



Communication & Multimedia Design

UX Studio II

Creating Interactive Products & Services

CMIIED012P

Aantal studiepunten: 7 ECTS
Modulehouder: Jasper Schelling/Bruce Moerdjiman
Versie: 10 november 2021

Goedgekeurd door:

(namens toetscommissie)

Datum:



Korte Modulebeschrijving

Modulenaam:	UX Studio II (praktijkgestuurd)
Modulecode:	CMIIED011P
Aantal studiepunten	8 ECTS
Studiebelastinguren en looptijd	<p>Dit studieonderdeel levert de student 7 studiepunten op, hetgeen overeenkomt met een studielast van 224 uren verdeeld over 1 kwartaal.</p> <p>De verdeling van deze 196 uren over de collegeweken is als volgt:</p> <p>Begeleid ontwerp practicum: gedurende 8 weken: 8 * 50 minuten 26,65 uur</p> <p>Onbegeleide uren per week: Onbegeleid ontwerp practicum: gedurende 8 weken: 4 * 50 minuten 26,65 uur</p> <p>Zelfstandig uitwerken opdracht</p> <p>Vorbereidingstijd: 7 uur Overleggen: 29 uur Uitwerken Opdracht: 112 uur</p> <p>Toets</p> <p>Vorbereiden 8 uur Toets 4 uur Nabespreking 1 uur</p> <p>Ruis (5% conform HR studielastnormering) 10,7 uur</p> <p>Totaal 224 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 'Smart Things' en 'Video Visualization'. 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 (praktijkgestuurd) 5. Video Visualization (kennisgestuurd) 6. Becoming a Digital Designer II (kennisgestuurd)
Vereiste voorkennis:	<p>Vakken in de minor Interface & User Experience Design gaan ervan uit dat je bekend met de basisbegrippen en principes van user-centered design en in staat bent jouw ontwerp-oplossingen te visualiseren, documenteren en te 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</p>



	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.
Werkvormen:	Begeleid en onbegeleid projectpracticum.
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>Designing User Experience (4th Edition), David Benyon, Pearson Education Limited, 2019 ISBN: 978-1292155517</p> <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 'UX Studio II'</p>
Draagt bij aan competentie:	<p>Door succesvol deel te nemen aan deze module ontwikkel je de volgende van de drie 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 in teamverband in een iteratief proces een prototype ontwerpen en realiseren van een interactief product of interactieve dienst.</p> <p>Je kunt het uitgewerkte prototype en concept op een originele en overtuigende wijze presenteren aan je opdrachtgever.</p> <p>Je kunt in teamverband een 'making of' maken van het door jullie gerealiseerde project. Deze beschrijft in woord en beeld, op een unieke en originele wijze, de inzichten die jullie opgedaan hebben tijdens het project, en hoe het uiteindelijke product tot stand gekomen is.</p> <p>Je kunt verantwoorden hoe je methodes en technieken hebt gehanteerd die passen bij jouw rol binnen het ontwerpteam. Je kunt de deelproducten en het eindproduct van het ontwerpteam verdedigen.</p>



	Je kunt met je ontwerpteam een open, professionele relatie onderhouden met je opdrachtgever.
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 November 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 II 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 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 bureau's en afdelingen interactieve media van ondernemingen. De module UX Studio II richt zich op het realisatie van een volwaardig prototype en de oplevering van het project.

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 'Smart Things' en 'Video Visualization'. 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 (praktijkgestuurd)**
5. Video Visualization (kennisgestuurd)
6. Becoming a Digital Designer II (kennisgestuurd)

1.3 Leermiddelen

'UX Studio II' (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
1	Staging the project	Uitwerken Prototype	Uitvoeren opdracht 5
2	Voortgangsbespreking	Uitwerken Prototype	Uitvoeren opdracht 5
3	Voortgangsbespreking	Uitwerken Prototype	Uitvoeren opdracht 5
4	Voortgangsbespreking	Uitwerken Prototype	Uitvoeren opdracht 5
5	Voortgangsbespreking	Uitwerken Prototype / 'Making of'	Uitvoeren opdracht 5
6	Start opleveringsfase	Uitwerken Prototype / 'Making of'	Uitvoeren opdracht 5
7	Presentatieweek	Presentatie bij de opdrachtgever van de uitgewerkte prototypes van de concepten.	Opleveren Opdracht 5 Deliverable 1: Definitief Prototype & Eindpresentatie Deliverable 2: Projectoplevering Deliverable 3: 'Case Study'
8	Expositie	Vorbereiden expositie	Vorbereiden Presentatie Teamassessment
9	Beoordelingsweek		
10			

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



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 opengesteld, zodat je deze indien gewenst kunt bespreken met je teammates.

Herkansingen

In samenspraak met de project-docent wordt er passend bij de geformuleerde praktijkopdracht een individuele herkansing geformuleerd.

Herkansing

Bij het behalen van een onvoldoende resultaat voor de module (cijfer 1-5) dien je in week vijf van kwartaal drie deel te nemen aan het tweede toetsmoment. 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 deel te nemen aan de toets tijdens het tweede toetsmoment, neem je ook niet deel aan deze toets, dan 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 de leerdoelen en de vragen dan wel opdrachten van een toets. Tevens geeft de toetsmatrijs aan op welk niveau het leerdoel getoetst wordt.

Leerdoel	Competentie	Bloomniveau	Toetsing	Toetscriteria	Beroepsproducten
1. Je kunt in teamverband in een iteratief proces een prototype ontwerpen en realiseren van een interactief product of interactieve dienst.	Extra Kwalificatie, Actueel Vraagstuk	Synthese	Beroepsproduct	5x Productbeoordeling	Definitief Prototype
2. Je kunt het uitgewerkte prototype en concept op een originele en overtuigende wijze presenteren aan je opdrachtgever.	Extra Kwalificatie, Actueel Vraagstuk	Synthese	Beroepsproduct	5x Productbeoordeling	Definitief Prototype
3. Je kunt in teamverband een 'making of' maken van het door jullie gerealiseerde project. Deze beschrijft in woord en beeld, op een unieke en originele wijze, de inzichten die jullie opgedaan hebben tijdens het project, en hoe het uiteindelijke product tot stand gekomen is.	Extra Kwalificatie, Actueel Vraagstuk	Synthese	Beroepsproduct	3x individuele beoordeling	"Making Of"
4. Je kunt verantwoorden hoe je methodes en technieken hebt gehanteerd die passen bij jouw rol binnen het ontwerpteam. Je kunt de deelproducten en het eindproduct van het ontwerpteam verdedigen.	Extra Kwalificatie, Actueel Vraagstuk	Integreren	Assessment	5x Individuele beoordeling	n.v.t.
5. Je kunt met je ontwerpteam een open, professionele relatie onderhouden met je opdrachtgever.	Extra Kwalificatie, Actueel Vraagstuk	Toepassen	Assessment	1x Projectbeoordeling, 1x Individuele beoordeling n.v.t.	

**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 'UX Studio II'. Dit draaiboek bevat een volledig overzicht van de opdrachtschrijvingen, 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
<u>Lesuren</u>	8	8	53
<u>Zelfstudie</u>			
<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>			
<u>Toetsen</u>	voorbereiden		8
	toets		4
	nabespreking		1
<u>Werkstuk, verslag, rapport, scriptie</u>			
	uitzoeken		7
	overleggen		29
	schrijven		112
<u>Stage, Praktijkopdracht</u>	voorbereiding		
	aanwezigheid		
	overleg		
Subtotaal in klokuren			214
Ruis 5%			10,7
Totaal in klokuren			224
Totaal in studiepunten (ects)		hier alleen veelvouden van 28 uur	8



Toelichting bij studielast (normering in Ects)

Lessuren

ingeroosterde onderwijsdeelname 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