

CMD Deeltijd Curriculum Ontwerp

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

PROPEDEUSE

CREATIVE DESIGN (CD)

25 ECT – PROPEDEUSE – MODULE 1

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

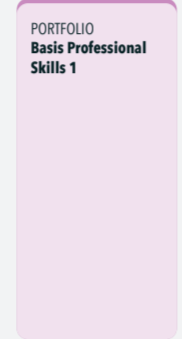


AFRONDING MODULE
CD Ontwerp (65%)
 Reflecteren en Manifesteren (25%)

PROFESSIONAL SKILLS (CD BPS1)

5 ECT – VERPLICHT

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



HUMAN CENTERED DESIGN (HCD)

25 ECT – PROPEDEUSE – MODULE 2

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

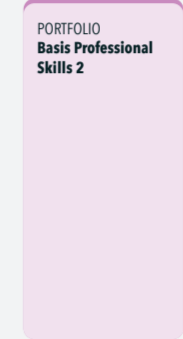


AFRONDING MODULE
HCD Ontwerp (65%)
 Reflecteren en Manifesteren (25%)

PROFESSIONAL SKILLS (HCD BPS2)

5 ECT – VERPLICHT

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



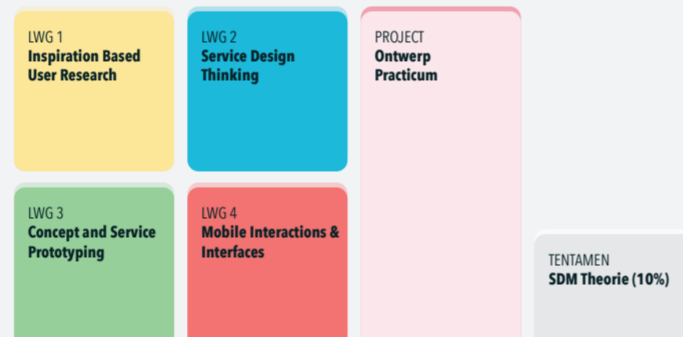
STUDIEROUTEWIJZER
 HET AFRONDEN VAN DE PROPEDEUSE GEEFT JE DE BENODIGDE BAGAGE VOOR DE HOOFDFASE VAN DE OPLEIDING. JE VOLGT DRIE MODULES, VERDIEPT IN HET VAKGEBIED EN GROEIT ALS ONTWERPER.

POST-PROPEDEUSE / HOOFDFASE

SERVICE DESIGN AND MOBILE TOUCHPOINTS (SDM)

30 ECT – HOOFDFASE – MODULE 4

De module SDM leert je middels een 'Service Design' ontwerpproces kansen te identificeren om bestaande diensten te verbeteren of nieuwe diensten te ontwerpen. Hierbij staan de gebruiker en een specifieke context centraal. In dit proces betrek je via diverse vormen van (inspiratie-gevoerde) gebruikersonderzoek de potentiële eindgebruiker en opdrachtgever. Op basis van inzichten ga je in een conceptstudie actief op zoek naar alternatieve oplossingen en ontwerp je voor de dienst of een mobiel touchpoint dat rekening houdt met de gebruiker en inspeelt op de gebruikcontext.



AFRONDING MODULE
SDM Ontwerp (65%)
 Reflecteren en Manifesteren (25%)

TRANSMEDIA STORYTELLING (TMS)

30 ECT – HOOFDFASE – MODULE 3

Transmedia Storytelling gaat over het overbrengen van een boodschap, een verhaal met behulp van een mix aan media, met als doel mensen te betrekken en deel te laten nemen aan het verhaal. De verschillende media moeten elkaar kunnen versterken en afzonderlijk van elkaar kunnen bestaan. De betekenis van het verhaal ontstaat doordat fictie en realiteit samenkomen in de geest van het publiek. Het is daarom essentieel dat het publiek kan participeren en bijdragen aan het transmedia verhaal en de verhaalbeleving. Digitale, fysieke en sociale aspecten worden gebundeld om impact te genereren. De samen gecreëerde verhalenwereld verbindt en genereert ervaringen voor een steeds groter wordend participierend publiek.



AFRONDING MODULE
TMS Ontwerp (65%)
 Reflecteren en Manifesteren (25%)

POST-PROPEDEUSE / HOOFDFASE

PERSPECTIVES ON SOCIAL AND SUSTAINABLE DESIGN (PSS)

30 ECT – HOOFDFASE – MODULE 5

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



AFRONDING MODULE
PSS Ontwerp (65%)
 Reflecteren en Manifesteren (25%)

MINOR (VRIJE KEUZE)

30 ECT – HOOFDFASE – MODULE 6 (MINOR)

De minor heeft als doel de beroepscompetenties te verdiepen of te verbreden. De student kan binnen de HAN of extern, bijvoorbeeld via andere hogescholen of gecertificeerde opleidingen, een passende minor kiezen en volgen. Vanuit de opleiding CMD Deeltijd bieden wij de hieraan beschreven minor Serious Applied Games (SAG) als mogelijke verdieping aan. Deze heeft dezelfde structuur als eerdere modules. Wanneer men al in het bezit is van een afgeronde HBO of WO opleiding is het mogelijk hiervoor vrijstelling aan te vragen. De examencommissie oordeelt dan of eerdere resultaten voldoende zijn om deze vrijstelling te krijgen.

OF

MINOR SERIOUS & APPLIED GAMES (SAG)

30 ECT – HOOFDFASE – MODULE 6 (MINOR)

De minor SAG gaat over het ontwerpen van (digitale, mixed media) spellen, met als doel gedragsverandering te bereiken bij een doelgroep. Bij game design komen diverse spelconcepten aan de orde, zoals (spel)regels spelervaring. Begrijpen uit de cognitieve psychologie komen hierbij van pas. 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. Om tot de serious game te komen ga je uit vaardigheden en kennis over gebruikersonderzoek, gamesdesignelementen, storytelling en techniek.



AFRONDING MODULE
SAG Ontwerp (65%)
 Reflecteren en Manifesteren (25%)

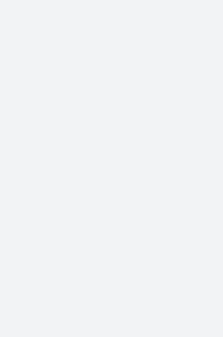
STUDIEROUTEWIJZER
 IN HET TWEEDE DEEL VAN DE HOOFDFASE IS ER DE MOGELIJKHEID TOT VERBREDEN (OF SPECIFIEK VERDIEPEN), OP DIE MANIER BEREID JE GERICHT VOOR OP HET Afstuderen EN JE TOEKOMST IN HET WERKVELD.

POST-PROPEDEUSE / AFSTUDEREN

AFSTUDEREN (AOD)

30 ECT – AFSTUDEER PROJECT – MODULE 8

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

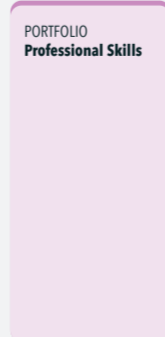


AFRONDEND ASSESSMENT
Afstudeer Project (100%)

PROFESSIONAL SKILLS (PS)

30 ECT – HOOFDFASE – MODULE 7

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



AFRONDEND ASSESSMENT
Professional Skills (100%)

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