

Beoordelingsformulier afstudeerproject

Naam student:

Studentnummer:

Datum:

Eerste lezer /
examinator:

Derde lezer /
examinator:

AVV - Aan Voorwaarden Voldaan

- De opdracht voldoet aan de eisen van het afstudeerproject (zie verderop in dit document).
- Je levert professioneel verzorgde documenten en producten op.
- Je verwijst naar bronnen, houdt rekening met intellectueel eigendom.
- Je hebt het project binnen de daarvoor gestelde tijd afgerond.

Ja ☐ Nee ☐

Ja ☐ Nee ☐

Ja ☐ Nee ☐

Ja ☐ Nee ☐

1. Begrijpen en kaderen

CMD'ers kunnen de context van het probleem, de wens van de gebruiker, doelstelling van de opdrachtgever, de belangen van stakeholders en de mogelijkheden van de technologie in kaart brengen en begrijpen.

Competentie behaald?

Ja ☐ Nee ☐

- Je inventariseert doelen, wensen en verwachtingen van de belanghebbenden en vertaalt deze naar een ontwerpprobleem/-vraag.
- Je kan omgaan met een veranderende of lastig inzichtelijke probleemsituatie, blijft vragen stellen en herformuleert de ontwerpvrage.
- Je verdiept je in actuele literatuur uit, of relevant voor, het CMD-vakgebied.

Toelichting:

2. Conceptualiseren

CMD'ers genereren ideeën en ontwikkelen concepten voor (interactieve) communicatieproducten, communicatiediensten, en communicatiebelevingen. Het gaat om het verbinden van wensen van gebruikers, doelstellingen van opdrachtgevers en middelen (media, technologie) op basis van een strategie.

Competentie behaald?

Ja ☐ Nee ☐

- Je zoekt inspiratie en gebruikt *creatieve technieken* om diverse oplossingsrichtingen te verkennen.
- Je durft te experimenteren om tot een oplossing te komen.
- Het eindresultaat is bruikbaar (of heeft potentie), past binnen de context waarin het gebruikt zal worden en verbetert de huidige situatie.
- Het eindresultaat is creatief, innovatief of experimenteel (verkent nieuwe wegen binnen het vakgebied).

Toelichting:

3. Verbeelden en maken

CMD'ers zijn in staat om concepten vorm te geven en te concretiseren in prototypes.

Competentie behaald?

Ja ☐ Nee ☐

- Je kan ideeën en inzichten concreet maken, verbeelden of modelleren en zo overdragen aan anderen.
- Je past ontwerpprincipes (op vormgevings-, interactie- en technisch vlak) toe en hebt oog voor detail.
- Deel- en eindproducten geven blijk van adequate prototyping-/ productievaardigheden.

Toelichting:

4. Evalueren

CMD'ers zijn in staat resultaten, die tijdens verschillende stadia van het ontwerpproces ontstaan, herhaaldelijk te toetsen op hun waarde en belang voor de wensen van de gebruiker/opdrachtgever.

Competentie behaald?

Ja ☐ Nee ☐

- Je evalueert ideeën en prototypes continu met gebruikers, andere belanghebbenden, experts en collega's.
- Je bent kritisch op je eigen werk met als doel dit te verbeteren en zoekt actief naar feedback.
- Je toont aan in hoeverre de design challenge / de doelstelling is gehaald met testen en (expert) reviews.

Toelichting:

☒ 5. Onderzoeken

CMD'ers kunnen onderzoek van anderen gebruiken en zelf onderzoek doen binnen het ontwerpproces. Zij nemen daarbij een kritische en onderzoekende houding aan, maken gebruik van het werk van anderen en doen zelfstandig onderzoek binnen het ontwerpproces. Daarin handelen CMD'ers pragmatisch: de kwaliteit van de onderzoeksresultaten worden bepaald door de behoefte aan inzicht binnen de (tijds)beperking van het ontwerpproces.

Competentie behaald?

Ja ☐ Nee ☐

- Je kan eigen onderzoek en dat van anderen op waarde schatten
- Je kan zelf onderzoek verrichten en passende methodes hanteren.
- Het onderzoek (methoden en uitvoering) is transparant en controleerbaar beschreven.
- Je legt de relatie tussen onderzoeksresultaten en (ontwerp)keuzes.

Toelichting:

☐ 6. Multidisciplinair samenwerken

Competentie behaald?

Ja ☒ Nee ☐

Deze competentie wordt aangetoond bij de lange stage.

☒ 7. Manifesteren en presenteren

CMD'ers weten de opdrachtgever, het team en de gebruikers te enthousiasmeren voor hun ontwerpideeën. Zij zijn in staat een inspirerend verhaal te houden, waarin zij op een authentieke wijze en vanuit een eigen visie hun boodschap weten over te brengen.

Competentie behaald?

Ja ☐ Nee ☐

- Je kan overtuigend communiceren door middel van een valide onderbouwing.
- Je kan de essentie van het project helder en bondig overbrengen aan CMD-professionals.
- Je demonstreert de oplossing zoveel mogelijk in zijn context (bijv. aan de hand van scenario's).

Toelichting:

☒ 8. Initiëren, organiseren en regisseren

CMD'ers herkennen behoeften op het gebied van communicatie en interactie en nemen het initiatief om aan deze behoeften tegemoet te komen. Zij kunnen hierbij op een procesmatige, projectmatige en organisatorische manier een dialoog tussen de verschillende belanghebbenden in een project faciliteren en coördineren.

Competentie behaald?

Ja ☐ Nee ☐

- Je neemt verantwoordelijkheid voor het project, werkt voornamelijk zelfstandig en stuurt jezelf bij.
- Je plant het project, scheidt hoofd- en bijzaken en legt verstandige prioriteiten.
- Je zet creativiteit in om verbeteringen te realiseren.

Toelichting:

☒ 9. Ontwikkelen en reflecteren

CMD'ers nemen verantwoordelijkheid voor hun eigen professioneel handelen. Zij reflecteren hierbij zowel op het ontwerpproces, ontwerpkeuzes als op hun eigen professionele ontwikkeling. CMD'ers verdiepen zich voortdurend in de nieuwste ontwikkelingen op het gebied van relevante vakgebieden en weten deze op waarde te schatten en in te zetten. Zij dragen bij aan de verdere ontwikkelingen van het vakgebied

Competentie behaald?

Ja ☐ Nee ☐

- Je reflecteert op de kwaliteit van het product.
- Je reflecteert op kwaliteit van eigen handelen.
- Je reflecteert op je professionele ontwikkeling nu en richting de toekomst.
- Je maakt weloverwogen keuzes met betrekking tot de ethische gevolgen van het ontwerp.

Toelichting:

Toelichting voor beoordelaars

Alleen als de student aan de AVV's heeft voldaan EN alle competenties heeft behaald, is het eindcijfer een voldoende. Gebruik de uitleg over becijfering en de beschrijving van het niveau van de opdracht om tot een cijfer tot komen. De afstudeerbegeleider upload dit formulier naar DLO nadat de beoordeling samen met de derde lezer gecombineerd is en de eindpresentatie heeft plaatsgevonden. .

Toelichting op eindcijfer:

EINDCIJFER:

Becijfering

Alleen als de student aan de AVV's heeft voldaan EN alle competenties heeft behaald, is het eindcijfer een voldoende. Gebruik deze uitleg over becijfering en de beschrijving van het niveau van de opdracht om tot een cijfer tot komen.

Cijfer	Toelichting
1	Je hebt niets ingeleverd, of het werk voldoet niet aan de AVV's, is niet beoordeelbaar.
2-3	Het project is nog niet klaar of je hebt geen serieuze poging gedaan.
4	Er is iets fundamenteel mis, herkansen wordt mogelijk lastig.
5	Er moet nog behoorlijk wat gebeuren, maar er zijn ook al onderdelen voldoende. Het halen in de herkansing lijkt mogelijk, mits de feedback goed opgepakt wordt.
5,5 - 6	Je bent competent, maar je hebt nog wel regelmatig begeleiding nodig. Je begrijpt nog niet altijd het grote geheel, doet soms dingen, zonder echt te weten waarom, of je mist tijd of ambitie om goed werk neer te zetten.
6-7	Je bent competent, maar je mist wat ervaring of overzicht waardoor je soms begeleiding nodig hebt. Je werk bevat goede onderdelen.
7-8	Je levert goed werk af en hebt daarbij weinig begeleiding nodig. Je begrijpt waarom je dingen doet.
8-9	Bovenop wat bij '7-8' staat: Je levert bijzonder goed werk af en je project is bovengemiddeld complex.
9-10	Bovenop wat bij '8-9' staat, je hebt een complex project waarbij je een bijzonder originele / vindingrijke / innovatieve oplossing hebt bedacht. Je verkent nieuwe wegen binnen het vakgebied.

Niveau van opdracht

Studenten brengen zelf een project aan. Sommige projecten zijn ingewikkelder dan andere. Bepaal samen met de afstudeerbegeleider en medestudenten uit de groep wat het niveau is van de afstudeeropdracht, zodat je een indicatie kunt krijgen van het cijfer dat maximaal te halen is.

		Initiërend vermogen			
		Reproductief	(Re)productief	Productief	Creatief
Complex	Profileren	6	8	8	10
	Afstuderen	6	8	8	10
Enigszins complex	Profileren	6	6	8	8
	Afstuderen	4	6	8	10
Licht complex	Funderen	4	6	6	8
	Profileren	4	6	6	8
Eenvoudig	Funderen	4	4	6	6
	Profileren	2	4	6	6

Initiërend vermogen

Met deze term bedoelen we de kracht van studenten zich zelfstandig te manifesteren als digital interactive designer. Hieronder valt het daadwerkelijk realiseren van beroepsproducten alsmede de verantwoording voor en reflectie op de totstandkoming daarvan.

Reproductief

- De design challenge, te gebruiken methoden en het beoogde resultaat van het ontwerptraject zijn helder beschreven en worden aangereikt.
- Je krijgt instructie, sturing op en begeleiding bij de te nemen stappen en bent voor het slagen afhankelijk van coaches en docenten.
- Je draagt verantwoording voor het uitvoeren van de te nemen stappen en reflecteert op de kwaliteit van je handelen en opgeleverde producten.

(Re)productief

- Er zijn kaders voor de design challenge, te gebruiken methoden en resultaat maar je dient zelf keuzes te maken.
- Je krijgt coaching en begeleiding bij de te maken keuzes door de studieloopbaan-, projectcoaches en docenten.
- Je draagt verantwoording voor plannen en uitvoeren van de te nemen stappen en reflecteert gedurende en na afloop van een ontwerptraject op de kwaliteit van je handelen, de gemaakte keuzes en opgeleverde producten.

Productief

- Je bepaalt grotendeels zelf de design challenge, te gebruiken methoden en resultaat.
- Je krijgt coaching maar methoden en resultaat moeten zelf bepaald worden.
- Je draagt verantwoording voor initiëren, plannen, uitvoeren en waar nodig bijsturen van de te nemen stappen. Ook reflecteer je continue op de kwaliteit van je handelen, de gemaakte keuzes en opgeleverde producten én de plaats van handelen en product als beginnend ontwerper binnen het CMD-beroepenveld.

Creatief

- Het resultaat is origineel of innovatief, getuigt van visie.
- Je handelt volledig vanuit zelf geformuleerde kaders, design challenge, methoden en resultaat worden zelf bepaald.
- Je draagt volledige verantwoording, reflecteert op alle facetten van je werk en stuurt bij op basis van bevindingen als professioneel ontwerper binnen het CMD-beroepenveld.

Complexiteit

Met deze term bedoelen we de mate aan waarin beroepsmatige handelingen als digital interactive designer gebaseerd zijn op de toepassing en het bedenken dan wel het combineren van ontwerpmethoden. De niveaus in deze dimensie worden getypeerd door het aantal betrokken aspecten en de mate waarin van routinematige of niet-routinematige procedures en van nieuwe ontwerpmethoden sprake is.

Eenvoudig

- De design challenge beslaat een enkelvoudig, eenvoudig probleem met lage tot matige impact voor de gebruiker (ev!).
- De opdracht wordt uitgevoerd volgens standaardprocedures en gegeven ontwerpmethoden en -technieken.

Licht complex

- Er zijn meerdere stakeholders betrokken bij het project.
- De design challenge beslaat een meervoudig, lastiger probleem dat matige tot hoge impact voor gebruikers (mv!) heeft.
- Bij het uitvoeren van de opdracht dienen aangeboden ontwerpmethoden en -technieken met elkaar gecombineerd te worden om tot resultaat te komen.

Enigszins complex

- Er is een groot aantal stakeholders bij het project betrokken.
- De design challenge beslaat een meervoudig, lastig inzichtelijk probleem dat hoge impact voor gebruikers heeft.
- Bij het uitvoeren van de opdracht kies je onderbouwd passende ontwerpmethoden en -technieken, waar nodig wordt bestaande kennis uitgebreid ten behoeve van het project.

Complex

- De design challenge beslaat een meervoudig probleem, lastig inzichtelijk probleem dat hoge impact voor gebruikers en stakeholders heeft.
- Bij het uitvoeren van de opdracht ontwikkel je nieuwe ontwerpmethoden en -technieken.
- Je gaat voorbij aan de professionele verantwoordelijkheid die een digital interactive designer behoort te nemen en draagt zorg voor zaken die het bachelor niveau te boven gaan.

Eisen aan de afstudeeropdracht:

- De opdracht biedt de mogelijkheid om alle CMD-competenties (behalve de competentie 'Multidisciplinair samenwerken') op afstudeerniveau te laten zien.
- Je voert je project zelfstandig uit (jij bent hoofdverantwoordelijk) maar je betreft wel mensen uit doelgroep, opdrachtgever, collega's, expert e.d. bij je project.
- Er is een (potentiele) opdrachtgever, investeerder of belangenvereniging die uitspraak kan doen over de bruikbaarheid/relevantie van het eindproduct.
- Je werkt aan een oplossing die in de praktijk toegepast kan worden.
- Je ontwerpt een digitaal online interactief product.
- Je kunt binnen het project onderzoek doen naar het probleem, naar verschillende oplossingen of nieuwe mogelijkheden.