



# **BESCHRIJVING DATAPUNTEN CURSUS 6\_**

Cursus 6: Ontwerpen van een ervaring

Studiejaar 2025-2026

Code: ONTERV01

Versie 6.0  
26-06-2025

## INHOUDSOPGAVE

1.	<b>Datapunt 6A: Design Sprint Presentatie</b>	5
2.	<b>Datapunt 6B: Creative Brief</b>	6
3.	<b>Datapunt 6C: Inspiration Wall</b>	6
4.	<b>Datapunt 6D: White Cube Prototype v1</b>	7
5.	<b>Datapunt 6E: Experience Prototype</b>	7
6.	<b>Datapunt 6F: White Cube Prototype v2</b>	8
7.	<b>Datapunt 6G: Casuswissel Bootcamp</b>	8
8.	<b>Datapunt 6H: Portfolio Reflectie v1</b>	9
9.	<b>Datapunt 6I: Conceptvisualisatie</b>	10
10.	<b>Datapunt 6J: Test- en Evaluatierapport</b>	10
11.	<b>Datapunt 6K: Portfolio Reflectie v2</b>	11
12.	<b>Datapunt 6L: Eindpresentatie</b>	11
13.	<b>datapunt 6M. Voortgangsgesprek (Zelfadvies)</b>	12
14.	<b>Afsluiting</b>	12
15.	<b>datapunt 6X. vrij datapunt</b>	13

## INLEIDING

In deze cursus leer je hoe je ervaringen kunt ontwerpen die digitale interacties combineren met de fysieke omgeving. Hoe activeer je meerdere zintuigen om een zo'n rijk mogelijke ervaring te ontwerpen? In deze cursus ga je aan de slag met experience design, interaction design en fysieke computing om innovatieve en gebruiksvriendelijke oplossingen te creëren voor een opdrachtgever.

In totaal werk je 18 weken aan de casus in 3 LOOPS, realiseer je een prototype 'white cube' over een onderwerp naar keuze en werk je naar een portfolio toe om een stageplek te kunnen vinden.



## **DATAPUNTEN EN INLEVERMOMENTEN**

## **LEERUITKOMSTEN EN BEOORDELINGSCRITERIA**

**LUK 6.1 De student voert een mensgericht ontwerponderzoek uit en maakt inzichtelijk hoe bestaande kennis en hieruit verkregen inzichten bijdragen aan een toepassing in een fysieke ruimte.**

BC 6.1.1. Je analyseert met passende methoden wensen en behoeften van belanghebbenden in relatie tot bestaande digitale interfaces. [Onderzoeken]

BC 6.1.2. Je legt uit waarom jouw ontwerpproces aansluit bij de specifieke wensen en behoeften van belanghebbenden. [Onderzoeken]

**LUK 6.2 De student werkt een oplossingsrichting uit van een digitaal product of dienst met fysieke interacties, die aansluit bij de ontwerpvraag en de ontwerpeisen, gebaseerd op een verkenning van diverse alternatieven.**

BC 6.2.1 Je experimenteert veelvuldig met ideation- en prototypingtechnieken om alternatieve oplossingen te verkennen van het interactie-ontwerp, de gebruikerservaringen en de vormgeving. [Ontwerpen]

BC 6.2.2 Je realiseert een prototype met werkende interactiemogelijkheden door het toepassen van microcontrollers, sensoren & actuatoren en/ of Virtual/ Augmented/ Mixed Reality. [Ontwerpen]

BC 6.2.3 Je verantwoordt met behulp van relevante theorie dat jouw prototypes aansluiten bij je ontwerpvraag en ontwerpeisen. [Ontwerpen]

**LUK 6.3 De student doorloopt bewust haar ontwerpproces en verantwoordt dit proces doel- en doelgroepgericht.**

BC 6.3.1 Je toont hoe jij je ontwerpproces hebt doorlopen en hoe jij door middel van divergeren en convergeren een gericht antwoord hebt gezocht voor je ontwerpvraag. [Organiseren]

BC 6.3.2 Je verantwoordt, doel- en doelgroepgericht, je keuzes en ontwerpresultaten. [Organiseren]

**LUK 6.4 De student draagt (pro)actief bij aan het gezamenlijk conceptualiseren en uitwerken van diverse prototypes.**

BC 6.4.1 Je geeft medestudenten op een positief kritische manier effectieve feedback op hun ontwerpproces, hun prototypes en persoonlijke ontwikkeling. [Samenwerken]

BC 6.4.2 Je verzamelt (pro)actief doelgerichte feedback op jouw ontwerpproces, je prototypes en persoonlijke ontwikkelingen bij deskundigen en medestudenten en laat zien hoe je deze feedback verwerkt hebt. [Samenwerken]

**LUK 6.5 De student reflecteert op haar ontwerpactiviteiten, de daaruit voortgekomen resultaten en de consequenties voor de ontwerpvraag en -eisen. [Ontwikkelen]**

BC 6.5.1 Je reflecteert regelmatig op diverse ontwerpactiviteiten en formuleert concrete lessen voor een volgende keer. [Ontwikkelen]

BC 6.5.2 Je reflecteert op je algehele ontwikkeling als ontwerper en hebt passende leerambities en -doelen inclusief plan opgesteld voor de komende periode. [Ontwikkelen]

# Programma van Datapunten - CMD Cursus 6: Ontwerpen van een Ervaring

## OVERZICHT DATAPUNTEN PER WEEK

Week	Datapunt	Titel	Focus Leeruitkomsten
1	6A	Design Sprint Presentatie	LUK 6.3 Organiseren, LUK 6.4 Samenwerken
2	6B	Creative Brief	LUK 6.1 Onderzoeken, LUK 6.3 Organiseren
4	6C	Inspiration Wall	LUK 6.1 Onderzoeken, LUK 6.2 Ontwerpen
5	6D	White Cube Prototype v1	LUK 6.2 Ontwerpen, LUK 6.5 Ontwikkelen
7	6E	Experience Prototype	LUK 6.2 Ontwerpen, LUK 6.4 Samenwerken
9	6F	White Cube Prototype v2	LUK 6.2 Ontwerpen, LUK 6.4 Samenwerken
10	6G	Casuswissel Bootcamp	LUK 6.1 Onderzoeken, LUK 6.3 Organiseren
11	6H	Portfolio Reflectie v1	LUK 6.4 Samenwerken, LUK 6.5 Ontwikkelen
12	6I	Conceptvisualisatie	LUK 6.1 Onderzoeken, LUK 6.2 Ontwerpen
15	6J	Test- en Evaluatierapport	LUK 6.3 Organiseren, LUK 6.5 Ontwikkelen
16	6K	Portfolio Reflectie v2	LUK 6.4 Samenwerken, LUK 6.5 Ontwikkelen
17	6L	Eindpresentatie	Alle leeruitkomsten

## 1. DATAPUNT 6A: DESIGN SPRINT PRESENTATIE

**Week 1 - Focus: LUK 6.3 Organiseren, LUK 6.4 Samenwerken**

### Beschrijving

Je presenteert met je projectgroep de resultaten van de eerste design sprint week. Hierbij doorloop je de 6 fases van Design Thinking en werk je toe naar een eerste antwoord op het ontwerpprobleem. De presentatie richt zich op het proces dat jullie hebben doorlopen en de manier waarop jullie als team hebben samengewerkt.

Je laat met schema's of andere visualisaties zien welke stappen jullie hebben doorlopen, waarbij de rode draad van probleem naar oplossing duidelijk wordt (BC 6.3.1 Visualiseren van doorlopen ontwerpproces). Je toont meerdere ideeën en maakt duidelijk hoe jullie tot een keuze zijn gekomen met argumenten (BC 6.3.1 Methodisch divergeren en convergeren). Tijdens de presentatie is duidelijk wie wat heeft gedaan en alle teamleden dragen ongeveer evenveel bij (BC 6.4.2 Effectief samenwerken in team). Je stelt concrete vragen over specifieke onderdelen waar je feedback op wilt (BC 6.4.2 Proactief verzamelen van gerichte feedback).

### Aan te leveren

- Presentatie van designsprintresultaten (voorstel: slides, posters of andere visuele middelen)
- Documentatie van teamrollen en bijdragen (voorstel: foto's van werkproces, aantekeningen)
- Lijst met opgestelde feedbackvragen voor de opdrachtgever

---

## 2. DATAPUNT 6B: CREATIVE BRIEF

**Week 2 - Focus: LUK 6.1 Onderzoeken, LUK 6.3 Organiseren**

### Beschrijving

Je maakt een visuele samenvatting van alle inzichten die jullie hebben opgedaan over het project. De creative brief dient als uitgangspunt voor het verdere ontwerpproces en communiceert helder wat het ontwerpprobleem is, wie de belanghebbenden zijn en welke behoeften er spelen.

Je brengt alle belangrijke betrokkenen in kaart en beschrijft hun rol en belang bij het project (BC 6.1.1 Identificeren van belanghebbenden en hun wensen). Je beschrijft specifieke behoeften en onderbouwt deze met resultaten uit interviews of observaties (BC 6.1.1 Analyseren van wensen en behoeften met passende methoden). Je ontwerpvrage is helder en afgebakend, waarbij het probleem duidelijk is zonder dat de oplossing al vastligt (BC 6.3.1 Formuleren van gerichte ontwerpvrage). De creative brief is overzichtelijk vormgegeven met de juiste hoeveelheid informatie en passende visuals (BC 6.3.2 Doelgroepgerichte communicatie).

### Aan te leveren

- Visuele creative brief (voorstel: A4-formaat, digitaal of print)
- Onderbouwing met resultaten uit onderzoek (voorstel: bijlage met interviews, observaties)
- Toelichting op jouw individuele bijdrage in het onderzoek

---

## 3. DATAPUNT 6C: INSPIRATION WALL

**Week 4 - Focus: LUK 6.1 Onderzoeken, LUK 6.2 Ontwerpen**

### Beschrijving

Je verzamelt en analyseert inspirerende voorbeelden van immersive experiences die relevant zijn voor jouw project. Deze inspiration wall helpt je om diverse oplossingsrichtingen te verkennen en bestaande kennis toe te passen op je eigen ontwerpuitdaging.

Je analyseert elk voorbeeld op sterke en zwakke punten en legt uit wat je hiervan meeneemt voor je project (BC 6.1.1 Gebruiken van bestaande kennis en praktijkvoorbeelden). Je verzamelt diverse voorbeelden uit verschillende sectoren die relevant zijn voor je project (BC 6.1.1 Brede oriëntatie op relevante interfaces en oplossingen). Je legt duidelijk verband tussen elk voorbeeld en specifieke aspecten van je project (BC 6.1.2 Vertalen van onderzoeksresultaten naar eigen ontwerpcontext). Je inspiration wall is overzichtelijk ingedeeld met logische categorieën die inzicht geven (BC 6.2.1 Visualiseren van oplossingsrichtingen).

## Aan te leveren

- Fysieke of digitale inspiration wall (voorstel: Miro-board, poster of wanddisplay)
  - Toelichting op gekozen voorbeelden met bronvermelding
  - Uitleg hoe deze voorbeelden jullie project gaan beïnvloeden
- 

## 4. DATAPUNT 6D: WHITE CUBE PROTOTYPE V1

**Week 5 - Focus: LUK 6.2 Ontwerpen, LUK 6.5 Ontwikkelen**

### Beschrijving

Je realiseert je eerste concept en experimenten voor de White Cube waarin je experimenteert met AR, VR en/of microcontrollers. Dit prototype dient als experimenteerruimte voor jouw gekozen thema en laat zien hoe je technologie kunt inzetten om interactieve ervaringen te creëren.

Je gebruikt technologie die past bij je concept en voegt interactiemogelijkheden toe die de ervaring versterken (BC 6.2.2 Toepassen van technologie in prototypes). Gebruikers begrijpen intuïtief hoe ze met je prototype moeten interacteren en de interactie voelt natuurlijk aan (BC 6.2.2 Ontwikkelen van interactieve elementen). Je reflecteert duidelijk op wat goed ging en wat niet, met concrete punten die je bij de volgende versie wilt verbeteren (BC 6.5.1 Reflecteren op prototypingsproces). Anderen kunnen je prototype gemakkelijk testen en je verzamelt gerichte feedback over specifieke onderdelen (BC 6.5.1 Ontwerpen voor leerervaringen).

## Aan te leveren

- Werkend prototype van je White Cube (voorstel: fysieke installatie + digitale componenten)
  - Foto's/video's van het maakproces en de werking
  - Reflectieverslag met verbeterpunten voor de volgende iteratie
- 

## 5. DATAPUNT 6E: EXPERIENCE PROTOTYPE

**Week 7 - Focus: LUK 6.2 Ontwerpen, LUK 6.4 Samenwerken**

### Beschrijving

Je presenteert een experience prototype dat de oplossing voor het ontwerpprobleem laat ervaren door de opdrachtgever. Dit prototype combineert alle inzichten, prototypes en ontwerpen die jullie de afgelopen weken hebben ontwikkeld tot een samenhangende ervaring.

Je prototype activeert meerdere zintuigen en creëert een samenhangende ervaring die gebruikers actief betreft (BC 6.2.1, 6.2.3 Ontwerpen van integrale gebruikerservaring). Je legt duidelijk uit waarom je bepaalde ontwerpkeuzes hebt gemaakt en verwijst naar passende theorieën over

interactie en ervaring (BC 6.2.3 Verantwoorden met relevante theorie). Je hebt feedback van eerdere momenten duidelijk verwerkt en kunt uitleggen welke aanpassingen je hebt gemaakt en waarom (BC 6.4.2 Verwerken van ontvangen feedback). De presentatie verloopt soepel met een duidelijke rolverdeling waarbij iedereen bijdraagt (BC 6.4.1, 6.4.2 Gezamenlijk presenteren van resultaten).

### **Aan te leveren**

- Werkend experience prototype (voorstel: installatie, demo of interactieve presentatie)
  - Presentatie voor de opdrachtgever (voorstel: slides met theorie en onderbouwing)
  - Documentatie van verwerkte feedback uit eerdere datapunten
- 

## **6. DATAPUNT 6F: WHITE CUBE PROTOTYPE V2**

**Week 9 - Focus: LUK 6.2 Ontwerpen, LUK 6.4 Samenwerken**

### **Beschrijving**

Je presenteert de verbeterde versie van je White Cube prototype tijdens een expositie. Het prototype bevat nu werkende interactiemogelijkheden en toont duidelijke verbeteringen ten opzichte van versie 1. Bezoekers kunnen je prototype testen en je verzamelt actief feedback.

Je hebt duidelijke verbeteringen aangebracht die de gebruikservaring aantoonbaar verbeteren op basis van feedback (BC 6.2.1 Iteratief verbeteren op basis van alternatieven). Je prototype werkt stabiel en betrouwbaar zonder technische problemen tijdens de demonstratie (BC 6.2.2 Realiseren van werkende interactiemogelijkheden). Je feedback aan medestudenten is specifiek, constructief en biedt concrete suggesties voor verbetering (BC 6.4.1 Constructief feedback geven). Bezoekers begrijpen snel wat je prototype doet en hoe ze ermee kunnen interacteren met minimale uitleg (BC 6.4.2 Presenteren en verzamelen feedback).

### **Aan te leveren**

- Verbeterde versie van je White Cube prototype
  - Documentatie van feedback gegeven aan medestudenten (voorstel: reflectieverslag)
  - Verslag van reacties en feedback tijdens de expositie
- 

## **7. DATAPUNT 6G: CASUSWISSEL BOOTCAMP**

**Week 10 - Focus: LUK 6.1 Onderzoeken, LUK 6.3 Organiseren**



## Beschrijving

Gedurende een week werk je aan de casus van een ander team en doorloop je opnieuw het ontwerpproces met een frisse blik. Je analyseert hun probleem, ontwikkelt alternatieve oplossingsrichtingen en presenteert nieuwe inzichten aan het oorspronkelijke team.

Je hebt de casus snel maar grondig geanalyseerd en de belangrijkste uitdagingen en kansen geïdentificeerd (BC 6.1.1 Efficiënt analyseren van contexten en wensen). Je past je werkwijze slim aan de nieuwe context en beperkte tijd aan, met focus op wat het belangrijkste is (BC 6.3.1 Flexibel aanpassen van proces aan context). Je alternatieve concept biedt een duidelijk nieuw perspectief op het probleem met frisse ideeën (BC 6.3.1 Alternatieve benaderingen voor een probleem). Je presentatie is helder, goed gestructureerd en geeft het team bruikbare inzichten (BC 6.3.2 Doelgroepgericht communiceren).

## Aan te leveren

- Nieuwe creative brief voor de overgenomen casus
- Conceptvisualisatie van alternatieve oplossingsrichting (voorstel: storyboard, schets of prototype)
- Presentatie voor het oorspronkelijke team met bevindingen en aanbevelingen

---

## 8. DATAPUNT 6H: PORTFOLIO REFLECTIE V1

**Week 11 - Focus: LUK 6.4 Samenwerken, LUK 6.5 Ontwikkelen**

## Beschrijving

Je bouwt een portfolio waarin je jouw gemaakte werk presenteert en reflecteert op je leerproces tot nu toe. Het portfolio toont je ontwikkeling als ontwerper en bevat een Designer's Journey die jouw groei visualiseert.

Je hebt feedback systematisch verzameld en per project of onderdeel geordend, met duidelijke uitleg wat je ermee hebt gedaan (BC 6.4.2 Systematisch verzamelen van feedback). Je reflecteert duidelijk op wat je hebt geleerd, waar je goed in bent en waar je nog aan moet werken (BC 6.5.2 Reflecteren op eigen leerproces). Je Designer's Journey vertelt een duidelijk verhaal over je ontwikkeling als ontwerper, met uitdagingen en groei (BC 6.5.2 Visualiseren van ontwikkeling). Je portfolio heeft een duidelijke structuur, consistente vormgeving en laat je werk goed tot zijn recht komen (BC 6.5.2 Structureren van reflectie en ontwikkeling).

## Aan te leveren

- Portfolio met verzameld werk (voorstel: website, PDF of fysiek dossier)
- Designer's Journey visualisatie (voorstel: infographic, tijdlijn of interactieve presentatie)
- Reflectiedocument op je leerproces en verwerkte feedback

## 9. DATAPUNT 6I: CONCEPTVISUALISATIE

**Week 12 - Focus: LUK 6.1 Onderzoeken, LUK 6.2 Ontwerpen**

### Beschrijving

Je visualiseert het herziene concept waarmee je Loop 3 ingaat. Dit concept integreert alle feedback en inzichten uit de voorgaande fases, inclusief de casuswissel. De visualisatie maakt helder wat het concept inhoudt, hoe het werkt en welke ervaring het oplevert.

Je verwerkt duidelijk de feedback en inzichten uit eerdere fases en de casuswissel in je concept (BC 6.1.2 Vertalen van feedback naar nieuwe inzichten). Je visualisatie maakt helder wat het concept inhoudt, hoe het werkt en welke ervaring het oplevert voor gebruikers (BC 6.2.1 Visualiseren van oplossingsrichtingen). Je onderbouwt je conceptkeuzes met relevante theorie en legt duidelijk uit hoe je concept aansluit bij de ontwerpvrage (BC 6.2.3 Theoretische onderbouwing van ontwerpkeuzes). Je verhaal heeft een duidelijke structuur die het concept goed overbrengt en de waarde ervan laat zien (BC 6.2.1 Verhalende presentatie van het concept).

### Aan te leveren

- Storyboard, infographic of videopitch van het concept (voorstel: 3-5 minuten video of A1 poster)
- Verantwoording van conceptuele keuzes met theoretische onderbouwing
- Koppeling met inzichten uit eerdere fases en de casuswissel

---

## 10. DATAPUNT 6J: TEST- EN EVALUATIERAPPORT

**Week 15 - Focus: LUK 6.3 Organiseren, LUK 6.5 Ontwikkelen**

### Beschrijving

Je documenteert de gebruikerstests die je hebt uitgevoerd en de verbeteringen die je op basis van de resultaten hebt geïmplementeerd. Het rapport toont systematisch hoe je testresultaten hebt geanalyseerd en vertaald naar concrete aanpassingen in je ontwerp.

Je tests zijn goed opgezet met duidelijke doelen, gerichte vragen en een passende methode voor wat je wilt weten (BC 6.3.1 Gestructureerd organiseren van gebruikerstests). Je analyseert de testresultaten systematisch, herkent patronen en trekt heldere conclusies over wat wel en niet werkt (BC 6.5.1 Analyseren van testresultaten). Je voert gerichte verbeteringen door die direct voortkomen uit de testresultaten, met duidelijke prioritering (BC 6.5.1 Implementeren van verbeteringen). Je rapport is helder, volledig en goed gestructureerd zodat anderen begrijpen wat je hebt gedaan en geleerd (BC 6.3.2 Doelgroepgericht rapporteren van resultaten).

## Aan te leveren

- Test- en evaluatierapport (voorstel: gestructureerd document met visuals)
  - Foto's of video's van de uitgevoerde tests
  - Implementatieplan voor verbeteringen met prioritering
- 

## 11. DATAPUNT 6K: PORTFOLIO REFLECTIE V2

**Week 16 - Focus: LUK 6.4 Samenwerken, LUK 6.5 Ontwikkelen**

### Beschrijving

Je presenteert de finale versie van je portfolio die je volledige ontwikkeling gedurende de cursus laat zien. Het portfolio bevat niet alleen je beste werk, maar toont ook hoe feedbackcycli je werk hebben verbeterd en hoe je bent gegroeid als ontwerper. Je formuleert een ontwikkelplan voor je verdere groei.

Je documenteert meerdere feedbackmomenten en laat concreet zien hoe deze feedback je werk heeft verbeterd (BC 6.4.2 Laten zien hoe feedbackcycli leiden tot verbetering). Je beschrijft duidelijk hoe je bent gegroeid als ontwerper, met concrete voorbeelden en inzichten uit het leerproces (BC 6.5.2 Reflecteren op persoonlijke ontwikkeling). Je ontwikkelplan bevat concrete, haalbare doelen met duidelijke stappen om deze te bereiken (BC 6.5.2 Opstellen van toekomstig ontwikkelplan). Je portfolio heeft een professionele uitstraling en een persoonlijke touch die jou als ontwerper representeert (BC 6.5.2 Professioneel presenteren van ontwikkeling).

## Aan te leveren

- Bijgewerkt portfolio met alle werk uit de cursus (voorstel: website, interactief document of fysiek portfolio)
  - Eindreflectie op je ontwikkeling als ontwerper
  - Ontwikkelplan voor toekomstige groei met concrete doelen en actiestappen
- 

## 12. DATAPUNT 6L: EINDPRESENTATIE

**Week 17 - Focus: Alle leeruitkomsten**

### Beschrijving

Je presenteert met je team de finale oplossing voor de opdrachtgever. Deze presentatie vormt de culminatie van het hele semester en toont alle leeruitkomsten geïntegreerd. Je richt een ruimte in om de ervaring zo krachtig mogelijk te presenteren en laat zien hoe jullie onderzoek, ontwerp, proces, samenwerking en ontwikkeling samen hebben geleid tot een overtuigende oplossing.

Je onderzoek is grondig en sluit goed aan bij de ontwerpvrage, waarbij je duidelijk uitlegt hoe onderzoeksresultaten je ontwerp hebben beïnvloed (BC 6.1.1, 6.1.2 Integraal onderzoeksproces en toepassing van inzichten). Je eindproduct werkt goed, sluit aan bij de behoeften van gebruikers en biedt een intuïtieve interactie die het concept versterkt (BC 6.2.1, 6.2.2, 6.2.3 Compleet en onderbouwd prototype). Je laat je ontwerpproces duidelijk zien en kunt goed uitleggen waarom je bepaalde keuzes hebt gemaakt op basis van onderzoek en feedback (BC 6.3.1, 6.3.2 Integraal ontwerpproces met verantwoording). Je toont duidelijk hoe samenwerking en feedback het project hebben verbeterd, met concrete voorbeelden (BC 6.4.1, 6.4.2 Integraal samenwerkingsproces). Je presentatie is helder, goed voorbereid en afgestemd op de opdrachtgever, waarbij het verhaal en de demonstratie elkaar versterken.

## **Aan te leveren**

- High-fidelity prototype van de finale oplossing
- Procesoverzicht en documentatie van het ontwerpproces (voorstel: visuele tijdlijn of procesboek)
- Productvideo die het concept en de werking toont (voorstel: 3-5 minuten)
- Eindpresentatie voor de opdrachtgever met ruimtelijke inrichting

---

## **13. DATAPUNT 6M. VOORTGANGSGESPREEK (ZELFADVIES)**

Beschrijf per leeruitkomst en beoordelingscriterium hoe je deze hebt aangetoond in deze cursus. Denk aan je Designers Journey die je hier mogelijk als basis voor zou kunnen gebruiken. Je kunt zelf in Scorpion zien hoe je per criterium gescoord hebt en wat de adviezen waren. Geef aan wat je met de feedback gedaan hebt en licht toe waarom het criterium wel of niet is aangetoond. Mocht het op Scorpion nog niet aangetoond zijn, geef dan aan hoe je dit in de komende tijd nog wil gaan doen.

---

## **14. AFSLUITING**

Dit programma van datapunten biedt je gedurende het semester meerdere kansen om elke leeruitkomst aan te tonen en te ontwikkelen. De datapunten bouwen logisch op elkaar voort en geven je systematisch feedback om te groeien als experience designer.

Elk datapunt draagt bij aan je eindpresentatie en portfolio. Zorg ervoor dat je feedback systematisch verzamelt, verwerkt en documenteert - dit vormt de rode draad door je hele leerproces.

Focus op het behalen van het "op niveau" bij elk criterium en gebruik dit als basis voor verdere groei naar "boven niveau". Het gaat niet alleen om het eindresultaat, maar vooral om de reis die je als ontwerper aflegt en de systematische manier waarop je leert van feedback en reflectie.

## 15. DATAPUNT 6X. VRIJ DATAPUNT

Met dit datapunt kan je relevant werk gebruiken om leeruitkomsten en beoordelingscriteria aan te tonen. Denk hierbij aan deelname aan een hackaton, een externe opdracht, een opdracht voor het lectoraat, vrij werk voor bijvoorbeeld spinawards of een bureau opdracht.

Voor dit datapunt kan je **maximaal 3 criteria** selecteren om gemaakt werk aan te tonen.

*Product: vrij en in overleg met de leercoach*

### **Leeruitkomsten en beoordelingscriteria**

In overleg met jouw leercoach kies je maximaal 3 beoordelingscriteria die aansluiten bij de gekozen uitwerking.