroep waarvoor je bent opgeleid. Welke eindkwalificaties bij jouw opleiding horen, lees je hieronder.

Nr.	Eindkwalificatie	Omschrijving
CMD-1	Ontwerpproces inrichten	Je kunt een ontwerpproces organiseren en daarbinnen verschillende theorieën, methoden en technieken toepassen voor het onderzoeken, conceptualiseren, realiseren, evalueren en verantwoorden van een ontwerp.
CMD-2	Ontwerpproces bijsturen	Je werkt iteratief: je test en evalueert voortdurend de uitkomsten van het ontwerpproces bij de doelgroep(en) en je past waar nodig het proces en je ontwerp aan.
CMD-3	Samen ontwerpen	Je bent in staat om het ontwerpproces samen met anderen te doen: met andere disciplines, de opdrachtgever(s), de doelgroep(en) en eindgebruiker(s).
CMD-4	Onderzoeken	Je doet methodisch onderzoek om tot gefundeerde oplossingen te komen in alle fasen van het ontwerpproces. Je kiest en combineert methodes die passen bij de inhoud van het onderzoek.
CMD-5	Manifesteren	Je kunt zelfstandig een beroepsopdracht uitvoeren. Je kunt gedurende het gehele ontwerpproces de uitvoering en resultaten onderbouwen, presenteren en documenteren.
CMD-6	Reflecteren	Je reflecteert op jouw beroepsmatig functioneren en je ontwikkeling. Je bent je daarbij bewust van je persoonlijke sterktes en zwaktes. Je kunt jezelf daarin sturen en neemt eigen standpunten in.
BMD-1	Bedrijfsprocessen	Je kunt digitale communicatieprocessen van en voor organisaties in kaart brengen, op waarde schatten en de benodigde media daarvoor (her)ontwerpen.
BMD-2	Bedrijfscommunicatieontwerp	Je kunt vanuit een creatief proces, samen met de opdrachtgever(s)/belanghebbenden, een breedgedragen communicatiestrategie vormgeven. Je gebruikt daarvoor onder andere creative briefings en co-creatiesessies.
BMD-3	Businessstheorie	Je baseert je oplossingen op kennis van businessprocessen, communicatieleer en projectmanagement en kan ze met behulp van deze kennis verantwoorden.
CD-1	Communicatieoplossingen	Je kunt kiezen uit verschillende communicatieoplossingen, deze op waarde schatten en de juiste kiezen voor de specifieke doelgroep.
CD-2	Mediaontwerp	Je kunt middelen ontwerpen met onder andere tekst, beeld en geluid, waarmee je een doelgroep kunt informeren, overtuigen of hun gedrag kunt beïnvloeden.
CD-3	Communicatietheorie	Je baseert je oplossingen op kennis van communicatieleer, esthetiek, retorica en/of semiotiek en kan ze met behulp van deze kennis verantwoorden.

Nr.	Eindkwalificatie	Omschrijving
ExD-1	Gebruikerservaringen	Je kunt gebruikerservaringen met een verhalende en interactieve component ontwerpen, vanuit inzicht in de probleemsituatie en de belanghebbenden.
ExD-2	Ervaringontwerp	Je kunt interactieve prototypes van gebruikerservaringen, zoals een serious game of een fysiek of virtueel model, realiseren waarmee je een doelgroep kunt informeren, overtuigen of hun gedrag beïnvloeden.
ExD-3	Experiencetheorie	Je baseert je oplossingen op kennis van sociale/cognitieve psychologie, game mechanics en/of storytelling en kan ze met behulp van deze kennis verantwoorden.
IxD-1	Interactieprincipes	Je kunt op basis van actuele gebruikgerichte ontwerpprincipes een informatie- en interactieontwerp maken.
IxD-2	Interactieontwerp	Je kunt door middel van prototypes een interactieontwerp realiseren waarmee je een gebruiker kunt informeren, overtuigen of hun gedrag kunt beïnvloeden.
IxD-3	Interactietheorie	Je baseert je oplossingen op kennis van sociale/cognitieve psychologie en interactie-esthetiek en kan ze met behulp van deze kennis verantwoorden.

Het niveau van de eindkwalificaties is afgestemd op het NLQF niveau 6 en de Dublin Descriptoren. Daardoor is gegarandeerd dat onze opleidingen op het juiste, nationaal en internationaal vastgestelde niveau zijn. De getuigschriften voldoen aan alle wettelijke vereisten en zijn daardoor vergelijkbaar met en gelijkwaardig aan (soortgelijke) getuigschriften van andere hogescholen in en buiten Nederland.

Zie voor de toelichting op de NLQF-niveaus: <https://www.nlqf.nl/daarom-nlqf/nlqf-niveaus>

Eindkwalificaties van het infaserende nieuwe curriculum (enkel leerjaar 1):

Eindkwalificaties CMD Arnhem nieuwe curriculum*	Relatie tot INCMD Beroeps- en Competentieprofiel **
Ontwerpend Onderzoeken Een CMD'er heeft een nieuwsgierige geest. Zij doet mensgericht ontwerponderzoek naar de gebruikers, hun wensen en de context. Ze brengt de huidige en gewenste situatie in kaart door deze situaties te verkennen vanuit verschillende perspectieven. De CMD'er formuleert helder een probleemstelling en doelstelling die gebaseerd zijn op de verkregen inzichten. De CMD'er bepaalt aan de hand van dit doel een ontwerpvraag en stelt daarvoor (voorlopige) ontwerpisen op. Ze onderzoekt en beoordeelt bestaande kennis en werk op relevantie en bruikbaarheid. Zij evalueert kritisch en met passende methode in alle fases de tussenresultaten. Ze bepaalt hoe de resultaten en inzichten zich verhouden tot de doelen. Op basis van de conclusies bepaalt zij adequate vervolgstappen.	A. Oriënteren en begrijpen & D. Evalueren

<p>Onderzoekend Ontwerpen Een CMD'er is een creatieve maker. Zij verkent op basis van experimenten en opgestelde ontwerpeisen ideeën en oplossingsrichtingen door ze uit te werken in doelgerichte prototypes. Deze variëren afhankelijk van de context van low- tot en met highfidelity zodat ze de beoogde functionaliteit, interacties en gebruikersbeleving ervaarbaar en testbaar maken. Door de opeenvolgende prototypes maakt de CMD'er de samenhang binnen het ontwerpproces en het geheel van de onderdelen inzichtelijk.</p>	<p>B. Verbeelden en conceptualiseren & C. Uitwerken en Prototypen</p>
<p>Uitvoerend ontwerpen Een CMD'er is een regisseur. Een CMD'er voert haar ontwerpactiviteiten zelfstandig, proactief en planmatig uit. Zij maakt de opzet, invulling en uitvoer van het ontwerpproces inzichtelijk en navolgbaar en toont aan dat ze regie houdt op dit proces waarbij ze zo nodig bijstuurt. De gemaakte keuzes en afwegingen in het proces worden verantwoord en het tot stand komen van de oplossing is navolgbaar. Een CMD'er communiceert en presenteert het ontwerpproces en de resultaten in samenhang en doel- en doelgroepgericht.</p>	<p>E. Vakkundig en onderzoekend ontwerpen & F. Georganiseerd en ondernemend ontwerpen</p>
<p>Samenwerkend ontwerpen Een CMD'er is een teamspeler. Zij kan effectief relaties aangaan en onderhouden. Zij zoekt proactief contact met teamgenoten, gaat constructief om met belangenverschillen en blijft doelgericht. Zij is in staat om gebruikers, andere betrokkenen en experts structureel gedurende het hele ontwerpproces te betrekken waar dit mogelijk en relevant is. Een CMD'er zoekt diversiteit en verschillende zienswijzen op en gebruikt deze inzichten in haar werk.</p>	<p>G. Samen ontwerpen</p>
<p>Groeien als ontwerper Een CMD'er is een zelfbewuste en omgevingsbewuste beroepsbeoefenaar. Zij reflecteert vanuit haar beroepsmatige én persoonlijke visie op het eigen handelen en de toegevoegde waarde en ethische gevolgen van de ontwerpen voor mens, organisatie en samenleving en toont hiermee haar signatuur en betrokkenheid als ontwerper.</p>	<p>H. Persoonlijk en geëngageerd ontwerpen</p>

* Waar in deze tabel staat geschreven zij of haar moet tevens worden gelezen hij of zijn.

** Voor een samenvatting van de bijbehorende gedragsindicatoren en verdeling ervan over de 'speelvelden', zie *Overzicht CMD Beroeps- en competentieprofiel 2021*

Einkwalificaties van het uitfaserend curriculum (Leerjaar drie en verder):

CMD-eindkwalificaties		Dublin descriptoren
Ontwerpproces	[Ontwerpproces inrichten] Je kunt een ontwerpproces organiseren en daarbinnen verschillende theorieën, methoden en technieken toepassen voor het onderzoeken, conceptualiseren, realiseren, evalueren en verantwoorden van een ontwerp.	Kennis en inzicht Toepassen van kennis en inzicht Oordeelsvorming
	[Ontwerpproces bijsturen] Je werkt iteratief: je test en evalueert voortdurend de uitkomsten van het ontwerpproces bij de doelgroep(en) en je past waar nodig het proces en je ontwerp aan.	Kennis en inzicht Toepassen van kennis en inzicht Oordeelsvorming
	[Samen ontwerpen] Je bent in staat om het ontwerpproces samen met anderen te doen: met andere disciplines, de opdrachtgever(s), de doelgroep(en) en eindgebruiker(s).	Oordeelsvorming Communicatie
Ontwerp- onderzoek	[Onderzoeken] Je doet methodisch onderzoek om tot gefundeerde oplossingen te komen in alle fasen van het ontwerpproces. Je kiest en combineert methodes die passen bij de inhoud van het onderzoek.	Kennis en inzicht Toepassen van kennis en inzicht Oordeelsvorming Leervaardigheden
Oplossingsrepertoire	<i>Business Media Design</i>	
	[Bedrijfsprocessen] Je kunt digitale communicatieprocessen van en voor organisaties in kaart brengen, op waarde schatten en de benodigde media daarvoor (her)ontwerpen.	Kennis en inzicht Toepassen van kennis en inzicht Oordeelsvorming
	[Bedrijfscommunicatieontwerp] Je kunt vanuit een creatief proces, samen met de opdrachtgever(s)/belanghebbenden, een breedgedragen communicatiestrategie vormgeven. Je gebruikt daarvoor onder andere creative briefings en co-creatiesessies.	Kennis en inzicht Toepassen van kennis en inzicht Oordeelsvorming
	<i>Content Design</i>	
	[Communicatieoplossingen] Je kunt kiezen uit verschillende communicatieoplossingen, deze op waarde schatten en de juiste kiezen voor de specifieke doelgroep.	Kennis en inzicht Toepassen van kennis en inzicht Oordeelsvorming
	[Mediaontwerp] Je kunt middelen ontwerpen met onder andere tekst, beeld en geluid, waarmee je een doelgroep kunt informeren, overtuigen of hun gedrag kunt beïnvloeden.	Kennis en inzicht Toepassen van kennis en inzicht Oordeelsvorming
	<i>Experience Design</i>	
	[Gebruikerservaringen] Je kunt gebruikerservaringen met een verhalende en interactieve component ontwerpen, vanuit inzicht in de probleemsituatie en de belanghebbenden.	Kennis en inzicht Toepassen van kennis en inzicht Oordeelsvorming
	[Ervaringontwerp] Je kunt interactieve prototypes van gebruikerservaringen, zoals een serious game of een fysiek of virtueel model, realiseren waarmee je een doelgroep kunt informeren, overtuigen of hun gedrag beïnvloeden.	Kennis en inzicht Toepassen van kennis en inzicht Oordeelsvorming
	<i>Interaction Design</i>	
[Interactieprincipes] Je kunt op basis van actuele gebruiksgerichte ontwerpprincipes een informatie- en interactieontwerp maken.	Kennis en inzicht Toepassen van kennis en inzicht Oordeelsvorming	
[Interactieontwerp] Je kunt door middel van prototypes een interactieontwerp realiseren waarmee je een gebruiker kunt informeren, overtuigen of hun gedrag kunt beïnvloeden.	Kennis en inzicht Toepassen van kennis en inzicht Oordeelsvorming	
Theorie/Basiskennis	<i>Business Media Design</i>	
	[Businessstheorie] Je baseert je oplossingen op kennis van business processen, communicatieleer en projectmanagement en kan ze met behulp van deze kennis verantwoorden.	Kennis en inzicht Toepassen van kennis en inzicht Oordeelsvorming Leervaardigheden
	<i>Content Design</i>	
	[Communicatietheorie] Je baseert je oplossingen op kennis van communicatieleer, esthetiek, retorica en/of semiotiek en kan ze met behulp van deze kennis verantwoorden.	Kennis en inzicht Toepassen van kennis en inzicht Oordeelsvorming Leervaardigheden
	<i>Experience Design</i>	
	[Experientietheorie] Je baseert je oplossingen op kennis van sociale/cognitieve psychologie, game mechanics en/of storytelling en kan ze met behulp van deze kennis verantwoorden.	Kennis en inzicht Toepassen van kennis en inzicht Oordeelsvorming Leervaardigheden
	<i>Interaction Design</i>	
[Interactietheorie] Je baseert je oplossingen op kennis van sociale/cognitieve psychologie en interactie-esthetiek en kan ze met behulp van deze kennis verantwoorden.	Kennis en inzicht Toepassen van kennis en inzicht Oordeelsvorming Leervaardigheden	
Manifesteren en Reflecteren	[Manifesteren] Je kunt zelfstandig een beroepsopdracht uitvoeren. Je kunt gedurende het gehele ontwerpproces de uitvoering en resultaten onderbouwen, presenteren en documenteren.	Communicatie Leervaardigheden
	[Reflecteren] Je reflecteert op jouw beroepsmatig functioneren en je ontwikkeling. Je bent je daarbij bewust van je persoonlijke sterktes en zwaktes. Je kunt jezelf daarin sturen en neemt eigen standpunten in.	Communicatie Leervaardigheden

5 De opbouw van jouw opleiding

In dit hoofdstuk lees je hoe je opleiding er in grote lijnen uitziet. In Deel 2 en Deel 3 vind je de regels en de details.

5.1 Omvang

Een hbo-bacheloropleiding bestaat uit een propedeutische fase (ook wel propedeuse genoemd) en een postpropedeutische fase (ook wel postpropedeuse of hoofdfase genoemd).

De studielast van de opleiding is uitgedrukt in studiepunten. Eén studiepunten staat gelijk aan 28 uren studie (dat is een gemiddelde indicatie). Dit is zo ook geregeld in de WHW.

De bacheloropleidingen hebben een omvang van 240 studiepunten.

5.2 Major en minor

Major en minor

Bacheloropleidingen bij de HAN bestaan uit een major en een minor. De major is je hoofdrichting, waarin je je beroepscompetenties ontwikkelt. De major bestaat uit 210 studiepunten. Daarnaast krijg je in een minor de ruimte om je kennis, interesses en capaciteiten te verdiepen of te verbreden. Een minor bestaat uit 30 studiepunten.

Indeling van de opleiding	Major	Minor	Totaal
Propedeuse	60		60
Postpropedeuse	150	30	180
Totaal	210	30	240

5.3 Propedeuse en postpropedeuse

Het eerste jaar van je bachelorstudie is de propedeutische fase. Deze heeft een studielast van 60 studiepunten.

De propedeutische fase heeft drie functies: een oriënterende, een verwijzende en een selecterende. Deze drie functies hangen nauw met elkaar samen. De propedeutische fase geeft je een goed beeld van de hele studie.

1. In dit eerste jaar krijg je inzicht in de inhoud van de opleiding. In dat jaar kun je voor jezelf bepalen of de opleiding aansluit bij je capaciteiten en interesses. Dit is de *oriënterende functie* van de propedeutische fase.
2. In de loop van dit jaar kun je beslissen of je deze opleiding wilt blijven volgen. Het studieadvies aan het eind van de propedeutische fase kan helpen bij die beslissing. Dit is de *verwijzende functie* van de propedeutische fase.
3. De propedeutische fase heeft een *selecterende functie*. Die functie is tweeledig: aan de ene kant beoordeel je zelf of je geschikt bent voor de studie of niet. Aan de andere kant beoordelen de docenten en examinatoren op basis van je studieresultaten of je geschikt bent. Daarbij wordt altijd rekening gehouden met de eisen die je toekomstige beroep aan je stelt.

Na de propedeutische fase volgt de postpropedeutische fase, ook wel hoofdfase genoemd. In de

postpropedeutische fase verdiep je je verder en werk je toe naar de eindkwalificaties van jouw bacheloropleiding. Heb je ook alle tentamens van de postpropedeutische fase behaald? Dan sluit je deze fase af en heb je je bachelorexamen behaald. Je krijgt dan het bachelorgetuigschrift.

6 Jaarplanning

In dit hoofdstuk vind je informatie over de lesdagen en lestijden, en over de vakanties en lesvrije weken.

6.1 Lesdagen en lestijden

De lestijdentabel van de HAN staat op HAN Insite.

Geroosterd onderwijs speelt zich af op werkdagen tussen 09.00 en 22.15 uur. Op welke dagen er onderwijs plaatsvindt is opgenomen in het jaarrooster van de academie op iSas en het HAN-jaarrooster op Insite.

De lestijden zijn te vinden via:

<https://www1.han.nl/insite/studenten/roosters-lestijden-jaarplanning/HAN-Lestijdentabel.pdf>

In verband met externe richtlijnen kan worden afgeweken van deze tijden. Ook kan het voorkomen dat lessen niet fysiek in de HAN-gebouwen plaatsvinden maar online.

Het gebouw waar de opleiding is gevestigd is open voor zelfstudie van maandag t/m donderdag van 08:00 tot 21.30 uur en op vrijdag van 08:00 tot 18.00 uur.

6.2 Vakanties en lesvrije weken

De jaarplanning van dit studiejaar staat op HAN Insite.

In deze jaarplanning staan de lesweken en vakanties. Daarnaast is er een aantal lesvrije weken. In de lesvrije weken kun je ook studieactiviteiten hebben, zoals themaweken en (deel)tentamens. Houd daar rekening mee.

Alle activiteiten van de academie worden via het jaarrooster in de mobiele website isas.han.nl gepubliceerd.

7 Organisatie van de HAN

In dit hoofdstuk vind je informatie over de organisatie van de HAN. Je vindt hier ook informatie over de medezeggenschap, de kwaliteitszorg en de voorzieningen van de HAN waar jij als student gebruik van kunt maken.

7.1 Academies

Bij de HAN zijn de opleidingen verdeeld over 14 academies. Jouw opleiding hoort bij de Academie IT en Mediadesign (AIM). Meer informatie over de academies vind je op onze website. Hieronder vind je een overzicht van alle academies.

Afkorting	Academie (NL)	School (ENG)
ABC	Academie Business en Communicatie	School of Business and Communication
ABE	Academie Built Environment	School of Built Environment
AE	Academie Educatie	School of Education
AEA	Academie Engineering en Automotive	School of Engineering and Automotive
AFEM	Academie Financieel Economisch Management	School of Finance
AGV	Academie Gezondheid en Vitaliteit	School of Health Studies
AIM	Academie IT en Mediadesign	School of IT and Media Design
AMM	Academie Mens en Maatschappij	School of Social Studies
AOO	Academie Organisatie en Ontwikkeling	School of Organisation and Development
APS	Academie Paramedische Studies	School of Allied Health
AR	Academie Rechten	School of Law
ASB	Academie Sport en Bewegen	School of Sport and Exercise
ATBC	Academie Toegepaste Biowetenschappen en Chemie	School of Applied Biosciences and Chemistry
ISB	International School of Business	International School of Business

7.2 Management en organisatie van de academie

Op HAN Insite vind je informatie over de inrichting, organisatie en mensen van jouw opleiding, en de academie waarbij deze horen.

7.2.1 Examencommissie en examinatoren

De leden van de examencommissie vind je op:

<https://www1.han.nl/opleidingen/hbo/communication-multimedia-design/deeltijd/rechten-en-plichten/#examencommissie>

Je kunt de examencommissie van je opleiding bereiken via het secretariaat van de

examencommissie examencommissie.aim@han.nl.

De leden van de examencommissie worden benoemd door het college van bestuur van de HAN.

De taken en verantwoordelijkheden van onze examencommissie vind je in het reglement examencommissie. Daarin vind je ook aanvullende regels met betrekking tot examinering en tentaminering voor zover die tot de bevoegdheid van de examencommissie behoren. Je vindt het reglement examencommissie in Deel 3 van dit opleidingsstatuut.

De examencommissie stelt onder andere vast of je voldoet aan de voorwaarden die zijn gesteld in de onderwijs- en examenregeling. De examencommissie wijst voor elk tentamen examinatoren aan. Een of meer aangewezen examinatoren nemen dat tentamen af en stellen de uitslag ervan vast.

De examencommissie heeft verder onder andere de volgende taken en bevoegdheden:

- borging toetskwaliteit;
- verlenen van vrijstellingen;
- afhandelen van verzoeken voor een extra tentamengelegenheid;
- afhandelen van verzoeken om een aangepaste tentamenvorm;
- afhandelen van aanvragen voor vrije minoren;
- afhandelen van klachten.

Allerlei regels over tentamens en examens die voor jou gelden vind je verder in de onderwijs- en examenregeling (zie Deel 2). Ook vind je nog regels over de organisatie ervan in de Regeling tentamens (zie Deel 3).

7.2.2 Medezeggenschap en inspraak

Hieronder vind je een kort overzicht van de commissies en raden van de HAN. Zij praten mee over beleid en beslissingen binnen de HAN, en hebben hier ook invloed op.

Opleidingscommissie

Elke opleiding of groep van opleidingen heeft een opleidingscommissie. Een opleidingscommissie bestaat uit evenveel personeelsleden als studenten. De opleidingscommissie adviseert de opleiding over het bevorderen en waarborgen van de kwaliteit van de opleiding en beoordeelt jaarlijks hoe de opleiding de onderwijs- en examenregeling uitvoert. De opleidingscommissie heeft ook instemmings- en adviesrechten. Via de opleidingscommissie kun je meedenken en meebeslissen over het onderwijs en de organisatie van jouw opleiding. Wil je lid worden van de opleidingscommissie? Vraag dan om meer informatie via opleidingscommissie.aim@han.nl. De opleidingscommissie heeft een eigen reglement (zie Deel 3).

Academieraad

Elke academie heeft een academieraad. Deze raad heeft het recht om alle zaken met betrekking tot de academie te bespreken en vragen te stellen aan de academiedirecteur. De raad heeft onder andere inspraakrechten op het beleid van de academie. In de academieraad kun je meepraten en meebeslissen over het beleid van de academie. Wil je meer weten over de academieraad: vraag meer informatie via het secretariaat van de academieraad: academieraad.aim@han.nl

Medezeggenschapsraad

Via de medezeggenschapsraad hebben personeel en studenten op HAN-niveau inspraak. Deze raad heeft instemmingsrecht op bepaalde onderdelen van het beleid, de hoofdlijnen van de instellingsbegroting, het algemeen geldende deel van de onderwijs- en examenregeling en meer. De medezeggenschapsraad bestaat uit een gelijk aantal studenten en personeelsleden. In de medezeggenschapsraad gaat het over het algemene beleid van de HAN.

Wil je lid worden van de medezeggenschapsraad? Vraag bij het secretariaat van de medezeggenschapsraad om meer informatie: secretariaat.mr@han.nl. Wil je meer weten over de medezeggenschapsraad? Ga dan naar: [Medezeggenschap \(han.nl\)](#).

7.3 Studentenvoorzieningen

Als student kun je rekenen op goede begeleiding bij je studieloopbaan. Binnen jouw opleiding kijk je samen met je begeleider welke begeleiding nodig is bij je studie, je studievoortgang en je loopbaanontwikkeling. We kijken daarbij naar je talenten, ambities en ondersteuningsbehoefte. Aanvullend op de begeleiding die je opleiding biedt, kun je gebruik maken van het aanbod van HAN Student Support Center. Dat is een team van experts dat zich samen inzet voor één doel: jouw groei als student.

Op www.han.nl vind je onder het tabblad 'Studeren' alle informatie over de binnen- en buitenschoolse voorzieningen die geboden worden. Het recht van studenten op de diverse voorzieningen is geregeld in paragraaf 3.1 van het Studentenstatuut. In hoofdstuk 5 van dat statuut zijn de diverse contactgegevens opgenomen. Het Studentenstatuut kan je vinden op: [Rechten en plichten \(han.nl\)](#).

Hieronder worden de belangrijkste voorzieningen kort samengevat. Voor meer informatie over deze voorzieningen zie www.han.nl.

ONDERSTEUNING

HAN Student Support Center

Als student kun je voor begeleiding, advies, training en coaching terecht bij HAN Student Support Center. Dit is een netwerk van experts op het gebied van studentbegeleiding. Ze hebben expertise op het gebied van:

- Studievaardigheden, taalvaardigheden en persoonlijke ontwikkeling
- Studieswitch of vertraging
- Psychologische hulpverlening
- Studiefinanciering, financiële regelingen en ondersteuning en vragen over financiën
- Studeren met bijzondere omstandigheden, chronische ziekte en bij zwangerschap
- Studiekeuze en doorstuderen
- Diverse wettelijke en hogeschoolregelingen
- Klachten, bezwaar-/beroepsprocedures
- Studeren als topsporter
- Zingeving en religie

HAN Talencentrum

Bij het HAN Talencentrum kun je terecht met al je (ver)taalvragen. Ook kun je er verschillende taalcursussen, taaltrainingen en taalworkshops volgen. Als student ontvang je korting op een cursus moderne vreemde taal. Je kunt bij het HAN Talencentrum ook cursussen schrijven en spelling volgen. Er is ook een cursus voor studenten met dyslexie. De cursussen zijn er zowel voor Nederlandstalige als anderstalige studenten.

Vertrouwenspersonen

Bij de HAN gaan we met respect met elkaar om. Het kan echter ook gebeuren dat je als student of medewerker te maken krijgt met ongewenst of storend gedrag. Wend je dan tot één van de vertrouwenspersonen om te bespreken wat je er aan kunt doen. Je kunt zelf kiezen met welke vertrouwenspersoon je wilt spreken. Meer informatie en de contactgegevens van de vertrouwenspersonen vind je op HAN Insite.

Bureau Klachten en Geschillen

Heb je een klacht, geschil, bezwaar of beroep, dan probeer je er in eerste instantie samen uit te komen, eventueel met ondersteuning van de studiebegeleider. Lukt dit niet, dan dien je je klacht in bij het Bureau Klachten en Geschillen. Het Bureau Klachten en Geschillen zorgt ervoor dat klachten, beroepschriften en bezwaarschriften bij de juiste hogeschoolorganen terechtkomen. Het verzorgt ook het secretariaat van het College van Beroep voor de Examens en Geschillenadviescommissie.

E: Bureau.klachtengeschild@han.nl

T: 026-3691504

A: Verlengde Groenestraat 75 Nijmegen / Postbus 6960, 6503 CD NIJMEGEN

I: [Klacht en bezwaar \(han.nl\)](#)

INFORMATIEVOORZIENING

Vraagpunt studentzaken via ASK@han.nl

Heb je vragen over je studie? Bijvoorbeeld over je inschrijving, de betaling van collegegeld, tentamens, lesroosters en OSIRIS? Dan kun je die stellen bij het vraagpunt studentzaken via ASK@han.nl.

Studiecentra

De Studiecentra (bibliotheken) bieden op diverse locaties binnen de HAN een fysieke bibliotheekcollectie aan. Op de locaties zijn ook studieplekken en stilleruimtes te vinden.

Via de website [HAN Studiecentra](#) vind je de digitale collectie, die ook vanuit huis te raadplegen is. Ondersteunende lesmaterialen voor de lessen informatievaardigheden zijn hier te vinden.

Meer informatie over de dienstverlening, openingstijden en contactgegevens vind je op de website van de Studiecentra: [HAN Studiecentra](#).

HAN Voorlichtingscentrum via ASK@han.nl

De medewerkers van het HAN Voorlichtingscentrum kunnen je alles vertellen over opleidingen, samenwerkingsvormen, voorlichtingsactiviteiten en de organisatie van de gehele HAN.

I: [Contact \(han.nl\)](#)

International Office

De HAN is ook internationaal actief. De activiteiten zijn heel divers; zo wordt er bijvoorbeeld gewerkt aan internationalisering van het curriculum, het uitbouwen van een internationaal netwerk van partneruniversiteiten, studie in het buitenland voor HAN studenten en docentenuitwisselingen. Ook wordt vanuit het International Office de HAN-bijdrage aan drie belangrijke sociale stageprojecten in Zuid-Afrika, India en op Curaçao gecoördineerd. Tot slot biedt het International Office praktische ondersteuning op het gebied van beurzen (o.a. Erasmus+) en het invullen van formulieren zoals het Learning Agreement. Ook voor internationale studenten is het International Office het eerste aanspreekpunt. Het International Office is te vinden in Arnhem (Ruitenberglaan 31) en Nijmegen (Kapittelweg 33). Kom langs met je vragen of kijk op de Insite-pagina van het International Office.

I: [International office \(hanuniversity.com\)](http://hanuniversity.com)

OVERIGE VOORZIENINGEN

Sportfaciliteiten

Als student van de HAN kun je een sportkaart aanschaffen. Daarmee kun je gebruikmaken van de sportfaciliteiten van HAN Seneca (het centrum voor sport en gezondheid van de HAN), de sportfaciliteiten van de gemeente Arnhem en de sportfaciliteiten van de Radboud Universiteit Nijmegen.

HAN Employment

HAN Employment bemiddelt tussen werkgevers en werkzoekenden die een duale of deeltijdse studie volgen. Daarnaast publiceert HAN Employment vacatures voor alumni.

HAN Employment biedt bedrijven de kans om vacatures te plaatsen op de vacaturebank.

Aan studenten van duale en deeltijdse opleidingen worden trainingen gegeven (SollicitatieBoost) en er worden netwerkbijeenkomsten georganiseerd (Meet & Match).

Ondernemerschap

Ondernemende studenten kunnen hier terecht voor Coaching/Startersbegeleiding, Ondernemerschapsonderwijs, begeleiding naar financiering, netwerken en ondernemerschapsevents. Hier kun je ook terecht voor stage lopen en afstuderen in je eigen bedrijf. Daarnaast biedt de HAN verschillende minoren rondom ondernemerschap.

Arbobeleid voor studenten

Wil je meer weten over de regels van veilig en gezond werken binnen de HAN? Of wil je weten wat voor hulpmiddelen we op dat gebied hebben? Kijk dan op Insite Arbo op de speciale pagina voor studenten.

DEEL 2 Onderwijs- en examenregeling

1 Over de onderwijs- en examenregeling

Deze onderwijs- en examenregeling is opgenomen in het opleidingsstatuut dat geldt voor jouw opleiding. De onderwijs- en examenregeling wordt elk studiejaar vastgesteld.

In de onderwijs- en examenregeling zijn het onderwijs, de (deel)tentamens en de examens van jouw opleiding en je rechten en plichten geregeld.

1.1 Begrippen en definities

In deze onderwijs- en examenregeling wordt verstaan onder:

Academie	Een organisatorische eenheid waarbinnen met elkaar samenhangende opleidingen, onderzoek en kennisdienstverlening zijn gegroepeerd.
Afstudeerrichting	Specialisatie binnen een opleiding zoals vastgesteld in de onderwijs- en examenregeling.
Beoordelingscriteria	Concreet en eenduidig te hanteren maatstaven op grond waarvan gemotiveerd beoordeeld wordt of en in welke mate aan de in een (deel)tentamen te toetsen en beoordelen kennis, inzicht en vaardigheden en, zo aan de orde, attitude op het vereiste niveau wordt voldaan.
Beoordelingsdimensies	Beoordelingsdimensies geven globaal aan waarop het handelen van de student en of resulterende producten daarvan moeten worden beoordeeld. Globaal vanwege het feit dat deze beoordelingsdimensies bruikbaar moeten zijn voor elke prestatie waarmee de bekwaamheid kan worden aangetoond.
Beroepstaak	Een betekenisvolle hele taak zoals deze in alle complexiteit in de feitelijke complexiteit van de beroepscontext door de beroepsbeoefenaar wordt uitgevoerd.
Beroepsvereisten	Welomschreven kwalificaties op het gebied van kennis, inzicht en vaardigheden en, zo aan de orde, attitude waarover een student moet beschikken voor de uitvoering van het beroep waarvoor wordt opgeleid.
BRIN-nummer	De Basisregistratie Instellingen (BRIN) is een register dat door het Nederlandse Ministerie van OCW wordt uitgegeven en alle scholen en aanverwante instellingen bevat. Elke onderwijsinstelling is hierin geïdentificeerd aan de hand van het nummer in het register. Het BRIN-nummer van de HAN is 25KB.
College van Beroep voor de examens	Het College bedoeld in artikel 7.60 van de Wet op het Hoger onderwijs en Wetenschappelijk onderzoek dat een door een student ingesteld beroep behandelt tegen een bepaald besluit van de HAN.
CROHO	Centraal Register Opleidingen Hoger Onderwijs.
Cursus	De term cursus verwijst naar een Eenheid van Leeruitkomsten of een Onderwijseenheid en wordt voor alle opleidingsvarianten en bijbehorende onderwijsconcepten gebruikt.

D-Stroom	<p>Invulling van het onderwijsprogramma waarbij dezelfde eindtermen, beoordelingsdimensies en beoordelingscriteria van de onderwijsseenheden gelden als die van de reguliere stroom (A-stroom), maar een student in voortdurend overleg met examinatoren, docenten en klasgenoten gefaciliteerd wordt een eigen studieroute te volgen.</p> <p>Niet van toepassing bij opleidingen die zijn opgebouwd uit eenheden van leeruitkomsten.</p>
Eenheid van leeruitkomsten	<p>Een samenhangend geheel van leeruitkomsten die een student op een leerwegonafhankelijke manier kan verwerven en waarvan de student de beheersing op een leerwegonafhankelijke manier kan aantonen.</p> <p>Aan een eenheid van leeruitkomsten is een tentamen verbonden, dat kan bestaan uit meerdere deeltentamens.</p> <p>Een eenheid van leeruitkomsten wordt cursus genoemd.</p>
Eindkwalificaties Eindtermen	<p>Welomschreven doelstellingen op het gebied van kennis, inzicht en vaardigheden en, zo aan de orde, attitude waarover een student moet beschikken als de opleiding wordt afgerond.</p>
Erkenning Verworven Competenties (EVC)	<p>Erkenning van competenties (EVC) opgedaan buiten de opleiding, leidend tot een door het Nationaal Kenniscentrum EVC geregistreerd Ervaringscertificaat. Erkenning verworven competenties kunnen leiden tot vrijstelling van het afleggen van (deel)tentamen(s) die betrekking hebben op de cursus waarin deze competenties centraal staan.</p>
Extraneus	<p>Degene die is ingeschreven aan een universiteit of hogeschool en (deel)tentamens en examens kan afleggen maar geen onderwijs mag volgen of begeleiding krijgt.</p>
HAN	<p>HAN University of Applied Sciences. In interne documenten wordt deze afkorting gebruikt ter vergroting van de leesbaarheid.</p>
Honoursprogramma	<p>Een verdiepend of verbredend programma voor studenten die meer kunnen en willen dan hetgeen aangeboden wordt in het reguliere onderwijsprogramma, met een aanvullende studielast van 22,5 studiepunten of meer.</p>
Hoofdexaminator	<p>Door de examencommissie aangewezen voor het resultaat van de tentaminering en beoordeling eindverantwoordelijke examinator in het geval er meer examinatoren voor een (deel)tentamen zijn aangewezen.</p>
Inrichtingsvorm	<p>De wijze waarop een opleiding is ingericht: voltijds, deeltijds of duaal.</p>
Intekenen	<p>Aanmelden voor onderwijs of (deel)tentamens wordt in OSIRIS 'intekenen' genoemd.</p>
Keuze-cursus	<p>Een cursus die kan worden gekozen uit twee of meer keuze-cursussen waarna de gekozen cursus voor de student tot het programma en examen behoort en de (deel)tentamens van de niet gekozen onverplichte cursussen voor het getuigschrift niet hoeven te worden afgelegd.</p>
Leeruitkomst	<p>Een meetbaar resultaat van leerervaringen.</p>

Leerwegaafhankelijk tentamen	Een (deel)tentamen, dat door de student afgelegd kan worden zonder dat hij aan het onderwijs waaraan het (deel)tentamen verbonden is, deel heeft genomen.
Major	De kern van de bacheloropleiding van 210 studiepunten, waarin de student de kwalificaties verwerft die nodig zijn om op hbo-bachelor niveau af te studeren, en daarmee voldoet aan de gestelde beroepsvereisten.
Minor	Het deel van de postpropedeutische fase van de bacheloropleiding dat gericht is op verbreding of verdieping van de studie met een studielast van 30 studiepunten.
Module	Een intern samenhangend en in zekere mate zelfstandig deel van de deeltijdse en van de duale opleiding, bestaande uit een of meerdere cursussen, dat is gericht op een reëel cluster van kwalificaties ontleend aan de beroepspraktijk.
Modulecertificaat	Schriftelijke verklaring van de examencommissie, dat een student een module in de deeltijdse of duale opleiding met goed gevolg heeft afgelegd.
OER	Onderwijs- en examenregeling.
Onderwijsarsenaal	De onderwijs- en begeleidingsactiviteiten die een opleiding opgebouwd uit eenheden van leeruitkomsten aan de student aanbiedt ter ondersteuning van het behalen van de (deel)tentamens behorende bij de opleiding.
Onderwijseenheid	Een onderdeel van de opleiding dat erop gericht is de welomschreven doelstellingen te verwezenlijken op het gebied van kennis, inzicht en vaardigheden. Aan een onderwijseenheid is een is een tentamen verbonden, die kan bestaan uit meerdere deeltentamens. Bij het behalen van het tentamen worden de studiepunten toegekend.
Opleidingscommissie	Het wettelijke inspraakorgaan als bedoeld in art. 10.3c van de WHW, met o.a. de taak de kwaliteit van de in Deel 2, hoofdstuk 1 genoemde opleidingen te borgen.
Praktijkleerovereenkomst	Overeenkomst gesloten door HAN, een student en een bedrijf of organisatie met betrekking tot de beroepsuitoefening binnen een deeltijdse of duale opleiding als bedoeld artikel 7.7 lid 5 WHW.
Premaster	Mogelijkheid om tekortkomingen weg te nemen in verband met het niet voldoen aan de toelatingseisen van masteropleidingen.
OSIRIS	Het studie-informatiesysteem van de HAN.
Student	Degene die als student is ingeschreven aan de HAN voor een opleiding teneinde onderwijs te volgen en (deel)tentamens af te leggen.
Studieloopbaanbegeleider	Een medewerker belast met studiebegeleiding van een of meer studenten.
Studiejaar	De periode vanaf 1 september tot en met 31 augustus van het daaropvolgende kalenderjaar.

Studielast	Aanduiding van de studiebelasting van een opleiding of een cursus die is opgebouwd uit onderwijseenheden. Eén studiepunt staat gelijk aan 28 uren studie (dat is een gemiddelde indicatie).
Studieplan	Overeenkomst tussen student en HAN bij opleidingen die zijn opgebouwd uit eenheden van leeruitkomsten. Ook wel onderwijsovereenkomst genoemd.
Studiepunt	Aan elke opleiding (en elke cursus) zijn studiepunten verbonden. Een studiepunt komt bij een opleiding die is opgebouwd uit onderwijseenheden overeen met de normatieve studielast van 28 studiebelastingsuren. Bij een opleiding die is opgebouwd uit eenheden van leeruitkomsten gaat het om de relatieve studielast, er is op grond van het experiment leeruitkomsten geen koppeling met studiebelastingsuren.
Studievoortgangsnorm	De norm die de opleiding stelt en waaraan de student moet voldoen om een positief studieadvies te ontvangen.
Talentedprogramma	Een verdiepend of verbredend programma voor studenten die meer kunnen en willen dan hetgeen aangeboden wordt in het reguliere onderwijsprogramma, met een aanvullende studielast van minder dan 22,5 studiepunten.
Tentamen	Een onderzoek naar de kennis, het inzicht, de vaardigheden en, zo aan de orde, attitude in samenhang met elkaar, alsmede de beoordeling van de uitkomsten van dat onderzoek, dat afsluitend onderdeel is van een cursus.
Tentamengelegenheid	De door de opleiding geboden mogelijkheid om een (deel) tentamen af te leggen.
Tentamenmoment	Het moment/het tijdstip waarop een (deel)tentamen wordt afgenomen/plaatsvindt.
Traject met bijzondere eigenschap	Een opleidingstraject dat zich onderscheidt van het standaardtraject door een andere tijdsduur, intensiteit, taal of vorm, waarbij de studielast en de kwaliteiten op het gebied van kennis, inzicht en vaardigheden die een student bij de beëindiging van het traject moet hebben verworven, gelijk zijn aan die van de opleiding.
Uittekenen	Wanneer de student is aangemeld (ingetekend) voor bepaald onderwijs of bepaalde (deel)tentamens, kan de student zich afmelden wanneer de student toch niet wil deelnemen. Dat wordt in OSIRIS uittekenen genoemd.
Vrijstelling	De beslissing van de examencommissie dat niet hoeft te worden deelgenomen aan het (de) tentamen(s) voor een of meer bepaalde cursussen, omdat naar het oordeel van de examencommissie, reeds over de vereiste kennis, inzicht, competenties en/of vaardigheden en, zo aan de orde, attitude wordt beschikt.
WHW	Wet op het Hoger onderwijs en Wetenschappelijk onderzoek.

Overige begrippen en definities hebben de betekenis zoals die in de landelijke wet- en regelgeving gelden.

1.2 Voor welke opleiding(en) geldt deze onderwijs- en examenregeling?

Dit is de onderwijs- en examenregeling, zoals bedoeld in artikel 7.13 WHW, voor de volgende opleiding(en) van de HAN:

Opleiding	Inrichtingsvorm	CROHO-nummer	Locatie van de opleiding
B Communication and Multimedia Design	Voltijd	34092	Bachelor of Science

1.3 Wat is de voor jou geldende onderwijs- en examenregeling?

Bij de HAN wordt de onderwijs- en examenregeling elk jaar vernieuwd. Dit betekent echter niet dat elk jaar alles verandert. Meestal betreft het alleen enkele veranderingen in het opleidingsprogramma en de organisatie.

Deze onderwijs- en examenregeling geldt voor het studiejaar 2023-2024, dat wil zeggen vanaf 1 september 2023 tot en met 31 augustus 2024.

Als de onderwijs- en examenregeling wordt gewijzigd, verandert niet wat al is gedaan en geweest, maar wijzigingen gelden alleen voor het nieuwe studiejaar. Er kunnen bijzondere regels gelden om van een 'eerdere' onderwijs- en examenregeling naar een nieuwe onderwijs- en examenregeling om te schakelen. Die regels staan in de overgangsregelingen: Deel 2 hoofdstuk 11.

In uitzonderlijke gevallen moet de onderwijs- en examenregeling tijdens een studiejaar worden gewijzigd. Wijziging tijdens een studiejaar kan alleen indien dit redelijkerwijs noodzakelijk is en indien dit niet ten nadele is voor de studenten. Ook dan kan er een overgangsregeling gelden: zie Deel 2, hoofdstuk 11. Het overzicht van vastgestelde wijzigingen wordt opgenomen in Deel 2, paragraaf 11.6.

In gevallen waarin deze onderwijs- en examenregeling niet voorziet, beslist de academiecteur. Als het gaat om zaken die onder de bevoegdheid van de examencommissie vallen, dan beslist de voorzitter van de examencommissie. De beslissing wordt binnen vier weken bekendgemaakt aan de personen die belang hebben bij deze beslissing.

2 Regelingen rondom toelating

De regels met betrekking tot aanmelding, toelating, vooropleidingseisen, selectie en inschrijving voor de opleiding(en) waarop dit opleidingsstatuut betrekking heeft, vind je in het Inschrijvingsreglement: https://www.han.nl/opleidingen/hbo/communication-multimedia-design/voltijd/praktische-info/IR-2022-2023-_CMD-HBO-ICT-VT-en-DT_Definitief.pdf.

In dit hoofdstuk staan regels die specifiek gelden voor de deficiëntietoetsen, het toelatingsonderzoek 21+ en de eigen bijdrage die in bepaalde gevallen gevraagd mag worden.

2.1 Je voldoet niet aan de nadere vooropleidingseisen (deficiëntie)

2.1.1 Je hebt een havo- of vwo-diploma, maar je voldoet niet aan de nadere vooropleidingseisen. Ben je wel in het bezit van een havo- of vwo-diploma maar niet met de voor de opleiding vereiste profielen, vakken of programmaonderdelen die bij ministeriële regeling zijn vastgesteld? Dan kun je deelnemen aan een of meerdere deficiëntietoets(en) op het niveau van het havo-examen. De opleiding hanteert de volgende deficiëntietoets(en):

Als je geen wiskunde a of b hebt dan moet je een instaptoets doen.

Zie <https://www.han.nl/opleidingen/hbo/communication-multimedia-design/voltijd/praktische-info/>

2.1.2 Inschrijving op grond van een ander diploma, maar je voldoet niet aan de nadere vooropleidingseisen. Ben je vrijgesteld van de vooropleidingseisen omdat je al een graad associate degree, bachelor of master hebt behaald of omdat je een diploma hebt behaald dat als ten minste gelijkwaardig is aangemerkt op grond van een ministeriële regeling of een besluit door of namens het CvB, dan ben je NIET vrijgesteld van de (bijzondere) nadere vooropleidingseisen (de vereiste profielen, vakken of programmaonderdelen die bij ministeriële regeling zijn vastgesteld). Daarom moet je alsnog een of meer deficiëntietoetsen afleggen.

Je mag pas worden ingeschreven voor de opleiding, als je de deficiëntietoets(en) hebt behaald.

De opleiding hanteert de volgende deficiëntietoets(en):

Je moet kennis van wiskunde A of wiskunde B aantonen. Hiervoor kun je een instaptoets doen.

Zie www.han.nl/opleidingen/hbo/communication-multimedia-design/voltijd/praktische-info/index.xml.

2.2 Je voldoet niet aan de wettelijke vooropleidingseisen: toelatingsonderzoek 21+

In het Inschrijvingsreglement is opgenomen in welke gevallen je een toelatingsonderzoek 21+ mag doen, en wat de procedure rondom dit toelatingsonderzoek is.

Het toelatingsonderzoek bestaat uit de volgende onderdelen en eisen:

- Je beheerst de Nederlandse taal voldoende om met de opleiding te kunnen aanvangen, minimaal niveau NT2 (alle onderdelen) of vergelijkbaar.
- Je hebt een voldoende basisvooropleiding (mbo-diploma niveau 3, een overgangsbewijs naar havo 5 of vwo 5, getuigschrift hbo-propedeuse).
- Je behaalt een voldoende score op de door de opleiding georganiseerde capaciteitentest. Nadere toelichting op deze test is te vinden op de website. Je hebt voor deze test één herkansingsmogelijkheid na een wachttijd van een half jaar.

(Je moet voldoen aan alle bovenstaande eisen.)

2.3 Eisen werkring bij deeltijdopleiding(en)

Niet van toepassing

2.4 Praktijkleerovereenkomst

Als een deel van je deeltijdse leerroute zich afspeelt op je werkplek leggen we dat vast in de praktijkleerovereenkomst (driepartijen-overeenkomst). Dit is een overeenkomst tussen jou, je werkgever en de HAN.

Deze overeenkomst dient te voldoen aan de vereisten zoals deze blijken uit het door de HAN vastgestelde model.

Deze eisen gelden ook als je werkt als zelfstandige.

Je moet werkzaamheden kunnen verrichten zoals deze beschreven zijn in de specifieke beschrijvingen van cursussen in Deel 2, hoofdstuk 9.

2.5 Studieplan

Niet van toepassing.

2.6 Eigen bijdrage

Niet van toepassing

3 Beschrijving van de opleiding

Je leest in dit hoofdstuk over de indeling en inrichtingsvorm(en) van de opleiding. Ook kun je lezen wat de studielast is van de opleiding en welke mogelijkheden er zijn om de opleiding in een bijzonder traject te volgen. Dit hoofdstuk bevat een globale beschrijving. In Deel 2, hoofdstuk 9 is de precieze inhoud van de opleiding beschreven.

3.1 Indeling en inrichtingsvorm(en) van de opleiding

3.1.1 Indeling van de opleiding

De opleiding bestaat uit een samenhangend geheel van cursussen.

De studielast van een opleiding is uitgedrukt in studiepunten.

De bacheloropleiding heeft een studielast van 240 studiepunten, waarvan 60 studiepunten in de propedeutische fase en 180 studiepunten in de postpropedeutische fase.

Elk studiejaar is zo ingedeeld dat dit een studielast heeft van 60 studiepunten.

Eén studiepunt staat gelijk aan 28 uren studie (dit is een gemiddelde indicatie).

De opleiding is ingedeeld in een major en een minor. Major en minor omvatten samen 240 studiepunten.

Het doel van de major is dat jij alle kwalificaties verwerft die nodig zijn om op hbo-bachelor niveau af te studeren, zodat je startbekwaam bent om je beroep uit te oefenen. De kwalificaties zijn vastgelegd in Deel 2, hoofdstuk 9.

Het doel van de minor is verdieping en/of verbreding. Zie verder Deel 2, hoofdstuk 4.

3.1.2 Indeling van de duale inrichtingsvorm

Niet van toepassing

3.2 Opleidingstrajecten

3.2.1 Standaardtraject

Het standaardtraject van de hbo-bacheloropleiding is Nederlandstalig en heeft 240 studiepunten, verdeeld over 4 studiejaar van 60 studiepunten.

De opleiding is samengesteld uit cursussen van minimaal 2,5 studiepunten.

3.2.2 Trajecten, cursussen, modules en minoren in een andere taal dan het Nederlands

Niet van toepassing.

3.2.3 Trajecten met bijzondere eigenschap

Niet van toepassing

In onderstaande paragrafen worden deze trajecten nader beschreven. Voor de precieze inhoud, zie Deel 2, hoofdstuk 9.

3.2.3.1 Versneld traject

Niet van toepassing

3.2.3.2 Verkort traject

Niet van toepassing

3.2.3.3 Verkort traject van associate degree naar bachelorgraad

Niet van toepassing

3.2.3.4 Traject voor topsporters

Niet van toepassing.

3.2.3.5 D-stroom

Niet van toepassing

3.2.3.6 Gecombineerd traject

Niet van toepassing

3.2.3.7 Overige bijzondere trajecten

Niet van toepassing

3.3 Keuzemogelijkheden binnen de opleiding

De opleiding biedt je binnen de opleiding de volgende keuzemogelijkheden:

- deelname aan de minor (zie Deel 2, hoofdstuk 4)
- deelname aan een afstudeerrichting

3.3.1 Keuze-cursussen

Niet van toepassing.

3.3.2 Afstudeerrichting

Onderstaande informatie is enkel geldig voor studenten die in schooljaar 2022-2023 al zijn gestart met het tweede jaar. Studenten die zijn gestart in schooljaar 2022-2023 of later nemen deel aan een nieuw curriculum waarin geen afstudeerprofielen zijn opgenomen.

Om tegemoet te komen aan de diversiteit van het werkveld, kun je in de hoofdfase (jaar 2 t/m 4) van de opleiding kiezen uit vier afstudeerprofielen, te weten:

Profiel Business Media Design (BMD)

Bij het profiel Business Media Design leer je alles over de processen rond het ontwerpen van digitale communicatievoorziening van organisaties. Je raakt bekend met de breedte van de (digitale) media en hoe zich dat in de toekomst ontwikkelt, daarnaast ligt de focus op het vormgeven, en leiden, van creatieve processen om tot goede concepten te komen. Belangrijke onderwerpen zijn onder andere: design thinking, service design, organisatie- en communicatie-analyse, strategische ontwikkelingen, online touchpoint management, crossmediale strategieën, trend-analyses, cultural probes, kansontwerp, projectmanagement, beeldtaal en design ethics.

Beroepstaken

- Herontwerp media die kunnen worden ingezet voor een organisatie met maatschappelijk relevante

doelstellingen.

- Het ontwikkelen, uitvoeren en verbeteren van een user-centered contentstrategie met service design-technieken.
- Ontwikkel een strategische transmedia storytelling campagne bij een creatief concept.

Voorbeelden van beroepen

Campagne-ontwikkelaar, conceptontwikkelaar, digital media designer, community designer, creative designer, e-business ontwikkelaar, medewerker digitale communicatie.

Profiel Content Design (CD)

Het profiel Content Design richt zich op het ontwerpen, realiseren en communiceren van mediacontent voor gebruik in zowel lineaire- als interactieve applicaties en multimedia campagnes. Op basis van analyses en onderzoek bedenk je oplossingen, ideeën en concepten voor communicatieve vraagstukken, die je vervolgens visueel uitwerkt tot *hi-res* prototypes. Centraal hierbij staat het communiceren, ontwerpen en realiseren van digitale content als onderdeel van een productieproces in multidisciplinaire teams. Er is tijdens de courses en projecten veel aandacht voor communicatie- en mediatheorie, gebruikerscontexten en strategische en technische aspecten. Bij Content Design werk je aan het ontwerpen en realiseren van audiovisuele content, zoals animaties, motion graphics en video-items. Je werkt aan het ontwerpen en prototypen van content voor interactieve applicaties. En je onderzoekt hoe deze audiovisuele en interactieve communicatie kan worden ingezet in transmediale campagnes.

Beroepstaken

- Het ontwikkelen van audiovisuele content.
- Het ontwikkelen van concepten voor interactieve content en interfaces.
- Het ontwikkelen van een communicatieplan, concepten en content voor transmediale campagnes.

Voorbeelden van beroepen

Asset creator, visual designer, art director, editor, conceptontwikkelaar, web designer, multimedia designer, motion graphic designer.

Profiel Experience Design (ExD)

In het profiel ExD leer je impactvolle ervaringen ontwerpen om mee te communiceren, om van te leren en om gedrag positief te sturen. Je gaat je bezig houden met concepten en prototypen voor serious games, gamification, interactieve applicaties en -installaties waar ervaringen een bijdrage kunnen leveren aan het leerdoel, communicatiedoel of gedragsverandering. Je leert in dit profiel hoe je spelen, verhalen, sociale- en cognitieve psychologie kan inzetten om de doelen van mensen te behalen. Je gaat opdrachten doen binnen de zorg, onderwijs, bedrijfsleven, culturele sector en marketing.

Beroepstaken

- Het ontwerpen van een serious game of gamification.
- Het ontwerpen en ontwikkelen van een interactieve story.
- Het ontwerpen van ervaringen waarmee je het veranderen van gedrag ondersteunt.

Voorbeelden van beroepen

Serious game designer, narrative designer, learning experience designer, ontwerper van ervaringen.

Profiel Interaction Design (IxD)

Het Interaction Design programma leert je de fundamentele vaardigheden, methoden en instrumenten die je nodig hebt om alle vormen van interactie te kunnen ontwerpen. Alles draait hierbij om de behoeften, de wensen, en het gedrag van je gebruiker (Human Centered Design).

Bij het keuzeprofiel Interaction Design ontwikkel je interactieve concepten voor o.a. gebruiksvriendelijke websites, mobiele applicaties en fysieke omgevingen. Je onderzoekt, ontwerpt en test diverse vormen van interactie waarbij je gebruik maakt van de nieuwste technologieën en trends. Belangrijke onderwerpen zijn: Interaction Design, User experience, Strategie en Concepting, Prototyping en Testing, Usability, Service Design, Context (aware) design.

Beroepstaken

- Het ontwerpen van complexe interacties voor desktop applicaties.
- Het ontwerpen van complexe interacties voor mobiele applicaties.
- Het onderzoeken en ontwerpen van mensgerichte en intuïtieve interacties in de toepassingscontext.

Voorbeelden van beroepen

Interaction designer, User experience designer (UX-designer), Web & App ontwerper, Usability tester, User Interface designer (UI-designer), Service designer, Creative consultant.

Meer informatie en gedetailleerde beschrijvingen van de profielen vind je in de beschrijvingen van het onderwijs in deel 2, hoofdstuk 9 van dit Opleidingsstatuut.

3.4 Als de inhoud of inrichting van jouw opleiding verandert

Het gebeurt regelmatig dat we onderdelen van de opleiding wijzigen of vernieuwen om de kwaliteit van de opleiding en de waarde van jouw diploma (getuigschrift) te waarborgen. In de onderwijs- en examenregeling van een volgend studiejaar kunnen daarom wijzigingen staan in het opleidingsprogramma zoals jij dat gaat volgen.

Wijzigingen in de opleiding kunnen consequenties hebben. Als je studievertraging hebt, moet je – soms – een ander (deel)tentamen behalen dan je eerder had gedacht. Het kan ook betekenen dat een (deel)tentamen nog wel wordt aangeboden, maar dat je geen onderwijs meer over dit onderdeel kunt volgen.

Een wijziging kan niet betekenen dat cursussen of (deel)tentamens die je al behaald hebt, vervallen.

In de overgangsregelingen in Deel 2, hoofdstuk 11 is – voor zover nodig – voor elke wijziging van het curriculum bepaald wat daarvan, voor de studenten die op dat moment zijn ingeschreven voor de opleiding en te maken hebben of krijgen met de wijziging, het gevolg is.

3.5 Intekenen voor onderwijs

Om onderwijs te kunnen volgen, moet je je intekenen voor dat onderwijs. In de 'Regeling onderwijs en (deel)tentamens OSIRIS' in Deel 3 van dit opleidingsstatuut is opgenomen wat van jou verwacht wordt rondom het in- en uittekenen voor onderwijs. In die regeling zijn ook uitzonderingen opgenomen voor situaties waarin het niet nodig is om je in te tekenen voor onderwijs.

4 Minoren

4.1 Minor

4.1.1 HAN-minoren

Het doel van de minor is verdieping en/of verbreding. Een minor heeft een studielast van 30 studiepunten en bestaat uit een of meer cursussen.

De minor is onderdeel van de postpropedeuse. Dit hoofdstuk regelt hoe de minoren worden verzorgd en hoe je toestemming krijgt om een minor van je keuze te volgen.

Je kunt kiezen voor een HAN-minor of een vrije minor.

De HAN biedt diverse minoren aan. Een nieuwe HAN-minor wordt door de HAN minorcommissie op een aantal criteria beoordeeld. Met het advies van deze commissie neemt de academiecteur het besluit om deze nieuwe minor in het minoraanbod op te nemen. Niet alle minoren zijn toegankelijk voor alle studenten. De toegankelijkheid is afhankelijk van de doelgroep, de ingangseisen van de minor en het moment waarop deze wordt aangeboden.

De minoren die verzorgd worden door jouw opleiding staan beschreven in Deel 2, hoofdstuk 9 van de onderwijs- en examenregeling van de inrichtingsvorm van de opleiding die de minor verzorgt.

Je kunt ook een minor bij een andere HAN-opleiding kiezen. Het overzicht van minoren van de HAN en de toegangseisen ervoor vind je hier: www.minoren-han.nl.

Als je een HAN-minor kiest, moet de examencommissie van je opleiding daarvoor toestemming geven. De examencommissie beoordeelt of de minor past binnen je opleiding, past binnen het beroepsprofiel, het juiste niveau heeft (verbredend/ verdiepend in de postpropedeutische fase en of de minor geen overlap heeft met het major-gedeelte van je opleiding). Een HAN-minor aangeboden door jouw eigen opleiding of een andere HAN-opleiding is opgenomen in het minorenoverzicht op www.minoren-han.nl. Hiervoor kun je je inschrijven via OSIRIS.

De minoren die passen binnen jouw opleiding zijn reeds door de examencommissie goedgekeurd.

Het overzicht van minoren die door de examencommissie zijn goedgekeurd voor jouw opleiding is te vinden in paragraaf 4.1.4.

Voor minoren kunnen capaciteitsbeperkingen gelden. Kijk hiervoor bij de beschrijving van de minoren in Deel 2, hoofdstuk 9 van dit statuut of het opleidingsstatuut van de (inrichtingsvorm van de) opleiding die de minor verzorgt.

4.1.2 De vrije minor

Een vrije minor is een minor die je volgt of zelf samenstelt bij de HAN of een andere instelling voor hoger onderwijs (binnen of buiten Nederland).

Minoren van andere hogescholen en van de universiteiten in Nederland vind je via 'Kies op maat', www.kiesopmaat.nl. Hier kun je zien welke minoren er zijn en hoe je je hiervoor kunt inschrijven.

Voor een vrije minor heb je toestemming nodig van de examencommissie van je opleiding. Je wordt bij je aanvraag begeleid door de studieloopbaanbegeleider.

De examencommissie beoordeelt je aanvraag binnen maximaal 6 werkweken.

De beoordeling van je aanvraag gebeurt op grond van de volgende criteria:

- of de minor past binnen het beroepsprofiel van de opleiding;

- of de minor niet overlapt met de major;
- of de minor het juiste niveau (postpropedeutische fase) heeft;
- of de minor voldoende verdiepend en/of verbredend is;
- of de kwaliteit van de tentamens en beoordeling in de minor voldoende is;
- of de afzonderlijke cursussen onderling voldoende samenhangen;
- of je voldoet aan de ingangseisen van de minor;
- of je de propedeuse hebt behaald.

Als de examencommissie oordeelt dat de minor aan deze criteria voldoet, geeft zij je toestemming om de minor te volgen en wijst daarmee ook de examinatoren aan.

Meer informatie vind je op HAN Insite:

<https://www1.han.nl/insite/studenten/minoren-en-onderwijseenheden/inschrijven-minor/aanvragen-van-een-vrije-minor/>

Je kunt er ook voor kiezen je minor in te vullen door een periode in het buitenland te studeren. Als je voor je getuigschrift een buitenland-minor kiest, geeft de examencommissie van je opleiding daarvoor toestemming op grond van dezelfde criteria. Heb je hier belangstelling voor? Neem dan contact op met de coördinator internationalisering van je opleiding of het International Office.

4.1.3 Vrijstelling voor de minor

Als je al eerder ergens een minor met goed gevolg hebt afgesloten, of studiepunten voor een of meer cursussen hebt behaald die samen een minor zouden kunnen vormen, of in het bezit van een EVC-verklaring bent die als minor wordt of kan worden erkend, kun je een aanvraag doen voor vrijstelling van de tentamens die bij de minor horen bij je examencommissie. De examencommissie beslist over die aanvraag binnen zes weken en op basis van de criteria die zijn genoemd in Deel 2, hoofdstuk 8.

4.1.4 Minoraanbod

Het overzicht van door de examencommissie goedgekeurde minoren vind je op [onderwijsonline](#).

5 Extra onderwijs

5.1 Mogelijkheden van extra onderwijs

Als student kun je één of meer extra programma's, modules of cursussen aan de HAN volgen. Als je daarvoor kiest, breid je je totale studielast uit. Dit kun je doen door **bij de HAN**:

- één of meer extra cursussen te volgen;
- een extra module te volgen;
- een extra minor te volgen;
- een honoursprogramma of talentenprogramma te volgen en/of;
- een (deel van een) premaster naar een bepaalde verwante masteropleiding te volgen.

Voor deelname aan een extra cursus en een extra module en een extra minor kan een capaciteitsbeperking gelden, waarbij tevens de studenten van de eigen opleiding voorrang krijgen.

Als je wilt deelnemen aan extra onderwijs neem dan contact op met je studieloopbaanbegeleider.

Voor deelname aan een extra cursus, een extra module of een extra minor heb je geen toestemming nodig van de examencommissie. Let op: dit geldt alleen voor extra onderwijs dat wordt aangeboden door de HAN.

Extra onderwijs behoort niet tot de opleiding. De resultaten van extra onderwijs worden apart vermeld op het getuigschrift.

5.2 Honoursprogramma

Niet van toepassing.

5.3 Talentenprogramma

Niet van toepassing.

5.4 Premaster

Een premaster (ook wel een schakelprogramma genoemd) is een extra programma dat je kunt volgen om te kunnen doorstromen naar een verwante masteropleiding aan een hogeschool of universiteit. In Deel 2, hoofdstuk 9 is beschreven uit welke cursus(sen) en welke (deel)tentamens de premaster bestaat, dan wel hoe jouw opleiding deze doorstroming bevordert.

Jouw opleiding biedt geen schakelprogramma's aan. Wil je weten of er een schakelprogramma (nodig) is voor de masteropleiding waar je naartoe wilt, neem dan contact op met de betreffende onderwijsinstelling. Na goedkeuring door de examencommissie is het mogelijk om een schakelprogramma als invulling van (een onderdeel van) een vrije minor te laten gelden.

6 Studieadvies

In dit hoofdstuk lees je dat je een studieadvies krijgt, waarom je dat krijgt en wanneer je het krijgt. Een studieadvies kan positief of negatief zijn, maar ook bindend negatief. Als je een bindend negatief studieadvies krijgt, wordt je inschrijving voor de opleiding beëindigd en moet je met die opleiding stoppen. Je mag wel een andere opleiding gaan volgen. Je leest in dit hoofdstuk wat jouw rechten zijn bij de verschillende soorten studieadviezen.

6.1 Waarom krijg je een studieadvies?

Het eerste jaar van je opleiding is bedoeld om je te oriënteren op de studie en het beroep dat je kunt gaan uitoefenen. Het is ook bedoeld om een beeld te geven of je geschikt bent voor dat beroep en of je de opleiding naar verwachting succesvol kunt afronden.

De HAN is wettelijk verplicht om elke student een studieadvies te geven. Dit mag en gebeurt slechts één keer.

Persoonlijke omstandigheden spelen een rol bij de beslissing welk studieadvies je krijgt. Dergelijke omstandigheden moet je zo snel mogelijk melden bij je studieloopbaanbegeleider ter vertrouwelijke registratie.

In paragraaf 6.7 vind je meer regels over die persoonlijke omstandigheden.

Het eerste jaar van de bacheloropleiding noemen we de propedeutische fase.

6.2 Welke studieadviezen kun je krijgen?

Je kunt de volgende studieadviezen krijgen:

- Een positief studieadvies.
Bij een positief studieadvies wordt verwacht dat je in staat bent om je opleiding succesvol af te ronden.
- Een negatief studieadvies.
Bij een negatief studieadvies wordt verwacht dat je niet of alleen met veel moeite en inspanning in staat bent om de opleiding succesvol af te ronden.
- Een **bindend** negatief studieadvies.
Bij een bindend negatief studieadvies moet je de opleiding verlaten. Dit is geregeld in paragraaf 6.8.

6.3 Wanneer krijg je een positief, een negatief of een bindend negatief studieadvies?

Je krijgt een positief studieadvies als je aan de studievoortgangsnorm voldoet. De studievoortgangsnorm is hieronder opgenomen.

Als je niet aan de studievoortgangsnorm voldoet, krijg je een (bindend) negatief studieadvies. Een bindend negatief studieadvies betekent dat je niet verder mag studeren bij de opleiding waarvoor je bent ingeschreven. Je wordt automatisch uitgeschreven. Zie hierover verder paragraaf 6.8 en 6.9.

Let op: je kunt alleen een bindend negatief studieadvies krijgen, wanneer door de opleiding is voldaan aan een aantal voorwaarden. Deze staan in paragraaf 6.6. Als hieraan niet is voldaan, kan de opleiding je wel een negatief studieadvies geven, maar geen **bindend** negatief studieadvies.

Studievoortgangsnorm

Je voldoet aan de studievoortgangsnorm als je :

45 studiepunten of meer hebt behaald in de propedeuse.

Studiepunten op basis van vrijstellingen

Studiepunten op basis van vrijstellingen tellen even zwaar mee als studiepunten op basis van tentamenresultaten aan de HAN.

Uitschrijving voor zesde maand na aanvang opleiding

Als je voor de zesde maand na aanvang van je opleiding verzoekt om je uit te schrijven, krijg je geen studieadvies. Als je je daarna weer inschrijft voor dezelfde opleiding word je voor het studieadvies behandeld zoals alle eerstejaarsstudenten van de opleiding.

Uitschrijving in de laatste vijf maanden van je eerste jaar van inschrijving

Als je in de laatste vijf maanden van je eerste jaar van inschrijving een verzoek tot uitschrijving indient, dan kan in dat studiejaar alsnog een bindend negatief studieadvies worden gegeven voordat je daadwerkelijk wordt uitgeschreven.

6.4 Van wie krijg je een studieadvies

Een bindend negatief studieadvies wordt gegeven door de academiedirecteur.

Voordat je een bindend negatief studieadvies kunt krijgen, moet je een officiële schriftelijke waarschuwing hebben ontvangen, waaruit blijkt dat je niet voldoet aan de studievoortgangsnorm op dat moment. Ook moet je voldoende tijd gekregen hebben om je resultaten te verbeteren.

In jouw opleiding wordt de waarschuwing en het positief of negatief studieadvies gegeven door de academiedirecteur.

Je mag altijd meer informatie vragen over een gegeven advies. Doe dit bij degene die je het advies heeft gegeven.

Je mag altijd informeel advies vragen aan een docent of studiebegeleider.

6.5 Moment van het studieadvies

Je krijgt je studieadvies uiterlijk aan het einde van je eerste jaar van inschrijving voor de propedeuse, of in ieder geval voordat het propedeutisch examen met goed gevolg is afgelegd. Een studieadvies – positief, negatief, of bindend negatief – mag maar één keer en op één moment worden gegeven.

6.6 Voorwaarden voor het geven van het bindend negatief studieadvies

Een bindend negatief studieadvies is pas rechtsgeldig als het aan de volgende voorwaarden voldoet:

1. De opleiding moet je tijdig een officiële schriftelijke waarschuwing gegeven hebben. Dit gebeurt op het volgende moment of de volgende momenten:

Na afloop van onderwijsperiode 2 als je niet ten minste 30 studiepunten hebt behaald.

2. De academiedirecteur houdt bij het nemen van de beslissing over het bindend negatief studieadvies niet alleen rekening met de door jou behaalde studiepunten en studieresultaten, maar ook de in paragraaf 6.7 genoemde omstandigheden.

3. Door de HAN moet voldaan zijn aan de studiebegeleiding en studievoorzieningen zoals beschreven in Deel 2, hoofdstuk 7.

4. Voordat de academiedirecteur een bindend negatief studieadvies geeft, word je in de gelegenheid gesteld te

worden gehoord. Dit vindt plaats in de vorm van een gesprek waarin je ook kunt aangeven of je een beroep doet op een of meer van de omstandigheden die zijn genoemd in paragraaf 6.7. Bij jouw opleiding voer je dit gesprek met de examencommissie.

6.7 Persoonlijke omstandigheden en het studieadvies

De persoonlijke omstandigheden waarmee rekening gehouden wordt, zijn:

- langdurige of chronische ziekte van betrokkene;
- lichamelijke, zintuiglijke of andere functiebeperkingen van betrokkene;
- zwangerschap van betrokkene;
- bijzondere familieomstandigheden;
- lidmaatschap van medezeggenschapsraad, deelraad, studentencommissie of opleidingscommissie;
- lidmaatschap van het bestuur van een studentenorganisatie van enige omvang met volledige rechtsbevoegdheid;
- lidmaatschap van een organisatie van enige omvang, met volledige rechtsbevoegdheid bij wie de behartiging van het algemeen maatschappelijk belang op de voorgrond staat en daartoe daadwerkelijk activiteiten ontplooit;
- overige omstandigheden waarin je activiteiten ontplooit in het kader van de organisatie en het bestuur van de instelling, waarbij je aantoont dat je hier jaarlijks veel tijd aan besteedt;
- overige omstandigheden, waaronder de algemene indruk die je bij je docenten hebt achtergelaten (hardheidsclausule).

Krijg je te maken met persoonlijke omstandigheden die invloed hebben op jouw studieresultaten? Bespreek die dan direct met je je studieloopbaanbegeleider. Deze gaat strikt vertrouwelijk om met je informatie.

De academiedirecteur besluit of jouw persoonlijke omstandigheden maken dat een bindend negatief studieadvies wel of niet onredelijk zou zijn. Hij maakt zijn overweging op jouw verzoek of op advies van je je studieloopbaanbegeleider. Als de academiedirecteur besluit dat een negatief bindend studieadvies onredelijk is, dan stelt hij zijn studieadvies uit, maar niet langer dan één studiejaar.

6.8 Wat zijn de gevolgen als je moet stoppen met de opleiding?

Heb je een bindend negatief studieadvies gekregen? Dan beëindigt de HAN je inschrijving voor de opleiding op de wijze zoals is bepaald in het Inschrijvingsreglement.

De academiedirecteur geeft je een zoveel mogelijk passend opleidingsadvies.

Je mag je wel laten inschrijven voor een andere opleiding.

Als je uitgeschreven bent, gelden de volgende regels:

- Je kunt je gedurende drie jaar – of totdat je een verzoek indient bij de academiedirecteur om weer te worden ingeschreven en dat verzoek wordt gehonoreerd – niet meer als student of als extraneus inschrijven bij de HAN voor de opleiding waarvoor je een bindend negatief studieadvies hebt gekregen. Dit geldt voor alle inrichtingsvormen ervan: voltijd, deeltijd en dual.

Als je na drie jaar of binnen drie jaar opnieuw wordt ingeschreven voor dezelfde opleiding kun je geen studieadvies meer krijgen.

6.9 Beroep

Tegen een bindend negatief studieadvies kun je binnen 6 weken beroep instellen bij het College van Beroep voor de Examens van de HAN.

Hoe je dit doet, vind je op HAN Insite bij Bureau Klachten en Geschillen:

https://www1.han.nl/insite/randomdestudie/Bureau_Klachten_en_Geschillen.xml?sitedir=/insite/randomdestudie.

7 Studiebegeleiding en studievoorzieningen

Leerdoel en uitgangspunt is dat je zelf de hoofdverantwoordelijkheid draagt voor je eigen leerproces.

Wij willen ook dat je je in jouw hele studieloopbaan herkend, gezien en gehoord voelt.

Je hebt recht op goede studiebegeleiding. Iedere opleiding biedt daarvoor ondersteuning. Indien nodig kan de HAN jou academische, psychologische en financiële ondersteuning bieden. Het netwerk HAN Student Support Center biedt je de ondersteuning voor een succesvolle studievoortgang.

7.1 Wat biedt de HAN om goed te kunnen studeren?

De HAN biedt voorzieningen aan die mogelijk maken dat jij goed kunt studeren. Dit zijn bijvoorbeeld:

1. Voorzieningen voor studenten met een functiebeperking;
2. Voorzieningen voor zwangeren en mantelzorgers;
3. Speciale begeleiding van internationale studenten;
4. Speciale begeleiding van studenten uit minderheidsgroepen.

HAN Student Support Center biedt ook ondersteuning voor een succesvolle studievoortgang. Studenten die dit behoeven, kunnen extra begeleiding krijgen. Informatie over de voorzieningen die door de HAN geboden worden en de mogelijke begeleiding, kan je verkrijgen bij je studentbegeleider (nieuwe curriculum), studieloopbaanbegeleider (uitfaserend curriculum) of het SLB-kernteam, of bij HAN Student Support Center. Zie ook Deel 1, hoofdstuk 7.

Behalve de algemene voorzieningen biedt jouw opleiding in ieder geval de volgende voorzieningen:

1. Studiebegeleiding zoals hieronder beschreven;
2. Ten minste twee tentamengelegenheden per studiejaar;
3. Ten minste twee tentamengelegenheden vóórdat een bindend negatief studieadvies wordt gegeven.

7.2 Hoe is de studiebegeleiding ingericht?

De studiebegeleiding start met de kennismaking met de studentbegeleider (nieuwe curriculum) of studieloopbaanbegeleider (uitfaserend curriculum) aan het begin van het studiejaar. Jouw persoonlijke studentbegeleider (nieuwe curriculum) of studieloopbaanbegeleider (uitfaserend curriculum) nodigt je in het eerste jaar van studeren ten minste twee keer uit voor een gesprek. De studiebegeleiding is voor het overige geïntegreerd in het onderwijs in de cursussen.

Aan het begin van je opleiding krijg je een student- of studieloopbaanbegeleider toegewezen, die je eerste aanspreekpunt is en je begeleidt in het propedeusejaar. De studieloopbaanbegeleiding vindt plaats in individuele gesprekken en in groepsbijeenkomsten. Na instroom in de hoofdfase van het oude curriculum krijg je een andere studieloopbaanbegeleider, namelijk een hoofdfase studieloopbaanbegeleider.

Zie ook deel 2 van dit Opleidingsstatuut, Onderwijs- en examenregeling (OER), paragraaf 9.

Taken van de slb'er:

De student- of studieloopbaanbegeleider fungeert als schakel tussen jouw onderwijsvraag en het aanbod van de opleiding. Hij begeleidt jou in jouw keuzes. De student- of studieloopbaanbegeleider initieert groepsbijeenkomsten in

de propedeuse en hij nodigt je uit voor individuele gesprekken. Uiteraard kun je indien nodig ook zelf contact opnemen met je student- of studieloopbaanbegeleider.

De student- of studieloopbaanbegeleider heeft verschillende taken. De student- of studieloopbaanbegeleider:

- begeleidt je individueel en in groepsverband bij je professionele ontwikkeling en studie.
- begeleidt je in je eerste jaar in alle zaken die nieuw voor je zijn, zoals organisatie van courses en projecten, digitale informatiebronnen van de academie IT en Mediadesign, studiepunten, herkansingen, voorlopig en bindend studieadvies etc.
- bouwt een vertrouwensrelatie met je op.
- is jouw eerste aanspreekpunt bij bijzondere situaties en of (persoonlijke) problemen.
- is het eerste aanspreekpunt voor docenten voor situaties waarin de docent merkt dat jij vastloopt en hulp nodig hebt.
- helpt jou de studievoortgang te bewaken door regelmatig in individuele gesprekken met jou de voortgang te bespreken.
- begeleidt en adviseert je in het maken van weloverwogen keuzes om (onnodige) studievertraging te voorkomen; geeft 'hulp bij de besluitvorming'.
- helpt je bij problemen van allerlei aard die de studievoortgang (kunnen) belemmeren.
- geeft persoonlijke problemen of omstandigheden die van invloed zijn op je studieverloop (en eventuele kans op een bindend negatief studieadvies, BNSA) door aan het SLB-kernteam, voor afstemming en eenduidige afspraken.
- evalueert met jou je studieverloop en begeleidt en adviseert bij het samenstellen van je studiepakket als je een studieachterstand hebt opgelopen.
- signaleert en begeleidt bij ernstige studievertraging.
- legt een dossier aan.

Bij specifieke vragen, bijvoorbeeld vragen over studiefinanciering, financiële ondersteuning in geval van bijzondere omstandigheden, vragen over de combinatie studie en functiebeperking of studie en topsport kun je terecht bij de campusdecaan.

Het SLB-kernteam

Naast de student- of studieloopbaanbegeleider die iedere student bij de academie heeft, is er ook een kernteam studieloopbaanbegeleiding. Je kunt door je student- of studieloopbaanbegeleider naar dit team worden doorverwezen in bijzondere situaties en je kunt ook zelf rechtstreeks contact opnemen met het SLB-kernteam. Het SLB-kernteam heeft als taken en verantwoordelijkheden:

- begeleiden van studenten die door slb'ers zijn doorverwezen naar het SLB-kernteam.
- toekennen van speciale faciliteiten aan, of het maken van speciale afspraken voor studenten met (persoonlijke) problemen of omstandigheden.
- de Examencommissie adviseren om af te wijken van de bestaande regels, bijvoorbeeld het geven van een bindend negatief studieadvies (BNSA).
- doorverwijzen naar het campusdecaanaat (met het verzoek eventueel door te verwijzen naar instellingen buiten de HAN).
- bemiddelen bij problemen tussen student en student- of studieloopbaanbegeleider. In uitzonderlijke gevallen kan besloten worden dat je een andere student- of studieloopbaanbegeleider krijgt.

8 Tentamens en examen

In dit hoofdstuk zijn de tentamens, deeltentamens en examens van jouw opleiding algemeen geregeld.

8.1 Tentamens en deeltentamens

Aan elke cursus is een tentamen verbonden. Een tentamen kan bestaan uit twee of meer deeltentamens die, in een vooraf bepaalde weging, samen het resultaat voor het tentamen van de cursus bepalen.

8.2 Tentamen

Met de uitslag van het tentamen dat bij een cursus hoort, wordt vastgesteld of is voldaan aan de kennis, het inzicht en/of de vaardigheden en, zo aan de orde, attitude die zijn vereist om een cursus met goed gevolg af te sluiten. De beoordelingsdimensies en de beoordelingscriteria van de (deel)tentamens zijn vastgesteld in Deel 2, hoofdstuk 9.

8.2.1 Ingangseisen

Voor sommige cursussen gelden kwalitatieve toegangseisen om aan het onderwijs en een (deel)tentamen van die cursus te mogen deelnemen. De toegangseisen zijn bepaald in de beschrijvingen van de cursussen in Deel 2, hoofdstuk 9.

Je kunt aan de examencommissie beargumenteerd toestemming vragen om van deze toegangseisen af te wijken.

Voor jouw opleiding kunnen de volgende toegangseisen gelden:

- Je moet een of meer bepaalde andere (deel)tentamens hebben behaald.
- Je moet de taal waarin de onderwijseenheid wordt verzorgd, op voldoende niveau beheersen.
- Je moet een aantal studiepunten uit de propedeuse hebben behaald.
- Je moet een aantal studiepunten uit de hoofdfase hebben behaald.
- Je moet de propedeuse hebben behaald.
- Je moet in aanmerking komen voor plaatsing in verband met beperkte capaciteit.
- Of een combinatie van bovenstaande eisen.

8.2.2 Deelnameplicht onderwijs

In sommige gevallen geldt dat je alleen mag deelnemen aan een (deel)tentamen als je daadwerkelijk hebt deelgenomen aan het onderwijs van de cursus waar het (deel)tentamen bij hoort.

In Deel 2, hoofdstuk 9 is nader bepaald voor welke cursussen of delen daarvan een deelnameplicht geldt.

De examencommissie kan deels of geheel vrijstelling verlenen van een deelnameplicht, onder oplegging van een gelijkwaardige vervangende eis.

Dit geldt met name voor de projecten. In overleg met de begeleidende docent is ruimte mogelijk voor bijvoorbeeld doktersbezoek etc.

8.2.3 Tentamenvorm

De vorm van een (deel)tentamen is bepaald in Deel 2, hoofdstuk 9, in de beschrijving van de desbetreffende cursus.

De examencommissie kan, al of niet op verzoek, in bijzondere gevallen van deze vorm afwijken.

Het is niet mogelijk meer dan één tentamenvorm te vermelden.

De volgende tentamenvormen worden gehanteerd:

Toetsvorm	Omschrijving
GESP-F	Gesprek fysiek
GESP-O	Gesprek online/digitaal
KENN-F	Kennistentamen fysiek/schriftelijk
KENN-M	Kennistentamen mondeling
KENN-O	Kennistentamen online/digitaal
PART-F	Participatie fysiek
PART-O	Participatie online/digitaal
PERF-F	Performance fysiek/schriftelijk
PERF-O	Performance online/digitaal
PORT-F	Portfolio fysiek/schriftelijk
PORT-O	Portfolio online/digitaal
PRES-F	Presentatie fysiek
PRES-O	Presentatie online/digitaal
PROD-F	(Beroeps)Product fysiek/schriftelijk
PROD-O	(Beroeps)Product online/digitaal

Mondelinge tentamenvormen zijn openbaar. De examencommissie kan in bijzondere gevallen van deze regel afwijken. Dit besluit wordt aan alle betrokkenen bekend gemaakt en gemotiveerd.

8.3 De examinator

Elk (deel)tentamen wordt opgesteld en beoordeeld door een of meer examinatoren, zoals bepaald en aangewezen door de examencommissie.

De examinator stelt de uitslag vast en bepaalt het resultaat van het (deel)tentamen. Indien meer dan één examinator is aangewezen, stelt de hoofdexaminator het definitieve resultaat vast.

8.3.1 Wanneer heb je een tentamen behaald?

De examinator drukt het resultaat van een tentamen uit in een cijfer, een woord(kwalificatie) of met 'voldaan'/'niet voldaan'.

Bij een **cijferbeoordeling** wordt het resultaat van een (deel)tentamen uitgedrukt in één van de volgende cijfers: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 of 10.

Bij een **woordbeoordeling** wordt het resultaat uitgedrukt in een kwalificatie excellent, goed, ruim voldoende, voldoende, onvoldoende, ruim onvoldoende of slecht. Daarbij geldt de volgende omrekening:

Woordkwalificatie	Afkorting woordkwalificatie	Omrekening
excellent	E	10
goed	G	8
ruim voldoende	RV	7
voldoende	VD	6
onvoldoende	OV	5
ruim onvoldoende	RO	4
slecht	S	2

Je hebt het tentamen met goed gevolg afgelegd bij een 6 of hoger, de woordkwalificatie 'voldoende' of hoger of bij een 'voldaan'.

Je hebt het tentamen **niet** met goed gevolg afgelegd bij een 5 of lager, de woordkwalificatie 'onvoldoende' of lager of bij een 'niet-voldaan'.

In de beschrijving van de cursussen in Deel 2, hoofdstuk 9 is bepaald welke tentamens worden beoordeeld met een cijfer, welke met een woordkwalificatie en welke met 'voldaan' / 'niet voldaan'.

Bij fraude wordt een F geregistreerd bij het tentamenresultaat in OSIRIS.

8.3.2 Wanneer heb je een deeltentamen behaald?

De examinerator drukt het resultaat van een deeltentamen uit in een cijfer een woordkwalificatie of met 'voldaan' / 'niet-voldaan' zoals bedoeld in art. 8.3.1, waarbij voor de woordbeoordelingen ook dezelfde omrekening geldt.

Een cijfer voor een deeltentamen wordt afgerond tot een cijfer met 1 decimaal.

Cijfers met de decimaal 1; 2; 3; 4 worden afgerond naar beneden.

Cijfers met de decimaal 5; 6; 7; 8; 9 worden afgerond naar boven.

Je hebt een deeltentamen met goed gevolg afgelegd bij een 5,5 of hoger, de woordkwalificatie 'voldoende' of hoger of wanneer de kwalificatie 'voldaan' is gegeven.

Je hebt een deeltentamen niet met goed gevolg afgelegd bij een 5,4 of lager, de woordkwalificatie 'onvoldoende' of lager of wanneer de kwalificatie 'niet voldaan' is gegeven.

In de beschrijving van de cursussen in Deel 2, hoofdstuk 9 is bepaald welke deeltentamens worden beoordeeld met een cijfer, welke met een woordkwalificatie en welke met 'voldaan' / 'niet voldaan'.

Bij fraude wordt een F geregistreerd bij het deeltentamenresultaat in OSIRIS.

8.3.3 Hoe komt het tentamencijfer voor een tentamen met deeltentamens tot stand?

Bij de berekening van het cijfer voor het tentamen worden de cijfers voor behaalde deeltentamens gewogen zoals dit in de beschrijving van de cursus in Deel 2, hoofdstuk 9 is bepaald.

Bij het hanteren van een woordkwalificatie wordt bovenstaande omrekening gehanteerd.

Het eindcijfer voor het tentamen wordt als volgt afgerond:

Tentamencijfers met de decimaal 1; 2; 3; 4 worden tot hele cijfers afgerond naar beneden.

Tentamencijfers met de decimaal 5; 6; 7; 8; 9 worden tot hele cijfers afgerond naar boven.

8.3.4 Geldend resultaat

Het hoogst behaalde resultaat voor een tentamen of deeltentamen geldt als behaald resultaat. Ook bij een voldoende resultaat mag je opnieuw deelnemen aan het (deel)tentamen.

8.4 Deelnemen aan tentamens van de postpropedeutische fase

Als je het propedeutisch getuigschrift van deze opleiding hebt behaald kan je je inschrijven voor de postpropedeutische fase van je opleiding.

Indien je nog geen propedeuse hebt behaald, is het mogelijk om bij de examencommissie toestemming te vragen om toch alvast deel te nemen aan het onderwijs en de tentamens van de postpropedeutische fase. Als je voldaan hebt aan de studievoortgangsnorm hoef je geen toestemming te vragen want dan krijg je automatisch toestemming. Voor de studievoortgangsnorm, zie Deel 2, hoofdstuk 6. Eventuele ingangseisen zoals bedoeld in paragraaf 8.2.1 blijven onverminderd van toepassing.

NB Op grond van de regels in het inschrijvingsreglement mag je ook deelnemen aan het onderwijs en de tentamens van de postpropedeutische fase als je door de academiedirecteur bent vrijgesteld van de eis dat je in het bezit moet zijn van een propedeutisch getuigschrift van de opleiding aan de HAN. Dat kan bijvoorbeeld als je een propedeutisch getuigschrift hebt gehaald van dezelfde opleiding bij een andere hogeschool of als je een ander diploma hebt behaald in binnen- of buitenland dat grond biedt voor vrijstelling van de eis van het moeten hebben van een propedeutisch getuigschrift van deze opleiding.

8.5 Aantal tentamengelegenheden per studiejaar

Alle opleidingen zijn verplicht om ten minste twee keer de gelegenheid te bieden om een (deel)tentamen af te leggen. Het is mogelijk dat een opleiding besluit een (deel)tentamen vaker dan twee keer aan te bieden. De opleiding bepaalt in dat geval hoe vaak studenten het (deel)tentamen mogen afleggen:

Voor jouw opleiding geldt dat je ieder studiejaar ieder (deel)tentamen maximaal 2 keer mag afleggen.

In de beschrijving van de cursus in Deel 2, hoofdstuk 9 is bepaald hoeveel (deel)tentamens per studiejaar worden afgenomen en in welke onderwijsperiode deze vallen.

In de volgende uitzonderingssituaties kan in de beschrijving van de cursus in Deel 2, hoofdstuk 9 zijn bepaald dat er minder dan het hierboven genoemde aantal gelegenheden gelegenheid wordt geboden om het tentamen of deeltentamen af te leggen. Dat is mogelijk in één van de volgende situaties:

- als de aard van het onderwijs en de beoordeling daarvan het onmogelijk maken om het maximum aantal gelegenheden aan te bieden. Er moet dan elke studiejaar ten minste één gelegenheid worden geboden om het (deel)tentamen af te leggen, of,
- als het bieden van het maximum aantal gelegenheden vanwege fysieke of logistieke redenen onmogelijk is (denk aan inzet van derden zoals acteurs of het moment van afname van het tentamen een extra gelegenheid niet mogelijk maakt) en pas in het daarop volgende studiejaar een tentamengelegenheid kan worden aangeboden. en
- als tevens een alternatief is geboden dat verdere studievertraging voorkomt.

Deze uitzondering wordt de student bij aanmelding voor de cursus en indien mogelijk voor aanvang van het studiejaar medegedeeld.

8.5.1 Intekenen voor (deel)tentamens

Als je een (deel)tentamen wilt afleggen, dan dien je je voor dat (deel)tentamen in te tekenen. In Deel 2, hoofdstuk 9 staat beschreven hoe en voor welke datum je je moet intekenen voor een tentamen of deeltentamen. In enkele situaties wordt je automatisch voor een (deel)tentamen ingeschreven. Deze uitzonderingen staan beschreven in de regeling onderwijs en (deel)tentamens OSIRIS in Deel 3 van dit opleidingsstatuut. In deze regeling staat ook wat er nog meer van je verwacht wordt rondom het in- en uittekenen voor (deel)tentamens.

8.5.2 Aanvraag extra tentamengelegenheid

Je kunt bij de examencommissie een extra gelegenheid aanvragen voor een tentamen of deeltentamen. Het verzoek is gemotiveerd en omvat in ieder geval een beschrijving van de reden en het belang. In het reglement examencommissie (zie Deel 3) is de aanvraagprocedure nader uitgewerkt.

8.6 Tentamen in aangepaste vorm

Heb je een functiebeperking of chronische ziekte, of kun je om een andere reden niet aan de reguliere vorm van het (deel)tentamen deelnemen, dan kun je aan de examencommissie vragen om het (deel)tentamen in een vorm te doen die is aangepast aan jouw situatie.

De examencommissie bepaalt, zo nodig na overleg met jou en de examiner, in redelijkheid in welke vorm het (deel)tentamen kan worden afgelegd, welke faciliteiten worden aangeboden en welke afwijkende regels gelden.

8.7 Wanneer wordt de uitslag van een tentamen bekend?

Het hangt van de tentamenvorm af wanneer de uitslag van een (deel)tentamen bekend wordt gemaakt:

- De uitslag van een schriftelijk (deel)tentamen wordt uiterlijk binnen 15 werkdagen aan jou bekendgemaakt. Deze uitslag wordt opgenomen in OSIRIS.
- De uitslag van een mondeling (deel)tentamen wordt direct na het (deel)tentamen vastgesteld en na maximaal vijf dagen bekendgemaakt. Deze uitslag wordt opgenomen in OSIRIS.
- De uitslag van een praktisch (deel)tentamen wordt direct na het (deel)tentamen, of indien dat niet mogelijk is, binnen vijf werkdagen aan jou bekendgemaakt. Deze uitslag wordt opgenomen in OSIRIS.

Een resultaat dat in OSIRIS is opgenomen, kan alleen worden gewijzigd in de volgende gevallen:

- Als een aantoonbaar onjuist resultaat in OSIRIS is ingevoerd.
- In gevallen van fraude, bedrog of persoonsverwisseling.
- Als een examiner om gegronde en gemotiveerde redenen zijn beoordeling heeft herzien.
- Als je bij het College van Beroep voor de Examens of bij het College van Beroep voor het hoger onderwijs beroep hebt ingediend tegen je beoordeling, dit beroep gegrond is verklaard en het resultaat door de examiner is herzien.

Wijzig een resultaat nadat het al is ingevoerd in OSIRIS? Dan krijg je daarvan bericht.

8.8 Tentamen: inzage- en nabesprekingsrechten

Je hebt het recht op nadere uitleg over de beoordeling van je (deel)tentamen. Dit is geregeld in de HAN-regels over nabespreking en inzagerecht hieronder.

Bij zowel nabesprekingen als individuele inzage wordt bewaakt dat er niet kan worden gefraudeerd.

Nabespreking en inzagerecht zijn als volgt ingericht:

8.8.1 Groepsgewijze nabespreking

Binnen 10 werkdagen na de uitslag van een (deel)tentamen organiseert de examinator een groepsgewijze bespreking, tenzij daaraan bij de studenten geen behoefte is gebleken.

8.8.2 Inzage in en nabespreking van eigen werk

Als belanghebbende heb je recht op inzage in en nabespreking van je eigen werk met je docent en met de examinator, tenzij je van dit recht in redelijkheid en billijkheid al tijdens de groepsgewijze nabespreking gebruik had kunnen maken. Je mag dan alles inzien en bespreken: het beoordeelde (deel)tentamen, de vragen, opdrachten en normering. De inzage in en nabespreking van eigen werk moet binnen 6 weken na de uitslag mogelijk gemaakt worden.

8.8.3 Andere tentamenvormen

Indien er sprake is van een tentamenvorm waarop de bovenomschreven inzage- en nabesprekingsprocedure niet kan worden toegepast, wordt in de beschrijving van de cursus in Deel 2, hoofdstuk 9 bepaald hoe inzage en nabespreking zijn ingericht. Daarbij worden dezelfde beginselen geborgd als in de paragrafen 8.9.1 en 8.9.2.

8.9 Leerwegaafhankelijk tentamen

Een leerwegaafhankelijk tentamen is een tentamen waaraan je kunt deelnemen zonder gebruik te maken van het onderwijsaanbod van de onderwijsseenheid. Als je wilt deelnemen aan een leerwegaafhankelijk (deel)tentamen, kun je een gemotiveerd verzoek indienen bij de examencommissie. Dit verzoek omvat in ieder geval een beschrijving van de reden en het belang.

De examencommissie neemt op grond van het ingediende bewijsmateriaal binnen 20 werkdagen een gemotiveerd besluit.

Indien dit besluit positief is kun je aan het (deel)tentamen deelnemen. Indien het reguliere tentamen daartoe niet geschikt of passend is, wijst de examencommissie de examinatoren aan en bepaalt zij de tentamenvorm, met inachtneming van de betreffende eindkwalificaties en beoordelingscriteria vermeld in Deel 2, hoofdstuk 9.

8.10 Wanneer en hoe kun je vrijstelling vragen voor een (deel)tentamen

In Deel 2, hoofdstuk 9 staat per (deel)tentamen beschreven welke kennis, inzicht en vaardigheden en attitude je moet aantonen en hoe die getoetst en beoordeeld worden. Je kunt de examencommissie verzoeken om vrijstelling van één of meer (deel)tentamens als je aantoont dat je de bij het (deel)tentamen behorende kennis, inzicht en vaardigheden en attitude al beheerst. Dit kun je aantonen met:

- het bewijs dat je eerder een tentamen in het hoger onderwijs hebt behaald;
- een officiële rapportage Erkenning Verworven Competenties;
- bewijzen dat je elders de vereiste kennis, het vereiste inzicht en/of de vereiste vaardigheden hebt opgedaan.

Je krijgt voor een vrijgesteld (deel)tentamen geen cijfer, woordkwalificatie of de kwalificatie 'voldaan', maar de kwalificatie 'vrijstelling'.

De procedure voor het verlenen van vrijstelling vind je in het Reglement examencommissie (Deel 3).

De examencommissie kan bepaalde eerder behaalde (deel)tentamens, studiepunten en getuigschriften aanwijzen die recht geven op vrijstelling voor één of meer (deel)tentamens.

Deze aanwijzingen zijn opgenomen in een bijlage die onderdeel is van het Reglement examencommissies.

Deze aanwijzingen kunnen door de examencommissie tevens worden aangemerkt als grondslag voor vrijstellingen voor het afleggen van een of meer (deel)tentamens van cursussen, behorend bij de verkorte trajecten als bedoeld in Deel 2, hoofdstuk 3.

De beoordelingsdimensies/leeruitkomsten en beoordelingscriteria van de (deel)tentamens zoals vastgesteld in Deel 2, hoofdstuk 9, vormen hierbij voor de examencommissie de richtlijn voor het verlenen van de vrijstelling.

8.11 Het examen

Het hoger beroepsonderwijs kent in bacheloropleidingen **twee** wettelijke examens:

het propedeutisch examen als afsluiting van de propedeuse, en het afsluitende bachelorexamen aan het einde van de opleiding.

Je haalt deze examens als je alle tentamens behaald hebt die bij het desbetreffende examen horen. Dit is anders als de examencommissie heeft bepaald dat er een extra onderzoek nodig is naar jouw inzicht, vaardigheden en kennis. In dat geval moet je ook dat onderzoek (tentamen) met goed gevolg hebben afgelegd. Pas dan heb je het examen met goed gevolg afgelegd.

8.11.1 Cum laude

Als je voor alle tentamens die meetellen voor het examen een cijfer 8 of hoger hebt behaald, dan slaag je 'cum laude' voor dat examen. Tentamens uit de propedeuse tellen mee voor het propedeuse-examen en tentamens uit de postpropedeuse tellen mee voor het bachelorexamen.

Hierbij gelden de tentamencijfers **per cursus**; afzonderlijke cijfers voor de deeltentamens blijven buiten beschouwing.

Voor tentamens die beoordeeld zijn met een woordbeoordeling geldt dat deze worden omgerekend conform de omreken tabel in 8.3.1.

Tentamens die horen bij de uitbreiding van je studielast, zoals beschreven in Deel 2, hoofdstuk 5, blijven bij de berekening van het predicaat 'cum laude' buiten beschouwing.

Vrijstellingen en kwalificaties 'voldaan' blijven voor de berekening van het predicaat 'cum laude' eveneens buiten beschouwing.

Een student die in de propedeuse voor ten hoogste 30 studiepunten vrijstelling of een kwalificatie 'voldaan' heeft verkregen en in de postpropedeutische fase voor ten hoogste 75 studiepunten vrijstelling of een kwalificatie 'voldaan' heeft verkregen kan in aanmerking komen voor het predicaat 'cum laude'.

8.11.2 Met genoeg

Als je voor alle tentamens die meetellen voor het bachelorexamen een cijfer 7 of hoger hebt behaald, dan slaag je 'met genoeg' voor dat examen.

Hierbij gelden de tentamencijfers **per cursus**; afzonderlijke cijfers voor de deeltentamens blijven buiten beschouwing.

Voor tentamens die beoordeeld zijn met een woordbeoordeling geldt dat deze worden omgerekend conform de omreken tabel in 8.3.1.

Tentamens die horen bij de uitbreiding van je studielast, zoals beschreven in Deel 2, hoofdstuk 5, blijven bij de beoordeling voor de berekening van het predicaat 'met genoeg' buiten beschouwing.

Vrijstellingen en kwalificaties 'voldaan' blijven voor de berekening van het predicaat 'met genoeg' eveneens buiten

beschouwing.

Een student die in de postpropedeutische fase voor ten hoogste 75 studiepunten vrijstelling of een kwalificatie 'voldaan' heeft verkregen kan in aanmerking komen voor het predicaat 'met genoeg'.

8.12 Resultatenoverzicht, bewijsstukken en verklaringen

8.12.1 Hoe kun je een – gewaarmerkt – overzicht krijgen van je studieresultaten?

Van je tentamenresultaten die in OSIRIS staan, kun je een uitdraai maken. Als je dit overzicht van resultaten binnen de HAN of elders als officieel bewijsstuk wilt gebruiken, kun je bij het Vraagpunt Studentzaken, via ASK@han.nl een gewaarmerkt resultatenoverzicht aanvragen. De waarmerking biedt geen garantie dat de desbetreffende autoriteit dit dan ook als zodanig erkent.

8.12.2 Bewijsstuk tentamen

Van elk afgelegd (deel)tentamen ontvang je van de examinator een (digitaal) bewijsstuk. Dit bewijsstuk vermeldt de naam en code van het (deel)tentamen, de cursus en je resultaat. De examinator is verplicht om je dat bewijs te geven.

Bewaar zelf deze bewijzen goed.

8.12.3 Verklaring

Stop je met de opleiding en heb je geen recht op een propedeutisch of bachelor getuigschrift?

Als je meer dan één tentamen hebt behaald ontvang je desgevraagd van de examencommissie een verklaring waarin staat welke tentamens je hebt behaald, voor welke opleiding, hoeveel studiepunten je hiervoor hebt gekregen en, als dat van toepassing is, het programma waarvoor dit wordt uitgereikt.

8.12.4 Modulecertificaat

Niet van toepassing

8.13 Getuigschrift, graad en diplomasupplement

Propedeutisch getuigschrift

In de maand waarin je verwacht alle tentamens van de propedeutische fase te behalen vraag je het getuigschrift aan via OSIRIS. Pas na je aanvraag controleert de examencommissie of je inderdaad alle tentamens van de propedeutische fase hebt behaald, of je bent ingeschreven voor de opleiding en of je voldaan hebt aan al je financiële verplichtingen jegens de HAN. Daarna reikt de examencommissie het propedeutisch getuigschrift uit.

Bachelor getuigschrift en diplomasupplement

In de maand waarin je verwacht alle tentamens van de opleiding te behalen vraag je het getuigschrift aan via OSIRIS. Pas na je aanvraag controleert de examencommissie of je inderdaad alle tentamens van de opleiding hebt behaald, of je bent ingeschreven voor de opleiding en of je voldaan hebt aan al je financiële verplichtingen jegens de HAN. Daarna reikt de examencommissie het getuigschrift en het bijbehorende Engelstalige diplomasupplement uit. De officiële datum van afstuderen is de dag dat de examencommissie vaststelt dat je alle vereiste studiepunten hebt behaald.

8.13.1 Graad en graadtoevoeging

Nadat de examencommissie heeft vastgesteld dat je het bachelorexamen met goed gevolg hebt afgelegd, verleent het college van bestuur van de HAN je de graad die hoort bij jouw opleiding. Bij deze graad hoort een officiële bekorting die je in het binnen- en buitenland achter je achternaam mag zetten.

Opleiding	Graad en graadtoevoeging	Officiële bekorting
Communication and Multimedia Design	Bachelor of Science	BSc

Deze graadtoevoeging staat ook op het getuigschrift.

8.13.2 Extra aantekeningen

Niet van toepassing

8.13.3 Uitstel getuigschrift

Je mag het aanvragen van je diploma uitstellen. De examencommissie beoordeelt wat, gezien de reden van het uitstel, de termijn van uitstel moet zijn. Binnen de termijn die de examencommissie vaststelt, moet je je diploma dan alsnog aanvragen. Als je dat niet doet, gaat de examencommissie er na afloop van die termijn zelf toe over om alsnog je diploma uit te reiken, tenzij je op tijd bij de examencommissie om verlenging van de termijn hebt gevraagd.

Je mag je afstuderen in totaal maximaal twee jaar uitstellen.

8.14 Beroep

Tegen een beslissing inzake het onderwijs, de examens en de tentamens op grond van de onderwijs- en examenregeling, kun je binnen 6 weken beroep instellen bij het College van Beroep voor de Examens van de HAN. Tegen welke beslissingen je beroep kunt instellen en hoe je dit doet, vind je op HAN Insite bij Bureau Klachten en Geschillen: <https://www.han.nl/over-de-han/klacht-en-bezwaar/>

9 Beschrijving van het onderwijs

In dit hoofdstuk is jouw opleiding beschreven in de vorm van een curriculumoverzicht en beschrijving van de cursussen, te beginnen bij de cursussen van de propedeuse, daarna die van de postpropedeuse en de minoren.

Daarbij is ook aangegeven of sprake is van extra programma's, trajecten in een andere taal dan het Nederlands of trajecten met bijzondere eigenschap. Ook wordt aangegeven of er sprake is van keuze-cursussen.

Als je opleiding in de deeltijdse of duale inrichtingsvorm wordt uitgevoerd zie je ook hoe de cursussen zijn gegroepeerd in modules.

Bij sommige cursussen is er een maximum gesteld aan het aantal mensen dat kan deelnemen aan het onderwijs. Als dat zo is, is dat vermeld bij de betreffende cursus.

Hetzelfde geldt voor de eigen financiële bijdrage. Als daar sprake van is bij het een cursus, dan staat dat vermeld bij de beschrijving van die cursus.

Als er geen maximum aantal deelnemers of een eigen bijdrage zijn vermeld, zijn die dus **niet** van toepassing.

Als je wilt deelnemen aan een deeltentamen, een tentamen of het onderwijs moet je je daarvoor intekenen. Zie Deel 2, hoofdstukken 3 en 8.

Hieronder staat een schematisch overzicht waarin je in een oogopslag kunt zien hoe de opleiding in elkaar zit en welke cursussen bij de opleiding horen.

Naam opleiding: B Communication and Multimedia Design	
CROHO-nummer: 34092	
Inrichtingsvorm	Voltijd
Taal	Nederlands
Varianten en trajecten	N.v.t.

Per blok (een periode van 9 of 10 onderwijsweken) volg je één of twee onderwijseenheden, met een totale studielast van 15 studiepunten. In de hoofdfase worden steeds twee blokken aan elkaar geschakeld tot semesters, met een totale studielast van 30 studiepunten. Zo'n semester bestaat in principe uit drie onderwijseenheden: twee parallelle courses ("vakken") in het oneven blok en een project in het even blok. Ook stage, minor en afstuderen hebben een studielast van 30 studiepunten. Zo heeft ieder studiejaar een studielast van 60 studiepunten, om uit te komen op de 240 studiepunten voor een vierjarige hbo-bacheloropleiding.

Globaal ziet de opleiding er als volgt uit:

Jaar	Onderwijseenheden	Studiepunten
1 (infaserend curriculum)	propedeuse-cursussen 4x	60 (4x15)

2 (infaserend curriculum)	cursus 5	30
	cursus 6	30
3 (uitfaserend curriculum)	stage	30
	verdiepend semester	30
4 (uitfaserend curriculum)	minor	30
	afstudeerproject	30

De propedeuse is voor alle studenten hetzelfde.

Blok	Onderwijseenheden	Studiepunten
1	Dit is CMD.	15
2	Samen Experimenteren	15
3	Mensgericht Ontwerpen	15
4	CMD & Samenleving	15

Leerjaar 2 van de postpropedeuse is voor alle studenten hetzelfde.

Blok	Onderwijseenheden	Studiepunten
5	Inclusive Design	15
6	Ontwerpen van een ervaring	15

Voor een gedetailleerde omschrijving van de onderwijseenheden, zie bijlage onderwijseenheden.

Onderstaande informatie is alleen van toepassing voor studenten die in schooljaar 2022-2023 zijn gestart met het tweede, derde of vierde jaar. Studenten die in 2022-2023 starten in de propedeuse krijgen te maken met een ander postpropedeutisch programma. Zie voor leerjaar 2 van het infaserende curriculum de tabel hierboven.

Richting het einde van de propedeuse kies je voor de postpropedeuse, ookwel hoofdfase genoemd, een afstudeerprofiel. Elk profiel bestaat uit twee *basissemesters*, een *stage*, een *verdiepend semester* en een *afstudeerproject*. In de drie onderwijssemesters staat steeds een beroepstaak centraal zoals die in de praktijk van het profiel kan bestaan. De stage en het afstudeerproject betreffen opdrachten die in de praktijk uitgevoerd worden en aansluiten bij het gekozen profiel. Een minor hoort niet bij een profiel.

Leerjaar 3 van de postpropedeutische fase van het uitfaserende curriculum ziet er als volgt uit:

Profiel Business Media Design

Verdiepend semester Strategic Trans Media Concepts (STC)

Blok	Onderwijseenheden	Studiepunten
oneven	Strategic Campaigns (SCA) Creative Concepts & Research (CCR)	7,5 7,5
even	STC Project (STC P)	15

Profiel Content Design

Verdiepend semester Strategic Trans Media Concepts (STC)		
Blok	Onderwijseenheden	Studiepunten
oneven	Creative Concepts & Research (CCR) Transmedia Production Design (TPD)	7,5 7,5
even	STC Project (STC P)	15

Profiel Experience Design

Verdiepend semester Design Experience Environments (DEE)		
Blok	Onderwijseenheden	Studiepunten
oneven	Design for Behaviour Change 1 (DBC 1) Design for Behaviour Change 2 (DBC 2)	7,5 7,5
even	DEE Project (DEE P)	15

Profiel Interaction Design

Verdiepend semester Interactions Beyond Screens (IBS)		
Blok	Onderwijseenheden	Studiepunten
oneven	Contextual Interaction (CI) Design as Research (DaR) Integratieve ontwerp opdrachten (IntOntwerp)	5,0 5,0 5,0
even	IBS Project (IBS P)	15

Voor een gedetailleerde omschrijving van de onderwijseenheden, zie bijlage onderwijseenheden postpropedeuse.

N.B. In principe worden semesters twee keer per studiejaar aangeboden. Op basis van een te laag aantal inschrijvingen kan worden bepaald een semester slechts één keer in het studiejaar aan te bieden.

9.1 Cursussen van de opleiding

Cursussen van de propedeutische fase

Zie Bijlage bij hoofdstuk 9.

Cursussen van de postpropedeutische fase

Zie Bijlage bij hoofdstuk 9.

9.2 Minoren van de opleiding

Zie Deel 3, Bijlage bij hoofdstuk 9 - Minoren.

9.3 Afstudeerrichtingen

Zie bijlage onderwijseenheden, onderdeel Postpropedeutische onderwijseenheden

9.4 Honours-, talentenprogramma's en premasters

9.4.1 Honoursprogramma

Niet van toepassing.

9.4.2 Talentenprogramma

Niet van toepassing.

9.4.3 Premaster

Niet van toepassing.

9.5 Deeltijdse en/of duale inrichtingsvorm

9.5.1 Deeltijdse inrichtingsvorm

Niet van toepassing.

9.5.2 Duale inrichtingsvorm

Niet van toepassing.

9.6 Trajecten met bijzondere eigenschap

9.6.1 Versneld traject

Niet van toepassing.

9.6.2 Verkort traject

Niet van toepassing.

9.6.3 Verkort traject van associate degree naar bachelorgraad
Niet van toepassing.

9.6.4 Traject voor topsporters
Niet van toepassing

9.6.5 D-stroom
Niet van toepassing.

9.6.6 Gecombineerd traject
Niet van toepassing.

9.6.7 Overige trajecten met bijzondere eigenschap
Niet van toepassing.

10 Evaluatie van het onderwijs

10.1 Evaluatiestructuur

Voor alle opleidingen van de HAN is een Kwaliteitskader vastgesteld. Dit is afgestemd op het accreditatiekader van de Nederlands-Vlaamse Accreditatie Organisatie (NVAO) en het past bij het aan de HAN geformuleerde onderwijsbeleid. In dit kader is onder meer vastgelegd dat er regelmatig evaluaties onder studenten, afgestudeerden, werkveld en personeel plaatsvinden.

Ter ondersteuning van evaluaties op opleidingsniveau worden door de HAN evaluatieonderzoeken gedaan.

De HAN neemt jaarlijks met alle opleidingen deel aan de Nationale Studenten Enquête (NSE) waarin studenten aangeven hoe tevreden zij zijn over de verschillende aspecten van de opleiding.

Ieder jaar vindt een alumni-onderzoek plaats via de HBO-monitor. Hiermee wordt voor alle opleidingen onderzocht hoe alumni terugkijken op hun opleiding en hoe zij de aansluiting op de arbeidsmarkt ervaren.

HAN-studenten die de opleiding zonder getuigschrift verlaten worden benaderd met de vraag wat de reden van hun vertrek is. Verder wordt de studievoortgang en de uitval per opleiding gemonitord.

Iedere zes jaar vindt de accreditatie door de NVAO plaats, met daaraan voorafgaand een externe visitatie door een commissie van deskundigen. Halverwege deze accreditatiecyclus wordt een audit uitgevoerd door een interne commissie aangevuld met een externe domeindeskundige. Het doel van de audit is het monitoren en toetsen van de voortgang van verbeteractiviteiten naar aanleiding van de laatste externe opleidingsbeoordeling. Deze interne audit levert een rapport op met verbeteradviezen aan de inhoudsverantwoordelijken van de opleiding, de opleidingscommissie en de academiedirecteur.

De audit wordt uitgevoerd op basis van HAN-richtlijnen, waarvan de borging van de bestuurs- en onderwijsrechtelijke kwaliteit en goede uitvoering van de onderwijs- en examenregeling onderdelen zijn.

10.2 Evaluatie door de opleiding

De academiedirecteur is verantwoordelijk voor de opbouw en de kwaliteit van de opleiding.

De academiedirecteur stelt jaarlijks een jaarverslag kwaliteitszorg van de opleiding vast dat samen met het interne auditrapport of visitatierapport, dient voor de interne en externe dialoog over de kwaliteit van de opleiding. Dit verslag beschrijft welke verbeteracties voor het verslagjaar waren afgesproken, hoe deze zijn uitgevoerd en wat de resultaten daarvan zijn.

Op basis van de analyse van evaluatiegegevens over het verslagjaar is omschreven welke verbeteracties voor het lopende jaar worden uitgevoerd. De evaluatiegegevens komen tot stand door evaluaties van cursussen, jaarevaluaties en curriculumevaluaties met docenten, studenten, alumni en beroepspraktijk, en de evaluatieonderzoeken die centraal door de HAN worden uitgevoerd.

De academiedirecteur en/of de opleidings-, curriculum- en examencommissies zijn in deze cyclus op opleidingsniveau betrokken door middel van een beknopte reactie daarop die in de bijlagen van het jaarverslag wordt opgenomen.

10.3 Rol van de opleidingscommissie

De taken, rol en verantwoordelijkheden van de opleidingscommissie bij de evaluatie zijn bepaald in het Reglement opleidingscommissie (zie Deel 3). De opleidingscommissie kan ook het initiatief nemen en een specifiek

evaluatieonderzoek uitvoeren.

10.4 Opleidingsspecifieke kwaliteitszorg

Om de kwaliteit van ons onderwijs voortdurend te monitoren en te verbeteren wordt met enige regelmaat de mening van studenten en andere stakeholders gevraagd. Dat gebeurt zowel mondeling als schriftelijk. De evaluatie- en verbetercyclus van de opleiding is gebaseerd op de PDCA-cyclus van de HAN en vastgelegd in het kwaliteitszorgplan van de academie. Uitkomsten worden beschouwd als gesprekspunten waaraan in de dialoog betekenis wordt gegeven. De bevindingen en eventuele verbeteracties worden op een transparante manier teruggekoppeld.

11 Overgangsregelingen

11.1 Wijzigingsmoment

Behalve in geval van verschrijving, overmacht, voldoen aan wettelijk voorschrift of als de wijziging in jouw voordeel is, kan een wijziging van de onderwijs- en examenregeling alleen in werking treden met ingang van 1 september van een volgend studiejaar.

Dit hoofdstuk bevat de regels voor de eerbiediging van verkregen rechten en gewekt vertrouwen.

11.2 Geldigheid getuigschrift

Een behaald propedeutisch examen en bachelorgetuigschrift zijn onaantastbaar, behoudens in geval van bewezen fraude bij het behalen daarvan.

11.3 Behaalde studiepunten en studieresultaten

Een tentamenresultaat en de daarbij behorende studiepunten blijven geldig totdat de examencommissie gemotiveerd heeft besloten dat de getentamineerde stof zodanig sterk is verouderd dat deze niet meer bruikbaar is in het beroep en de geldigheidsduur met ingang van een door de examencommissie bepaalde datum is vervallen. Behaalde deeltentamens blijven geldig, en kunnen – als ze nog passen in het nieuwe programma - leiden tot vrijstellingen voor (deel)tentamens. Een deeltentamen kan indien mogelijk, ondergebracht worden in een andere cursus ter vervanging van een ander deeltentamen met dezelfde leeruitkomsten of leerdoelen

11.4 Gevolgd onderwijs, (deel)tentamen niet gedaan of niet behaald

De student die een cursus in het studiejaar voorafgaande aan de programmawijziging heeft gevolgd, maar geen (deel)tentamen heeft gedaan of een (deel)tentamen niet heeft behaald, heeft recht op herhalingsonderwijs gedurende ten minste het studiejaar waarin de wijziging in werking treedt en heeft recht op ten minste twee gelegenheden voor het (deel)tentamen.

De examencommissie kan hiervan in bijzondere gevallen ten gunste van de student afwijken.

Je kunt als je dat wilt zelf direct kiezen voor de nieuwe programma-opzet en je aanmelden voor een vernieuwde of veranderde cursus. Je doet daarmee afstand van je beroep op het overgangsrecht.

11.5 Opleidingsspecifieke overgangsregelingen

Propedeuse

Voor studenten die reeds waren ingeschreven voor de opleiding in 2021-2022 of daarvoor, en hun propedeutisch examen nog niet hebben gehaald geldt het volgende:

In afwijking van Deel 2, paragraaf 1.3 geldt niet deze onderwijs- en examenregeling, maar de onderwijs- en examenregeling van 2021-2022 voor de (deel)tentamens en het examen van de propedeutische fase.

Uitzondering op bovenstaande is de propedeusecourse Immersive Space. In de bijlage met propedeutische OWE-beschrijvingen van de onderwijs- en examenregeling van 2022-2023 is de laatste OWE-beschrijving van deze course opgenomen.

Voor de studenten biedt de opleiding in het studiejaar 2023-2024 nog twee gelegenheden voor het behalen van de tot de propedeutische fase behorende (deel)tentamens zoals beschreven in de onderwijs- en examenregeling 2021-2022.

Leerjaar 2

Voor studenten die reeds waren ingeschreven voor de opleiding in 2022-2023 of daarvoor, en OWE's uit leerjaar 2 nog niet hebben gehaald geldt het volgende:

In afwijking van Deel 2, paragraaf 1.3 geldt niet deze onderwijs- en examenregeling, maar de onderwijs- en examenregeling van 2022-2023 voor de (deel)tentamens en het examen van de basisssemesters uit de postpropedeutische fase.

Voor deze studenten biedt de opleiding nog twee gelegenheden voor het behalen van de tot het tweede leerjaar van de postpropedeutische fase behorende (deel)tentamens zoals beschreven in de onderwijs- en examenregeling 2022-2023. Deze twee gelegenheden worden aangeboden in het studiejaar 2023-2024.

Wanneer studenten desgevraagd aangeven dat er behoefte is aan herhalingsonderwijs zal de opleiding per situatie maatwerk leveren voor de duur van maximaal één jaar.

Voor studenten die reeds waren ingeschreven voor de opleiding in 2021-2022 of daarvoor en voor de nieuwe programma-opzet van het nieuwe curriculum kiezen, geldt dat reeds behaalde aantal studiepunten worden omgezet naar het nieuwe programma aan de hand van de conversietabel 'Bijlage 6C: Overgangsregeling CMD propedeuse' uit het reglement van de examencommissie.

Mochten niet alle studiepunten zijn behaald die nodig zijn om naar een cursus uit het nieuwe programma te converteren dan kan de student in de conversietabel zien welke beoordelingscriteria nog wel moeten worden aangetoond. Op het moment dat de nieuwe cursus succesvol is afgerond worden de oude studiepunten geconverteerd naar de studiepunten van de nieuwe cursus. Voor reeds behaalde deeltentamens van niet behaalde OWE's uit het oude programma kan in overleg met de begeleidende docenten worden gekeken of de resultaten daarvan eventueel kunnen worden gebruikt bij/als datapunten van de propedeuse van het nieuwe programma.

Deze conversie geldt ook voor studenten die hun oude programma niet compleet kunnen afronden zodra de (deel)tentamens uit dat programma niet meer worden aangeboden.

11.6 Vastgestelde wijzigingen in dit opleidingsstatuut

Niet van toepassing

[Beschrijf hier de wijzigingen].

In deze paragraaf vind je een beschrijving van de wijzigingen vastgesteld op [datum vaststelling wijziging(en)] zoals bedoeld in Deel 1 onder 'Vaststelling'.

[Beschrijf hier de wijzigingen].

In deze paragraaf vind je een beschrijving van de wijzigingen vastgesteld op [datum vaststelling wijziging(en)] zoals bedoeld in Deel 1 onder 'Vaststelling'.

[Beschrijf hier de wijzigingen].

DEEL 3 Overige regelingen

1 Regeling tentamens

Over de regeling tentamens

In deze regeling zijn vastgelegd:

1. De gedragsregels voor studenten bij schriftelijke en digitale tentamens en deeltentamens, voor zover niet vastgelegd in het Studentenstatuut, de Onderwijs- en examenregeling of aanverwante regelingen.
2. De gedragsregels voor studenten bij de inzage en nabespreking van tentamens en deeltentamens, voor zover niet vastgelegd in het Studentenstatuut, de Onderwijs- en examenregeling of aanverwante regelingen.

1 Gedragsregels voor studenten tijdens tentamenafname

De faciliteiten die de HAN biedt voor studenten in het kader van (deel)tentamens, zijn vastgelegd in het Studentenstatuut, de Onderwijs- en examenregeling en aanverwante regelingen. Binnen de HAN geldt ook een algemene gedragsregeling voor studenten. Deze gedragsregeling bevat naast algemene bepalingen ook bepalingen ten aanzien van het gedrag van studenten in de tentamenlocaties. In deze regeling tentamens staan additionele bepalingen ten aanzien van het gedrag van studenten bij de afname van met name schriftelijke en digitale tentamens.

Gedrag

De student:

1. volgt de instructies van de surveillant op en gaat respectvol met hem/haar om;
2. gedraagt zich zodanig dat hij/zij andere studenten niet stoort bij binnenkomst en bij vertrek van de tentamenlocatie alsmede tijdens de tentamenafname. De student dient voor, gedurende en na het tentamen stilte in acht te nemen in en in de directe omgeving van de ruimte waarin het tentamen plaatsvindt;
3. neemt bij onduidelijkheden voor en/of tijdens het tentamen z.s.m. contact op met de surveillant.

Identificatie en toelating

De student:

1. meldt zich tijdig (15 minuten voor aanvang van het tentamen) bij het tentamenlokaal;
2. wordt alleen toegelaten tot het HAN-tentamen als hij zich kan identificeren met een geldige collegekaart of een geldig identiteitsdocument. Hieronder wordt verstaan:
 - een paspoort;
 - een Europees identiteitsbewijs;
 - een Nederlands rijbewijs;
 - een Europees rijbewijs;
 - een Nederlands vreemdelingendocument.
3. die deelneemt aan een landelijk tentamen kan zich alleen middels een identiteitsdocument identificeren;
4. dient – ter controle van zijn identiteit door de surveillant - zijn geldige collegekaart of geldig identificatiebewijs rechtsboven op de tafel te leggen gedurende de tentamenafname;
5. wordt door de surveillant afgevinkt op de presentielijst ter bevestiging van deelname aan het tentamen.

Diefstal/verlies legitimatie

Als de student door diefstal of verlies geen legitimatie kan tonen, kan met een originele aangifte van diefstal en/of

een originele aanvraag nieuw identiteitsdocument van de gemeente deelgenomen worden aan het tentamen. De surveillant dient hiervoor contact op te nemen met de coördinator om te bepalen of dit akkoord is. Vervolgens wordt dit genoteerd op het proces-verbaal/presentielijst.

Extra vereisten bij digitaal tentamen

1. Bij afname van een digitaal tentamen wordt van de student verwacht dat hij/zij actief heeft deelgenomen aan het proeftentamen dat door de opleiding wordt georganiseerd en dat hij/zij is geïnformeerd over de tentamenapplicatie, de fraudepreventie applicatie en de toelichting op gebruik persoonsgegevens.
2. De ten behoeven van het digitale (deel)tentamen door de student meegenomen laptop dient te voldoen aan de eisen die de HAN hieraan stelt. Deze eisen zijn te vinden op HAN Insite – Voorzieningen en ICT – Applicaties/Software – Schoolyear (digitaal toetsen met fraudepreventie).
3. Indien de laptop van de student niet compatibel is met de tentamen- en fraudepreventiesoftware, kan de student voor deelname aan het (deel)tentamen een leenlaptop bij de opleiding/academie aanvragen.

Voor aanvang van het tentamen

De student:

1. legt uitsluitend zaken die hij/zij nodig heeft voor het maken van een tentamen op/naast de tafel;
2. mag - tenzij uitdrukkelijk anders bepaald - tijdens het tentamen niet in het bezit zijn van digitale gegevensdragers, resp. apparatuur met geïntegreerde digitale gegevensdrager(s), zoals USB-stick, rekenmachine, speciaal horloge, speciale bril, speciale oordopjes e.d.;
3. mag geen horloge dragen. In alle tentamenlocaties is een klok aanwezig;
4. mag - tenzij uitdrukkelijk anders bepaald - tijdens het tentamen geen gebruik maken van de volgende hulpmiddelen: papieren en digitale versie(s) van woordenboek(en), wetboek(en), (hand)boek(en) e.d. In het geval deze hulpmiddelen wel zijn toegestaan, kunnen deze hulpmiddelen door de surveillanten gecontroleerd worden;
5. dient zijn/haar jas, muts, das, tas(sen), etui(s), mobiele telefoon(s), smartphone(s), digitale gegevensdrager(s) en apparatuur met geïntegreerde digitale gegevensdrager(s) e.d. neer te leggen op de door de surveillant aangewezen plaats;
6. dient de mobiele telefoon(s), smartphone(s) e.d. uit te zetten alvorens deze weg te leggen;
7. vermeldt bij aanvang van het tentamen op alle tentamendocumenten zijn naam, studentnummer, klas/groep en verdere door surveillant gevraagde gegevens. Bij gebruik van het kladpapier, noteert hij/zij deze gegevens ook hierop;
8. heeft na de feitelijke aanvang van het tentamen geen onmiddellijke toegang tot de tentamenlocatie. Studenten die niet in staat zijn op tijd op de tentamenlocatie aanwezig te zijn, mogen 30 minuten na de feitelijke aanvang van het tentamen de tentamenlocatie alsnog betreden en aan het tentamen voor de resterende tentamenduur deelnemen. De surveillant noteert welke studenten te laat zijn. Studenten houden zich strikt aan de aanwijzingen van de surveillanten m.b.t. de plekken waar zij plaats mogen nemen en storen de studenten die al een aanvang hebben gemaakt met het tentamen niet;
9. mag voorafgaand aan een digitaal tentamen inloggen op de tentamenapplicatie, zich identificeren via SURF-connect of Microsoft Azure en wacht bij het voorblad van het(deel)tentamen totdat de surveillant het sein geeft dat er gestart mag worden met de afname van het (deel)tentamen.

Tijdens het tentamen

De student:

1. mag tijdens een tentamenzitting van 120 minuten of korter geen gebruik maken van het toilet. Bij een

tentamenzitting die langer duurt dan 120 minuten, is toiletbezoek na 120 minuten onder begeleiding van een surveillant toegestaan. Uitzonderingen bij alle tentamens in geval van fysieke ongemakken zijn mogelijk, mits uiterlijk 15 minuten voor aanvang van het tentamen gemeld bij de surveillant of in geval van binnenkomst 30 minuten na aanvang van het tentamen direct bij binnenkomst;

2. mag tijdens de eerste 30 minuten na de feitelijke aanvang van een tentamen niet vertrekken of zijn werk inleveren (om onrust en/of onregelmatigheden tegen te gaan). Indien er studenten zijn die 30 minuten na aanvang alsnog de tentamenlocatie betreden, mogen de studenten die al willen vertrekken dat pas doen als de verlate studenten zijn gestart met hun tentamen;
3. die op basis van Osiris of een daartoe strekkend besluit van de examencommissie recht heeft op extra tentamenfaciliteiten wordt daartoe in de gelegenheid gesteld. Deze faciliteiten zijn van toepassing als de student bij het intekenen op het tentamen heeft aangegeven gebruik te willen maken van deze faciliteiten;
4. mag tijdens een tentamen dat minder dan 150 minuten duurt geen etenswaren nuttigen; bij een tentamenzitting van 150 minuten of langer mag de student etenswaren nuttigen die geen onnodige hinder voor medestudenten veroorzaken;
5. mag alleen drinkwaren uit een af te sluiten flesje/pakje nuttigen;
6. dient het schriftelijk tentamen met de voorgeschreven schrijfbepoedigdheden zoals vermeld op het voorblad (zwarte of blauwe pen of potlood) te maken;
7. draagt er zorg voor dat schrapformulieren op de juiste wijze en volgens de instructie van de surveillant worden ingevuld;
8. mag op geen enkele manier (delen van) een schriftelijk of digitaal tentamen kopiëren of scannen of anderszins (de inhoud van) een tentamen buiten de tentamenlocaties brengen;
9. mag geen gebruik maken van ongeoorloofde digitale bronnen, faciliteiten of functies.

Hulpmiddelen

De student:

1. mag geen andere hulpmiddelen gebruiken dan die zijn toegestaan. De toegestane hulpmiddelen worden tijdig bekendgemaakt door de opleiding en staan tevens vermeld op het tentamenvoorblad;
2. draagt er zorg voor dat hulpmiddelen niet zijn voorzien van bijschrijvingen etc. behalve als op het tentamenvoorblad staat aangegeven dat dit toegestaan is;
3. zorgt in geval van digitale tentaminering dat de meegenomen laptop en de daarbij behorende muis en oordopjes voldoen aan de eisen die de HAN daaraan stelt. Deze eisen zijn te vinden op HAN Insite – Voorzieningen en ICT – Applicaties/Software – Schoolyear (digitaal toetsen met fraudepreventie).

(Vermoedelijke) Onregelmatigheid

De student:

1. wordt voor de bepalingen rondom onregelmatigheden of fraude, sancties bij onregelmatigheid of fraude, inbeslagname van bewijsmateriaal verwezen naar Deel 2 van het opleidingsstatuut (de onderwijs- en examenregeling), en Deel 3, hoofdstuk 3 van het opleidingsstatuut (het reglement examencommissie);
2. mag in geval van constatering van een redelijk vermoeden van een onregelmatigheid of fraude door de surveillant het tentamen afmaken, en ondertekent het door de surveillant ingevulde formulier 'Proces-verbaal tentamen'voor gezien. Dit formulier is als bijlage bij dit reglement gevoegd.

Inleveren tentamendocumenten

De student:

1. controleert vóór inlevering van de tentamenuitwerking en -opdracht(en) of op alle in te leveren tentamenstukken zijn naam, studentnummer, klas/groep en verdere door surveillant gevraagde gegevens (juist) zijn ingevuld;
2. levert alle tentamendocumenten inclusief gebruikt en ongebruikt kladpapier in bij de surveillant en plaats ter bevestiging hiervoor zijn handtekening op de presentielijst;
3. zorgt ervoor dat alles netjes en opgeruimd wordt achtergelaten alvorens de tentamenlocatie te verlaten;
4. zorgt er in geval van digitale tentaminering voor dat de tentamenapplicatie en de blokkeerssoftware is afgesloten.

2 Gedragsregels voor studenten tijdens inzage/nabespreking beoordeeld tentamenwerk

Er is een gedragsregeling voor studenten. Deze gedragsregeling bevat naast algemene bepalingen ook bepalingen ten aanzien van het gedrag van studenten in de tentamenlocaties.

In deze regeling tentamens staan additionele bepalingen m.b.t. de inzage van beoordeeld tentamenwerk (verder te noemen 'inzage').

Vooraf: Alleen studenten die hebben deelgenomen aan het tentamen waarvoor de inzage is georganiseerd mogen in het lokaal aanwezig zijn. Tijdens de inzage is een docent en een surveillant aanwezig.

Gedrag

De student:

1. volgt de instructies van de surveillant op en gaat respectvol met hem/haar om;
2. gedraagt zich zodanig dat hij/zij andere studenten niet stoort bij binnenkomst en bij vertrek van het lokaal waar de inzage plaatsvindt (verder te noemen 'lokaal'), alsmede tijdens de inzage;
3. neemt bij onduidelijkheden tijdens de inzage z.s.m. contact op met de surveillant.

Identificatie en toelating

De student:

1. toont de surveillant ter identificatie zijn geldige collegekaart of een geldig identificatiebewijs:
 - een paspoort;
 - een Europees identiteitsbewijs;
 - een Nederlands rijbewijs;
 - een Europees rijbewijs;
 - een Nederlands vreemdelingendocument.

Als de student geen collegekaart of een geldig identificatiebewijs kan tonen, wordt hij/zij uitgesloten van deelname aan de inzage/nabespreking.

In het geval van diefstal of verlies van het identiteitsdocument kan alleen met een originele aangifte van diefstal en/of een originele aanvraag nieuw identiteitsdocument van de gemeente een bewijs van inschrijving aangevraagd worden bij het Tentamenbureau om toegelaten te worden tot het lokaal:

2. noteert zijn/haar naam op de door de surveillant aangereikte presentielijst ter bevestiging van deelname aan de inzage/nabespreking;
3. dient – ter controle van zijn identiteit door de surveillant - zijn geldige collegekaart of geldig identificatiebewijs rechtsboven op de tafel te leggen gedurende de inzage/nabespreking;
4. wordt alleen toegelaten tot de digitale inzage wanneer hij/zij een laptop bij zich heeft die voldoet aan de door de HAN gestelde eisen. Deze eisen zijn te vinden op HAN Insite – Voorzieningen en ICT –

Applicaties/Software – Schoolyear (digitaal toetsen met fraudepreventie).

Aanvang en hulpmiddelen

De student:

1. dient bij inzage van een schrapkaarttentamen zelf zorg te dragen voor een kopie van zijn/haar antwoordformulier (gele doorslag);
2. dient bij inzage van een digitaal (deel)tentamen in de loggen op de tentamenapplicatie, en zich te identificeren via SURF-connext of Microsoft Azure;
3. legt uitsluitend die (toegestane) hulpmiddelen op tafel die vermeld staan op het inzage voorblad of door de surveillant aan het begin van de inzage meegedeeld worden;
4. mag - tenzij uitdrukkelijk anders bepaald - niet in het bezit zijn van digitale gegevensdragers, resp. apparatuur met geïntegreerde digitale gegevensdrager(s), zoals mobiele telefoon, smartphone, USB-stick, rekenmachine, speciaal horloge, speciale bril, speciale oordopjes e.d.;
5. dient zijn/haar jas, muts, das, tas(sen), etui(s), mobiele telefoon(s), smartphone(s), digitale gegevensdrager(s) en apparatuur met geïntegreerde digitale gegevensdrager(s) e.d. neer te leggen op de door de surveillant aangewezen plaats;
6. draagt er tevens zorg voor dat zijn/haar mobiele telefoon(s), smartphone(s) of andere digitale gegevensdrager(s) en apparatuur met geïntegreerde digitale gegevensdrager(s) uit staan alvorens deze weg te leggen;
7. vult alle gevraagde gegevens op het protestformulier nauwkeurig in.

Tijdens de inzage/nabespreking

De student:

1. mag tijdens de inzage geen gebruik maken van het toilet;
2. mag tijdens de inzage geen etenswaren nuttigen;
3. mag alleen drinkwaren uit een af te sluiten flesje/ pakje nuttigen;
4. mag in geval van schriftelijke tentaminering alleen één of meer van de volgende toegestane documenten op tafel hebben liggen:
 - a. beoordelingsformulier
 - b. gele doorslag (van het schrapkaarttentamen)
 - c. tentamenuitwerkingen
5. mag geen aantekeningen of wijzigingen aanbrengen in de gemaakte tentamenuitwerking. Mocht hij/zij dit toch doen dan wordt dit als onregelmatigheid gemeld bij de examencommissie;
6. mag geen standaarduitwerkingen of opgaven meenemen of kopiëren. Ook het overschrijven van de eigen tentamenuitwerking en/of die van andere studenten is niet toegestaan;
7. is niet toegestaan op welke manier dan ook (delen van) een schriftelijk of digitaal tentamen te kopiëren of op welke andere wijze dan ook (de inhoud van) een tentamen buiten de tentamenlocaties te brengen;
8. mag geen gebruik maken van ongeoorloofde digitale bronnen, faciliteiten of functies.

Bij protest

De student:

1. vult alle gevraagde gegevens op het protestformulier nauwkeurig in.

(Vermoedelijke) Onregelmatigheid

Voor de geldende bepalingen bij onregelmatigheden of fraudes, sancties bij onregelmatigheid of fraude en inbeslagname van bewijsmateriaal wordt verwezen naar de geldende bepalingen in Deel 2 van het opleidingsstatuut (de onderwijs- en examenregeling), en Deel 3, hoofdstuk 3 van het opleidingsstatuut (het reglement examencommissie).

Inleveren ingezien (beoordeeld) tentamenwerk

De student:

1. levert alle ter inzage gekregen documenten in bij de surveillant en plaatst ter bevestiging hiervoor zijn handtekening op de presentielijst;
2. zorgt er in geval van digitale tentaminering voor dat de gehele tentamenapplicatie en blokkeersoftware is afgesloten;
3. zorgt ervoor dat alles netjes en opgeruimd wordt achtergelaten alvorens het lokaal te verlaten.

3 Slotbepalingen

Onvoorziene omstandigheden

In uitzonderlijke situaties en in gevallen waarin deze regeling niet voorziet en waarin een onmiddellijke beslissing noodzakelijk is, beslist:

- a. zo dit tot de bevoegdheid hoort van het tentamenbureau: de leidinggevende van het tentamenbureau;
- b. zo dit tot haar/zijn bevoegdheid hoort: de examinator;
- c. zo dit tot zijn/haar bevoegdheid hoort: de voorzitter van de examencommissie;
- d. indien niet kan worden afgewacht tot één van bovenstaande bevoegden aanwezig is: de surveillant, in overleg met de coördinerend surveillant.

De beslissing wordt zo spoedig mogelijk meegedeeld aan de belanghebbende(n).

Klacht en beroep betreffende beslissingen en handelwijzen van het tentamenbureau

Zie hiervoor de volgende HAN regelingen:

- 'Klachtenregeling';
- 'Regeling rechtsbescherming besluiten het onderwijs betreffende (COBEX)'.

4 Bijlage: Proces-verbaal tentamen / Official report exam

Naam surveillant *Name of supervisor:*

.....

Code/naam tentamen *Code/name of exam*

.....

Tentamendatum en tentamentijdstip *Date and time of exam*

.....

Tentamenlokaal *Exam room:*

.....

Plaats Place:

.....

DEEL 1: UITREIKEN VAN HAN LAPTOPS / LOAN OF HAN LAPTOPS

Totaal aantal uitgeleende HAN laptops *Total number of loaned HAN laptops*

.....

Naam én studentnummer van de student aan wie de HAN laptop is uitgeleend en de reden van uitleen
Name and student number of the student to who the HAN laptop has been lent and the reason for lending

1. (Naam, studentnummer en reden *name, student number and reason)*

.....

.....

2.....

.....

3.

.....

4.....

.....

5.....

**DEEL 2: MELDING VAN EEN GECONSTATEERDE VERMOEDELIJKE ONREGELMATIGHEID OF FRAUDE /
NOTIFICATION OF A SUSPECTED IRREGULARITY OR FRAUD**

Naam student *Name of student*

.....

Studentnummer *Student number*

.....

Beknopt verslag door de surveillant van de geconstateerde vermoedelijke onregelmatigheid of fraude
Brief written report report of the suspected irregularity/fraud by the supervisor

.....

.....

Korte reactie van de student (je bent niet verplicht dit in te vullen, je krijgt nog de kans je verhaal te doen bij de examencommissie):

Brief response by the student (you are not required to fill out this form, you will still have the opportunity to tell your story to the Board of Examiners):

.....

.....
Handtekening surveillant *Supervisor's signature:*

.....
Handtekening 'voor gezien' van student *Student's signature to confirm he/she has read the form*

.....
De surveillant grijpt in geval van een redelijk vermoeden van een onregelmatigheid of fraude direct in. Hij laat de student onder voorbehoud het tentamen afmaken en neemt alle bescheiden in waarmee de vermoedelijke onregelmatigheid/fraude heeft plaatsgevonden. De surveillant vult dit formulier in en levert dit met alle bescheiden na afloop van het tentamen direct in bij de coördinator-surveillant. De student ontvangt een kopie van het ingevulde formulier. Via het Tentamenbureau gaat het formulier vervolgens naar de examencommissie. De examencommissie neemt contact op met de student.

.....
The supervisor intervenes immediately in case of a suspected irregularity or fraud. He or she provisionally allows the student to finish the exam, and seizes all documents that he or she suspects are involved in the suspected irregularity/fraud. The supervisor fills in this form and submits it to the coordinating supervisor along with all accompanying items immediately after the exam. The student in question receives a copy of the completed form. The form is then sent to the Board of Examiners via the exams office. The Board of Examiners will contact the student.

2 Regeling onderwijs en (deel)tentamens OSIRIS

Over de regeling onderwijs en (deel)tentamens OSIRIS

In deze regeling is vastgelegd hoe en wanneer je je moet intekenen en uittekenen voor onderwijs en (deel)tentamens in OSIRIS.

In- en uittekenen voor onderwijs

1. Intekenen voor onderwijs

Voor onderwijs waaraan je van plan bent deel te nemen moet je je intekenen. Als je je niet hebt aangemeld, kan je niet deelnemen aan het onderwijs.

Afwijken van deze bepaling in de 'Beschrijving van het onderwijs' kan alleen ten voordele van de student.

- a. De opleiding kan bepalen dat aan bepaald onderwijs een maximum aantal studenten kan deelnemen. Indien van toepassing wordt dit in Deel 2 van het opleidingsstatuut (de onderwijs- en examenregeling), hoofdstuk 'Beschrijving van het onderwijs' vermeld.
Afwijken van deze bepaling in de 'Beschrijving van het onderwijs' kan alleen ten voordele van de student.
- b. De opleiding kan bepalen dat intekenen voor bepaald onderwijs niet nodig is, omdat de opleiding het intekenen voor de studenten verzorgt. Indien van toepassing wordt dit vermeld bij de beschrijving van het specifieke onderwijs in Deel 2 van het opleidingsstatuut (de onderwijs- en examenregeling), hoofdstuk 9 'De courses van de opleiding'.
- c. Je hoeft je niet in te tekenen voor het onderwijs waar je bij de start van de opleiding aan deelneemt, omdat de opleiding dan het intekenen voor eerstejaarsstudenten verzorgt. Indien intekenen voor het (keuze)onderwijs bij de start van de opleiding toch nodig is, wordt dit in Deel 2 van het opleidingsstatuut (de onderwijs- en examenregeling), hoofdstuk 'Beschrijving van het onderwijs' vermeld.

2. Termijnen van intekenen voor onderwijs

- a. Intekenen voor onderwijs kan vanaf 20 werkdagen tot 10 werkdagen voor aanvang van het onderwijs. Als er voor bepaald onderwijs een afwijkende termijn is vastgesteld, is deze termijn te vinden bij de beschrijving van dat specifieke onderwijs in Deel 2 van het opleidingsstatuut (de onderwijs- en examenregeling), hoofdstuk 'Beschrijving van het onderwijs'.
Een afwijkende termijn is alleen toegestaan als deze in het voordeel van de student is.
- b. Voor het onderwijs behorend bij minoren kan een afwijkende intekentermijn gesteld zijn. Deze termijn is te vinden in de specifieke onderwijsbeschrijving in Deel 2 van het opleidingsstatuut (de onderwijs- en examenregeling), hoofdstuk 'Beschrijving van het onderwijs' van de opleiding die de minor verzorgt.
Een afwijkende termijn is alleen toegestaan als deze in het voordeel van de student is.

3. Intekenen voor onderwijs na de deadline

- a. Nadat de deadline voor intekenen is verstreken, kan je je niet meer intekenen. Tot uiterlijk de dag voor de start van het onderwijs is het mogelijk een verzoek tot na-intekenen voor het onderwijs in te dienen

bij <mailto:ASK@HAN.nl>

Je krijgt toestemming indien er geen maximum aantal studenten is beschreven zoals bedoeld in art. 1. onder b en voor zover de onderwijsvorm van het onderwijs na-intekenen toestaat.

- b. Als er wel een maximumaantal studenten is beschreven krijg je toestemming indien dit maximum nog niet bereikt is en voor zover de onderwijsvorm van het onderwijs na-intekenen toestaat.
- c. De opleiding kan bepalen dat voor bepaald onderwijs geldt dat na-intekenen niet mogelijk is. Indien van toepassing wordt dit bij de specifieke onderwijsbeschrijving in Deel 2 van het opleidingsstatuut vermeld.

Als toestemming wordt verkregen, zal Studievoortgang je alsnog intekenen voor het onderwijs.

4. Uittekenen voor onderwijs

- a. Wanneer je niet wilt deelnemen aan onderwijs waarvoor je je hebt ingetekend, moet je je uiterlijk de dag voor de start van het onderwijs uittekenen.
- b. Wanneer je je uittekent, vervalt de automatische intekening voor het eerste tentamenmoment zoals hieronder geregeld in art.5 onder b.

In- en uittekenen op tentamens in OSIRIS

5. Intekenen voor (deel)tentamens

- a. Voor (deel)tentamens waaraan je wilt deelnemen moet je je intekenen. Als je niet bent ingetekend voor een (deel)tentamen, kan je daaraan niet deelnemen.
- b. Er geldt één uitzondering op deze regel: wanneer je deelneemt aan onderwijs, word je door je in te tekenen voor het onderwijs, automatisch ingetekend voor het **eerste** (deel-)tentamenmoment behorend bij het onderwijs. Indien je gebruik wilt maken van een ander (deel)tentamenmoment moet je jezelf uittekenen (zie art.8 hieronder). Vergeet dan niet om je in te tekenen voor het (deel)tentamenmoment waar je wel aan wilt deelnemen.

6. Termijnen van intekenen voor (deel)tentamens

- a. Intekenen voor (deel)tentamens is mogelijk vanaf minimaal 20 werkdagen tot uiterlijk 10 werkdagen voor de tentamendatum.
- b. Als er voor bepaalde (deel)tentamens een afwijkende termijn is vastgesteld, is deze termijn te vinden bij de beschrijving van dat specifieke onderwijs in Deel 2 van het opleidingsstatuut (de onderwijs- en examenregeling), hoofdstuk 'Beschrijving van het onderwijs'. Een afwijkende termijn is alleen toegestaan als deze in het voordeel van de student is.

7. Intekenen voor (deel)tentamens na de deadline

- a. Na het verstrijken van de deadline kan je je niet meer intekenen. Een verzoek tot na-intekenen kan nog tot 9.00 uur één werkdag voor het (deel)tentamenmoment worden ingediend via <mailto:ASK@HAN.nl>;
- b. Je krijgt geen toestemming voor het na-intekenen wanneer het niet meer mogelijk is om de benodigde voorzieningen, faciliteiten of ondersteuning te regelen. Een verzoek tot na-intekenen wordt toegewezen als het gaat om het laatste (deel)tentamen voor het behalen van een examen of wanneer het tentamen voor het

laatst wordt aangeboden in verband met curriculumwijzigingen.

- c. Als toestemming wordt verkregen, zal Studievoortgang je alsnog intekenen voor het (deel)tentamen.

8. Uittekenen voor (deel)tentamens

- a. Wanneer je besluit niet deel te nemen aan het (deel)tentamen, moet je je voorafgaand aan het (deel)tentamenmoment afmelden.
- b. Uittekenen voor een (deel)tentamen kan tot uiterlijk één werkdag voor het (deel)tentamenmoment.
- c. Wanneer je bent ingetekend voor een (deel)tentamen, maar niet deelneemt en je niet hebt uitgetekend, heb je een tentamengelegenheid gebruikt en wordt 'ND' (niet deelgenomen) geregistreerd bij het (deel)tentamenresultaat in OSIRIS. Indien er bijzondere omstandigheden speelden die het uittekenen en/of het deelnemen verhinderd hebben, kun je indien nodig bij de examencommissie een extra tentamengelegenheid aanvragen. Zie de paragraaf 'Aanvraag extra tentamengelegenheid of andere tentamenvorm' in Deel 2 van het opleidingsstatuut (de onderwijs- en examenregeling), hoofdstuk 'Tentamens en examen'.

9. Technische problemen

Wanneer je tijdens het in- of uittekenen voor onderwijs of (deel)tentamens problemen ondervindt en het in- of uittekenen niet lukt, meld je dan vóór sluiting van de termijn per e-mail of in persoon bij ASK@HAN.nl.

3 Reglement examencommissie

REGLEMENT EXAMENCOMMISSIE AIM 2023-2024

Paragraaf 1: Algemene bepalingen

Artikel 1.1 Begripsbepalingen

1. Voor dit reglement gelden de definities en bepalingen die zijn opgenomen in paragraaf 1.1 van de Onderwijs en Examenregeling.

Artikel 1.2 Status en toepasselijkheid van het reglement

1. Dit reglement bevat regels over taken en bevoegdheden van de examencommissie AIM en maatregelen die zij in dit verband kan nemen alsmede regels over de uitvoering ervan.
2. Het modelreglement wordt jaarlijks met instemming van de medezeggenschapsraad door het College van Bestuur als deel van het model opleidingsstatuut vastgesteld.
De examencommissie kan leden, artikelen en paragrafen aanpassen, mits genoemde aanpassingen niet in strijd komen met de OER(en) van de opleiding(en), het Studentenstatuut HAN en de WHW.
3. Het reglement is vastgesteld door de examencommissie en van toepassing op (de eenheden van leeruitkomsten/onderwijseenheden, tentamen en examens van) de opleiding(en):
 - Bacheloropleiding(en) HBO-ICT, CMD
 - Masteropleiding Datascience (MADS)

Paragraaf 2: Besluitvorming en mandaten, taken en vergaderingen

Artikel 2.1 Besluitvorming en mandaten

1. De voorzitter van de examencommissie tekent besluiten van de examencommissie, tenzij de tekenbevoegdheid is gemandateerd.
2. De examencommissie kan, voor aangelegenheden de dagelijkse gang van zaken betreffende, een dagelijkse commissie (DC) instellen. Deze commissie bestaat uit de voorzitter van de examencommissie en een ander lid en wordt - voor zover die functie wordt ingesteld - ondersteund door de ambtelijk secretaris. De dagelijkse commissie is, op basis van een algemeen mandaat, bevoegd om de lopende zaken te regelen. In geval van voorkomende situaties de DC niet tot besluitvorming komt, zal op zo kort mogelijke termijn de situatie aan de examencommissie ter besluitvorming worden voorgelegd. Bij de Examencommissie AIM wordt de DC gevormd door de voorzitter en de secretaris.
3. De examencommissie kan in zijn werkzaamheden worden ondersteund door een ambtelijk secretaris.
4. Door de examencommissie gemandateerde taken zijn opgenomen in bijlage 1 van dit reglement. De examencommissie blijft volledig verantwoordelijk voor eventueel door haar gemandateerde taken en/of bevoegdheden.
5. Door of namens het college van bestuur aan de examencommissie gemandateerde taken zijn opgenomen in een overzicht dat geraadpleegd kan worden in bijlage 2.
6. De examencommissie draagt er zorg voor dat regelmatig aan haar (schriftelijk) gerapporteerd wordt betreffende de voortgang van door haar gemandateerde taken en/of bevoegdheden.

Artikel 2.2 Taken en bevoegdheden examencommissie

De examencommissie heeft de volgende taken en bevoegdheden:

1. Het borgen van de kwaliteit van (deel)tentamens en examens.
2. Het in aanvulling op de OER vaststellen van richtlijnen en aanwijzingen om (deel)tentamens en examens objectief, betrouwbaar, valide en transparant te beoordelen en de uitslag vast te stellen.
3. Het besluiten dat de geldigheidsduur van behaalde (deel)tentamenresultaten en de daarbij behorende studiepunten is vervallen, met ingang van een door de examencommissie bepaalde datum, indien gemotiveerd kan worden dat de kennis, het inzicht en/of de vaardigheden zodanig sterk verouderd zijn dat deze niet meer bruikbaar zijn in het beroep.
4. Het beslissen op vrijstellingsverzoeken van studenten. Indien blijkt dat het genomen besluit is gebaseerd op door de student aangeleverd onjuist bewijsmateriaal, is de examencommissie bevoegd dit besluit in te trekken.
5. Het besluiten dat bepaalde eerder behaalde (deel)tentamens, certificaten en andere verklaringen, diploma's en getuigschriften recht geven op vrijstelling van het afleggen van één of meer (deel)tentamens. Een overzicht van aanwijzingsbesluiten voor groepen studenten is opgenomen in bijlage 3 van dit reglement.
6. Het vaststellen van nadere regels in verband met mogelijke fraude en/of onregelmatigheden van een (aankomend) student of extraneus en de in dat verband te nemen maatregelen.
7. Het vaststellen van beleid en regels met betrekking tot de uitvoering van de taken en bevoegdheden zoals beschreven in de leden 1, 2, 3, 4 en 5.
8. Het borgen van de kwaliteit van de organisatie en de procedures rondom tentamens en examens.
9. Bij het vaststellen van richtlijnen en aanwijzingen zoals bedoeld in lid 2 wordt gewerkt met protocollen voor het beoordelen van (eind)werkstukken waarbij zo mogelijk wordt aangesloten bij landelijke eisen.
10. Het aanwijzen van examinatoren en hoofdexaminatoren ten behoeve van het afnemen van (deel)tentamens en het vaststellen van de uitslag daarvan. De examencommissie stelt richtlijnen op voor de aanwijzing van en opdracht aan (hoofd)examinatoren per tentamen(vorm).
11. Het beëindigen van de aanwijzing als examinator.
12. Het doen van voorstellen aan het college van bestuur om de inschrijving van een student te beëindigen bij ernstige fraude.
13. Het adviseren van het College van Bestuur in verband met beëindigen van de opleiding van de student als gevolg van zijn gedraging in relatie tot toekomstige beroepsuitoefening.
14. Het beslissen bij verdenking van een door een student gepleegde onregelmatigheid en/of fraude en het zo nodig treffen van maatregelen ter zake, een en ander conform het reglement examencommissie zoals vastgesteld is door de examencommissie.
15. Het beslissen op het verzoek van een student om een minor te volgen conform de OER.
16. Het beslissen welke (HAN-)minoren worden goedgekeurd als minor voor het getuigschrift van de opleiding(en). Het overzicht van deze door de examencommissie goedgekeurde HAN-minoren kan geraadpleegd worden via de Onderwijs Online site: 'Minoren - informatie voor AIM-studenten'.
17. Het beslissen op het verzoek van een student tot een extra gelegenheid voor het afleggen van een (deel)tentamen.

18. Alleen voor opleidingen opgebouwd uit onderwijseenheden: het beslissen op het verzoek van de student voor het afleggen van een leerwegaafhankelijk (deel)tentamen van een onderwijseenheid.
19. Het beslissen op het verzoek van de bachelorstudent om (deel)tentamens van het afsluitend examen af te mogen leggen voordat het propedeutisch examen met goed gevolg is afgelegd.
20. Het beslissen op het verzoek van een student om onderwijs te mogen volgen en (deel)tentamens af te mogen leggen in afwijking van geldende ingangseisen.
21. Het beslissen op het verzoek van een student om (deel)tentamens in een andere vorm af te mogen leggen dan bepaald in de Onderwijs- en Examenregeling.
22. Het beslissen op het verzoek van een student om, op grond van een functiebeperking, chronische ziekte of om een andere reden zoals zwangerschap, (deel)tentamens op een aangepaste wijze af te mogen leggen.
23. Het beslissen op een verzoek van een student om een mondeling tentamen niet openbaar te laten zijn. In geval van bijzondere redenen zoals geheimhoudingsplicht bij een afstudeerzitting kan de examencommissie ook zonder verzoek van de student het (principe)besluit nemen bepaalde (deel)tentamens niet openbaar te laten zijn.
24. Het uitreiken van bewijsstukken, modulecertificaten en verklaringen.
25. Het mede vormgeven aan het examenbeleid van de opleiding of groep van opleidingen.
26. Het adviseren van de academiedirecteur over de onderwijs- en examenregeling(en).
27. Het uitreiken van een getuigschrift ten bewijze dat een examen met goed gevolg is afgelegd nadat door het college van bestuur is verklaard dat aan de procedurele eisen voor afgifte is voldaan.
Deze eisen zijn:
 - a) de student dient voor het verlenen van de graad ingeschreven te staan bij de HAN;
 - b) het collegegeld dient betaald te zijn.
28. Het beslissen op het verzoek van de student om de uitreiking van het getuigschrift uit te stellen.
29. Het desgevraagd - aan degene die meer dan één tentamen met goed gevolg heeft afgelegd en aan wie geen getuigschrift als bedoeld in artikel 7.11 lid 2 WHW kan worden uitgereikt - verstrekken van een verklaring waarin in elk geval de tentamens en/of integrale toetsen zijn vermeld die met goed gevolg zijn afgelegd.
30. Nvt
31. Alleen voor opleidingen opgebouwd uit onderwijseenheden: Het beslissen op een verzoek tot vrijstelling van een deelnameplicht, al dan niet onder oplegging van een gelijkwaardige vervangende eis.

Artikel 2.3. Vergaderingen examencommissie

1. De examencommissie vergadert ten minste 8 maal per jaar.
2. De data van de vergaderingen van de examencommissie worden zodanig gepland dat zij aansluiten bij de planningscyclus van de opleiding(en) en de academie.
3. De examencommissie beslist bij gewone meerderheid van uitgebrachte stemmen.
4. Indien bij stemmen de stemmen staken, beslist de stem van de voorzitter.
5. Bij gelegenheid van de eerstvolgende vergadering bekrachtigt de examencommissie formeel de beslissingen de dagelijkse gang van zaken betreffende, die de dagelijkse

commissie op basis van haar algemeen mandaat tussentijds heeft genomen, evenals eventuele andere beslissingen die op basis van gemandateerde taken/bevoegdheden zijn genomen.

6. De (ambtelijk) secretaris van de examencommissie draagt er zorg voor dat van elke vergadering een verslag wordt gemaakt. Het verslag wordt de eerstkomende vergadering van de examencommissie vastgesteld. Onderdeel van het verslag is een besluitenlijst.
7. De (ambtelijk) secretaris van de examencommissie draagt er zorg voor dat de academiectie, academiemanagement en de overige leden van de examencommissie tijdig een exemplaar van het vastgestelde verslag ontvangen.
8. De (ambtelijk) secretaris van de examencommissie draagt er zorg voor dat vastgestelde, geanonimiseerde, vergaderverslagen digitaal kunnen worden ingezien door docenten van de betrokken opleiding(en).

Artikel 2.4 Gezamenlijk overleg examencommissie en academiectie

1. De voorzitter van de examencommissie overlegt 2 keer per studiejaar (gezamenlijk) met de voorzitters van alle andere examencommissies en het CvB.
2. De examencommissie overlegt 2 keer per studiejaar met de academiectie.

Paragraaf 3: Kwaliteitsbewaking examens, tentamens en organisatie

Artikel 3.1 Het borgen van de kwaliteit van tentamens

1. De examencommissie borgt de kwaliteit van de (deel)tentamens.
2. De examencommissie gaat na of de richtlijnen en aanwijzingen zoals bedoeld in artikel 3.2 in de praktijk nageleefd worden en leiden tot (deel)tentamens van goede kwaliteit.
3. De examencommissie zal daar waar nodig aanwijzingen ter verbetering doen.
4. Voor het waarborgen van de validiteit, betrouwbaarheid, uitvoerbaarheid en transparantie van de tentaminering stelt de examencommissie (jaarlijks) een toezichtsplan/borgingsplan op. Dit plan is te raadplegen via <https://hannl.sharepoint.com/sites/ICA-OT/Examencie/ExICA/SitePages/Introductiepagina.aspx>.

Artikel 3.2 Richtlijnen en aanwijzingen t.b.v. de tentamens

1. Het afnemen van (deel)tentamens en het vaststellen van de uitslag daarvan geschiedt door (hoofd)examinatoren aangewezen door de examencommissie.
2. De (hoofd)examinatoren toetsen en beoordelen de (deel)tentamens aan de hand van de in de OER(en) opgenomen criteria en door de examencommissie vastgestelde richtlijnen en aanwijzingen.
3. De examencommissie stelt richtlijnen en aanwijzingen vast over:
 - de constructie van(deel) tentamens. Deze zijn te raadplegen via de site 'TOETSEN en BEOORDELEN' (<https://hannl.sharepoint.com/sites/ICA-OT/Examencie/TenB/SitePages/Introductiepagina.aspx>),
 - de afname van (deel)tentamens. Deze zijn te raadplegen via de site 'TOETSEN en BEOORDELEN' (<https://hannl.sharepoint.com/sites/ICA-OT/Examencie/TenB/SitePages/Introductiepagina.aspx>),

- de beoordeling en vaststelling van de uitslag van (deel)tentamens. Deze zijn te raadplegen via de site 'TOETSEN en BEOORDELEN' (<https://hannl.sharepoint.com/sites/ICA-OT/Examencie/TenB/SitePages/Introductiepagina.aspx>),.

Artikel 3.3 Het borgen van de kwaliteit van het examen

1. De examencommissie borgt de kwaliteit van de examens. Zij stelt hiertoe beleid vast en handelt daarnaar.
2. De examencommissie onderzoekt regelmatig of het geheel van de tentamens alle beoogde eindkwalificaties toetst.
3. De examencommissie stelt vast of de student beschikt over de kennis, inzicht en vaardigheden en eventueel attitude, zoals beschreven in de OER, die noodzakelijk zijn voor het verkrijgen van een graad. Tevens stelt de examencommissie vast of een judicium wordt toegekend. Hiervoor hanteert de examencommissie een (afstudeer) protocol dat te raadplegen is via <https://hannl.sharepoint.com/sites/ICA-OT/Examencie/ExICA/SitePages/Introductiepagina.aspx> (Examencommissie AIM).
4. De examencommissie is bevoegd ten behoeve van een zorgvuldig besluit tot vaststelling als bedoeld in het vorige lid de examinandus een eigen nader onderzoek/tentamen af te nemen.
5. De examencommissie onderzoekt periodiek het niveau van de eindwerken. De examencommissie kan dit onderzoek door andere personen laten uitvoeren, waarna door hen een rapportage aan de examencommissie wordt uitgebracht.
6. De examencommissie gaat oneigenlijke toekenning van studiepunten of onthouding ervan door examinatoren tegen.

Artikel 3.4 Het borgen van kwaliteit van de organisatie en procedures rondom tentamens en examens

1. De examencommissie is verantwoordelijk voor het borgen van de kwaliteit van de organisatie en procedures rondom (deel)tentamens en examens.
2. De examencommissie ziet toe op de naleving van de richtlijnen en aanwijzingen over de afname van (deel)tentamens zoals opgenomen in de regeling Tentamenbureau en in artikel 3.2 lid 3. De examencommissie heeft hiervoor periodiek overleg met het tentamenbureau en indien noodzakelijk met het college van bestuur.

Artikel 3.5. Externe validering van examenkwaliteit

De examencommissie draagt zorg voor externe validering van de examenkwaliteit door het bevorderen van:

- opleidings-/academie-overstijgende tentaminering;
- het hanteren van een gezamenlijk protocol t.b.v. de beoordeling van eindwerkstukken;
- de inzet van externe deskundigen bij het opstellen van (deel)tentamens en beoordelingsprocedures;
- de inzet van externe deskundigen bij het beoordelen van tentamenresultaten;
- de inzet van externe toezichthouders om de kwaliteit van de beoordeling van de eindwerkstukken te bewaken;

Paragraaf 4: Aanwijzen en deskundigheid examinatoren

Artikel 4.1 Aanwijzen en deskundigheid van examinatoren

1. Voor de constructie, het afnemen en de beoordeling van (deel)tentamens alsmede het vaststellen van de uitslag daarvan wijst de examencommissie (externe) examinatoren aan. Indien er meerdere examinatoren voor een (deel)tentamen zijn wijst de examencommissie ook hoofdexaminatoren aan.
2. (Hoofd)examinatoren zijn - afhankelijk van hun rol in het toetsproces - deskundig in het vakgebied en beschikken over onderwijskundige kennis en vaardigheden wat betreft het opstellen van (deel)tentamens, het vaststellen van beoordeelwijze en -norm, het organiseren van (deel)tentamens en het kunnen analyseren van de (deel)tentamenresultaten op basis van richtlijnen en criteria voor betrouwbare, valide en transparante toetsing en beoordeling.
3. De examencommissie ziet er op toe dat de examinatoren voldoende deskundig zijn. De examencommissie verzoekt de academiectie waar nodig maatregelen te treffen om de deskundigheid van examinatoren te bevorderen.
4. Om de deskundigheid van de (hoofd)examinatoren te waarborgen, gebruikt de examencommissie een profielschets en hanteert deze bij het aanwijzen van de examinatoren. Deze profielschets(en) zijn te raadplegen via <https://hannl.sharepoint.com/sites/ICA-OT/Examencie/ExICA/SitePages/Introductiepagina.aspx> de site 'Examencommissie | AIM'.
5. Examinatoren worden aangewezen voor een of meer specifieke opleidingsonderdelen (eenheid van leeruitkomsten, onderwijseenheid, (deel)tentamen, fase, vakgebied) en voor een specifieke periode.
6. De examencommissie informeert examinatoren over hun aanwijzing en de gehanteerde profielschets.
7. Examinatoren en overige betrokkenen kunnen zo nodig door de examencommissie worden gehoord en verstrekken de commissie de gevraagde inlichtingen en/of adviezen.
8. Examinatoren moeten desgevraagd de examencommissie kunnen voorzien van materiaal aan de hand waarvan de toetskwaliteit en de beoordelingswijze en -resultaten beoordeeld kunnen worden (zoals: leerdoelen, toetsplan, toetsmatrijs, een antwoordmodel, beoordelingsschema, beoordelingscriteria bij opdrachten, het (deel)tentamen en/of de opdracht(en) zelf, de toetsresultaten en een analyse daarvan).
9. De examencommissie kan de aanwijzing van een examinator intrekken wanneer deze niet - of niet meer - aan de gestelde deskundigheidseisen voldoet.

Paragraaf 5: Nadere regels m.b.t. beslissingen aangaande individuele studenten

Artikel 5.1. OER als kaderstellend document

In de OER zijn kaderstellende bepalingen vastgelegd met betrekking tot (deel)tentamens, minoren, integrale toetsen, beoordelingscriteria, vrijstellingen, leerwegaafhankelijke (deel)tentamens, beheersing van de Nederlandse taal, uitbreiding van de studielast, studieadviezen en studeren met een functiebeperking, chronische ziekte of met een andere bijzondere gesteldheid zoals zwangerschap.

Artikel 5.2. Algemene uitgangspunten bij beslissingen aangaande individuele studenten.

1. Het aangeboden programma van toetsen is de beste garantie voor de toetskwaliteit. Er moeten dan ook zwaarwegende redenen zijn om hiervan af te wijken.
2. Afwijkingen van de reguliere toetsing mogen niet ten koste van de kwaliteit van toetsing gaan.
3. Studenten van een opleiding(sprofiel) worden zoveel mogelijk op dezelfde manier behandeld.
4. De examencommissie kan de student vragen om een medische verklaring te overleggen en/of de situatie van de student laten beoordelen door een (medisch) expert.
5. De student heeft in vroeg stadium de omstandigheden en de problematiek aanhangig gemaakt bij zijn SLB-er of de examencommissie.
6. De examencommissie kan, tenzij de student dit niet wil en het expliciet meldt, navraag doen bij de SLB-er van de student.

Artikel 5.3. Nadere regels m.b.t. vrijstelling van (deel)tentamens en integrale toetsen

1. De procedure voor de aanvraag van en verlening van vrijstelling(en) is beschreven op: onderwijsonline – ‘Vrijstellingen AIM’ (<https://onderwijsonline.han.nl/elearning/content/MNZxReD6>).
2. Aanwijzingsbesluiten waarin een of meer vrijstellingen in het vooruitzicht worden gesteld voor speciale doelgroepen (bijvoorbeeld in het kader van een verkorte route) zijn te vinden in bijlage 3.

Artikel 5.4. Nadere regels m.b.t. vrije minoren

De examencommissie ontvangt van de student bewijsstukken van de met goed gevolg afgelegde tentamens van de door de examencommissie goedgekeurde tentamens behorende bij een vrije minor. Deze bewijsstukken kunnen bestaan uit een certificaat, een verklaring of andere documenten waaruit blijkt dat het goedgekeurde tentamen met goed gevolg is afgelegd.

1. De bewijsstukken worden door de examencommissie gearhiveerd.
2. Nadat de bewijsstukken door de examencommissie ontvangen zijn, wordt de kwalificatie voor het tentamen of de tentamens behorende bij de vrije minor door de examencommissie vastgelegd in studie-informatiesystemen van de HAN.
3. Studenten dienen voor de aanvraag toegang te hebben tot de hoofdfase. De ingangseisen van de minor blijven van toepassing. De procedure voor de goedkeuring is te vinden op onderwijsonline.han.nl ‘Minoren - informatie voor studenten AIM’ (<https://onderwijsonline.han.nl/elearning/lesson/XNYkoOpD>).

Artikel 5.5. Nadere regels m.b.t. studieadviezen (indien gemandateerd door de academiectie)

n.v.t.

Artikel 5.6. Nadere regels m.b.t. aanvragen extra tentamenkans

Een verzoek wordt in behandeling genomen als er sprake is van beide onderstaande situaties:

- er is een dringende reden. De student loopt buiten zijn schuld of eigen keuzes om studievertraging op. Hierbij kan worden gedacht aan een langdurige ziekte;

- de student heeft onvoldoende kansen gehad.

Een verzoek wordt niet toegekend als:

- de student voldoende gelegenheid heeft gehad;
- een deeltentamen binnen drie blokken nog wordt uitgevoerd of als er een vervangende toets kan worden aangewezen. Dit laatste kan gepaard gaan met andere tentameneisen;
- een student vanwege werk, stage of afstuderen een deeltentamenmogelijkheid mist;
- een student een tentamenkans mist doordat hij (ook voor de studie) in het buitenland verbleef.
- Een student zich is vergeten in te schrijven.

Artikel 5.7. Nadere regels m.b.t aanvragen andere tentamenvorm

Een alternatieve tentamenvorm kan alleen worden toegekend als daarvoor een duidelijke en dringende reden is. De achterliggende gedachte is dat toetsvormen ook de kwaliteiten weerspiegelen die een student in huis moet hebben om de studie af te ronden. Toetsvormen zijn zorgvuldig gekozen door de opleiding en het zijn de gedefinieerde toetsen die door de examencommissie geborgd worden.

De belangrijkste eis aan een andere tentamenvorm is dat een alternatieve toetsvorm volledig rechtdoet aan de toetskwaliteit die met de oorspronkelijke toets werd beoogd. Hieronder volgen twee voorbeelden van geschikte alternatieve tentamenvormen.

Voorbeeld 1:

In plaats van een schriftelijk tentamen wordt het tentamen mondeling afgenomen. De hoeveelheid en soort vragen zullen vergelijkbaar zijn aan de vragen op het reguliere tentamen. De antwoorden worden volgens hetzelfde beoordelingsmodel beoordeeld. Het mondelinge tentamen is niet op te vatten als een gespreksvorm waarbij de student met behulp van reacties van de examinatoren tot een antwoord komt. In verband met de validiteit en de betrouwbaarheid worden mondelinge toetsen altijd afgenomen door minimaal 2 examinatoren die de examencommissie aanwijst.

Voorbeeld 2:

De student neemt deel aan de volgende uitvoering van het reguliere tentamen en vervolgens krijgt hij daarna onder begeleiding van een docent, met tweede docent als toehoorder, de mogelijkheid krijgt om zijn tentamenuitwerking mondeling toe te lichten. Het doel hiervan is tweeledig:

- de docent krijgt van de student extra informatie over zijn uitwerking. De docent kan eventueel een vraag stellen over hoe de student een antwoord heeft bedoeld;
- de docent krijgt hiermee een extra mogelijkheid om te bepalen welke onderdelen een student nog niet beheerst en vooral wat hiervan de oorzaak is.

Artikel 5.8. Nadere regels m.b.t aanvragen leerwegaafhankelijk tentamen

n.v.t.

Artikel 5.9. Een verzoek tot inschrijving voor een deeltentamen waarvan de inschrijftermijn verlopen is.

n.v.t. (na inschrijving is alleen nog mogelijk via het onderwijsbureau).

Artikel 5.10. Beslissing met betrekking tot studieprogramma's die niet meer leiden tot een diploma in verband met als verouderd verklaarde semesters en OWE's.

Verouderd onderwijs is opgenomen in bijlage 7.

In eerste instantie wordt een student geconverteerd naar het actuele studieprogramma. Hiervoor zijn vier redenen:

- Het onderwijs van het actuele studieprogramma wordt uitgevoerd en de student kan dus participeren in de lessen etc.
- De student kan deelnemen aan de (deel)tentamens en er zijn herkansingsmogelijkheden.
- Het actuele studieprogramma is gemoderniseerd, aangepast aan de eisen van het hedendaagse beroepenveld en leidt dus tot actuele kennis en vaardigheden bij de student. Het diploma is als gevolg hiervan dus ook relevant en actueel.
- Het voorkomt studievertraging.

Wanneer conversie niet mogelijk is en het studieprogramma van de student niet kan leiden of niet meer kan leiden tot een diploma kan de examencommissie aan de student de mogelijkheid van een individuele studieroute aanbieden. Dit geldt voor alle semestermodelstudenten die in studiejaar 2018-2019 nog niet zijn gestart met afstuderen.

De basisregel hierbij is dat de student zijn huidige, afgeronde programma actualiseert. Bovenop een studielast van 240 EC komt dan een nieuw stuk onderwijs dat de kennis en vaardigheden van de student tot een vergelijkbaar niveau brengt aan dat van de studenten die het staande onderwijsprogramma volgen. De werkwijze is als volgt:

- De examencommissie identificeert het actuele studieprogramma waar de behaalde studieroute van de student het meest op lijkt.
- Bovenop het afgelegde programma volgt de student courses van de semesters die hij/zij nog niet heeft gehad.
- Op basis van ervaring met semestermodelstudenten zullen dat gemiddeld 2 courses zijn.

Na 2019-2020 is starten met afstuderen voor semestermodelstudenten alleen nog mogelijk als vastgesteld is of het studieprogramma van de betreffende student nog actueel is en zo nodig is geactualiseerd (per geval).

Artikel 5.11 Nadere regels m.b.t. bepalen van de termijn van uitstel bij het niet aanvragen van een diploma.

Je mag je afstuderen maximaal twee jaar uitstellen. Als je niet binnen twee jaar alsnog een aanvraag voor het getuigschrift indient, wordt je getuigschrift na uiterlijk twee jaar in OSIRIS automatisch uitgereikt. Vraag je nadat je alle tentamens behaald hebt je getuigschrift niet aan, en heb je ook niet tijdig uitstel aangevraagd, dan zal de examencommissie het volgende doen: De examencommissie zal je, twee jaar nadat je alle tentamens van de opleiding hebt behaald, alsnog meenemen in de examenprocedure en overgaan tot uitreiking.

Paragraaf 6: Onregelmatigheid en fraude bij (deel)tentamens en integrale toetsen

Artikel 6.1. Definitie van onregelmatigheid en fraude

1. Onder onregelmatigheid wordt verstaan: “elk handelen of nalaten van een betrokkene waardoor bewust of onbewust een onjuiste indruk wordt gewekt van de kennis, inzicht en vaardigheden en zo aan de orde attitude van zichzelf of van een of meer andere betrokkenen.”
2. Onder fraude wordt verstaan: “elk handelen of nalaten waarvan betrokkene wist of behoorde te weten dat dit handelen of nalaten het op de juiste wijze vormen van een oordeel over zijn of andermans kennis, inzicht en vaardigheden en zo aan de orde attitude geheel of gedeeltelijk onmogelijk maakt en/of het opzettelijk beïnvloeden door betrokkene van (onderdelen van) het tentamen- of vrijstellingsverleningsproces met als doel het resultaat van het (deel)tentamen of vrijstellingsbesluit te beïnvloeden of met als doel een ander resultaat uit het (deel)tentamen of vrijstellingsverzoek te verkrijgen.”
3. Onder onregelmatigheid c.q. fraude wordt in ieder geval begrepen:
 - a) het bewust of onbewust als eigen werk opnemen in een portfolio en/of als eigen (groep)werk presenteren c.q. inleveren van (groep)werk (zoals scriptie, werkstuk, opdracht, of ander ter beoordeling in te leveren schriftelijk stuk) dat geheel of gedeeltelijk is overgenomen en/of door de student ongeoorloofd met een of meer andere(n) is gemaakt. Hieronder vallen ook de volgende regels;
 - i het parafraseren van de inhoud van andermans teksten zonder voldoende bronverwijzingen;
 - ii het gebruik maken dan wel overnemen van andermans teksten, gegevens of ideeën zonder volledige en correcte bronvermelding;
 - iii het niet duidelijk aangeven in de tekst, bijvoorbeeld via aanhalingstekens of een bepaalde vormgeving, dat tekst letterlijk van een andere auteur is overgenomen, zelfs indien een correcte bronvermelding is opgenomen;
 - iv het indienen van een eerder ingediende of daarmee vergelijkbare tekst voor opdrachten van andere tentamens of deeltentamens;
 - v het indienen van of andersoortige schriftelijke stukken die verworven zijn van een commerciële instelling of die (al dan niet tegen betaling) door iemand anders zijn geschreven.
 - vi het niet of nauwelijks hebben meegewerkt aan een (groeps)opdracht, terwijl de student zelf of via een ander zijn naam onder het (groeps)werk heeft geplaatst.
 - b) het bekend maken of zich in kennis stellen van vragen en/of –antwoorden van een (deel)tentamen voorafgaand aan, tijdens en/of na het afnemen van het (deel)tentamen;
 - c) het op enige wijze verlenen van hulp of steun aan een medestudent als gevolg waarvan een onjuiste indruk van de kennis, inzicht en/of vaardigheden van de student wordt gewekt;
 - d) het hulp of steun zoeken en/of verkrijgen van een medestudent of een ander als gevolg waarvan een onjuiste indruk van de kennis, inzicht en/of vaardigheden van de student wordt gewekt;
 - e) het binnen handbereik hebben van niet-toegestane hulpmiddelen tijdens het tentamen;

- f) het tijdens het (deel)tentamen gebruiken van toegestane hulpmiddelen waarin niet-toegestane aantekeningen en/of toevoegingen voorkomen (bijgeschreven of op losse blaadjes);
- g) het zonder uitdrukkelijke toestemming verlaten van de tentamenlocatie en in die locatie terug te keren tijdens het (deel)tentamen;
- h) het verlaten van de tentamenlocatie met een (deel van het) gemaakte (deel)tentamen, ook wanneer deze uitwerking vervolgens wordt aangeboden aan de surveillant of diens plaatsvervanger;
- i) het aanbrengen van wijzigingen in de bij de examinator ingeleverde of reeds door de examinator beoordeelde schriftelijke (deel)tentamens;
- j) het maken van een (deel)tentamen onder de naam van een ander dan wel dit laten doen;
- k) het overtreden van regels voor inzage in en nabespreking van beoordeeld (deel)tentamenwerk;
- l) al die overige zaken of voorvallen die als zodanig door de voorzitter van de examencommissie worden benoemd.

Artikel 6.2. Inbeslagname bewijsmateriaal

In geval van een redelijk vermoeden van een onregelmatigheid of fraude zijn de examencommissie, (hoofd)examinator en degenen, die namens het college van bestuur betrokken zijn bij het (deel)tentamen/de integrale toets, bevoegd tot inbeslagname van enig materiaal dat kan dienen als bewijs van de onregelmatigheid of fraude. Uiterlijk nadat de beslissing van de examencommissie als bedoeld in artikel 6.5 onherroepelijk is geworden, retourneert de examencommissie het materiaal aan de betrokkene.

Artikel 6.3 Maatregelen bij onregelmatigheid, respectievelijk fraude

1. Indien een student zich ten aanzien van enig deel van het (deel)tentamen aan enige onregelmatigheid of fraude heeft schuldig gemaakt, kan de examencommissie een of meer van de volgende maatregelen treffen:
 - a) het geven van een schriftelijke waarschuwing;
 - b) het geven van een schriftelijke berisping;
 - c) het ongeldig verklaren van een afgenomen (deel)tentamen en het (deel)tentamenresultaat waarvan de examencommissie de kwaliteit door deze onregelmatigheid of fraude niet kan garanderen. Het ongeldig verklaren van een afgenomen (deel)tentamen leidt tot (deel)tentamenresultaat 0;
 - d) het onthouden van het getuigschrift aan de student (indien de onregelmatigheid of fraude eerst na afloop van een toetsing wordt ontdekt);
 - e) bepalen dat het getuigschrift slechts kan worden uitgereikt na een hernieuwde toetsing op een door de examencommissie te bepalen wijze, datum en tijd (indien de onregelmatigheid of fraude eerst na afloop van een toetsing wordt ontdekt);
 - f) intrekking van het getuigschrift nadat dit is uitgereikt (indien de ernstige vorm van fraude eerst na afloop van het uitreiken van het getuigschrift wordt ontdekt).

2. Bij onregelmatigheid of fraude kan de examencommissie besluiten tot ontzegging van deelname aan één of meer (deel)tentamens/integrale toetsen voor de termijn van ten hoogste één jaar.
3. Bij een ernstige vorm van fraude kan de examencommissie het College van bestuur voorstellen de inschrijving voor de opleiding van betrokkene definitief te beëindigen.
4. Indien een afgenomen (deel)tentamen volgens de examencommissie niet voldoet aan de kwaliteitscriteria voor toetsing als gevolg van een onregelmatigheid of fraude gepleegd door een ander dan de student, dan kan de examencommissie besluiten om (een deel van) het (deel)tentamen en/of het (deel)tentamenresultaat ongeldig te verklaren. Het ongeldig verklaren van een afgenomen (deel)tentamen leidt tot vervallen van of het niet toekennen van een (deel)tentamenresultaat. Aan getroffen studenten wordt een vervangende gelegenheid geboden het desbetreffende (deel van het) (deel)tentamen af te leggen.

Artikel 6.4. Horen student, melder en (eventueel) een of meer relevante derden

1. De examencommissie deelt onverwijld, zo mogelijk mondeling en in ieder geval schriftelijk, aan de student mede dat er een melding van een onregelmatigheid of fraude bij een (deel)tentamen hem betreffende is ontvangen.
2. De examencommissie stelt de student in de gelegenheid te worden gehoord alvorens er een definitief besluit wordt genomen.
3. Indien de student wenst te worden gehoord, dient hij dit schriftelijk kenbaar te maken en wel binnen 8 werkdagen na dagtekening van het schrijven waarin de student over de mogelijkheid tot horen is geïnformeerd.
4. De student wordt gehoord uiterlijk 10 werkdagen nadat het verzoek daartoe is ontvangen.
5. De examencommissie kan de melder en eventueel een of meer derden horen alvorens zij een definitief besluit neemt over de onregelmatigheid of fraude.
6. Voordat het horen plaatsvindt wordt de student erop gewezen, dat hij niet verplicht is tot antwoorden op de door de examencommissie gestelde vragen.
7. Eventueel door de student meegebrachte derden mogen niet worden geweigerd. Zij mogen als toehoorder bij het horen aanwezig zijn.

Artikel 6.5 Bekendmaking besluit

1. Indien de student niet binnen 8 werkdagen na dagtekening van het schrijven waarin de student over de mogelijkheid tot horen werd geïnformeerd, schriftelijk heeft gereageerd, gaat de examencommissie ervan uit dat de student niet gehoord wenst te worden. De examencommissie informeert de student binnen 10 werkdagen na het verstrijken van deze termijn schriftelijk over het genomen besluit dan wel voorstel/advies aan het college van bestuur.
2. Indien de student, melder en/of een of meer relevante derden zijn gehoord, informeert de examencommissie de student binnen 10 werkdagen na het horen schriftelijk over het genomen besluit dan wel een voorstel/advies aan het college van bestuur.

Paragraaf 7: Getuigschrift en diplomasupplement

Artikel 7.1. OER als kaderstellend document

1. In de OER zijn kaderstellende bepalingen vastgelegd op het gebied van eenheden van leeruitkomsten/onderwijseenheden, tentamens en getuigschriften.
2. De examencommissie maakt gebruik van de door het college van bestuur vastgelegde formats voor getuigschriften, diplomasupplementen en certificaten¹ en gaat daarbij uit van de uitgangspunten en werkwijzen omtrent de uitreiking zoals geformuleerd in de toelichting bij dit besluit.
3. Nadat de examencommissie heeft vastgesteld dat het bachelorexamen met goed gevolg is afgelegd, kan een student een verzoek indienen om eerder dan op de vastgestelde momenten zijn getuigschrift overhandigd te krijgen. De examencommissie willigt dit verzoek in, waarbij een student rekening moet houden met een verwerkingstermijn van minimaal 10 werkdagen.

Artikel 7.2 Getuigschriftvertaling

Voor vertalingen kunnen afgestudeerden zich wenden tot een beëdigd tolk/vertaler (zie: www.ngtv.nl). Alle kosten voor de vertalingen zijn voor rekening van de student.

Paragraaf 8: Jaarverslag examencommissie

Artikel 8.1. Jaarlijkse rapportage examencommissie en academiectie

1. De examencommissie stelt jaarlijks, in de maand november, een verslag op van haar werkzaamheden over het voorgaande studiejaar en stuurt dit naar het college van bestuur en de academiectie.
2. De examencommissie maakt gebruik van de handreiking voor het jaarverslag.
3. De betrokken academiectie en academiemanager ontvangt een afschrift van het jaarverslag.

Paragraaf 9: Slotbepalingen

Artikel 9.1. Onvoorziene omstandigheden

In gevallen waarin dit reglement niet voorziet en waarin een onmiddellijke beslissing noodzakelijk is, beslist, zo dit tot de bevoegdheden van de examencommissie behoort, de voorzitter van de examencommissie. Zijn beslissing deelt hij zo spoedig mogelijk mee aan de belanghebbenden bij de beslissing.

Artikel 9.2 Klacht en beroep inzake beslissingen en handelwijzen van een examencommissie

1. Tegen een besluit van de examencommissie of een examinator kan een student binnen 6 weken na bekendmaking van dit besluit beroep aantekenen bij het College van Beroep

¹ Laatst vastgestelde versie: CvB-besluit 2021/1883. Controleer altijd of er een meer recente versie is vastgesteld.

voor de Examens. De procedure staat vermeld in de 'Regeling rechtsbescherming besluiten het onderwijs betreffende (COBEX)' van het studentenstatuut HAN.

2. Elk besluit van de examencommissie of individuele examinator bevat een rechtsmiddelenclausule. In deze clausule is ten minste het volgende opgenomen:
 - a. het is mogelijk binnen zes weken na dagtekening van het desbetreffende besluit in beroep te worden gegaan;
 - b. het beroep kan worden ingediend bij het College van Beroep voor de Examens;
 - c. de juiste en actuele adresgegevens van het College van Beroep voor de Examens.
 - d. een verwijzing - voor meer informatie - naar de 'regeling rechtsbescherming besluiten het onderwijs betreffende' van het studentenstatuut HAN.
3. Indien een student een klacht wil indienen tegen een examinator of examencommissielid, dan wordt verwezen naar de procedure zoals vermeld in het reglement 'Klachten' van het studentenstatuut HAN.
4. Indien een klacht of beroep een lid van de examencommissie betreft, neemt dit examencommissielid niet namens de examencommissie deel aan de behandeling van de klacht of het beroep.

Artikel 9.3 Vaststelling, inwerkingtreding en wijziging

1. Dit reglement is vastgesteld door de examencommissie AIM op 12 april 2022 en treedt in werking met ingang van 1 september 2023.
2. Het reglement is ter vervanging van het reglement examencommissie AIM dat is vastgesteld op 23 april 2022.
3. Dit reglement wordt bekendgemaakt aan de studenten en de medewerkers van opleiding(en) genoemd in artikel 1.2. lid 3 van dit reglement door opname in het Opleidingsstatuut.
4. Wijzigingen van dit reglement worden door de betreffende examencommissie bij afzonderlijk besluit vastgesteld. Wijzigingen gedurende het lopende studiejaar vinden uitsluitend plaats indien dit noodzakelijk is voor de bescherming van de belangen van studenten.
5. Wijzigingen van dit reglement kunnen voor de student geen nadelige uitwerking hebben op eerder genomen besluiten van de examencommissie, die krachtens dit reglement zijn genomen.

Arnhem/Nijmegen, 12 april 2023

Namens de examencommissie AIM,

Jan-Hugo Wijbenga, voorzitter

Bijlage 1: Door examencommissie gemandateerde taken

Overzicht van de door de examencommissie gemandateerde taken (door examencommissie – mandaatgever - genomen mandaatsbesluit(en)).

	Door examencommissie gemandateerde taken	Gemandateerd orgaan ² of functie of specifieke taak van de gemandateerde medewerker ³
1	Het goedkeuren van door studenten gekozen minoren, voor zover deze minoren zich afspelen in het buitenland en de inhoud van deze minoren is afgestemd met de examencommissie.	Bureau Internationalisering AIM
2	Het goedkeuren van door studenten gekozen minoren, voor zover de gekozen minor voorkomt op de lijst vooraf goedgekeurde minoren van de AIM zoals beschreven op Onderwijs Online, site 'Minoren - informatie voor AIM-studenten'.	Onderwijsbureau AIM
3	Het invoeren van de resultaten van de (deel)tentamens en het verzenden van het tentamenbewijs met betrekking tot het door de examinerator afgenomen (deel)tentamen. Dit op concreet verzoek van de examinerator of beoordelingen uit iSAS en waarbij in het eerste geval aantekening wordt gemaakt in het studievolsysteem.	Onderwijsbureau AIM
4	Het invoeren van behaalde cijfers voor goedgekeurde vrije minoren in het studievolsysteem, op verzoek van de student, alleen dan als het verzoek vergezeld gaat van een geldig en gearchiveerd minorcertificaat.	Onderwijsbureau AIM
5	Het uitdraaien en diplomeren op verzoek en onder controle van Examencommissie AIM.	Onderwijsbureau AIM
6	Het draaien van slagen in Alluris voor propedeuse en bachelor.	Onderwijsbureau AIM
7	Het invoeren van studieadviezen in het studievolsysteem, op verzoek en onder controle van Examencommissie AIM.	Onderwijsbureau AIM
8	Tekenen besluiten individuele verzoeken.	secretaris Examencommissie
10	Het invoeren van door studenten behaalde cijfers in het studievolsysteem.	Examinatoren
11	-	
12	Organiseren van een capaciteitentoets i.h.k. van de 21+ regeling inclusief het tekenen van colloquium doctum verklaringen.	Ambtelijk secretaris

Nota bene:

- Het mandaat blijft geldig behoudens intrekking door de examencommissie en zolang gemandateerde persoon in dienst is van de HAN en de hierboven genoemde specifieke taak verricht.
- Tenzij expliciet anders vermeld zijn gemandateerden niet bevoegd tot ondermandatering.

Arnhem/ Nijmegen 12 april 2023

Examencommissie AIM

² Bijvoorbeeld commissie of bureau (dagelijkse commissie, toetscommissie, taakteam toetsing, tentamenbureau).

³ De officiële functie (benaming) van een medewerker (bijv. instituutsdirecteur, docent, hogeschool hoofddocent, opleider, trainer, adviseur, secretaresse) staat o.m. vermeld op HAN Insite bij "Onze mensen". Een taak betreft specifieke werkzaamheden die door een functionaris, al dan niet middels officiële opdracht/aanwijzing, verricht worden (bijv. voorzitter examencommissie, ambtelijk secretaris, studieloopbaanbegeleider, teamleider, administratief medewerker, examinerator). Het gaat in deze kolom uiteraard om de specifieke taak die relevant is in het kader van het door de examencommissie verstrekte materiaal.

Bijlage 2: Door of namens het college van bestuur aan de examencommissie gemandateerde taken

Overzicht van aan de examencommissie gemandateerde taken.

	Aan de examencommissie gemandateerde taken
1	Uitvoering studieadviezen en bijbehorende hoorzittingen
2	Toelatingscommissie
3	
4	

Nota bene:

- Het mandaat blijft geldig behoudens intrekking en zolang gemandateerde in dienst is van de HAN en de hierboven genoemde specifieke taak verricht.
- Tenzij expliciet anders vermeld zijn gemandateerden niet bevoegd tot ondermandatering.

Bijlage 3: Voor recht op vrijstelling aangewezen eerder behaalde (deel)tentamens, certificaten en andere verklaringen, diploma's en getuigschriften

Het besluiten dat bepaalde eerder behaalde (deel)tentamens, certificaten en andere verklaringen, diploma's en getuigschriften recht geven op vrijstelling van het afleggen van één of meer (deel)tentamens.

Op dit moment zijn er geen aanwijzingsbesluiten. Wel is er een verkort studieprogramma dat na succesvolle afronding vrijstelling geeft voor een aantal OWE's, zie bijlage 4.

Bijlage 4: Verkorte propedeuse MBO-4 kwalificatiedossier Applicatieontwikkelaar

Voor instroom vanuit de opleiding MBO-4 kwalificatiedossier Applicatieontwikkelaar (crebo 25604, 25187, 25188, 23088, 23243 - Applicatieontwikkelaar; Mediadeveloper; Gamedeveloper) en het kwalificatiedossier Softwaredeveloper bestaat een verkort programma. Wanneer studenten uit dit programma van twee blokken de volgende tentamens behaald hebben: IntroICTvk; FAT; PriP; OOPD; PS(vanaf 2022-2023) krijgen zij vrijstelling voor de tentamens: SPB; SPAD; EPD; WTUX; WTIS; DBSQL en DBRP.

Voorwaarde voor de vrijstellingen is naast het behalen van de tentamens dat de studenten onderdeel zijn van het verkorte programma. Studenten die wel de mogelijkheid hebben om aan dit programma deel te nemen maar voor het reguliere programma hebben gekozen kunnen geen aanspraak maken op deze vrijstellingen.

Zie voor de volledige regeling insite.han.nl onder AIM, rubriek HBO-ICT onderwijs, jaar 1.

Bijlage 5: Herhalingsonderwijs

De onderstaande semesters zijn in 2022-2023 verdwenen uit het curriculum. Tijdens het studiejaar 2022-2023 worden de deeltentamens van deze OWE nog twee keer aangeboden. De student dient zich hiervoor aan te melden via iSAS. Voorafgaand aan de eerste van de twee kansen wordt de student (indien aangemeld) uitgenodigd voor een herhalingsonderwijsbijeenkomst.

Verdwenen semesters	OWE's van deze semesters met herhalingsonderwijs
Propedeuse CMD	DICA; MDsgn; Medq; ImSp;BMC; LBO;WDsgn;C-Project

Bijlage 6A: Overgangsregeling, vervangende toetsen

Toelichting: met de komst van het nieuwe OER dient een overgangsregeling te worden opgenomen. In het verleden is dit altijd op OWE niveau gebeurd (zie bijlage 6B). Met de komst van het nieuwe OER is dit niet meer voldoende. Als een opleiding een OWE met haar deeltentamens laat vervallen dan worden in het eerste studiejaar daarna de deeltentamens d.m.v. herhalingsonderwijs nogmaals aangeboden. In het daaropvolgende studiejaar kan de student een OWE alleen nog behalen als hij geconverteerd wordt naar het nieuwe curriculum of als hij de voor een OWE, deeltentamen aangewezen vervangende toetsen uit het nieuwe curriculum behaalt. In de tabel hieronder kan de student de vervangende deeltentamens vinden. Uitgangspunt hierbij is dat de kennis van de student weer helemaal up-to-date wordt door de nieuwe stof/deeltentamen.

De onderstaande semesters zijn in 2020-2021 verdwenen uit het curriculum. Hieronder is weergegeven welke deeltentamens een student nog moet behalen als hij een of meerdere uit het curriculum verdwenen toetsen mist.

Staat je vak er niet tussen dan kun je de examencommissie AIM vragen of er een conversie beschikbaar is.

Verdwenen semesters	Verdwenen OWE's	Deeltentamen *	Vervangend deeltentamen(s) bij OWE	
Embedded Media Objects (EMO)	Design Research (DeRe)	Integratieve ontwerp opdracht 1	IBS: ontwerp opdracht 1	
		Integratieve ontwerp opdracht 2	IBS: ontwerp opdracht 2	
		IP-tentamen	IBS: DaR tentamen	
	Design for Context (DfC)	Integratieve ontwerp opdracht 1	IBS: ontwerp opdracht 1	
		Integratieve ontwerp opdracht 2	IBS: ontwerp opdracht 2	
		DfC-tentamen	IBS: CI tentamen	
	EMO Project		IBS-project	
	Redesign Media Usage (REMU)	Tooling for Creative Processes (TfCP)	Schriftelijk Tentamen 1	REMU_SODE – S_Kennistoets
			Opdracht ontwerp proces	REMU_SODE – ConceptOpdracht
Opdracht Cultural Probes			REMU_SODE – Essay	
Organisation, Communication & Communities (OCCO)		Schriftelijk Tentamen 1	REMU_SODE – S_Kennistoets	
		Opdracht ontwerp proces	REMU_SODE – ConceptOpdracht	
		Reflectieopdracht	REMU_DEPI - Conceptopdracht	
Advise about Media Usage (AMU)	AMU – OCA	Toets_OrgaCom	REMU_SODE – Kennistoets SODE	
Audio & Visuals for Internet (AVI)	Audio & Visuals for Internet Design (AVID)	PF_Ind1 Portfolio individuele op-dracht met opdracht-analyse, research, ontwerp en realisatie product titel	AVC: B_MGrapOnt Motion Graphic Ontwerpdokument	
		PF_Ind2	AVC: B_MGrapPro Motion Graphic Prototype	

		Portfolio individuele opdracht met opdrachtanalyse, research, ontwerp en realisatie motion graphic +	
	Audio & Visuals for Internet	Context-document	AVC: B_VItemDoc Video Item Productiedocument
		(AVID) PF_Groep Portfolio groepsopdracht met opdrachtanalyse, research, ontwerp en realisatie product Item met Inte	AVC: B_VItemPro Video Item Prototype
		S_MediaTh Schriftelijke kennistoets	AVC: S_Mtoets Media kennistoets Audiovisuele Content Mediakennis
		ProdAutRecht Productie - en auteursrecht document + Filmanalyse	AVC: B_MOpdr Media opdrachten
	Communication (AVIC) AVI Project		AVC project:
Manage and design E-Business (MDEB)	Online Touchpoint Management (OTM)	B_Strategie - Contentstrategie	B_Strategie - Contentstrategie
		B_Content -Contentproducties in verschillende vormen met toelichting.	
	Service Design (SD)	User Test – User Test B_DVoorstel - Dienstvoorstel	UserTest - Prototyping en user test uitgewerkt in een voorstel voor de opdrachtgever
	MDEB Project (I-MDEB P)	Ind-PvB Ind-TT Ind-Eind Groep-Eind	Pr-MDEB
Strategic Transmedia Concepts (STC)	Creative Concepts & Research (STC-CCR)	Opdracht BlogPost (O_Blogpost) Opdracht Prototyping (OWB) Assessment (A_Ass)	STC-CCR - Assessment (A_Ass)
	TPD	Brandbook	Campaign Book
	Project	Eindverantwoording opgeleverde beroepsproducten (Groep-Eind) Eindverantwoording individuele projectbijdrage (Ind-Eind) Individuele projectvoorbereiding (Ind-PVB) Tussentijdse verantwoording individuele projectbijdrage (Ind-TT)	STC Project (STC P / Pr_STC)
DEE	DEE-P: Design Experience Environments - Design for Behavioural Change Project	Ind-PVB: Individuele projectvoorbereiding	Pr_DEE: DEE project
		Ind-TT: Tussentijdse verantwoording individuele projectbijdrage	
		Pr_DEE: DEE project	
Create a game (GAME)	GAME Art	3D Opdracht 1 (BP_3D1)	3D Modellen (BP_3DModel)
		3D Opdracht 2 (BP_3D2)	
		3D Opdracht 3 (BP_3D3)	
		3D Opdracht 4 (BP_3D4)	
		3D Opdracht 5 (BP_3D5)	
		3D Opdracht 6 (BP_3D6)	
Serious Games (SG)	Serious Game Project (SG P)	B_PvA	A_project
		Groep-Eind	
		Ind-Eind	
Immersive Media Design (IMD)	IMD Ideate	Essay	Ontwerp Opdracht

		InterStory	Interactive Story
		Ontwerp	Ontwerp Opdracht
		Workshop	Ontwerp Opdracht
	IMD Create	Prototype versie 1	Gelijk gebeven
		Prototype versie 2	Gelijk gebeven
	IMD project	PvA	IMD Project
		Groep TT	
		Groep Eind	
		Ind. TT	
		Ind. Eind	
Propedeuse	CMD Project voltijd (PrCPvt)	Ind-TT	PrCMDprop
		Groep-TT	
		Ind-Eind	
		Groep-Eind	
	Media Questions	Research Paper (BP-1)	Poster (BP_Poster)
	Loopbaan Oriëntatie	Criterium gericht interview Individueel portfolioassessment LBO	Individueel portfolioassessment LBO
(Deeltijd)			
EM	EM_CS	CS_Verslag	RAP_Port
EM	EM_CM	CM_VP	CM_Imp CM_Ver
EM	EM_CM	CM_Ref	Geen, toets vervallen
Verdwenen, gemuteerd semester	Verdwenen, gemuteerde OWE's	Deeltentamen	Vervangende deeltentamen(s) Bij OWE
Human Centered Design	HuCeDE	Context analyse	HuCeDe: User Research
Serious & Applied Games	SAG	Gebruiker en Taakanalyse	SAG: Gedragsonderzoek (Behavioral research)
Product Service Systems Verandert (PSS) in Perspectives on Social and Sustainable Design (PSS)	PSS	Big Ideas for Interaction (ED & IxD)	PSS: Big Ideas for the Future
	PSS	Big Ideas for Communication (CD & BMD)	PSS: Big Ideas for the Future
	PSS	Design Research 2	PSS: Project Management and Writing
	PSS	Design Research 1	PSS: Design Research

Bijlage 6B: Overgangsregeling.

Opsomming van aan huidige onderwijseenheden, tentamens en integrale toetsen van de propedeutische fase gelijkgestelde oude onderwijseenheden, tentamens en integrale toetsen.

I-propedeuse HBO-ICT (Business IT & Management, Informatica, Technische Informatica, VT)

Huidige OWE's	Gelijkgestelde oude OWE's
OWE Intro-ICT (2,5 EC) en OWE FAT(5EC)	OWE SAQ (7,5 EC)
OWE SP_B (5 EC) en SP_AD(2,5 EC)	OWE SPD (7,5 EC)
OWE WT_UX (2,5 EC) en OWE WT_I_S(5 EC)	OWE Web Technology (WT – 7,5 EC))
OWE DB (5 EC) en OWE DB_Rapp (2,5 EC)	OWE Databases & Reporting (DB – 7,5 EC)

Voor oudere gelijkstelde OWE's zie OSOER 2020-2021

C propedeuse Communication & Multimedia Design

Huidige OWE's	Gelijkgestelde oude OWE's

Voor oudere gelijkstelde OWE's zie OSOER 2020-2021

Gelijkgestelde onderwijseenheden postpropedeutische fase “Semestermodel”
(studiestart VÓÓR 1 september 2013)

Nieuwe OWE's uit Profielen		Gelijkgestelde OWE's volgens SEMESTER model
AOS Organisation, Communication & Advice (OCA)	<=>	ASOM Advice Digital Communication Solutions (ADIS)
AOS Social Media (SOM)	<=>	ASOM Develop Social Media Usage (DESOM)
AOS Project	<=>	ASOM Project
MDEB Internet Marketing (IM)	<=>	ADEB L Internet Marketing & Web Analytics (IMWA)
MDEB Service Design (SD)	<=>	ADEB L E-Business Plan (Eplan)
MDEB Project	<=>	ADEB L Project
EIM Enterprise Content Management (ECM)	<=>	DECO Managing Enterprise Content (MEC)
EIM Business Intelligence (Bint)	<=>	DECO Information Delivery (ID)
EIM Project	<=>	DECO Project
ISE Requirements (REQ)	<=>	DIS Requirements Engineering (RE)
ISE Data Modeling and Database Design (DMDD)	<=>	DIS Database Design (DbD)
ISE Database Implementation (DI)	<=>	DIS Database Programming (DbPr)
ISE Project	<=>	DIS Project
IMD Concepting & Prototyping (CP)	<=>	CICA L Interactive Narrative Design (IND)
IMD Immersive Content Creation (ICC)	<=>	CICA L Interactive Content Creation (ICC)
IMD Project	<=>	CICA L Project
OOSE Distributed Enterprise Applications (DEA)	<=>	DDOA Develop a Distributed Application (DDA)
OOSE Object Oriented Analysis and Design (OOAD)	<=>	DDOA Engineer an OO Application (EOA)
OOSE Project	<=>	DDOA Project
OOSE Distributed Realtime Applications (DRA)	<=>	CAR Embedded Systems Analysis & Design (ESAD)
IOT-I Internet of IoT	<=>	DEMO R Designing Intelligence & Natural Interaction (DINI)
IOT-T Things of IoT	<=>	DEMO R Design with Technology (DWT)
IOT Project	<=>	DEMO R Project
AVI Audiovisual Communication (AVIC)	<=>	CAVI Audiovisual Communication (AVC)
AVI Audiovisual Design (AVID)	<=>	CAVI Audiovisual Design (AVD)
AVI Project	<=>	CAVI Project
BIA Change Management (CM)	<=>	ABI L Implementation (IMP)
BIA IT Advice (IA)	<=>	ABI L Advice Information Solution (AIS)
BIA Project	<=>	ABI L Project
BID Strategic Concepting & Design (SCD)	<=>	CRIA L Visual Screen Design (VSD)
BID Prototyping & Testing (PT)	<=>	CRIA L Interaction Design (IAD)
BID Project	<=>	CRIA L Project
GAME Art (minor)	<=>	GAME Art
GAME Design (minor)	<=>	GAME Design
GAME Development (minor)	<=>	GAME Development
GAME Project (minor)	<=>	GAME Project

Gelijkgestelde onderwijsseenheden postpropedeutische fase “Profielen” – CMD (studiestart OP of NA 1 september 2013)

Huidige OWE's		Gelijkgestelde oude OWE's
AMU Organisation, Communication & Advise (OCA)	<=>	AOS Organisation, Communication & Advise (OCA)
AMU Digital assets, Reports & Communities (DARC)	<=>	AOS Social Media (SOM)
AMU Project	<=>	AOS Project
MDEB Online Touchpoint Management (OTM)	<=>	MDEB Internet Marketing (IM)
I4W Problem based Design Process (PbDP) & Portfolio	<=>	BID Prototyping & Testing (PT) & PL-1/2
I4W Web Interactions (WI) & Portfolio	<=>	BID Strategic Concepting & Design (SCD) & PL-1/2
I4W Project	<=>	BID Project
I4M Mobile Interactions (MI)	<=>	DAPS Designing Touchpoints Supporting Tasks (DTS) & PL-1/2
I4M Opportunity based Design Process (OBDP)	<=>	DAPS Opportunity Oriented Service Design (OOS) & PL-1/2
I4M Project	<=>	DAPS Project
STC Creative Concepts & Research (CCR)	<=>	SMC Concepts & Prototypes (CONPRO)
STC Strategic Campaign (SCA)	<=>	SMC Research & Strategy (REST)
STC Project	<=>	SMC Project
STC Project	<=>	BMP Project
STC Transmedia Product Design (TPD)	<=>	BMP Blended Media Production Design (BMP-D)
REMU – DEPI (7,5 EC)	<=>	REMU – OCCO (7,5 EC)
REMU – SODE (7,5 EC)	<=>	REMU – TfCP (7,5 EC)

Gelijkgestelde onderwijsseenheden postpropedeutische fase “Profielen” - ICT (studiestart OP of NA 1 september 2013)

Huidige OWE's		Gelijkgestelde oude OWE's
BIM EIS (+Professional Skills)	<=>	ERP Bum
BIM BIT (+Professional Skills)	<=>	ERP EI
BIM Project	<=>	EIM Project

Gelijkgestelde onderwijsseenheden minoren

I4M Opportunity based Design Process (OBDP)	<=>	DAPS Opportunity Oriented Service Design (OOS)
I4M Mobile Interactions (MI)	<=>	DAPS Designing Touchpoints Supporting Tasks (DTS)

Bijlage 6C: Overgangsregeling CMD leergang 1 en 2

Zie voor toelichting OSOER CMD voltijd paragraaf 11.5 van de onderwijs- en examenregeling.

Conversietabel CMD	Digital Campaign (DICA)	Business Model Canvas (BMC)
Beoordelingscriteria Cursus 1 Ontdek CMD	7.5 EC	7.5 EC
Ontdek_CMD_1		
1.1.1 Je hebt de invloed beschreven van meerdere interactieve producten en digitale media in jouw dagelijks leven.		Hoeft niet meer te worden aangetoond
1.1.2 Je hebt gereflecteerd op jouw ervaringen met interactieve producten en digitale media en hoe jij er mee omgaat.	Hoeft niet meer te worden aangetoond	
Ontdek_CMD_2		
1.2.1 Je hebt zichtbaar veelvuldig geëxperimenteerd met het toepassen van diverse grafische ontwerpprincipes	Hoeft niet meer te worden aangetoond	
1.2.2 Je hebt gereflecteerd op het effect van de resultaten van je experimenten met diverse grafische ontwerpprincipes.	Hoeft niet meer te worden aangetoond	
1.2.3 Je hebt voorgeschreven grafische ontwerpprincipes consequent toegepast in je grafisch ontwerp.		Hoeft niet meer te worden aangetoond
1.2.4 Je hebt uitgelegd hoe jij met behulp van grafische ontwerpprincipes de boodschap effectief hebt willen overbrengen.		Hoeft niet meer te worden aangetoond
Ontdek_CMD_3		
1.3.1 Je hebt leerdoelen geformuleerd aan het begin van het blok en een actieplan opgesteld om de leerdoelen te bereiken.	Hoeft niet meer te worden aangetoond	
1.3.2 Je hebt van diverse mensen (peers en docenten) feedback verzameld over jouw leerproces.		Hoeft niet meer te worden aangetoond
1.3.3 Je hebt jouw verkenning van het CMD-vakgebied gepresenteerd en daarbij aangegeven waar jij nu staat aan het begin van je opleiding.	Hoeft niet meer te worden aangetoond	
1.3.4 Je hebt de verzamelde feedback verwerkt in een totaaloverzicht van jouw leerproces en je hebt hier conclusies aan verbonden gericht op jouw aanpak in het volgende blok.		Hoeft niet meer te worden aangetoond
Ontdek_CMD_4		
1.4.1 Je hebt bruikbare feedback gegeven op de prototype(s) van peers waarbij je gebruik maakt van de aangereikte theorie.	Hoeft niet meer te worden aangetoond	
1.4.2 Je hebt uitgelegd waarom jouw feedback bruikbaar is.		Hoeft niet meer te worden aangetoond
Ontdek_CMD_5		

1.5.1 Je hebt gericht feedback verzameld en geprioriteerd om te gebruiken in een volgende iteratie van jouw prototype(s).	Hoeft niet meer te worden aangetoond	
1.5.2 Je hebt laten zien hoe je de gekregen feedback toepast in volgende prototype(s) en legt uit wat het effect daarvan is.		Hoeft niet meer te worden aangetoond
Ontdek_CMD_6		
1.6.1 Je hebt verschillende interactieve producten en diensten verkend en je maakt zichtbaar hoe je dat als ontwerper zou kunnen verbeteren.		Hoeft niet meer te worden aangetoond
1.6.2 Je hebt verschillende ontwerpprogramma's uitgeprobeerd en je maakt zichtbaar wat dat heeft betekend voor de resultaten van je ontwerpactiviteit(en).	Hoeft niet meer te worden aangetoond	

Conversietabel CMD	Multimedia Design (MDsgn)	Web Design (WDsgn)
Beoordelingscriteria Cursus 2 Samen experimenteren	7.5 EC	7.5 EC
Leeruitkomst 2.1		
2.1.1 Je hebt een ontwerpprobleem omgezet naar een concrete en open ontwerpvrage, die doelgericht uitnodigt tot meerdere oplossingsmogelijkheden.	Hoeft niet meer te worden aangetoond	
Leeruitkomst 2.2		
2.2.1 Je hebt verschillende creatieve technieken toegepast om, samen met anderen, een ontwerpprobleem op te lossen en jullie zijn hiermee tot meerdere passende oplossingen gekomen waarmee jij jouw perspectief op oplossingsmogelijkheden verbreedt.	Hoeft niet meer te worden aangetoond	
2.2.2 Je hebt van de uitgekozen aangereikte creatieve technieken uitgelegd waarom je met deze technieken goede ideeën kan genereren bij je ontwerpdoelen.	Hoeft niet meer te worden aangetoond	
Leeruitkomst 2.3		
2.3.1 Je hebt duidelijk en doelgericht alternatieven geschetst voor een oplossing van een ontwerpprobleem die je evalueert met meerdere peers.	Hoeft niet meer te worden aangetoond	
2.3.2 Je hebt een ontwerp uitgewerkt tot een klikbaar mid- of high-fidelity prototype om te evalueren met peers.		Hoeft niet meer te worden aangetoond
Leeruitkomst 2.4		
2.4.1 Je hebt een aangereikte testmethode ingezet tijdens een test van jouw prototype om verbeterpunten te achterhalen.		Hoeft niet meer te worden aangetoond
2.4.2 Je hebt de test voorbereid op basis van een aangereikte methode en steeds omgezet naar een eenvoudig testplan.		Hoeft niet meer te worden aangetoond
2.4.3 Je hebt de test afgenomen en je kunt zichtbaar maken dat je daarbij weinig sturend bent geweest.		Hoeft niet meer te worden aangetoond
Leeruitkomst 2.5		
2.5.1 Je hebt je eenvoudige website van minimaal drie pagina's gemaakt met valide en betekenisvolle HTML en CSS en je kunt de werking van de gebruikte code uitleggen.		Hoeft niet meer te worden aangetoond
2.5.2 Je maakt een grafisch ontwerp voor je website en past de behandelde ontwerpprincipes toe.	Hoeft niet meer te worden aangetoond	
Leeruitkomst 2.6		
2.6.1 Je hebt feedback verzameld en overzichtelijk geprioriteerd.	Hoeft niet meer te worden aangetoond	
2.6.2 Je hebt gereflecteerd op jouw bijdrage aan experimenten.		Hoeft niet meer te worden aangetoond
2.6.3 Je maakt helder wat goed en minder goed ging van het proces en van het resultaat van		Hoeft niet meer te worden aangetoond

verschillende experimenten. Op basis hiervan bepaal wat je een volgende keer anders wil of juist wil behouden en dit vertaal je naar concrete vervolgstappen.		
---	--	--

Conversietabel CMD	Media Questions (MedQ)	Immersive Space (ImSp)
Beoordelingscriteria cursus 3 Mensgericht ontwerpen	7.5 EC	7.5 EC
Leeruitkomst 3.1		
3.1.1 Je hebt heldere en duidelijke ontwerpen en onderzoeksvragen geformuleerd die je tijdens het doorlopen van een ontwerpproces beantwoordt.		Hoeft niet meer te worden aangetoond
3.1.2 Je hebt uit aangereikte methoden en technieken relevante gekozen en toegepast voor het beantwoorden van de ontwerp- en onderzoeksvragen.	Hoeft niet meer te worden aangetoond	
Leeruitkomst 3.2		
3.2.1 Je hebt een aangereikte onderzoeksmethode voorbereid om de wensen en behoeftes van gebruikers te achterhalen.	Hoeft niet meer te worden aangetoond	
3.2.2 Je hebt een overdraagbare conclusie opgesteld die de resultaten van de analyses weergeeft en waarmee je de volgende stap in het ontwerpproces kunt bepalen.	Hoeft niet meer te worden aangetoond	
3.2.3 Je hebt een gebruikersonderzoek volgens aangereikte methoden voorbereid om relevante verbeterpunten te achterhalen voor een volgende ontwerpstep.	Hoeft niet meer te worden aangetoond	
Leeruitkomst 3.3		
3.3.1 Je hebt verschillende aangereikte fysieke prototyping technieken uitgeprobeerd en bepaald welke het best past bij jouw ontwerpprobleem.		Hoeft niet meer te worden aangetoond
3.3.2 Je hebt oplossingsrichtingen vormgegeven in een werkend fysiek prototype waar de gebruiker interactie mee heeft zodat je relevante gebruikerstests uit kunt voeren.		Hoeft niet meer te worden aangetoond
Leeruitkomst 3.4		
3.4.1 Je hebt jouw oplossing overtuigend gepresenteerd aan je opdrachtgever.	Hoeft niet meer te worden aangetoond	
3.4.2 Je hebt navolgbaar onderbouwd waarom jouw oplossing de belangen van de gebruiker centraal stelt en passend is voor het ontwerpprobleem.	Hoeft niet meer te worden aangetoond	
Leeruitkomst 3.5		
3.5.1 Je hebt een aangereikt reflectiemodel gekozen om je leerproces in kaart te brengen.		Hoeft niet meer te worden aangetoond
3.5.2 Je hebt jouw ontwikkeling als ontwerper in wording vastgelegd in woord en beeld.	Hoeft niet meer te worden aangetoond	
3.5.3 Je hebt op basis van je reflectie nieuwe leerdoelen opgesteld voor de komende periode en legt vast welke theorie je daarbij gaat gebruiken.		Hoeft niet meer te worden aangetoond
Leeruitkomst 3.6		

3.6.1 Je hebt een werkend technisch prototype ontwikkeld waarmee je de basisprincipes van programmeren kunt aantonen.		Hoeft niet meer te worden aangetoond
3.6.2 Je hebt in je uitleg navolgbaar gemaakt dat je de basisprincipes van programmeren begrijpt.		Hoeft niet meer te worden aangetoond

Conversietabel CMD	CMD-project (PrCPvt)	Loopbaanoriëntatie
Beoordelingscriteria Cursus 4 CMD & samenleving	12.5 EC	2.5 EC
Leeruitkomst 4.1		
4.1.1 Je hebt de opdrachtgever en de doelgroep betrokken bij het ontwerpproces door het organiseren en uitvoeren van een of meer creatieve sessies.	Hoeft niet meer te worden aangetoond	
4.1.2 Je hebt samen met anderen een plan opgesteld waarin je zichtbaar maakt dat je de doelgroep en de opdrachtgever blijft betrekken gedurende het hele ontwerpproces.	Hoeft niet meer te worden aangetoond	
Leeruitkomst 4.2		
4.2.1 Je hebt conclusies getrokken uit de resultaten van het gebruikersonderzoek en laat zien hoe deze conclusies je helpen bij het inleven in de gebruiker tijdens het hele ontwerpproces.	Hoeft niet meer te worden aangetoond	
4.2.2 Je hebt resultaten vastgelegd in overdraagbare conclusies die je hebt gebruikt om de voortgang van het ontwerpproces helder en duidelijk aan anderen (zoals de opdrachtgever) te laten zien.	Hoeft niet meer te worden aangetoond	
4.2.3 Je hebt uitgelegd waarom de gekozen en toegepaste methoden en technieken relevant zijn bij het inrichten van een mensgericht ontwerpproces.	Hoeft niet meer te worden aangetoond	
Leeruitkomst 4.3		
4.3.1 Je hebt bij het maken van ontwerpkeuzes zichtbaar alternatieven overwogen en bij deze overwegingen rekening gehouden met de impact van jouw keuzes op de gebruiker en de omgeving.	Hoeft niet meer te worden aangetoond	
4.3.2 Je hebt de belanghebbenden in kaart gebracht en aangetoond op welke manier zij impact ondervinden van jouw ontwerpproces.	Hoeft niet meer te worden aangetoond	
Leeruitkomst 4.4		
4.4.1 Je hebt doelgericht en pro-actief samengewerkt aan opdrachten met je ontwerpteam en je hebt jouw bijdrage daarin concreet gemaakt.	Hoeft niet meer te worden aangetoond	
4.4.2 Je hebt gereflecteerd op de uitvoer van jouw rol en verantwoordelijkheden binnen het samenwerkingsproces en hoe je van daaruit hebt gehandeld en (bij)gestuurd.	Hoeft niet meer te worden aangetoond	

Leeruitkomst 4.5		
4.5.1 Je hebt het ontwerp gepresenteerd aan de opdrachtgever en daarbij heb je onderbouwd hoe en waarom het werkt voor het doel en de doelgroep.	Hoeft niet meer te worden aangetoond	
4.5.2 Je hebt vragen van de opdrachtgever over het ontwerp overtuigend beantwoord.	Hoeft niet meer te worden aangetoond	
Leeruitkomst 4.6		
4.6.1 Je hebt een reflectiemodel gekozen en gebruikt om je leerproces van het afgelopen jaar in kaart te brengen.		Hoeft niet meer te worden aangetoond
4.6.2 Je hebt jouw ontwikkeling als ontwerper in de opleiding over het afgelopen jaar zichtbaar gemaakt in woord en beeld .		Hoeft niet meer te worden aangetoond
4.6.3 Je hebt op basis van je leerambities een aantal nieuwe leerdoelen opgesteld voor de komende periode en legt vast welke theorie je daarbij gaat gebruiken.		Hoeft niet meer te worden aangetoond
4.6.4 Je hebt op basis van je reflectie nieuwe leerambities opgesteld voor het vervolg van je studie.		Hoeft niet meer te worden aangetoond
Leeruitkomst 4.7		
4.7.1 Je hebt de ontwikkeling van 2 digitale mediaproducten zichtbaar gemaakt in een tijdslijn en laat zien hoe deze ontwikkeling nu nog merkbaar zijn in de samenleving.	Hoeft niet meer te worden aangetoond	
4.7.2 Je hebt van 1 digitaal mediaproduct weergegeven wat de invloed is op de samenleving.	Hoeft niet meer te worden aangetoond	
4.7.3 Je hebt van 1 niet meer gebruikt mediaproduct weergegeven welke producten of diensten dit vervangen hebben.	Hoeft niet meer te worden aangetoond	

Cursus 5	SIM IMEC	SIM ICD	IMD C	IMD I	MDEB OTM	MDEB SD	I4W PBDPPL	I4W Wipl	SIM P, IMD P, MDEB P, I4W P
Beoordelingscriteria Cursus 5 - Inclusive Design	7,5 EC	7,5 EC	7,5 EC	7,5 EC	7,5 EC	7,5 EC	7,5 EC	7,5 EC	15 EC
Leeruitkomst 5.1									
5.1.1 Je hebt met aangereikte methoden onderzoek gedaan naar het gebruik van het ontwerp en je hebt relevante problemen die de gebruikers daarbij ondervinden in kaart gebracht.		Hoeft niet meer te worden aangetoond	Hoeft niet meer te worden aangetoond		Hoeft niet meer te worden aangetoond		Hoeft niet meer te worden aangetoond		
5.1.2 Je hebt met aangereikte methoden onderzoek gedaan naar de wensen en behoeften van gebruikers met een beperking en je hebt op basis daarvan inzichten opgedaan voor jouw ontwerp.									Hoeft niet meer te worden aangetoond
5.1.3 Je hebt met aangereikte methoden onderzoek gedaan naar bestaande digitale interactiemogelijkheden en je hebt daaruit lessen getrokken voor jouw ontwerp.		Hoeft niet meer te worden aangetoond	Hoeft niet meer te worden aangetoond		Hoeft niet meer te worden aangetoond		Hoeft niet meer te worden aangetoond		
5.1.4 Je hebt op basis van de onderzoeksresultaten een overkoepelende ontwerp vraag met relevante deelvragen en concrete ontwerp criteria opgesteld voor een toegankelijk ontwerp.									Hoeft niet meer te worden aangetoond
Leeruitkomst 5.2									
5.2.1 Je hebt met aangereikte methoden gedurende het gehele ontwerp proces de kwaliteit van je ontwerp resultaten, met name de toegankelijkheid van je ontwerp, kritisch geëvalueerd.									Hoeft niet meer te worden aangetoond
5.2.2 Je hebt op basis van de evaluaties bepaald waar je staat ten opzichte van de opgestelde ontwerp criteria en je doel en concrete verbeterpunten voor de toegankelijkheid van je ontwerp geformuleerd.									Hoeft niet meer te worden aangetoond

Leeruitkomst 5.3									
5.3.1 Je hebt de keuze voor de ingezette creatieve technieken verantwoord.		Hoeft niet meer te worden aangetoond	Hoeft niet meer te worden aangetoond		Hoeft niet meer te worden aangetoond		Hoeft niet meer te worden aangetoond		
5.3.2 Je hebt een diversiteit aan relevante ideeën gegenereerd voor een toegankelijk interactief ontwerp voor gebruikers met een beperking.		Hoeft niet meer te worden aangetoond	Hoeft niet meer te worden aangetoond		Hoeft niet meer te worden aangetoond		Hoeft niet meer te worden aangetoond		
Leeruitkomst 5.4									
5.4.1 Je hebt op basis van gegenereerde ideeën één of meerdere concepten uitgewerkt voor een toegankelijk interactief ontwerp passend bij de opgestelde ontwerpcriteria.		Hoeft niet meer te worden aangetoond	Hoeft niet meer te worden aangetoond		Hoeft niet meer te worden aangetoond		Hoeft niet meer te worden aangetoond		
5.4.2 Je hebt bij de uitwerking van je ideeën tot concepten navolgbaar geëxperimenteerd met uiteenlopende relevante gebruikerservaringen, functionaliteiten, interacties en vormgevingen.	Hoeft niet meer te worden aangetoond			Hoeft niet meer te worden aangetoond		Hoeft niet meer te worden aangetoond		Hoeft niet meer te worden aangetoond	
Leeruitkomst 5.5									
5.5.1 Je hebt een inclusief digitaal ontwerp ontworpen volgens geaccepteerde kwaliteitsstandaarden en binnen toepasselijke wetgeving die een antwoord is op de overkoepelende ontwerp vraag.									Hoeft niet meer te worden aangetoond
5.5.2 Je hebt zichtbaar relevante theorie over interactie-ontwerp, toegankelijkheid en vormgeving voor beeldscherm toegepast in het prototype.	Hoeft niet meer te worden aangetoond			Hoeft niet meer te worden aangetoond		Hoeft niet meer te worden aangetoond		Hoeft niet meer te worden aangetoond	
Leeruitkomst 5.6									
5.6.1 Je hebt de strikt gescheiden code voor het structureren van een website met HTML en het vormgeven met CSS op een nette en consequente manier geschreven die de code overdraagbaar maakt.	Hoeft niet meer te worden aangetoond			Hoeft niet meer te worden aangetoond		Hoeft niet meer te worden aangetoond		Hoeft niet meer te worden aangetoond	
5.6.2 Je hebt de code zo geschreven dat de website responsive is en	Hoeft niet meer te			Hoeft niet meer te		Hoeft niet meer te		Hoeft niet meer te	

zich aanpast aan verschillende schermbreedtes (of devices).	worden aangetoond			worden aangetoond		worden aangetoond		worden aangetoond	
5.6.3 Je hebt de geldende standaarden en wetgeving rondom toegankelijkheid toegepast in de code.	Hoeft niet meer te worden aangetoond			Hoeft niet meer te worden aangetoond		Hoeft niet meer te worden aangetoond		Hoeft niet meer te worden aangetoond	
Inclusive Design 5.7									
5.7.1 Je hebt een onderbouwd Plan van Aanpak met planning opgesteld voor jouw ontwerpproces volgens een passende ontwerpmethode.									Hoeft niet meer te worden aangetoond
5.7.2 Je hebt voor de ontwerpactiviteiten rondom op mensgericht ontwerponderzoek een relevant doel opgesteld en een passende aanpak uitgewerkt.		Hoeft niet meer te worden aangetoond	Hoeft niet meer te worden aangetoond		Hoeft niet meer te worden aangetoond		Hoeft niet meer te worden aangetoond		
Leeruitkomst 5.8									
5.8.1 Je hebt jouw proces doel- en doelgroepgericht gecommuniceerd, waarbij je de gemaakte keuzes en resultaten hebt verantwoord.	Hoeft niet meer te worden aangetoond			Hoeft niet meer te worden aangetoond		Hoeft niet meer te worden aangetoond		Hoeft niet meer te worden aangetoond	
5.8.2 Je hebt jouw resultaten overdraagbaar gemaakt voor medeontwerpers.									Hoeft niet meer te worden aangetoond
Leeruitkomst 5.9									
5.9.1 Je hebt pro-actief gehandeld door taken naar je toe te trekken.									Hoeft niet meer te worden aangetoond
5.9.2 Je hebt constructief gebruik gemaakt van teamgenoten, gebruikers, belanghebbenden en experts in jouw ontwerpactiviteiten.									Hoeft niet meer te worden aangetoond
Inclusive Design 5.10									
5.10.1 Je hebt regelmatig teruggeblikt op je ontwerpactiviteiten en de resultaten die daaruit voortkwamen en benoemt de invloed van deze resultaten zijn op jouw ontwerpbeslissingen. Je hebt concreet benoemd wat goed ging en wat beter kan.									Hoeft niet meer te worden aangetoond

Cursus 6	AVC MD	AVC MK	AVC VD	I4M Mlpl	I4M ObDPpl	SG GDP	SG GDT	REMU DEPI	REMU SODE	AVC P, I4M P, SG P, REMU P
Beoordelingscriteria Cursus 6 - Ontwerpen van een ervaring	5 EC	5 EC	5 EC	7,5 EC	7,5 EC	7,5 EC	7,5 EC	7,5 EC	7,5 EC	15 EC
Leeruitkomst 6.1										
6.1.1 Je hebt met aangereikte methoden onderzoek gedaan naar doelen, wensen, en behoeften van gebruikers en de opdrachtgever en je hebt op basis daarvan inzichten opgedaan voor jouw ontwerp.										Hoeft niet meer te worden aangetoond
6.1.2 Je hebt met aangereikte methoden onderzoek gedaan naar bestaande digitale interfaces met fysieke interactiemogelijkheden en je hebt daaruit lessen getrokken voor jouw ontwerp.			Hoeft niet meer te worden aangetoond	Hoeft niet meer te worden aangetoond		Hoeft niet meer te worden aangetoond		Hoeft niet meer te worden aangetoond		
6.1.3 Je hebt op basis van de onderzoeksresultaten een overkoepelende ontwerpvrage met relevante deelvragen en concrete ontwerpcriteria opgesteld voor een digitale interface met fysieke interacties.										Hoeft niet meer te worden aangetoond
Leeruitkomst 6.2										
6.2.1 Je hebt met aangereikte methoden gedurende het gehele ontwerpproces de kwaliteit van je ontwerpresultaten, met name de beleving van je ontwerp, kritisch geëvalueerd.										Hoeft niet meer te worden aangetoond
6.2.2 Je hebt op basis van de evaluaties bepaald waar je staat ten opzichte van de opgestelde ontwerpcriteria en je doel en concrete verbeterpunten voor de beleving van je ontwerp geformuleerd.										Hoeft niet meer te worden aangetoond
Leeruitkomst 6.3										
6.3.1 Je hebt de keuze voor de ingezette	Hoeft niet meer te				Hoeft niet meer te		Hoeft niet meer te		Hoeft niet meer te	

creatieve technieken verantwoord.	worden aangetoond				worden aangetoond		worden aangetoond		worden aangetoond	
6.3.2 Je hebt één of meerdere ideeën zodanig uitgewerkt tot een oplossingsrichting voor een digitale interface met fysieke interacties passend bij de opgestelde ontwerpcriteria.			Hoeft niet meer te worden aangetoond	Hoeft niet meer te worden aangetoond		Hoeft niet meer te worden aangetoond		Hoeft niet meer te worden aangetoond		
Leeruitkomst 6.4										
6.4.1 Je hebt op basis van gegenereerde ideeën één of meerdere concepten uitgewerkt voor een digitale interface met fysieke interacties passend bij de opgestelde ontwerpcriteria.		Hoeft niet meer te worden aangetoond		Hoeft niet meer te worden aangetoond		Hoeft niet meer te worden aangetoond		Hoeft niet meer te worden aangetoond		
6.4.2 Je hebt bij de uitwerking van je ideeën tot concepten navolgbaar geëxperimenteerd met uiteenlopende relevante gebruikerservaringen, functionaliteiten, interacties en vormgevingen.	Hoeft niet meer te worden aangetoond				Hoeft niet meer te worden aangetoond		Hoeft niet meer te worden aangetoond		Hoeft niet meer te worden aangetoond	
Leeruitkomst 6.5										
6.5.1 Je hebt een digitale interface met fysieke interacties ontworpen volgens geaccepteerde kwaliteitsstandaarden die een antwoord is op de overkoepelende ontwerpvrage.										Hoeft niet meer te worden aangetoond
6.5.2 Je hebt zichtbaar relevante theorie over digitale en fysieke interactie-ontwerp toegepast in het prototype.		Hoeft niet meer te worden aangetoond		Hoeft niet meer te worden aangetoond		Hoeft niet meer te worden aangetoond		Hoeft niet meer te worden aangetoond		
Leeruitkomst 6.6										
6.6.1 Je hebt een prototype met een werkende interactiemogelijkheden gerealiseerd door het toepassen van microcontrollers, sensoren & actuatoren en/ of Virtual/ Augmented/ Mixed Reality.	Hoeft niet meer te worden aangetoond				Hoeft niet meer te worden aangetoond		Hoeft niet meer te worden aangetoond		Hoeft niet meer te worden aangetoond	
Leeruitkomst 6.7										
6.7.1 Je hebt een onderbouwd Plan van Aanpak met planning										Hoeft niet meer te

opgesteld voor jouw ontwerpproces volgens een aangereikte ontwerpmethode binnen een multidisciplinaire context.										worden aangetoond
6.7.2 Je hebt voor de ontwerpactiviteiten rondom de technische mogelijkheden een relevant doel opgesteld en een passende aanpak uitgewerkt.			Hoeft niet meer te worden aangetoond	Hoeft niet meer te worden aangetoond		Hoeft niet meer te worden aangetoond		Hoeft niet meer te worden aangetoond		
Leeruitkomst 6.8										
6.8.1 Je hebt jouw resultaten doel- en doelgroepgericht gecommuniceerd, waarbij je het proces en de gemaakte keuzes inzichtelijk maakt.		Hoeft niet meer te worden aangetoond			Hoeft niet meer te worden aangetoond		Hoeft niet meer te worden aangetoond		Hoeft niet meer te worden aangetoond	
6.8.2 Je hebt jouw resultaten overdraagbaar gemaakt voor teamgenoten in een multidisciplinaire context.										Hoeft niet meer te worden aangetoond
Leeruitkomst 6.9										
6.9.1 Je hebt rekening gehouden met de perspectieven en werkwijzen van betrokken disciplines.										Hoeft niet meer te worden aangetoond
6.9.2 Je hebt constructief gebruik gemaakt van de kwaliteiten van teamgenoten, gebruikers en experts in de samenwerking.										Hoeft niet meer te worden aangetoond
Leeruitkomst 6.10										
6.10.1 Je hebt regelmatig teruggeblikt op je ontwerpproces, je bijdrage aan de samenwerking en de resultaten die daaruit voortkwamen. Je benoemt de impact van jouw resultaten op het gezamenlijke ontwerpproces. Je hebt concreet benoemd wat goed ging en wat beter kan.										Hoeft niet meer te worden aangetoond

Cursus 6	AVC MD	AVC MK	AVC VD	I4M Mlpl	I4M ObDPpl	SG GDP	SG GDT	REMU DEPI	REMU SODE	AVC P, I4M P, SG P, REMU P
Beoordelingscriteria Cursus 6 - Ontwerpen van een ervaring	5 EC	5 EC	5 EC	7,5 EC	7,5 EC	7,5 EC	7,5 EC	7,5 EC	7,5 EC	15 EC
Leeruitkomst 6.1										
6.1.1 Je hebt met aangereikte methoden onderzoek gedaan naar de huidige digitale interface met fysieke interacties en je hebt relevante problemen die de gebruikers daarbij ondervinden in kaart gebracht.		Hoeft niet meer te worden aangetoond			Hoeft niet meer te worden aangetoond		Hoeft niet meer te worden aangetoond		Hoeft niet meer te worden aangetoond	
6.1.2 Je hebt met aangereikte methoden onderzoek gedaan naar doelen, wensen, en behoeften van gebruikers en de opdrachtgever en je hebt op basis daarvan inzichten opgedaan voor jouw ontwerp.										Hoeft niet meer te worden aangetoond
6.1.3 Je hebt met aangereikte methoden onderzoek gedaan naar bestaande digitale interfaces met fysieke interactiemogelijkheden en je hebt daaruit lessen getrokken voor jouw ontwerp.			Hoeft niet meer te worden aangetoond	Hoeft niet meer te worden aangetoond		Hoeft niet meer te worden aangetoond		Hoeft niet meer te worden aangetoond		
6.1.4 Je hebt op basis van de onderzoeksresultaten een overkoepelende ontwerp vraag met relevante deelvragen en concrete ontwerp criteria opgesteld voor een digitale interface met fysieke interacties.										Hoeft niet meer te worden aangetoond
Leeruitkomst 6.2										
6.2.1 Je hebt met aangereikte methoden gedurende het gehele ontwerp proces de kwaliteit van je ontwerp resultaten, met name de beleving van je ontwerp, kritisch geëvalueerd.										Hoeft niet meer te worden aangetoond
6.2.2 Je hebt op basis van de evaluaties bepaald waar je staat ten opzichte van de opgestelde										Hoeft niet meer te worden aangetoond

ontwerpcriteria en je doel en concrete verbeterpunten voor de beleving van je ontwerp geformuleerd.										
Leeruitkomst 6.3										
6.3.1 Je hebt middels creatieve technieken diverse relevante ideeën en oplossingsrichtingen gegenereerd voor een digitale interface met fysieke interacties.	Hoeft niet meer te worden aangetoond				Hoeft niet meer te worden aangetoond		Hoeft niet meer te worden aangetoond		Hoeft niet meer te worden aangetoond	
6.3.2 Je hebt één of meerdere ideeën zodanig uitgewerkt tot een oplossingsrichting voor een digitale interface met fysieke interacties passend bij de opgestelde ontwerpcriteria.			Hoeft niet meer te worden aangetoond	Hoeft niet meer te worden aangetoond		Hoeft niet meer te worden aangetoond		Hoeft niet meer te worden aangetoond		
Leeruitkomst 6.4										
6.4.1 Je hebt binnen de gekozen oplossingsrichting zichtbaar geëxperimenteerd met uiteenlopende relevante digitale en fysieke technologieën, gebruikerservaringen, functionaliteiten en interacties.		Hoeft niet meer te worden aangetoond		Hoeft niet meer te worden aangetoond		Hoeft niet meer te worden aangetoond		Hoeft niet meer te worden aangetoond		
6.4.2 Je hebt concepten voor een digitale interface met fysieke interacties ontwikkeld die passen bij de opgestelde ontwerpcriteria.	Hoeft niet meer te worden aangetoond				Hoeft niet meer te worden aangetoond		Hoeft niet meer te worden aangetoond		Hoeft niet meer te worden aangetoond	
Leeruitkomst 6.5										
6.5.1 Je hebt een digitale interface met fysieke interacties ontworpen volgens geaccepteerde kwaliteitsstandaarden die een antwoord is op de overkoepelende ontwerp vraag.										Hoeft niet meer te worden aangetoond
6.5.2 Je hebt zichtbaar relevante theorie over digitale en fysieke interactie-ontwerp toegepast in het prototype.		Hoeft niet meer te worden aangetoond		Hoeft niet meer te worden aangetoond		Hoeft niet meer te worden aangetoond		Hoeft niet meer te worden aangetoond		
Leeruitkomst 6.6										
6.6.1 Je hebt een prototype met een werkende interactiemogelijkheden gerealiseerd door het	Hoeft niet meer te worden aangetoond				Hoeft niet meer te worden aangetoond		Hoeft niet meer te worden aangetoond		Hoeft niet meer te worden aangetoond	

toepassen van microcontrollers, sensoren & actuatoren en/ of Virtual/ Augmented/ Mixed Reality.										
Leeruitkomst 6.7										
6.7.1 Je hebt een onderbouwd Plan van Aanpak met planning opgesteld voor jouw ontwerpproces volgens een aangereikte ontwerpmethode binnen een multidisciplinaire context.										Hoeft niet meer te worden aangetoond
6.7.2 Je hebt voor de ontwerpactiviteiten rondom de technische mogelijkheden een relevant doel opgesteld en een passende aanpak uitgewerkt.			Hoeft niet meer te worden aangetoond	Hoeft niet meer te worden aangetoond		Hoeft niet meer te worden aangetoond		Hoeft niet meer te worden aangetoond		
Leeruitkomst 6.8										
6.8.1 Je hebt jouw resultaten doel- en doelgroepgericht gecommuniceerd, waarbij je het proces en de gemaakte keuzes inzichtelijk maakt.		Hoeft niet meer te worden aangetoond			Hoeft niet meer te worden aangetoond		Hoeft niet meer te worden aangetoond		Hoeft niet meer te worden aangetoond	
6.8.2 Je hebt jouw resultaten overdraagbaar gemaakt voor teamgenoten in een multidisciplinaire context.										Hoeft niet meer te worden aangetoond
Leeruitkomst 6.9										
6.9.1 Je hebt rekening gehouden met de perspectieven en werkwijzen van betrokken disciplines.										Hoeft niet meer te worden aangetoond
6.9.2 Je hebt constructief gebruik gemaakt van de kwaliteiten van teamgenoten, gebruikers en experts in de samenwerking.										Hoeft niet meer te worden aangetoond
Leeruitkomst 6.10										
6.10.1 Je hebt regelmatig teruggeblikt op je ontwerpproces, je bijdrage aan de samenwerking en de resultaten die daaruit voortkwamen. Je benoemt de impact van jouw resultaten op het gezamenlijke ontwerpproces. Je hebt concreet benoemd wat										Hoeft niet meer te worden aangetoond

goed ging en wat beter kan.										
-----------------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Bijlage 7: Vervallen onderwijs dat niet meer automatisch leidt tot een diploma.

Studieprogramma's met onderstaande OWE's kunnen alleen nog door aanvullend onderwijs, om het programma te actualiseren, tot een diploma leiden. Het aanvullende onderwijs wordt vastgesteld door de examencommissie.

Oude semesters en semester OWE's van het semestermodel (uitgefaseerd in 2013)	
De hiernaast staande semesters of semester OWE's uit het semestermodel kennen geen gelijkgesteld semester of OWE uit het profielencurriculum. Er wordt voor deze semesters (of OWE's) reeds lange tijd geen onderwijs en toetsing meer aangeboden. De reden hiervoor is dat de onderwijsonderwerpen in de jaren voorafgaand aan 2013 en daarna steeds minder actueel geworden zijn. Bovendien zijn de vele tools, die in de ICT zo bepalend zijn, met de tijd sterk verouderd. De opleiding en de examencommissie hebben dan ook besloten om deze OWE's niet langer te diplomeren ingaande vanaf studiejaar 2020-2021.	ABI-R; APC; ADEB-R; CAR; DECO-L; CRIA-R; DEMO-L; DMEC; MPNA (zie OER 20152016)

4 Reglement opleidingscommissie

4 Reglement opleidingscommissie

Hoofdstuk 1 Inleidende bepalingen

Artikel 1 Status en begripsbepalingen

1. Dit reglement is een reglement als bedoeld in het bestuurs- en beheersreglement van HAN University of Applied Sciences (hierna: HAN).
2. Dit reglement is van toepassing op de gemeenschappelijke opleidingscommissie voor de opleidingen HBO ICT voltijd en deeltijd en CMD voltijd en deeltijd en voor de Engelstalige masteropleiding Applied Data Science (MADS)
3. De definities en bepalingen uit de begrippenlijst van bijlage 1 bij het opleidingsstatuut zijn op dit reglement van toepassing.

Hoofdstuk 2 Opleidingscommissie

Artikel 2 Instellen opleidingscommissie(s)

1. Voor elke opleiding of voor een groep van opleidingen wordt een opleidingscommissie ingesteld.
2. Indien een academie slechts één opleiding omvat worden de taken en bevoegdheden van de opleidingscommissie door de academieraad uitgeoefend.
3. In het geval een opleidingscommissie voor twee of meer opleidingen wordt ingesteld, wordt die opleidingscommissie een gemeenschappelijke opleidingscommissie genoemd. Het besluit tot instelling of opheffing van een gemeenschappelijke opleidingscommissie wordt door de academiedirecteur genomen en vereist de instemming van de academieraad van de desbetreffende academie. Bij het besluit tot instemming consulteert de desbetreffende academieraad de desbetreffende opleidingscommissies.
4. De bepalingen in dit reglement gelden ook voor de gemeenschappelijke opleidingscommissie, tenzij de aard van de bepaling zich tegen toepassing verzet.
5. Binnen een opleidingscommissie kunnen zo nodig één of meerdere kamers worden ingesteld. Een kamer kan worden ingesteld naar inrichtingsvorm, naar de bijzondere eigenschap van de opleiding (bijvoorbeeld Engelstaligheid), naar locatie van de opleiding of naar gelang een andere bijzonderheid van de opleiding daartoe noodzaakt.¹
6. De gemeenschappelijk opleidingscommissie voor de opleidingen HBO ICT, CMD en MADS is voor een groep van opleidingen ingesteld. De gemeenschappelijke opleidingscommissie bestaat uit 3 kamers: een kamer voor de inrichtingsvorm HBO ICT, een kamer voor de inrichtingsvorm CMD en een kamer voor de inrichtingsvorm MADS.

Artikel 3 Gezamenlijke vergadering

Indien de opleidingen van één academie niet een gemeenschappelijke opleidingscommissie hebben, vergaderen alle opleidingscommissies behorend tot de academie ten minstekeer per jaar in een gezamenlijke vergadering over gemeenschappelijke punten, waaronder ten minste de punten genoemd in artikel 27 lid 4 van dit reglement.

¹ Zie voor de taken en bevoegdheden van een kamer de omschrijving in artikel 27 lid 3 van het reglement.

Artikel 4 Samenstelling opleidingscommissie

1. De opleidingscommissie bestaat uit 14 leden. De kamer HBO-ICT bestaat uit 6 leden, de kamer CMD bestaat uit 6 leden, de kamer MADS van de opleidingscommissie bestaat uit 2 leden.
2. De helft van de leden van de (kamer van de) opleidingscommissie bestaat uit studenten van de desbetreffende opleiding en de andere helft van de leden van de (kamer van de) opleidingscommissie bestaat uit personeel van de desbetreffende opleiding
3. Zij die deel uitmaken van het academie- of opleidingsmanagement of deel uitmaken van een regieteam, kunnen niet tevens lid zijn van de opleidingscommissie.

Artikel 5 Zittingsduur

1. De studentleden van gemeenschappelijke opleidingscommissie, kamer(s) en gezamenlijke vergadering die uit en door studenten zijn gekozen, hebben 2 jaar zitting. De docentleden van de gemeenschappelijke opleidingscommissie, kamer(s) en leden van de gezamenlijke vergadering die uit en door het personeel zijn benoemd, hebben 4 jaar zitting.
2. De zittingstermijn vangt aan op 1 september. Voor studentleden geldt dat de nieuwe benoemingsperiode start op 1 september 2023. Deze benoemingsperiode loopt af op 31 augustus 2025. Voor de docentleden geldt dat de benoemingsperiode is gestart op 1-9-2021 en afloopt op 31 augustus 2025.
3. Alle leden treden aan het einde van hun zittingsperiode tegelijk af.
4. De leden van een opleidingscommissie, kamer(s) en leden van de gezamenlijke vergadering kunnen aan het einde van hun zittingsperiode herbenoemd worden, met dien verstande dat de leden die uit en door het personeel zijn benoemd twee aansluitende termijnen zitting kunnen hebben en daarna eerst weer herbenoemd kunnen worden na één termijn geen zitting te hebben gehad. De leden die uit en door de studenten gekozen zijn kunnen na aftreden herbenoemd worden met een maximum van vier aansluitende studie jaren.

Artikel 6 Beëindiging lidmaatschap

1. Het lidmaatschap van een opleidingscommissie, kamer en de gezamenlijke vergadering eindigt door:
 - a. het aflopen van de zittingsperiode, tenzij het lid opnieuw benoemd wordt;
 - b. tussentijds:
 - in geval van overlijden;
 - indien de samenstelling van de opleidingscommissie niet meer voldoet aan de eisen zoals opgenomen in dit reglement;
 - in het geval de docent niet meer aan het academie, respectievelijk de betreffende opleiding verbonden is;
 - in geval de student de opleiding verlaten heeft.
 - in geval het lid zijn verplichtingen op grond van dit reglement in ernstige mate niet nakomt en de opleidingscommissie, het lid gehoord hebbende, zulks in een vergadering met twee derde meerderheid vaststelt. Zie hoofdstuk 6 artikel 27 en toevoeging bij artikel 27
2. Een lid van de opleidingscommissie kan te allen tijde het lidmaatschap beëindigen, door het lidmaatschap—met vermelding van reden- schriftelijk bij de desbetreffende academiedirecteur op te zeggen.

Artikel 7 Wijze van samenstellen

1. De samenstelling van de gemeenschappelijk opleidingscommissie geschiedt op basis van voordracht en benoeming.
2. Jaarlijks wordt gezien of het wenselijk is de wijze van samenstelling te handhaven. Indien de gemeenschappelijke opleidingscommissie in het hiervoor gaande artikel voor verkiezingen heeft gekozen, dan zijn de bepalingen in hoofdstuk 3 van toepassing. Indien de gemeenschappelijke opleidingscommissie in het hiervoor gaande artikel voor benoeming gekozen heeft, dan zijn de bepalingen in hoofdstuk 4 van toepassing. Bij een keuze voor benoeming dient jaarlijks gezien te worden of het wenselijk is deze wijze van samenstelling te handhaven. De gemeenschappelijke opleidingscommissie van de Academie IT en Mediadesign kiest voor benoeming, derhalve zijn de bepalingen in hoofdstuk 4 van toepassing. De bepalingen in hoofdstuk 3 zijn derhalve niet van toepassing.

Hoofdstuk 3 Verkiezingen

N.v.t.

Hoofdstuk 4 Benoeming

Artikel 16 Benoeming

De leden van de opleidingscommissie worden door de academiedirecteur benoemd.

Artikel 17 Procedure

1. Voor afloop van de zittingstermijn dragen de leden van de studentengeleding van de opleidingscommissie met inachtneming van artikel 4 van elke (tot de groep van opleidingen behorende) opleiding 7 studenten ter benoeming aan de academiedirecteur voor. De voordracht wordt opgesteld door de opleidingscommissie van de betreffende opleiding(en), dan wel door of namens de academiedirecteur.
2. Voor afloop van de zittingstermijn dragen de leden van de personeelsgeleding van de opleidingscommissie met inachtneming van artikel 4 van elke tot (tot de groep van opleidingen behorende) opleiding 7 personeelsleden voor de komende zittingsperiode aan de academiedirecteur ter benoeming voor. De voordracht wordt opgesteld door de opleidingscommissie van de betreffende opleiding(en), dan wel door of namens de academiedirecteur.
3. Indien voor de opleidingen van een academie niet één gezamenlijke opleidingscommissie is ingesteld, kiest elke afzonderlijke opleidingscommissie behorend tot de academie jaarlijks uit haar midden een medewerker en een student, die naast de voorzitter, in de gezamenlijke vergadering worden afgevaardigd.

Artikel 18 Tussentijdse vacature bij benoeming

1. In het geval van een tussentijdse vacature bij een opleidingscommissie of kamer benoemt de academiedirecteur een opvolger. De benoemingsprocedure uit artikel 17 wordt gevolgd.
2. De benoeming van een opvolger geschiedt binnen 4 weken na het ontstaan van de tussentijdse vacature.
3. De tussentijdse opvolger treedt af op het moment dat degene wiens lidmaatschap tussentijds is geëindigd had moeten aftreden.

Hoofdstuk 5 Functies en functioneren

Artikel 19 Functies

1. De opleidingscommissie en kamer kiest uit haar midden een docentvoorzitter en een studentvoorzitter, en voor elk van beide voorzitters een plaatsvervanger.
2. Een (kamer van een) opleidingscommissie wordt vertegenwoordigd door de voorzitter of diens plaatsvervanger.

Artikel 20 Besluitvorming

1. De opleidingscommissie of kamer beslist met gewone meerderheid van stemmen. Een onthouding wordt niet meegerekend. Er kan alleen gestemd worden als de meerderheid van de leden bij de vergadering aanwezig is.
2. Stemming vindt plaats zonder aanwezigheid van de directie of gesprekspartner.
3. De leden van de opleidingscommissie adviseren en stemmen zonder last of ruggenspraak.
4. Bij afwezigheid kan een lid zijn stem per volmacht uitbrengen. Volmachten worden aan het begin van de vergadering schriftelijk afgegeven. Een lid kan slechts door een ander lid per keer gevolmachtigd worden. De gevolmachtigde stemt zonder last of ruggenspraak. Een volmacht telt mee bij het bepalen van het quorum van de vergadering.
5. Eenieder die bij de uitvoering van de taak van de commissie betrokken is en daarbij de beschikking krijgt over gegevens waarvan hij het vertrouwelijke karakter kent of redelijkerwijs moet vermoeden, is verplicht tot geheimhouding.
6. De (kamer van de) opleidingscommissie draagt er in voorkomende gevallen zorg voor dat ook het standpunt van de minderheid van de uitgebrachte stemmen aan de academiedirecteur en/of academiemanager kenbaar wordt gemaakt.
7. De opleidingscommissie draagt er zorg voor dat haar besluiten, adviezen en voorstellen ter inzage liggen op een voor de docenten en de studenten van de academie, respectievelijk de opleiding toegankelijke plaats.

Artikel 21 Vergaderingen

1. De [kamer van de] opleidingscommissie vergadert (minimaal) acht maal per jaar en voorts in het geval minstens de helft van de leden van de [kamer van de] opleidingscommissie hierom verzoekt. De vergadering wordt bijeengeroepen door de voorzitter van de opleidingscommissie of kamer. Op de eerste vergadering wordt in overleg met de academiedirecteur een vergaderrooster opgesteld, dat op de website van de opleiding wordt gepubliceerd.
2. De leden van de [kamer van de] opleidingscommissie ontvangen uiterlijk vijf werkdagen voor aanvang van de vergadering een schriftelijke uitnodiging voor de vergadering. De uitnodiging is voorzien van een agenda.
3. De vergaderstukken worden uiterlijk vier werkdagen voor aanvang van de vergadering aan de leden van de opleidingscommissie gezonden. Bij latere toezending kunnen de leden ter vergadering met meerderheid van stemmen besluiten om de vergaderstukken niet te behandelen.
4. De opleidingscommissie kan zich op de vergadering door een deskundige laten voorlichten. De deskundige wordt minimaal zeven dagen voorafgaand aan de vergadering bij de secretaris aangemeld.
5. De opleidingscommissie kan uit haar midden een tijdelijke commissie samenstellen, die een onderwerp voorbereidt. Deze commissie rapporteert aan de opleidingscommissie.

Artikel 22 Openbaarheid

1. De vergaderingen van de [kamer van de] opleidingscommissie zijn openbaar, tenzij de [kamer van de] opleidingscommissie anders beslist. De [kamer van de] opleidingscommissie bepaalt zelf of zij ter voorbereiding van een openbare vergadering een besloten vergadering houdt. In besloten vergaderingen kunnen geen besluiten genomen worden.
2. De opleidingscommissie houdt ten minste twee maal per jaar een openbare vergadering. De data van de openbare vergaderingen worden, in overleg met de academiedirecteur, zodanig gepland dat zij aansluiten bij de officiële jaarplanning van de HAN.

Artikel 23 Verslaglegging

1. Van iedere vergadering wordt door de secretaris van de [kamer van de] opleidingscommissie een verslag gemaakt.
2. Dit verslag bevat ten minste:
 - de datum, tijd en plaats van de vergadering;
 - de namen van de op vergadering aanwezige en afwezige leden;
 - de agendapunten;
 - de hoofdlijnen van de discussie;
 - eventuele stemverklaringen;
 - de adviezen;
 - de besluiten over advies en instemming met vermelding van stemmingen en uitslagen van stemmingen;
3. Het verslag wordt uiterlijk 15 werkdagen na afloop van de vergadering in concept naar de leden van de opleidingscommissie gestuurd, waarna het verslag in de eerstvolgende vergadering wordt vastgesteld.
4. De verslagen van de openbare vergaderingen van de [kamer van de] opleidingscommissie worden digitaal beschikbaar gesteld opdat de docenten en studenten van de academie, respectievelijk de betreffende opleiding er kennis van kunnen nemen.

Artikel 24 Contact met directies

1. De academiedirecteur van de betreffende inrichtingsvorm/opleiding met een bijzondere eigenschap verstrekt de opleidingscommissie respectievelijk de kamer ongevraagd tijdig alle inlichtingen die deze voor de vervulling van haar taak naar redelijkheid en billijkheid nodig kan hebben en, gevraagd, tijdig alle inlichtingen die deze voor de vervulling van haar taak naar redelijkheid en billijkheid nodig acht.
2. De opleidingscommissie is bevoegd de academiedirecteur ten minste twee maal per jaar uit te nodigen om het voorgenomen beleid te bespreken aan de hand van een door haar opgestelde agenda.
3. Bij aanvang van het studiejaar stelt de opleidingscommissie een beleidsplan op, waarin de opleidingscommissie de visie en speerpunten van de opleidingscommissie voor het komende studiejaar formuleert. Het beleidsplan wordt met de academiedirecteur gedeeld.
4. Op verzoek van de academiedirecteur -of de door hem aangewezen plaatsvervanger- dan wel op verzoek van de [kamer van de] opleidingscommissie woont de academiedirecteur - of de door hem aangewezen plaatsvervanger- de vergaderingen van de [kamer van de] opleidingscommissie of een gedeelte daarvan, bij.

5. De academiecteur draagt er zorg voor dat de studenten en de medewerkers van de betreffende academie voldoende op de hoogte zijn van het bestaan en het functioneren van de [kamer van de] opleidingscommissie.

Artikel 25 Jaarlijkse rapportage

1. De voorzitter van de opleidingscommissie brengt jaarlijks uiterlijk in de maand november schriftelijk verslag uit aan de academiecteur over de werkzaamheden en het functioneren van de opleidingscommissie in het voorgaande studiejaar. De voorzitter zendt het verslag ter kennisneming aan de academierraad.
2. De rapportage bevat in elk geval informatie over:
 - de samenstelling van opleidingscommissie;
 - de visie van de opleidingscommissie op haar taak en werkwijze;
 - het beleidsplan van de opleidingscommissie en de evaluatie daarvan;
 - de door de opleidingscommissie uitgebrachte adviezen en besluiten, waaronder de instemmingsverzoeken;
 - de reactie van het bestuur op de adviezen en besluiten;
 - conclusies en aanbevelingen.
3. Het in de leden 1 en 2 bedoelde verslag wordt in ieder geval digitaal en indien gewenst schriftelijk beschikbaar gesteld voor de medewerkers en studenten van de academie, respectievelijk de betreffende opleiding(en).

Artikel 26 Contact met academierraad

De voorzitter van de opleidingscommissie draagt er zorg voor dat daar waar nodig overleg met de (voorzitter van de) academierraad plaatsvindt.

Hoofdstuk 6 Taken en bevoegdheden opleidingscommissie

Artikel 27 Taakstelling opleidingscommissie

1. De opleidingscommissie heeft tot taak te adviseren over het bevorderen en waarborgen van de kwaliteit van de opleiding.
2. De opleidingscommissie heeft voorts als taak:
 - het jaarlijks beoordelen van de wijze van uitvoeren van de onderwijs- en examenregeling (OER) van de betreffende opleiding;
 - het desgevraagd of op eigen beweging advies uitbrengen of voorstellen doen aan de academierraad en de academiecteur over alle andere aangelegenheden betreffende het onderwijs in de betreffende opleiding(en).
3. Een kamer van de opleidingscommissie heeft tot taak de opleidingscommissie te adviseren over:
 - het bevorderen en waarborgen van de kwaliteit van de opleiding;
 - het jaarlijks beoordelen van de wijze van uitvoeren van de OER van de betreffende opleiding;
 - het desgevraagd of op eigen beweging advies uitbrengen of voorstellen doen aan de opleidingscommissie over alle andere aangelegenheden betreffende het onderwijs in de betreffende opleiding(en).
4. De gezamenlijke vergadering heeft tot taak:
 - de afzonderlijke adviezen over de OER, van de opleidingscommissies die tot een academie behoren, te bespreken, om tot één gezamenlijk besluit of advies te komen in het geval de OER op academieniveau wordt vastgesteld.

- de afzonderlijke beoordelingen van de opleidingen over de wijze van uitvoeren van de OER te bespreken om tot een beoordeling over de wijze van uitvoeren van de OER op academieniveau te komen.
- het desgevraagd of op eigen initiatief advies uitbrengen aan de academiedirecteur, en/of de academierraad over alle andere aangelegenheden betreffende het onderwijs in de betreffende opleiding(en) op academieniveau.

Artikel 28 Instemmingsrecht

1. De opleidingscommissie heeft instemmingsrecht ten aanzien van het bestuurs- en beheersreglement voor zover:
 - daarin een andere wijze van samenstelling van de opleidingscommissie wordt vastgelegd dan verkiezing;
 - het de jaarlijkse beoordeling van de wenselijkheid van deze andere wijze van samenstelling betreft;
2. De opleidingscommissie heeft instemmingsrecht ten aanzien van de OER van de betreffende opleiding voor zover het betreft:
 - de wijze waarop het onderwijs in de desbetreffende opleiding wordt geëvalueerd;
 - de inhoud van de afstudeerrichtingen binnen een opleiding;
 - de kwaliteit op het gebied van kennis, inzicht en vaardigheden die een student zich bij beëindiging van de opleiding moet hebben verworven;
 - waar nodig de inrichting van praktische oefeningen;
 - de studielast van de opleiding en van elk van de daarvan deel uitmakende onderwijseenheden en eenheden van leeruitkomsten;
 - indien van toepassing, de wijze waarop de selectie van studenten voor een speciaal traject binnen een opleiding gericht op het behalen van een hoger kennisniveau van studenten plaatsvindt;
 - indien van toepassing, de regeling dat de studielast voor een versneld traject gericht op studenten met een vwo-diploma 240 in plaats van 180 studiepunten bedraagt.

Artikel 29 Adviesrecht

De opleidingscommissie heeft adviesrecht ten aanzien van de OER van de betreffende opleiding voor zover het betreft:

- de inhoud van de opleiding en van de daaraan verbonden examens;
- de nadere regels ter uitvoering van het studieadvies propedeutische fase bacheloropleiding of eerste studiejaar associate degree-opleiding en de nadere regels ter uitvoering van de verwijzing in propedeutische fase/het eerste studiejaar indien een opleiding na de propedeutische fase/het eerste studiejaar meer dan een afstudeerrichting omvat;
- het aantal en de volgtijdelijkheid van de tentamens alsmede de momenten waarop deze afgelegd kunnen worden;
- de voltijdse, deeltijdse of duale inrichting van de opleiding;
- waar nodig, de volgorde waarin, de tijdvakken waarbinnen en het aantal malen per studiejaar dat de gelegenheid wordt geboden tot het afleggen van tentamens en examens;
- waar nodig, de geldigheidsduur van met goed gevolg afgelegde tentamens, behoudens de bevoegdheid van de examencommissie die geldigheidsduur te verlengen;

- of de tentamens mondeling, schriftelijk of op een andere wijze worden afgelegd, behoudens de bevoegdheid van de examencommissie in bijzondere gevallen anders te bepalen;
- de wijze waarop studenten met een functiebeperking of chronische ziekte redelijkerwijs in de gelegenheid worden gesteld de tentamens af te leggen;
- de openbaarheid van mondeling af te nemen tentamens, behoudens de bevoegdheid van de examencommissie in bijzondere gevallen anders te bepalen;
- de termijn waarbinnen de uitslag van een tentamen bekend wordt gemaakt alsmede of en op welke wijze van deze termijn kan worden afgeweken;
- de wijze waarop en de termijn gedurende welke degene die een schriftelijk tentamen heeft afgelegd, inzage verkrijgt in zijn beoordeeld werk;
- de wijze waarop en de termijn gedurende welke kennis genomen kan worden van vragen en opdrachten, gesteld of gegeven in het kader van een schriftelijk afgenomen tentamen en van de normen aan de hand waarvan de beoordeling heeft plaatsgevonden;
- de gronden waarop de examencommissie voor eerder met goed gevolg afgelegde tentamens of examens in het hoger onderwijs, dan wel voor buiten het hoger onderwijs opgedane kennis of vaardigheden, vrijstelling kan verlenen van het afleggen van een of meer tentamens;
- waar nodig, dat het met goed gevolg afgelegd hebben van tentamens voorwaarde is voor de toelating tot het afleggen van andere tentamens;
- waar nodig, de verplichting tot het deelnemen aan praktische oefeningen met het oog op de toelating tot het afleggen van het desbetreffende tentamen, behoudens de bevoegdheid van de examencommissie vrijstelling van die verplichting te verlenen, al dan niet onder oplegging van vervangende eisen;
- de bewaking van studievoortgang en de individuele studiebegeleiding;
- de feitelijke vormgeving van het onderwijs.

Artikel 30 Voorwaarden instemming en advies

1. De academiedirecteur draagt er zorg voor dat:
 - a. een advies op een zodanig tijdstip wordt gevraagd dat het advies van wezenlijke invloed kan zijn op de besluitvorming,
 - b. de commissie in de gelegenheid wordt gesteld met de directeur overleg te voeren voor dat het advies wordt uitgebracht,
 - c. de commissie zo spoedig mogelijk schriftelijk in kennis wordt gesteld van de wijze waarop aan het uitgebrachte advies gevolg wordt gegeven.

Artikel 31 Procedure instemming en advies

1. De opleidingscommissie deelt de academiedirecteur zo spoedig mogelijk, doch uiterlijk binnen 6 weken nadat instemming of een advies is gevraagd, schriftelijk mede of de opleidingscommissie instemming verleent respectievelijk wat het advies van de opleidingscommissie is.
2. De opleidingscommissie en academiedirecteur kunnen overeen komen de in het vorige lid genoemde termijn te verlengen, dan wel te verkorten in het geval het spoedeisende karakter van het te nemen besluit dat verlangt, dan wel indien het besluit genomen dient te worden ter voldoening aan een wettelijk voorschrift.
3. Indien de opleidingscommissie het advies dan wel de beslissing met betrekking tot de gevraagde instemming niet binnen de in lid 1 van dit artikel genoemde termijn c.q. binnen

- de verlengde of verkorte termijn aan de academiedirecteur kenbaar heeft gemaakt, dan wordt de opleidingscommissie geacht van zijn bevoegdheden geen gebruik te maken.
4. De opleidingscommissie kan studenten en/of medewerkers van de betreffende opleiding raadplegen, alvorens te besluiten op het instemmingsverzoek respectievelijk een advies af te geven.

Artikel 32 Afwijken advies

1. Indien de academiedirecteur een advies van de opleidingscommissie niet of niet geheel wil volgen, deelt hij dit binnen vier weken en met redenen omkleed aan de opleidingscommissie mede.
2. De academiedirecteur draagt er zorg voor dat de opleidingscommissie in de gelegenheid gesteld wordt nader overleg met hem te voeren alvorens tot definitieve besluitvorming over te gaan.
3. De academiedirecteur schort de uitvoering van zijn besluit op tot 4 weken na de dag waarop hij de opleidingscommissie het besluit heeft medegedeeld, tenzij de commissie tegen onmiddellijke uitvoering geen bedenkingen heeft.
4. De academiedirecteur stelt de opleidingscommissie en de academieraad schriftelijk van het definitieve besluit in kennis en vermeldt in het besluit dat wordt afgeweken van het advies van de opleidingscommissie.

Artikel 33 Initiatiefrecht

1. Indien de opleidingscommissie desgevraagd of op eigen beweging een voorstel als bedoeld in artikel 27 lid 2 van dit reglement aan de academieraad of academiedirecteur doet, reageert de academiedirecteur binnen twee maanden na ontvangst van het voorstel. De opleidingscommissie zendt de adviezen en voorstellen ter kennisneming aan de medezeggenschapsraad of desbetreffende academieraad.

Hoofdstuk 7 Kwaliteitszorg

Artikel 34

1. Bij aanvang van het studiejaar maken de opleidingscommissie en de *academiedirecteur* afspraken over de wijze waarop de kwaliteitszorg wordt uitgevoerd.
afspraken invullen]
2.

Hoofdstuk 8 Betrokkenheid bij accreditatie

Artikel 35

In het kader van en ten behoeve van de accreditatie van de opleiding:

- geeft de opleidingscommissie op verzoek van de academiedirecteur een advies af voor de zelfevaluatie van de opleiding;
- heeft de opleidingscommissie in voorkomende geval adviesrecht op het herstelplan.

Hoofdstuk 9 Geschillen

Artikel 36 Toegang tot de geschillencommissie

De geschillencommissie medezeggenschap neemt kennis van geschillen tussen de opleidingscommissie of academiecteur over:

- a. de toepassing van het reglement opleidingscommissies;
- b. geschillen die voortvloeien uit de artikelen 27 tot en met 30 van dit reglement.

Artikel 37 Minnelijke schikking

Indien er een geschil is tussen de opleidingscommissie en de academiecteur onderzoekt het college van bestuur of een minnelijke schikking mogelijk is. Indien dit niet mogelijk blijkt, legt de academiecteur of de opleidingscommissie het geschil voor aan de geschillencommissie.

Artikel 38 Bindende uitspraak geschillencommissie

De geschillencommissie is bevoegd een minnelijke schikking tussen partijen tot stand te brengen. Indien geen minnelijke schikking wordt bereikt, beslecht de geschillencommissie een aan haar voorgelegd geschil door een bindende uitspraak te doen waarbij zij toetst of:

- a. de academiecteur zich heeft gehouden aan de eisen van de wet en het huishoudelijk reglement opleidingscommissies;
- b. de academiecteur bij de afweging van de betrokken belangen in redelijkheid tot het voorstel of de beslissing heeft kunnen komen en;
- c. de academiecteur onzorgvuldig heeft gehandeld ten opzichte van de opleidingscommissie.

Artikel 39 Opschorting uitvoering beslissing

Indien het geschil betrekking heeft op het niet of niet geheel volgen van het advies van de opleidingscommissie, wordt de uitvoering van de beslissing opgeschort met vier weken, tenzij de opleidingscommissie geen bedenkingen heeft tegen onmiddellijke uitvoering van de beslissing.

Artikel 40 Toestemming bij ontbreken instemming

Indien de academiecteur voor de voorgenomen beslissing geen instemming van de opleidingscommissie heeft gekregen, kan de academiecteur de geschillencommissie, in afwijking van artikel 31, toestemming vragen om de beslissing te nemen. De geschillencommissie geeft slechts toestemming indien de beslissing van de opleidingscommissie om geen instemming te geven onredelijk is of indien de voorgenomen beslissing van de academiecteur gevergwd wordt door zwaarwegende organisatorische, economische of sociale redenen.

Hoofdstuk 10 Faciliteiten

Artikel 41 Faciliteiten (leden) opleidingscommissies

1. De academiecteur staat de opleidingscommissie het gebruik toe van de voorzieningen waarover de commissie kan beschikken en die de commissie voor de vervulling van haar taak redelijkerwijs nodig heeft, waaronder in ieder geval wordt verstaan ambtelijke, financiële en juridische ondersteuning.
2. Meer in het bijzonder heeft de opleidingscommissie recht op:
 - vergaderruimte;
 - mogelijkheden tot reproductie/distributie van vergaderstukken;
 - secretariële ondersteuning;

- restauratieve voorzieningen;
- 3. De academiedirecteur stelt de leden van de opleidingscommissie een scholingsbudget ter beschikking. Het scholingsbudget wordt bij aanvang van het studiejaar in onderling overleg tussen de opleidingscommissie en de academiedirecteur bepaald en maakt mogelijk dat de leden van de opleidingscommissie in ieder geval deel kunnen nemen aan het scholings- en professionaliseringsaanbod van de HAN Academy. Het scholingsbudget voor de gemeenschappelijke opleidingscommissie van de academie IT en Mediadesign bedraagt minimaal €2000,- inclusief BTW.
- 4. De leden van de opleidingscommissie die als medewerker werkzaam zijn worden in de gelegenheid gesteld om deze scholing in werktijd en met behoud van salaris te ontvangen.
- 5. De academiedirecteur stelt de opleidingscommissies in de gelegenheid om zoveel mogelijk tijdens werktijd te vergaderen. De studentleden en personeelsleden van de opleidingscommissie worden voor het geheel aan activiteiten van de opleidingscommissie voor 80 uur per lid per studiejaar gefaciliteerd, waarbij voor het voorzitterschap een aanvullende facilitering van 40 uur per studiejaar geldt

Hoofdstuk 11 Slotbepalingen

Artikel 42 Rechtsbescherming

Het college van bestuur, de academiedirecteur en de academiemanager van de betreffende inrichtingsvorm/opleiding met een bijzondere eigenschap dragen er zorg voor dat de leden van de opleidingscommissie, de kamer en de leden van de gezamenlijke vergadering - uit hoofde van hun lidmaatschap van de opleidingscommissie - niet worden geschaad in hun positie en/of belangen met betrekking tot de hogeschool.

Artikel 43 Onvoorziene omstandigheden

In gevallen waarin dit reglement niet voorziet en waaromtrent een onmiddellijke beslissing van de opleidingscommissie respectievelijk kamer respectievelijk gezamenlijke vergadering, noodzakelijk is, beslist de voorzitter van de opleidingscommissie respectievelijk de voorzitter van de gezamenlijke vergadering. De voorzitter deelt zijn/haar besluit zo spoedig mogelijk mede aan de overige leden van de (*kamer van de*) opleidingscommissie respectievelijk de overige leden van de gezamenlijke vergadering, en aan de academiedirecteur *en de betreffende academiemanager*.

Artikel 44 Inwerkingtreding

Dit reglement is door de academiedirecteur vastgesteld op 20 juni 2023 en geldt met ingang van 1 september 2023.

Bijlage bij hoofdstuk 9 Beschrijving van het onderwijs

Bijlage 5 Beschrijving CMD Voltijd propedeutisch- en postpropedeutisch onderwijs en minoren

Inhoudsopgave

Infaserend curriculum - Propedeutische fase	2
Ontdekken - Ontdek CMD	2
Experimenteren - Samen Experimenteren	4
Ontwerpen - Mensgericht Ontwerpen	6
Samenleving - CMD en Samenleving	8
Infaserend curriculum - Postpropedeutische fase	10
INCLON01 - Inclusief ontwerpen	10
ONTERV01 - Ontwerpen van een ervaring	12
Uitfaserend curriculum	14
Profiel Experience Design	14
Verdiepend Semester: Design Experience Enviroments	14
DEE DBC1 - Design for Behaviour Change 1	15
DEE DBC2 - Design for Behaviour Change 2	17
DEE P - Design Experience Environments - Design for Behavioural Change Project	19
Profiel Interaction Design	21
Verdiepend Semester: Interactions Beyond Screen	21
IBS CI21 - Contextual Interactions_21	22
IBS DaR21 - Design as Research_21	23
IBS IntOntwrrp - Integratieve Ontwerpopdracht	24
IBS P - Interactions Beyond Screens Project	25
Profiel Business Media Design + Content Design	27
Verdiepend Semester: Strategic Transmedia Concepts	27
STC CCR - Creative Concepts & Research	28
STC P - Strategic Transmedia Concepts Project	30
STC SCA - Strategic Campaigns	32
STC TPD - Transmedia Production Design	34
Stage - Stage mediadesign (CMD)	36
AOD CMD - Afstudeeropdracht mediadesign (CMD)	38
Minoren	40
BtH - Digital Transformation & Innovation	40
GAME GART - Game Art	42
GAME GDES - Game Design	44
GAME GPRO - Game Programming	47
GAME P - GAME project	50
M-DMP - Minor Digital Media Productions	52
S4D 1 - Programmeercursus	55
S4D 2 - Kleine project s4d	57
S4D P - Grote project S4D	59

Infaserend curriculum - Propedeutische fase

Ontdekken - Ontdek CMD

Algemene informatie															
Naam OWE lang Nederlandstalig	Ontdek CMD														
Naam OWE lang Engelstalig	Discover CMD														
Naam OWE kort Nederlandstalig	Ontdek CMD														
Naam OWE kort Engelstalig	Discover CMD														
Code OWE OSIRIS	ONTDCM01														
Onderwijsperiode	P1														
Intekenen onderwijs	Voor het onderwijs dat wordt gegeven na 31 januari 2023 geldt dat het noodzakelijk is dat studenten zich intekenen voor het onderwijs dat zij willen volgen. Zie Deel 3 'Regeling onderwijs en (deel)tentamens OSIRIS' voor meer informatie.														
Studiepunten	15.0														
Studielast in uren	420														
Onderwijstijd (contacturen)	7 weken x 15 uur = 105 uur														
Ingangseisen	n.v.t.														
Inhoud en organisatie															
Algemene omschrijving	Tijdens de cursus 'Ontdek CMD' leer je wat CMD inhoudt: hoe het werk- en beroepenveld er uit ziet en wat jij als startend CMD-student gaat en wil leren. Je leert werken met grafische ontwerpprincipes en doet ervaring op met onderdelen van Adobe. Hierbij ligt de nadruk op de leer- en studievaardigheden die jij nodig hebt bij deze CMD-opleiding.														
Leeruitkomsten en eindkwalificaties	<table border="1"> <thead> <tr> <th><i>Leeruitkomsten</i></th> <th><i>Eindkwalificaties</i></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.1. De student identificeert interactieve producten en begrijpt welke rol zij spelen in dat dagelijks leven.</td> <td>Ontwerpend Onderzoeken</td> </tr> <tr> <td>1.2. De student past de voorgeschreven grafische ontwerpprincipes toe om de visuele boodschap begrijpelijk te verbeelden.</td> <td>Onderzoekend Ontwerpen</td> </tr> <tr> <td>1.3. De student geeft weer waar zij zich bevindt ten opzichte van het CMD-vakgebied en in welke richting zij zich wil ontwikkelen.</td> <td>Groeien als ontwerper</td> </tr> <tr> <td>1.4. De student evalueert prototypes van haar peers in de vorm van bruikbare feedback, zodat zij die kunnen verwerken in volgende ontwerpstappen.</td> <td>Ontwerpend Onderzoeken</td> </tr> <tr> <td>1.5. De student evalueert de ontvangen feedback van peers en prioriteert de inzichten van deze feedback.</td> <td>Ontwerpend Onderzoeken</td> </tr> <tr> <td>1.6. De student demonstreert dat zij verschillende interactieve producten en diensten verkent en verschillende ontwerpprogramma's uitprobeert.</td> <td>Onderzoekend Ontwerpen</td> </tr> </tbody> </table>	<i>Leeruitkomsten</i>	<i>Eindkwalificaties</i>	1.1. De student identificeert interactieve producten en begrijpt welke rol zij spelen in dat dagelijks leven.	Ontwerpend Onderzoeken	1.2. De student past de voorgeschreven grafische ontwerpprincipes toe om de visuele boodschap begrijpelijk te verbeelden.	Onderzoekend Ontwerpen	1.3. De student geeft weer waar zij zich bevindt ten opzichte van het CMD-vakgebied en in welke richting zij zich wil ontwikkelen.	Groeien als ontwerper	1.4. De student evalueert prototypes van haar peers in de vorm van bruikbare feedback, zodat zij die kunnen verwerken in volgende ontwerpstappen.	Ontwerpend Onderzoeken	1.5. De student evalueert de ontvangen feedback van peers en prioriteert de inzichten van deze feedback.	Ontwerpend Onderzoeken	1.6. De student demonstreert dat zij verschillende interactieve producten en diensten verkent en verschillende ontwerpprogramma's uitprobeert.	Onderzoekend Ontwerpen
<i>Leeruitkomsten</i>	<i>Eindkwalificaties</i>														
1.1. De student identificeert interactieve producten en begrijpt welke rol zij spelen in dat dagelijks leven.	Ontwerpend Onderzoeken														
1.2. De student past de voorgeschreven grafische ontwerpprincipes toe om de visuele boodschap begrijpelijk te verbeelden.	Onderzoekend Ontwerpen														
1.3. De student geeft weer waar zij zich bevindt ten opzichte van het CMD-vakgebied en in welke richting zij zich wil ontwikkelen.	Groeien als ontwerper														
1.4. De student evalueert prototypes van haar peers in de vorm van bruikbare feedback, zodat zij die kunnen verwerken in volgende ontwerpstappen.	Ontwerpend Onderzoeken														
1.5. De student evalueert de ontvangen feedback van peers en prioriteert de inzichten van deze feedback.	Ontwerpend Onderzoeken														
1.6. De student demonstreert dat zij verschillende interactieve producten en diensten verkent en verschillende ontwerpprogramma's uitprobeert.	Onderzoekend Ontwerpen														
Beroepstaak	Je legt in een zelfgekozen vorm jouw ervaringen vast over jouw leerproces als startend student CMD.														
Samenhang	Samen met de andere cursussen van de propedeuse bereidt en selecteert deze module voor op de hoofdfase.														
Deelnameplicht onderwijs	n.v.t.														
Maximum aantal deelnemers	n.v.t.														
Compensatiemogelijkheid	n.v.t.														
Activiteiten en/of werkvormen	Workshops, peerreviews, hoorcolleges, intervisie, field trips, online begeleiding, online theorie bestuderen.														
Literatuur / beschrijving "leerstof"	<ul style="list-style-type: none"> De verplichte literatuur staat opgenomen in de studiehandleiding op Onderwijs Online. Verplicht 														
Verplichte software / verplicht materiaal	<ul style="list-style-type: none"> Adobe Creative Cloud - student (Verkrijgbaar via Surfspot met studentaccount HAN) Fabula Single Writer - kaartenset voor Storytelling (One printed deck of Fabula Deck in English language. It contains: – 40 cards; – 1 booklet with instructions. Te bestellen via https://fabuladeck.com/store) Schetsblok/moleskine (A5) zonder lijntjes, set fineliners verschillende kleuren en diktes, markers in diverse kleuren, set potloden verschillende hardheden. (Schetsblok/moleskine: naar eigen keuze. Zorg dat je materiaal hebt om te schetsen, dat je gemakkelijk mee kunt nemen, met een goed gevuld etui hebt waarmee je op diverse manieren kunt tekenen.) Taalpakket bij Hogeschooltaal.nl (Schaf een taalpakket bij https://www.hogeschooltaal.nl/ aan. Dit kost 55 euro en is 5 jaar geldig. Je kunt er onbeperkt oefenen met taal en hulp krijgen bij jouw beroepsproducten.) 														
Eigen financiële bijdrage (OER 2.7)	n.v.t.														
Tentaminering															
Naam Nederlandstalig	Portfolio Ontdek CMD														
Naam Engelstalig	Portfolio Discover CMD														
Code OSIRIS	TOETS-01														
Beoordelingscriteria / Beoordelingsdimensies	<p>Leeruitkomst 1.1</p> <p>1.1.1 Je hebt de invloed beschreven van meerdere interactieve producten en digitale media in jouw dagelijks leven.</p> <p>1.1.2 Je hebt gereflecteerd op jouw ervaringen met interactieve producten en digitale media en hoe jij er mee omgaat.</p> <p>Leeruitkomst 1.2</p> <p>1.2.1 Je hebt zichtbaar veelzijdig geëxperimenteerd met het toepassen van diverse grafische ontwerpprincipes.</p> <p>1.2.2 Je hebt gereflecteerd op het effect van de resultaten van je experimenten met diverse grafische ontwerpprincipes.</p> <p>1.2.3 Je hebt voorgeschreven grafische ontwerpprincipes consequent toegepast in je grafisch ontwerp.</p> <p>1.2.4 Je hebt uitgelegd hoe jij met behulp van grafische ontwerpprincipes de boodschap effectief hebt willen overbrengen.</p> <p>Leeruitkomst 1.3</p>														

	<p>1.3.1 Je hebt leerdoelen geformuleerd aan het begin van het blok en een actieplan opgesteld om de leerdoelen te bereiken.</p> <p>1.3.2 Je hebt van diverse mensen (peers en docenten) feedback verzameld over jouw leerproces.</p> <p>1.3.3 Je hebt jouw verkenning van het CMD-vakgebied gepresenteerd en daarbij aangegeven waar jij nu staat aan het begin van je opleiding.</p> <p>1.3.4 Je hebt de verzamelde feedback verwerkt in een totaaloverzicht van jouw leerproces en je hebt hier conclusies aan verbonden gericht op jouw aanpak in het volgende blok.</p> <p>Leeruitkomst 1.4</p> <p>1.4.1 Je hebt bruikbare feedback gegeven op de prototype(s) van peers waarbij je gebruik maakt van de aangereikte theorie.</p> <p>1.4.2 Je hebt uitgelegd waarom jouw feedback bruikbaar is.</p> <p>Leeruitkomst 1.5</p> <p>1.5.1 Je hebt gericht feedback verzameld en geprioriteerd om te gebruiken in een volgende iteratie van jouw prototype(s).</p> <p>1.5.2 Je hebt laten zien hoe je de gekregen feedback toepast in volgende prototype(s) en legt uit wat het effect daarvan is.</p> <p>Leeruitkomst 1.6</p> <p>1.6.1 Je hebt verschillende interactieve producten en diensten verkend en je maakt zichtbaar hoe je dat als ontwerper zou kunnen verbeteren.</p> <p>1.6.2 Je hebt verschillende ontwerpprogramma's uitgeprobeerd en je maakt zichtbaar wat dat heeft betekend voor de resultaten van je ontwerpactiviteit(en).</p>
Vorm(en) tentamen en deeltentamens	PROD-O (Beroeps)Product online/digitaal
Beoordeling	Cijfer - Individueel
Weging deeltentamen	100.0%
Minimaal oordeel	5.5
Tentamenmomenten	Zie toetsrooster in iSAS of Osiris
Aantal examinatoren	2
Toegestane hulpmiddelen	Geen
Wijze van aanmelden voor tentamen / aanmeldingstermijn	Via Osiris
Nabespreking en inzage	Zie opleidingsstatuut

Experimenteren - Samen Experimenteren

Algemene informatie		
Naam OWE lang Nederlandstalig	Samen Experimenteren	
Naam OWE lang Engelstalig	Experiment Together	
Naam OWE kort Nederlandstalig	Samen Experimenteren	
Naam OWE kort Engelstalig	Experiment Together	
Code OWE OSIRIS	SAMEEX01	
Onderwijsperiode	P2	
Intekenen onderwijs	Voor het onderwijs dat wordt gegeven na 31 januari 2023 geldt dat het noodzakelijk is dat studenten zich intekenen voor het onderwijs dat zij willen volgen. Zie Deel 3 'Regeling onderwijs en (deel)tentamens OSIRIS' voor meer informatie.	
Studiepunten	15.0	
Studielast in uren	420	
Onderwijstijd (contacturen)	7 weken x 15 uur = 105 uur	
Ingangseisen	n.v.t.	
Inhoud en organisatie		
Algemene omschrijving	In de cursus Samen experimenteren gaat het om jou en de ander. Je maakt kennis met die ander in de vorm van jouw medestudenten. Je experimenteert met allerlei prototypes die je op peers test en andersom test jij de prototypes van jouw medestudenten. Zo krijg je allerlei prototypingtools onder de knie en leer je feedback op de prototypes verwerken. Je bouwt jouw showcaseportfolio in HTML/CSS en zet hiermee de eerste stap in het opbouwen van een showcase die je tijdens de opleiding steeds verder zult invullen en uitbreiden.	
Leeruitkomsten en eindkwalificaties	<i>Leeruitkomsten</i>	<i>Eindkwalificaties</i>
	2.1. De student formuleert ontwerp vragen op basis van de theorie bij een aangereikt probleem.	Ontwerpend Onderzoeken
	2.2. De student verbeeldt diverse oplossingsmogelijkheden die voldoen aan de ontwerp eisen en gebruikt daarbij verschillende aangereikte creatieve technieken.	Onderzoekend Ontwerpen
	2.3. De student demonstreert dat zij verschillende prototypes uit kan werken die relevant zijn om oplossingen voor een ontwerp probleem te kunnen evalueren.	Onderzoekend Ontwerpen
	2.4. De student demonstreert dat zij haar prototypes, bij peers, evalueert aan de hand van gerichte testvragen en laat zien hoe deze testresultaten zijn verwerkt in volgende prototypes.	Ontwerpend Onderzoeken
	2.5. De student demonstreert met een zelf ontworpen en gebouwde website dat zij kan werken met HTML/CSS.	Onderzoekend Ontwerpen
	2.6. De student laat door de verzamelde feedback zien dat ze haar sterktes en zwaktes met betrekking tot de uitgevoerde experimenten kent. Ze verwerkt deze inzichten in een plan dat bestaat uit persoonlijke leerdoelen en concrete acties.	Groeien als ontwerper
Beroepstaak	Je experimenteert met diverse prototypingtools, verwerkt en geeft feedback op prototypes en je bouwt jouw showcaseportfolio in HTML/CSS.	
Samenhang	Samen met de andere cursussen van de propedeuse bereidt en selecteert deze module voor op de hoofd fase.	
Deelnameplicht onderwijs	n.v.t.	
Maximum aantal deelnemers	n.v.t.	
Compensatiemogelijkheid	n.v.t.	
Activiteiten en/of werkvormen	Workshops, peerreviews, hoorcolleges, intervisie, field trips, online begeleiding, online theorie bestuderen.	
Literatuur / beschrijving "leerstof"	<ul style="list-style-type: none"> De verplichte literatuur staat opgenomen in de studiehandleiding op Onderwijs Online. Verplicht 	
Verplichte software / verplicht materiaal	<ul style="list-style-type: none"> Goed gevuld etui met tekenmaterialen en schetsboek zonder lijntjes, minimaal A5 (Zie de aanwijzingen bij Cursus 1 Ontdek CMD) 	
Eigen financiële bijdrage (OER 2.7)	n.v.t.	
Tentaminering		
Naam Nederlandstalig	Portfolio Experimenteer en Ervaar	
Naam Engelstalig	Portfolio Experiment en Experience	
Code OSIRIS	TOETS-01	
Beoordelingscriteria / Beoordelingsdimensies	<p>Leeruitkomst 2.1</p> <p>2.1.1 Je hebt een ontwerp probleem omgezet naar een concrete en open ontwerp vraag, die doelgericht uitnodigt tot meerdere oplossingsmogelijkheden.</p> <p>2.2.1 Je hebt verschillende creatieve technieken toegepast om, samen met anderen, een ontwerp probleem op te lossen en jullie zijn hiermee tot meerdere passende oplossingen gekomen waarmee jij jouw perspectief op oplossingsmogelijkheden verbreedt.</p> <p>2.2.2 Je hebt van de uitgekozen aangereikte creatieve technieken uitgelegd waarom je met deze technieken goede ideeën kan genereren bij je ontwerpdoelen.</p> <p>Leeruitkomst 2.3</p> <p>2.3.1 Je hebt duidelijk en doelgericht alternatieven geschetst voor een oplossing van een ontwerp probleem die je evalueert met meerdere peers.</p> <p>2.3.2 Je hebt een ontwerp uitgewerkt tot een klikbaar mid- of high-fidelity prototype om te evalueren met peers.</p> <p>Leeruitkomst 2.4</p> <p>2.4.1 Je hebt een aangereikte testmethode ingezet tijdens een test van jouw prototype om verbeterpunten te achterhalen.</p> <p>2.4.2 Je hebt de test voorbereid op basis van een aangereikte methode en steeds omgezet naar een eenvoudig testplan.</p>	

	<p>2.4.3 Je hebt de test afgenomen en je kunt zichtbaar maken dat je daarbij weinig sturend bent geweest.</p> <p>Leeruitkomst 2.5</p> <p>2.5.1 Je maakt een grafisch ontwerp voor je website en past de behandelde ontwerpprincipes toe.</p> <p>2.5.2 Je hebt je eenvoudige website van minimaal drie pagina's gemaakt met valide en betekenisvolle HTML en CSS en je kunt de werking van de gebruikte code uitleggen.</p> <p>Leeruitkomst 2.6</p> <p>2.6.1 Je hebt feedback verzameld en overzichtelijk geprioriteerd.</p> <p>2.6.2 Je hebt gereflecteerd op jouw bijdrage aan experimenten.</p> <p>2.6.3 Je maakt helder wat goed en minder goed ging van het proces en van het resultaat van verschillende experimenten. Op basis hiervan bepaal wat je een volgende keer anders wil of juist wil behouden en dit vertaal je naar concrete vervolgstappen.</p>
Vorm(en) tentamen en deeltentamens	PROD-O (Beroeps)Product online/digitaal
Beoordeling	Cijfer - Individueel
Weging deeltentamen	100.0%
Minimaal oordeel	5.5
Tentamenmomenten	Zie toetsrooster in iSAS of Osiris
Aantal examinatoren	2
Toegestane hulpmiddelen	Geen
Wijze van aanmelden voor tentamen / aanmeldingstermijn	Via Osiris
Nabespreking en inzage	Zie opleidingsstatuut

Ontwerpen - Mensgericht Ontwerpen

Algemene informatie															
Naam OWE lang Nederlandstalig	Mensgericht Ontwerpen														
Naam OWE lang Engelstalig	Human Centered Design														
Naam OWE kort Nederlandstalig	Mensgericht Ontwerpen														
Naam OWE kort Engelstalig	Human Centered Design														
Code OWE OSIRIS	MENSON01														
Onderwijsperiode	P3														
Intekenen onderwijs	Voor het onderwijs dat wordt gegeven na 31 januari 2023 geldt dat het noodzakelijk is dat studenten zich intekenen voor het onderwijs dat zij willen volgen. Zie Deel 3 'Regeling onderwijs en (deel)tentamens OSIRIS' voor meer informatie.														
Studiepunten	15.0														
Studielast in uren	420														
Onderwijstijd (contacturen)	7 weken x 15 uur = 105 uur														
Ingangseisen	n.v.t.														
Inhoud en organisatie															
Algemene omschrijving	In de cursus Mensgericht Ontwerpen ga je samen met anderen aan de slag met een ontwerpprobleem dat verwoord is in een casus. Alle fasen van het ontwerpproces komen aan bod en de gebruiker staat centraal. Je leert de gebruiker goed kennen door het doen van onderzoek. Je verwerkt mogelijke oplossingen in fysieke prototyping tools.														
Leeruitkomsten en einkwalificaties	<table border="1"> <thead> <tr> <th><i>Leeruitkomsten</i></th> <th><i>Einkwalificaties</i></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3.1. De student verzamelt inzichten aan het einde van iedere fase van het ontwerpproces en formuleert uitgangspunten voor een volgende fase.</td> <td>Uitvoerend Ontwerpen</td> </tr> <tr> <td>3.2. De student inventariseert de wensen en behoeften van gebruikers binnen de toepassingscontext van een aangereikt probleem met behulp van aangereikte ontwerpmethoden om hiermee een ontwerpvraag te (her)formuleren.</td> <td>Ontwerpend Onderzoeken</td> </tr> <tr> <td>3.3. De student beschrijft beknopt en overzichtelijk verbeterpunten voor de ontwerpoplossing telkens nadat een prototype is geëvalueerd met gebruikers of peers en aan de hand van de geformuleerde ontwerpen.</td> <td>Ontwerpend Onderzoeken</td> </tr> <tr> <td>3.4. De student geeft weer welke inzichten die zijn opgedaan bij het doorlopen van het ontwerpproces van waarde zijn voor de "opdrachtgever".</td> <td>Uitvoerend Ontwerpen</td> </tr> <tr> <td>3.5. De student illustreert op basis van ontvangen feedback en eigen ervaringen haar ontwikkeling als ontwerper tijdens de voorgaande cursussen en verwerkt deze inzichten in de vernieuwde leerdoelen en koppelt hier concrete acties en relevante theorie aan.</td> <td>Groeien als Ontwerper</td> </tr> <tr> <td>3.6. De student demonstreert aan de hand van een zelfgemaakt technisch prototype dat zij de basisprincipes van programmeren kan toepassen en uitleggen.</td> <td>Onderzoekend Ontwerpen</td> </tr> </tbody> </table>	<i>Leeruitkomsten</i>	<i>Einkwalificaties</i>	3.1. De student verzamelt inzichten aan het einde van iedere fase van het ontwerpproces en formuleert uitgangspunten voor een volgende fase.	Uitvoerend Ontwerpen	3.2. De student inventariseert de wensen en behoeften van gebruikers binnen de toepassingscontext van een aangereikt probleem met behulp van aangereikte ontwerpmethoden om hiermee een ontwerpvraag te (her)formuleren.	Ontwerpend Onderzoeken	3.3. De student beschrijft beknopt en overzichtelijk verbeterpunten voor de ontwerpoplossing telkens nadat een prototype is geëvalueerd met gebruikers of peers en aan de hand van de geformuleerde ontwerpen.	Ontwerpend Onderzoeken	3.4. De student geeft weer welke inzichten die zijn opgedaan bij het doorlopen van het ontwerpproces van waarde zijn voor de "opdrachtgever".	Uitvoerend Ontwerpen	3.5. De student illustreert op basis van ontvangen feedback en eigen ervaringen haar ontwikkeling als ontwerper tijdens de voorgaande cursussen en verwerkt deze inzichten in de vernieuwde leerdoelen en koppelt hier concrete acties en relevante theorie aan.	Groeien als Ontwerper	3.6. De student demonstreert aan de hand van een zelfgemaakt technisch prototype dat zij de basisprincipes van programmeren kan toepassen en uitleggen.	Onderzoekend Ontwerpen
<i>Leeruitkomsten</i>	<i>Einkwalificaties</i>														
3.1. De student verzamelt inzichten aan het einde van iedere fase van het ontwerpproces en formuleert uitgangspunten voor een volgende fase.	Uitvoerend Ontwerpen														
3.2. De student inventariseert de wensen en behoeften van gebruikers binnen de toepassingscontext van een aangereikt probleem met behulp van aangereikte ontwerpmethoden om hiermee een ontwerpvraag te (her)formuleren.	Ontwerpend Onderzoeken														
3.3. De student beschrijft beknopt en overzichtelijk verbeterpunten voor de ontwerpoplossing telkens nadat een prototype is geëvalueerd met gebruikers of peers en aan de hand van de geformuleerde ontwerpen.	Ontwerpend Onderzoeken														
3.4. De student geeft weer welke inzichten die zijn opgedaan bij het doorlopen van het ontwerpproces van waarde zijn voor de "opdrachtgever".	Uitvoerend Ontwerpen														
3.5. De student illustreert op basis van ontvangen feedback en eigen ervaringen haar ontwikkeling als ontwerper tijdens de voorgaande cursussen en verwerkt deze inzichten in de vernieuwde leerdoelen en koppelt hier concrete acties en relevante theorie aan.	Groeien als Ontwerper														
3.6. De student demonstreert aan de hand van een zelfgemaakt technisch prototype dat zij de basisprincipes van programmeren kan toepassen en uitleggen.	Onderzoekend Ontwerpen														
Beroepstaak	Je ontwerpt oplossingen voor een probleem van gebruikers aan de hand van een Human Centered Design-proces en je verwerkt mogelijke oplossingen in fysieke prototyping tools.														
Samenhang	Samen met de andere cursussen van de propedeuse bereidt en selecteert deze module voor op de hoofd fase.														
Deelnameplicht onderwijs	n.v.t.														
Maximum aantal deelnemers	n.v.t.														
Compensatiemogelijkheid	n.v.t.														
Activiteiten en/of werkvormen	Workshops, peerreviews, hoorcolleges, intervisie, field trips, online begeleiding, online theorie bestuderen.														
Literatuur / beschrijving "leerstof"	<ul style="list-style-type: none"> De verplichte literatuur staat opgenomen in de studiehandleiding op Onderwijs Online. Verplicht 														
Verplichte software / verplicht materiaal	<ul style="list-style-type: none"> CMD Methodspack (Te koop in het winkeltje bij de HAN) Goed gevuld etui met tekenmaterialen en schetsboek zonder lijntjes, minimaal A5 (Zie aanwijzingen Cursus 1) Startset arduino (Bij de start van de opleiding krijg je meer informatie over wat je het beste kunt aanschaffen en wat er op school aanwezig is.) 														
Eigen financiële bijdrage (OER 2.7)	n.v.t.														
Tentaminering															
Naam Nederlandstalig	Portfolio Mensgericht Ontwerpen														
Naam Engelstalig	Portfolio Human Centered Design														
Code OSIRIS	TOETS-01														
Beoordelingscriteria / Beoordelingsdimensies	<p>Leeruitkomst 3.1</p> <p>3.1.1 Je hebt heldere en duidelijke ontwerp- en onderzoeksvragen geformuleerd die je tijdens het doorlopen van een ontwerpproces beantwoordt.</p> <p>3.1.2 Je hebt uit aangereikte methoden en technieken relevante gekozen en toegepast voor het beantwoorden van de ontwerp- en onderzoeksvragen.</p> <p>Leeruitkomst 3.2</p> <p>3.2.1 Je hebt een aangereikte onderzoeksmethode voorbereid om de wensen en behoeften van gebruikers te achterhalen.</p> <p>3.2.2 Je hebt een overdraagbare conclusie opgesteld die de resultaten van de analyses weergeeft en waarmee je de volgende stap in het ontwerpproces kunt bepalen.</p> <p>3.2.3 Je hebt een gebruikersonderzoek volgens aangereikte methoden voorbereid om relevante verbeterpunten te achterhalen voor een volgende ontwerpstep.</p> <p>Leeruitkomst 3.3</p> <p>3.3.1 Je hebt verschillende aangereikte fysieke prototyping technieken uitgeprobeerd en bepaald welke het best past bij jouw ontwerpprobleem.</p> <p>3.3.2 Je hebt oplossingsrichtingen vormgegeven in een werkend fysiek prototype waar de gebruiker interactie mee heeft zodat je relevante gebruikerstests uit kunt voeren.</p> <p>Leeruitkomst 3.4</p>														

	<p>3.4.1 Je hebt jouw oplossing overtuigend gepresenteerd aan je opdrachtgever.</p> <p>3.4.2 Je hebt navolgbaar onderbouwd waarom jouw oplossing de belangen van de gebruiker centraal stelt en passend is voor het ontwerpprobleem.</p> <p>Leeruitkomst 3.5</p> <p>3.5.1 Je hebt een aangereikt reflectiemodel gekozen om je leerproces in kaart te brengen.</p> <p>3.5.2 Je hebt jouw ontwikkeling als ontwerper in wording vastgelegd in woord en beeld.</p> <p>3.5.3 Je hebt op basis van je reflectie nieuwe leerdoelen opgesteld voor de komende periode en legt vast welke theorie je daarbij gaat gebruiken.</p> <p>Leeruitkomst 3.6</p> <p>3.6.1 Je hebt een werkend technisch prototype ontwikkeld waarmee je de basisprincipes van programmeren kunt aantonen.</p> <p>3.6.2 Je hebt in je uitleg navolgbaar gemaakt dat je de basisprincipes van programmeren begrijpt.</p>
Vorm(en) tentamen en deeltentamens	PROD-O (Beroeps)Product online/digitaal
Beoordeling	Cijfer - Individueel
Weging deeltentamen	100.0%
Minimaal oordeel	5.5
Tentamenmomenten	Zie toetsrooster in iSAS of Osiris
Aantal examinatoren	2
Toegestane hulpmiddelen	Geen
Wijze van aanmelden voor tentamen / aanmeldingstermijn	Via Osiris
Nabespreking en inzage	Zie opleidingsstatuut

Samenleving - CMD en Samenleving

Algemene informatie																	
Naam OWE lang Nederlandstalig	CMD en Samenleving																
Naam OWE lang Engelstalig	CMD and Society																
Naam OWE kort Nederlandstalig	CMD en Samenleving																
Naam OWE kort Engelstalig	CMD and Society																
Code OWE OSIRIS	CMDSAA01																
Onderwijsperiode	P4																
Intekenen onderwijs	Voor het onderwijs dat wordt gegeven na 31 januari 2023 geldt dat het noodzakelijk is dat studenten zich intekenen voor het onderwijs dat zij willen volgen. Zie Deel 3 'Regeling onderwijs en (deel)tentamens OSIRIS' voor meer informatie.																
Studiepunten	15.0																
Studielast in uren	420																
Onderwijstijd (contacturen)	7 weken x 15 uur = 105 uur																
Ingangseisen	n.v.t.																
Inhoud en organisatie																	
Algemene omschrijving	In deze cursus verbreed je je perspectief t.o.v. de vorige cursussen en ga je samen met anderen aan de slag met een realistische opdracht voor een opdrachtgever uit de praktijk. Jullie pakken deze opdracht methodisch aan en doen in alle fasen van het ontwerpproces onderzoek. Bij de ontwerpkeuzes die je maakt, denk je na over de impact die jouw beslissing heeft op anderen. Je werkt waar mogelijk en nodig samen met de opdrachtgever en deelnemers uit de doelgroep of de gebruikers waarvoor je een oplossing bedenkt en maakt. Je levert een 'proof of concept' die je overtuigend presenteert bij de opdrachtgever.																
Leeruitkomsten en eindkwalificaties	<table border="1"> <thead> <tr> <th><i>Leeruitkomsten</i></th> <th><i>Eindkwalificaties</i></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>4.1. De student organiseert het ontwerpproces zo dat de doelgroep en de opdrachtgever actief betrokken zijn bij het creëren van gezamenlijke (tussentijdse) oplossingen.</td> <td>Uitvoerend Ontwerpen</td> </tr> <tr> <td>4.2. De student doorloopt op methodisch passende wijze het ontwerpproces en maakt de deelresultaten overdraagbaar.</td> <td>Uitvoerend Ontwerpen</td> </tr> <tr> <td>4.3. De student onderbouwt de gemaakte keuzes tijdens het ontwerpproces en maakt zichtbaar welke impact dat heeft op andere belanghebbenden.</td> <td>Uitvoerend Ontwerpen</td> </tr> <tr> <td>4.4. De student reflecteert op hoe het eigen gedrag en dat van anderen bijdraagt aan een constructief groepsproces en het behalen van het gezamenlijke doel.</td> <td>Samenwerkend Ontwerpen</td> </tr> <tr> <td>4.5. De student overtuigt de opdrachtgever dat het ontwerp een adequaat antwoord is op de vraag.</td> <td>Uitvoerend Ontwerpen</td> </tr> <tr> <td>4.6. De student illustreert op basis van ontvangen feedback en eigen ervaringen haar ontwikkeling als ontwerper tijdens de voorgaande cursussen en verwerkt deze inzichten in de vernieuwde leerambities met bijpassende leerdoelen en koppelt hier concrete acties en relevante theorie aan.</td> <td>Groeiend als Ontwerper</td> </tr> <tr> <td>4.7. De student identificeert de ontwikkeling van interactieve media en producten en diens rol in een bredere maatschappelijke en historische context.</td> <td>Ontwerpend Onderzoeken</td> </tr> </tbody> </table>	<i>Leeruitkomsten</i>	<i>Eindkwalificaties</i>	4.1. De student organiseert het ontwerpproces zo dat de doelgroep en de opdrachtgever actief betrokken zijn bij het creëren van gezamenlijke (tussentijdse) oplossingen.	Uitvoerend Ontwerpen	4.2. De student doorloopt op methodisch passende wijze het ontwerpproces en maakt de deelresultaten overdraagbaar.	Uitvoerend Ontwerpen	4.3. De student onderbouwt de gemaakte keuzes tijdens het ontwerpproces en maakt zichtbaar welke impact dat heeft op andere belanghebbenden.	Uitvoerend Ontwerpen	4.4. De student reflecteert op hoe het eigen gedrag en dat van anderen bijdraagt aan een constructief groepsproces en het behalen van het gezamenlijke doel.	Samenwerkend Ontwerpen	4.5. De student overtuigt de opdrachtgever dat het ontwerp een adequaat antwoord is op de vraag.	Uitvoerend Ontwerpen	4.6. De student illustreert op basis van ontvangen feedback en eigen ervaringen haar ontwikkeling als ontwerper tijdens de voorgaande cursussen en verwerkt deze inzichten in de vernieuwde leerambities met bijpassende leerdoelen en koppelt hier concrete acties en relevante theorie aan.	Groeiend als Ontwerper	4.7. De student identificeert de ontwikkeling van interactieve media en producten en diens rol in een bredere maatschappelijke en historische context.	Ontwerpend Onderzoeken
<i>Leeruitkomsten</i>	<i>Eindkwalificaties</i>																
4.1. De student organiseert het ontwerpproces zo dat de doelgroep en de opdrachtgever actief betrokken zijn bij het creëren van gezamenlijke (tussentijdse) oplossingen.	Uitvoerend Ontwerpen																
4.2. De student doorloopt op methodisch passende wijze het ontwerpproces en maakt de deelresultaten overdraagbaar.	Uitvoerend Ontwerpen																
4.3. De student onderbouwt de gemaakte keuzes tijdens het ontwerpproces en maakt zichtbaar welke impact dat heeft op andere belanghebbenden.	Uitvoerend Ontwerpen																
4.4. De student reflecteert op hoe het eigen gedrag en dat van anderen bijdraagt aan een constructief groepsproces en het behalen van het gezamenlijke doel.	Samenwerkend Ontwerpen																
4.5. De student overtuigt de opdrachtgever dat het ontwerp een adequaat antwoord is op de vraag.	Uitvoerend Ontwerpen																
4.6. De student illustreert op basis van ontvangen feedback en eigen ervaringen haar ontwikkeling als ontwerper tijdens de voorgaande cursussen en verwerkt deze inzichten in de vernieuwde leerambities met bijpassende leerdoelen en koppelt hier concrete acties en relevante theorie aan.	Groeiend als Ontwerper																
4.7. De student identificeert de ontwikkeling van interactieve media en producten en diens rol in een bredere maatschappelijke en historische context.	Ontwerpend Onderzoeken																
Beroepstaak	Je ontwerpt een oplossing voor een maatschappelijk probleem voor een opdrachtgever uit de praktijk. Je maakt hiervoor een proof of concept dat je pitcht bij de opdrachtgever.																
Samenhang	Samen met de andere cursussen van de propedeuse bereidt en selecteert deze module voor op de hoofdfase.																
Deelnameplicht onderwijs	n.v.t.																
Maximum aantal deelnemers	n.v.t.																
Compensatiemogelijkheid	n.v.t.																
Activiteiten en/of werkvormen	Workshops, peerreviews, hoorcolleges, intervisie, field trips, online begeleiding, online theorie bestuderen.																
Literatuur / beschrijving "leerstof"	<ul style="list-style-type: none"> De verplichte literatuur staat opgenomen in de studiehandleiding op Onderwijs Online. Verplicht 																
Verplichte software / verplicht materiaal	<ul style="list-style-type: none"> Goed gevuld etui met tekenmaterialen en schetsboek zonder lijntjes, minimaal A5 (Zie aanwijzingen Cursus 1) 																
Eigen financiële bijdrage (OER 2.7)	n.v.t.																
Tentaminering																	
Naam Nederlandstalig	Portfolio CMD en Samenleving																
Naam Engelstalig	Portfolio CMD and Society																
Code OSIRIS	TOETS-01																
Beoordelingscriteria / Beoordelingsdimensies	<p>Leeruitkomst 4.1</p> <p>4.1.1 Je hebt de opdrachtgever en de doelgroep betrokken bij het ontwerpproces door het organiseren en uitvoeren van een of meer creatieve sessies.</p> <p>4.1.2 Je hebt samen met anderen een plan opgesteld waarin je zichtbaar maakt dat je de doelgroep en de opdrachtgever blijft betrekken gedurende het hele ontwerpproces.</p> <p>Leeruitkomst 4.2</p> <p>4.2.1 Je hebt conclusies getrokken uit de resultaten van het gebruikersonderzoek en laat zien hoe deze conclusies je helpen bij het inleven in de gebruiker tijdens het hele ontwerpproces.</p> <p>4.2.2 Je hebt resultaten vastgelegd in overdraagbare conclusies die je hebt gebruikt om de voortgang van het ontwerpproces helder en duidelijk aan anderen (zoals de opdrachtgever) te laten zien.</p> <p>4.2.3 Je hebt uitgelegd waarom de gekozen en toegepaste methoden en technieken relevant zijn bij het inrichten van een mensgericht ontwerpproces.</p> <p>Leeruitkomst 4.3</p>																

	<p>4.3.1 Je hebt bij het maken van ontwerpkeuzes zichtbaar alternatieven overwogen en bij deze overwegingen rekening gehouden met de impact van jouw keuzes op de gebruiker en de omgeving.</p> <p>4.3.2 Je hebt de belanghebbenden in kaart gebracht en aangetoond op welke manier zij impact ondervinden van jouw ontwerpproces.</p> <p>Leeruitkomst 4.4</p> <p>4.4.1 Je hebt doelgericht en proactief samengewerkt aan opdrachten met je ontwerpteam en je hebt jouw bijdrage daarin concreet gemaakt.</p> <p>4.4.2 Je hebt gereflecteerd op de uitvoer van jouw rol en verantwoordelijkheden binnen het samenwerkingsproces en hoe je van daaruit hebt gehandeld en (bij)gestuurd.</p> <p>Leeruitkomst 4.5</p> <p>4.5.1 Je hebt het ontwerp gepresenteerd aan de opdrachtgever en daarbij heb je onderbouwd hoe en waarom het werkt voor het doel en de doelgroep.</p> <p>4.5.2 Je hebt vragen van de opdrachtgever over het ontwerp overtuigend beantwoord.</p> <p>Leeruitkomst 4.6</p> <p>4.6.1 Je hebt een reflectiemodel gekozen en gebruikt om je leerproces van het afgelopen jaar in kaart te brengen.</p> <p>4.6.2 Je hebt jouw ontwikkeling als ontwerper in de opleiding over het afgelopen jaar zichtbaar gemaakt in woord en beeld.</p> <p>4.6.3 Je hebt op basis van je leerambities een aantal nieuwe leerdoelen opgesteld voor de komende periode en legt vast welke theorie je daarbij gaat gebruiken.</p> <p>4.6.4 Je hebt op basis van je reflectie nieuwe leerambities opgesteld voor het vervolg van je studie.</p> <p>Leeruitkomst 4.7</p> <p>4.7.1 Je hebt de ontwikkeling van 2 digitale mediaproducten zichtbaar gemaakt in een tijdslijn en laat zien hoe deze ontwikkelingen nu nog merkbaar zijn in de samenleving.</p> <p>4.7.2 Je hebt van 1 digitaal mediaproduct weergegeven wat de invloed is op de samenleving.</p> <p>4.7.3 Je hebt van 1 niet meer gebruikt mediaproduct weergegeven welke producten of diensten dit vervangen hebben.</p>
Vorm(en) tentamen en deeltentamens	PROD-O (Beroeps)Product online/digitaal
Beoordeling	Cijfer - Individueel
Weging deeltentamen	100.0%
Minimaal oordeel	5.5
Tentamenmomenten	Zie toetsrooster in iSAS of Osiris
Aantal examinatoren	2
Toegestane hulpmiddelen	Geen
Wijze van aanmelden voor tentamen / aanmeldingstermijn	Via Osiris
Nabespreking en inzage	Zie opleidingsstatuut

Infaserend curriculum - Postpropedeutische fase

INCLON01 - Inclusief ontwerpen

Algemene informatie																							
Naam OWE lang Nederlandstalig	Inclusief ontwerpen																						
Naam OWE lang Engelstalig	Inclusive Design																						
Naam OWE kort Nederlandstalig	Inclusief ontwerpen																						
Naam OWE kort Engelstalig	Inclusive Design																						
Code OWE OSIRIS	INCLON01																						
Onderwijsperiode	P1-2, P3-4																						
Intekenen onderwijs	Voor het onderwijs dat wordt gegeven na 31 januari 2023 geldt dat het noodzakelijk is dat studenten zich intekenen voor het onderwijs dat zij willen volgen. Zie Deel 3 'Regeling onderwijs en (deel)tentamens OSIRIS' voor meer informatie.																						
Studiepunten	30.0																						
Stuudiast in uren	840																						
Onderwijstijd (contacturen)	14 weken x 15 uur = 210 uur																						
Ingangseisen	n.v.t.																						
Inhoud en organisatie																							
Algemene omschrijving	In deze cursus leer jij hoe je kan en moet ontwerpen voor gebruikers met een beperking. Je gaat o.a. aan de slag voor een opdrachtgever die graag een ontwerp wil voor een gebruikersgroep die extra aandacht nodig heeft om tot een goed schermontwerp te komen. Dit houdt in dat je de ontwerpactiviteiten die passen bij het doorlopen van een mensgericht-ontwerpproces, aan moet passen aan deze doelgroep. Dit ga jij doen door gerichte ontwerpactiviteiten op te pakken, zowel individueel en als onderdeel van een team. Hierbij leer je om de kwaliteit van jouw werkwijze en resultaten, van iedere ontwerpfase, duidelijk over te brengen aan de betrokkenen. De docenten stimuleren jullie bij het inrichten van de ontwerpactiviteiten, het verdiepen van de kwaliteit en de samenwerking.																						
Leeruitkomsten en eindkwalificaties	<table border="1"> <thead> <tr> <th><i>Leeruitkomsten</i></th> <th><i>Eindkwalificaties</i></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>5.1. De student analyseert met passende onderzoeksmethoden de doelgroep en de context van het probleem, gericht op toegankelijkheid van digitale interfaces. De student formuleert op basis van een aangereikte probleemstelling, doelstelling en doelgroep een overkoepelende ontwerp vraag, relevante deelvragen en concrete ontwerp criteria.</td> <td>Ontwerpend Onderzoeken</td> </tr> <tr> <td>5.2. De student evalueert met passende methoden gedurende het gehele ontwerpproces de kwaliteit van haar ontwerpresultaten op een doelgerichte en navolgbare manier. De student beoordeelt haar ontworpen digitale interface aan de hand van de opgestelde ontwerp criteria. De student formuleert op basis van de evaluaties relevante conclusies en aanbevelingen voor het vervolg.</td> <td>Ontwerpend Onderzoeken</td> </tr> <tr> <td>5.3. De student past passende creatieve technieken toe om diverse ideeën en oplossingsrichtingen te genereren voor een toegankelijk interactief ontwerp voor gebruikers met een beperking. (divergeren)</td> <td>Onderzoekend Ontwerpen</td> </tr> <tr> <td>5.4. De student onderzoekt ideeën voor een toegankelijk digitaal ontwerp door te experimenteren met vormgeving, functionaliteit, interacties en de gebruikerservaring en komt hiermee tot een of meer concepten die passen bij de opgestelde ontwerp criteria. (convergeren)</td> <td>Onderzoekend Ontwerpen</td> </tr> <tr> <td>5.5. De student ontwerpt volgens de geaccepteerde kwaliteitsstandaarden en binnen toepasselijke wetgeving een inclusief digitaal ontwerp, dat een antwoord is op de overkoepelende ontwerp vraag.</td> <td>Onderzoekend Ontwerpen</td> </tr> <tr> <td>5.6. De student realiseert een werkend prototype van een responsive scherminterface met gevalideerde en betekenisvolle HTML/CSS die toegankelijk is voor de doelgroep.</td> <td>Onderzoekend Ontwerpen</td> </tr> <tr> <td>5.7. De student organiseert een ontwerpproces volgens een passende ontwerp methode. De student voert haar plan uit, evalueert haar proces, waarbij zij conclusies en aanbevelingen uit tussentijdse evaluaties toepast om haar proces bij te sturen en haar resultaten te verbeteren.</td> <td>Uitvoerend Ontwerpen</td> </tr> <tr> <td>5.8. De student communiceert haar ontwerpproces en resultaten doel- en doelgroepgericht. De student verantwoordt de gemaakte keuzes en het eindresultaat en communiceert dit met alle betrokkenen. De student maakt haar resultaten overdraagbaar voor medeontwerpers.</td> <td>Uitvoerend Ontwerpen</td> </tr> <tr> <td>5.9. De student draagt constructief bij aan de samenwerking en het behalen van het gezamenlijke doel. De student betreft teamgenoten, gebruikers, belanghebbenden en experts bij haar ontwerpproces waar dit mogelijk en relevant is.</td> <td>Samenwerkend Ontwerpen</td> </tr> <tr> <td>5.10. De student reflecteert op haar ontwerpactiviteiten, de daaruit voortgekomen resultaten en de consequenties voor de doelgroep.</td> <td>Groeien als Ontwerper</td> </tr> </tbody> </table>	<i>Leeruitkomsten</i>	<i>Eindkwalificaties</i>	5.1. De student analyseert met passende onderzoeksmethoden de doelgroep en de context van het probleem, gericht op toegankelijkheid van digitale interfaces. De student formuleert op basis van een aangereikte probleemstelling, doelstelling en doelgroep een overkoepelende ontwerp vraag, relevante deelvragen en concrete ontwerp criteria.	Ontwerpend Onderzoeken	5.2. De student evalueert met passende methoden gedurende het gehele ontwerpproces de kwaliteit van haar ontwerpresultaten op een doelgerichte en navolgbare manier. De student beoordeelt haar ontworpen digitale interface aan de hand van de opgestelde ontwerp criteria. De student formuleert op basis van de evaluaties relevante conclusies en aanbevelingen voor het vervolg.	Ontwerpend Onderzoeken	5.3. De student past passende creatieve technieken toe om diverse ideeën en oplossingsrichtingen te genereren voor een toegankelijk interactief ontwerp voor gebruikers met een beperking. (divergeren)	Onderzoekend Ontwerpen	5.4. De student onderzoekt ideeën voor een toegankelijk digitaal ontwerp door te experimenteren met vormgeving, functionaliteit, interacties en de gebruikerservaring en komt hiermee tot een of meer concepten die passen bij de opgestelde ontwerp criteria. (convergeren)	Onderzoekend Ontwerpen	5.5. De student ontwerpt volgens de geaccepteerde kwaliteitsstandaarden en binnen toepasselijke wetgeving een inclusief digitaal ontwerp, dat een antwoord is op de overkoepelende ontwerp vraag.	Onderzoekend Ontwerpen	5.6. De student realiseert een werkend prototype van een responsive scherminterface met gevalideerde en betekenisvolle HTML/CSS die toegankelijk is voor de doelgroep.	Onderzoekend Ontwerpen	5.7. De student organiseert een ontwerpproces volgens een passende ontwerp methode. De student voert haar plan uit, evalueert haar proces, waarbij zij conclusies en aanbevelingen uit tussentijdse evaluaties toepast om haar proces bij te sturen en haar resultaten te verbeteren.	Uitvoerend Ontwerpen	5.8. De student communiceert haar ontwerpproces en resultaten doel- en doelgroepgericht. De student verantwoordt de gemaakte keuzes en het eindresultaat en communiceert dit met alle betrokkenen. De student maakt haar resultaten overdraagbaar voor medeontwerpers.	Uitvoerend Ontwerpen	5.9. De student draagt constructief bij aan de samenwerking en het behalen van het gezamenlijke doel. De student betreft teamgenoten, gebruikers, belanghebbenden en experts bij haar ontwerpproces waar dit mogelijk en relevant is.	Samenwerkend Ontwerpen	5.10. De student reflecteert op haar ontwerpactiviteiten, de daaruit voortgekomen resultaten en de consequenties voor de doelgroep.	Groeien als Ontwerper
<i>Leeruitkomsten</i>	<i>Eindkwalificaties</i>																						
5.1. De student analyseert met passende onderzoeksmethoden de doelgroep en de context van het probleem, gericht op toegankelijkheid van digitale interfaces. De student formuleert op basis van een aangereikte probleemstelling, doelstelling en doelgroep een overkoepelende ontwerp vraag, relevante deelvragen en concrete ontwerp criteria.	Ontwerpend Onderzoeken																						
5.2. De student evalueert met passende methoden gedurende het gehele ontwerpproces de kwaliteit van haar ontwerpresultaten op een doelgerichte en navolgbare manier. De student beoordeelt haar ontworpen digitale interface aan de hand van de opgestelde ontwerp criteria. De student formuleert op basis van de evaluaties relevante conclusies en aanbevelingen voor het vervolg.	Ontwerpend Onderzoeken																						
5.3. De student past passende creatieve technieken toe om diverse ideeën en oplossingsrichtingen te genereren voor een toegankelijk interactief ontwerp voor gebruikers met een beperking. (divergeren)	Onderzoekend Ontwerpen																						
5.4. De student onderzoekt ideeën voor een toegankelijk digitaal ontwerp door te experimenteren met vormgeving, functionaliteit, interacties en de gebruikerservaring en komt hiermee tot een of meer concepten die passen bij de opgestelde ontwerp criteria. (convergeren)	Onderzoekend Ontwerpen																						
5.5. De student ontwerpt volgens de geaccepteerde kwaliteitsstandaarden en binnen toepasselijke wetgeving een inclusief digitaal ontwerp, dat een antwoord is op de overkoepelende ontwerp vraag.	Onderzoekend Ontwerpen																						
5.6. De student realiseert een werkend prototype van een responsive scherminterface met gevalideerde en betekenisvolle HTML/CSS die toegankelijk is voor de doelgroep.	Onderzoekend Ontwerpen																						
5.7. De student organiseert een ontwerpproces volgens een passende ontwerp methode. De student voert haar plan uit, evalueert haar proces, waarbij zij conclusies en aanbevelingen uit tussentijdse evaluaties toepast om haar proces bij te sturen en haar resultaten te verbeteren.	Uitvoerend Ontwerpen																						
5.8. De student communiceert haar ontwerpproces en resultaten doel- en doelgroepgericht. De student verantwoordt de gemaakte keuzes en het eindresultaat en communiceert dit met alle betrokkenen. De student maakt haar resultaten overdraagbaar voor medeontwerpers.	Uitvoerend Ontwerpen																						
5.9. De student draagt constructief bij aan de samenwerking en het behalen van het gezamenlijke doel. De student betreft teamgenoten, gebruikers, belanghebbenden en experts bij haar ontwerpproces waar dit mogelijk en relevant is.	Samenwerkend Ontwerpen																						
5.10. De student reflecteert op haar ontwerpactiviteiten, de daaruit voortgekomen resultaten en de consequenties voor de doelgroep.	Groeien als Ontwerper																						
Beroepstaak	Het ontwerpen van digitale interfaces voor een doelgroep met specifieke eigenschappen.																						
Samenhang	Cursus 5 volgt samen met cursus 6 op de propedeuse en bereidt voor op het derdejaars semester, de stage en het afstuderen.																						
Deelnameplicht onderwijs	n.v.t.																						
Maximum aantal deelnemers	n.v.t.																						
Compensatiemogelijkheid	n.v.t.																						
Activiteiten en/of werkvormen	Workshops, peerreviews, hoorcolleges, intervisie, field trips, online begeleiding, online theorie bestuderen.																						
Literatuur / beschrijving "leerstof"	De verplichte literatuur staat opgenomen in de studiehandleiding op Onderwijs Online.																						
Verplichte software / verplicht materiaal	n.v.t.																						

Eigen financiële bijdrage (OER 2.7)	n.v.t.
Tentaminering	
Naam Nederlandstalig	Inclusief Ontwerpen
Naam Engelstalig	Inclusive Design
Code OSIRIS	TOETS-01
Beoordelingscriteria / Beoordelingsdimensies	<p>Leeruitkomst 5.1</p> <p>5.1.1 Je hebt met aangereikte methoden onderzoek gedaan naar het gebruik van het ontwerp en je hebt relevante problemen die de gebruikers daarbij ondervinden in kaart gebracht.</p> <p>5.1.2 Je hebt met aangereikte methoden onderzoek gedaan naar de wensen en behoeften van gebruikers met een beperking en je hebt op basis daarvan inzichten opgedaan voor jouw ontwerp.</p> <p>5.1.3 Je hebt met aangereikte methoden onderzoek gedaan naar bestaande digitale interactiemogelijkheden en je hebt daaruit lessen getrokken voor jouw ontwerp.</p> <p>5.1.4 Je hebt op basis van de onderzoeksresultaten een overkoepelende ontwerpvraag met relevante deelvragen en concrete ontwerpcriteria opgesteld voor een toegankelijk ontwerp.</p> <p>Leeruitkomst 5.2</p> <p>5.2.1 Je hebt met aangereikte methoden gedurende het gehele ontwerpproces de kwaliteit van je ontwerpresultaten, met name de toegankelijkheid van je ontwerp, kritisch geëvalueerd.</p> <p>5.2.2 Je hebt op basis van de evaluaties bepaald waar je staat ten opzichte van de opgestelde ontwerpcriteria en je doel en concrete verbeterpunten voor de toegankelijkheid van je ontwerp geformuleerd.</p> <p>Leeruitkomst 5.3</p> <p>5.3.1 Je hebt de keuze voor de ingezette creatieve technieken verantwoord.</p> <p>5.3.2 Je hebt een diversiteit aan relevante ideeën gegenereerd voor een toegankelijk interactief ontwerp voor gebruikers met een beperking.</p> <p>Leeruitkomst 5.4</p> <p>5.4.1 Je hebt op basis van gegenereerde ideeën één of meerdere concepten uitgewerkt voor een toegankelijk interactief ontwerp passend bij de opgestelde ontwerpcriteria.</p> <p>5.4.2 Je hebt bij de uitwerking van je ideeën tot concepten navolgbaar geëxperimenteerd met uiteenlopende relevante gebruikerservaringen, functionaliteiten, interacties en vormgevingen.</p> <p>Leeruitkomst 5.5</p> <p>5.5.1 Je hebt een inclusief digitaal ontwerp ontworpen volgens geaccepteerde kwaliteitsstandaarden en binnen toepasselijke wetgeving die een antwoord is op de overkoepelende ontwerpvraag.</p> <p>5.5.2 Je hebt zichtbaar relevante theorie over interactie-ontwerp, toegankelijkheid en vormgeving voor beeldscherm toegepast in het prototype.</p> <p>Leeruitkomst 5.6</p> <p>5.6.1 Je hebt de strikt gescheiden code voor het structureren van een website met HTML en het vormgeven met CSS op een nette en consequente manier geschreven die de code overdraagbaar maakt.</p> <p>5.6.2 Je hebt de code zo geschreven dat de website responsive is en zich aanpast aan verschillende scherm breedtes (of devices).</p> <p>5.6.3 Je hebt de geldende standaarden en wetgeving rondom toegankelijkheid toegepast in de code.</p> <p>Leeruitkomst 5.7</p> <p>5.7.1 Je hebt een onderbouwd Plan van Aanpak met planning opgesteld voor jouw ontwerpproces volgens een passende ontwerpmethode.</p> <p>5.7.2 Je hebt voor de ontwerpactiviteiten rondom op mensgericht ontwerp onderzoek een relevant doel opgesteld en een passende aanpak uitgewerkt.</p> <p>Leeruitkomst 5.8</p> <p>5.8.1 Je hebt jouw proces doel- en doelgroepgericht gecommuniceerd, waarbij je de gemaakte keuzes en resultaten hebt verantwoord.</p> <p>5.8.2 Je hebt jouw resultaten overdraagbaar gemaakt voor medeontwerpers.</p> <p>Leeruitkomst 5.9</p> <p>5.9.1 Je hebt pro-actief gehandeld door taken naar je toe te trekken.</p> <p>5.9.2 Je hebt constructief gebruik gemaakt van teamgenoten, gebruikers, belanghebbenden en experts in jouw ontwerpactiviteiten.</p> <p>Leeruitkomst 5.10</p> <p>5.10.1 Je hebt regelmatig teruggeblikt op je ontwerpactiviteiten en de resultaten die daaruit voortkwamen en benoemt de invloed van deze resultaten zijn op jouw ontwerpbeslissingen. Je hebt concreet benoemd wat goed ging en wat beter kan.</p>
Vorm(en) tentamen en deeltentamens	PROD-O (Beroeps)Product online/digitaal
Beoordeling	Cijfer - Individueel
Weging deeltentamen	100%
Minimaal oordeel	5.5
Tentamenmomenten	Zie toetsrooster in iSAS
Aantal examinatoren	2
Toegestane hulpmiddelen	Geen
Wijze van aanmelden voor tentamen / aanmeldingstermijn	Toetsrooster iSAS
Nabespreking en inzage	Zie opleidingsstatuut

ONTERV01 - Ontwerpen van een ervaring

Algemene informatie																							
Naam OWE lang Nederlandstalig	Ontwerpen van een ervaring																						
Naam OWE lang Engelstalig	Designing an experience																						
Naam OWE kort Nederlandstalig	Ontwerpen van een ervaring																						
Naam OWE kort Engelstalig	Designing an experience																						
Code OWE OSIRIS	ONTERV01																						
Onderwijsperiode	P1-2, P3-4																						
Intekenen onderwijs	Voor het onderwijs dat wordt gegeven na 31 januari 2023 geldt dat het noodzakelijk is dat studenten zich intekenen voor het onderwijs dat zij willen volgen. Zie Deel 3 'Regeling onderwijs en (deel)tentamens OSIRIS' voor meer informatie.																						
Studiepunten	30.0																						
Studielast in uren	840																						
Onderwijstijd (contacturen)	14 weken x 15 uur = 210 uur																						
Ingangseisen	n.v.t.																						
Inhoud en organisatie																							
Algemene omschrijving	Deze cursus laat je het ontwerpproces meer uitdiepen zodat je de kwaliteit van dat ontwerpproces verbetert. Tevens leer je hoe je de toepassingscontext van een ontwerp opdracht verbreed. Jij gaat voor een opdrachtgever een ontwerp maken dat toegankelijk is voor diverse gebruikersgroepen. De ontwerp toepassing van deze cursus wordt ook een onderdeel van de fysieke ruimte en raakt daardoor een grotere sociale omgeving. In een team met ontwerpers van verschillende disciplines of expertise richt jij het ontwerpproces in en voer je geplande ontwerpactiviteiten uit. Dit houdt in dat je, samen met je team, de gewenste ontwerpen achterhaalt en passende aanpakken en kwalitatieve uitwerkingen realiseert en test. De docenten zullen zicht vooral als sparringpartner opstellen om zo het succes van een goed ontwerpproces te optimaliseren.																						
Leeruitkomsten en einkwalificaties	<table border="1"> <thead> <tr> <th><i>Leeruitkomsten</i></th> <th><i>Einkwalificaties</i></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>6.1. De student analyseert met passende onderzoeksmethoden de doelgroep en de context van het probleem, gericht op digitale interfaces en fysieke interactiemogelijkheden. De student formuleert op basis van een aangereikte probleemstelling, doelstelling en doelgroep een overkoepelende ontwerp vraag, relevante deelvragen en concrete ontwerp criteria.</td> <td>Ontwerpend Onderzoeken</td> </tr> <tr> <td>6.2. De student evalueert met passende methoden gedurende het gehele ontwerpproces de kwaliteit van haar ontwerpresultaten op een doelgerichte en navolgbare manier. De student beoordeelt haar ontworpen digitale interface en de fysieke interacties aan de hand van de opgestelde ontwerp criteria. De student formuleert op basis van de evaluaties relevante conclusies en aanbevelingen voor het vervolg.</td> <td>Ontwerpend Onderzoeken</td> </tr> <tr> <td>6.3. De student past passende creatieve technieken toe om diverse ideeën en oplossingsrichtingen te genereren voor een digitale interface met fysieke interacties. (divergeren)</td> <td>Onderzoekend Ontwerpen</td> </tr> <tr> <td>6.4. De student onderzoekt ideeën voor een digitale interface met fysieke interacties door te experimenteren met digitale technologie, functionaliteit, interacties en de gebruikerservaring en komt hiermee tot een of meerdere concepten die passen bij de opgestelde ontwerp criteria. (convergeren)</td> <td>Onderzoekend Ontwerpen</td> </tr> <tr> <td>6.5. De student ontwerpt volgens de geaccepteerde kwaliteitsstandaarden een digitale interface met fysieke interacties, die een antwoord is op de overkoepelende ontwerp vraag.</td> <td>Onderzoekend Ontwerpen</td> </tr> <tr> <td>6.6. De student realiseert een werkend prototype van een digitale interface met fysieke interactiemogelijkheden met behulp van microcontrollers, sensoren & actuatoren en/of Virtual/Augmented/Mixed Reality.</td> <td>Onderzoekend Ontwerpen</td> </tr> <tr> <td>6.7. De student organiseert een ontwerpproces in een multidisciplinaire context volgens een aangereikte ontwerp methode. De student voert haar plan uit, evalueert haar proces, waarbij zij conclusies en aanbevelingen uit tussentijdse evaluaties toepast om haar proces bij te sturen en haar resultaten te verbeteren.</td> <td>Uitvoerend Ontwerpen</td> </tr> <tr> <td>6.8. De student communiceert binnen de multidisciplinaire context haar ontwerpproces en resultaten doel- en doelgroepgericht. De student verantwoordt de gemaakte keuzes en het eindresultaat en communiceert dit met alle betrokkenen. De student maakt haar resultaten overdraagbaar.</td> <td>Uitvoerend Ontwerpen</td> </tr> <tr> <td>6.9. De student draagt constructief bij aan de multidisciplinaire samenwerking en het behalen van het gezamenlijke doel. De student houdt rekening met en maakt gebruik van verschillende zienswijzen en belangen binnen het team. De student betreft teamgenoten, gebruikers en experts bij haar ontwerpproces waar dit relevant is.</td> <td>Samenwerkend Ontwerpen</td> </tr> <tr> <td>6.10. De student reflecteert op haar ontwerpactiviteiten, samenwerking en de daaruit voortgekomen resultaten.</td> <td>Groeien als Ontwerper</td> </tr> </tbody> </table>	<i>Leeruitkomsten</i>	<i>Einkwalificaties</i>	6.1. De student analyseert met passende onderzoeksmethoden de doelgroep en de context van het probleem, gericht op digitale interfaces en fysieke interactiemogelijkheden. De student formuleert op basis van een aangereikte probleemstelling, doelstelling en doelgroep een overkoepelende ontwerp vraag, relevante deelvragen en concrete ontwerp criteria.	Ontwerpend Onderzoeken	6.2. De student evalueert met passende methoden gedurende het gehele ontwerpproces de kwaliteit van haar ontwerpresultaten op een doelgerichte en navolgbare manier. De student beoordeelt haar ontworpen digitale interface en de fysieke interacties aan de hand van de opgestelde ontwerp criteria. De student formuleert op basis van de evaluaties relevante conclusies en aanbevelingen voor het vervolg.	Ontwerpend Onderzoeken	6.3. De student past passende creatieve technieken toe om diverse ideeën en oplossingsrichtingen te genereren voor een digitale interface met fysieke interacties. (divergeren)	Onderzoekend Ontwerpen	6.4. De student onderzoekt ideeën voor een digitale interface met fysieke interacties door te experimenteren met digitale technologie, functionaliteit, interacties en de gebruikerservaring en komt hiermee tot een of meerdere concepten die passen bij de opgestelde ontwerp criteria. (convergeren)	Onderzoekend Ontwerpen	6.5. De student ontwerpt volgens de geaccepteerde kwaliteitsstandaarden een digitale interface met fysieke interacties, die een antwoord is op de overkoepelende ontwerp vraag.	Onderzoekend Ontwerpen	6.6. De student realiseert een werkend prototype van een digitale interface met fysieke interactiemogelijkheden met behulp van microcontrollers, sensoren & actuatoren en/of Virtual/Augmented/Mixed Reality.	Onderzoekend Ontwerpen	6.7. De student organiseert een ontwerpproces in een multidisciplinaire context volgens een aangereikte ontwerp methode. De student voert haar plan uit, evalueert haar proces, waarbij zij conclusies en aanbevelingen uit tussentijdse evaluaties toepast om haar proces bij te sturen en haar resultaten te verbeteren.	Uitvoerend Ontwerpen	6.8. De student communiceert binnen de multidisciplinaire context haar ontwerpproces en resultaten doel- en doelgroepgericht. De student verantwoordt de gemaakte keuzes en het eindresultaat en communiceert dit met alle betrokkenen. De student maakt haar resultaten overdraagbaar.	Uitvoerend Ontwerpen	6.9. De student draagt constructief bij aan de multidisciplinaire samenwerking en het behalen van het gezamenlijke doel. De student houdt rekening met en maakt gebruik van verschillende zienswijzen en belangen binnen het team. De student betreft teamgenoten, gebruikers en experts bij haar ontwerpproces waar dit relevant is.	Samenwerkend Ontwerpen	6.10. De student reflecteert op haar ontwerpactiviteiten, samenwerking en de daaruit voortgekomen resultaten.	Groeien als Ontwerper
<i>Leeruitkomsten</i>	<i>Einkwalificaties</i>																						
6.1. De student analyseert met passende onderzoeksmethoden de doelgroep en de context van het probleem, gericht op digitale interfaces en fysieke interactiemogelijkheden. De student formuleert op basis van een aangereikte probleemstelling, doelstelling en doelgroep een overkoepelende ontwerp vraag, relevante deelvragen en concrete ontwerp criteria.	Ontwerpend Onderzoeken																						
6.2. De student evalueert met passende methoden gedurende het gehele ontwerpproces de kwaliteit van haar ontwerpresultaten op een doelgerichte en navolgbare manier. De student beoordeelt haar ontworpen digitale interface en de fysieke interacties aan de hand van de opgestelde ontwerp criteria. De student formuleert op basis van de evaluaties relevante conclusies en aanbevelingen voor het vervolg.	Ontwerpend Onderzoeken																						
6.3. De student past passende creatieve technieken toe om diverse ideeën en oplossingsrichtingen te genereren voor een digitale interface met fysieke interacties. (divergeren)	Onderzoekend Ontwerpen																						
6.4. De student onderzoekt ideeën voor een digitale interface met fysieke interacties door te experimenteren met digitale technologie, functionaliteit, interacties en de gebruikerservaring en komt hiermee tot een of meerdere concepten die passen bij de opgestelde ontwerp criteria. (convergeren)	Onderzoekend Ontwerpen																						
6.5. De student ontwerpt volgens de geaccepteerde kwaliteitsstandaarden een digitale interface met fysieke interacties, die een antwoord is op de overkoepelende ontwerp vraag.	Onderzoekend Ontwerpen																						
6.6. De student realiseert een werkend prototype van een digitale interface met fysieke interactiemogelijkheden met behulp van microcontrollers, sensoren & actuatoren en/of Virtual/Augmented/Mixed Reality.	Onderzoekend Ontwerpen																						
6.7. De student organiseert een ontwerpproces in een multidisciplinaire context volgens een aangereikte ontwerp methode. De student voert haar plan uit, evalueert haar proces, waarbij zij conclusies en aanbevelingen uit tussentijdse evaluaties toepast om haar proces bij te sturen en haar resultaten te verbeteren.	Uitvoerend Ontwerpen																						
6.8. De student communiceert binnen de multidisciplinaire context haar ontwerpproces en resultaten doel- en doelgroepgericht. De student verantwoordt de gemaakte keuzes en het eindresultaat en communiceert dit met alle betrokkenen. De student maakt haar resultaten overdraagbaar.	Uitvoerend Ontwerpen																						
6.9. De student draagt constructief bij aan de multidisciplinaire samenwerking en het behalen van het gezamenlijke doel. De student houdt rekening met en maakt gebruik van verschillende zienswijzen en belangen binnen het team. De student betreft teamgenoten, gebruikers en experts bij haar ontwerpproces waar dit relevant is.	Samenwerkend Ontwerpen																						
6.10. De student reflecteert op haar ontwerpactiviteiten, samenwerking en de daaruit voortgekomen resultaten.	Groeien als Ontwerper																						
Beroepstaak	Het ontwerpen van digitale interfaces met fysieke interacties in een multidisciplinaire context.																						
Samenhang	Cursus 6 Ontwerponderzoek volgt samen met cursus 5 Inclusief ontwerpen op de propedeuse en bereidt voor op het derdejaars semester, de stage en het afstuderen.																						
Deelnameplicht onderwijs	n.v.t.																						
Maximum aantal deelnemers	n.v.t.																						
Compensatiemogelijkheid	n.v.t.																						
Activiteiten en/of werkvormen	Workshops, peerreviews, hoorcolleges, intervisie, field trips, online begeleiding, online theorie bestuderen.																						
Literatuur / beschrijving "leerstof"	De verplichte literatuur staat opgenomen in de studiehandleiding op Onderwijs Online.																						
Verplichte software / verplicht materiaal	n.v.t.																						

Eigen financiële bijdrage (OER 2.7)	n.v.t.
Tentaminering	
Naam Nederlandstalig	Ontwerpgericht onderzoek
Naam Engelstalig	Design-centered research
Code OSIRIS	TOETS-01
Beoordelingscriteria / Beoordelingsdimensies	<p>Leeruitkomst 6.1</p> <p>6.1.1 Je hebt met aangereikte methoden onderzoek gedaan naar doelen, wensen, en behoeften van gebruikers en de opdrachtgever en je hebt op basis daarvan inzichten opgedaan voor jouw ontwerp.</p> <p>6.1.2 Je hebt met aangereikte methoden onderzoek gedaan naar bestaande digitale interfaces met fysieke interactiemogelijkheden en je hebt daaruit lessen getrokken voor jouw ontwerp.</p> <p>6.1.3 Je hebt op basis van de onderzoeksresultaten een overkoepelende ontwerpvraag met relevante deelvragen en concrete ontwerpcriteria opgesteld voor een digitale interface met fysieke interacties.</p> <p>Leeruitkomst 6.2</p> <p>6.2.1 Je hebt met aangereikte methoden gedurende het gehele ontwerpproces de kwaliteit van je ontwerpresultaten, met name de beleving van je ontwerp, kritisch geëvalueerd.</p> <p>6.2.2 Je hebt op basis van de evaluaties bepaald waar je staat ten opzichte van de opgestelde ontwerpcriteria en je doel en concrete verbeterpunten voor de beleving van je ontwerp geformuleerd.</p> <p>Leeruitkomst 6.3</p> <p>6.3.1 Je hebt de keuze voor de ingezette creatieve technieken verantwoord.</p> <p>6.3.2 Je hebt een diversiteit aan relevante ideeën gegenereerd voor digitale interface met fysieke interacties.</p> <p>Leeruitkomst 6.4</p> <p>6.4.1 Je hebt op basis van gegenereerde ideeën één of meerdere concepten uitgewerkt voor een digitale interface met fysieke interacties passend bij de opgestelde ontwerpcriteria.</p> <p>6.4.2 Je hebt bij de uitwerking van je ideeën tot concepten navolgbaar geëxperimenteerd met uiteenlopende relevante gebruikerservaringen, functionaliteiten, interacties en vormgevingen.</p> <p>Leeruitkomst 6.5</p> <p>6.5.1 Je hebt een digitale interface met fysieke interacties ontworpen volgens geaccepteerde kwaliteitsstandaarden die een antwoord is op de overkoepelende ontwerpvraag.</p> <p>6.5.2 Je hebt zichtbaar relevante theorie over digitale en fysieke interactie-ontwerp toegepast in het prototype.</p> <p>Leeruitkomst 6.6</p> <p>6.6.1 Je hebt een prototype met een werkende interactiemogelijkheden gerealiseerd door het toepassen van microcontrollers, sensoren & actuatoren en/of Virtual/Augmented/Mixed Reality.</p> <p>Leeruitkomst 6.7</p> <p>6.7.1 Je hebt een onderbouwd plan van aanpak met planning opgesteld voor jouw ontwerpproces volgens een aangereikte ontwerpmethode binnen een multidisciplinaire context.</p> <p>6.7.2 Je hebt voor de ontwerpactiviteiten rondom de technische mogelijkheden een relevant doel opgesteld en een passende aanpak uitgewerkt.</p> <p>Leeruitkomst 6.8</p> <p>6.8.1 Je hebt jouw resultaten doel- en doelgroepgericht gecommuniceerd, waarbij je het proces en de gemaakte keuzes inzichtelijk maakt.</p> <p>6.8.2 Je hebt jouw resultaten overdraagbaar gemaakt voor teamgenoten in een multidisciplinaire context.</p> <p>Leeruitkomst 6.9</p> <p>6.9.1 Je hebt rekening gehouden met de perspectieven en werkwijzen van betrokken disciplines.</p> <p>6.9.2 Je hebt constructief gebruik gemaakt van de kwaliteiten van teamgenoten, gebruikers en experts in de samenwerking.</p> <p>Leeruitkomst 6.10</p> <p>6.10.1 Je hebt regelmatig teruggeblikt op je ontwerpproces, je bijdrage aan de samenwerking en de resultaten die daaruit voortkwamen. Je benoemt de impact van jouw resultaten op het gezamenlijke ontwerpproces. Je hebt concreet benoemd wat goed ging en wat beter kan.</p>
Vorm(en) tentamen en deeltentamens	PROD-O (Beroeps)Product online/digitaal
Beoordeling	Cijfer - Individueel
Weging deeltentamen	100%
Minimaal oordeel	5.5
Tentamenmomenten	Zie toetsrooster in iSAS
Aantal examinatoren	1
Toegestane hulpmiddelen	Geen
Wijze van aanmelden voor tentamen / aanmeldingstermijn	Toetsrooster iSAS
Nabespreking en inzage	Zie opleidingsstatuut

Uitfaserend curriculum

Profiel Experience Design

Verdiepend Semester: Design Experience Environments

Centrale beroepstaak:

In het verdiepende semester onderzoeken we, op methodische wijze, hoe je een ervaring kunt ontwerpen die de gebruiker ondersteunt bij het veranderen van gedrag. We kijken naar welke factoren van invloed zijn in de gebruiker zelf en in de omgeving en ontwerpen door het inzetten van ontwerpgerichte interventie-strategieën. Er is ook aandacht voor de ethische kant van ontwerpen voor gedragsverandering. In de aanpak staan verder twee ontwikkelpunten centraal:

1. Onderzoekend ontwerpen
2. De ontwikkeling van de student tot ontwerper

Course: Design for Behavioural Change 1 (DBC1)	Course: Design for Behavioural Change 2 (DBC2)
Onderwerpen die aan bod komen: <ul style="list-style-type: none"> • Het Behaviour Change Model, inclusief The Behavioural Lenses-toolkit • Analyse van bestaande gedragveranderende ontwerpen • Ethiek van ontwerpen voor gedragsverandering 	Onderwerpen die aan bod komen: <ul style="list-style-type: none"> • Methodisch ontwerpen, onderzoeken en documenteren m.b.v. methoden uit Design Thinking, Service Design en Methodenkaart • Praktijkonderzoek • Onderzoeken door te maken (<i>Tinkeren</i>) • Testen en opstellen testrapport
Project: Design for Behavioural Change Project (DBCP)	
In het project ga je zelfstandig een op onderzoek gebaseerde experience ten behoeve van een product, dienst of experience ontwikkelen. Je ontwerp moet voorzien in het totale bereik van de experience in ruimte en tijd, alle contactpunten en benodigde visualisaties, communicatie en interactie. Essentiële functionaliteit communiceer en test je in prototypes. Je past dus alles toe wat je tot dan toe geleerd hebt over het onderzoeken van en ontwerpen voor beïnvloeding van gedrag door een experience. Zie het als een generale repetitie voor je afstudeerproject.	

DEE DBC1 - Design for Behaviour Change 1

Algemene informatie		
Naam OWE lang Nederlandstalig	Design for Behaviour Change 1	
Naam OWE lang Engelstalig	Design for Behaviour Change 1	
Naam OWE kort Nederlandstalig	Design for Behaviour Change 1	
Naam OWE kort Engelstalig	Design for Behaviour Change 1	
Code OWE OSIRIS	DESFOB01	
Onderwijsperiode	P1, P3	
Intekenen onderwijs	Voor het onderwijs dat wordt gegeven na 31 januari 2023 geldt dat het noodzakelijk is dat studenten zich intekenen voor het onderwijs dat zij willen volgen. Zie Deel 3 'Regeling onderwijs en (deel)tentamens OSIRIS' voor meer informatie.	
Studiepunten	7.5	
Studielast in uren	210	
Onderwijstijd (contacturen)	Geprogrammeerde contacttijd domein: 3 * 3 * 9 = 81 uur Geprogrammeerde onderwijstijd voor zelfwerkzaamheid: 13 * 9 = 117 uur Tentamentijd: 12 uur	
Ingangseisen	N.v.t.	
Inhoud en organisatie		
Algemene omschrijving	In het verdiepende semester onderzoeken we, op methodische wijze, hoe je een ervaring kunt ontwerpen die de gebruiker ondersteunt bij het veranderen van gedrag. We kijken naar welke factoren van invloed zijn in de gebruiker zelf en in de omgeving en ontwerpen door het inzetten van ontwerpgerichte interventie-strategieën. Er is ook aandacht voor de ethische kant van ontwerpen voor gedragsverandering. In de aanpak staan verder twee ontwikkelpunten centraal: 1. Onderzoekend ontwerpen en 2. De ontwikkeling van de student tot ontwerper.	
Leeruitkomsten en einkwalificaties	<i>Leeruitkomsten</i>	<i>Einkwalificaties</i>
	DEE DBC1-1. Je beschikt over kennis van interactietheorie en gedragspsychologie en kunt deze toepassen bij het analyseren van bestaande ontwerpen.	ExD-3 Experienthetorie
	DEE DBC1-2. Je kunt je (beoogd) ontwerponderzoek en/of de resultaten helder overdraagbaar en inzichtelijk maken voor betrokkenen.	CMD-5 Manifesteren
	DEE DBC1-3. Je kunt een gebruikerservaring realiseren vanuit inzicht in het probleem en de belanghebbenden, die passend is voor de context.	ExD-1 Gebruikerservaringen
	DEE DBC1-4. Je kunt een interactief prototype van een ervaring ontwerpen waarmee je het gedrag van een doelgroep kunt beïnvloeden.	ExD-2 Ervaringontwerp
	DEE DBC1-5. Je kunt beschrijven en onderbouwen welke interventiestrategieën en experience-theorie je hebt toegepast in je ontwerp.	ExD-3 Experienthetorie
Beroepstaak	In deze course leer je een ontwerp te maken waarmee je gedrag van de gebruiker kunt beïnvloeden. Je leert theorie over ontwerpen voor gedragsverandering en hoe deze te vertalen naar een ontwerp.	
Samenhang	Deze onderwijseenheid is inhoudelijk geïntegreerd met DBC 2. DBC 1 en 2 bouwen voort op kennis en vaardigheden uit de voorgaande onderwijseenheden en bereiden voor op het afstuderen.	
Deelnameplicht onderwijs	N.v.t.	
Maximum aantal deelnemers	N.v.t.	
Compensatiemogelijkheid	N.v.t.	
Activiteiten en/of werkvormen	Klassikale lessen	
Literatuur / beschrijving "leerstof"	<ul style="list-style-type: none"> De verplichte literatuur staat opgenomen in de studiehandleiding op Onderwijs Online. 	
Verplichte software / verplicht materiaal	N.v.t.	
Eigen financiële bijdrage (OER 2.7)	N.v.t.	
Tentaminering		
Naam Nederlandstalig	Analyse	
Naam Engelstalig	Analysis of designs	
Code OSIRIS	TOETS-01	
Beoordelingscriteria / Beoordelingsdimensies	DEE DBC1-1. Je hebt de belangrijkste uitkomsten van een analyse van een ontwerp samengevat en een conclusie getrokken. DEE DBC1-1. Je hebt een aanbeveling gedaan voor verbetering van een ontwerp zelf en/of het ontwerpen voor gedragsverandering aan de hand van relevante theorie. DEE DBC1-1. Je hebt gedragsveranderend ontwerp geselecteerd en dit gedetailleerd beschreven. DEE DBC1-1. Je hebt, op basis van vooraf gestelde criteria, elementen van enkele ontwerpen uitgelicht, nader beschreven en onderling vergeleken. DEE DBC1-2. Je hebt je resultaten helder en verzorgd overdraagbaar gemaakt.	
Vorm(en) tentamen en deeltentamens	PROD-O (Beroeps)Product online/digitaal	
Beoordeling	Cijfer - Individueel	
Weging deeltentamen	50.0%	

Minimaal oordeel	5.5
Tentamenmomenten	Zie toetsrooster in Osiris
Aantal examinatoren	1
Toegestane hulpmiddelen	Geen
Wijze van aanmelden voor tentamen / aanmeldingstermijn	Via Osiris
Nabespreking en inzage	Zie opleidingsstatuut
Tentaminering	
Naam Nederlandstalig	Ontwerpen
Naam Engelstalig	Designing Behavioural Change
Code OSIRIS	TOETS-02
Beoordelingscriteria / Beoordelingsdimensies	<p>DEE DBC1-2. Je hebt inzicht gegeven in de aard en uitvoerbaarheid van het ontwerp en/of prototype op zo'n wijze dat de opdrachtgever er zelfstandig mee verder kan.</p> <p>DEE DBC1-3. Je hebt een ervaring ontworpen die aansluit bij het probleem en de doelstelling.</p> <p>DEE DBC1-3. Je hebt een ervaring ontworpen die past bij de opdrachtgever en de doelgroep en die bruikbaar is in de reële situatie waarvoor het bedoeld is.</p> <p>DEE DBC1-4. Je hebt beschreven en onderbouwd op welke wijze je prototype voldoet aan de mediums specifieke kwaliteitscriteria en wat de verbeterpunten zijn op dit vlak.</p> <p>DEE DBC1-4. Je hebt een interactief prototype gemaakt dat de beoogde activiteit realistisch toont.</p> <p>DEE DBC1-5. Je hebt beschreven en onderbouwd welke interventiestrategieën of andere gedragsbeïnvloedende theorieën je hebt toegepast in je ontwerp.</p>
Vorm(en) tentamen en deeltentamens	PROD-O (Beroeps)Product online/digitaal
Beoordeling	Cijfer - Individueel
Weging deeltentamen	50.0%
Minimaal oordeel	5.5
Tentamenmomenten	Zie toetsrooster in Osiris
Aantal examinatoren	1
Toegestane hulpmiddelen	Geen
Wijze van aanmelden voor tentamen / aanmeldingstermijn	Via Osiris
Nabespreking en inzage	Zie opleidingsstatuut

DEE DBC2 - Design for Behaviour Change 2

Algemene informatie													
Naam OWE lang Nederlandstalig	Design for Behaviour Change 2												
Naam OWE lang Engelstalig	Design for Behaviour Change 2												
Naam OWE kort Nederlandstalig	Design for Behaviour Change 2												
Naam OWE kort Engelstalig	Design for Behaviour Change 2												
Code OWE OSIRIS	DESFOB02												
Onderwijsperiode	P1, P3												
Intekenen onderwijs	Voor het onderwijs dat wordt gegeven na 31 januari 2023 geldt dat het noodzakelijk is dat studenten zich intekenen voor het onderwijs dat zij willen volgen. Zie Deel 3 'Regeling onderwijs en (deel)tentamens OSIRIS' voor meer informatie.												
Studiepunten	7.5												
Studielast in uren	210												
Onderwijstijd (contacturen)	Geprogrammeerde contacttijd domein: 3 * 3 * 9 = 81 uur Geprogrammeerde onderwijstijd voor zelfwerkzaamheid: 13 * 9 = 117 uur Tentamentijd: 12 uur												
Ingangseisen	N.v.t.												
Inhoud en organisatie													
Algemene omschrijving	In het verdiepende semester onderzoeken we, op methodische wijze, hoe je een ervaring kunt ontwerpen die de gebruiker ondersteunt bij het veranderen van gedrag. We kijken naar welke factoren van invloed zijn in de gebruiker zelf en in de omgeving en ontwerpen door het inzetten van ontwerpgerichte interventie-strategieën. Er is ook aandacht voor de ethische kant van ontwerpen voor gedragsverandering. In de aanpak staan verder twee ontwikkelpunten centraal: 1. Onderzoekend ontwerpen en 2. De ontwikkeling van de student tot ontwerper.												
Leeruitkomsten en einkwalificaties	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Leeruitkomsten</th> <th>Einkwalificaties</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>DEE DBC2-1. Je kunt door middel van het testen met prototypes en de gebruikersgroep aanknopingspunten voor het ontwerpproces verzamelen.</td> <td>CMD-2 Ontwerpproces bijsturen</td> </tr> <tr> <td>DEE DBC2-2. Je kunt in alle fasen van je ontwerpproces eindgebruikers betrekken om zo tot een passend resultaat te komen.</td> <td>CMD-3 Samen ontwerpen</td> </tr> <tr> <td>DEE DBC2-3. Je kunt je (beoogd) ontwerponderzoek en/of de resultaten helder overdraagbaar en inzichtelijk maken voor betrokkenen.</td> <td>CMD-5 Manifesteren</td> </tr> <tr> <td>DEE DBC2-4. Je kunt een ontwerpproces uitvoeren volgens een ontwerpmethodiek waarbij je systematisch en iteratief te werk gaat.</td> <td>CMD-1 Ontwerpproces inrichten CMD-2 Ontwerpproces bijsturen CMD-3 Samen ontwerpen CMD-4 Onderzoeken</td> </tr> <tr> <td>DEE DBC2-5. Je kunt reflecteren op jouw beroepsmatig functioneren en je ontwikkeling. Je bent je daarbij bewust van je persoonlijke sterktes en zwaktes. Je kunt jezelf daarin sturen en neemt eigen standpunten in.</td> <td>CMD-6 Reflecteren</td> </tr> </tbody> </table>	Leeruitkomsten	Einkwalificaties	DEE DBC2-1. Je kunt door middel van het testen met prototypes en de gebruikersgroep aanknopingspunten voor het ontwerpproces verzamelen.	CMD-2 Ontwerpproces bijsturen	DEE DBC2-2. Je kunt in alle fasen van je ontwerpproces eindgebruikers betrekken om zo tot een passend resultaat te komen.	CMD-3 Samen ontwerpen	DEE DBC2-3. Je kunt je (beoogd) ontwerponderzoek en/of de resultaten helder overdraagbaar en inzichtelijk maken voor betrokkenen.	CMD-5 Manifesteren	DEE DBC2-4. Je kunt een ontwerpproces uitvoeren volgens een ontwerpmethodiek waarbij je systematisch en iteratief te werk gaat.	CMD-1 Ontwerpproces inrichten CMD-2 Ontwerpproces bijsturen CMD-3 Samen ontwerpen CMD-4 Onderzoeken	DEE DBC2-5. Je kunt reflecteren op jouw beroepsmatig functioneren en je ontwikkeling. Je bent je daarbij bewust van je persoonlijke sterktes en zwaktes. Je kunt jezelf daarin sturen en neemt eigen standpunten in.	CMD-6 Reflecteren
Leeruitkomsten	Einkwalificaties												
DEE DBC2-1. Je kunt door middel van het testen met prototypes en de gebruikersgroep aanknopingspunten voor het ontwerpproces verzamelen.	CMD-2 Ontwerpproces bijsturen												
DEE DBC2-2. Je kunt in alle fasen van je ontwerpproces eindgebruikers betrekken om zo tot een passend resultaat te komen.	CMD-3 Samen ontwerpen												
DEE DBC2-3. Je kunt je (beoogd) ontwerponderzoek en/of de resultaten helder overdraagbaar en inzichtelijk maken voor betrokkenen.	CMD-5 Manifesteren												
DEE DBC2-4. Je kunt een ontwerpproces uitvoeren volgens een ontwerpmethodiek waarbij je systematisch en iteratief te werk gaat.	CMD-1 Ontwerpproces inrichten CMD-2 Ontwerpproces bijsturen CMD-3 Samen ontwerpen CMD-4 Onderzoeken												
DEE DBC2-5. Je kunt reflecteren op jouw beroepsmatig functioneren en je ontwikkeling. Je bent je daarbij bewust van je persoonlijke sterktes en zwaktes. Je kunt jezelf daarin sturen en neemt eigen standpunten in.	CMD-6 Reflecteren												
Beroepstaak	In deze course leer je een ontwerp te maken waarmee je gedrag van de gebruiker kunt beïnvloeden. Je leert een ontwerpgericht onderzoek in te richten en uit te voeren.												
Samenhang	Deze onderwijseenheid is inhoudelijk geïntegreerd met DBC 1. DBC 1 en 2 bouwen voort op kennis en vaardigheden uit de voorgaande onderwijseenheden en bereiden voor op het afstuderen.												
Deelnameplicht onderwijs	N.v.t.												
Maximum aantal deelnemers	N.v.t.												
Compensatiemogelijkheid	N.v.t.												
Activiteiten en/of werkvormen	Klassikale lessen												
Literatuur / beschrijving "leerstof"	<ul style="list-style-type: none"> De verplichte literatuur staat opgenomen in de studiehandleiding op Onderwijs Online. Verplicht 												
Verplichte software / verplicht materiaal	N.v.t.												
Eigen financiële bijdrage (OER 2.7)	N.v.t.												
Tentaminering													
Naam Nederlandstalig	Ontwerpen												
Naam Engelstalig	Designing Behavioural Change												
Code OSIRIS	TOETS-02												
Beoordelingscriteria / Beoordelingsdimensies	DEE DBC2-3. Je hebt middels een coherent verhaal je vragen, methoden en resultaten inzichtelijk gemaakt. DEE DBC2-4. Je hebt door prototypes je ideeën geconcretiseerd op een wijze die inzetbaar is voor het verzamelen van feedback en/of het verkennen van mogelijkheden. DEE DBC2-4. Je hebt je prototypes en ideeën steeds kritisch geëvalueerd en hebt minder geschikte ideeën verworpen. DEE DBC2-4. Je hebt onderzoek gedaan naar het probleem, de belanghebbenden en de context. DEE DBC2-4. Je hebt probleem, doelstelling en kwaliteitscriteria voor het eindresultaat geformuleerd. DEE DBC2-4. Je hebt verschillende oplossingsrichtingen of uitwerkingen van een oplossing verkent die grensverleggend zijn. DEE DBC2-5. Je hebt op methodische wijze verbeterpunten en kwaliteiten van jezelf als ontwerper benoemd, gevolgd en aangegeven op welke wijze je deze verder kunt ontwikkelen.												
Vorm(en) tentamen en deeltentamens	PROD-O (Beroeps)Product online/digitaal												
Beoordeling	Cijfer - Individueel												
Weging deeltentamen	50.0%												

Minimaal oordeel	5.5
Tentamenmomenten	Zie toetsrooster in iSAS of Osiris
Aantal examinatoren	1
Toegestane hulpmiddelen	Geen
Wijze van aanmelden voor tentamen / aanmeldingstermijn	Via Osiris
Nabespreking en inzage	Zie opleidingsstatuut
Tentaminering	
Naam Nederlandstalig	Testen
Naam Engelstalig	Testing
Code OSIRIS	TOETS-01
Beoordelingscriteria / Beoordelingsdimensies	<p>DEE DBC2-1. Je hebt de belangrijkste resultaten samengevat en een conclusie getrokken. Je hebt een aanbeveling gedaan voor verbetering van het ontwerp en/of vervolg van het ontwerpproces.</p> <p>DEE DBC2-1. Je hebt de context, aannames en doelstelling helder beschreven en daarbij een relevante onderzoeksvraag (eventueel met deelvragen) geformuleerd.</p> <p>DEE DBC2-1. Je hebt een passende testmethode geselecteerd, je keuze toegelicht en de methode correct ingezet.</p> <p>DEE DBC2-1. Je hebt inzicht gegeven in het verloop en resultaten van de test.</p> <p>DEE DBC2-2. Je hebt getest met een voor de doelgroep representatieve testgroep.</p> <p>DEE DBC2-3. Je hebt je resultaten helder en verzorgd overdraagbaar gemaakt.</p>
Vorm(en) tentamen en deeltentamens	PROD-O (Beroeps)Product online/digitaal
Beoordeling	Cijfer - Individueel
Weging deeltentamen	50.0%
Minimaal oordeel	5.5
Tentamenmomenten	Zie toetsrooster in iSAS of Osiris
Aantal examinatoren	1
Toegestane hulpmiddelen	Geen
Wijze van aanmelden voor tentamen / aanmeldingstermijn	Via Osiris
Nabespreking en inzage	Zie opleidingsstatuut

DEE P - Design Experience Environments - Design for Behavioural Change Project

Algemene informatie																			
Naam OWE lang Nederlandstalig	Design Experience Environments - Design for Behavioural Change Project																		
Naam OWE lang Engelstalig	Design Experience Environments - Design for Behavioural Change Project																		
Naam OWE kort Nederlandstalig	Design for Behavioural Change Project																		
Naam OWE kort Engelstalig	Design for Behavioural Change Project																		
Code OWE OSIRIS	DESEXE07																		
Onderwijsperiode	P2, P4																		
Intekenen onderwijs	Voor het onderwijs dat wordt gegeven na 31 januari 2023 geldt dat het noodzakelijk is dat studenten zich intekenen voor het onderwijs dat zij willen volgen. Zie Deel 3 'Regeling onderwijs en (deel)tentamens OSIRIS' voor meer informatie.																		
Studiepunten	15.0																		
Studielast in uren	420																		
Onderwijstijd (contacturen)	Geprogrammeerde contacttijd: 5 * 3 * 9 = 135 uur Geprogrammeerde onderwijstijd voor zelfwerkzaamheid: 30 * 9 = 270 uur Tentamentijd: 15 uur																		
Ingangseisen	N.v.t.																		
Inhoud en organisatie																			
Algemene omschrijving	In dit project ontwikkel je een werkend prototype of ver doorontwikkeld ontwerp binnen de inhoudelijke kaders van het profiel Experience Design dat je portfolio aanvult en je voorbereid op het afstuderen. In de aanpak staan verder twee ontwikkelpunten centraal: 1. Onderzoekend ontwerpen en 2. De ontwikkeling van de student tot ontwerper.																		
Leeruitkomsten en einkwalificaties	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Leeruitkomsten</th> <th>Einkwalificaties</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>DEE DBCP-1. Je kunt een project aan de hand van de doelstelling, gegeven eisen of methoden adequaat inrichten.</td> <td>CMD-1 Ontwerpproces inrichten</td> </tr> <tr> <td>DEE DBCP-2. Je kunt aan het begin van en gedurende een project aantoonbaar en actief voorwaarden scheppen voor een optimale werksituatie voor de diverse stakeholders.</td> <td>CMD-3 Samen ontwerpen</td> </tr> <tr> <td>DEE DBCP-3. Je kunt een ontwerpproces uitvoeren volgens een ontwerpmethodiek waarbij je systematisch en iteratief te werk gaat, in samenhang met andere onderdelen van het project.</td> <td>CMD-1 Ontwerpproces inrichten CMD-2 Ontwerpproces bijsturen CMD-3 Samen ontwerpen CMD-4 Onderzoeken</td> </tr> <tr> <td>DEE DBCP-4. Je kunt een interactief prototype voor een ervaring ontwerpen waarmee je het gedrag van een doelgroep kunt beïnvloeden, in samenhang met andere onderdelen van het project.</td> <td>ExD-2 Ervaringontwerp</td> </tr> <tr> <td>DEE DBCP-5. Je kunt een gebruikerservaring realiseren, vanuit inzicht in de probleemsituatie en de belanghebbenden, die passend is voor de context, in samenhang met andere onderdelen van het project.</td> <td>ExD-1 Gebruikerservaringen</td> </tr> <tr> <td>DEE DBCP-6. Je kunt beschrijven en onderbouwen welke interventiestrategieën en experience-theorie je hebt toegepast, in relatie tot andere onderdelen van het project.</td> <td>ExD-3 Theoriethorie</td> </tr> <tr> <td>DEE DBCP-7. Je kunt je (beoogd) ontwerponderzoek en/of de resultaten helder overdraagbaar en inzichtelijk maken voor betrokkenen.</td> <td>CMD-5 Manifesteren</td> </tr> <tr> <td>DEE DBCP-8. Je kunt reflecteren op jouw beroepsmatig functioneren en je ontwikkeling. Je bent je daarbij bewust van je persoonlijke sterktes en zwaktes. Je kunt jezelf daarin sturen en neemt eigen standpunten in.</td> <td>CMD-6 Reflecteren</td> </tr> </tbody> </table>	Leeruitkomsten	Einkwalificaties	DEE DBCP-1. Je kunt een project aan de hand van de doelstelling, gegeven eisen of methoden adequaat inrichten.	CMD-1 Ontwerpproces inrichten	DEE DBCP-2. Je kunt aan het begin van en gedurende een project aantoonbaar en actief voorwaarden scheppen voor een optimale werksituatie voor de diverse stakeholders.	CMD-3 Samen ontwerpen	DEE DBCP-3. Je kunt een ontwerpproces uitvoeren volgens een ontwerpmethodiek waarbij je systematisch en iteratief te werk gaat, in samenhang met andere onderdelen van het project.	CMD-1 Ontwerpproces inrichten CMD-2 Ontwerpproces bijsturen CMD-3 Samen ontwerpen CMD-4 Onderzoeken	DEE DBCP-4. Je kunt een interactief prototype voor een ervaring ontwerpen waarmee je het gedrag van een doelgroep kunt beïnvloeden, in samenhang met andere onderdelen van het project.	ExD-2 Ervaringontwerp	DEE DBCP-5. Je kunt een gebruikerservaring realiseren, vanuit inzicht in de probleemsituatie en de belanghebbenden, die passend is voor de context, in samenhang met andere onderdelen van het project.	ExD-1 Gebruikerservaringen	DEE DBCP-6. Je kunt beschrijven en onderbouwen welke interventiestrategieën en experience-theorie je hebt toegepast, in relatie tot andere onderdelen van het project.	ExD-3 Theoriethorie	DEE DBCP-7. Je kunt je (beoogd) ontwerponderzoek en/of de resultaten helder overdraagbaar en inzichtelijk maken voor betrokkenen.	CMD-5 Manifesteren	DEE DBCP-8. Je kunt reflecteren op jouw beroepsmatig functioneren en je ontwikkeling. Je bent je daarbij bewust van je persoonlijke sterktes en zwaktes. Je kunt jezelf daarin sturen en neemt eigen standpunten in.	CMD-6 Reflecteren
Leeruitkomsten	Einkwalificaties																		
DEE DBCP-1. Je kunt een project aan de hand van de doelstelling, gegeven eisen of methoden adequaat inrichten.	CMD-1 Ontwerpproces inrichten																		
DEE DBCP-2. Je kunt aan het begin van en gedurende een project aantoonbaar en actief voorwaarden scheppen voor een optimale werksituatie voor de diverse stakeholders.	CMD-3 Samen ontwerpen																		
DEE DBCP-3. Je kunt een ontwerpproces uitvoeren volgens een ontwerpmethodiek waarbij je systematisch en iteratief te werk gaat, in samenhang met andere onderdelen van het project.	CMD-1 Ontwerpproces inrichten CMD-2 Ontwerpproces bijsturen CMD-3 Samen ontwerpen CMD-4 Onderzoeken																		
DEE DBCP-4. Je kunt een interactief prototype voor een ervaring ontwerpen waarmee je het gedrag van een doelgroep kunt beïnvloeden, in samenhang met andere onderdelen van het project.	ExD-2 Ervaringontwerp																		
DEE DBCP-5. Je kunt een gebruikerservaring realiseren, vanuit inzicht in de probleemsituatie en de belanghebbenden, die passend is voor de context, in samenhang met andere onderdelen van het project.	ExD-1 Gebruikerservaringen																		
DEE DBCP-6. Je kunt beschrijven en onderbouwen welke interventiestrategieën en experience-theorie je hebt toegepast, in relatie tot andere onderdelen van het project.	ExD-3 Theoriethorie																		
DEE DBCP-7. Je kunt je (beoogd) ontwerponderzoek en/of de resultaten helder overdraagbaar en inzichtelijk maken voor betrokkenen.	CMD-5 Manifesteren																		
DEE DBCP-8. Je kunt reflecteren op jouw beroepsmatig functioneren en je ontwikkeling. Je bent je daarbij bewust van je persoonlijke sterktes en zwaktes. Je kunt jezelf daarin sturen en neemt eigen standpunten in.	CMD-6 Reflecteren																		
Beroepstaak	Ontwerpen van een experience in de vorm van een testbaar prototype.																		
Samenhang	Deze onderwijseenheid bouwt voort op kennis en vaardigheden uit de voorgaande onderwijseenheden en bereid voor op het afstuderen.																		
Deelnameplicht onderwijs	N.v.t.																		
Maximum aantal deelnemers	N.v.t.																		
Compensatiemogelijkheid	N.v.t.																		
Activiteiten en/of werkvormen	Klassikale lessen																		
Literatuur / beschrijving "leerstof"	<ul style="list-style-type: none"> De verplichte literatuur staat opgenomen in de studiehandleiding op Onderwijs Online. Verplicht 																		
Verplichte software / verplicht materiaal	N.v.t.																		
Eigen financiële bijdrage (OER 2.7)	N.v.t.																		
Tentaminering																			
Naam Nederlandstalig	DEE project																		
Naam Engelstalig	DEE/DBC project																		
Code OSIRIS	TOETS-01																		
Beoordelingscriteria / Beoordelingsdimensies	DEE DBCP-1. Je hebt probleem, doelstelling, projectgerelateerde kwaliteitseisen en vraagstelling beschreven, daar ontwerpgerichte onderzoeksmethodes en beoogde resultaten aan gekoppeld en deze in een reële planning gezet. DEE DBCP-2. Je hebt beschreven op welke wijze je de contactmomenten, werkafspraken en taakverdeling inricht met de diverse stakeholders binnen het project. DEE DBCP-3. Je hebt door prototypen je ideeën geconcretiseerd op een wijze die inzetbaar is voor het verzamelen van feedback en/of het verkennen van mogelijkheden. DEE DBCP-3. Je hebt je prototypes en ideeën steeds kritisch geëvalueerd en hebt minder geschikte ideeën verworpen. DEE DBCP-3. Je hebt onderzoek gedaan naar het probleem, de belanghebbenden en de context.																		

	<p>DEE DBCP-3. Je hebt probleem, doelstelling en kwaliteitscriteria voor het eindresultaat geformuleerd.</p> <p>DEE DBCP-3. Je hebt verschillende oplossingsrichtingen of uitwerkingen van een oplossing verkend die grensverleggend zijn.</p> <p>DEE DBCP-4. Je hebt een ervaring ontworpen die past bij de opdrachtgever en doelgroep, die bruikbaar is in de reële situatie waarvoor het bedoeld is.</p> <p>DEE DBCP-4. Je hebt een interactief prototype gemaakt dat de beoogde activiteit realistisch toont.</p> <p>DEE DBCP-5. Je hebt beschreven en onderbouwd op welke wijze je prototype voldoet aan de mediuspecifieke kwaliteitscriteria en wat de verbeterpunten zijn op dit vlak.</p> <p>DEE DBCP-6. Je hebt beschreven en onderbouwd welke interactietheorie, interventiestrategieën of andere gedragsbeïnvloedende theorieën je hebt toegepast in je ontwerp.</p> <p>DEE DBCP-7. Je hebt inzicht gegeven in de aard en uitvoerbaarheid van het ontwerp en/of prototype op zo'n wijze dat de opdrachtgever er zelfstandig mee verder kan.</p> <p>DEE DBCP-7. Je hebt middels een coherent verhaal je vragen, methoden en resultaten inzichtelijk gemaakt.</p> <p>DEE DBCP-8. Je hebt op methodische wijze verbeterpunten en kwaliteiten van jezelf als ontwerper benoemd, gevolgd en aangegeven op welke wijze je deze verder kunt ontwikkelen.</p>
Vorm(en) tentamen en deeltentamens	PROD-O (Beroeps)Product online/digitaal
Beoordeling	Cijfer - Individueel
Weging deeltentamen	100.0%
Minimaal oordeel	5.5
Tentamenmomenten	Zie studiehandleiding
Aantal examinatoren	2
Toegestane hulpmiddelen	Geen
Wijze van aanmelden voor tentamen / aanmeldingstermijn	Via Osiris
Nabespreking en inzage	Zie opleidingsstatuut

Profiel Interaction Design

Verdiepend Semester: Interactions Beyond Screen

Centrale beroepstaak: Het onderzoeken en ontwerpen van een schermloos interactie-ontwerp dat optimaal inspeelt op de zintuigen en mogelijkheden van een gebruiker in een specifieke context.

Evt. voor semesters met 3 courses (AVC en STC)

Course: Contextual Interaction (CI)	Course: Design as Research (DaR)	Course: Integratieve Ontwerpopdracht (IntOntwpr)
Onderwerpen die aan bod komen: <ul style="list-style-type: none"> • Interactie-ontwerp • Multimodaal IxD • Contextgericht ontwerpen • Betekenisgeving • Productontwerp 	Onderwerpen die aan bod komen: <ul style="list-style-type: none"> • Ontwerpgericht Onderzoek • Triangulatie. • Observeren • Methodenkeuze • Vraagstelling • Interactieparadigma's 	Onderwerpen die aan bod komen: <ul style="list-style-type: none"> • Design Sprints • Ontwerpgericht onderzoek. • Interactie-ontwerp • Mensgericht-ontwerpen
Project IBS		
In het project worden de leeruitkomsten uit courses geïntegreerd toegepast. Het is de bedoeling dat je op basis van een realistische casus van een externe opdrachtgever de ontwerpruimte verkent in een 1-10-100 model. Centraal hierbij staan de triangulatie-onderzoeksvaardigheden die je op een iteratieve manier verder brengt in het ontwikkelen van een schermloos interactie-ontwerp		

IBS CI21 - Contextual Interactions_21

Algemene informatie							
Naam OWE lang Nederlandstalig	Contextual Interactions_21						
Naam OWE lang Engelstalig	Contextual Interactions_21						
Naam OWE kort Nederlandstalig	Contextual Interactions_21						
Naam OWE kort Engelstalig	Contextual Interactions_21						
Code OWE OSIRIS	CONTIN03						
Onderwijsperiode	P3						
Intekenen onderwijs	Voor het onderwijs dat wordt gegeven na 31 januari 2023 geldt dat het noodzakelijk is dat studenten zich intekenen voor het onderwijs dat zij willen volgen. Zie Deel 3 'Regeling onderwijs en (deel)tentamens OSIRIS' voor meer informatie.						
Studiepunten	5.0						
Stu­dielast in uren	140						
Onderwijstijd (contacturen)	Geprogrammeerde contacttijd domein: 20 uur Geprogrammeerde onderwijstijd voor zelfwerkzaamheid: 118 uur Tentamentijd: 2 uur.						
Ingangseisen	n.v.t						
Inhoud en organisatie							
Algemene omschrijving	Het onderzoeken en ontwerpen van een schermloos interactie-ontwerp dat optimaal inspeelt op de zintuigen en mogelijkheden van een gebruiker in een specifieke context.						
Leeruitkomsten en eindkwalificaties	<table border="1"> <thead> <tr> <th><i>Leeruitkomsten</i></th> <th><i>Eindkwalificaties</i></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>IBS CI_21-1. IBS CI-1. Je bakent de ontwerpcontext af en specificeert de te ondersteunen taken of activiteiten.</td> <td>ixD-1, ixD-2, ixD-3</td> </tr> <tr> <td>IBS CI_21-2. IBS CI-2. Je maakt een mensgericht interactie-ontwerp dat nauw aansluit bij de activiteiten of taken in een bepaalde toepassingscontext.</td> <td>ixD-1, ixD-2, ixD-3</td> </tr> </tbody> </table>	<i>Leeruitkomsten</i>	<i>Eindkwalificaties</i>	IBS CI_21-1. IBS CI-1. Je bakent de ontwerpcontext af en specificeert de te ondersteunen taken of activiteiten.	ixD-1, ixD-2, ixD-3	IBS CI_21-2. IBS CI-2. Je maakt een mensgericht interactie-ontwerp dat nauw aansluit bij de activiteiten of taken in een bepaalde toepassingscontext.	ixD-1, ixD-2, ixD-3
<i>Leeruitkomsten</i>	<i>Eindkwalificaties</i>						
IBS CI_21-1. IBS CI-1. Je bakent de ontwerpcontext af en specificeert de te ondersteunen taken of activiteiten.	ixD-1, ixD-2, ixD-3						
IBS CI_21-2. IBS CI-2. Je maakt een mensgericht interactie-ontwerp dat nauw aansluit bij de activiteiten of taken in een bepaalde toepassingscontext.	ixD-1, ixD-2, ixD-3						
Beroepstaak	Je leert hoe je mensgerichte en intuïtieve interactie-ontwerpen maakt die aansluiten bij de toepassingscontext						
Samenhang	IBS Dar, IBS IntOntwrp, IBS P, IxD-profiel						
Deelnameplicht onderwijs	n.v.t						
Maximum aantal deelnemers	n.v.t						
Compensatiemogelijkheid	n.v.t						
Activiteiten en/of werkvormen	Hoorcolleges, werkcolleges, groeps­werk, workshops, zelfstandig werk, field trips, IxD-leerlijn						
Literatuur / beschrijving "leerstof"	<ul style="list-style-type: none"> De verplichte literatuur staat opgenomen in de studiehandleiding op Onderwijs Online. 						
Verplichte software / verplicht materiaal	n.v.t.						
Eigen financiële bijdrage (OER 2.7)	n.v.t.						
Tentaminering							
Naam Nederlandstalig	CI-kennistoets						
Naam Engelstalig	CI-knowledge test						
Code OSIRIS	TOETS-01						
Beoordelingscriteria / Beoordelingsdimensies	IBS CI_21-1. Je hebt de context voor een ontwerp­opdracht voldoende in kaart gebracht en dat zo de basis vormt voor een specifiek interactieontwerp. IBS CI_21-1. Je hebt het interactie-ontwerp goed uitgelegd aan de hand van aangereikte denkkaders. IBS CI_21-2. Je hebt het interactie-ontwerp met passende ontwerp­principes onderbouwd en verantwoord. IBS CI_21-2. Je hebt met je interactie-ontwerp adequaat ingespeeld op hoe mensen waarnemen en hoe zij hier betekenis aan geven binnen de opdrachtcontext.						
Vorm(en) tentamen en deeltentamens	KENN-F Kennistentamen fysiek/schriftelijk						
Beoordeling	Cijfer - Individueel						
Weging deeltentamen	100.0%						
Minimaal oordeel	5.5						
Tentamenmomenten	Zie toetsrooster in iSAS of Osiris						
Aantal examinatoren	1						
Toegestane hulpmiddelen	Alle lesstof						
Wijze van aanmelden voor tentamen / aanmeldingstermijn	Via Osiris						
Nabespreking en inzage	Zie opleidingsstatuut						

IBS DaR21 - Design as Research_21

Algemene informatie					
Naam OWE lang Nederlandstalig	Design as Research_21				
Naam OWE lang Engelstalig	Design as Research_21				
Naam OWE kort Nederlandstalig	Design as Research_21				
Naam OWE kort Engelstalig	Design as Research_21				
Code OWE OSIRIS	DESASR03				
Onderwijsperiode	P3				
Intekenen onderwijs	Voor het onderwijs dat wordt gegeven na 31 januari 2023 geldt dat het noodzakelijk is dat studenten zich intekenen voor het onderwijs dat zij willen volgen. Zie Deel 3 'Regeling onderwijs en (deel)tentamens OSIRIS' voor meer informatie.				
Studiepunten	5.0				
Studielast in uren	140				
Onderwijstijd (contacturen)	Geprogrammeerde contacttijd domein: 20 uur Geprogrammeerde onderwijstijd voor zelfwerkzaamheid: 118 uur Tentamentijd: 2 uur				
Ingangseisen	n.v.t.				
Inhoud en organisatie					
Algemene omschrijving	Het onderzoeken en ontwerpen van een schermloos interactieontwerp dat optimaal inspeelt op de zintuigen en mogelijkheden van een gebruiker in een specifieke context.				
Leeruitkomsten en eindkwalificaties	<table border="1"> <thead> <tr> <th><i>Leeruitkomsten</i></th> <th><i>Eindkwalificaties</i></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>IBS DaR-1. Je richt een ontwerpgericht onderzoeksproces in fases in waarbij je mensgericht te werk gaat en voert deze uit.</td> <td>CMD-1, CMD-2, CMD-4</td> </tr> </tbody> </table>	<i>Leeruitkomsten</i>	<i>Eindkwalificaties</i>	IBS DaR-1. Je richt een ontwerpgericht onderzoeksproces in fases in waarbij je mensgericht te werk gaat en voert deze uit.	CMD-1, CMD-2, CMD-4
<i>Leeruitkomsten</i>	<i>Eindkwalificaties</i>				
IBS DaR-1. Je richt een ontwerpgericht onderzoeksproces in fases in waarbij je mensgericht te werk gaat en voert deze uit.	CMD-1, CMD-2, CMD-4				
Beroepstaak	Je leert hoe je mensgerichte en intuïtieve interactieontwerpen maakt die aansluiten bij de toepassingscontext.				
Samenhang	IBS CI21, IBS IntOntwrp, IBS P, IxD-profiel				
Deelnameplicht onderwijs	n.v.t.				
Maximum aantal deelnemers	n.v.t.				
Compensatiemogelijkheid	n.v.t.				
Activiteiten en/of werkvormen	Hoorcolleges, werkcolleges, groepswork, workshops, zelfstandig werk, field trips, IxD-leerlijn				
Literatuur / beschrijving "leerstof"	<ul style="list-style-type: none"> De verplichte literatuur staat opgenomen in de studiehandleiding op Onderwijs Online. 				
Verplichte software / verplicht materiaal	n.v.t.				
Eigen financiële bijdrage (OER 2.7)	n.v.t.				
Tentaminering					
Naam Nederlandstalig	IP21 tentamen				
Naam Engelstalig	IP21-writtenexame				
Code OSIRIS	TOETS-01				
Beoordelingscriteria / Beoordelingsdimensies	<p>IBS DaR-1. Je hebt aangetoond de verschillende interactieparadigma's te kennen en je hebt hun onderlinge verschillen met eigen woorden goed uitlegd en daarbij voorbeelden gegeven.</p> <p>IBS DaR-1. Je hebt correct uitgelegd hoe een ontwerp de autonomie en of privacy van een gebruiker positief dan wel negatief kan beïnvloeden.</p> <p>IBS DaR-1. Je hebt de bestaande ontwerpen binnen een of meerdere juiste interactieparadigma's geplaatst.</p> <p>IBS DaR-1. Je hebt goed uitgelegd hoe prototypes of producten passen binnen de Houde & Hill-driehoek.</p>				
Vorm(en) tentamen en deeltentamens	KENN-F Kennistentamen fysiek/schriftelijk				
Beoordeling	Cijfer - Individueel				
Weging deeltentamen	100.0%				
Minimaal oordeel	5.5				
Tentamenmomenten	Zie toetsrooster in iSAS of Osiris				
Aantal examinatoren	1				
Toegestane hulpmiddelen	Geen				
Wijze van aanmelden voor tentamen / aanmeldingstermijn	Via Osiris				
Nabespreking en inzage	Zie opleidingsstatuut				

IBS IntOntwrp - Integratieve Ontwerpopdracht

Algemene informatie					
Naam OWE lang Nederlandstalig	Integratieve Ontwerpopdracht				
Naam OWE lang Engelstalig	Integrative Design Assignment				
Naam OWE kort Nederlandstalig	Integratieve Ontwerpopdracht				
Naam OWE kort Engelstalig	Integrative Design Assignment				
Code OWE OSIRIS	INTEON08				
Onderwijsperiode	P3				
Intekenen onderwijs	Voor het onderwijs dat wordt gegeven na 31 januari 2023 geldt dat het noodzakelijk is dat studenten zich intekenen voor het onderwijs dat zij willen volgen. Zie Deel 3 'Regeling onderwijs en (deel)tentamens OSIRIS' voor meer informatie.				
Studiepunten	5.0				
Studielast in uren	140				
Onderwijstijd (contacturen)	15 uur				
Ingangseisen	n.v.t.				
Inhoud en organisatie					
Algemene omschrijving	Het onderzoeken en ontwerpen van een schermloos interactieontwerp dat optimaal inspeelt op de zintuigen en mogelijkheden van een gebruiker in een specifieke context.				
Leeruitkomsten en eindkwalificaties	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Leeruitkomsten</th> <th>Eindkwalificaties</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>IBS IntOntwrp. Je ontwikkelt, via een build-to-design aanpak in verschillende Design Sprints een aantal interactieontwerpen om zo de complexiteit van ontwerpgericht onderzoek te illustreren.</td> <td>CMD-1, CMD-2,CMD-3,CMD-4. CMD-4, CMD-5, CMD-6,CMD-7, CMD-8, CMD-9</td> </tr> </tbody> </table>	Leeruitkomsten	Eindkwalificaties	IBS IntOntwrp. Je ontwikkelt, via een build-to-design aanpak in verschillende Design Sprints een aantal interactieontwerpen om zo de complexiteit van ontwerpgericht onderzoek te illustreren.	CMD-1, CMD-2,CMD-3,CMD-4. CMD-4, CMD-5, CMD-6,CMD-7, CMD-8, CMD-9
Leeruitkomsten	Eindkwalificaties				
IBS IntOntwrp. Je ontwikkelt, via een build-to-design aanpak in verschillende Design Sprints een aantal interactieontwerpen om zo de complexiteit van ontwerpgericht onderzoek te illustreren.	CMD-1, CMD-2,CMD-3,CMD-4. CMD-4, CMD-5, CMD-6,CMD-7, CMD-8, CMD-9				
Beroepstaak	Bij de Integratieve Ontwerpopdracht leer je door een 'build-to-design-aanpak' ontwerpgericht onderzoek opzetten en uitvoeren die gericht zijn op intuïtieve interactieontwerpen die aansluiten bij de toepassingscontext.				
Samenhang	IBS CI21,IBS DaR21, IBS P, IxD profiel				
Deelnameplicht onderwijs	Actieve deelname is noodzakelijk. De designsprints zijn vanwege de omvang teamactiviteiten die gericht zijn op ontwerponderzoek naar hoe mensen in de context bezig zijn. Dit kan alleen met actieve betrokkenheid op locatie.				
Maximum aantal deelnemers	n.v.t.				
Compensatiemogelijkheid	n.v.t.				
Activiteiten en/of werkvormen	zelfstandig werk, groepswerk				
Literatuur / beschrijving "leerstof"	<ul style="list-style-type: none"> De verplichte literatuur staat opgenomen in de studiehandleiding op Onderwijs Online. 				
Verplichte software / verplicht materiaal	n.v.t.				
Eigen financiële bijdrage (OER 2.7)	n.v.t.				
Tentaminering					
Naam Nederlandstalig	Integratieve Ontwerpopdracht				
Naam Engelstalig	Integrative Design Assignment				
Code OSIRIS	TOETS-01				
Beoordelingscriteria / Beoordelingsdimensies	<p>IBS IntOntwrp. Je hebt de betekenis van de uitkomst van een ontwerponderzoek bepaald voor de volgende fase in jouw ontwerpproces.</p> <p>IBS IntOntwrp. Je hebt de relevante context voor een ontwerpopdracht in kaart gebracht die de basis vormt voor een specifiek interactieontwerp.</p> <p>IBS IntOntwrp. Je hebt een ontwerpgericht onderzoek georganiseerd dat voldoet aan de fases van een Human Centered Design-proces.</p> <p>IBS IntOntwrp. Je hebt gereflecteerd op je ontwerpactiviteiten en je professionele ontwikkeling als ontwerper en hebt dit onderbouwd met kennis van methodiek en theorie.</p> <p>IBS IntOntwrp. Je hebt het interactieontwerp correct geanalyseerd en onderbouwd op basis van aangereikte denkkaders.</p> <p>IBS IntOntwrp. Je hebt met je interactieontwerp goed ingespeeld op hoe mensen waarnemen en hieraan betekenis geven binnen de opdrachtcontext</p> <p>IBS IntOntwrp. Je hebt uitgelegd waarom je strategie- en methodiekekeuzes passend is en baseert dat op de Methodenkaart Praktijkonderzoek.</p> <p>IBS IntOntwrp. Je hebt verschillende aspecten van een ontwerp vertaald naar doelgerichte prototypes die je evalueert of test met gebruikers of experts.</p> <p>IBS IntOntwrp. Je laat zien dat je ontvangen feedback op zowel proces, oplossing als portfolio op waarde schat en een deel van de feedback meeneemt in het verdere verloop van ontwerpactiviteiten.</p>				
Vorm(en) tentamen en deeltentamens	PROD-O (Beroeps)Product online/digitaal				
Beoordeling	Cijfer - Individueel				
Weging deeltentamen	100.0%				
Minimaal oordeel	5.5				
Tentamenmomenten	onderwijsweek 8				
Aantal examinatoren	2				
Toegestane hulpmiddelen	alle lesstof				
Wijze van aanmelden voor tentamen / aanmeldingstermijn	N.v.t.				
Nabespreking en inzage	Zie opleidingsstatuut				

IBS P - Interactions Beyond Screens Project

Algemene informatie	
Naam OWE lang Nederlandstalig	Interactions Beyond Screens Project
Naam OWE lang Engelstalig	Interactions Beyond Screens Project
Naam OWE kort Nederlandstalig	Interactions Beyond Screens Project
Naam OWE kort Engelstalig	Interactions Beyond Screens Project
Code OWE OSIRIS	INTBES03
Onderwijsperiode	P4
Intekenen onderwijs	Voor het onderwijs dat wordt gegeven na 31 januari 2023 geldt dat het noodzakelijk is dat studenten zich intekenen voor het onderwijs dat zij willen volgen. Zie Deel 3 'Regeling onderwijs en (deel)tentamens OSIRIS' voor meer informatie.
Studiepunten	15.0
Studielast in uren	420
Onderwijstijd (contacturen)	Geprogrammeerde contacttijd: 6 x 2 u intervisie, 8 x 1u projectbegeleiding = 20 uur Geprogrammeerde onderwijstijd voor zelfwerkzaamheid: 50 x 8 = 400 uur
Ingangseisen	n.v.t
Inhoud en organisatie	
Algemene omschrijving	Het onderzoeken en ontwerpen van een schermloos interactie-ontwerp dat optimaal inspeelt op de zintuigen en actiemogelijkheden van een gebruiker in een specifieke context.
Leeruitkomsten en eindkwalificaties	<i>Leeruitkomsten</i>
	<i>Eindkwalificaties</i>
	IBS P-1. Je kunt op basis van een 'klantvraag' een iteratief mensgericht ontwerpproces inrichten en uitvoeren.
	IBS P-2. Je werkt op basis van een build-to-design aanpak interactieontwerpen uit voor 'slimme' technologie die aansluiten bij de toepassingscontext.
Beroepstaak	In het project worden de leeruitkomsten uit courses geïntegreerd toegepast. Het is de bedoeling dat je op basis van een realistische casus van een externe opdrachtgever de ontwerpruimte verkent in een 1-10-100 model. Centraal hierbij staan de triangulatie-onderzoeksvaardigheden die je op een iteratieve manier verder brengt in het ontwikkelen van een schermloos interactie-ontwerp
Samenhang	Gehele IxD-profiel en courses CI en DaR en Int. Ontwerpopdracht in het bijzonder.
Deelnameplicht onderwijs	n.v.t.
Maximum aantal deelnemers	n.v.t.
Compensatiemogelijkheid	n.v.t.
Activiteiten en/of werkvormen	Begeleide zelfstudie in groepen
Literatuur / beschrijving "leerstof"	<ul style="list-style-type: none"> De verplichte literatuur staat opgenomen in de studiehandleiding op Onderwijs Online.
Verplichte software / verplicht materiaal	n.v.t.
Eigen financiële bijdrage (OER 2.7)	n.v.t.
Tentaminering	
Naam Nederlandstalig	IBS project
Naam Engelstalig	IBS project
Code OSIRIS	TOETS-01
Beoordelingscriteria / Beoordelingsdimensies	<p>IBS P-1. Je hebt correct je strategie- en methodiekekeuzes onderbouwd op basis van de Methodenkaart Praktijkonderzoek.</p> <p>IBS P-1. Je hebt de (deel)resultaten en het ontwerpproces helder en op een aansprekende en doel- en doelgroepgerichte manier gecommuniceerd.</p> <p>IBS P-1. Je hebt de samenhang tussen een probleemstelling en een ontwerpvrage goed uitgelegd en hebt voor deze ontwerpvrage een passende combinatie van methoden ingezet.</p> <p>IBS P-1. Je hebt duidelijk aangetoond dat je zelfstandig bestaande kennis toepast in je ontwerppraktijk, relevante bronnen en of technieken hebt eigen gemaakt die aansluiten bij je leerdoelen.</p> <p>IBS P-1. Je hebt een helder verband gelegd tussen de betekenis van de uitkomst van een evaluatie met de volgende stap of iteratie in jouw ontwerpproces.</p> <p>IBS P-1. Je hebt het mensgericht ontwerpproces als team, samen met de doelgroep en (evt.) de opdrachtgever doorlopen waarbij jullie vanaf het begin de regie over het proces hebt genomen en gehouden</p> <p>IBS P-1. Je hebt tijdens je ontwerp op je ontwerpactiviteiten en je professionele ontwikkeling als ontwerper gereflecteerd en hebt dit onderbouwd met passende kennis van methodiek en theorie.</p> <p>IBS P-1. Je hebt zichtbaar gemaakt dat je de vragen beantwoordt die je tegenkomt binnen de hele onderzoekscyclus, waarbij je doel, aanpak, resultaat en conclusie in logische samenhang hebt weergegeven.</p> <p>IBS P-2. Je hebt de (deel)resultaten en het ontwerpproces helder en op een aansprekende en doel- en doelgroepgerichte manier gecommuniceerd.</p> <p>IBS P-2. Je hebt de context voor een ontwerpopdracht duidelijk in kaart gebracht zodat die de basis vormt voor een specifiek interactieontwerp.</p> <p>IBS P-2. Je hebt op passende wijze een ontwerpproces georganiseerd binnen de kaders van een '1-10-100 aanpak'.</p> <p>IBS P-2. Je hebt zichtbaar gemaakt dat je bij het interactie-ontwerp bewust gebruikt maakt, of juist niet, van relevante interactieprincipes en hebt uitlegd waarom</p>
Vorm(en) tentamen en deeltentamens	PROD-O (Beroeps)Product online/digitaal
Beoordeling	Cijfer - Individueel
Weging deeltentamen	100.0%
Minimaal oordeel	5.5

Tentamenmomenten	Zie toetsrooster in iSAS of Osiris
Aantal examinatoren	2
Toegestane hulpmiddelen	Geen
Wijze van aanmelden voor tentamen / aanmeldingstermijn	Via Osiris
Nabespreking en inzage	Zie opleidingsstatuut

Profiel Business Media Design + Content Design

Verdiepend Semester: Strategic Transmedia Concepts

Centrale beroepstaak: Voer een ontwerponderzoek uit naar een cultureel maatschappelijk probleem en ontwikkel een creatief concept die een bijdrage levert aan de oplossing.

Course: Strategic Campaigns (SCA)	Course: Creative Concepts and Research (CCR)	Course: Transmedia Production Design (TPD)
Onderwerpen die aan bod komen: <ul style="list-style-type: none"> • Strategische scenario's • Innovatieroutes • Creatieve sessies • Toekomst en ethiek • Businesscase 	Onderwerpen die aan bod komen: <ul style="list-style-type: none"> • Prototyping • Onderzoekend vermogen • Individuele- en groepsprocessen • Creatieve organisatie 	Onderwerpen die aan bod komen: <ul style="list-style-type: none"> • Campaignbook • Datavisualisatie • Transmedia & Persuasive storytelling • Iteratief ontwerpen
STC-project:		
Tijdens het STC-project combineer je de opgedane vaardigheden en kennis uit de course-fase. Voor het ontwikkelde creatieve concept van de coursefase ontwerp je samen met mede-studenten een transmediale campagne.		

Het semester STC is het verdiepende semester van de profielen Content Design (CD) en Business Media Design (BMD). Binnen het semester worden er creatieve concepten ontwikkeld voor een cultureel-maatschappelijk probleem, waarna hiervoor in de projectfase een campagne voor wordt ontwikkeld.

De course CCR biedt een verdieping in thema's als design thinking, creativiteit, conceptontwikkeling prototyping en ontwerp onderzoek. De course TPD biedt verdieping op het gebied van content ontwikkeling, visuele vormgeving en communicatie van beeld. De course SCA biedt verdieping op het gebied van interne- en externe communicatie en strategie binnen transmediale campagnes.

STC CCR - Creative Concepts & Research

Algemene informatie									
Naam OWE lang Nederlandstalig	Creative Concepts & Research								
Naam OWE lang Engelstalig	Creative Concepts & Research								
Naam OWE kort Nederlandstalig	Creative Concepts & Research								
Naam OWE kort Engelstalig	Creative Concepts & Research								
Code OWE OSIRIS	CRECOR04								
Onderwijsperiode	P1, P3								
Intekenen onderwijs	Voor het onderwijs dat wordt gegeven na 31 januari 2023 geldt dat het noodzakelijk is dat studenten zich intekenen voor het onderwijs dat zij willen volgen. Zie Deel 3 'Regeling onderwijs en (deel)tentamens OSIRIS' voor meer informatie.								
Studiepunten	7.5								
Studielast in uren	210								
Onderwijstijd (contacturen)	Geprogrammeerde contacttijd domein: 3 * 3 * 9 = 81 uur Geprogrammeerde onderwijstijd voor zelfwerkzaamheid: = 121 uur Tentamentijd: 8 uur.								
Ingangseisen	N.v.t.								
Inhoud en organisatie									
Algemene omschrijving	In deze course ga je gemengde groep (CD, BMD) aan de slag om te komen tot een creatief concept. Het uitgewerkte concept lever je onder andere op in de vorm van een minimum viable product (MVP). Een MVP is een vroege, uitgekede versie van een product of dienst, waarmee wordt bepaald of het concept dat doet waar het voor ontwikkeld is. Aan de basis van het concept ligt een creative brief. De creative brief, het concept en de MVP ontwikkel je aan de hand van de Design Thinking - methodiek.								
Leeruitkomsten en einkwalificaties	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Leeruitkomsten</th> <th>Einkwalificaties</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>STC CCR-1. Je kunt kennis over de mindset van design thinking, cultuur en creatieve processen binnen organisaties en binnen een groep en praktijkgericht (ontwerp)onderzoek herkennen, beoordelen en toepassen op een voorbeeldcasus.</td> <td>CMD-1, CMD-4</td> </tr> <tr> <td>STC CCR-2. Je kunt zelfstandig literatuuronderzoek naar een sociaal-maatschappelijk vraagstuk uitvoeren en beoordelen.</td> <td>CMD-4</td> </tr> <tr> <td>STC CCR-3. Je voert uit en onderbouwt een ontwerponderzoek middels designthinking waarbij je stakeholders op een actieve manier betreft en op basis hiervan bijstuurt.</td> <td>CMD-1, CMD-2, CMD-3, CMD-4, CMD-5</td> </tr> </tbody> </table>	Leeruitkomsten	Einkwalificaties	STC CCR-1. Je kunt kennis over de mindset van design thinking, cultuur en creatieve processen binnen organisaties en binnen een groep en praktijkgericht (ontwerp)onderzoek herkennen, beoordelen en toepassen op een voorbeeldcasus.	CMD-1, CMD-4	STC CCR-2. Je kunt zelfstandig literatuuronderzoek naar een sociaal-maatschappelijk vraagstuk uitvoeren en beoordelen.	CMD-4	STC CCR-3. Je voert uit en onderbouwt een ontwerponderzoek middels designthinking waarbij je stakeholders op een actieve manier betreft en op basis hiervan bijstuurt.	CMD-1, CMD-2, CMD-3, CMD-4, CMD-5
Leeruitkomsten	Einkwalificaties								
STC CCR-1. Je kunt kennis over de mindset van design thinking, cultuur en creatieve processen binnen organisaties en binnen een groep en praktijkgericht (ontwerp)onderzoek herkennen, beoordelen en toepassen op een voorbeeldcasus.	CMD-1, CMD-4								
STC CCR-2. Je kunt zelfstandig literatuuronderzoek naar een sociaal-maatschappelijk vraagstuk uitvoeren en beoordelen.	CMD-4								
STC CCR-3. Je voert uit en onderbouwt een ontwerponderzoek middels designthinking waarbij je stakeholders op een actieve manier betreft en op basis hiervan bijstuurt.	CMD-1, CMD-2, CMD-3, CMD-4, CMD-5								
Beroepstaak	Ontwikkel een strategische transmedia storytelling campagne bij een creatief concept.								
Samenhang	Deze onderwijseenheid bouwt voort op kennis en vaardigheden uit de voorgaande onderwijseenheden en bereidt voor op het afstuderen.								
Deelnameplicht onderwijs	N.v.t.								
Maximum aantal deelnemers	N.v.t.								
Compensatiemogelijkheid	N.v.t.								
Activiteiten en/of werkvormen	Interactieve lessen, werken aan opdrachten, procesbegeleiding, intervisie, presentaties.								
Literatuur / beschrijving "leerstof"	<ul style="list-style-type: none"> De verplichte literatuur staat opgenomen in de studiehandleiding op Onderwijs Online. Verplicht 								
Verplichte software / verplicht materiaal	<ul style="list-style-type: none"> Adobe Creative Cloud 								
Eigen financiële bijdrage (OER 2.7)	N.v.t.								
Tentaminering									
Naam Nederlandstalig	Creative Brief Assessment								
Naam Engelstalig	Creative Brief Assessment								
Code OSIRIS	TOETS-01								
Beoordelingscriteria / Beoordelingsdimensies	<p>STC CCR-3. Er kunnen minimaal 3 stepping stones worden getoond.</p> <p>STC CCR-3. Je kan binnen een designthinkingproces stakeholders actief betrekken in verschillende fasen van het proces en op basis daarvan komen tot nieuwe inzichten.</p> <p>STC CCR-3. Je kan de relevantie van het uitgevoerde ontwerponderzoek verdedigen en de resultaten ervan onderbouwen en verantwoorden.</p> <p>STC CCR-3. Je kan een designthinking proces bijsturen op basis van verkregen inzichten en daarbij komen tot vernieuwde informatiebehoeften.</p> <p>STC CCR-3. Je kan methoden binnen een designthinking proces beoordelen, afwegen en inzetten binnen alle fasen van het proces.</p> <p>STC CCR-3. Je kan resultaten uit een designthinking proces inzichtelijk en deelbaar maken om actief in te zetten binnen het proces.</p> <p>STC CCR-3. Jullie hebben drie of meer versies van de creative brief opgeleverd en toegelicht.</p> <p>STC CCR-3. Op basis van de creative brief kan er gestart worden met een designthinking proces.</p>								
Vorm(en) tentamen en deeltentamens	PROD-O (Beroeps)Product online/digitaal								
Beoordeling	Cijfer - Groep								
Weging deeltentamen	30.0%								
Minimaal oordeel	5.5								
Tentamenmomenten	Zie toetsrooster in iSAS of Osiris								

Aantal examinatoren	2
Toegestane hulpmiddelen	Alle opgeleverde beroepsproducten, waaronder creative brief, prototypes, minimal viable product en stepping stones.
Wijze van aanmelden voor tentamen / aanmeldingstermijn	Via Osiris
Nabespreking en inzage	Zie opleidingsstatuut
Tentaminering	
Naam Nederlandstalig	Schriftelijke toets
Naam Engelstalig	Written test
Code OSIRIS	TOETS-02
Beoordelingscriteria / Beoordelingsdimensies	STC CCR-1. Je kunt kennis over cultuur in organisaties, maatschappelijke ontwikkelingen en creatieve processen gebruiken, hanteren en beoordelen. STC CCR-1. Je kunt kennis over de mindset van design thinking gebruiken, hanteren en beoordelen. STC CCR-1. Je kunt kennis over praktijkgericht onderzoek gebruiken, hanteren en beoordelen. STC CCR-1. Je kunt kennis over prototyping gebruiken, hanteren en beoordelen.
Vorm(en) tentamen en deeltentamens	KENN-F Kennistentamen fysiek/schriftelijk
Beoordeling	Cijfer - Individueel
Weging deeltentamen	60.0%
Minimaal oordeel	5.5
Tentamenmomenten	Zie toetsrooster in iSAS of Osiris
Aantal examinatoren	2
Toegestane hulpmiddelen	Geen
Wijze van aanmelden voor tentamen / aanmeldingstermijn	Via Osiris
Nabespreking en inzage	Zie opleidingsstatuut
Tentaminering	
Naam Nederlandstalig	Geannoteerde Literatuur
Naam Engelstalig	Annotated Literature
Code OSIRIS	TOETS-03
Beoordelingscriteria / Beoordelingsdimensies	STC CCR-2. De beoordeling op relevantie en betrouwbaarheid is duidelijk en geloofwaardig. STC CCR-2. De samenvatting is zelfstandig leesbaar. STC CCR-2. Je hebt twee geschikte (op onderzoek gebaseerde) bronnen samengevat en beoordeeld op relevantie en betrouwbaarheid. STC CCR-2. Naar de bron wordt verwezen conform APA-richtlijnen.
Vorm(en) tentamen en deeltentamens	PROD-O (Beroeps)Product online/digitaal
Beoordeling	Cijfer - Individueel
Weging deeltentamen	10.0%
Minimaal oordeel	5.5
Tentamenmomenten	Zie toetsrooster in iSAS of Osiris
Aantal examinatoren	1
Toegestane hulpmiddelen	N.v.t.
Wijze van aanmelden voor tentamen / aanmeldingstermijn	Via Osiris
Nabespreking en inzage	Zie opleidingsstatuut

STC P - Strategic Transmedia Concepts Project

Algemene informatie		
Naam OWE lang Nederlandstalig	Strategic Transmedia Concepts Project	
Naam OWE lang Engelstalig	Strategic Transmedia Concepts Project	
Naam OWE kort Nederlandstalig	Strategic Transmedia Concepts Project	
Naam OWE kort Engelstalig	Strategic Transmedia Concepts Project	
Code OWE OSIRIS	STRCAP04	
Onderwijsperiode	P2,P4	
Intekenen onderwijs	Voor het onderwijs dat wordt gegeven na 31 januari 2023 geldt dat het noodzakelijk is dat studenten zich intekenen voor het onderwijs dat zij willen volgen. Zie Deel 3 'Regeling onderwijs en (deel)tentamens OSIRIS' voor meer informatie.	
Studiepunten	15.0	
Studielast in uren	420	
Onderwijstijd (contacturen)	Geprogrammeerde contacttijd: 5*3*9=135 uur Geprogrammeerde onderwijstijd voor zelfwerkzaamheid: 270 uur Tentamentijd: 15 uur.	
Ingangseisen	N.v.t.	
Inhoud en organisatie		
Algemene omschrijving	In dit project ga je in een gemengde groep (CD, BMD) een transmediale storytelling campagne ontwerpen en realiseren voor een externe opdrachtgever op basis van het eerder ontwikkelde creatieve concept.	
Leeruitkomsten en eindkwalificaties	<i>Leeruitkomsten</i>	<i>Eindkwalificaties</i>
	STC P-1. Je kunt het ontwerpproces voor de beroepstaak organiseren en demonstreren welke methoden & technieken zijn ingezet.	CMD-1 (Ontwerpproces inrichten).
	STC P-2. Je kunt ondernomen stappen evalueren en beoordelen en op basis hiervan het ontwerpproces bijsturen.	CMD-2 (Ontwerpproces bijsturen).
	STC P-3. Je kunt demonstreren hoe jullie samenwerking met alle stakeholders tot een passend product zijn gekomen.	CMD-3 (Samen ontwerpen).
	STC P-4. Je kunt passende onderzoeksmethoden inzetten en resultaten van onderzoek actief gebruiken ten behoeve van het uitvoeren van de beroepstaak.	CMD-4 (Onderzoeken)
	STC P-5. Je kunt onderbouwen of de projectopdracht goed is uitgevoerd en aantonen dat jij theorie en basiskennis van de beroepstaak goed hebt toegepast.	CMD-5 (Manifesteren).
	STC P-6. Je kunt methodische reflectie inzetten als instrument om je functioneren binnen het team kritisch te bespreken en neemt op basis daarvan verantwoordelijkheid voor je persoonlijke ontwikkeling als professional.	CMD-6 (Reflecteren).
Beroepstaak	Ontwikkel een strategische transmediale storytelling campagne bij een creatief concept.	
Samenhang	Deze onderwijseenheid bouwt voort op kennis en vaardigheden uit de voorgaande onderwijseenheden en bereidt voor op het afstuderen.	
Deelnameplicht onderwijs	N.v.t.	
Maximum aantal deelnemers	N.v.t.	
Compensatiemogelijkheid	N.v.t.	
Activiteiten en/of werkvormen	Quality review boards, intervisie, procesbegeleiding, Dragons' Den.	
Literatuur / beschrijving "leerstof"	<ul style="list-style-type: none"> De verplichte literatuur staat opgenomen in de studiehandleiding op Onderwijs Online. Verplicht 	
Verplichte software / verplicht materiaal	<ul style="list-style-type: none"> Adobe Creative Cloud 	
Eigen financiële bijdrage (OER 2.7)	N.v.t.	
Tentaminering		
Naam Nederlandstalig	STC Project	
Naam Engelstalig	STC Project	
Code OSIRIS	TOETS-01	
Beoordelingscriteria / Beoordelingsdimensies	STC P-1. Je hebt in samenwerking met de groep een toolkit ontworpen en daarbinnen methoden & technieken ingezet en de keuzes hiervoor verantwoord. STC P-2. Je kunt in samenwerking met de groep alternatieven overwegen en itereren binnen ontwerpmethoden om tot een weloverwogen beroepsproduct te komen. STC P-3. Je ontwerpt in samenwerking met de groep methoden om stakeholders actief te betrekken bij het uitvoeren van de beroepstaak en maken ontwerpkeuzes op basis van inzichten vanuit stakeholders. STC P-4. Je kunt in samenwerking met de groep onderzoeksmethoden op waarde schatten en inzetten om tot betekenisvolle inzichten te komen en deze presenteren op overdraagbare wijze. STC P-5. Je hebt duidelijk gemaakt dat je de theorie & basiskennis van de beroepstaak goed hebt toegepast tijdens het project. STC P-5. Je hebt verantwoord hoe iteraties binnen jouw werkzaamheden hebben geleid tot een verbetering van specifieke (deel)resultaten. STC P-5. Je onderbouwt en verantwoordt wat jouw persoonlijke bijdrage is geweest bij het behalen van het projectdoel. STC P-6. Je hebt methodisch (middels reflectiemodellen) gereflecteerd op je functioneren binnen het team, de rol die je aanneemt als ontwerper binnen je team en hoe je anderen (stakeholders, teamgenoten) begeleidt, ondersteunt en van feedback voorziet. Je weet uit deze verkregen inzicht(en) nieuwe leerpunten te halen en/ of deze om weten te zetten tot nieuw of ander handelingsrepertoire. STC P-6. Je hebt methodisch (middels reflectiemodellen) gereflecteerd, daarmee inzicht(en) verkregen in je eigen	

	functioneren en persoonlijke ontwikkeling als ontwerper, je hebt hieruit nieuwe leerpunten gehaald en/ of deze om weten te zetten tot nieuw of ander handelingsrepertoire.
Vorm(en) tentamen en deeltentamens	PROD-O (Beroeps)Product online/digitaal
Beoordeling	Cijfer - Individueel
Weging deeltentamen	100.0%
Minimaal oordeel	5.5
Tentamenmomenten	Zie toetsrooster in iSAS of Osiris
Aantal examinatoren	2
Toegestane hulpmiddelen	Geen
Wijze van aanmelden voor tentamen / aanmeldingstermijn	Via Osiris
Nabespreking en inzage	Zie opleidingsstatuut

STC SCA - Strategic Campaigns

Algemene informatie																			
Naam OWE lang Nederlandstalig	Strategic Campaigns																		
Naam OWE lang Engelstalig	Strategic Campaigns																		
Naam OWE kort Nederlandstalig	Strategic Campaigns																		
Naam OWE kort Engelstalig	Strategic Campaigns																		
Code OWE OSIRIS	STRACA02																		
Onderwijsperiode	P1, P3																		
Intekenen onderwijs	Voor het onderwijs dat wordt gegeven na 31 januari 2023 geldt dat het noodzakelijk is dat studenten zich intekenen voor het onderwijs dat zij willen volgen. Zie Deel 3 'Regeling onderwijs en (deel)tentamens OSIRIS' voor meer informatie.																		
Studiepunten	7.5																		
Studielast in uren	210																		
Onderwijstijd (contacturen)	Geprogrammeerde contacttijd domein: $3 * 3 * 9 = 81$ uur Geprogrammeerde onderwijstijd voor zelfwerkzaamheid: = 121 uur Tentamentijd: 8 uur.																		
Ingangseisen	N.v.t																		
Inhoud en organisatie																			
Algemene omschrijving	Aan de hand van een casus (uitdaging) ga je in een groepje aan de slag om tot een business case (oplossing) te komen. Dit doe je met een fasegewijze aanpak uit het Innovatiedoolhof (Van Wulfen, 2017). De casus gaat over een digitaal communicatieprobleem van een organisatie en je verdiept je in de belangen van deze organisatie. Eén van de stappen in het doolhof is het bedenken van ideeën: dit doe je in een creatieve sessie. De creatieve sessie bereid je inhoudelijk voor, je organiseert het en je voert het uit. Je ontwikkelt een transmediale campagne ter ondersteuning van de business case. Daarbij maak je gebruik van een toekomstscenario dat je zelf hebt ontwikkeld om te toetsen of de campagne ook op de langere termijn geschikt is. De haalbaarheid van de campagne toets je eveneens op kosten en je beschrijft de inzet van middelen (tijd en geld) en een inschatting van de opbrengsten.																		
Leeruitkomsten en eindkwalificaties	<table border="1"> <thead> <tr> <th><i>Leeruitkomsten</i></th> <th><i>Eindkwalificaties</i></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>STC SCA-1. Jullie analyseren een casus aan de hand van relevante literatuur omtrent innovatie en communicatie.</td> <td>BMD-1 Bedrijfsprocessen</td> </tr> <tr> <td>STC SCA-2. Jullie kunnen aantonen hoe je methodologisch en inzichtelijk tot nieuwe ontwerpen komt binnen een casus, welke methoden en technieken zijn ingezet.</td> <td>BMD-1 Bedrijfsprocessen</td> </tr> <tr> <td>STC SCA-3. Je toont aan over kennis van relevante literatuur omtrent innovatie en communicatie te beschikken door deze toe te passen op theoretische vraagstukken.</td> <td>BMD-1 Bedrijfsprocessen</td> </tr> <tr> <td>STC SCA-4. Jullie kunnen rond een innovatievraagstuk van een klant passende, activerende, communicatie bedenken en vormgeven.</td> <td>BMD-2 Bedrijfscommunicatieontwerp</td> </tr> <tr> <td>STC SCA-5. Jullie kunnen toekomst waarin de innovatie terecht komt schetsen, rekening houdend met mogelijke ontwikkelingen in de maatschappij.</td> <td>BMD-2 Bedrijfscommunicatieontwerp</td> </tr> <tr> <td>STC SCA-6. Jullie tonen aan innovatie te kunnen sturen door het opzetten van een actieve, inspirerende creatieve sessie.</td> <td>BMD-2 Bedrijfscommunicatieontwerp</td> </tr> <tr> <td>STC SCA-7. De student(en) verantwoorden keuzes op basis van aangereikte en zelf verzamelde relevante theorie.</td> <td>BMD-3 Businesstheorie</td> </tr> <tr> <td>STC SCA-8. Jullie bieden inzicht in gemaakte keuzes, en persoonlijke bijdragen, door de opzet en onderbouwing van jullie innovatie-aanpak te documenteren.</td> <td>CMD-5 Manifesteren</td> </tr> </tbody> </table>	<i>Leeruitkomsten</i>	<i>Eindkwalificaties</i>	STC SCA-1. Jullie analyseren een casus aan de hand van relevante literatuur omtrent innovatie en communicatie.	BMD-1 Bedrijfsprocessen	STC SCA-2. Jullie kunnen aantonen hoe je methodologisch en inzichtelijk tot nieuwe ontwerpen komt binnen een casus, welke methoden en technieken zijn ingezet.	BMD-1 Bedrijfsprocessen	STC SCA-3. Je toont aan over kennis van relevante literatuur omtrent innovatie en communicatie te beschikken door deze toe te passen op theoretische vraagstukken.	BMD-1 Bedrijfsprocessen	STC SCA-4. Jullie kunnen rond een innovatievraagstuk van een klant passende, activerende, communicatie bedenken en vormgeven.	BMD-2 Bedrijfscommunicatieontwerp	STC SCA-5. Jullie kunnen toekomst waarin de innovatie terecht komt schetsen, rekening houdend met mogelijke ontwikkelingen in de maatschappij.	BMD-2 Bedrijfscommunicatieontwerp	STC SCA-6. Jullie tonen aan innovatie te kunnen sturen door het opzetten van een actieve, inspirerende creatieve sessie.	BMD-2 Bedrijfscommunicatieontwerp	STC SCA-7. De student(en) verantwoorden keuzes op basis van aangereikte en zelf verzamelde relevante theorie.	BMD-3 Businesstheorie	STC SCA-8. Jullie bieden inzicht in gemaakte keuzes, en persoonlijke bijdragen, door de opzet en onderbouwing van jullie innovatie-aanpak te documenteren.	CMD-5 Manifesteren
<i>Leeruitkomsten</i>	<i>Eindkwalificaties</i>																		
STC SCA-1. Jullie analyseren een casus aan de hand van relevante literatuur omtrent innovatie en communicatie.	BMD-1 Bedrijfsprocessen																		
STC SCA-2. Jullie kunnen aantonen hoe je methodologisch en inzichtelijk tot nieuwe ontwerpen komt binnen een casus, welke methoden en technieken zijn ingezet.	BMD-1 Bedrijfsprocessen																		
STC SCA-3. Je toont aan over kennis van relevante literatuur omtrent innovatie en communicatie te beschikken door deze toe te passen op theoretische vraagstukken.	BMD-1 Bedrijfsprocessen																		
STC SCA-4. Jullie kunnen rond een innovatievraagstuk van een klant passende, activerende, communicatie bedenken en vormgeven.	BMD-2 Bedrijfscommunicatieontwerp																		
STC SCA-5. Jullie kunnen toekomst waarin de innovatie terecht komt schetsen, rekening houdend met mogelijke ontwikkelingen in de maatschappij.	BMD-2 Bedrijfscommunicatieontwerp																		
STC SCA-6. Jullie tonen aan innovatie te kunnen sturen door het opzetten van een actieve, inspirerende creatieve sessie.	BMD-2 Bedrijfscommunicatieontwerp																		
STC SCA-7. De student(en) verantwoorden keuzes op basis van aangereikte en zelf verzamelde relevante theorie.	BMD-3 Businesstheorie																		
STC SCA-8. Jullie bieden inzicht in gemaakte keuzes, en persoonlijke bijdragen, door de opzet en onderbouwing van jullie innovatie-aanpak te documenteren.	CMD-5 Manifesteren																		
Beroepstaak	Ontwikkel een strategische transmedia storytelling campagne bij een creatief concept.																		
Samenhang	Deze onderwijseenheid bouwt voort op kennis en vaardigheden uit de voorgaande onderwijseenheden en bereidt voor op afstuderen.																		
Deelnameplicht onderwijs	N.v.t.																		
Maximum aantal deelnemers	N.v.t.																		
Compensatiemogelijkheid	N.v.t.																		
Activiteiten en/of werkvormen	Klassikale lessen																		
Literatuur / beschrijving "leerstof"	<ul style="list-style-type: none"> De verplichte literatuur staat opgenomen in de studiehandleiding op Onderwijs Online. Verplicht 																		
Verplichte software / verplicht materiaal	<ul style="list-style-type: none"> Diverse artikelen (Artikelen over toekomstscenario's, transmediale campagnes, ondersteunend aan business case, afhankelijk van de casus die wordt aangereikt) 																		
Eigen financiële bijdrage (OER 2.7)	N.v.t.																		
Tentaminering																			
Naam Nederlandstalig	Business Case																		
Naam Engelstalig	Business Case																		
Code OSIRIS	TOETS-01																		
Beoordelingscriteria / Beoordelingsdimensies	STC SCA-1. Je brengt relevante bedrijfs- en communicatieprocessen in beeld met passende analyses en modellen. STC SCA-2. Je baseert de (her)ontwerpen van de media aantoonbaar op verzamelde informatie en invloeden. STC SCA-4. Je ontwikkelt een transmediale campagne ter ondersteuning van de business case, waarbij je inzicht in kosten en opbrengsten geeft. STC SCA-5. Je ontwikkelt toekomstscenario's die je gebruikt om te laten zien wat de betekenis van de business in de (nabije)																		

	toekomst kan zijn. STC SCA-7. Je onderbouwt je businesscase en transmediale campagne met relevante literatuur.
Vorm(en) tentamen en deeltentamens	PROD-O (Beroeps)Product online/digitaal
Beoordeling	Cijfer - Individueel
Weging deeltentamen	50.0%
Minimaal oordeel	5.5
Tentamenmomenten	Zie toetsrooster in iSAS of Osiris
Aantal examinatoren	1
Toegestane hulpmiddelen	Geen
Wijze van aanmelden voor tentamen / aanmeldingstermijn	Via Osiris
Nabespreking en inzage	Zie opleidingsstatuut
Tentaminering	
Naam Nederlandstalig	Toets Creatieve Sessie
Naam Engelstalig	Test Creative Session
Code OSIRIS	TOETS-02
Beoordelingscriteria / Beoordelingsdimensies	STC SCA-4. Je ontwerpt een creatieve sessie die adequaat inspeelt op de in de casus geschetste context. STC SCA-6. De materialen voor de creatieve sessie zijn uitgebreid uitgewerkt en stellen een buitenstaander in staat om de creatieve sessie uit te voeren. STC SCA-7. Je baseert ontwerpkeuzes voor de creatieve sessie aantoonbaar op basis van aangereikte en zelf verzamelde relevante theorie. STC SCA-8. Uit het ontwerp van je creatieve sessie blijkt expliciet en onderbouwd met theorie waarom de gekozen werkvormen passen bij jou als professional.
Vorm(en) tentamen en deeltentamens	PROD-O (Beroeps)Product online/digitaal
Beoordeling	Cijfer - Individueel
Weging deeltentamen	30.0%
Minimaal oordeel	5.5
Tentamenmomenten	Zie toetsrooster in iSAS of Osiris
Aantal examinatoren	1
Toegestane hulpmiddelen	Geen
Wijze van aanmelden voor tentamen / aanmeldingstermijn	Via Osiris
Nabespreking en inzage	Zie opleidingsstatuut
Tentaminering	
Naam Nederlandstalig	Schriftelijke Toets
Naam Engelstalig	Written Test
Code OSIRIS	TOETS-03
Beoordelingscriteria / Beoordelingsdimensies	STC SCA-1. Je kunt theorie omtrent innovatie toepassen op vraagstukken. STC SCA-1. Je kunt theorie omtrent transmediale campagnes toepassen op vraagstukken. STC SCA-3. Je beschikt over relevante kennis omtrent innovatie. STC SCA-7. Je beschikt over relevante kennis omtrent transmediale campagnes.
Vorm(en) tentamen en deeltentamens	KENN-F Kennistentamen fysiek/schriftelijk
Beoordeling	Cijfer - Individueel
Weging deeltentamen	20.0%
Minimaal oordeel	5.5
Tentamenmomenten	Zie toetsrooster in iSAS of Osiris
Aantal examinatoren	1
Toegestane hulpmiddelen	Geen
Wijze van aanmelden voor tentamen / aanmeldingstermijn	Via Osiris
Nabespreking en inzage	Zie opleidingsstatuut

STC TPD - Transmedia Production Design

Algemene informatie															
Naam OWE lang Nederlandstalig	Transmedia Production Design														
Naam OWE lang Engelstalig	Transmedia Production Design														
Naam OWE kort Nederlandstalig	Transmedia Production Design														
Naam OWE kort Engelstalig	Transmedia Production Design														
Code OWE OSIRIS	TRAPRD02														
Onderwijsperiode	P1, P3														
Intekenen onderwijs	Voor het onderwijs dat wordt gegeven na 31 januari 2023 geldt dat het noodzakelijk is dat studenten zich intekenen voor het onderwijs dat zij willen volgen. Zie Deel 3 'Regeling onderwijs en (deel)tentamens OSIRIS' voor meer informatie.														
Studiepunten	7.5														
Studielast in uren	210														
Onderwijstijd (contacturen)	Geprogrammeerde contacttijd domein: 3 * 3 * 9 = 81 uur Geprogrammeerde onderwijstijd voor zelfwerkzaamheid: 121 uur Tentamentijd: 8 uur.														
Ingangseisen	N.v.t.														
Inhoud en organisatie															
Algemene omschrijving	In deze course ontwerp en realiseer je doel- en doelgroepgerichte content voor een brandbook van een transmediale campagne, (onderliggende) verhaalstructuren t.b.v. een campagne en datavisualisaties van onderzoeksresultaten.														
Leeruitkomsten en eindkwalificaties	<table border="1"> <thead> <tr> <th><i>Leeruitkomsten</i></th> <th><i>Eindkwalificaties</i></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>STC TPD-1. Je kunt verschillende middelen voor een transmediale campagne ontwerpen volgens de geldende standaarden, waarmee je een vooraf bepaald communicatief doel bereikt bij een specifieke doelgroep.</td> <td>CD-2 Mediaontwerp</td> </tr> <tr> <td>STC TPD-2. Je kunt uitleggen in hoeverre jouw product voldoet aan de basisprincipes van persuasive design, communicatietheorie, gestalt, semiotiek en retorica.</td> <td>CD-3 Communicatietheorie</td> </tr> <tr> <td>STC TPD-3. Je kunt in verschillende stadia van het ontwerpproces feedback vergaren bij peers en/doelgroep en kan deze op waarde schatten en waar nodig verwerken in het ontwerp van de campagne.</td> <td>CMD-2 Ontwerpproces bijsturen</td> </tr> <tr> <td>STC TPD-4. Je kunt een interactieve datavisualisatie maken volgens de geldende standaarden, waarmee je een vooraf bepaald communicatief doel bereikt bij een specifieke doelgroep.</td> <td>CD-2 Mediaontwerp</td> </tr> <tr> <td>STC TPD-5. Je kunt op verschillende manieren dezelfde data interactief visualiseren en uit deze varianten de meest geschikte kiezen.</td> <td>CD-1 Communicatieoplossingen</td> </tr> <tr> <td>STC TPD-6. Je kunt met behulp van de basisprincipes uit de gedragskunde en de narratieve theorie de communicatieve werking van transmediale middelen ontleden.</td> <td>CD-3 Communicatietheorie</td> </tr> </tbody> </table>	<i>Leeruitkomsten</i>	<i>Eindkwalificaties</i>	STC TPD-1. Je kunt verschillende middelen voor een transmediale campagne ontwerpen volgens de geldende standaarden, waarmee je een vooraf bepaald communicatief doel bereikt bij een specifieke doelgroep.	CD-2 Mediaontwerp	STC TPD-2. Je kunt uitleggen in hoeverre jouw product voldoet aan de basisprincipes van persuasive design, communicatietheorie, gestalt, semiotiek en retorica.	CD-3 Communicatietheorie	STC TPD-3. Je kunt in verschillende stadia van het ontwerpproces feedback vergaren bij peers en/doelgroep en kan deze op waarde schatten en waar nodig verwerken in het ontwerp van de campagne.	CMD-2 Ontwerpproces bijsturen	STC TPD-4. Je kunt een interactieve datavisualisatie maken volgens de geldende standaarden, waarmee je een vooraf bepaald communicatief doel bereikt bij een specifieke doelgroep.	CD-2 Mediaontwerp	STC TPD-5. Je kunt op verschillende manieren dezelfde data interactief visualiseren en uit deze varianten de meest geschikte kiezen.	CD-1 Communicatieoplossingen	STC TPD-6. Je kunt met behulp van de basisprincipes uit de gedragskunde en de narratieve theorie de communicatieve werking van transmediale middelen ontleden.	CD-3 Communicatietheorie
<i>Leeruitkomsten</i>	<i>Eindkwalificaties</i>														
STC TPD-1. Je kunt verschillende middelen voor een transmediale campagne ontwerpen volgens de geldende standaarden, waarmee je een vooraf bepaald communicatief doel bereikt bij een specifieke doelgroep.	CD-2 Mediaontwerp														
STC TPD-2. Je kunt uitleggen in hoeverre jouw product voldoet aan de basisprincipes van persuasive design, communicatietheorie, gestalt, semiotiek en retorica.	CD-3 Communicatietheorie														
STC TPD-3. Je kunt in verschillende stadia van het ontwerpproces feedback vergaren bij peers en/doelgroep en kan deze op waarde schatten en waar nodig verwerken in het ontwerp van de campagne.	CMD-2 Ontwerpproces bijsturen														
STC TPD-4. Je kunt een interactieve datavisualisatie maken volgens de geldende standaarden, waarmee je een vooraf bepaald communicatief doel bereikt bij een specifieke doelgroep.	CD-2 Mediaontwerp														
STC TPD-5. Je kunt op verschillende manieren dezelfde data interactief visualiseren en uit deze varianten de meest geschikte kiezen.	CD-1 Communicatieoplossingen														
STC TPD-6. Je kunt met behulp van de basisprincipes uit de gedragskunde en de narratieve theorie de communicatieve werking van transmediale middelen ontleden.	CD-3 Communicatietheorie														
Beroepstaak	Ontwikkel een strategische transmedia storytelling campagne bij een creatief concept.														
Samenhang	Deze onderwijseenheid bouwt voort op kennis en vaardigheden uit de voorgaande onderwijseenheden en bereidt voor op het afstuderen.														
Deelnameplicht onderwijs	N.v.t.														
Maximum aantal deelnemers	N.v.t.														
Compensatiemogelijkheid	N.v.t.														
Activiteiten en/of werkvormen	Klassikale lessen, hoorcolleges, werkcolleges, peer reviews, workshops.														
Literatuur / beschrijving "leerstof"	<ul style="list-style-type: none"> De verplichte literatuur staat opgenomen in de studiehandleiding op Onderwijs Online. Verplicht 														
Verplichte software / verplicht materiaal	<ul style="list-style-type: none"> Adobe Creative Cloud 														
Eigen financiële bijdrage (OER 2.7)	N.v.t.														
Tentaminering															
Naam Nederlandstalig	Opdracht Brandbook														
Naam Engelstalig	Assignment Brandbook														
Code OSIRIS	TOETS-01														
Beoordelingscriteria / Beoordelingsdimensies	STC TPD-1. Je hebt aannemelijk gemaakt dat je met de door jouw uitgewerkte middelen het vooraf bepaalde communicatieve doel bereikt. STC TPD-1. Je hebt minimaal vijf middelen uitgewerkt voor een transmediale campagne (knock-out). STC TPD-1. Je hebt op basis van relevante informatie over doel en doelgroep een geschikte mediamix samenstellen t.b.v. een transmediale campagne. STC TPD-2. Je hebt de werking van theoretische principes in jouw mediamix overtuigend beschreven. STC TPD-2. Je hebt de werking van theoretische principes in jouw transmediale campagnebeeld overtuigend beschreven. STC TPD-3. Je hebt een verantwoording gegeven van ten minste twee aanpassingen die je naar aanleiding van feedback in jouw ontwerp(en) hebt verwerkt. STC TPD-3. Je hebt in verschillende stadia van het ontwerp minstens twee keer feedback gevraagd en ontvangen voor jouw campagnebeeld (knock-out).														
Vorm(en) tentamen en deeltentamens	PROD-O (Beroeps)Product online/digitaal														
Beoordeling	Cijfer - Individueel														
Weging deeltentamen	40.0%														
Minimaal oordeel	5.5														

Tentamenmomenten	Zie toetsrooster in iSAS of Osiris
Aantal examinatoren	1
Toegestane hulpmiddelen	Geen
Wijze van aanmelden voor tentamen / aanmeldingstermijn	Via Osiris
Nabespreking en inzage	Zie opleidingsstatuut
Tentaminering	
Naam Nederlandstalig	Opdracht Datavisualisatie
Naam Engelstalig	Assignment Datavisualisation
Code OSIRIS	TOETS-02
Beoordelingscriteria / Beoordelingsdimensies	<p>STC TPD-2. Je onderbouwt de ontwerpkeuzes in jouw interactieve datavisualisatie op basis van ontwerp- en communicatietheorie waarbij je steeds naar relevante bronnen verwijst die je zelf hebt gevonden.</p> <p>STC TPD-3. Je hebt door te itereren met low-, mid- en high-fidelity prototypes actief bij de doelgroep verbeterpunten en inzichten verzameld waardoor er een duidelijke groei zichtbaar is in jouw ontwerpproces.</p> <p>STC TPD-4. Je hebt een interactieve en gelaagde datavisualisatie gemaakt die de doelgroep de gelegenheid biedt om de onderliggende data verder te verkennen.</p> <p>STC TPD-5. Je hebt op basis van een dataset meerdere visualisaties overwogen en daar vervolgens de beste visualisaties uitgekozen om het verhaal van de data mee te vertellen.</p>
Vorm(en) tentamen en deeltentamens	PROD-O (Beroeps)Product online/digitaal
Beoordeling	Cijfer - Individueel
Weging deeltentamen	30.0%
Minimaal oordeel	5.5
Tentamenmomenten	Zie toetsrooster in iSAS of Osiris
Aantal examinatoren	1
Toegestane hulpmiddelen	Geen
Wijze van aanmelden voor tentamen / aanmeldingstermijn	Via Osiris
Nabespreking en inzage	Zie opleidingsstatuut
Tentaminering	
Naam Nederlandstalig	Persuasive Storytelling
Naam Engelstalig	Persuasive Storytelling
Code OSIRIS	TOETS-03
Beoordelingscriteria / Beoordelingsdimensies	<p>STC TPD-6. Je legt de werking van de basisprincipes uit de gedragskunde en de narratieve theorie uit.</p> <p>STC TPD-6. Je ontleedt de communicatieve werking van transmediale middelen met behulp van basisprincipes uit de gedragskunde en de narratieve theorie.</p>
Vorm(en) tentamen en deeltentamens	KENN-F Kennistentamen fysiek/schriftelijk
Beoordeling	Cijfer - Individueel
Weging deeltentamen	30.0%
Minimaal oordeel	5.5
Tentamenmomenten	Zie toetsrooster in iSAS of Osiris
Aantal examinatoren	1
Toegestane hulpmiddelen	Geen
Wijze van aanmelden voor tentamen / aanmeldingstermijn	Via Osiris
Nabespreking en inzage	Zie opleidingsstatuut

Stage - Stage mediadesign (CMD)

Algemene informatie													
Naam OWE lang Nederlandstalig	Stage mediadesign (CMD)												
Naam OWE lang Engelstalig	Internship mediadesign (CMD)												
Naam OWE kort Nederlandstalig	Stage mediadesign (CMD)												
Naam OWE kort Engelstalig	Internship mediadesign (CMD)												
Code OWE OSIRIS	STACMI12												
Onderwijsperiode	P1, P2, P3, P4												
Intekenen onderwijs	Voor het onderwijs dat wordt gegeven na 31 januari 2023 geldt dat het noodzakelijk is dat studenten zich intekenen voor het onderwijs dat zij willen volgen. Zie Deel 3 'Regeling onderwijs en (deel)tentamens OSIRIS' voor meer informatie.												
Studiepunten	30.0												
Studielast in uren	840												
Onderwijstijd (contacturen)	Geprogrammeerde contacttijd: 4 * 2,5 = 10 uur												
Ingangseisen	Afgeronde propedeuse + 37,5 EC in de hoofdfase (uitgezonderd minor) behaald; Het projectvoorstel is uiterlijk op de gestelde termijn (zie jaarrooster van de HAN) voor de start ingediend bij het praktijkbureau; Het projectvoorstel is uiterlijk twee onderwijsweken (zie jaarrooster van de HAN) voor de start goedgekeurd door de praktijkcoördinator. De organisatie en bedrijfsbegeleider voldoen aan de eisen.												
Inhoud en organisatie													
Algemene omschrijving	<p>Het doel van de stage is:</p> <ul style="list-style-type: none"> - dat je werkervaring opdoet in een beroepscontext die past binnen het opleidingsprofiel; - je ervaring opdoet met het maken van concrete beroepsproducten die aansluiten bij de hoofdfasesemesters die zijn gevolgd; - je je een beeld vormt van en inzicht krijgt in het beroepenveld: welke methoden, technieken en standaarden er worden gebruikt. <p>De leeruitkomsten voor de stage liggen daarom op het kunnen toepassen in de beroepspraktijk van de tot dan toe in de studie opgedane competenties (kennis, vaardigheden en attitude) en het leren kennen van de beroepspraktijk. Je gaat daartoe in de stageverlenende organisatie werkzaamheden op (aspirant-) hbo-niveau verrichten die passen binnen het opleidingsprofiel en aansluiten bij de semesters uit de hoofdfase door mee te werken aan enkele projecten. Om de leeruitkomsten die voor de stage gelden te kunnen behalen, worden aan de stageverlenende organisatie een aantal eisen gesteld die zijn vastgelegd in de stagehandleiding.</p> <p>Het is jouw verantwoordelijkheid tijdig een geschikte stageplek te vinden en de stageplek en organisatie te toetsen aan het voldoen aan de eisen voorafgaand aan het indienen van de stageplaats.</p> <p>Beoordeling stage: Het eindcijfer moet een 5,5 of hoger zijn. Berekening eindcijfer (verder toelichting studiehandleiding): Methodisch werken bepaalt 75 % van het cijfer, reflectie 25 %. Beide onderdelen moeten groter of gelijk zijn aan 5,5 (voldoende). Bij een onvoldoende van een van deze onderdelen zal dat cijfer bepalend zijn voor het eindcijfer (bijvoorbeeld: methodisch werken is 7, reflectie is 4, eindcijfer wordt dan 4). Als er een knock out wordt gegeven wordt er geen eindcijfer berekend en zal het cijfer 1 worden gegeven.</p>												
Leeruitkomsten en eindkwalificaties	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Leeruitkomsten</th> <th>Eindkwalificaties</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Stage-1. Je kan de binnen het opleidingsprofiel, specifiek de semesters uit de hoofdfase en daarvan uitgesloten de minor, opgedane competenties (kennis, vaardigheden en attitude) toepassen bij jouw werkzaamheden en de totstandkoming van beroepsproducten in de beroepspraktijk. Hiertoe selecteer je minimaal drie en maximaal zeven (deel-)producten die je zelfstandig hebt gemaakt en levert deze op voor de beoordeling van de stage.</td> <td>Eindkwalificaties van het profiel waartoe de student behoort</td> </tr> <tr> <td>Stage-2. Je beschrijft de overeenkomsten en/of verschillen in de uitvoering van de werkzaamheden en de totstandkoming van beroepsproducten in de praktijk van de stageorganisatie met de aanpak en totstandkoming van beroepsproducten zoals geleerd binnen het opleidingsprofiel in de hoofdfase. Je geeft daarover een persoonlijk en beargumenteerd oordeel.</td> <td>Eindkwalificaties van het profiel waartoe de student behoort</td> </tr> <tr> <td>Stage-3. Je verantwoordt en onderbouwt keuzes in de totstandkoming van de beroepsproducten en hierbij refereer je aan methoden, technieken en standaarden die actueel en/of gebruikelijk zijn in het beroepenveld en toont dusdanig aan dat methodisch is gewerkt</td> <td>Eindkwalificaties van het profiel waartoe de student behoort</td> </tr> <tr> <td>Stage-4. Je reflecteert op in totaal zes situaties en benoemt daarbij sterke- en verbeterpunten</td> <td>Eindkwalificaties van het profiel waartoe de student behoort</td> </tr> <tr> <td>Stage-5. Je levert alle verslagen en beroepsproducten in conform de controlekaart (structuur, spelling, stijl, doelgroepgericht, bronvermelding e.d.)</td> <td>Eindkwalificaties van het profiel waartoe de student behoort</td> </tr> </tbody> </table>	Leeruitkomsten	Eindkwalificaties	Stage-1. Je kan de binnen het opleidingsprofiel, specifiek de semesters uit de hoofdfase en daarvan uitgesloten de minor, opgedane competenties (kennis, vaardigheden en attitude) toepassen bij jouw werkzaamheden en de totstandkoming van beroepsproducten in de beroepspraktijk. Hiertoe selecteer je minimaal drie en maximaal zeven (deel-)producten die je zelfstandig hebt gemaakt en levert deze op voor de beoordeling van de stage.	Eindkwalificaties van het profiel waartoe de student behoort	Stage-2. Je beschrijft de overeenkomsten en/of verschillen in de uitvoering van de werkzaamheden en de totstandkoming van beroepsproducten in de praktijk van de stageorganisatie met de aanpak en totstandkoming van beroepsproducten zoals geleerd binnen het opleidingsprofiel in de hoofdfase. Je geeft daarover een persoonlijk en beargumenteerd oordeel.	Eindkwalificaties van het profiel waartoe de student behoort	Stage-3. Je verantwoordt en onderbouwt keuzes in de totstandkoming van de beroepsproducten en hierbij refereer je aan methoden, technieken en standaarden die actueel en/of gebruikelijk zijn in het beroepenveld en toont dusdanig aan dat methodisch is gewerkt	Eindkwalificaties van het profiel waartoe de student behoort	Stage-4. Je reflecteert op in totaal zes situaties en benoemt daarbij sterke- en verbeterpunten	Eindkwalificaties van het profiel waartoe de student behoort	Stage-5. Je levert alle verslagen en beroepsproducten in conform de controlekaart (structuur, spelling, stijl, doelgroepgericht, bronvermelding e.d.)	Eindkwalificaties van het profiel waartoe de student behoort
Leeruitkomsten	Eindkwalificaties												
Stage-1. Je kan de binnen het opleidingsprofiel, specifiek de semesters uit de hoofdfase en daarvan uitgesloten de minor, opgedane competenties (kennis, vaardigheden en attitude) toepassen bij jouw werkzaamheden en de totstandkoming van beroepsproducten in de beroepspraktijk. Hiertoe selecteer je minimaal drie en maximaal zeven (deel-)producten die je zelfstandig hebt gemaakt en levert deze op voor de beoordeling van de stage.	Eindkwalificaties van het profiel waartoe de student behoort												
Stage-2. Je beschrijft de overeenkomsten en/of verschillen in de uitvoering van de werkzaamheden en de totstandkoming van beroepsproducten in de praktijk van de stageorganisatie met de aanpak en totstandkoming van beroepsproducten zoals geleerd binnen het opleidingsprofiel in de hoofdfase. Je geeft daarover een persoonlijk en beargumenteerd oordeel.	Eindkwalificaties van het profiel waartoe de student behoort												
Stage-3. Je verantwoordt en onderbouwt keuzes in de totstandkoming van de beroepsproducten en hierbij refereer je aan methoden, technieken en standaarden die actueel en/of gebruikelijk zijn in het beroepenveld en toont dusdanig aan dat methodisch is gewerkt	Eindkwalificaties van het profiel waartoe de student behoort												
Stage-4. Je reflecteert op in totaal zes situaties en benoemt daarbij sterke- en verbeterpunten	Eindkwalificaties van het profiel waartoe de student behoort												
Stage-5. Je levert alle verslagen en beroepsproducten in conform de controlekaart (structuur, spelling, stijl, doelgroepgericht, bronvermelding e.d.)	Eindkwalificaties van het profiel waartoe de student behoort												
Beroepstaak	Meewerken in de beroepspraktijk waarvoor wordt opgeleid												
Samenhang	Aansluiten bij twee semesters in de hoofdfase												
Deelnameplicht onderwijs	Deelname aan opleidingsonderdelen is verplicht												
Maximum aantal deelnemers	N.v.t.												
Compensatiemogelijkheid	N.v.t.												
Activiteiten en/of werkvormen	Meewerken in de beroepspraktijk, het opleveren van beroepsproducten en verantwoorden van keuzes in een stageverslag.												
Literatuur / beschrijving "leerstof"	<ul style="list-style-type: none"> • De verplichte literatuur staat opgenomen in de studiehandleiding op Onderwijs Online. Verplicht 												
Verplichte software / verplicht materiaal	<ul style="list-style-type: none"> • In overleg met de organisatie 												

Eigen financiële bijdrage (OER 2.7)	N.v.t.
Tentaminering	
Naam Nederlandstalig	Eindverslag stage
Naam Engelstalig	Internship report
Code OSIRIS	TOETS-01
Beoordelingscriteria / Beoordelingsdimensies	<p>Stage-1. Bewijst aan de hand van beroepsproducten die het resultaat zijn van eigen werkzaamheden en de totstandkoming daarvan dat uitgevoerde werkzaamheden en opgeleverde beroepsproducten aansluiten bij de semesters uit de hoofdfase van het opleidingsprofiel, daarvan uitgesloten de minor,</p> <p>Stage-1. Kiest bij de producten zodanig dat de selectie voldoende variatie aantoont en een representatief beeld geeft van de breedte van de werkzaamheden en beroepsproducten tijdens de stage.</p> <p>Stage-1. Selecteert minimaal drie en maximaal zeven (deel-)producten die zelfstandig zijn gemaakt en levert deze op voor de beoordeling van de stage.</p> <p>Stage-2. Beschrijft de overeenkomsten en/of verschillen in de aanpak in de praktijk van de geselecteerde producten met de aanpak zoals geleerd in twee van de gevolgde semesters in de hoofdfase; Dat zowel ten aanzien van de vakinhoudelijke als van de procesmatige en de professionele aanpak van de werkzaamheden. Uit deze analyse komt naar voren dat hetgeen in de semesters is geleerd geplaatst kan worden in de werkzaamheden van de beroepspraktijk.</p> <p>Stage-2. Beschrijft in een persoonlijk en beargumenteerd oordeel de voornoemde gevonden overeenkomsten en/of verschillen.</p> <p>Stage-3. Beschrijft en onderbouwt de keus voor methoden, technieken, standaarden en tools in de totstandkoming van deze beroepsproducten en toont hiermee aan dat er gefundeerde keuzes zijn gemaakt en planmatig is gewerkt.</p> <p>Stage-3. Beschrijft het totstandkomingsproces van de ter beoordeling aangeleverde beroepsproducten en toont hiermee aan dat methodisch is gewerkt.</p> <p>Stage-3. Toont aan dat de beroepsproducten adequaat geëvalueerd en/of getest zijn en geaccepteerd zijn door opdrachtgever en eventuele andere stakeholders.</p> <p>Stage-4. Beschrijft en analyseert de situaties zodanig dat duidelijk is wat er aan de hand was, en beschrijft in dit kader sterkere en zwakkere punten. Beschrijft hoe hij zichzelf heeft bijgestuurd en motiveert wat hiervan is geleerd 'voor de rest van zijn leven'</p> <p>Stage-4. Beschrijft minimaal drie situaties die goed gingen en ook minimaal drie situaties die voor verbetering vatbaar zijn.</p> <p>Stage-4. Reflecteert op beroepsmatige functioneren en beschrijft hiertoe werkzaamheden en de opgedane leeruitkomsten binnen de stage, alsook hoe is voldaan aan eerder genoemde aspecten van niveau van beroepsproducten.</p> <p>Stage-5. Schrijft alle schriftelijke producten doel- en doelgroepgericht en de tekst voldoet aan de eisen van de controlekaart.</p>
Vorm(en) tentamen en deeltentamens	PROD-O (Beroeps)Product online/digitaal
Beoordeling	Cijfer - Individueel
Weging deeltentamen	100.0%
Minimaal oordeel	5.5
Tentamenmomenten	Zie toetsrooster in iSAS, jaarrooster HAN
Aantal examinatoren	2
Toegestane hulpmiddelen	Geen
Wijze van aanmelden voor tentamen / aanmeldingstermijn	Via Osiris
Nabespreking en inzage	Evaluatiegesprek, iSAS protocol

AOD CMD - Afstudeeropdracht mediadesign (CMD)

Algemene informatie					
Naam OWE lang Nederlandstalig	Afstudeeropdracht mediadesign (CMD)				
Naam OWE lang Engelstalig	Graduation project mediadesign (CMD)				
Naam OWE kort Nederlandstalig	Afstudeeropdracht mediadesign (CMD)				
Naam OWE kort Engelstalig	Graduation project mediadesign (CMD)				
Code OWE OSIRIS	AFSPCM01, AFSPCM05				
Onderwijsperiode	P1, P2, P3, P4 (start week 1 en week 5)				
Intekenen onderwijs	Voor het onderwijs dat wordt gegeven na 31 januari 2023 geldt dat het noodzakelijk is dat studenten zich intekenen voor het onderwijs dat zij willen volgen. Zie Deel 3 'Regeling onderwijs en (deel)tentamens OSIRIS' voor meer informatie.				
Studiepunten	30.0				
Studielast in uren	840				
Onderwijstijd (contacturen)	21 uur (contacturen bestaand uit bedrijfsbezoek, feedback, voortgangsgesprekken, beoordeling en eindpresentatie met verdediging)				
Ingangseisen	210 EC behaald, voor uitzonderingen zie "Voorbereiden stage en afstuderen ICT en mediadesign - praktijkbureau AIM - 2023" (hierna: afstudeerhandleiding) op onderwijsonline. Het projectvoorstel is uiterlijk op de gestelde termijn (zie jaarrooster van de HAN) voor de start ingediend bij het praktijkbureau; Het projectvoorstel is uiterlijk twee onderwijsweken (zie jaarrooster van de HAN) voor de start goedgekeurd door de praktijkcoördinator.				
Inhoud en organisatie					
Algemene omschrijving	<p>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 demonstreert die bekwaamheid door het individueel en zelfstandig uitvoeren van een beroepsopdracht die leidt tot één of meer beroepsproducten, passend bij jouw opleidingsprofiel. Het niveau van die beroepsopdracht is representatief voor het niveau van de taken die een beginnend professional in de beroepspraktijk moet kunnen uitvoeren. Je verantwoordt de totstandkoming, de keuzes die je hebt gemaakt, onderbouwt deze en laat zien wat jij van het project hebt geleerd.</p> <p>Het is jouw verantwoordelijkheid tijdig een geschikt project te vinden. Er worden een aantal kwaliteitseisen aan gesteld die zijn vastgelegd in de afstudeerhandleiding. De organisatie waarin het project wordt uitgevoerd moet een opdrachtgever leveren die als probleemeigenaar optreedt en een procesbegeleider op minimaal hbo-niveau.</p> <p>Het afstudeerproject wordt beoordeeld op basis van:</p> <ul style="list-style-type: none"> - de/het tijdens het afstudeerproject uitgewerkte beroepsproduct(en) - het afstudeerverslag - het functioneren tijdens het afstudeerproject - het mondelinge tentamen (eindpresentatie en verdediging) over het afstudeerproject en het ingeleverde werk. <p>Je slaagt als alle leeruitkomsten voldoende zijn (minimaal 5,5). In detail: alle leeruitkomsten voldoende (minimaal 5,5) én alle beoordelingscriteria minimaal cijfer 4 Je eindcijfer is het gemiddelde van de leeruitkomsten.</p> <p>Je zakt als een of meer leeruitkomst (en) onvoldoende is (< 5,5). In detail: een of meer van de leeruitkomsten onvoldoende (< 5,5) óf een of meer beoordelingscriteria < 4. Je eindcijfer wordt dan het cijfer voor de laagst scorende leeruitkomst.</p>				
Leeruitkomsten en einkwalificaties	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Leeruitkomsten</th> <th>Einkwalificaties</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>AOD CMD-1. Je kan als een beginnende professional individueel en zelfstandig een authentieke beroepsopdracht uitvoeren die leidt tot een of meer beroepsproducten en de uitvoering ervan verantwoorden en voldoen aan de einkwalificaties van jouw opleidingsprofiel.</td> <td>N.v.t.</td> </tr> </tbody> </table>	Leeruitkomsten	Einkwalificaties	AOD CMD-1. Je kan als een beginnende professional individueel en zelfstandig een authentieke beroepsopdracht uitvoeren die leidt tot een of meer beroepsproducten en de uitvoering ervan verantwoorden en voldoen aan de einkwalificaties van jouw opleidingsprofiel.	N.v.t.
Leeruitkomsten	Einkwalificaties				
AOD CMD-1. Je kan als een beginnende professional individueel en zelfstandig een authentieke beroepsopdracht uitvoeren die leidt tot een of meer beroepsproducten en de uitvoering ervan verantwoorden en voldoen aan de einkwalificaties van jouw opleidingsprofiel.	N.v.t.				
Beroepstaak	Je voert als beginnend professional individueel en zelfstandig een authentieke beroepsopdracht uit die leidt tot een of meer beroepsproducten en verantwoordt de uitvoering ervan.				
Samenhang	Gehele hoofdphase				
Deelnameplicht onderwijs	N.v.t.				
Maximum aantal deelnemers	N.v.t.				
Compensatiemogelijkheid	N.v.t.				
Activiteiten en/of werkvormen	Zelfstandig conform een zelfgeschreven projectplan een opdracht uitvoeren in de beroepspraktijk.				
Literatuur / beschrijving "leerstof"	<ul style="list-style-type: none"> • De verplichte literatuur staat opgenomen in de studiehandleiding op Onderwijs Online. Verplicht 				
Verplichte software / verplicht materiaal	<ul style="list-style-type: none"> • In overleg met de organisatie 				
Eigen financiële bijdrage (OER 2.7)	N.v.t.				
Tentaminering					
Naam Nederlandstalig	Eindbeoordeling				
Naam Engelstalig	Final assessment				
Code OSIRIS	TOETS-01				
Beoordelingscriteria / Beoordelingsdimensies	AOD CMD-1. [Manifesteren] Je kunt zelfstandig een beroepsopdracht uitvoeren. Je kunt gedurende het gehele ontwerpproces de uitvoering en resultaten onderbouwen, presenteren en documenteren.				

	<p>AOD CMD-1. [Onderzoeken] Je doet methodisch onderzoek om tot gefundeerde oplossingen te komen in alle fasen van het ontwerpproces. Je kiest en combineert methodes die passen bij de inhoud van het onderzoek.</p> <p>AOD CMD-1. [Ontwerpproces bijsturen] Je werkt iteratief: je test en evalueert voortdurend de uitkomsten van het ontwerpproces bij de doelgroep(en) en je past waar nodig het proces en je ontwerp aan.</p> <p>AOD CMD-1. [Ontwerpproces inrichten] Je kunt een ontwerpproces organiseren en daarbinnen verschillende theorieën, methoden en technieken toepassen voor het onderzoeken, conceptualiseren, realiseren, evalueren en verantwoorden van een ontwerp.</p> <p>AOD CMD-1. [Oplossingsrepertoire] Business Media Design [Bedrijfsprocessen] Je kunt digitale communicatieprocessen van en voor organisaties in kaart brengen, op waarde schatten en de benodigde media daarvoor (her)ontwerpen.</p> <p>[Bedrijfscommunicatieontwerp] Je kunt vanuit een creatief proces, samen met de opdrachtgever(s)/belanghebbenden, een breed gedragen communicatiestrategie vormgeven. Je gebruikt daarvoor onder andere creatieve briefings en co-creatiesessies.</p> <p>AOD CMD-1. [Oplossingsrepertoire] Content Design [Communicatieoplossingen] Je kunt kiezen uit verschillende communicatieoplossingen, deze op waarde schatten en de juiste kiezen voor de specifieke doelgroep. [Mediaontwerp] Je kunt middelen ontwerpen met onder andere tekst, beeld en geluid, waarmee je een doelgroep kunt informeren, overtuigen of hun gedrag kunt beïnvloeden.</p> <p>AOD CMD-1. [Oplossingsrepertoire] Experience Design [Gebruikerservaringen] Je kunt gebruikerservaringen met een verhalende en interactieve component ontwerpen, vanuit inzicht in de probleemsituatie en de belanghebbenden.</p> <p>[Ervaringontwerp] Je kunt interactieve prototypes van gebruikerservaringen, zoals een serious game of een fysiek of virtueel model, realiseren waarmee je een doelgroep kunt informeren, overtuigen of hun gedrag beïnvloeden.</p> <p>AOD CMD-1. [Oplossingsrepertoire] Interaction Design [Interactieprincipes] Je kunt op basis van actuele gebruiksgerichte ontwerpprincipes een informatie- en interactieontwerp maken. [Interactieontwerp] Je kunt door middel van prototypes een interactieontwerp realiseren waarmee je een gebruiker kunt informeren, overtuigen of hun gedrag kunt beïnvloeden.</p> <p>AOD CMD-1. [Reflecteren] Je reflecteert op jouw beroepsmatig functioneren en je ontwikkeling. Je bent je daarbij bewust van je persoonlijke sterktes en zwaktes. Je kunt jezelf daarin sturen en neemt eigen standpunten in.</p> <p>AOD CMD-1. [Samen ontwerpen] Je bent in staat om het ontwerpproces samen met anderen te doen: met andere disciplines, de opdrachtgever(s), de doelgroep(en) en eindgebruiker(s).</p> <p>AOD CMD-1. [Theorie/Basiskennis] Business Media Design, businessstheorie: je baseert je oplossingen op kennis van business processen, communicatieleer en projectmanagement en kan ze met behulp van deze kennis verantwoorden.</p> <p>AOD CMD-1. [Theorie/Basiskennis] Content Design, communicatietheorie: je baseert je oplossingen op kennis van communicatieleer, esthetiek, retorica en/of semiotiek en kan ze met behulp van deze kennis verantwoorden.</p> <p>AOD CMD-1. [Theorie/Basiskennis] Experience Design, experientietheorie: je baseert je oplossingen op kennis van sociale/cognitieve psychologie, game mechanics en/of storytelling en kan ze met behulp van deze kennis verantwoorden.</p> <p>AOD CMD-1. [Theorie/Basiskennis] Interaction Design, interactietheorie: je baseert je oplossingen op kennis van sociale/cognitieve psychologie en interactie- esthetiek en kan ze met behulp van deze kennis verantwoorden.</p>
Vorm(en) tentamen en deeltentamens	PRES-F Presentatie fysiek
Beoordeling	Cijfer - Individueel
Weging deeltentamen	100.0%
Minimaal oordeel	5.5
Tentamenmomenten	Zie startdata jaarrooster
Aantal examinatoren	2
Toegestane hulpmiddelen	Geen
Wijze van aanmelden voor tentamen / aanmeldingstermijn	Via Osiris
Nabespreking en inzage	Zie iSAS protocol

Minoren

DITINN01 - Digital Transformation & Innovation

Algemene informatie											
Naam OWE lang Nederlandstalig	Digital Transformation & Innovation										
Naam OWE lang Engelstalig	Digital Transformation & Innovation										
Naam OWE kort Nederlandstalig	Digital Transformation & Innovation										
Naam OWE kort Engelstalig	Digital Transformation & Innovation										
Code OWE OSIRIS	DITINN01										
Onderwijsperiode	P1, P2, P3, P4										
Intekenen onderwijs	Voor het onderwijs dat wordt gegeven na 31 januari 2023 geldt dat het noodzakelijk is dat studenten zich intekenen voor het onderwijs dat zij willen volgen. Zie Deel 3 'Regeling onderwijs en (deel)tentamens OSIRIS' voor meer informatie.										
Studiepunten	30.0										
Studielast in uren	840										
Onderwijstijd (contacturen)	6-10u per week										
Ingangseisen	N.v.t.										
Inhoud en organisatie											
Algemene omschrijving	<p>Mede door de ontwikkelingen van digitale technologieën, zoals 2D en 3D visualisaties, Data-gedreven werken, Digital Twins of Machine Learning verandert er veel voor organisaties. Soms wordt gesteld dat de enige constante de verandering is. Dit betekent dat je als professional en als organisatie continu blijft ontwikkelen en innoveren om te achterhalen wat de (on)mogelijkheden van nieuwe digitale technologieën voor jouw organisatie zijn. Juist hier liggen mogelijkheden om onderwijs met gerichte praktijkvragen te combineren. Deze minor bereid je voor op een continue verkennende houding om minimaal overdraagbare kennis te leveren om de innovatieprocessen van organisaties in te vullen. We vormen een R&D-afdeling waar verschillende partijen samen kennis ontwikkelen voor relevante praktische vraagstukken en verkennen hoe de nieuwe technologie van waarde kan zijn voor de praktijk van de partners.</p> <p>Het gaat niet om het uitvoeren van een opdracht voor deze partners, maar om het samen ontdekken van de mogelijkheden binnen een echte praktijksituatie. Deze minor is primair bedoeld voor zowel ICT-, BIM- als CMD-studenten. Maar ook andere hbo-studenten zijn welkom als ze interesse hebben in wat een bepaalde digitale innovatie kan betekenen in hun domein. Het verkennen zal ook zoveel mogelijk in multidisciplinaire teams plaatsvinden. Binnen de grenzen van de praktijksituatie en het thema, kan je zelf je interessegebied bepalen en daar mee aan de slag gaan.</p>										
Leeruitkomsten en eindkwalificaties	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Leeruitkomsten</th> <th>Eindkwalificaties</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>DDI-1. Je hebt een 'onderzoeksplan' opgesteld voor jullie innovatievraag waarin je uitlegt welke ontwikkel- of ontwerpdoelen en -vragen je hebt, welke aanpak je kiest en hoe je daaraan invulling geeft. En je hebt daarbij inzichtelijk gemaakt hoe deze vragen voortkomen uit de analyse van reeds bestaande of verwante toepassingen.</td> <td>n.v.t.</td> </tr> <tr> <td>DDI-2. Je bent in staat kennis, inzicht en expertise op te bouwen in de mogelijkheden en beperkingen van relatief nieuwe IT&Media-technologie en/of platforms en je hebt de verworven expertise gedemonstreerd in de vorm van demo's, prototypes, etc. die deel zijn gaan uitmaken van de gebruikte kennisbank.</td> <td>n.v.t.</td> </tr> <tr> <td>DDI-3. Je kunt eerder verworven professionele competenties (zoals bijvoorbeeld agile procesmanagement) toepassen en hebt je kennis en ervaring gedeeld met andere deelnemers.</td> <td>n.v.t.</td> </tr> <tr> <td>DDI-4. Je kunt de resultaten intern en extern (mondeling, schriftelijk, visueel en/of in de vorm van een product) communiceren op een manier die past bij de belangen en competenties van de belanghebbenden.</td> <td>n.v.t.</td> </tr> </tbody> </table>	Leeruitkomsten	Eindkwalificaties	DDI-1. Je hebt een 'onderzoeksplan' opgesteld voor jullie innovatievraag waarin je uitlegt welke ontwikkel- of ontwerpdoelen en -vragen je hebt, welke aanpak je kiest en hoe je daaraan invulling geeft. En je hebt daarbij inzichtelijk gemaakt hoe deze vragen voortkomen uit de analyse van reeds bestaande of verwante toepassingen.	n.v.t.	DDI-2. Je bent in staat kennis, inzicht en expertise op te bouwen in de mogelijkheden en beperkingen van relatief nieuwe IT&Media-technologie en/of platforms en je hebt de verworven expertise gedemonstreerd in de vorm van demo's, prototypes, etc. die deel zijn gaan uitmaken van de gebruikte kennisbank.	n.v.t.	DDI-3. Je kunt eerder verworven professionele competenties (zoals bijvoorbeeld agile procesmanagement) toepassen en hebt je kennis en ervaring gedeeld met andere deelnemers.	n.v.t.	DDI-4. Je kunt de resultaten intern en extern (mondeling, schriftelijk, visueel en/of in de vorm van een product) communiceren op een manier die past bij de belangen en competenties van de belanghebbenden.	n.v.t.
Leeruitkomsten	Eindkwalificaties										
DDI-1. Je hebt een 'onderzoeksplan' opgesteld voor jullie innovatievraag waarin je uitlegt welke ontwikkel- of ontwerpdoelen en -vragen je hebt, welke aanpak je kiest en hoe je daaraan invulling geeft. En je hebt daarbij inzichtelijk gemaakt hoe deze vragen voortkomen uit de analyse van reeds bestaande of verwante toepassingen.	n.v.t.										
DDI-2. Je bent in staat kennis, inzicht en expertise op te bouwen in de mogelijkheden en beperkingen van relatief nieuwe IT&Media-technologie en/of platforms en je hebt de verworven expertise gedemonstreerd in de vorm van demo's, prototypes, etc. die deel zijn gaan uitmaken van de gebruikte kennisbank.	n.v.t.										
DDI-3. Je kunt eerder verworven professionele competenties (zoals bijvoorbeeld agile procesmanagement) toepassen en hebt je kennis en ervaring gedeeld met andere deelnemers.	n.v.t.										
DDI-4. Je kunt de resultaten intern en extern (mondeling, schriftelijk, visueel en/of in de vorm van een product) communiceren op een manier die past bij de belangen en competenties van de belanghebbenden.	n.v.t.										
Beroepstaak	Het in teamverband uitvoeren van praktijkgericht onderzoek naar toepassingsmogelijkheden van een specifiek digitale innovatie binnen een organisatie.										
Samenhang	De minor speelt in op het verkennen van (on)mogelijkheden van nieuwe technologie in de praktijk en het bereidt voor op het plannen en uitvoeren van praktijkonderzoek (afstuderen van een hbo-instelling).										
Deelnameplicht onderwijs	Je werkt samen met professionals en experts (uit werkveld en opleiding) samen in een project, waarbij een gelijkwaardige inzet vereist is.										
Maximum aantal deelnemers	15-20 per werkveldpartij										
Compensatiemogelijkheid	N.v.t.										
Activiteiten en/of werkvormen	Ontwerpgericht onderzoek in teams, workshops, colleges en zelfstandig werk.										
Literatuur / beschrijving "leerstof"	<ul style="list-style-type: none"> Er is geen verplichte literatuur. De literatuur hangt af van de vraagstukken die binnen de actuele uitvoering worden opgepakt. Verplicht 										
Verplichte software / verplicht materiaal	N.v.t.										
Eigen financiële bijdrage (OER 2.7)	N.v.t.										
Tentaminering											
Naam Nederlandstalig	Reframing-sessie										
Naam Engelstalig	Reframing session										
Code OSIRIS	TOETS-02										
Beoordelingscriteria / Beoordelingsdimensies	DDI-2. Door het systematisch doorlopen van ontwikkel-of ontwerpiteraties verken je de (on)mogelijkheden van IT&Media-technologiebinnen de toepassingscontext.										

	<p>DDI-2. Je demonstreert, en verantwoordt ontwikkelde prototypes en maakt inzichtelijk hoe deze passen in de toepassingscontext en hoe ze geborgd zijn in beschikbaar werk.</p> <p>DDI-3. Je werkt in korte sprints waarbij je constructief deelneemt aan de start en afronding van deze fases en helpt anderen bij het aanscherpen van hun aanpak en resultaten.</p> <p>DDI-4. Je demonstreert jouw onderzoeksproces en -resultaten op een overtuigende manier en gaat professioneel om met de ontvangen feedback. Je trekt lessen uit de ontvangen feedback.</p> <p>DDI-4. Je geeft aan op welke manier je met verschillende stakeholders communiceert over de resultaten.</p>
Vorm(en) tentamen en deeltentamens	PROD-O (Beroeps)Product online/digitaal
Beoordeling	Cijfer - Individueel
Weging deeltentamen	100.0%
Minimaal oordeel	5.5
Tentamenmomenten	onderwijsweek 9 en 17
Aantal examinatoren	3
Toegestane hulpmiddelen	Alles dat bijdraagt aan het goed navolgbaar maken van jullie werkwijze.
Wijze van aanmelden voor tentamen / aanmeldingstermijn	Via Osiris
Nabespreking en inzage	Ter plaatse - Review
Tentaminering	
Naam Nederlandstalig	Onderzoeksplan
Naam Engelstalig	Research brief
Code OSIRIS	TOETS-01
Beoordelingscriteria / Beoordelingsdimensies	<p>DDI-1. Je kiest en verantwoordt een combinatie van verschillende passende methodes om inzichten of data te verzamelen en te analyseren a.d.h.v. een bestaande of verwante toepassing.</p> <p>DDI-1. Uit je plan blijkt dat je doelgericht een set van relevante en samenhangende vragen kunt formuleren. Je laat zien dat je het beantwoorden systematisch en methodisch gaat aanpakken.</p> <p>DDI-3. Je neemt in je plan een of meerdere relevante deelresultaten (bijv. stepping stones) op en je verantwoordt deze keuzes.</p>
Vorm(en) tentamen en deeltentamens	PROD-O (Beroeps)Product online/digitaal
Beoordeling	Vink - Individueel
Minimaal oordeel	Voldaan
Tentamenmomenten	week 3
Aantal examinatoren	3
Toegestane hulpmiddelen	alles wat bijdraagt aan een goed onderzoeksplan
Wijze van aanmelden voor tentamen / aanmeldingstermijn	N.v.t.
Nabespreking en inzage	Ter plaatse - Review

GAME GART - Game Art

Algemene informatie																	
Naam OWE lang Nederlandstalig	Game Art																
Naam OWE lang Engelstalig	Game Art																
Naam OWE kort Nederlandstalig	Game Art																
Naam OWE kort Engelstalig	Game Art																
Code OWE OSIRIS	GAMEGA05																
Onderwijsperiode	P1, P3																
Intekenen onderwijs	Voor het onderwijs dat wordt gegeven na 31 januari 2023 geldt dat het noodzakelijk is dat studenten zich intekenen voor het onderwijs dat zij willen volgen. Zie Deel 3 'Regeling onderwijs en (deel)tentamens OSIRIS' voor meer informatie.																
Studiepunten	7.5																
Studielast in uren	210																
Onderwijstijd (contacturen)	Minimaal geprogrammeerde contacttijd domein: 3 * 9 = 27 uur Maximaal geprogrammeerde onderwijstijd voor zelfwerkzaamheid: 183 uur																
Ingangseisen	Propedeusediploma																
Inhoud en organisatie																	
Algemene omschrijving	Je gaat 3D-werelden en -objecten vormgeven met behulp van een 3D-modelling tool zoals 3D Studio Max of Maya. Je leert de basis van deze technieken. Hiernaast leer je over het ontwerpen en creëren van geluid en muziek die past bij een spel. De mogelijkheden tot specialisatie betreffen hier geluid in spellen en het ontwerpen en creëren van geanimeerde karakters.																
Leeruitkomsten en eindkwalificaties	<table border="1"> <thead> <tr> <th><i>Leeruitkomsten</i></th> <th><i>Eindkwalificaties</i></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>GAME GART-1. Je ontwerpt een creatief 3D model</td> <td>n.v.t.</td> </tr> <tr> <td>GAME GART-2. Je ontwerpt een modulair 3D model</td> <td>n.v.t.</td> </tr> <tr> <td>GAME GART-3. Je ontwerpt een karakter in 3D</td> <td>n.v.t.</td> </tr> <tr> <td>GAME GART-4. Je ontwerpt een scene in een 3D omgeving</td> <td>n.v.t.</td> </tr> <tr> <td>GAME GART-5. Je creëert audio passende bij multimedia.</td> <td>n.v.t.</td> </tr> <tr> <td>GAME GART-6. Je maakt je overwegingen met betrekking tot je ontwerpkeuzes zichtbaar.</td> <td>n.v.t.</td> </tr> <tr> <td>GAME GART-7. Je reflecteert op het resultaat van de soundtrack voor een game omgeving.</td> <td>n.v.t.</td> </tr> </tbody> </table>	<i>Leeruitkomsten</i>	<i>Eindkwalificaties</i>	GAME GART-1. Je ontwerpt een creatief 3D model	n.v.t.	GAME GART-2. Je ontwerpt een modulair 3D model	n.v.t.	GAME GART-3. Je ontwerpt een karakter in 3D	n.v.t.	GAME GART-4. Je ontwerpt een scene in een 3D omgeving	n.v.t.	GAME GART-5. Je creëert audio passende bij multimedia.	n.v.t.	GAME GART-6. Je maakt je overwegingen met betrekking tot je ontwerpkeuzes zichtbaar.	n.v.t.	GAME GART-7. Je reflecteert op het resultaat van de soundtrack voor een game omgeving.	n.v.t.
<i>Leeruitkomsten</i>	<i>Eindkwalificaties</i>																
GAME GART-1. Je ontwerpt een creatief 3D model	n.v.t.																
GAME GART-2. Je ontwerpt een modulair 3D model	n.v.t.																
GAME GART-3. Je ontwerpt een karakter in 3D	n.v.t.																
GAME GART-4. Je ontwerpt een scene in een 3D omgeving	n.v.t.																
GAME GART-5. Je creëert audio passende bij multimedia.	n.v.t.																
GAME GART-6. Je maakt je overwegingen met betrekking tot je ontwerpkeuzes zichtbaar.	n.v.t.																
GAME GART-7. Je reflecteert op het resultaat van de soundtrack voor een game omgeving.	n.v.t.																
Beroepstaak	3D vormgeven en audio ontwerpen voor een game																
Samenhang	Deze course hangt samen met Game Design, Game Programming en het Game Project zoals beschreven in de studiehandleiding.																
Deelnameplicht onderwijs	N.v.t.																
Maximum aantal deelnemers	N.v.t.																
Compensatiemogelijkheid	N.v.t.																
Activiteiten en/of werkvormen	Klassikale lessen. Workshops Oefeningen Oprachten																
Literatuur / beschrijving "leerstof"																	
Verplichte software / verplicht materiaal	<ul style="list-style-type: none"> 3DS Max (Gratis studentenlicentie) Maya (Gratis studentlicentie) 																
Eigen financiële bijdrage (OER 2.7)	N.v.t.																
Tentaminering																	
Naam Nederlandstalig	Portfolio GART-audio																
Naam Engelstalig	Portfolio GART-audio																
Code OSIRIS	TOETS-01																
Beoordelingscriteria / Beoordelingsdimensies	GAME GART-5. Je creëert een heldere sfeer of stemming met je soundtrack. GAME GART-5. Je creëert een soundtrack voor een game-omgeving. GAME GART-5. Je creëert een video met eigen soundtrack. GAME GART-5. Je gekozen geluid creëert een meeslepend narratief en spanningsboog voor de game-omgeving. GAME GART-5. Je gekozen geluid creëert een meeslepend narratief en spanningsboog voor de video. GAME GART-5. Je gekozen geluid creëert een overtuigend geheel. GAME GART-5. Je gekozen geluid is passend bij de visuele gebeurtenissen. GAME GART-5. Je reflecteert op het resultaat van de soundtrack voor een video. GAME GART-5. Je varieert binnen de compositie van de soundtrack. GAME GART-6. Je documenteert het ontwerpproces van de soundtrack voor de video waarbij je inzicht geeft in de belangrijkste overwegingen en ontwerpkeuzes. GAME GART-6. Je documenteert het ontwerpproces van de soundtrack voor een game-omgeving waarbij je inzicht geeft in de belangrijkste overwegingen en ontwerpkeuzes. GAME GART-7. Je reflecteert op het resultaat van de soundtrack voor een game-omgeving.																
Vorm(en) tentamen en deeltentamens	PROD-O (Beroeps)Product online/digitaal																
Beoordeling	Cijfer - Individueel																
Weging deeltentamen	30.0%																
Minimaal oordeel	5.5																
Tentamenmomenten	Zie toetsrooster in iSAS of Osiris																
Aantal examinatoren	1																
Toegestane hulpmiddelen	Geen																

Wijze van aanmelden voor tentamen / aanmeldingstermijn	Via Osiris
Nabespreking en inzage	Zie opleidingsstatuut
Tentaminering	
Naam Nederlandstalig	3D Modellen
Naam Engelstalig	3D Models
Code OSIRIS	TOETSS-02
Beoordelingscriteria / Beoordelingsdimensies	<p>GAME GART-1. Je beschrijft een rijk achtergrondverhaal voor je te ontwikkelen 3D-object.</p> <p>GAME GART-1. Je maakt schetsen/silhouetten/artwork van het te ontwikkelen 3D-object.</p> <p>GAME GART-1. Je onderbouwt het ontwerp van je 3D-object.</p> <p>GAME GART-1. Je ontwikkelt een low-ploy model van je 3D-object gebaseerd op blueprints en planes.</p> <p>GAME GART-1. Je ontwikkelt textures voor je 3D-model.</p> <p>GAME GART-1. Je past je textures toe op je 3D-model.</p> <p>GAME GART-1. Je toont creativiteit in je ontwerp.</p> <p>GAME GART-2. Je ontwerpt een modulair 3D-model</p> <p>GAME GART-3. Je laat verschillende aanzichten van je karakter in het artwork zien.</p> <p>GAME GART-3. Je maakt schetsen/silhouetten/artwork van je karakter</p> <p>GAME GART-3. Je schrijft een rijk achtergrondverhaal voor je karakter (backstory)</p> <p>GAME GART-4. Je onderbouwt dat de relatie tussen de objecten coherent en betekenisvol is.</p> <p>GAME GART-4. Je voegt meerdere objecten samen tot een coherente en betekenisvolle omgeving.</p>
Vorm(en) tentamen en deeltentamens	PROD-O (Beroeps)Product online/digitaal
Beoordeling	Cijfer - Individueel
Weging deeltentamen	70.0%
Minimaal oordeel	5.5
Tentamenmomenten	Zie toetsrooster in iSAS of Osiris
Aantal examinatoren	1
Toegestane hulpmiddelen	Geen
Wijze van aanmelden voor tentamen / aanmeldingstermijn	Via Osiris
Nabespreking en inzage	Zie opleidingsstatuut

GAME GDES - Game Design

Algemene informatie																																			
Naam OWE lang Nederlandstalig	Game Design																																		
Naam OWE lang Engelstalig	Game Design																																		
Naam OWE kort Nederlandstalig	Game Design																																		
Naam OWE kort Engelstalig	Game Design																																		
Code OWE OSIRIS	GAMEDE12																																		
Onderwijsperiode	P1, P3																																		
Intekenen onderwijs	Voor het onderwijs dat wordt gegeven na 31 januari 2023 geldt dat het noodzakelijk is dat studenten zich intekenen voor het onderwijs dat zij willen volgen. Zie Deel 3 'Regeling onderwijs en (deel)tentamens OSIRIS' voor meer informatie.																																		
Studiepunten	7.5																																		
Studielast in uren	210																																		
Onderwijstijd (contacturen)	Minimaal geprogrammeerde contacttijd domein: 3 * 9 = 27 uur Maximaal geprogrammeerde onderwijstijd voor zelfwerkzaamheid: 183 uur																																		
Ingangseisen	Propedeusediploma																																		
Inhoud en organisatie																																			
Algemene omschrijving	<p>Deze course staat centraal in dit semester en wordt door alle studenten gevolgd. De course richt zich op game design, storytelling, level design en samenwerking tussen technische en design disciplines. 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.</p> <p>Daarnaast gaan we in op game modes en interfaces. Bij level design gaat we in op de digitale representatie van de ruimte, terrein, belichting, decoratie en aanwezige actoren. We maken daarbij gebruik van een game engine met ontwikkelomgeving.</p> <p>Je analyseert bestaande games en werkt toe naar een ontwerp van een game, of deel van een game. Aan het eind van de course pitch je je gameconcept aan de groep. De prijs? Als je de pitch wint, wordt jouw concept gebouwd door de hele groep in de projectfase.</p>																																		
Leeruitkomsten en einkwalificaties	<table border="1"> <thead> <tr> <th><i>Leeruitkomsten</i></th> <th><i>Einkwalificaties</i></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>GAME GDES-1. Je toont uitgebreid inzicht in de eigenschappen van doelgroep.</td> <td>n.v.t.</td> </tr> <tr> <td>GAME GDES-2. Je selecteert een passende reden waarom de doelgroep je spel wilt speelt.</td> <td>n.v.t.</td> </tr> <tr> <td>GAME GDES-3. Je ontwerpt een concept voor een game waarbij doelgroep, aesthetics of play en gameplay in balans zijn.</td> <td>n.v.t.</td> </tr> <tr> <td>GAME GDES-4. Je beschrijft de belangrijkste gameplay in de vorm van dynamics en mechanics</td> <td>n.v.t.</td> </tr> <tr> <td>GAME GDES-5. Je licht de unieke elementen in je spel uit.</td> <td>n.v.t.</td> </tr> <tr> <td>GAME GDES-6. Je manifesteert je concept in de vorm van een enkele representatie</td> <td>n.v.t.</td> </tr> <tr> <td>GAME GDES-7. Je verzamelt en geeft feedback aan medestudenten ten behoeve van het verbeteren van eigen werk en dat van je medestudenten.</td> <td>n.v.t.</td> </tr> <tr> <td>GAME GDES-8. Je schrijft een meeslepend verhaal en onderbouwt deze met de Hero's Journey</td> <td>n.v.t.</td> </tr> <tr> <td>GAME GDES-9. Je maakt zichtbaar welke conflicten er in je verhaal bestaan.</td> <td>n.v.t.</td> </tr> <tr> <td>GAME GDES-10. Je beschrijft een omgeving, wereld of context waarin je spel plaatsvindt.</td> <td>n.v.t.</td> </tr> <tr> <td>GAME GDES-11. Je toont de uitdagingen in het spel in detail.</td> <td>n.v.t.</td> </tr> <tr> <td>GAME GDES-12. Je toont de ideale stappen die je speler neemt en wat deze op elk moment voelt, denkt en doet per stap.</td> <td>n.v.t.</td> </tr> <tr> <td>GAME GDES-13. Je ontwerpt hoe de speler interacteert met het spel, zowel input als output in detail.</td> <td>n.v.t.</td> </tr> <tr> <td>GAME GDES-14. Je toont het ontwerp van het level in meerdere lagen van abstractie en hoe deze lagen verbonden zijn om een totaalzicht op het ontwerp van het level te manifesteren.</td> <td>n.v.t.</td> </tr> <tr> <td>GAME GDES-15. Je reflecteert op je groei als game designer.</td> <td>n.v.t.</td> </tr> <tr> <td>GAME GDES-16. Je maakt een prototype in een game-integrated development environment (IDE) op basis van je ontwerp.</td> <td>n.v.t.</td> </tr> </tbody> </table>	<i>Leeruitkomsten</i>	<i>Einkwalificaties</i>	GAME GDES-1. Je toont uitgebreid inzicht in de eigenschappen van doelgroep.	n.v.t.	GAME GDES-2. Je selecteert een passende reden waarom de doelgroep je spel wilt speelt.	n.v.t.	GAME GDES-3. Je ontwerpt een concept voor een game waarbij doelgroep, aesthetics of play en gameplay in balans zijn.	n.v.t.	GAME GDES-4. Je beschrijft de belangrijkste gameplay in de vorm van dynamics en mechanics	n.v.t.	GAME GDES-5. Je licht de unieke elementen in je spel uit.	n.v.t.	GAME GDES-6. Je manifesteert je concept in de vorm van een enkele representatie	n.v.t.	GAME GDES-7. Je verzamelt en geeft feedback aan medestudenten ten behoeve van het verbeteren van eigen werk en dat van je medestudenten.	n.v.t.	GAME GDES-8. Je schrijft een meeslepend verhaal en onderbouwt deze met de Hero's Journey	n.v.t.	GAME GDES-9. Je maakt zichtbaar welke conflicten er in je verhaal bestaan.	n.v.t.	GAME GDES-10. Je beschrijft een omgeving, wereld of context waarin je spel plaatsvindt.	n.v.t.	GAME GDES-11. Je toont de uitdagingen in het spel in detail.	n.v.t.	GAME GDES-12. Je toont de ideale stappen die je speler neemt en wat deze op elk moment voelt, denkt en doet per stap.	n.v.t.	GAME GDES-13. Je ontwerpt hoe de speler interacteert met het spel, zowel input als output in detail.	n.v.t.	GAME GDES-14. Je toont het ontwerp van het level in meerdere lagen van abstractie en hoe deze lagen verbonden zijn om een totaalzicht op het ontwerp van het level te manifesteren.	n.v.t.	GAME GDES-15. Je reflecteert op je groei als game designer.	n.v.t.	GAME GDES-16. Je maakt een prototype in een game-integrated development environment (IDE) op basis van je ontwerp.	n.v.t.
<i>Leeruitkomsten</i>	<i>Einkwalificaties</i>																																		
GAME GDES-1. Je toont uitgebreid inzicht in de eigenschappen van doelgroep.	n.v.t.																																		
GAME GDES-2. Je selecteert een passende reden waarom de doelgroep je spel wilt speelt.	n.v.t.																																		
GAME GDES-3. Je ontwerpt een concept voor een game waarbij doelgroep, aesthetics of play en gameplay in balans zijn.	n.v.t.																																		
GAME GDES-4. Je beschrijft de belangrijkste gameplay in de vorm van dynamics en mechanics	n.v.t.																																		
GAME GDES-5. Je licht de unieke elementen in je spel uit.	n.v.t.																																		
GAME GDES-6. Je manifesteert je concept in de vorm van een enkele representatie	n.v.t.																																		
GAME GDES-7. Je verzamelt en geeft feedback aan medestudenten ten behoeve van het verbeteren van eigen werk en dat van je medestudenten.	n.v.t.																																		
GAME GDES-8. Je schrijft een meeslepend verhaal en onderbouwt deze met de Hero's Journey	n.v.t.																																		
GAME GDES-9. Je maakt zichtbaar welke conflicten er in je verhaal bestaan.	n.v.t.																																		
GAME GDES-10. Je beschrijft een omgeving, wereld of context waarin je spel plaatsvindt.	n.v.t.																																		
GAME GDES-11. Je toont de uitdagingen in het spel in detail.	n.v.t.																																		
GAME GDES-12. Je toont de ideale stappen die je speler neemt en wat deze op elk moment voelt, denkt en doet per stap.	n.v.t.																																		
GAME GDES-13. Je ontwerpt hoe de speler interacteert met het spel, zowel input als output in detail.	n.v.t.																																		
GAME GDES-14. Je toont het ontwerp van het level in meerdere lagen van abstractie en hoe deze lagen verbonden zijn om een totaalzicht op het ontwerp van het level te manifesteren.	n.v.t.																																		
GAME GDES-15. Je reflecteert op je groei als game designer.	n.v.t.																																		
GAME GDES-16. Je maakt een prototype in een game-integrated development environment (IDE) op basis van je ontwerp.	n.v.t.																																		
Beroepstaak	Het ontwerpen van een digitale game																																		
Samenhang	Deze course hangt samen met Game Art, Game Programming en het Game Project zoals beschreven in de studiehandleiding.																																		
Deelnameplicht onderwijs	N.v.t.																																		
Maximum aantal deelnemers	N.v.t.																																		
Compensatiemogelijkheid	N.v.t.																																		
Activiteiten en/of werkvormen	Klassikale lessen Workshops Opdrachten Peer-reviews																																		
Literatuur / beschrijving "leerstof"																																			
Verplichte software / verplicht materiaal	<ul style="list-style-type: none"> • GIT • Unity 3D (http://www.unity3d.com) 																																		
Eigen financiële bijdrage (OER 2.7)	N.v.t.																																		
Tentaminering																																			
Naam Nederlandstalig	High Concept Document																																		

Naam Engelstalig	High Concept Document
Code OSIRIS	TOETS-02
Beoordelingscriteria / Beoordelingsdimensies	<p>GAME GDES-1. Je baseert de informatie met betrekking tot je speler op veldonderzoek.</p> <p>GAME GDES-1. Je beschrijft een speler in termen van player types.</p> <p>GAME GDES-1. Je documenteert de informatie over je speler in de vorm van een persona.</p> <p>GAME GDES-1. Je geeft een samenvatting van wat voor speler jij een ontwerp maakt.</p> <p>GAME GDES-1. Je geeft gedetailleerde informatie over de eigenschappen van de speler waarvoor je een ontwerp maakt.</p> <p>GAME GDES-2. Je kiest tussen de 1 tot 3 meest prominente aesthetics of play die matchen met de doelgroep.</p> <p>GAME GDES-2. Je ligt je core concept toe in een paragraaf.</p> <p>GAME GDES-2. Je ligt toe op welke manier de aesthetics of play overeenkomen met de eigenschappen en gewoontes van de doelgroep.</p> <p>GAME GDES-2. Je ontwerpt een vernieuwende of verrassende combinatie van aesthetics of play.</p> <p>GAME GDES-3. Je vat de doelgroep, belangrijkste aesthetic en gameplay samen in één zin (core concept)</p> <p>GAME GDES-4. Je beschrijft hoe motivatietechnieken de beschreven mechanics en dynamics ondersteunen.</p> <p>GAME GDES-4. Je beschrijft hoe de mechanics en dynamics die de gekozen aesthetic of play ondersteunen.</p> <p>GAME GDES-4. Je ontwerpt een vernieuwende of verrassende combinatie van mechanics en dynamics.</p> <p>GAME GDES-5. Je vat de unique selling points van je game samen.</p> <p>GAME GDES-6. Je vat je core concept en het gevoel van je game samen in een afbeelding of ander visuele en/of auditieve representatie.</p> <p>GAME GDES-7. Je houdt een logboek bij van gegeven en ontvangen feedback.</p> <p>GAME GDES-7. Je itereert meerdere keren op basis van de ontvangen feedback.</p> <p>GAME GDES-7. Je toont een kritische blik, inlevingsvermogen en respect richting het werk van je medestudent.</p> <p>GAME GDES-7. Je verwerkt de ontvangen feedback in je ontwerp.</p>
Vorm(en) tentamen en deeltentamens	PROD-O (Beroeps)Product online/digitaal
Beoordeling	Cijfer - Individueel
Weging deeltentamen	25.0%
Minimaal oordeel	5.5
Tentamenmomenten	Osiris
Aantal examinatoren	1
Toegestane hulpmiddelen	Geen
Wijze van aanmelden voor tentamen / aanmeldingstermijn	Via Osiris
Nabespreking en inzage	Zie opleidingsstatuut
Tentaminering	
Naam Nederlandstalig	Storytelling
Naam Engelstalig	Storytelling
Code OSIRIS	TOETS-04
Beoordelingscriteria / Beoordelingsdimensies	<p>GAME GDES-8. Je beschrijft de innerlijke Hero's Journey van de protagonist uit je verhaal.</p> <p>GAME GDES-8. Je schrijft een verhaal waarbij je gebruikt maakt van de Hero's Journey als leidraad.</p> <p>GAME GDES-8. Je toont aan welke delen van je verhaal welke delen van de Hero's Journey invullen.</p> <p>GAME GDES-9. Je beschrijft op welke manier het conflict je game ondersteunt.</p> <p>GAME GDES-9. Je onderbouwt de conflicten in je verhaal.</p> <p>GAME GDES-9. Je toont aan welke conflicten in je verhaal voorkomen.</p> <p>GAME GDES-10. Je beschrijft de setting of wereld van het verhaal.</p> <p>GAME GDES-10. Je beschrijft op welke manier de setting of wereld invloed heeft op de game (play).</p>
Vorm(en) tentamen en deeltentamens	PROD-O (Beroeps)Product online/digitaal
Beoordeling	Cijfer - Individueel
Weging deeltentamen	25.0%
Minimaal oordeel	5.5
Tentamenmomenten	Zie toetsrooster in iSAS of Osiris
Aantal examinatoren	1
Toegestane hulpmiddelen	Geen
Wijze van aanmelden voor tentamen / aanmeldingstermijn	Via Osiris
Nabespreking en inzage	Zie opleidingsstatuut
Tentaminering	
Naam Nederlandstalig	Level Design Document
Naam Engelstalig	Level Design Document
Code OSIRIS	TOETS-03
Beoordelingscriteria / Beoordelingsdimensies	<p>GAME GDES-11. Je beschrijft de uitdagingen die voorkomen in je level.</p> <p>GAME GDES-11. Je beschrijft op welke manier de uitdagingen interessant of motiverend zijn voor je speler.</p> <p>GAME GDES-11. Je koppelt de uitdagingen in je level aan gebeurtenissen in je Player Journey.</p> <p>GAME GDES-11. Je ligt toe op welke manier de uitdagingen de speler in de flow-state houden.</p> <p>GAME GDES-12. Je geeft een overzicht van alle gebeurtenissen in je level.</p> <p>GAME GDES-12. Je koppelt de gebeurtenissen in je level aan de gebeurtenissen in je Hero's Journey.</p> <p>GAME GDES-13. Je geeft op welke manier je rijke feedback veroorzaakt met je interface.</p> <p>GAME GDES-13. Je legt de interface uit door middel van het beschrijven van de mechanics.</p> <p>GAME GDES-13. Je maakt een prototype van de interface van je spel.</p>

	<p>GAME GDES-14. Je documenteert de verschillende abstractielagen van een spel (vertical slice) dusdanig dat een team het zonder jouw tussenkomst zou kunnen ontwikkelen.</p> <p>GAME GDES-14. Je geeft aan op welke manier de uitdagingen over de plaats(en) zijn verspreid.</p> <p>GAME GDES-14. Je geeft aan op welke manier de uitdagingen over de tijd zijn verspreid.</p> <p>GAME GDES-14. Je koppelt de Hero's Journey, Player Journey, verdeling over de plaats(en) en de tijd tot één overzicht.</p> <p>GAME GDES-15. Je definieert een leerdoel voor de projectfase op basis van je reflectie.</p> <p>GAME GDES-15. Je reflecteert op je groei als ontwerper door middel van de STARRT-methode, reflectiecyclus van Kortenhausen of soortgelijke methode.</p>
Vorm(en) tentamen en deeltentamens	PROD-O (Beroeps)Product online/digitaal
Beoordeling	Cijfer - Individueel
Weging deeltentamen	40.0%
Minimaal oordeel	5.5
Tentamenmomenten	Zie toetsrooster in iSAS of Osiris
Aantal examinatoren	1
Toegestane hulpmiddelen	Geen
Wijze van aanmelden voor tentamen / aanmeldingstermijn	Via Osiris
Nabespreking en inzage	Zie opleidingsstatuut
Tentaminering	
Naam Nederlandstalig	Assessment Demo Level
Naam Engelstalig	Assessment Demo Level
Code OSIRIS	TOETS-01
Beoordelingscriteria / Beoordelingsdimensies	<p>GAME GDES-16. Je decoreert je 3D-objecten in een game-IDE.</p> <p>GAME GDES-16. Je kan door je omgeving navigeren in een game-IDE.</p> <p>GAME GDES-16. Je kan vragen met betrekking van de interface van een game-IDE correct beantwoorden.</p> <p>GAME GDES-16. Je ontwikkelt een demolevel waarin je 3D-objecten maakt en manipuleert in een game-IDE.</p> <p>GAME GDES-16. Je voegt een fog systeem toe aan je game in een game-IDE.</p> <p>GAME GDES-16. Je voegt een liquid system toe aan je game in een game-IDE.</p> <p>GAME GDES-16. Je voegt een omgeving toe aan je game in een game-IDE.</p> <p>GAME GDES-16. Je voegt een particle system toe aan je game in een game-IDE.</p> <p>GAME GDES-16. Je voegt eigen elementen toe aan je game.</p>
Vorm(en) tentamen en deeltentamens	PROD-O (Beroeps)Product online/digitaal PROD-O (Beroeps)Product online/digitaal
Beoordeling	Cijfer - Individueel
Weging deeltentamen	10.0%
Minimaal oordeel	10.0
Tentamenmomenten	Zie toetsrooster in iSAS of Osiris
Aantal examinatoren	1
Toegestane hulpmiddelen	Geen
Wijze van aanmelden voor tentamen / aanmeldingstermijn	Via Osiris
Nabespreking en inzage	Zie opleidingsstatuut

GAME GPRO - Game Programming

Algemene informatie		
Naam OWE lang Nederlandstalig	Game Programming	
Naam OWE lang Engelstalig	Game Programming	
Naam OWE kort Nederlandstalig	Game Programming	
Naam OWE kort Engelstalig	Game Programming	
Code OWE OSIRIS	GAMEPR28	
Onderwijsperiode	P1, P3	
Intekenen onderwijs	Voor het onderwijs dat wordt gegeven na 31 januari 2023 geldt dat het noodzakelijk is dat studenten zich intekenen voor het onderwijs dat zij willen volgen. Zie Deel 3 'Regeling onderwijs en (deel)tentamens OSIRIS' voor meer informatie.	
Studiepunten	7.5	
Studielast in uren	210	
Onderwijstijd (contacturen)	Geprogrammeerde contacttijd domein: 3 * 3 * 9 = 81 uur Geprogrammeerde contacttijd professional skills: 2*2 + 4 = 8 uur Geprogrammeerde onderwijstijd voor zelfwerkzaamheid: 13 * 9 = 117 uur Tentamentijd: 4 uur.	
Ingangseisen	Je kent basale programmeerprincipes, algoritmen en design patterns. Je bent in staat C# te programmeren, of weet het zich snel eigen te maken. Dit niveau komt overeen met een 2- á 3-jarige studie op het domein van ICT.	
Inhoud en organisatie		
Algemene omschrijving	In deze course wordt specifiek ingegaan op het programmeren in het game-domein. Technische concepten uit de wiskunde, natuurkunde en kunstmatige intelligentie komen aan bod. Tijdens de course zal je deze concepten gaan ontdekken en uiteindelijk in een game prototype/proof-of-concept gaan toepassen. De concepten worden behandeld zodat deze universeel toegepast kunnen worden. Door de veelheid aan mogelijkheden in game- implementaties en de snelheid van ontwikkeling zal je een onderzoekende houding moeten hebben waarbij je in staat moet zijn om zelfstandig, onder een coachende begeleiding van docenten, je nieuwe technologie eigen kan maken. De gebruikte game engine is Unity 3D en de daarbij behorende programmeertaal C#.	
Leeruitkomsten en einkwalificaties	<i>Leeruitkomsten</i>	<i>Einkwalificaties</i>
	GAME GPRO-1. De student kan placeholder gameplay content creëren met de editor van de voorgeschreven game engine.	N.v.t.
	GAME GPRO-2. De student kan op basis van een specificatie gedrag en interactie ontwikkelen in het ontwikkelframework van de voorgeschreven game engine.	N.v.t.
	GAME GPRO-3. De student kan de basisprincipes 3D wiskunde gebruiken bij het realiseren van een game.	N.v.t.
	GAME GPRO-4. De student kan de elementen van de voorgeschreven physics engine toepassen bij de creatie van content en realisatie van gameplay.	N.v.t.
	GAME GPRO-5. De student kent de concepten van besluitvormingstechnieken in games.	N.v.t.
	GAME GPRO-6. De student is in staat de werking van nieuwe game gerelateerde tools, technieken en/of technologieën te doorgronden en over te dragen.	N.v.t.
Beroepstaak	Realiseren van een 3D game.	
Samenhang	Deze course hangt samen met Game Design, Game Art en het Game Project zoals beschreven in de studiehandleiding.	
Deelnameplicht onderwijs	N.v.t.	
Maximum aantal deelnemers	N.v.t.	
Compensatiemogelijkheid	N.v.t.	
Activiteiten en/of werkvormen	Klassikale lessen, workshops met oefeningen en opdrachten.	
Literatuur / beschrijving "leerstof"		
Verplichte software / verplicht materiaal	<ul style="list-style-type: none"> Free IDE (Student version) ie Visual Studio, Visual Studio Code, JetBrains Rider, etc. Latest stable Unity version (free) (Latest stable version of the Unity game engine) 	
Eigen financiële bijdrage (OER 2.7)	N.v.t.	
Tentaminering		
Naam Nederlandstalig	Unity Development Assignment 1	
Naam Engelstalig	Unity Development Assignment 1	
Code OSIRIS	TOETS-01	
Beoordelingscriteria / Beoordelingsdimensies	GAME GPRO-1. Construeert een scène gevuld met game-objecten. GAME GPRO-1. Kent de functie van diverse features van de editor en gebruikt ze om de gewenste game play te realiseren. GAME GPRO-1. Kiest een bruikbare game-object hiërarchie. GAME GPRO-1. Koppelt de goede componenten aan de goede game-objecten en gebruikt elk component op de juiste manier. GAME GPRO-1. Maakt content zoveel mogelijk herbruikbaar binnen het eigen project door onder andere gebruik te maken van prefabs. GAME GPRO-2. Kent de werking van diverse onderdelen van het Unity-framework en past deze op correcte wijze toe. GAME GPRO-2. Kiest de juiste variabelen om in de Unity-editor te tonen en verbergt elke andere. GAME GPRO-2. Programmeert objectgeoriënteerd met de programmeertaal C#. GAME GPRO-3. Begrijpt de invloed van transformaties van een game-object op andere game-objecten binnen dezelfde transformatiehiërarchie. GAME GPRO-3. Begrijpt hoe objecten in een 3D-scène beschreven worden en hoe de scène getoond wordt op een	

	beeldscherm. GAME GPRO-3. Kent het begrip Vector in een game development context en maakt veelvuldig gebruik van de corresponderende Unity-klasse.
Vorm(en) tentamen en deeltentamens	PROD-O (Beroeps)Product online/digitaal
Beoordeling	Vink - Individueel
Minimaal oordeel	Voldaan
Tentamenmomenten	Zie toetsrooster in iSAS of Osiris
Aantal examinatoren	1
Toegestane hulpmiddelen	Geen
Wijze van aanmelden voor tentamen / aanmeldingstermijn	Via Osiris
Nabespreking en inzage	Zie opleidingsstatuut
Tentaminering	
Naam Nederlandstalig	Unity Development Assignment 2
Naam Engelstalig	Unity Development Assignment 2
Code OSIRIS	TOETS-02
Beoordelingscriteria / Beoordelingsdimensies	GAME GPRO-1. Construeert een scène gevuld met game-objecten. GAME GPRO-1. Kent de functie van diverse features van de editor en gebruikt ze om de gewenste game play te realiseren. GAME GPRO-1. Koppelt de goede componenten aan de goede game-objecten en gebruikt elk component op de juiste manier. GAME GPRO-2. Kent de werking van diverse onderdelen van het Unity-framework en past deze op correcte wijze toe. GAME GPRO-2. Kiest de juiste variabelen om in de Unity-editor te tonen en verbergt elke andere. GAME GPRO-2. Programmeert objectgeoriënteerd met de programmeertaal C#. GAME GPRO-4. Begrijpt hoe Unity de timing van de physics simulation afhandelt en gebruikt de juiste event functions in eigen code. GAME GPRO-4. Maakt op de juiste manier gebruik van raycasting in verschillende situaties. GAME GPRO-4. Past de verschillende manieren waarop Colliders met elkaar kunnen interacteren toe in eigen games. GAME GPRO-4. Voorspelt de beweging van een RigidBody op basis van de krachten die erop uitgeoefend worden.
Vorm(en) tentamen en deeltentamens	PROD-O (Beroeps)Product online/digitaal
Beoordeling	Cijfer - Individueel
Weging deeltentamen	33.0%
Minimaal oordeel	5,5
Tentamenmomenten	Zie toetsrooster in iSAS of Osiris
Aantal examinatoren	1
Toegestane hulpmiddelen	Geen
Wijze van aanmelden voor tentamen / aanmeldingstermijn	Via Osiris
Nabespreking en inzage	Zie opleidingsstatuut
Tentaminering	
Naam Nederlandstalig	Unity Development Assignment 3
Naam Engelstalig	Unity Development Assignment 3
Code OSIRIS	TOETS-03
Beoordelingscriteria / Beoordelingsdimensies	GAME GPRO-2. Kent de werking van diverse onderdelen van het Unity framework en past deze op correcte wijze toe. GAME GPRO-2. Programmeert objectgeoriënteerd met de programmeertaal C#. GAME GPRO-5. Past besluitvormingstechnieken toepassen in een C#-applicatie.
Vorm(en) tentamen en deeltentamens	PROD-O (Beroeps)Product online/digitaal
Beoordeling	Cijfer - Groep
Weging deeltentamen	33.0%
Minimaal oordeel	5,5
Tentamenmomenten	Zie toetsrooster in iSAS of Osiris
Aantal examinatoren	1
Toegestane hulpmiddelen	Geen
Wijze van aanmelden voor tentamen / aanmeldingstermijn	Via Osiris
Nabespreking en inzage	Zie opleidingsstatuut
Tentaminering	
Naam Nederlandstalig	Unity Research Assignment
Naam Engelstalig	Unity Research Assignment
Code OSIRIS	TOETS-04
Beoordelingscriteria / Beoordelingsdimensies	GAME GPRO-6. Laat zien hoe de kennis kan worden gebruikt in Unity. GAME GPRO-6. Presenteert de opgedane kennis op een heldere manier. GAME GPRO-6. Zorgt ervoor dat anderen de kennis kunnen toepassen in verschillende situaties.

Vorm(en) tentamen en deeltentamens	PROD-O (Beroeps)Product online/digitaal
Beoordeling	Cijfer - Groep
Weging deeltentamen	34.0%
Minimaal oordeel	5.5
Tentamenmomenten	Zie toetsrooster in iSAS of Osiris
Aantal examinatoren	1
Toegestane hulpmiddelen	Geen
Wijze van aanmelden voor tentamen / aanmeldingstermijn	Via Osiris
Nabespreking en inzage	Zie opleidingsstatuut

GAME P - GAME project

Algemene informatie													
Naam OWE lang Nederlandstalig	GAME project												
Naam OWE lang Engelstalig	GAME project												
Naam OWE kort Nederlandstalig	GAME project												
Naam OWE kort Engelstalig	GAME project												
Code OWE OSIRIS	GAMEPR12												
Onderwijsperiode	P2, P4												
Intekenen onderwijs	Voor het onderwijs dat wordt gegeven na 31 januari 2023 geldt dat het noodzakelijk is dat studenten zich intekenen voor het onderwijs dat zij willen volgen. Zie Deel 3 'Regeling onderwijs en (deel)tentamens OSIRIS' voor meer informatie.												
Studiepunten	15.0												
Studielast in uren	420												
Onderwijstijd (contacturen)	Minimaal geprogrammeerde contacttijd: 10 * 2 = 20 uur Maximaal geprogrammeerde onderwijstijd voor zelfwerkzaamheid: 400 uur Tijdens de course fase worden de teams voor het project samengesteld.												
Ingangseisen	N.v.t												
Inhoud en organisatie													
Algemene omschrijving	<p>Het project in deze minor is bijzonder, omdat er met de volledige groep studenten gewerkt wordt aan één product. Ook is er geen van tevoren vastgestelde opdracht, de studenten doen zelf een brainstormsessie over het concept en het ontwerp van het spel (deze komen vaak voort uit de opdracht gemaakt voor Game Design). Dit betekent dat de groep het volledige ontwikkeltraject van een game doorloopt, van het concept tot en met de playtesting.</p> <p>Er wordt in teams gewerkt aan de game. Sommige teams werken aan een level, andere werken aan spelonderdelen die level overstijgend zijn: verhaallijn, characters die in alle levels voorkomen (player), GUI, sound, speciale effecten. Binnen deze teams is het de bedoeling dat er multidisciplinair wordt gewerkt. Teams bestaan uit CMD'ers en ICT'ers gemengd en teamleden specialiseren zich op een onderdeel van het werk. Met deze specialisaties toon je je domeinspecifieke competenties aan, die zijn dus niet gelijk voor alle studenten.</p> <p>Vertegenwoordigers uit de teams en specialisten vormen samen een managementteam (MT), dat zorgt voor de globale planning en afstemming tussen de teams. Een groep van vertegenwoordigers uit de verschillende teams vormt het integratieteam (IT). Zij zorgen ervoor dat alle losse onderdelen die door de teams worden opgeleverd kunnen worden samengevoegd tot één spel.</p>												
Leeruitkomsten en eindkwalificaties	<table border="1"> <thead> <tr> <th><i>Leeruitkomsten</i></th> <th><i>Eindkwalificaties</i></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>GAME P-1. Je omschrijft je specialisatie of rol in algemene zin zoals tegengekomen in de gameindustrie en specifiek voor de ontwikkelde game zodat duidelijk wordt waar jouw leerdoelen met betrekking tot het project liggen.</td> <td>N.v.t.</td> </tr> <tr> <td>GAME P-2. Je doet verkennend onderzoek naar de gekozen specialisatie of rol en gebruikt hiervoor relevante en sterke bronnen zodat je een goed beeld krijgt van de gekozen specialisatie of rol.</td> <td>N.v.t.</td> </tr> <tr> <td>GAME P-3. Je laat je vaardigheden, kennis en houding zien ten opzichte van de gekozen specialisatie door middel van een concreet product voor de game.</td> <td>N.v.t.</td> </tr> <tr> <td>GAME P-4. Je ontwikkelde deelproduct moet integreerbaar zijn in de game zodat alle deelresultaten van de groep een speelbare game vormen.</td> <td>N.v.t.</td> </tr> <tr> <td>GAME P-5. Je documenteert wat je vaardigheden, kennis en houding zijn ten opzichte van je specialisatie of rol zodat duidelijk is of je je leerdoelen behaald hebt.</td> <td>N.v.t.</td> </tr> </tbody> </table>	<i>Leeruitkomsten</i>	<i>Eindkwalificaties</i>	GAME P-1. Je omschrijft je specialisatie of rol in algemene zin zoals tegengekomen in de gameindustrie en specifiek voor de ontwikkelde game zodat duidelijk wordt waar jouw leerdoelen met betrekking tot het project liggen.	N.v.t.	GAME P-2. Je doet verkennend onderzoek naar de gekozen specialisatie of rol en gebruikt hiervoor relevante en sterke bronnen zodat je een goed beeld krijgt van de gekozen specialisatie of rol.	N.v.t.	GAME P-3. Je laat je vaardigheden, kennis en houding zien ten opzichte van de gekozen specialisatie door middel van een concreet product voor de game.	N.v.t.	GAME P-4. Je ontwikkelde deelproduct moet integreerbaar zijn in de game zodat alle deelresultaten van de groep een speelbare game vormen.	N.v.t.	GAME P-5. Je documenteert wat je vaardigheden, kennis en houding zijn ten opzichte van je specialisatie of rol zodat duidelijk is of je je leerdoelen behaald hebt.	N.v.t.
<i>Leeruitkomsten</i>	<i>Eindkwalificaties</i>												
GAME P-1. Je omschrijft je specialisatie of rol in algemene zin zoals tegengekomen in de gameindustrie en specifiek voor de ontwikkelde game zodat duidelijk wordt waar jouw leerdoelen met betrekking tot het project liggen.	N.v.t.												
GAME P-2. Je doet verkennend onderzoek naar de gekozen specialisatie of rol en gebruikt hiervoor relevante en sterke bronnen zodat je een goed beeld krijgt van de gekozen specialisatie of rol.	N.v.t.												
GAME P-3. Je laat je vaardigheden, kennis en houding zien ten opzichte van de gekozen specialisatie door middel van een concreet product voor de game.	N.v.t.												
GAME P-4. Je ontwikkelde deelproduct moet integreerbaar zijn in de game zodat alle deelresultaten van de groep een speelbare game vormen.	N.v.t.												
GAME P-5. Je documenteert wat je vaardigheden, kennis en houding zijn ten opzichte van je specialisatie of rol zodat duidelijk is of je je leerdoelen behaald hebt.	N.v.t.												
Beroepstaak	Het ontwikkelen van een award-winning digitale game.												
Samenhang	Deze course hangt samen met Game Design, Game Programming en Game Art zoals beschreven in de studiehandleiding.												
Deelnameplicht onderwijs	Je wordt geacht 40 uur per week met het team samen te werken. Afwijkingen enkel in samenspraak met het team.												
Maximum aantal deelnemers	N.v.t.												
Compensatiemogelijkheid	N.v.t.												
Activiteiten en/of werkvormen	Projectonderwijs.												
Literatuur / beschrijving "leerstof"													
Verplichte software / verplicht materiaal													
Eigen financiële bijdrage (OER 2.7)	N.v.t.												
Tentaminering													
Naam Nederlandstalig	GAME project												
Naam Engelstalig	GAME project												
Code OSIRIS	TOETS-01												
Beoordelingscriteria / Beoordelingsdimensies	<p>GAME P-1. Je manifesteert het belang van jouw specialisatie of rol met betrekking tot de te ontwikkelen game.</p> <p>GAME P-1. Je manifesteert het belang van jouw specialisatie of rol met betrekking tot het ontwikkelen van games.</p> <p>GAME P-1. Je manifesteert vaardigheden, kennis en houding die nodig zijn voor jouw gekozen specialisatie of rol.</p> <p>GAME P-2. Je gebruikt sterke bronnen voor je onderzoek.</p> <p>GAME P-2. Je houdt een logboek bij van alle gebruikte bronnen tijdens het project.</p> <p>GAME P-2. Je onderzoekt je specialisatie of rol door middel van literatuur- en veldonderzoek.</p> <p>GAME P-2. Je vormt een eigen onderbouwde mening met betrekking tot je specialisatie of rol die je samenvat in een</p>												

	<p>conclusie.</p> <p>GAME P-3. Je manifesteert een toelichting op je ontwikkelde deelproduct.</p> <p>GAME P-3. Je manifesteert een toelichting op je proces om tot het deelproduct te komen.</p> <p>GAME P-3. Je overtuigt de docenten dat de vaardigheden, kennis en houding die nodig zijn om het deelproduct te ontwikkelen zoals gespecificeerd bij de beschrijving van je specialisatie.</p> <p>GAME P-4. Je ontwikkelde deelproduct is in de gezamenlijke game (functioneel) geïntegreerd.</p> <p>GAME P-4. Je ontwikkelde deelproduct sluit inhoudelijk aan bij de overige deelproducten.</p> <p>GAME P-4. Je toont je bijdrage aan de game aan van werkzaamheden buiten je specialisatie.</p> <p>GAME P-5. Je laat je vaardigheden, kennis en houding zien door deelproducten overdraagbaar te maken.</p> <p>GAME P-5. Je reflecteert in hoeverre je je leerdoel behaald hebt.</p>
Vorm(en) tentamen en deeltentamens	PROD-O (Beroeps)Product online/digitaal
Beoordeling	Cijfer - Individueel
Weging deeltentamen	100.0%
Minimaal oordeel	5.5
Tentamenmomenten	Zie toetsrooster in iSAS of Osiris
Aantal examinatoren	1
Toegestane hulpmiddelen	Geen
Wijze van aanmelden voor tentamen / aanmeldingstermijn	Via Osiris
Nabespreking en inzage	Zie opleidingsstatuut

M-DMP - Minor Digital Media Productions

Algemene informatie													
Naam OWE lang Nederlandstalig	Minor Digital Media Productions												
Naam OWE lang Engelstalig	Minor Digital Media Productions												
Naam OWE kort Nederlandstalig	Minor DMP												
Naam OWE kort Engelstalig	Minor DMP												
Code OWE OSIRIS	MINCOD57												
Onderwijsperiode	P1, P2, P3, P4												
Intekenen onderwijs	Voor het onderwijs dat wordt gegeven na 31 januari 2023 geldt dat het noodzakelijk is dat studenten zich intekenen voor het onderwijs dat zij willen volgen. Zie Deel 3 'Regeling onderwijs en (deel)tentamens OSIRIS' voor meer informatie.												
Studiepunten	30.0												
Studielast in uren	800												
Onderwijstijd (contacturen)	20 weken x 40u p/w												
Ingangseisen	1. Een afgeronde propedeuse 2. 60 studiepunten uit twee onderwijssemesters in de hoofdfase 3. Een afgeronde stage is een pré, geen vereiste.												
Inhoud en organisatie													
Algemene omschrijving	<p>Wil je een interactieve film maken? Een 2D animatie? Ben je geïnteresseerd in het bouwen van een Minimum Viable Product voor een Start-up? Wil je een social media strategie rond een rapper maken? Aan de gang met Domotica? 3D? Robotica? Software ontwikkelen of een webomgeving ontwikkelen? Een game? Een video- of geluidsinstallatie maken? Augmented reality? Een serie podcasts? Virtual reality? Of anders?</p> <p>Bij de minor DMP (Digital Media Productions) krijg je de kans om los van een opdrachtgever zelfstandig je project te formuleren, te onderzoeken, te ontwerpen en uit te werken. Een opdrachtgever zoeken mag maar het hoeft niet.</p> <p>Gedurende een semester krijg je naar behoefte wekelijks workshops aangeboden die als doel hebben je te inspireren en je project te verrijken. Eveneens wekelijks heb je intensief contact met een docent die kennis van zaken heeft van jouw gekozen onderwerp. Deze docent coacht, helpt en spart met je gedurende het hele semester.</p> <p>Belangrijk is dat jij aan het einde van het semester veel kennis hebt opgedaan binnen een zelfgekozen onderwerp en je droomproject hebt gerealiseerd waarmee je vol trots de buitenwereld laat zien wat je kunt. En misschien heb je wel iets heel innovatiefs bedacht waarmee je in het bedrijfsleven vervolgstappen kunt maken.</p> <p>Vanaf dag 1 ben je bezig met het onderzoeken, conceptualiseren, ontwerpen en realiseren van je eigen project. In week 6 laat je een eerste experiment, bestaande uit een Experimentverslag & Prototype zien waarin ontdekken, onderzoeken en experimenteren centraal staan. Vervolgens laat je rond week 12 een tweede experiment zien waarin eveneens ontdekken, onderzoeken en experimenteren centraal staan. Tijdens de gehele minor werk je aan een Design Research Paper, en je Eindproduct(en) en in de laatste periode aan een Eindexpositie.</p>												
Leeruitkomsten en eindkwalificaties	<table border="1"> <thead> <tr> <th><i>Leeruitkomsten</i></th> <th><i>Eindkwalificaties</i></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>DMP1. Je kunt een ontwerponderzoek opzetten en uitvoeren waarbij je alle Design Thinking fases gebruikt en verschillende methoden en technieken toepast.</td> <td>Ontwerponderzoek & Ontwerpproces</td> </tr> <tr> <td>DMP2. Je kunt vanuit de ontwerp vraag en requirements een uitgewerkt visueel/functioneel/technisch ontwerp ontwikkelen waarbij je laat zien dat je experimenteert en zoekt naar oplossingen.</td> <td>Oplossingsrepertoire</td> </tr> <tr> <td>DMP3. Je kunt (een) innovatief werkend(e) high-fidelity eindproduct(en) ontwikkelen waarmee je de eindgebruiker activeert of beïnvloedt.</td> <td>Oplossingsrepertoire</td> </tr> <tr> <td>DMP4. Je kunt je ontwerponderzoek doelbewust sturen, de resultaten helder documenteren, visualiseren, overtuigend presenteren en erop reflecteren.</td> <td>Manifesteren & reflecteren</td> </tr> <tr> <td>DMP5. Je kunt de voortgang van je gehele ontwerptraject vanuit inhoud en kennis inzichtelijk verantwoorden en onderbouwen.</td> <td>Theorie/Kennis</td> </tr> </tbody> </table>	<i>Leeruitkomsten</i>	<i>Eindkwalificaties</i>	DMP1. Je kunt een ontwerponderzoek opzetten en uitvoeren waarbij je alle Design Thinking fases gebruikt en verschillende methoden en technieken toepast.	Ontwerponderzoek & Ontwerpproces	DMP2. Je kunt vanuit de ontwerp vraag en requirements een uitgewerkt visueel/functioneel/technisch ontwerp ontwikkelen waarbij je laat zien dat je experimenteert en zoekt naar oplossingen.	Oplossingsrepertoire	DMP3. Je kunt (een) innovatief werkend(e) high-fidelity eindproduct(en) ontwikkelen waarmee je de eindgebruiker activeert of beïnvloedt.	Oplossingsrepertoire	DMP4. Je kunt je ontwerponderzoek doelbewust sturen, de resultaten helder documenteren, visualiseren, overtuigend presenteren en erop reflecteren.	Manifesteren & reflecteren	DMP5. Je kunt de voortgang van je gehele ontwerptraject vanuit inhoud en kennis inzichtelijk verantwoorden en onderbouwen.	Theorie/Kennis
<i>Leeruitkomsten</i>	<i>Eindkwalificaties</i>												
DMP1. Je kunt een ontwerponderzoek opzetten en uitvoeren waarbij je alle Design Thinking fases gebruikt en verschillende methoden en technieken toepast.	Ontwerponderzoek & Ontwerpproces												
DMP2. Je kunt vanuit de ontwerp vraag en requirements een uitgewerkt visueel/functioneel/technisch ontwerp ontwikkelen waarbij je laat zien dat je experimenteert en zoekt naar oplossingen.	Oplossingsrepertoire												
DMP3. Je kunt (een) innovatief werkend(e) high-fidelity eindproduct(en) ontwikkelen waarmee je de eindgebruiker activeert of beïnvloedt.	Oplossingsrepertoire												
DMP4. Je kunt je ontwerponderzoek doelbewust sturen, de resultaten helder documenteren, visualiseren, overtuigend presenteren en erop reflecteren.	Manifesteren & reflecteren												
DMP5. Je kunt de voortgang van je gehele ontwerptraject vanuit inhoud en kennis inzichtelijk verantwoorden en onderbouwen.	Theorie/Kennis												
Beroepstaak	Onderzoek, creëer en realiseer een eigen project binnen het domein digitale media.												
Samenhang	Samenhang met de AIM-profielen: ED, IXD, CD, BMD, SD, WD. Studenten die een CMD-, gelijkwaardige óf andere creatieve opleiding volgen.												
Deelnameplicht onderwijs	Je committeert je bij je deelname aan een full time werkweek.												
Maximum aantal deelnemers	N.v.t.												
Compensatiemogelijkheid	N.v.t.												
Activiteiten en/of werkvormen	Klassikale lessen / workshops / presentaties / eindexpositie / individuele coaching en begeleiding en zelfstandig werk.												
Literatuur / beschrijving "leerstof"	<ul style="list-style-type: none"> William Lidwell, Kritina Holden, Jill Butler: Universele ontwerpprincipes. ISBN/EAN:9789063692292. 												
Verplichte software / verplicht materiaal	<ul style="list-style-type: none"> N.v.t. (N.v.t.) 												
Eigen financiële bijdrage (OER 2.7)	N.v.t.												
Tentaminering													
Naam Nederlandstalig	Experiment 1												
Naam Engelstalig	Experiment 1												
Code OSIRIS	TOETS-01												

Beoordelingscriteria / Beoordelingsdimensies	<p>DMP1. Je bent methodisch te werk gegaan door diverse (CMD/ICT) methodes op juiste wijze in te zetten, uit te voeren en logische conclusies te trekken.</p> <p>DMP1. Je hebt het doel en de wensen en behoeften van de eindgebruiker helder bepaald en je hebt aantoonbaar een experiment gedaan waarbij ontdekken, onderzoeken en experimenteren centraal staan.</p> <p>DMP2. Je hebt aantoonbaar geëxperimenteerd met vorm, stijl en/of structuur.</p> <p>DMP2. Je hebt de wensen en behoeften van de eindgebruiker bij het ontwerpen van oplossingen en concepten meegenomen en een passende keuze gemaakt.</p> <p>DMP4. Je hebt inzicht in je ontwerpproces en hebt het proces gestuurd.</p> <p>DMP4. Je hebt je ontwerpen en keuzes inzichtelijk gedocumenteerd.</p> <p>DMP4. Je hebt relevante bronnen gebruikt en APA vermeld.</p>
Vorm(en) tentamen en deeltentamens	PROD-O (Beroeps)Product online/digitaal
Beoordeling	Cijfer - Individueel
Weging deeltentamen	25.0%
Minimaal oordeel	5.5
Tentamenmomenten	Zie toetsrooster in iSAS of Osiris
Aantal examinatoren	1
Toegestane hulpmiddelen	Geen
Wijze van aanmelden voor tentamen / aanmeldingstermijn	Via Osiris
Nabespreking en inzage	Zie opleidingsstatuut
Tentaminering	
Naam Nederlandstalig	Experiment 2
Naam Engelstalig	Experiment 2
Code OSIRIS	TOETS-02
Beoordelingscriteria / Beoordelingsdimensies	<p>DMP1. Je bent methodisch te werk gegaan door diverse (CMD/ICT) methodes op juiste wijze in te zetten, uit te voeren en logische conclusies te trekken.</p> <p>DMP1. Je hebt het doel en de wensen en behoeften van de eindgebruiker helder bepaald en je hebt aantoonbaar een experiment gedaan waarbij ontdekken, onderzoeken en experimenteren centraal staan.</p> <p>DMP2. Je hebt aantoonbaar geëxperimenteerd met vorm, stijl en/of structuur.</p> <p>DMP2. Je hebt de wensen en behoeften van de eindgebruiker bij het ontwerpen van oplossingen en concepten meegenomen en een passende keuze gemaakt.</p> <p>DMP4. Je hebt inzicht in je ontwerpproces en hebt het proces gestuurd.</p> <p>DMP4. Je hebt je ontwerpen en keuzes inzichtelijk gedocumenteerd.</p> <p>DMP4. Je hebt op een zinvolle en adequate wijze gereflecteerd.</p> <p>DMP4. Je hebt relevante bronnen gebruikt en APA vermeld.</p>
Vorm(en) tentamen en deeltentamens	PROD-O (Beroeps)Product online/digitaal
Beoordeling	Cijfer - Individueel
Weging deeltentamen	25.0%
Minimaal oordeel	5.5
Tentamenmomenten	Zie toetsrooster in iSAS of Osiris
Aantal examinatoren	1
Toegestane hulpmiddelen	Geen
Wijze van aanmelden voor tentamen / aanmeldingstermijn	Via Osiris
Nabespreking en inzage	Zie opleidingsstatuut
Tentaminering	
Naam Nederlandstalig	Eindproduct(en)
Naam Engelstalig	Final Product(s)
Code OSIRIS	TOETS-03
Beoordelingscriteria / Beoordelingsdimensies	<p>DMP1. Je bent methodisch te werk gegaan door diverse (CMD/ICT) methodes op juiste wijze in te zetten, uit te voeren en logische conclusies te trekken.</p> <p>DMP1. Je hebt het doel en de wensen en behoeften van de eindgebruiker helder bepaald en alle fasen van Design Thinking passend uitgevoerd.</p> <p>DMP2. Je hebt aantoonbaar geëxperimenteerd met vorm, stijl en/of structuur.</p> <p>DMP2. Je hebt de wensen en behoeften van de eindgebruiker bij het ontwerpen van oplossingen en concepten meegenomen en een passende keuze gemaakt.</p> <p>DMP3. Je hebt een technisch goed werkend high-fidelity eindproduct(en) ontwikkeld dat in het gebruik innovatief is en de gebruiker activeert en beïnvloedt.</p> <p>DMP4. Je hebt inzicht in je ontwerpproces en hebt het proces gestuurd.</p> <p>DMP4. Je hebt je ontwerpen en keuzes inzichtelijk gedocumenteerd.</p> <p>DMP4. Je hebt op een zinvolle en adequate wijze gereflecteerd.</p> <p>DMP4. Je hebt relevante bronnen gebruikt en APA vermeld.</p> <p>DMP5. Je hebt je ontwerpkeuzes overtuigend verantwoord en onderbouwd met behulp van verdiepende kennis en ervaring.</p>
Vorm(en) tentamen en deeltentamens	PROD-O (Beroeps)Product online/digitaal
Beoordeling	Cijfer - Individueel
Weging deeltentamen	25.0%
Minimaal oordeel	5.5

Tentamenmomenten	Zie toetsrooster in iSAS of Osiris
Aantal examinatoren	1
Toegestane hulpmiddelen	Geen
Wijze van aanmelden voor tentamen / aanmeldingstermijn	Via Osiris
Nabespreking en inzage	Zie opleidingsstatuut
Tentaminering	
Naam Nederlandstalig	Eindexpositie
Naam Engelstalig	Final Exposition
Code OSIRIS	TOETS-04
Beoordelingscriteria / Beoordelingsdimensies	<p>DMP3. Je hebt een technisch goed werkend high-fidelity eindproduct(en) ontwikkeld dat in het gebruik innovatief is en de gebruiker activeert en beïnvloedt én enthousiasme oproept tijdens de expositie.</p> <p>DMP4. Je hebt je eindproduct overtuigend en professioneel gepresenteerd en er een totaalbeleving van gemaakt.</p> <p>DMP5. Je hebt je ontwerpkeuzes tijdens de expositie overtuigend verantwoord en onderbouwd met behulp van verdiepende kennis en ervaring.</p>
Vorm(en) tentamen en deeltentamens	PROD-O (Beroeps)Product online/digitaal
Beoordeling	Cijfer - Individueel
Weging deeltentamen	25.0%
Minimaal oordeel	5.5
Tentamenmomenten	Zie toetsrooster in iSAS of Osiris
Aantal examinatoren	1
Toegestane hulpmiddelen	Geen
Wijze van aanmelden voor tentamen / aanmeldingstermijn	Via Osiris
Nabespreking en inzage	Zie opleidingsstatuut

S4D 1 - Programmeercursus

Algemene informatie											
Naam OWE lang Nederlandstalig	Programmeercursus										
Naam OWE lang Engelstalig	Programming Course										
Naam OWE kort Nederlandstalig	Programmeercursus										
Naam OWE kort Engelstalig	Programming Course										
Code OWE OSIRIS	MINCOS37										
Onderwijsperiode	P1, P3										
Intekenen onderwijs	Voor het onderwijs dat wordt gegeven na 31 januari 2023 geldt dat het noodzakelijk is dat studenten zich intekenen voor het onderwijs dat zij willen volgen. Zie Deel 3 'Regeling onderwijs en (deel)tentamens OSIRIS' voor meer informatie.										
Studiepunten	7.5										
Studielast in uren	210										
Onderwijstijd (contacturen)	Geprogrammeerde contacttijd domein: $4 * 3 * 6 = 72$ uur Geprogrammeerde contacttijd professional skills: 0 uur Geprogrammeerde onderwijstijd voor zelfwerkzaamheid: $40 * 6 -$ contacttijd = 168 uur Tentamentijd: 0 uur.										
Ingangseisen	Studenten mogen geen forse programmeerachtergrond hebben vanuit hun studie. Een beetje ervaring is OK.										
Inhoud en organisatie											
Algemene omschrijving	Studenten leren in een stoomcursus programmeren met zowel Javascript als C op de Arduino.										
Leeruitkomsten en eindkwalificaties	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Leeruitkomsten</th> <th>Eindkwalificaties</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>S4D 1-Arduino. Je kunt de basiselementen van C++ gebruiken om een Arduino te programmeren, waarbij je gebruik maakt van ingebouwde commando's, zelfgemaakte functies met parameters, variabelen, datatypes, arrays en control flow elementen van de programmeertaal.</td> <td>nvt</td> </tr> <tr> <td>S4D 1-Javascript. Je kunt basiselementen van Javascript gebruiken om een applicatie te maken voor de browser, waarbij je gebruik maakt van ingebouwde functies, zelfgemaakte functies en methoden met parameters, variabelen, objecten, arrays en control flow elementen van de programmeertaal.</td> <td>nvt</td> </tr> <tr> <td>S4D 1-Programmeren. Student kan overzichtelijke, leesbare en flexibele code schrijven door gebruik te maken van de mogelijkheden die de programmeertaal biedt.</td> <td>nvt</td> </tr> <tr> <td>S4D 1-Vocabulaire. De student kan helder over code en programmeerproblemen praten middels het gangbare vocabulaire.</td> <td>nvt</td> </tr> </tbody> </table>	Leeruitkomsten	Eindkwalificaties	S4D 1-Arduino. Je kunt de basiselementen van C++ gebruiken om een Arduino te programmeren, waarbij je gebruik maakt van ingebouwde commando's, zelfgemaakte functies met parameters, variabelen, datatypes, arrays en control flow elementen van de programmeertaal.	nvt	S4D 1-Javascript. Je kunt basiselementen van Javascript gebruiken om een applicatie te maken voor de browser, waarbij je gebruik maakt van ingebouwde functies, zelfgemaakte functies en methoden met parameters, variabelen, objecten, arrays en control flow elementen van de programmeertaal.	nvt	S4D 1-Programmeren. Student kan overzichtelijke, leesbare en flexibele code schrijven door gebruik te maken van de mogelijkheden die de programmeertaal biedt.	nvt	S4D 1-Vocabulaire. De student kan helder over code en programmeerproblemen praten middels het gangbare vocabulaire.	nvt
Leeruitkomsten	Eindkwalificaties										
S4D 1-Arduino. Je kunt de basiselementen van C++ gebruiken om een Arduino te programmeren, waarbij je gebruik maakt van ingebouwde commando's, zelfgemaakte functies met parameters, variabelen, datatypes, arrays en control flow elementen van de programmeertaal.	nvt										
S4D 1-Javascript. Je kunt basiselementen van Javascript gebruiken om een applicatie te maken voor de browser, waarbij je gebruik maakt van ingebouwde functies, zelfgemaakte functies en methoden met parameters, variabelen, objecten, arrays en control flow elementen van de programmeertaal.	nvt										
S4D 1-Programmeren. Student kan overzichtelijke, leesbare en flexibele code schrijven door gebruik te maken van de mogelijkheden die de programmeertaal biedt.	nvt										
S4D 1-Vocabulaire. De student kan helder over code en programmeerproblemen praten middels het gangbare vocabulaire.	nvt										
Beroepstaak	De nadruk van de cursus ligt op de bouwstenen van programmeertalen en het gebruiken van die bouwstenen om applicaties te op te bouwen. Denk bij bouwstenen bijvoorbeeld aan functies, objecten, operatoren en gebruik daarvan in control flow en bij applicaties aan een browser game of een arduino alarmsysteem										
Samenhang	De minor, en dus ook deze course is een aanvulling op vrijwel elke studierichting.										
Deelnameplicht onderwijs	nee										
Maximum aantal deelnemers	60										
Compensatiemogelijkheid	N.v.t.										
Activiteiten en/of werkvormen	Klassikale lessen, huiswerk ter voorbereiding.										
Literatuur / beschrijving "leerstof"											
Verplichte software / verplicht materiaal	<ul style="list-style-type: none"> • Arduino IDE met relevante plug-ins • Arduino UNO met S4D breadboard (Wordt uitgeleend door school; moet ingeleverd worden na afloop van programmeercursus.) • Firefox webbrowser • Social media app (Welke wordt per uitvoering door de klas gekozen) • Text-editor voor programmeurs 										
Eigen financiële bijdrage (OER 2.7)	N.v.t.										
Tentaminering											
Naam Nederlandstalig	Burglar alarm - Arduino eindopdracht										
Naam Engelstalig	Burglar alarm - Arduino final assignment										
Code OSIRIS	TOETS-04										
Beoordelingscriteria / Beoordelingsdimensies	S4D 1-Arduino. de gemaakte applicatie in interactief en stateful. S4D 1-Arduino. de gemaakte applicatie werkt correct in een Arduino, en interacteert op correcte wijze met aangesloten hardware. S4D 1-Arduino. idiomatische Arduino-C++ elementen zijn op correcte wijze gebruikt om de applicatie te maken, waaronder variabelen, control-flow, typedeclaraties en array's. S4D 1-Programmeren. de applicatiecode is flexibel en compact gemaakt door herhalende code te vermijden S4D 1-Programmeren. de applicatiecode is inzichtelijk gemaakt door goede naamgeving voor o.a. variabelen, constanten en functies, en door gebruik te maken van commentaar S4D 1-Programmeren. de applicatiecode is leesbaar gemaakt door correcte layout S4D 1-Programmeren. de applicatiecode is overzichtelijk gemaakt met zelfgedefinieerde compacte functie-definities										
Vorm(en) tentamen en deeltentamens	PROD-O (Beroeps)Product online/digitaal										
Beoordeling	Cijfer - Individueel										
Weging deeltentamen	50.0%										
Minimaal oordeel	5.5										
Tentamenmomenten	Zie toetsrooster in iSAS of Osiris										
Aantal examinatoren	1										
Toegestane hulpmiddelen	Geen										

Wijze van aanmelden voor tentamen / aanmeldingstermijn	Via Osiris
Nabespreking en inzage	Zie opleidingsstatuut
Tentaminering	
Naam Nederlandstalig	Zeeslag - Javascript eindopdracht
Naam Engelstalig	Battleship - Javascript final assignment
Code OSIRIS	TOETS-01
Beoordelingscriteria / Beoordelingsdimensies	<p>S4D 1-Javascript. de gemaakte applicatie in interactief en stateful.</p> <p>S4D 1-Javascript. de gemaakte applicatie werkt correct in een webbrowser.</p> <p>S4D 1-Javascript. idiomatische javascript elementen zijn op correcte wijze gebruikt om een applicatie te maken, waaronder variabelen, control-flow, samengestelde datastructuren en objecten met methodes.</p> <p>S4D 1-Programmeren. de applicatiecode is flexibel en compact gemaakt door herhalende code te vermijden</p> <p>S4D 1-Programmeren. de applicatiecode is inzichtelijk gemaakt door goede naamgeving voor o.a. variabelen, objectvelden, functies en methoden, en door gebruik te maken van commentaar</p> <p>S4D 1-Programmeren. de applicatiecode is leesbaar gemaakt door correcte layout</p> <p>S4D 1-Programmeren. de applicatiecode is overzichtelijk gemaakt met zelfgedefinieerde compacte functie-definities</p>
Vorm(en) tentamen en deeltentamens	PROD-O (Beroeps)Product online/digitaal
Beoordeling	Cijfer - Individueel
Weging deeltentamen	50.0%
Minimaal oordeel	5.5
Tentamenmomenten	Zie toetsrooster in iSAS of Osiris
Aantal examinatoren	1
Toegestane hulpmiddelen	Geen
Wijze van aanmelden voor tentamen / aanmeldingstermijn	Via Osiris
Nabespreking en inzage	Zie opleidingsstatuut
Tentaminering	
Naam Nederlandstalig	Documenteer Leerproces
Naam Engelstalig	Document Learning Process
Code OSIRIS	TOETS-02
Beoordelingscriteria / Beoordelingsdimensies	S4D 1-Vocabulaire. De student communiceert tijdens het werken aan opdrachten welke problemen deze tegenkomt aan andere studenten.
Vorm(en) tentamen en deeltentamens	PROD-O (Beroeps)Product online/digitaal
Beoordeling	Vink - Individueel
Minimaal oordeel	Voldaan
Tentamenmomenten	Zie toetsrooster in iSAS of Osiris
Aantal examinatoren	1
Toegestane hulpmiddelen	Geen
Wijze van aanmelden voor tentamen / aanmeldingstermijn	Via Osiris
Nabespreking en inzage	Zie opleidingsstatuut
Tentaminering	
Naam Nederlandstalig	Oefenopdrachten
Naam Engelstalig	Oefenopdrachten
Code OSIRIS	TOETS-03
Beoordelingscriteria / Beoordelingsdimensies	<p>S4D 1-Arduino. Alle Arduino opdrachten zijn zelf gemaakt en ingeleverd</p> <p>S4D 1-Javascript. Alle Javascript opdrachten zijn zelf gemaakt en ingeleverd</p> <p>S4D 1-Programmeren. Als een opdracht niet gelukt is, is beschreven waarom dit niet is gelukt en wat er geprobeerd is.</p> <p>S4D 1-Vocabulaire. De student kan het ontwerp en de werking van zijn/haar programmacode uitleggen aan de docent of aan klasgenoten</p>
Vorm(en) tentamen en deeltentamens	PROD-O (Beroeps)Product online/digitaal
Beoordeling	Vink - Individueel
Minimaal oordeel	Voldaan
Tentamenmomenten	Zie toetsrooster in iSAS of Osiris
Aantal examinatoren	1
Toegestane hulpmiddelen	Geen
Wijze van aanmelden voor tentamen / aanmeldingstermijn	Via Osiris
Nabespreking en inzage	Zie opleidingsstatuut

S4D 2 - Kleine project s4d

Algemene informatie		
Naam OWE lang Nederlandstalig	Kleine project s4d	
Naam OWE lang Engelstalig	Small Project s4d	
Naam OWE kort Nederlandstalig	Kleine project s4d	
Naam OWE kort Engelstalig	Small Project s4d	
Code OWE OSIRIS	MINCOS43	
Onderwijsperiode	P1-P2, P3-P4	
Intekenen onderwijs	Voor het onderwijs dat wordt gegeven na 31 januari 2023 geldt dat het noodzakelijk is dat studenten zich intekenen voor het onderwijs dat zij willen volgen. Zie Deel 3 'Regeling onderwijs en (deel)tentamens OSIRIS' voor meer informatie.	
Studiepunten	7.5	
Studielast in uren	210	
Onderwijstijd (contacturen)	Geprogrammeerde contacttijd domein: 6 * 1 + 3 = 9 uur Geprogrammeerde contacttijd professional skills: 0 uur Geprogrammeerde onderwijstijd voor zelfwerkzaamheid: 5 * 40 = 200 uur Tentamentijd: 0 uur.	
Ingangseisen	N.v.t	
Inhoud en organisatie		
Algemene omschrijving	Met een kleine groep (2-3 personen) zelfstandig een nieuwe technologie leren leren om een software-prototype te maken.	
Leeruitkomsten en eindkwalificaties	<i>Leeruitkomsten</i>	<i>Eindkwalificaties</i>
	S4D 2-Planning. Je kunt een korte termijn plan maken voor de realisatie van een deel het software prototype.	nvt
	S4D 2-Programmeertechnologie leren. je gebruikt een zelfgekozen methode om jezelf een toegankelijke, maar nieuwe programmeertechnologie eigen te maken, onder begeleiding van een docent die de technologie kent.	nvt
	S4D 2-Samenwerken. Je kunt samenwerken met een klein aantal andere studenten aan een softwareprototype	nvt
Beroepstaak	Maak met een kleine groep een software-prototype met een technologie die je nog niet kent. Je moet leren samenwerken, leren hoe je een nieuwe technologie leert, én inschatten wat haalbaar is in de tijd die je hebt.	
Samenhang	Gebruik je kennis uit de eerste course om sneller een nieuwe taal te leren.	
Deelnameplicht onderwijs	nvt	
Maximum aantal deelnemers	60	
Compensatiemogelijkheid	N.v.t.	
Activiteiten en/of werkvormen	project	
Literatuur / beschrijving "leerstof"		
Verplichte software / verplicht materiaal		
Eigen financiële bijdrage (OER 2.7)	N.v.t.	
Tentaminering		
Naam Nederlandstalig	Procesdocumentatie	
Naam Engelstalig	Procesdocumentatie	
Code OSIRIS	TOETS-02	
Beoordelingscriteria / Beoordelingsdimensies	S4D 2-Planning. Planningsdocumenten laten zien dat het hoofddoel gesplitst is in overzichtelijke deeltaken met een vooraf gedefinieerd resultaat. S4D 2-Planning. Retrospective-documenten reflecteren op het succes van gemaakte planningen. S4D 2-Programmeertechnologie leren. Retrospective-documenten laten zien welke maatregelen de student neemt om het leerproces voortdurend te verbeteren. S4D 2-Programmeertechnologie leren. Retrospective-documenten reflecteren op het leerproces en op eigen keuzes daarin. S4D 2-Samenwerken. Planningsdocumenten laten zien hoe deeltaken verdeeld zijn over teamgenoten, en op welke taken samengewerkt is. S4D 2-Samenwerken. Planningsdocumenten maken aannemelijk dat de student zich zo goed als kan houden aan gemaakte afspraken en voldoende bijdraagt aan het werk. S4D 2-Samenwerken. Planningsdocumenten maken het feitelijk bereikte resultaat van een deeltaak toegankelijk voor teamgenoten en begeleiders. S4D 2-Samenwerken. Retrospective-documenten laten zien welke maatregelen de student neemt om de samenwerking voortdurend te verbeteren. S4D 2-Samenwerken. Retrospective-documenten reflecteren op de samenwerking in het team, en het eigen aandeel daarin.	
Vorm(en) tentamen en deeltentamens	PROD-O (Beroeps)Product online/digitaal	
Beoordeling	Vink - Individueel	
Minimaal oordeel	Voldaan	
Tentamenmomenten	Zie toetsrooster in iSAS of Osiris	
Aantal examinatoren	1	
Toegestane hulpmiddelen	Geen	

Wijze van aanmelden voor tentamen / aanmeldingstermijn	Via Osiris
Nabespreking en inzage	Zie opleidingsstatuut
Tentaminering	
Naam Nederlandstalig	Softwareprototype en kennisdeling
Naam Engelstalig	Softwareprototype en kennisdeling
Code OSIRIS	TOETS-01
Beoordelingscriteria / Beoordelingsdimensies	<p>S4D 2-Planning. S4D 2-Planning. De student kan tijdens de presentatie uitleggen hoe de planning van de groep tot stand gekomen is. S4D 2-Programmeertechnologie leren. De presentatie adviseert klasgenoten wat een goede manier is waarop zij de gekozen toegankelijke programmeertechnologie kunnen leren. S4D 2-Programmeertechnologie leren. De presentatie laat zien dat de student de basics en de fundamentals van de zelfgekozen toegankelijke programmeertechnologie begrijpt en gebruikt heeft. S4D 2-Programmeertechnologie leren. De presentatie maakt inzichtelijk welke technische uitdagingen zijn overwonnen, en welke niet. S4D 2-Programmeertechnologie leren. De presentatie reflecteert op de sterke en zwakke punten van de zelfgekozen toegankelijke programmeertechnologie. S4D 2-Programmeertechnologie leren. Een demovideo toont een, door de groep gemaakt, softwareprototype van kleine omvang/lage complexiteit.</p>
Vorm(en) tentamen en deeltentamens	PROD-O (Beroeps)Product online/digitaal
Beoordeling	Cijfer - Individueel
Weging deeltentamen	100.0%
Minimaal oordeel	5.5
Tentamenmomenten	Zie toetsrooster in iSAS of Osiris
Aantal examinatoren	1
Toegestane hulpmiddelen	Geen
Wijze van aanmelden voor tentamen / aanmeldingstermijn	Via Osiris
Nabespreking en inzage	Zie opleidingsstatuut

S4D P - Grote project S4D

Algemene informatie									
Naam OWE lang Nederlandstalig	Grote project S4D								
Naam OWE lang Engelstalig	Big Project S4D								
Naam OWE kort Nederlandstalig	Grote project S4D								
Naam OWE kort Engelstalig	Big Project S4D								
Code OWE OSIRIS	MINPRS22								
Onderwijsperiode	P2, P4								
Intekenen onderwijs	Voor het onderwijs dat wordt gegeven na 31 januari 2023 geldt dat het noodzakelijk is dat studenten zich intekenen voor het onderwijs dat zij willen volgen. Zie Deel 3 'Regeling onderwijs en (deel)tentamens OSIRIS' voor meer informatie.								
Studiepunten	15.0								
Studielast in uren	420								
Onderwijstijd (contacturen)	40 uur per week zelf werken.								
Ingangseisen	N.v.t.								
Inhoud en organisatie									
Algemene omschrijving	In een groep van 5 of 6 teamgenoten werken aan een groot software project met een complexere nieuwe technologie naar keuze.								
Leeruitkomsten en eindkwalificaties	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Leeruitkomsten</th> <th>Eindkwalificaties</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>S4D P-Planning. Je kunt inschatten welke taken binnen een softwareproject veel tijd kosten en welke weinig, en je kunt op basis van die inschatting een realistisch plan maken voor de realisatie van het softwareproduct.</td> <td>nvt</td> </tr> <tr> <td>S4D P-Realisatie. Je kunt, in een groep van 5-6 deelnemers, een softwareproduct maken in een complexere programmeertechnologie naar keuze, zonder begeleiding van een kenner van de technologie.</td> <td>nvt</td> </tr> <tr> <td>S4D P-Samenwerken. Je kunt effectief samenwerken met een groter aantal (5-6) andere studenten aan een softwareproduct.</td> <td>nvt</td> </tr> </tbody> </table>	Leeruitkomsten	Eindkwalificaties	S4D P-Planning. Je kunt inschatten welke taken binnen een softwareproject veel tijd kosten en welke weinig, en je kunt op basis van die inschatting een realistisch plan maken voor de realisatie van het softwareproduct.	nvt	S4D P-Realisatie. Je kunt, in een groep van 5-6 deelnemers, een softwareproduct maken in een complexere programmeertechnologie naar keuze, zonder begeleiding van een kenner van de technologie.	nvt	S4D P-Samenwerken. Je kunt effectief samenwerken met een groter aantal (5-6) andere studenten aan een softwareproduct.	nvt
Leeruitkomsten	Eindkwalificaties								
S4D P-Planning. Je kunt inschatten welke taken binnen een softwareproject veel tijd kosten en welke weinig, en je kunt op basis van die inschatting een realistisch plan maken voor de realisatie van het softwareproduct.	nvt								
S4D P-Realisatie. Je kunt, in een groep van 5-6 deelnemers, een softwareproduct maken in een complexere programmeertechnologie naar keuze, zonder begeleiding van een kenner van de technologie.	nvt								
S4D P-Samenwerken. Je kunt effectief samenwerken met een groter aantal (5-6) andere studenten aan een softwareproduct.	nvt								
Beroepstaak	Maak in een groep een softwareproduct. Houd rekening met samenwerken, planning en realisatie.								
Samenhang	Zowel het kleine project als de course-fase moet zijn afgerond.								
Deelnameplicht onderwijs	N.v.t.								
Maximum aantal deelnemers	N.v.t.								
Compensatiemogelijkheid	N.v.t.								
Activiteiten en/of werkvormen	projectwerk, workshop								
Literatuur / beschrijving "leerstof"									
Verplichte software / verplicht materiaal									
Eigen financiële bijdrage (OER 2.7)	N.v.t.								
Tentaminering									
Naam Nederlandstalig	Procesdocumentatie								
Naam Engelstalig	Procesdocumentatie								
Code OSIRIS	TOETS-02								
Beoordelingscriteria / Beoordelingsdimensies	<p>S4D P-Planning. Planningsdocumenten formuleren deeltaken in termen van zichtbare resultaten, die ook geregistreerd worden.</p> <p>S4D P-Planning. Planningsdocumenten laten zien dat de student steeds betere tijd-inschattingen maakt van deeltaken, en daarin ook technische risico's en onzekerheden verdisconteert.</p> <p>S4D P-Planning. Planningsdocumenten laten zien dat het team de volgorde van werk aan deeltaken baseert op prioritering en op afhankelijkheden tussen deeltaken.</p> <p>S4D P-Planning. Retrospective-documenten reflecteren op de correctheid van tijdsinschattingen en hoe dat verbeterd kan worden.</p> <p>S4D P-Realisatie. Retrospective-documenten laten zien welke maatregelen de student neemt om het ontwikkelproces voortdurend te verbeteren.</p> <p>S4D P-Samenwerken. Planningsdocumenten geven inzicht in de samenwerking en individuele bijdrage op deeltaken.</p> <p>S4D P-Samenwerken. Retrospective-documenten laten zien welke maatregelen de student neemt om de samenwerking voortdurend te verbeteren.</p> <p>S4D P-Samenwerken. Retrospective-documenten reflecteren op de samenwerking in het grotere team, het eigen aandeel daarin, en hoe software bouwen in een groter team verschilt van werken in een klein team.</p>								
Vorm(en) tentamen en deeltentamens	PROD-O (Beroeps)Product online/digitaal								
Beoordeling	Vink - Individueel								
Minimaal oordeel	Voldaan								
Tentamenmomenten	Zie toetsrooster in ISAS of Osiris								
Aantal examinatoren	1								
Toegestane hulpmiddelen	Geen								
Wijze van aanmelden voor tentamen / aanmeldingstermijn	Via Osiris								
Nabespreking en inzage	Zie opleidingsstatuut								
Tentaminering									

Naam Nederlandstalig	Softwareproduct en kennisdeling
Naam Engelstalig	Softwareproduct en kennisdeling
Code OSIRIS	TOETS-01
Beoordelingscriteria / Beoordelingsdimensies	<p>S4D P-Realisatie. De presentatie laat zien dat de student een globaal begrip heeft van de complexere programmeertechnologie, en een diepgaander begrip van die delen van de technologie die nodig waren voor zijn/haar deeltaken.</p> <p>S4D P-Realisatie. De presentatie maakt inzichtelijk welke technische uitdagingen zijn overwonnen, welke niet, en hoe (in dat laatste geval) om het probleem heen is gewerkt.</p> <p>S4D P-Realisatie. Een demo-video geeft een beeld van het gerealiseerde softwareproduct, en van de toepassing van belangrijke features van de complexere programmeertechnologie.</p> <p>S4D P-Realisatie. Het gerealiseerde product bevat voldoende features en complexiteit gegeven de beschikbare ontwikkeltijd en de programmeervaardigheden van de teamleden, en rekening houdend met inleertijd, samenwerkingsoverhead en technische tegenvallers.</p> <p>S4D P-Realisatie. Het gerealiseerde product is interactief, stateful en leesbaar, overzichtelijk en flexibel geschreven.</p> <p>S4D P-Realisatie. Het gerealiseerde product maakt gebruik van belangrijke features van de complexere programmeertechnologie.</p> <p>S4D P-Samenwerken. De codebase wordt beheerd met een versie-beheersysteem, dat ook gebruikt wordt om resultaten van deeltaken zichtbaar te maken, en om op professionele manier de bijdragen van teamleden te integreren.</p> <p>S4D P-Samenwerken. De presentatie geeft inzicht in hoe het team, uiteindelijk, de samenwerking georganiseerd heeft, en welke software hulpmiddelen daarvoor gebruikt zijn.</p> <p>S4D P-Samenwerken. De presentatie reflecteert op de sterke en zwakke punten van de zelfgekozen complexere programmeertechnologie.</p> <p>S4D P-Samenwerken. Het gerealiseerde product is goed geïntegreerd: delen van de code die door verschillende teamleden zijn gemaakt werken goed samen.</p>
Vorm(en) tentamen en deeltentamens	PROD-O (Beroeps)Product online/digitaal
Beoordeling	Cijfer - Individueel
Weging deeltentamen	100.0%
Minimaal oordeel	5.5
Tentamenmomenten	Zie toetsrooster in iSAS of Osiris
Aantal examinatoren	1
Toegestane hulpmiddelen	Geen
Wijze van aanmelden voor tentamen / aanmeldingstermijn	Via Osiris
Nabespreking en inzage	Zie opleidingsstatuut