



Communication & Multimedia Design

UX Studio I

Creating Interactive Products & Services

CMIIED011P

Aantal studiepunten: 7 ECTS
Modulehouder: Jasper Schelling/Bruce Moerdjiman
Versie: 1 september 2021

Goedgekeurd door:

(namens toetscommissie)

Datum:



Korte Modulebeschrijving

Modulenaam:	Designing Digital Experiences I (praktijkgestuurd)
Modulecode:	CMIIED011P
Aantal studiepunten	7 ECTS
Studiebelastinguren en looptijd	<p>Dit studieonderdeel levert de student 7 studiepunten op, hetgeen overeenkomt met een studielast van 196 uren verdeeld over 1 kwartaal.</p> <p>De verdeling van deze 196 uren over de collegeweken is als volgt:</p> <p>Begeleid ontwerppracticum: gedurende 8 weken: 4 * 50 minuten 26,65 uur</p> <p>Onbegeleide uren per week: Onbegeleid ontwerppracticum: gedurende 8 weken: 4 * 50 minuten 26,65 uur</p> <p>Zelfstandig uitwerken opdracht</p> <p>Vorbereidingstijd: 15 uur Overleggen: 24,3 uur Uitwerken Opdracht: 90,4 uur</p> <p>Toets</p> <p>Vorbereiden 8 uur Toets 4 uur Nabespreking 1 uur</p> <p>Ruis (5% conform HR studielastnormering) 9,33 uur</p> <p>Totaal 196 uur</p>
Relatie met andere onderwijs	<p>Deze module maakt deel uit van het minorprogramma Interface & User Experience Design. Tijdens het kwartaal dat deze module plaatsvindt, neem je eveneens deel aan de theoriemodules 'Designing the User Experience' en 'Becoming a Digital Designer I'. Kennis en inzichten uit deze vakken pas je toe bij de uitwerking van je project tijdens dit praktijkvak.</p> <p>De minor Interface & User Experience Design bestaat uit de volgende vakken:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. UX Studio I (praktijkgestuurd) 2. Designing the User Experience (kennisgestuurd) 3. Becoming a Digital Designer I (kennisgestuurd) 4. UX Studio II (kennisgestuurd) 5. Video Visualization (kennisgestuurd) 6. Becoming a Digital Designer II (kennisgestuurd)
Vereiste voorkennis:	Vakken in de minor Interface & User Experience Design gaan ervan uit dat je bekend bent met de basisbegrippen en principes van user-centered design en in staat bent jouw ontwerp-oplossingen te visualiseren, documenteren en te

	<p>onderbouwen. Ook ben je in staat het ontwerpproces op methodische wijze aan te pakken. Je bent in staat om concepten te ontwikkelen, ideeën te visualiseren en je weet deze ideeën te onderbouwen en toe te lichten. Daarnaast ben je in staat om prototypes te ontwikkelen waarmee je je ideeën kunt communiceren naar mensen, zoals bijvoorbeeld ontwikkelaars of andere stakeholders.</p>
Werkvormen:	<p>Begeleid en onbegeleid projectpracticum.</p>
Toetsing:	<p>De toetsing van deze module bestaat uit een aantal formatieve toetsen van beroepsproducten, en een summatieve toets van drie beroepsproducten die gerealiseerd moeten worden tijdens het kwartaal. Deze worden gepresenteerd tijdens de eindpresentatie bij de opdrachtgever in week 8. Aansluitend volgt in week 9 een assessment van het ontwerpteam, waarin zij hun keuzes in het ontwerp van de door hen gerealiseerde (deel)producten verantwoorden. Het eindcijfer komt tot stand met de volgende weging:</p> <p>50% Projectbeoordeling 50% Team Assessment.</p>
Leermiddelen:	<p>Agile Experience Design: A Digital Designer's Guide to Agile, Lean, and Continuous, Lindsay Ratcliffe and Marc McNeill, New Riders Press, 2012, ISBN:978-0321804815</p> <p>Get Agile! Scrum for UX, Design & Development, Pieter Jongerius et al, BIS Publishers, 2013 ISBN: 978-9063693022</p> <p>Lean UX: Applying Lean Principles to User Experience, Jeff Gothelf, Josh Seiden, O'Reilly Media, 2012, ISBN: 978-1449311650</p> <p>Draaiboek 'Designing Digital Experiences I'</p>
Draagt bij aan competentie:	<p>Door succesvol deel te nemen aan deze module ontwikkel je de volgende van de twee minor competenties:</p> <p>extra kwalificatie(1): Het ontwerpen van digitale producten en diensten waarin de mens centraal staat.</p> <p>actueel vraagstuk (2): Vanuit een cross-channel perspectief het kunnen ontwerpen van een product of dienst, een nieuw paradigma.</p>
Leerdoelen:	<p>Je kunt met je team een workshop organiseren met je opdrachtgever, waarin je de verwachtingen van de opdrachtgever en het ontwerpteam bespreekt, doelen vaststelt en het project positioneert ten opzichte van de gebruiker en het bedrijf.</p> <p>Je kunt met je team en je opdrachtgever tijdens een workshop zichtbaar maken welke fundamentele inzichten in mens, product en business je moet beheersen en begrijpen om het ontwerp probleem op te kunnen lossen.</p> <p>Je kunt met je team doelen opstellen voor een onderzoeksfase, passend bij de verantwoordelijkheden die je draagt. Je voert het onderzoek uit en kunt in woord en beeld op een originele en creatieve wijze uitdrukking geven aan de inzichten die je hebt opgedaan uit het onderzoek.</p>

	<p>Je kunt motiveren welke werkzaamheden je hebt gedaan aan de deelproducten en welke keuzes je hebt gemaakt binnen de verantwoordelijkheden die draagt in je ontwerpteam.</p> <p>Je kunt met je team minimaal drie verschillende creatieve en inventieve conceptringen bedenken en deze uitdrukken in low-fidelity prototypes. Je kun deze conceptringen op een overtuigende wijze presenteren aan de opdrachtgever.</p> <p>Je kunt met je ontwerpteam een open, professionele relatie onderhouden met je opdrachtgever.</p>
Inhoud:	Gedurende het kwartaal werk je in een designteam aan een praktijkcase die in opdracht van een ontwerp bureau wordt uitgevoerd. Deze opdracht kenmerkt zich door een zgn. 'Cross-Channel' benadering. De studenten worden hierbij begeleid door praktijkdocenten vanuit school en begeleiders bij het bureau.
Opmerkingen:	Tijdens het uitwerken van de praktijkcase pas je inzichten en kennis toe die je hebt opgedaan tijdens de theorievakken van de minor.
Modulehouder:	Jasper Schelling/Bruce Moerdjiman
Auteur(s):	Jasper Schelling/Bruce Moerdjiman
Datum:	1 September 2021

Deze modulebeschrijving (het "A4-tje") wordt opgenomen in de studiegids. Het doel is een compacte maar zo volledig mogelijke omschrijving te geven van de module op maximaal 1 bladzijde.



1. Algemene omschrijving

Tijdens de module UX Studio I ga je in teamverband een ontwerp van een interactief product of dienst ontwikkelen voor een gastbedrijf. De teams worden hierin bijgestaan door projectdocenten, die je helpen om het project te realiseren en je van advies te voorzien. De opdracht wordt geformuleerd door de gastbedrijven, in samenspraak met de coördinator en projectdocenten van de minor Interface & User Experience Design.

1.1 Inleiding

Gedurende het semester dat de minor plaatsvindt ontwerp je, in teamverband een full scale, high fidelity prototype van een interactief product of dienst. Je maakt een cross-channel experience, waarbij je meerdere touchpoints, devices en gebruikers betreft. Tijdens dit project werk je in opdracht van ontwerp bureaus en afdelingen interactieve media van ondernemingen. De module UX Studio I richt zich op het onderzoek en conceptontwikkeling van het project. Tijdens de tweede module (UX Studio II) ga je aan de slag om je concept uit te werken tot een volwaardig high fidelity prototype.

1.2 Relatie met andere onderwijseenheden

Deze module maakt deel uit van het minorprogramma Interface & User Experience Design. Tijdens het kwartaal dat deze module plaatsvindt, neem je eveneens deel aan de theoriemodules 'Designing the User Experience' en 'Becoming a Digital Designer'. Kennis en inzichten uit dit vak pas je toe bij de uitwerking van je project tijdens dit praktijkvak.

De minor Interface & User Experience Design bestaat uit de volgende vakken:

1. **UX Studio I (praktijkgestuurd)**
2. Designing the User Experience (kennisgestuurd)
3. Becoming a Digital Designer I (kennisgestuurd)
4. UX Studio II (kennisgestuurd)
5. Video Visualization (kennisgestuurd)
6. Becoming a Digital Designer II (kennisgestuurd)

1.3 Leermiddelen

'Draaiboek UX Studio I' (verplicht) deze reader beschrijft alle opdrachten die gemaakt moeten worden tijdens het project, en de aanverwante zaken omtrent de opzet van het project.

Als ondersteuning voor deze module kun je de volgende boeken gebruiken:

Designing User Experience (4th Edition), David Benyon, Pearson Education Limited, 2019 ISBN: 978-1292155517

Agile Experience Design: A Digital Designer's Guide to Agile, Lean, and Continuous, Lindsay Ratcliffe and Marc McNeill, New Riders Press, 2012, ISBN: 978-0321804815

Get Agile! Scrum for UX, Design & Development, Pieter Jongerius et al, BIS Publishers, 2013 ISBN: 978-9063693022

Lean UX: Applying Lean Principles to User Experience, Jeff Gothelf, Josh Seiden, O'Reilly Media, 2012, ISBN: 978-1449311650

2. Programma

In dit hoofdstuk wordt het programma inclusief de opdrachten per week uitgewerkt.

Hieronder volgt het programma voor alle lessen. Dit wordt vervolgens uitgewerkt per week.

Week	Lesinhoud	Activiteiten	Opdracht/literatuur
2	Introductieweek Minor	Introductie, voorstellen opdrachtgevers, teams maken	Uitwerken opdracht 1 'Motivatie', start voorbereiden opdracht 2 'Kickoff Workshop'.
3	Kickoffworkshop met Externe Opdrachtgever	Workshop waarin doelen, verwachtingen en vragen over de opdracht aan bod.	Vrijdag - Inleveren deliverables 1 en 2, 'Workshop presentatie', 'Debrief Workshop',
4	Start 'Discovery' fase	Terugkoppelen resultaten van de workshop, plannen van discoveryfase.	Dinsdag, 17:00 – Inleveren deliverable 3 'Rapportage workshop'. Start opdracht 3; Discovery fase
5	Bespreken onderzoeksresultaten	Bespreken van de voortgang van het onderzoek	
6	Presentatie discoveryfase bij de opdrachtgever	Presentatie bij de opdrachtgever voorbereiden.	Inleveren deliverable 1 'Presentatie Discoveryfase' Vrijdag, 18:00 deliverable 2, 'Onderzoeksverslag',
7	Terugkoppeling Discovery-fase, start 'Ideation' fase	Terugkoppelen resultaten van de presentatie, plannen van de ideate fase.	Inleveren 'Debrief presentatie Discovery-fase'.
8	Uitgewerkte concepten bespreken.	Bespreken van de voortgang van de concepten	
9	Presentatieweek	Presentatie bij de opdrachtgever van de uitgewerkte prototypes van de concepten.	Vrijdag Inleveren 'Conceptpresentatie', 'Conceptprototypes', 'Debrief presentatie Ideate fase' Peerassessments invullen
10	Beoordelingsweek		Voorbereiden Presentatie assessment

Alle opdrachten en aanverwante beschrijvingen kunnen teruggevonden worden in de bijlage 'Draaiboek UX Studio I'



3. Toetsing en beoordeling

Totstandkoming Eindcijfer

Het eindcijfer van de module wordt gevormd door het gemiddelde van de resultaten voor de beoordelingen van de beroepsproducten die gepresenteerd zijn bij de presentatie van de ideate fase die plaatsvindt in week 8, en de teamassessment die plaatsvindt in week 9. Voorafgaand aan de teamassessment vindt een peerbeoordeling plaats. De resultaten van deze peerbeoordeling worden, op basis van het eindoordeel van de begeleidende docent meegenomen in de individuele beoordeling van de assessment.

Inzage

Na de productbeoordeling en de assessment ontvang je digitaal een kopie van de beoordelingen, tevens worden de peerbeoordelingen opgesteld, zodat je deze indien gewenst kunt bespreken met je teamleden.

Herkansingen

Het herstellen van ingeleverd werk en de herkansing verlopen als volgt:

Herkansing

Bij het behalen van een onvoldoende resultaat voor de module (cijfer 1-5) wordt er door je docent vastgesteld of je een reparatie uitvoert op je bestaande opdrachten, of dat je de herkansingsopdracht voor de module moet maken. De reparatie dan wel herkansing wordt ingeleverd gedurende week 5 van de daaropvolgende onderwijsperiode. Herkansingen uit dit kwartaal worden ingeleverd gedurende week 5 van het daaropvolgende kwartaal. Als je deze herkansingsmogelijkheid gedurende dit studiejaar niet benut, dien je in het daaropvolgende studiejaar de module in zijn geheel opnieuw te volgen. Zie ook artikel 10.1.3 uit de examenregeling. Uitzonderingen op deze herkansing zijn alleen mogelijk in overleg met- en overstemming de examencommissie en je betreffende docent.

Resultaat Niet Deelgenomen

Bij het resultaat ND (Niet Deelgenomen) dien je in het daaropvolgende studiejaar de module in zijn geheel opnieuw te volgen.

Herkansingsopdracht

Op basis van de briefing van het door het team gekozen bedrijf wordt door de begeleidende docent een passende herkansingsopdracht geformuleerd. Hierbij worden dezelfde toetscriteria gehanteerd.



Bijlage: Toetsmatrijs

De toetsmatrijs geeft de relatie weer tussen de leerdoelen en de vragen dan wel opdrachten van een toets. Tevens geeft de toetsmatrijs aan op welk niveau het leerdoel getoetst wordt. Alle leerdoelen vallen onder de competenties: *Extra Kwalificatie, Actueel Vraagstuk*

	Leerdoel	Bloomniveau	Toetsing	Beroepsproduct	Aantal toetscriteria
1.	Je kunt met je team een workshop organiseren met je opdrachtgever, waarin je de verwachtingen van de opdrachtgever en het ontwerpteam bespreekt, doelen vaststelt en het project positioneert ten opzichte van de gebruiker en het bedrijf.	Inzien	Beroepsproduct	1x Projectbeoordeling	Workshop, Debrief Workshop
2.	Je kunt met je team en je opdrachtgever tijdens een workshop zichtbaar maken welke fundamentele inzichten in mens, product en business je moet beheersen en begrijpen om het ontwerp probleem op te kunnen lossen.	Toepassen, Evalueren	Beroepsproduct	1x Projectbeoordeling	Workshop, Debrief Workshop
3.	Je kunt met je team doelen opstellen voor een onderzoeksfase, passend bij de verantwoordelijkheden die je draagt. Je voert het onderzoek uit en kunt in woord en beeld op een originele en creatieve wijze uitdrukking geven aan de inzichten die je hebt opgedaan uit het onderzoek.	Toepassen, Evalueren	Beroepsproduct	3x Projectbeoordeling	Onderzoeksverslag, Presentatie Onderzoeksfase
4.	Je kunt motiveren welke werkzaamheden je hebt gedaan aan de deelproducten en welke keuzes je hebt gemaakt binnen de verantwoordelijkheden die draagt in je ontwerpteam.	Analyseren, Synthesiseren	Opdracht	1x Individueel (Formatief)	Assessment presentatie Teambeoordeling
5.	Je kunt met je team minimaal drie verschillende creatieve en inventieve conceptringingen bedenken en deze uitdrukken in low-fidelity prototypes. Je kunt deze conceptringingen op een overtuigende wijze presenteren aan de opdrachtgever.	Analyseren, Synthesiseren, Creëren	Beroepsproduct	3x Projectbeoordeling	Conceptringing beschrijving, Presentatie Conceptfase
6.	Je kunt met je ontwerpteam een open, professionele relatie onderhouden met je opdrachtgever.	Toepassen	Debriefings, Assessment	3x Formatief voor de projectbeoordeling, 1x Projectbeoordeling, 1x Individueel (Summatief)	Debrief Workshop, Debrief van presentatie onderzoeksfase, Debrief van presentatie conceptfase

Minor Competenties:

- extra kwalificatie(1): Het ontwerpen van digitale producten en diensten waarin de mens centraal staat.
- actueel vraagstuk (2): Vanuit een cross-channel perspectief het kunnen ontwerpen van een product of dienst, een nieuw paradigma
- grensverleggende kwalificatie (3): Student heeft kennisgenomen van en geëxperimenteerd met inzichten en ontwikkelingen in het academische veld rondom user-centered design

Voor een uitgebreide beschrijving van de toetscriteria die per beroepsproduct en bij de assessment gehanteerd worden verwijst deze modulewijzer naar de bijlage 'Draaiboek UX Studio I'. Dit draaiboek bevat een volledig overzicht van de opdrachtomschrijvingen, toetsingsformulieren en overig projectgerelateerd onderwijsmateriaal.



- **Bijlage 3: Studielast (normering in ects)**

Alleen de grijs gearceerde vakken invullen

	aantal weken	aantal lesuren van 50 minuten	klokuren
Lesuren	8	8	53
Zelfstudie			
<i>Leestijd</i>	aantal pagina's	3 per uur	0
		6 per uur	0
		10 per uur	0
<i>Presentaties</i>			
<i>Overlegtijd</i>			
<i>Uitzoektijd/ research</i>			
<i>Niet ingeroosterde lestijd</i>			
Toetsen	voorbereiden		8
	toets		4
	nabespreking		1
Werkstuk, verslag, rapport, scriptie			
	uitzoeken		6
	overleggen		24,5
	schrijven		90,5
Stage, Praktijkopdracht	voorbereiding		
	aanwezigheid		
	overleg		
Subtotaal in klokuren			187
Ruis 5%			9,3
Totaal in klokuren			196,2
Totaal in studiepunten (ects)		hier alleen veelvoud van 28 uur	7



Toelichting bij studielast (normering in Ects)

Lessuren

ingeroosterde onderwijsdeelnamen verbonden aan de onderwijseenheid, zoals lessuren, practica, trainingen, werkgroepen (met of zonder docenten) e.a.

Zelfstudie:

LET OP: dit is de tijd die de student besteed aan het onderwijs buiten de contacturen

Leestijd:

Drie tot tien pagina's per klokuur (afhankelijk van complexiteit, taal, bladspiegel, lettergrootte)

Presentaties:

De reëel geraamde tijd die met het voorbereiden van presentatieactiviteiten is gemoeid; de presentatie zelf, zit al opgenomen in de lessuren

Overlegtijd:

De reëel geraamde tijd die met overlegactiviteiten is gemoeid

Uitzoektijd:

De reëel geraamde tijd die met uitzoekactiviteiten is gemoeid

Toetsen en examens (zowel de voorbereiding als het afleggen en nabespreken):

De reëel geraamde tijd

Bij nabespreking toetsen:

Iedere student heeft recht op het inkijken/ feedback op een toets, vul hier minimaal 1 uur in.

Het maken van werkstukken, verslagen, rapporten, scripties e.a.:

De reëel geraamde tijd verantwoord vanuit de geplande leeropbrengst

Stage of andere praktijkopdrachten:

de reëel geraamde tijd (inclusief reistijd) die met stages of werkactiviteiten is gemoeid

'Ruistijd' en overige tijd:

5% van de studielast