



Communication & Multimedia Design

Video Visualization

Visualizing future experiences

CMIIED044T

Aantal studiepunten: 3 ECTS
Modulehouder: Jasper Schelling / Bruce Moerdjiman
Versie: 10 november 2021

Goedgekeurd door:
(namens toetscommissie)
Datum:

Korte Modulebeschrijving

Modulenaam:	Video Visualization (kennisgestuurd)
Modulecode:	CMIIED034T
Aantal studiepunten	3 ECTS
Studiebelastinguren en looptijd	<p>Dit studieonderdeel levert de student 3 studiepunten op, hetgeen overeenkomt met een studielast van 84 uren verdeeld over 1 kwartaal.</p> <p>De verdeling van deze 84 uren over de collegeweken is als volgt:</p> <p>Hoor/werkcolleges: gedurende 8 weken: 3 * 50 minuten 20 uur</p> <p>Zelfstandig uitwerken opdracht</p> <p>Vorbereidingstijd: 1 uur Overleggen: 8,5 uur Uitwerken Opdracht: 50 uur</p> <p>Toets</p> <p>Nabespreking 0,5 uur</p> <p>Ruis (5% conform HR studielastnormering) 4 uur</p> <p>Totaal 84 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 kennisgestuurde module 'Smart Things' en de praktijkmodule 'Designing Digital Experiences II'. 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 en je weet deze ideeën te onderbouwen en toe te lichten. Daarnaast ben je in</p>

	staat om prototypes te ontwikkelen waarmee je je ideeën kunt communiceren naar mensen, zoals bijvoorbeeld ontwikkelaars of andere stakeholders.
Werkvormen:	Werkcolleges
Toetsing:	De toetsing van deze module bestaat uit verschillende deliverables gerelateerd aan de realisatie van een productvideo en de daarbij behorende productiefase(s).
Leermiddelen:	<p>Barnwell, J. (2008). The Fundamentals of Film Making. AVA Publishing.</p> <p>Meyer, C., & Meyer, T. (2012). After Effects Apprentice. CRC Press.</p> <p>Meyer, C., & Meyer, T. (2010). Creating Motion Graphics with After Effects. Taylor & Francis US.</p> <p>Stockman, S. (2011). How To Shoot Video That Doesn't Suck. Workman Publishing.</p> <p>Presentaties werkcolleges Video Visualization</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> <p>Grensverleggende kwalificatie (3): Student heeft kennis genomen van en geëxperimenteerd met inzichten en ontwikkelingen in het academische veld rondom user-centered design en ubiquitous computing</p>
Leerdoelen:	<p>Je kunt in teamverband een video maken waarin je laat zien hoet het door het team gerealiseerde prototype van een interactief product of dienst in context gebruikt wordt, om de opdrachtgever en een potentiële klant te overtuigen.</p> <p>Je kent het basisproces (Preproductie, Productie, Post-Productie) van het produceren van een videoproductie.</p> <p>Je kunt het preproductieproces doorlopen voor het maken voor een korte film waarin je het publiek kennis laat maken met een product of dienst.</p> <p>Je kunt het productieproces doorlopen voor het maken van een korte film waain je het publiek kennis laat maken met een product of dienst.</p> <p>Je kunt het postproductieproces doorlopen voor het maken van een korte film waarin je het publiek kennis laat maken met een product of dienst</p> <p>Je kunt door het toepassen van motion design en geluidsnabewerking een pakkend geheel maken van je introductiefilm</p>
Inhoud:	Tegenwoordig is het nagenoeg onmogelijk geworden om je nieuwe product te introduceren zonder een goede case-video. Met deze video maak je potentiële

	<p>gebruikers enthousiast voor het product dat jij ontwerpen hebt. Een goede case-video houdt het midden tussen een reclame en een eenvoudige handleiding voor het gebruik van je product.</p> <p>Daarnaast maakt video het mogelijk om een rijkheid aan detail te laten zien van toekomstige situaties waarin het product gebruikt wordt, door de combinatie van beelden, mensen in situaties en het toevoegen van virtuele elementen. Met behulp van video ben je niet alleen in staat om de concrete, tastbare aspecten van je product te demonstreren, maar ook de ongrijpbare elementen, zoals reacties van mensen op het gebruik van een product en de daar bij behorende emoties. Door het gebruik van video visualization vergroot je aanzienlijk je eigen mogelijkheden om oplossingen te tonen die nog niet direct beschikbaar zijn.</p>
Opmerkingen:	Tijdens het uitwerken van de opdracht(en) bij deze module dient het project waar je in de minor module 'Designing Digital Experiences I' als case.
Modulehouder:	Jasper Schelling / Bruce Moerdjiman
Auteur(s):	Jasper Schelling
Datum:	10 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

Bij dit vak draait het om de methodes en technieken die je binnen je designteam toepast om je eindproduct te realiseren. In expertgroups focus je op de specifieke deliverables die van de individuele disciplines van het designteam gevraagd worden en de rol die deze spelen bij het realiseren van het uiteindelijke product.

1.1 Inleiding

Tegenwoordig is het nagenoeg onmogelijk geworden om je nieuwe product te introduceren zonder een goede case-video. Met deze video maak je potentiële gebruikers enthousiast voor het product dat jij ontwerpen hebt. Een goede case-video houdt het midden tussen een reclame en een eenvoudige handleiding voor het gebruik van je product.

Daarnaast maakt video het mogelijk om een rijkheid aan detail te laten zien van toekomstige situaties waarin het product gebruikt wordt, door de combinatie van beelden, mensen in situaties en het toevoegen van virtuele elementen. Met behulp van video ben je niet alleen in staat om de concrete, tastbare aspecten van je product te demonstreren, maar ook de ongreepbare elementen, zoals reacties van mensen op het gebruik van een product en de daar bij behorende emoties. Door het gebruik van video visualization vergroot je aanzienlijk je eigen mogelijkheden om oplossingen te tonen die nog niet direct beschikbaar zijn.

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 kennisgestuurde module 'Smart Things' en de praktijkmodule 'Designing Digital Experiences II'. Kennis en inzichten uit deze vakken 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

Barnwell, J. (2008). The Fundamentals of Film Making. AVA Publishing.

Meyer, C., & Meyer, T. (2012). After Effects Apprentice. CRC Press.

Meyer, C., & Meyer, T. (2010). Creating Motion Graphics with After Effects. Taylor & Francis US.

Presentaties werkcolleges Video Visualization

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	Introductie van de module Video Visualization Hoorcollege 1	Bespreken opzet module, programma, bekijken en analyseren van verschillende productivideo's. Uitleg van het pre-productieproces.	Kwartaalopdracht Video Visualization
2	Preproductie Feedback op het pre-productie proces	Oefenen met script schrijven. Bespreken van het script en low-fi storyboard.	Bespreken low-fidelity storyboard met docent
3	Hoorcollege 2	Basics camera & lenzen. Lichtsetup. Audio opname voor voiceover.	Inleveren Deliverable 1: Scenario, Deliverable 2: Moving Storyboard, Deliverable 3: Shotlist
4	Oefenen met filmen		Start planning opnames
5	Hoorcollege 3	Monteren in Premiere, Animeren in After Effects, Motion Tracking en Keying	Uitwerken case-video
6	Ondersteuning uitwerking video	Ondersteuning bij uitwerking van de case-video	Uitwerken case-video
7	Deadline video		Opleveren Eindresultaat
8	Beoordeling		
9			
10			

Opdrachtschrijvingen zijn opgenomen in het document 'Kwartaalopdracht Video Visualization'.

3. Toetsing en beoordeling

Totstandkoming Eindcijfer

Het resultaat van de module komt tot stand door de beoordeling van de deliverables zoals deze gedefinieerd zijn in de kwartaalopdracht.

Cesuur

Bij het behalen van een voldoende resultaat op alle onderdelen van het beoordelingsformulier, is het resultaat een 5,5. (afgerond op 1 cijfer achter de komma). Dit is het minimale resultaat wat je moet halen om een voldoende te halen.

Inzage

De beoordeling kun je in week 3 van het derde kwartaal inzien tijdens het inzage moment. Een exact tijdstip en lokaal wordt op een later tijdstip gecommuniceerd

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.

**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	Bloomniveau	Toetsing	Beroepsproduct	Aantal toetscriteria
1. Je kunt in teamverband een video maken waarin je laat zien hoe het door het team gerealiseerde prototype van een interactief product of dienst in context gebruikt wordt, om de opdrachtgever en een potentiële klant te overtuigen.	Creëren	Beroepsproduct	Casevideo	10 (Script, Moving Storyboard & Mooboard, Shotlist, Cameravoering, Montage, Prototype, Compositing, Motion Design, Geluid, Overdracht)
2. Je kunt het preproductieproces doorlopen voor het maken voor een korte film waarin je het publiek kennis laat maken met een product of dienst.	Toepassen	Beroepsproduct	Script, Moving Storyboard & Moodboard, Shotlist	3 (Script, Moving Storyboard & Moodboard, Shotlist)
3. Je kunt het productieproces doorlopen voor het maken van een korte film waarin je het publiek kennis laat maken met een product of dienst.	Toepassen	Beroepsproduct	Casevideo	2 (Cameravoering, Prototype)
4. Je kunt het postproductieproces doorlopen voor het maken van een korte film waarin je het publiek kennis laat maken met een product of dienst	Toepassen	Beroepsproduct	Casevideo	2 (Montage, Compositing)
5. Je kunt door het toepassen van motion design en geluids nabewerking een pakkend geheel maken van je casevideo	Toepassen	Beroepsproduct	Casevideo	3 (Motion Design, Geluid, Overdracht)

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 kennis genomen van en geëxperimenteerd met inzichten en ontwikkelingen in het academische veld rondom user-centered

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

Alleen de grijs gearceerde vakken invullen

	aantal weken	aantal lesuren van 50 minuten	klokuren
Lesuren	8	3	20
Zelfstudie			
<i>Leestijd</i>	aantal pagina's		
	48	3 per uur	16
		6 per uur	0
		10 per uur	0
<i>Presentaties</i>			4
<i>Overlegtijd</i>			
<i>Uitzoektijd/ research</i>			
<i>Niet ingeroosterde lestijd</i>			
Toetsen	voorbereiden		
	toets		
	nabespreking		0,5
Werkstuk, verslag, rapport, scriptie			
	uitzoeken		1
	overleggen		8.5
	uitwerken		50
Stage, Praktijkopdracht	voorbereiding		
	aanwezigheid		
	overleg		
Subtotaal in klokuren			80
Ruis 5%			4
Totaal in klokuren			84
Totaal in studiepunten (ects)		hier alleen veelvouden van 28 uur	3

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