1. Beoogde leerresultaten  
*De beoogde leerresultaten passen bij het niveau en de oriëntatie van de opleiding en zijn afgestemd op de verwachtingen van het beroepenveld en het vakgebied en op internationale eisen.*

## 1.1 Humanity-centred ontwerpers van digitale, interactieve producten

CMD Amsterdam leidt studenten op tot (junior) Humanity-centred ontwerpers van digitale, interactieve producten[[1]](#footnote-1) (zie ook: visie CMD Amsterdam). Iedere student krijgt een stevige basis van techniek, interactie-ontwerp en vormgeving. Daarnaast brengen ze de context in kaart en kunnen ze ontwerpuitdagingen bevragen en helder verwoorden. Tijdens het ontwerpproces staat de mens en de samenleving centraal. Afhankelijk van interesse en ambitie verbreden of verdiepen studenten deze basiskennis en -vaardigheden.

Afbeelding: 1.1 de basis van het CMD Amsterdam curriculum

## 1.2 Competenties

Aan het eind van de studie toont iedere student aan dat ze de competenties heeft verworven (zie tabel 1, linker kolom). De beroeps specifieke kerncompetenties (1 t/m 4), gebaseerd op het iteratieve ontwerpproces, hebben betrekking op inhoudelijke geschiktheid in de beroepspraktijk en de situaties die zich daar voordoen. Deze worden aangevuld met vijf generieke competenties (5 t/m 9) waarmee onze studenten professioneel kunnen werken in een coöperatieve omgeving die nodig is om complexe ontwerpen te realiseren. Een volledige beschrijving van de competenties staat hier in het competentieprofiel.

In 2021 heeft INCMD, het netwerk van CMD-opleidingen, het huidige competentieprofiel (zie tabel 1 rechterkolom) geactualiseerd aan de hand van de huidige stand van het beroepenveld. De nieuwe competenties verschillen niet veel met de huidige competenties (1 t/m 4 zijn de beroeps specifieke kerncompetenties, 5 t/m 8 de generieke competenties) maar de veranderingen zijn wel essentieel. Zo is er bijvoorbeeld meer aandacht voor de effecten van digital design op de maatschappij, wat ook aansluit op het instellingsplan van de HvA. Het geactualiseerde competentieprofiel zal in 2023/2024 in gebruik worden genomen.

Tabel 1. Huidig en nieuw (ingaand in studiejaar 23/24 zie 1.4) competentieprofiel van CMDA

## 

## 1.3 Werkveld en maatschappij

Onze afgestudeerden zijn gewild: 88,1% van de afgestudeerden uit studiejaar 2020-2021 heeft een baan ([bron: HBO-monitor](https://www.hbomonitor.nl/nl/resultaten/kansen-op-de-arbeidsmarkt)). Zij vervullen rollen zoals UX-designer, Front End designer, UI designer binnen bureaus, organisaties of als zelfstandige. Om ervoor te zorgen dat we mensen opleiden die nodig zijn in het werkveld en in de maatschappij, hebben we regelmatig contact met bedrijven en organisaties. Deze bedrijven spreken we informeel tijdens stages, projectopdrachten, afstudeeropdrachten en lezingen, en formeel in de vorm van onze OpleidingsAdviesRaad (OAR). Sinds de laatste visitatie is de OAR grondig “gerenoveerd”, mede omdat het ontbreken van not-for-profit en publieke organisaties als kritiekpunt werd genoemd door het panel. De Openbare Bibliotheek Amsterdam, het VUMC en de gemeente Amsterdam hebben zich inmiddels aangesloten (zie ook: volledige samenstelling OAR). Tijdens deze gesprekken met het werkveld toetsen we onze ideeën voor curriculumveranderingen, krijgen we feedback op de kennis, vaardigheden en houding van onze studenten en voeren we een dialoog over de toekomst van het vakgebied.

We vinden niet alleen de behoefte van het werkveld belangrijk, maar nemen ook de maatschappelijke vraag mee bij het vormgeven van ons curriculum. Deze invloeden komen vanuit de HvA-organisatie, faculteit, het docententeam (zoals bij studie-ochtenden en expertise overleggen), en het internationale CMD-netwerk (INCMD).

## 1.4 Ontwikkelingen

Naast het nieuwe competentieprofiel hebben maatschappelijke thema’s zoals diversiteit en inclusiviteit een nog explicietere plek in het curriculum en de organisatie gekregen. In het curriculum is een nieuwe minor “exclusive design” toegevoegd. Ook krijgt toegankelijkheid en duurzaamheid van digitale producten aandacht in vakken en projecten. In de visie is een sectie over Diversiteit/Inclusiviteit, Digitalisering en Duurzaamheid opgenomen waarbij ook gezorgd is voor concrete handvatten voor docenten en organisatie.

Een laatste substantiële verandering die na de laatste visitatie in gang is gezet, is de rol van techniek binnen de opleiding. CMD Amsterdam is een van de meest technische CMD opleiding van Nederland. Voorheen bestond techniek vooral uit frontend development, dit vatten we nu breder op en we kijken voorbij alleen grafische, veelal schermgebaseerde interfaces. Zo bieden we in het derde jaar een semester Designing for Emerging Technologies aan, een minor Conversational Design, een minor Immersive Environments en in de propedeuse een nieuw vak Emerging Technologies waar Artificial Intelligence, fysieke digitale interfaces en Augmented Reality de revue passeren.

## 1.5 Ambities en dilemma’s

**Ambities** *verbeterpunten met bijbehorende veranderingen die we in gang hebben gezet of op korte termijn gaan ontwikkelen en doorvoeren.*

* Een ambitie bij CMD Amsterdam is al enkele jaren om de zelfstandigheid van studenten te vergroten. Studenten hebben vaak de neiging om aan te sluiten op de wensen van de docent en dit leidt vaak tot veilige keuzes. Wij zijn op zoek naar manieren om dit te veranderen en ze te stimuleren buiten de lijntjes te kleuren en minder “af te vinken”. Op dit moment zijn we in een aantal onderwijsmodules aan het experimenteren met meer eigen invulling hoe te werken aan competenties en programmatisch toetsen (zie hiervoor standaard 3).
* De Studieloopbaan Begeleiding (SLB) in het propedeuse jaar heeft in 2021/2022 een grondige update gehad. Dit update is erop gericht om meer aandacht te besteden aan het ontwikkelen van zelfregulatie bij studenten naast het bespreken van praktische schoolzaken. Dit doen we door studenten krachtgericht te coachen en ze aan te moedigen hun ontwikkeling te verbeelden met aangeboden ‘visual thinking’ technieken. Dit SLB-programma zal ook doorgetrokken worden naar jaar 2 en 3 met name om de student inzicht te geven in zijn/haar unieke rol als ontwerper.

**Dilemma’s** *vragen waarover we graag met het panel in gesprek zouden willen.*

* Een goede inventarisatie van de Body of Knowledge Skills and Attitude (BoKSA) ontbreekt. Voor de accreditatie in 2025 zijn we van plan hier een monitor voor te gebruiken om inzichtelijk te krijgen wat we waar doen en of belangrijke thema’s aan bod komen. We hebben gemerkt bij de pogingen die we gedaan hebben, dat de balans tussen volledigheid en werkbaarheid een uitdaging is. We zijn benieuwd hoe dit bij andere opleidingen gaat, hoe het panel aankijkt tegen de bruikbaarheid van een BoKSA en wat en hoe gedetailleerd deze zou moeten worden uitgewerkt.
* CMD speelt, net als andere (design)opleidingen, continu in op ontwikkelingen in ons vakgebied en actualiseren daarom regelmatig het curriculum. De laatste jaren merken we dat ontwerp *vaardigheden* zoals creativiteit en omgaan met wicked problems worden erkend als dé belangrijke vaardigheden voor de toekomst. Het gevolg hiervan is dat ontwerpvaardigheden onderwezen worden bij opleidingen die geen traditionele ontwerpopleidingen zijn zoals economie- en marketingopleidingen. Bovendien zijn de grenzen tussen traditionele designdisciplines vervaagd. Waar voorheen grafisch design, industrieel design en interactie design duidelijk te onderscheiden vakgebieden waren, is dit door de toenemende integratie van technologie (bv “slimme producten”) niet meer los van elkaar te zien. Daarom moeten wij ons verhouden tot andere opleidingen zowel binnen onze faculteit (CO/CB, ICT, AD-frontend, master digital design) als landelijk (CMD-opleidingen, product designopleidingen). Het is lastiger om de verschillen tussen de opleidingen goed duidelijk te maken naar onze werkveldpartners (voor stages en afstudeeropdrachten) maar ook naar studiekiezers. We zouden graag met het panel in gesprek gaan hoe zij deze ontwikkelingen zien en hoe CMD Amsterdam hierop zou moeten reageren.
* Om studenten op te leiden die verantwoord en duurzaam ontwerpen, is het niet voldoende om een keuzevak of aanvullende module over duurzaamheid of diversiteit te geven. In de visie hebben we daarom de human centred designer veranderd in Humanity-centred designer. In het nieuwe competentieprofiel hebben we meer aandacht voor de maatschappelijke impact. Daarnaast organiseren we studie-ochtenden waar docenten werkvormen m.b.t. meta-thema's uitwisselen en presentaties zien en geven over diversiteit en inclusie. Op deze manier hebben we een eerste stap in de "humanity centredness" van onze studenten en medewerkers gezet. De vraag is of dit voldoende is en zo niet, hoe zorgen we voor een goede balans: er komen meer onderwerpen bij in het CMD curriculum (ook door bovengenoemde verbreding van het curriculum), maar er gaan er zelden af. Hoe zorgen we voor een brede opleiding met voldoende diepgang?

1. producten vatten we breed op, hieronder vallen ook services, ervaringen etc. [↑](#footnote-ref-1)