

# OPI: Becoming a Digital Designer: Onderzoeken & Uitdragen

Cursuscode	CMIE022T
Cursushouder	Robin Sinke
Publicatiedatum	24 augustus 2022
Studiejaar	2022/2023
Studielast	4 ECTS

# Inhoudsopgave

<b>Inhoudsopgave</b>	<b>2</b>
<b>Becoming a Digital Designer</b>	<b>3</b>
OP 1: Becoming a Digital Designer: Onderzoeken & Uitdragen	4
OP2: Becoming a Digital Designer: Workshop & Overdragen	4
<b>Cursustabel</b>	<b>5</b>
<b>Programma</b>	<b>6</b>
<b>Deliverables &amp; Criteria</b>	<b>7</b>
Onderzoeksverslag	7
Randvoorwaarden	7
Opleveren	8
Uitdragen	9
Image Swiper	9
Video Explainer – Youtube / Vimeo	10
Podcast – Soundcloud	10
Artikel – Medium	11
Onepager – Webpagina	11
Feedbackformulieren	12
Samenwerkingsformulieren	13
<b>Toetsing &amp; beoordeling</b>	<b>14</b>
Toetsing	14
1e Toetsmoment	15
2e Toetsmoment	15
Herkansen	15
<b>Bronvermelding</b>	<b>16</b>
APA-stijl richtlijnen voor bronvermelding	16
Artikel 11.10.2	16
<b>Rubric</b>	<b>18</b>

# Becoming a Digital Designer

Met de cursus “Becoming a Digital Designer” (BDD) bereiden we je voor op de start van jouw carrière als Digital Designer. We behandelen verschillende design disciplines, carrièrepaden, bedrijfsstructuren en UX onderwerpen. Daarnaast leggen we de focus op jouw persoonlijke ontwikkeling.

Als Digital Designer wordt er van je verwacht dat je meer kan dan alleen een “mooi” ontwerp maken in het laatste softwarepakket. Er wordt een “growth mindset” verwacht. Je bent jezelf namelijk continu aan het ontwikkelen door te onderzoeken, uit te proberen, te testen en door samen te werken. Daarnaast draag je continu kennis over en neem je nieuwe kennis tot je.

We besteden aandacht aan hoe we jouw talenten en interesses verder kunnen ontwikkelen en hoe je deze in kunt zetten om je zichtbaarheid te vergroten. Dit doe je door samen met een klasgenoot een zelfgekozen (UX) onderwerp te onderzoeken en over te dragen, zowel op social media als fysiek middels een workshop. Dit doe je onder begeleiding van een coach met ervaring in het werkveld. We hebben gekozen voor deze opzet omdat uit [onderzoek](#) is gebleken dat de intrinsieke motivatie wordt gestimuleerd door aan te sturen op autonomie en de student zo veel mogelijk eigenaar te maken van zijn eigen ontwikkelproces.

Becoming a Digital Designer bestaat uit twee cursussen:

- OPI: Becoming a Digital Designer:  
**Onderzoeken & Uitdragen** (CMIIED022T)
- OP2: Becoming a Digital Designer:  
**Workshop & Overdragen** (CMIIED043T)

## **OP 1: Becoming a Digital Designer: Onderzoeken & Uitdragen**

Het eerste deel van Becoming a Digital Designer; Onderzoeken & Uitdragen, bestaat uit 6 bijeenkomsten. In deze bijeenkomsten vorm je een duo en kies je een (UX) onderwerp wat je gaat onderzoeken om vervolgens online uit te dragen in een vertelvorm naar keuze.

Het eerste kwartaal staat dan ook in het teken van onderzoeken en uitdragen. Dat betekent dat je je werk deelbaar moet gaan maken. De meeste hedendaagse designers profileren zich op online platforms. Je doelgroep bestaat hierbij uit je medestudenten, professionals uit het vakgebied en toekomstige CMD-studenten.

Samen doen jullie onderzoek en gaan jullie twee verschillende vertelvormen uitwerken om je kennis te delen. Hierbij staat er één vertelvorm vast; de Image Swiper. Voor de tweede vertelvorm kun je kiezen uit een video explainer, podcast, medium artikel of onepager.

## **OP2: Becoming a Digital Designer: Workshop & Overdragen**

Het tweede deel van Becoming a Digital Designer; Workshop & Overdragen, bestaat uit 5 bijeenkomsten. In deze bijeenkomsten gebruik je je onderzoek uit de eerste cursus van Becoming a Digital Designer en maak je hier een workshop van waarmee je de opgedane kennis overdraagt aan tweedejaars studenten.

## Cursustabel

Cursusnaam	Becoming a Digital Designer: Onderzoeken & Uitdragen
Cursuscode	CMIIED022T
Studiepunten	4 ECTS
Studiebelasting, uren en looptijd	18 lesuren aan bijeenkomsten & coaching 8 lesuren aan guilddagen 40 lesuren aan zelfstudie onderzoeksverslag 40 lesuren aan zelfstudie uitdaging 6 lesuren aan ruis (5%)
Voorkennis	Voor deze cursus is geen voorkennis vereist.
Werkvormen	Activerende werkvormen en workshops die zelfsturing faciliteren.
Leermiddelen	Voor deze cursus zijn geen leermiddelen vereist.
Toetsing	Middels de opdrachten (onderzoeksverslag, vertelvormen, feedbackformulieren en samenwerkingsformulieren) word je getoetst op de criteria <i>onderzoeken, uitdragen, uitwerken, samenwerken</i> en <i>professionaliseren</i> .
Herkansing & deadline	1e toetsmoment: dinsdag 18 oktober om 23:59 uur 2e toetsmoment: dinsdag 08 november om 23:59 uur
Cursushouder	Robin Sinke
Datum	24 augustus 2022

# Programma

W	Les	Inhoud
1	Geen Les	
2	Fysiek	<b>Bespreken cursus</b> <i>Bespreken cursus, design disciplines, carrièrepaden, bedrijfsculturen, duo's maken en onderwerp kiezen.</i>
3	Fysiek / Online	<b>Coaching</b> <i>Kennismaking coaches, bespreken verantwoording onderwerpkeuze, leerdoelen en verwachtingen, vertelvorm en onderzoeksplan.</i>
4	Fysiek	<b>Onderzoeken</b> <i>Bespreken van doelgroep, onderwerp en de relatie tot het werkveld, maken van concept map en delen handige bronnen.</i>
5	Fysiek	<b>Storytelling</b> <i>Bespreken verschillende vertelvormen middels voorbeelden, behandelen van structuur, copywriting, storytelling en animatie.</i>
6	Fysiek / Online	<b>Coaching</b> <i>Bespreken voortgang aan de hand van onderzoeksplan, leerdoelen, verwachtingen en tussentijdse bevindingen.</i>
7	Fysiek	<b>Visualiseren</b> <i>Bespreken kleuren, afbeeldingen, compositie, typografie en datavisualisatie.</i>
8	Geen Les	<b>Deadline</b> <i>1e toetsmoment deliverable onderzoeken &amp; uitdragen.</i>
Herfstvakantie		
9	Geen Les	
10	Geen Les	<b>Deadline</b> <i>2e toetsmoment deliverable onderzoeken &amp; uitdragen.</i>

## **Deliverables & Criteria**

Tijdens dit kwartaal verdiepen jullie je in een onderwerp dat relevant is voor het ontwerpen en ontwikkelen van interactieve producten en diensten. Je kunt kiezen uit verschillende deliverables, tools, benaderingen, methoden en theorieën. Je doet uitgebreid literatuuronderzoek en bekijkt academische vaktijdschriften, papers en vakliteratuur. Daarnaast passen jullie zelfstandig onderzoeksmethoden toe en verwerken jullie dit in een onderzoeksverslag. Op basis van het onderzoek ontwikkelen jullie twee vertelvormen en een workshop (OP2) waarmee jullie de doelgroep bekend maken met en enthousiasmeren voor het onderwerp.

## **Onderzoeksverslag**

Middels het onderzoeksverslag tonen jullie aan met behulp van foto's, schetsen en andere visualisaties dat jullie onderzoek hebben gedaan naar de doelgroep, het gekozen onderwerp en het werkveld. Jullie weten een duidelijke relatie te leggen tussen de doelgroep, het onderwerp, het werkveld en jullie persoonlijke interesses. In het verslag reflecteren jullie individueel op wat jullie hebben geleerd en hoe het proces is verlopen.

## **Randvoorwaarden**

Het onderzoeksverslag dient aan de volgende randvoorwaarden te voldoen:

### **Voorblad**

Op het voorblad vermelden jullie de teamnaam, de teamleden en bijbehorende studentnummers, het onderwerp en de naam van jullie coach. De vormgeving, afbeeldingen en illustraties van het verslag sluiten aan bij het gekozen onderwerp

### **Inhoudsopgave**

Het document bevat paginanummering en een inhoudsopgave.

### **Teamsamenstelling & Onderwerpkeuze**

Jullie benoemen hoe de teamsamenstelling tot stand is gekomen en onderbouwen waarom voor het specifieke onderwerp is gekozen. Je beschrijft daarnaast individueel wat je leerdoelen en verwachtingen zijn van de cursus "Becoming a Digital Designer" en wat het onderzoek voor jou relevant maakt.

### Onderzoeksplan

Jullie maken een onderzoeksplan waarin wordt besproken wie verantwoordelijk is voor wat. Denk hierbij aan het uitvoeren van het literatuuronderzoek of verschillende onderzoeksmethoden. Verwerk hier ook de feedback in die jullie hebben ontvangen van jullie coach.

### Onderzoek

Jullie benoemen de relevante uitkomsten van het onderzoek naar de doelgroep, het onderwerp en het werkveld. Benoem de toegepaste onderzoeksmethoden en de bronnen die zijn gebruikt.

### Conclusie

Het onderzoeksverslag dient als startpunt voor deze cursus. Jullie gaan namelijk op basis van jullie onderzoek twee vertelvormen uitwerken waarin jullie de doelgroep en het werkveld enthousiasmeren over jullie onderzoek. Benoem jullie conclusies n.a.v. het onderzoek, kies de vertelvorm die bij jullie gekozen onderwerp aansluit en onderbouw waarom jullie voor deze vertelvorm hebben gekozen en waarom jullie welke informatie willen uitdragen.

### Eindelectie

Reflecteer individueel op het onderzoek, het proces, de vertelvormen, samenwerkings- en feedbackformulieren en geef je aan wat je hebt geleerd en of je je doelen hebt bereikt die je aan het begin van dit kwartaal hebt gesteld.

### Bronnenlijst (APA)

Voorkom plagiaat en zorg dat je correct naar gebruikte informatie en afbeeldingen verwijst.

### Opleveren

Je levert een PDF-file op van het onderzoeksverslag met de volgende filename:

Onderzoeksverslag\_[Onderwerp]\_[Teamnaam].pdf

Je post deze PDF in het 'Becoming a Digital Designer' Teams kanaal in jullie team map onder de tab bestanden.



## Uitdragen

De kennis die jullie opgedaan hebben middels het onderzoek, gaan jullie vervolgens uitdragen. Jullie kunnen jezelf namelijk als specialist over dit onderwerp gaan profileren. Dat betekent dat je je werk deelbaar moet gaan maken. De meeste hedendaagse designers profileren zich op online platforms.

Samen gaan jullie twee verschillende vertelvormen uitwerken om je kennis te delen. Hierbij staat er één vertelvorm vast namelijk de *Image Swiper*. Voor de tweede vertelvorm kies je uit een *Video Explainer*, *Podcast*, *Medium Artikel* of een *Onepager*.

## Image Swiper

De image swiper kun je delen op LinkedIn of Instagram om je kennis over het onderwerp over te dragen aan je doelgroep.

### Voorbeelden

- [NOS OP3](#)
- [AJ& Smart](#)
- [Now This!](#)
- [Dumbo Design](#)

### Randvoorwaarden

- Minimaal 7 slides
- Vierkante slides (resolutie minimaal 1080x1080 pixels)
- Kies een visuele stijl (kleuren/fonts etc.)
- Werk met grafische vormen/iconen
- Maak het verhaal kort, krachtig, behapbaar en visueel aantrekkelijk

### Opleveren

Je levert de individuele slides als PNG bestand op met de bestandsnamen:

Image\_Swiper\_[x\_van\_de\_y]\_[Onderwerp]\_[Teamnaam].png

Je post deze bestanden in het 'Becoming a Digital Designer' Teams kanaal in jullie team map onder de tab bestanden.

## Video Explainer – Youtube / Vimeo

De video explainer kun je delen op verschillende social media, maar ook gebruiken in je workshop om je kennis over het onderwerp over te dragen aan je doelgroep.

### Voorbeelden

- [Vox – Can Trump Steal The Election?](#)
- [Kurzgesagt – How Large Can a Bacteria get? Life & Size 3](#)
- [Kurzgesagt – How to Make a Kurzgesagt Video in 1200 Hours](#)

### Randvoorwaarden

- Minimaal 1 minuut
- Kies een visuele stijl (kleuren/fonts etc.)
- Werk met grafische vormen/iconen/animaties
- Maak het verhaal kort, krachtig, behapbaar en visueel aantrekkelijk

### Opleveren

Je levert een PDF-file op met de URL van je video met de volgende filename:

Video\_Explainer\_[Onderwerp]\_[Teamnaam].pdf

Je post deze PDF in het 'Becoming a Digital Designer' Teams kanaal in jullie team map onder de tab bestanden.

## Podcast – Soundcloud

### Voorbeelden

- [Harald Dunnink – Verwondering](#)

### Randvoorwaarden

- 15 – 20 minuten
- Maak een script; Hoe moet het gesprek verlopen? Denk na over hoe je het gaat opnemen en monteren!
- Gesprek heeft kop, een romp en een staart
- Maak een aantrekkelijke 'cover' die uitnodigt

## Opleveren

Je levert een PDF-file op met de URL van je podcast met de volgende filename:

Podcast\_[Onderwerp]\_[Teamnaam].pdf

Je post deze PDF in het 'Becoming a Digital Designer' Teams kanaal in jullie team map onder de tab bestanden.

## Artikel – Medium

### Voorbeelden

- [Cynthia Risse – Adapting to Remote Research](#)
- [Inge van Dam – Hoe ik Nugget Video's heb toegevoegd als essentieel research deliverable bij de ANWB](#)

### Randvoorwaarden

- 1.000 – 1.500 woorden
- Deel je verhaal op in 'secties'
- Kleed je verhaal aan met zelfgemaakte voorbeelden. Denk aan grafische vormen/iconen/gifjes etc.
- Houd de 'secties' kort, krachtig en behapbaar

## Opleveren

Je levert een PDF-file op met de URL van je artikel met de volgende filename:

Medium\_Artikel\_[Onderwerp]\_[Teamnaam].pdf

Je post deze PDF in het 'Becoming a Digital Designer' Teams kanaal in jullie team map onder de tab bestanden.

## Onepager – Webpagina

### Voorbeelden

- [NOS – Trombose](#)
- [NOS – Vakantieplanner](#)

### Randvoorwaarden

- 1000 – 1.500 woorden
- Deel je verhaal op in 'secties'
- Kies een visuele stijl (kleuren/fonts etc.)
- Maak het verhaal visueel aantrekkelijk
- Kleet je verhaal aan met zelfgemaakte voorbeelden. Denk aan grafische vormen/iconen/gifjes etc.
- Houd de 'secties' kort, krachtig en behapbaar

### Opleveren

Je levert een PDF-file op met de URL van je onepager met de volgende filename:

Onepager\_[Onderwerp]\_[Teamnaam].pdf

Je post deze PDF in het 'Becoming a Digital Designer' Teams kanaal in jullie team map onder de tab bestanden.

## Feedbackformulieren

Vraag aan minimaal twee personen om feedback op de image swiper en de door jullie gekozen vertelvorm middels het feedbackformulieren die tijdens de bijeenkomsten met jullie worden gedeeld.

### Opleveren

Je levert twee PDF-files op van de feedbackformulieren met de volgende filename:

Feedbackformulier\_[Naam Feedbackgever]\_[Onderwerp]\_[Teamnaam].pdf

Je post deze bestanden in het 'Becoming a Digital Designer' Teams kanaal in jullie team map onder de tab bestanden.

## Samenwerkingsformulieren

Vraag aan je teamgenoot om het samenwerkingsformulier in te vullen.

### Opleveren

Je levert een ZIP-file op van de samenwerkingsformulieren die door jullie zijn ingevuld met de volgende filename:

Samenwerkingsformulieren\_[Onderwerp]\_[Teamnaam].pdf

Je post deze ZIP-file in het 'Becoming a Digital Designer' Teams kanaal in jullie team map onder de tab bestanden.

# Toetsing & beoordeling

## Toetsing

De cursus “Becoming a Digital Designer: Onderzoeken & Uitdragen” wordt aan de hand van de volgende criteria getoetst:

### Onderzoeken

Het onderzoek behandelt één specifiek onderwerp wat gerelateerd is aan het ontwerpen van interactieve producten of diensten en / of het uitwerken van de specifieke beroepsproducten. Hierbij komen de achtergronden van het onderwerp aan bod, maar ook de relatie tussen de doelgroep, het onderwerp en het werkveld en wordt het duidelijk welke rol dit onderwerp speelt in het ontwerp van digitale producten en diensten.

### Uitdragen

De gebruikte vormtaal is intern consistent en sluit aan bij het gekozen onderwerp. Het duo heeft visuele of auditieve elementen gebruikt om de overdracht van het onderwerp te ondersteunen. Hierbij is er aandacht besteed aan de balans tussen tekst, beeld en vorm.

### Uitwerken

De uitwerking van het verslag en de door jullie gekozen vertelvormen is hoogwaardig en verzorgd uitgewerkt. Het is een intern consistente uitwerking waarbij aandacht besteed is aan de uitvoering van het werk en is volgens de randvoorwaarden gespecificeerd in de opdracht opgeleverd.

### Samenwerken

Uit het verslag en de samenwerkingsformulieren blijkt dat je goed kunt samenwerken met anderen, waarbij je specifiek op zoek gaat naar dié personen wiens sterke punten en vaardigheden complementair zijn aan de jouwe.

### Professionaliseren

Je kunt middels het stellen van leerdoelen en reflecties uit te leggen hoe het geheel van de dingen die je tot stand brengt representatief is voor jou eigen waarden, ervaring en blik op het werkveld.

De beoordeling is als volgt:

- De student wordt beoordeeld middels de hierboven genoemde criteria en wordt beoordeeld per criteria met een uitstekend (10 punten), goed (8 punten), voldoende (6 punten) of onvoldoende (0 punten). Voor meer informatie zie de rubric op *pagina 18*. Het eindcijfer voor deze cursus wordt berekend door het totaal aantal behaalde punten te delen door vijf.
- Indien je niet of te laat je deliverables oplevert, wordt je beoordeeld met een ND (Niet deelgenomen).

## 1e Toetsmoment

Het 1e toetsmoment vindt plaats in week 8 in het eerste kwartaal op dinsdag 18 oktober om 23:59 uur. Je levert je onderzoeksverslag, vertelvormen en formulieren op tijd in en dient hierbij te voldoen aan de gestelde criteria en randvoorwaarden.

De coaches, die jullie werk beoordelen, hebben 15 werkdagen om de verslagen na te kijken en de beoordeling bekend te maken. Wanneer het beoordelingsformulier is gedeeld krijgt de student 5 dagen de tijd om met de docent de beoordeling te bespreken. Wanneer deze tijd is verstreken wordt de beoordeling in Osiris definitief gemaakt.

## 2e Toetsmoment

Het 2e toetsmoment vindt plaats in week 10 in het eerste kwartaal op dinsdag 8 november om 23:59 uur en behelst het verbeteren of alsnog opleveren van het onderzoeksverslag, de vertelvormen en formulieren.

## Herkansen

Bij het resultaat ND (Niet Deelgenomen) bij het 2e toetsmoment dien je in het daaropvolgende studiejaar de cursus in zijn geheel te herkansen. Je wordt hier automatisch van op de hoogte gebracht in het nieuwe jaar.

## Bronvermelding

Lever je werk op met volledige en correcte bronvermelding. Doe je dit niet, dan kan dit als 'vermoeden van plagiaat' gemeld worden bij de examencommissie. Plagiaat is een verschijningsvorm van fraude (zie [Hogeschoolgids](#) artikel 11.10.2).

### APA-stijl richtlijnen voor bronvermelding

Wanneer je in je verslag naar een bron verwijst, voeg dan een bronvermelding toe in de tekst of bij de afbeelding. Dit betekent dat je de achternamen van de auteurs en het jaar van publicatie direct vermeldt in de zin waarin je informatie van anderen gebruikt.

Na de hoofdtekst moet je ook een literatuurlijst bijvoegen, waarin je al je bronnen volledig vermeldt. Dit helpt niet alleen je lezers om de bronnen te vinden die je gebruikt in je werk, maar zorgt er ook voor dat je geen plagiaat pleegt.

De APA-stijl is een van de meest gebruikte referentiestijlen. Deze korte [handleiding](#) zal je helpen meer vertrouwd te raken met de bronvermelding- en opmaak richtlijnen van de APA-stijl!

### Artikel 11.10.2

Plagiaat is een verschijningsvorm van fraude. Onder plagiaat wordt in ieder geval verstaan:

- A. het gebruik maken dan wel overnemen van andermans teksten, gegevens, ideeën, beeldmateriaal, prototypen en dergelijke, zonder volledige en correcte bronvermelding;
- B. het presenteren als eigen werk of eigen gedachten van de structuur dan wel het centrale gedachtegoed uit bronnen van derden, zelfs indien een verwijzing naar andere auteurs is opgenomen;
- C. het parafraseren van (passages uit) de inhoud van andermans teksten zonder voldoende bronverwijzingen;
- D. het weergeven van cijfers, grafieken, tabellen en illustraties zonder het vermelden van de bron;



- E. het indienen van eerder ingediend werk van de student zelf of van een ander zonder volledige en correcte bronvermelding;
- F. het overnemen van werk van medestudenten en dit laten doorgaan voor eigen werk

## Rubric

Toetscriteria	Uitstekend	Goed	Voldoende	Onvoldoende
<b>Onderzoeken</b> Het onderzoek behandelt één specifiek onderwerp wat gerelateerd is aan het ontwerpen van interactieve producten of diensten. Hierbij wordt de relatie gelegd tussen het onderwerp, de doelgroep en het werkveld en wordt er duidelijk gemaakt welke rol het onderwerp speelt in het ontwerp van digitale producten en diensten.	Het onderzoek is gebaseerd op onder andere academische bronnen en is aangevuld met fieldresearch. Er wordt duidelijk gemaakt welke rol het specifieke onderwerp speelt in het ontwerp van digitale producten en diensten.	Het onderzoek is gebaseerd op onder andere bronnen. Er wordt duidelijk gemaakt welke rol het specifieke onderwerp speelt in het ontwerp van digitale producten en diensten.	Het onderzoek is gebaseerd op niet academische bronnen. Er wordt in beperkte mate duidelijk gemaakt welke rol het specifieke onderwerp speelt in het ontwerp van digitale producten en diensten.	Het onderzoek is niet of nauwelijks onderbouwd met behulp van academische bronnen. Er wordt niet duidelijk gemaakt welke rol het specifieke onderwerp speelt in het ontwerp van digitale producten en diensten.
<b>Uitdragen</b> De inhoud en vormgeving van de twee vertelvormen sluiten aan op het specifieke onderwerp. Het duo heeft visuele en/of auditieve elementen gebruikt om de overdracht van het specifieke onderwerp te ondersteunen. Hierbij is er aandacht besteed aan de balans tussen inhoud, typografie, beeld en vorm.	De inhoud en vormgeving van de twee vertelvormen sluiten naadloos aan op het specifieke onderwerp en het gekozen medium. Er is uitermate veel aandacht besteed aan de balans tussen inhoud, typografie, beeld en vorm.	De inhoud en vormgeving van de twee vertelvormen sluiten aan op het specifieke onderwerp en het gekozen medium. Er is aandacht besteed aan de balans tussen inhoud, typografie, beeld en vorm.	De inhoud en vormgeving van de twee vertelvormen sluiten gematigd aan op het specifieke onderwerp en het gekozen medium. Er is gematigd aandacht besteed aan de balans tussen inhoud, typografie, beeld en vorm.	De inhoud en vormgeving van de twee vertelvormen sluiten niet aan op het specifieke onderwerp en het gekozen medium. Er is geen aandacht besteed aan de balans tussen inhoud, typografie, beeld en vorm.

<b>Uitwerken</b> De uitwerking van de vereiste deliverables is nauwkeurig en volgens de gespecificeerde randvoorwaarden in de opdrachtschrijving uitgevoerd. De documentatie ziet er verzorgd en professioneel uit.	De uitwerking van de vereiste deliverables is volgens de gespecificeerde randvoorwaarden in de opdrachtschrijving uitgevoerd. De documentatie ziet er uitermate verzorgd, consistent en professioneel uit.	De uitwerking van de vereiste deliverables is volgens de gespecificeerde randvoorwaarden in de opdrachtschrijving uitgevoerd. De documentatie ziet er grotendeels consistent en verzorgd uit.	De uitwerking van de vereiste deliverables is volgens de gespecificeerde randvoorwaarden in de opdrachtschrijving uitgevoerd. De documentatie ziet er voldoende verzorgd uit.	De uitwerking van de vereiste deliverables is niet volgens de gespecificeerde randvoorwaarden in de opdrachtschrijving uitgevoerd. De documentatie ziet er niet verzorgd uit.
<b>Samenwerken</b> Uit het verslag en de samenwerkingsformulieren blijkt dat je je afspraken nakomt, goed kunt samenwerken en communiceren met anderen, feedback kunt geven, ontvangen en omzetten tot actie. Daarnaast weet je de ontwikkeling van je teamgenoten te stimuleren.	De student komt altijd zijn afspraken na en toont doorzettingsvermogen. De student is in staat om feedback te geven en te ontvangen en om te zetten tot actie en weet hiermee de ontwikkeling van zijn teamgenoot te stimuleren.	De student komt bijna altijd zijn afspraken na en toont doorzettingsvermogen. De student is in staat om feedback te geven en te ontvangen en om te zetten tot actie.	De student komt beperkt zijn afspraken na en toont voldoende doorzettingsvermogen. De student is in staat om feedback te geven en te ontvangen, maar heeft moeite met het omzetten tot actie.	De student komt zijn afspraken niet na en toont geen doorzettingsvermogen. De student is niet in staat om feedback te geven en te ontvangen.
<b>Professionaliseren</b> Je kunt middels het stellen van leerdoelen en reflecties uitleggen hoe de door jou gemaakte keuzes en deliverables representatief zijn voor jou eigen waarden, ervaring, blik op het werkveld en ontwikkeling als ontwerper.	De student kan concrete leerdoelen formuleren en deze relateren aan zijn persoonlijke ontwikkeling, ervaringen en blik op het werkveld. Door kritisch te reflecteren toont de student aan eigenaar te zijn van zijn ontwikkeling.	De student kan leerdoelen formuleren en deze relateren aan zijn persoonlijke ontwikkeling. Door te reflecteren toont de student aan eigenaar te zijn van zijn ontwikkeling.	De student kan leerdoelen formuleren en deze relateren aan zijn persoonlijke ontwikkeling. Door te reflecteren toont de student aan bewust te zijn van zijn ontwikkeling.	De student kan geen leerdoelen formuleren. De student weet onvoldoende te reflecteren en toont hiermee aan niet bewust te zijn van zijn ontwikkeling.

