

STUDIEHANDLEIDING

MINOR DIGITAL MEDIA PRODUCTIONS

TITEL: MINOR DMP DIGITAL MEDIA PRODUCTIONS
STUDIEJAAR: 2022-2023
AUTEURS: JACQUELINE RIJKMANS
VERSIE: 1.0 augustus 2022

INHOUDSOPGAVE

Algemene gegevens 1	Docententeam 3	DMP in 't kort 7	1. Grid Design Research Paper 27	2. Voorbeelden gebruik grid 28	3. Inhoudsopgave Design Research Paper 29
Op te leveren producten 8	Werk van DMP studenten 11	Planning 13	4. Reflectie 32	5. Verantwoorden 35	6. EindExpositie 39
Waar word je op beoordeeld? 17	Herkansingen 21	Do's and dont's 22	7. AIM Controlekaart 42	8. CMD Competenties 43	Beoordelings-formulieren 45
Werk van DMP studenten 23	Leermiddelen 25	Bronnenlijst 45			

BIJLAGEN

1. ALGEMENE GEGEVENS DMP

Titel: Minor DMP Digital Media Productions

Studiejaar: 2022-2023

Auteurs: Jacqueline Rijkmans

Versie: 1.0

Studiepunten: 30 (15 voor de course, 15 voor het project).

Platforms die we gebruiken: Onderwijs Online:

- . Studiehandleiding,
- . Beoordelingscriteria,
- . Lessen.

Teams:

- . Online les,
- . Studiehandleiding
- . Lessen
- . Updates.

Mail:

- . Communicatie en updates

Uitvoerende docenten:

Bart Dijkman (DMNBA)

bart.dijkman@han.nl

Jeff Cook (COOKG)

jeff.cook@han.nl

Maik Hagens

maik.hagens@han.nl

Mario de Vries (VRSME)

mario.devries@han.nl

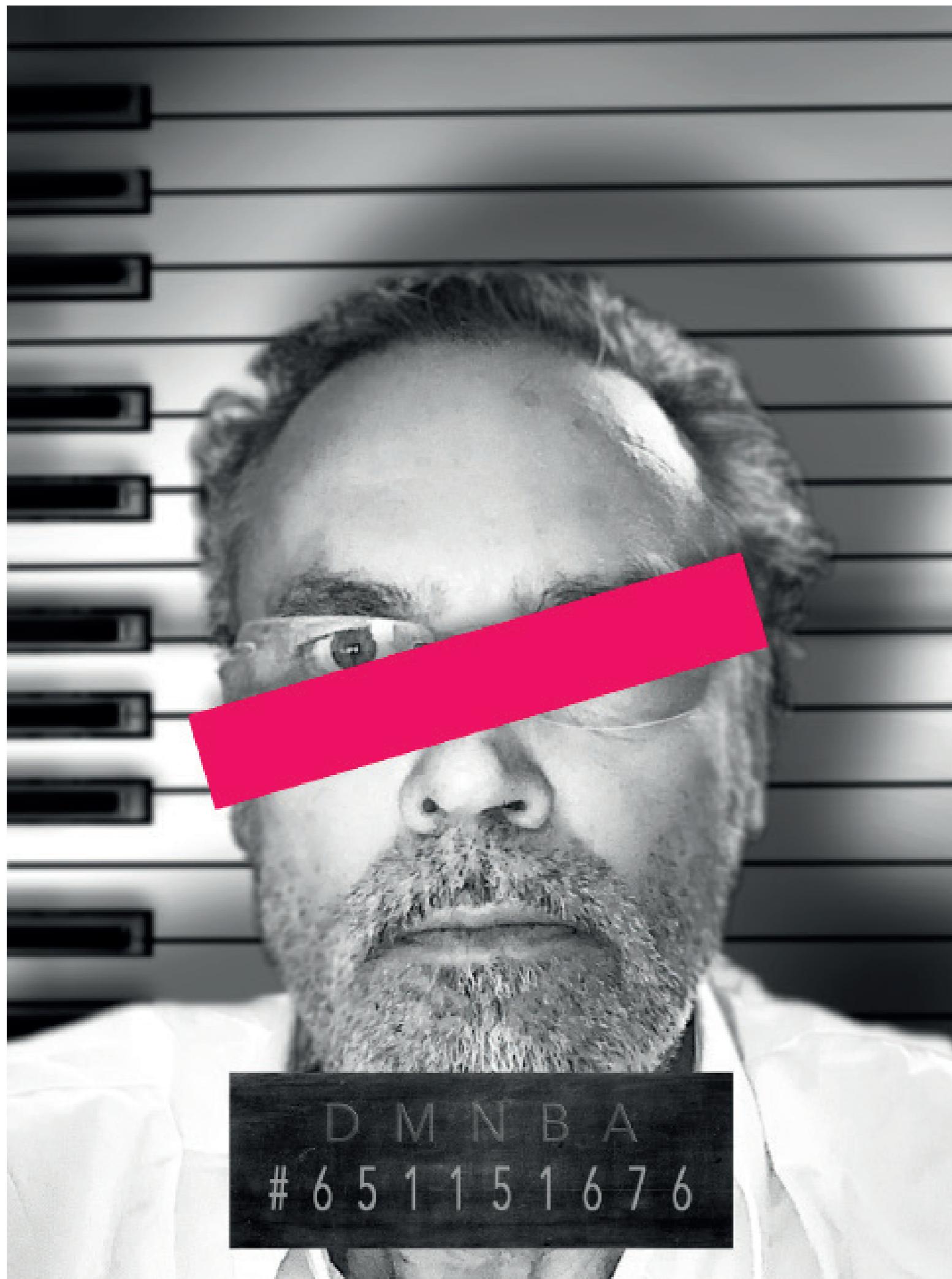
Ramon Menting (MTGR)

ramon.menting@han.nl

Jacqueline Rijkmans (RMS)

jacqueline.rijkmans@han.nl

are you ready?





H G S M J
6 1 1 2 4 6 0 3 0



V R S M E
6 5 5 8 3 3 6 3 1



DMP IN HET KORT

Wil je een interactieve film maken? Een 2D animatie? Een social mediastrategie rondom een rapper, theatergroep of start-up? Aan de gang met Domotica? 3D? Robotica? Een game? Een video- of geluidsinstallatie maken? Een interactieve space of applicatie uitwerken?

Wil je software of een webomgeving ontwikkelen? Een augmented reality experience realiseren? Met virtual reality aan de gang? Een serie podcasts ontwikkelen? Of iets heel anders?

Bij DMP krijg je de kans om, los van een opdrachtgever, zelfstandig je digitaal mediaal project te kiezen, te onderzoeken en uit te werken. De minor DMP is een verdiepende minor waarbij je de vrijheid hebt een project te kiezen dat te maken heeft met digitale media.

"Je bent vrij in het mediaproject dat je kiest."

Op zelfstandige wijze ontwikkel je een zelf bedacht project van a-tot-z. Je doet onderzoek, bedenkt diverse concepten, maakt prototypes, experimenteert, test en ontwikkelt.

Belangrijk is dat je aan het einde van de minor veel kennis hebt opgedaan binnen een zelfgekozen onderwerp en je droomproject hebt gerealiseerd waarmee je vol trots de buitenwereld laat zien wat je kunt.

En misschien heb je wel iets heel innovatiefs bedacht waarmee je in het bedrijfsleven vervolgstappen kunt maken. En misschien win je wel één van de DMP awards.

Bij het realiseren van het project ligt de nadruk op ontwerponderzoek, conceptualiseren, experimenteren, prototypen, ontwerpen en realiseren.

De minor duurt 18 weken en bestaat uit blok 1 en 2 die allebei 9 weken duren.

Het is één doorlopend traject. Course en project lopen synchroon aan elkaar en duren de gehele minor. Dat betekent dat je vanaf dag 1 bezig bent met het formuleren en onderzoeken van je eigen project en vervolgens aan de slag gaat met conceptualiseren, ontwerpen en realiseren.

Je krijgt elke week 2x les of een workshop met als doel je te inspireren en je project te verrijken. Workshops en lessen die je tijdens de minor volgt gaan oa. over: onderzoeken, conceptualiseren, sound, animatie, semiotiek, retorica etc.

Wekelijks heb je intensief contact met een docent die kennis van zaken heeft van jouw gekozen onderwerp. Deze docent coacht, helpt en spart met je gedurende het hele semester.

OP TE LEVEREN PRODUCTEN

Naam toets	Bestaat uit:	Opleveren op:	Hoe:	Telt mee:	Cijfer iig:
BP-Experi1	Prototype & DRP Experiment 1	Blok 1, week 5 donderdag 12:00 uur	1 Zip	25%	5,5
BP-Experi1 (her) BP-Experi2	Herkansing Prototype & DRP Experiment 2	Blok 2, week 1 donderdag 12:00 uur	1 Zip	25%	5,5
BP-Experi2 (her) BP-Eind	Herkansing Eindproduct(en) & DRP	Blok 2 week 7 donderdag 12:00 uur	1 Zip	25%	5,5
BP- Expo	EindExpositie-materiaal	Blok 2, week 8 donderdag 12:00 uur	1 Zip	25%	5,5
EindExpositie	Eindexpositie tijdens AIM Presents	Blok 2, week 9 donderdag, hele dag	Live		
Presentatie I	Tussenpresentatie klassikaal	Blok 1, week 5 en 6	Live	Summatief	Summatief
Presentatie II	Tussenpresentatie klassikaal	Blok 2, week 3 en 4	Live	Summatief	Summatief
BP-Eind (her) BP-Expo(her)	Herkansing Herkansing	Blok 2, week 10 vrijdag 23:59 uur	1 zip	25%	5,5

Je **1e en 2e experiment** bestaan elk uit **1) een experiment en daarbij 2) een beschrijving in een Design Research Paper**. De experimenten zijn een extra resultaat naast je ontwerponderzoek in de eerste weken, waarbij je laat zien wat je hebt onderzocht en uitgeprobeerd en hoe dat wel of niet bijdraagt aan het ontwerpproces.

Een experiment is een poging om iets uit te voeren dat een onzekere kans van slagen heeft. Je maakt iets, vergelijkt iets, kijkt naar inhoud of uiterlijk, exploreert meerdere opties en test dit. Je mag ook een hypothese stellen en testen. Overleg met je docent hierover.

Design Research Paper (DRP) Experiment I, II en Ontwerpproces

Naast het experiment zelf, beschrijf je in het Design Research Paper Experiment I en II wat je hebt gemaakt en getest.

Je levert alle DRP's op volgens de inhoudsopgave, die je vindt in [bijlage 3](#). Vind je het lastig een vorm te vinden voor je DRP? Dan kan je [bijlage 1](#) raadplegen. In [bijlage 5](#) staat beschreven hoe je keuzes in je ontwerpproces *inhoudelijk* kunt verantwoorden.

Vanaf het begin van de minor werk je aan je definitieve Design Research Paper Ontwerpproces waarin je je gehele ontwerpproces ttv de minor opneemt. Experimenten lever je als bijlagen op bij het DRP Ontwerpproces, welke je aan het eind inlevert. Samenvattingen van en conclusies uit je experimenten kun je overnemen in je DRP om op basis daarvan ontwerpkeuzes te maken.

Voor de opbouw van DRP Ontwerpproces Je laat in je verslag van ±25 pagina's de topjes van de ijsbergen in je ontwerpproces zien, zodat er in die 20-25 pagina's een helder en inhoudelijk beeld ontstaat van je gehele ontwerpproces tijdens de minor. Het moet een zelfstandig leesbaar document zijn. Bewijslast zoals interviews, artikelen, experimenten, gehele uitvoering methoden, mindmaps, tests, uitgebreide analyses, etc etc zet je in een map met overzichtelijke en genummerde bijlagen. Je houdt de inhoudsopgave van [bijlage 3](#) aan.

Je **eindproduct(en)**, bestaat(n) uit het definitieve eindproduct(en) en het DRP Ontwerpproces.

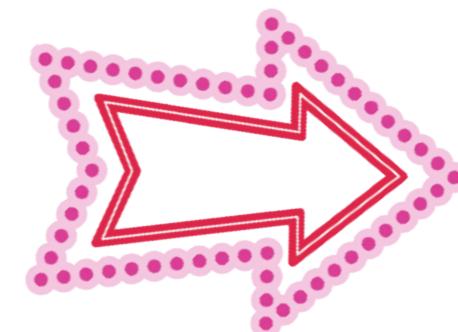
Je **eindexpositie**, bestaat uit:

- * een poster
- * een visuele presentatie (trailer / teaser)
- * een communicatiemiddel naar keuze met als doel je publiek en de doelgroep te activeren en motiveren naar je eindexpositie tijdens AIM Presents te komen
- * de eindexpositie zelf!

Zie [bijlage 6](#) voor specificaties voor de A2-poster, de visuele presentatie en 1 andere uiting naar keuze.

Je maakt een interessante eindexpositie rond je project. Je presenteert je eindproduct tijdens AIM Presents op een overtuigende wijze. Je stelt je professioneel en kundig op en weet bezoekers goed te informeren en te enthousiasmeren.

Tijdens de DMP eindexpositie worden awards uitgereikt. De DMP docenten bepalen de winnaars van de awards. Er zijn 3 awards te winnen.



"And
the
award
goes
to
....."



Uitreiking tijdens de
eindexpositie



JAN SCHAERENS AND KAY VAN DEN HELVEL presents ANTVENTURES

STARRING THE FEEN AND THE FAT AND THE SMART A FILM IN COOPERATION WITH 3D AND LIVE

ACTION COMING END OF JUNE

PLANNING

Hieronder de planning voor de minor.

De lessen van Jacqueline, Mario, Bart en Maik zijn op de dinsdagmiddag.

De lessen van Jeff zijn elke week op de vrijdagochtend.

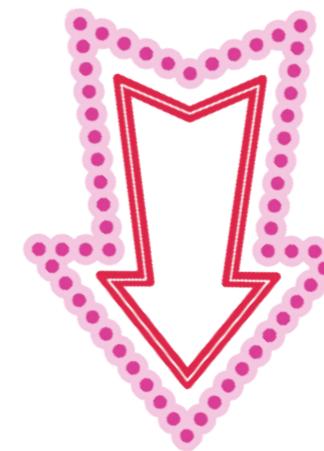
Blok / week	Beschrijving	Bijzonderheden
	25 augustus: aftrap DMP	Hou je HANmail in de gaten
	28 augustus: interview met jezelf	Uploaden op DMP teams
1 / 1	Concepting	Door: Jacqueline Rijkmans
1 / 1	DMP Verdieping	Door: Jeff Cook
1 / 1	Contactmoment met je docent	Door: Bart, Jeff, Mario, Ramon, JQ
1 / 2	CMD Methode & Design Thinking	Door: Jacqueline Rijkmans
1 / 2	DMP Verdieping	Door: Jeff Cook
1 / 2	Contactmoment met je docent	Door: Bart, Jeff, Mario, Ramon, JQ
1 / 2	Go / no go	Door: Bart, Jeff, Mario, Ramon, JQ
1 / 3	Semiotiek en retorica	Door: Mario de Vries
1 / 3	DMP Verdieping	Door: Jeff Cook
1 / 3	Contactmoment met je docent	Door: Bart, Jeff, Mario, Ramon, JQ
1 / 4	Sound I	Door: Bart Dijkman
1 / 4	DMP Verdieping	Door: Jeff Cook
1 / 4	Contactmoment met je docent	Door: Bart, Jeff, Mario, Ramon, JQ
1 / 5	DMP tussenpresentaties groep 1	Studenten & docenten
1 / 5	DMP Verdieping	Door: Jeff Cook
1 / 5	Contactmoment met je docent	Door: Bart, Jeff, Mario, Ramon, JQ
1 / 5	Inleveren Experiment 1	Isas, zie toetsrooster
1 / 6	DMP tussenpresentaties groep 2	Studenten & docenten
1 / 6	DMP Verdieping	Door: Jeff Cook
1 / 6	Contactmoment met je docent	Door: Bart, Jeff, Mario, Ramon, JQ
1 / 7	Gamification	Door: Mario de Vries

Oww / week	Beschrijving	Bijzonderheden
1 / 7	DMP Verdieping	Door: Jeff Cook
1 / 7	Contactmoment met je docent	Door: Bart, Jeff, Mario, Ramon, JQ
1 / 8	Sound II	Door: Bart Dijkman
1 / 8	DMP Verdieping	Door: Jeff Cook
1 / 8	Contactmoment met je docent	Door: Bart, Jeff, Mario, Ramon, JQ
1 / 9	Psychologie en gedrag	Door: Mario de Vries
1 / 9	DMP Verdieping	Door: Jeff Cook
1 / 9	Contactmoment met je docent	Door: Bart, Jeff, Mario, Ramon, JQ
2 / 1	Inleveren Experiment 2 + her Exp 1	Isas, zie toetsrooster
2 / 1	Animatie I	Door: Maik Hagens
2 / 1	DMP Verdieping	Door: Jeff Cook
2 / 1	Contactmoment met je docent	Door: Bart, Jeff, Mario, Ramon, JQ
2 / 2	Animatie 2	Door: Maik Hagens
2 / 2	DMP Verdieping	Door: Jeff Cook
2 / 2	Contactmoment met je docent	Door: Bart, Jeff, Mario, Ramon, JQ
2 / 3	DMP tussenpresentaties groep 1	Studenten & docenten
2 / 3	DMP Verdieping	Door: Jeff Cook
2 / 3	Contactmoment met je docent	Door: Bart, Jeff, Mario, Ramon, JQ
2 / 4	DMP tussenpresentaties groep 2	Studenten & docenten
2 / 4	DMP Verdieping	Door: Jeff Cook
2 / 4	Contactmoment met je docent	Door: Bart, Jeff, Mario, Ramon, JQ
2 / 5	Regels en Wetten	Door: Mario de Vries
2 / 5	DMP Verdieping	Door: Jeff Cook

Blok / week	Beschrijving	Bijzonderheden
2 / 5	Contactmoment met je docent	Door: Bart, Jeff, Mario, Ramon, JQ
2 / 6	Onderzoek; in een breed perspectief	Door: Jacqueline Rijkmans
2 / 6	DMP Verdieping	Door: Jeff Cook
2 / 6	Contactmoment met je docent	Door: Bart, Jeff, Mario, Ramon, JQ
2 / 7	Contactmoment met je docent	Door: Bart, Jeff, Mario, Ramon, JQ
➡ 2 / 7	Aanleveren Eindproducten + her Exp 2	Isas, zie toetsrooster
➡ 2 / 8	Aanleveren Expositiemateriaal	Isas, zie toetsrooster
➡ 2 / 9	EindExpositie tijdens AIM Presents blok 2 week 9 & Uitreiking DMP Awards	Studenten & docenten
2 / 10	Herkansingen Eindproducten en Expo	Isas, zie toetsrooster

Vakanties zijn in deze planning niet aangegeven.

dare to make it perfect



WAAR WORD JE OP BEOORDEELD?

De beoordelingsstructuur is een ingewikkelde, maar wel een die we jullie niet mogen onthouden. Kijk vooral naar de beoordelingscriteria, rechts van de spread.

Die zie je straks terug in de rubrics, zie [bijlage 9](#).

Eindkwalificaties	Leeruitkomsten	Beoordelingsdimensies	Beoordelingscriteria
➡ Ontwerponderzoek & Ontwerpproces	DMP-1 Je kunt een ontweronderzoek opzetten en uitvoeren waarbij je alle Design Thinking fasen gebruikt en verschillende methoden en technieken uitvoert.	Je hebt het doel en de wensen en behoeften van de eindgebruiker helder bepaald en je hebt aantoonbaar een experiment gedaan waarbij ontdekken, onderzoeken en experimenteren centraal staan.	Je hebt vooraf een duidelijk doel bepaald, de doelgroep en haar wensen en behoeften helder beschreven en afgebakend en een experiment uitgevoerd waarbij je echt iets hebt ontdekt.
			<p>Je hebt alle fasen van Design Thinking gebruikt waarbij sprake is van aantoonbare verdieping:</p> <p>Het beeld dat je hebt geschetst van je onderwerp / vraagstuk/ wens / kernprobleem en (de wensen en behoeften) van de eindgebruiker en/of stakeholders laat zien dat je voldoende hebt verdiept in het onderwerp. (= Empathize). Je hebt ontwerp- en / of onderzoeks vragen gesteld passend bij het doel, de doelgroep of de probleemstelling, waarbij je in de formulering rekening hebt gehouden met de juiste begrippen, richting, focus en de begrenzing.</p> <p>Je hebt alle informatie uit je onderzoek helder geanalyseerd en hebt het onderwerp / vraagstuk / wens / kernprobleem duidelijk gemaakt en de ontwerp vragen / ontwerp vragen gedefinieerd. (= Define)</p> <p>Je hebt aantoonbaar diverse ideeën en concepten gegenereerd, hebt zichtbaar uitgeprobeerd en hebt een afgewogen keuze voor verdere uitwerkingen gemaakt. (= Ideate).</p> <p>Je hebt je ontwerp in verschillende iteraties uitgewerkt: je hebt meetbare iteratiedoelen bepaald en je hebt het nodige gedaan om die te behalen. (= Prototype)</p> <p>Ontwerp en prototype heb je in elke iteratie op passende wijze getest. De resultaten van de testen heb je beschreven en helder geëvalueerd en op grond daarvan heb je je ontwerp en prototype waar nodig aangepast. De inzichten uit de testen hebben in elke iteratie aantoonbaar geleid tot zinvolle verbeteringen. (= Test)</p>
➡ Oplossingrepertoire	DMP-2 Je kunt vanuit de ontwerp vraag en requirements een uitgewerkt visueel/ functioneel/technisch ontwerp ontwikkelen waarbij je laat zien dat je experimenteert en zoekt naar oplossingen.	Je bent methodisch te werk gegaan door diverse (CMD/ICT) methodes op juiste wijze in te zetten, uit te voeren en logische conclusies te trekken.	Gedurende het ontwerp proces heb je voldoende en passende (CMD/ICT) methodes gebruikt die je op de juiste wijze hebt toegepast. Uitkomsten heb je verwerkt en helder gepresenteerd. Vervolgens heb je daaruit logische conclusies voor je ontwerp getrokken.
		Je hebt aantoonbaar geëxperimenteerd met vorm en stijl.	Je hebt geëxperimenteerd, diverse schetsen, ontwerpen en varianten gemaakt op weg naar een optimaal resultaat en met een doel in het achterhoofd.
		Je hebt de wensen en behoeften van de eindgebruiker bij het ontwerpen van oplossingen en concepten meegenomen en een passende keuze gemaakt.	Je hebt verschillende oplossingen bedacht én verschillende concepten ontworpen waarbij helder is dat je de wensen en behoeften van de eindgebruiker als uitgangspunt hebt genomen. Je hebt de juiste oplossing/het juiste concept gekozen waarmee het best passende effect wordt gegenereerd.

Eindkwalificaties	Leeruitkomsten	Beoordelingsdimensies	Beoordelingscriteria
➡ Oplossingrepertoire	DMP-3 Je kunt (een) innovatief werkend(e) high-fidelity eindproduct(en) ontwikkelen waarmee je de eindgebruiker activeert of beïnvloedt.	Je hebt een technisch goed werkend high-fidelity eindproduct(en) ontwikkeld dat in het gebruik innovatief is en de gebruiker activeert en beïnvloedt.	Je hebt je eindproduct(en) uitgewerkt op high-fidelity niveau waarbij je een werkende omgeving hebt gerealiseerd die een innovatief element in zich draagt en waarbij jouw boodschap / doel tot leven komt en het helder is dat je de eindgebruiker overtuigend activeert en beïnvloedt.
➡ Manifesteren & reflecteren	DMP-4 Je kunt je ontwerponderzoek doelbewust sturen, de resultaten helder documenteren, overtuigend presenteren en erop reflecteren.	Je hebt inzicht in je ontwerpproces en hebt dit proces gestuurd.	Technisch gezien werkt(en) het (de) eindproduct(en) vlekkeloos, zonder horten of stoten. De assets zijn van voldoende kwaliteit en naar behoren afgewerkt.
		Je hebt je ontwerpen en keuzes inzichtelijk gedocumenteerd.	Uit je documentatie en presentaties is gebleken dat je zicht hebt op je eigen ontwerpproces, dat je weet wat je wilt bereiken en op grond daarvan je ontwerpproces hebt vormgegeven en waar nodig hebt bijgestuurd.
		Je hebt relevante bronnen gebruikt en APA vermeld.	Je hebt in je ontwerpproces alleen bronnen gebruikt waarbij je standaard let op: actualiteit, autoriteit, nauwkeurigheid, accuraatheid en objectiviteit. Je hebt de bronnen APA vermeld.
		Je hebt je eindproduct overtuigend en professioneel gepresenteerd en er een totaalbeleving van gemaakt.	Je hebt een overtuigende eindexpositie gecreëerd waarbij je je professioneel hebt opgesteld en aan bezoekers met enthousiasme je eindproduct hebt gepresenteerd.
		Je hebt op een zinvolle en adequate wijze gereflecteerd.	Je hebt inhoudelijk aan de hand van een zinvolle reflectiemethode gereflecteerd waarbij je jezelf als professional hebt bekeken en sterktes en zwaktes hebt geformuleerd ten aanzien van competenties in je eigen leerdomein.
➡ Manifesteren & reflecteren	DMP-5 Je kunt de voortgang van je hele ontwerptrject vanuit inhoud en kennis inzichtelijk verantwoorden en onderbouwen.	Je hebt je ontwerpkeuzes overtuigend verantwoord en onderbouwd met behulp van verdiepende kennis en ervaring.	Je hebt overtuigend met behulp van relevante bronnen onderbouwd hoe inhoud en vorm passen bij het doel en de eindgebruiker.
		Je hebt je ontwerpkeuzes tijdens de expositie overtuigend verantwoord en onderbouwd met behulp van verdiepende kennis en ervaring.	Je hebt ontwerpkeuzes explicet vanuit kennis en ervaring verantwoord en gemotiveerd, waarbij je je zichtbaar hebt verdipt.

Precondities

Precondities zijn voorwaarden waaraan je werk iig moet voldoen voordat je werk überhaupt wordt beoordeeld. Als je aan 1 van de precondities niet voldoet geldt de zogenaamde knock-out factor: je werk wordt verder niet nagekeken en in Alluris plaatsen we het cijfer 1.

●●● Precondities Experiment 1, Experiment 2 en Eindproduct(en):

- Je hebt in ieder geval 2 experts benaderd die inhoudelijk zinnige input leveren op je project. **De experts zijn een autoriteit in het vakgebied en bevinden zich buiten de HAN.**
- Je hebt de AIM controlekaart gebruikt.
- Je hebt geschreven en ontworpen werk waar mogelijk in pdf opgeleverd (geen .doc, .xls, .indd .ai etc.).
- Je hebt voor het Design Research Paper het aangereikte grid gebruikt.
- Je hebt je prototype(s) in een voor iedereen toegankelijk format opgeleverd (mp4, quicktime, avi, mov oid.).

● Preconditie Eindexpositie:

- Je hebt de AIM controlekaart gebruikt.
- Je hebt ontworpen werk waar mogelijk in pdf opgeleverd (geen .doc, .xls, .indd .ai etc.).
- Je hebt je visuele presentatie in een voor iedereen toegankelijk format opgeleverd (mp4, quicktime, avi, mov oid.).

HERKANSINGEN

Hoe herkans je?

1. Schrijf je in voor een herkansing, op isas.
2. Zie het toetsrooster op isas voor het moment van inlevering van de herkansing.
3. Neem altijd op tijd contact* op met je docent die je tijdens de minor begeleidt(de) om te bespreken wat je herkanst.
4. Je levert je nieuwe werk op door het werk te uploaden in isas, vanzelfsprekend voor de deadline.

*Je kunt herkansen met wat je tijdens de minor hebt gedaan, mits dat door de docent als nuttig en haalbaar wordt gezien. Het kan zijn dat je een vervangende opdracht krijgt als het bestaande werk moeilijk of onvoldoende te herkansen is. Je bekijkt dit samen met je docent.

Aan de hand van de feedback die je kreeg toen je het cijfer ontving, en eventueel na een gesprek met je begeleidend docent, voer je de herkansing uit.

Experiment 1 en 2 kan je herkansen tijdens de minor zelf. Heb je het dan nog niet afgerond, dan kan je herkansen in de periode nadat je de minor hebt doorlopen, met een maximum van, door de wet bepaald, 2x per jaar.

Eindproduct(en) en Eindexpositie herkans je in de periode nadat de minor is afgelopen, met een maximum van, door de wet bepaald, 2x per jaar.

De exacte momenten vind je in isas, in het toetsrooster.

Studenten die niet op de HAN studeren kunnen bij hun begeleidend docent vragen naar de te volgen procedure.

Herkansing Experiment 1

-> P1 week 5

Herkansing Experiment 2

-> P2 week 7

Herkansing Eindproducten en Eindexpositie-> P2 week 10

DO'S AND DON'TS

DO'S

Handleiding

Je bent zelf verantwoordelijk voor het lezen van de DMP handleiding en het kennen van de inhoud voor aanvang van de minor. Zorg ervoor dat je aan het stuur van je minor zit.

Volg de berichtgeving

Volg de berichtgeving over de minor die je via de mail en via teams ontvangt.

Onderwijs Online

Op Onderwijs Online kan je de lessen vinden. Raadpleeg ze.

Beroepsproducten

Je bent zelf verantwoordelijk voor het inleveren van beroepsproducten die beschreven staan in de studiehandleiding en op isas. Zet belangrijke data in je agenda.

Aanwezig zijn

Zorg ervoor dat je aanwezig bent. Vanaf week 1 word je aanwezigheid bijgehouden. Ben je ons inziens te vaak afwezig dan gaan we met je in gesprek.

GO / NO GO

De docent geeft je een duidelijke GO / NO GO in week 2. Neem de argumenten van de docent mee in de voortgang van het traject en pas zonodig het project aan.

Actieve bijdrage

We verwachten tijdens de verdieping, de lessen en de contact uren een actieve bijdrage van je.

Contacturen

Zorg dat je wekelijks contact hebt met de docent die je begeleidt en dat je wekelijks de voortgang bespreekt van je project, je experimenten, onderzoek, essay en eindproduct. 95% van de studenten die dit niet doet haalt de minor niet doordat de opgeleverde producten onvoldoende zijn.

Feedback docent

De feedback die de docent je geeft oa. tijdens contacturen, verwerk je zichtbaar in de op te leveren producten.

DONT'S

Deadlines zijn deadlines

Het te laat inleveren van beroepsproducten betekent automatisch dat je moet herkansen.

Te grote groep

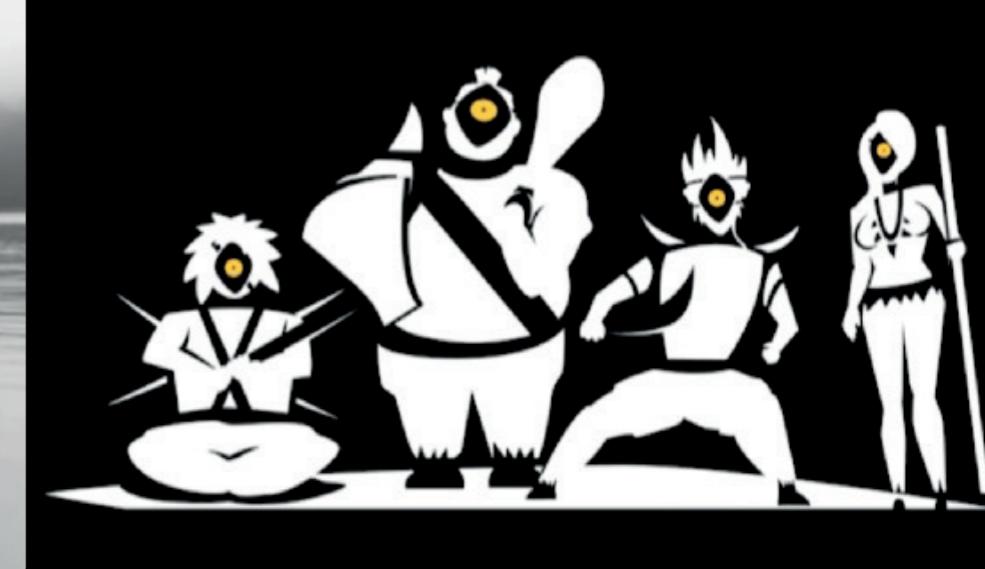
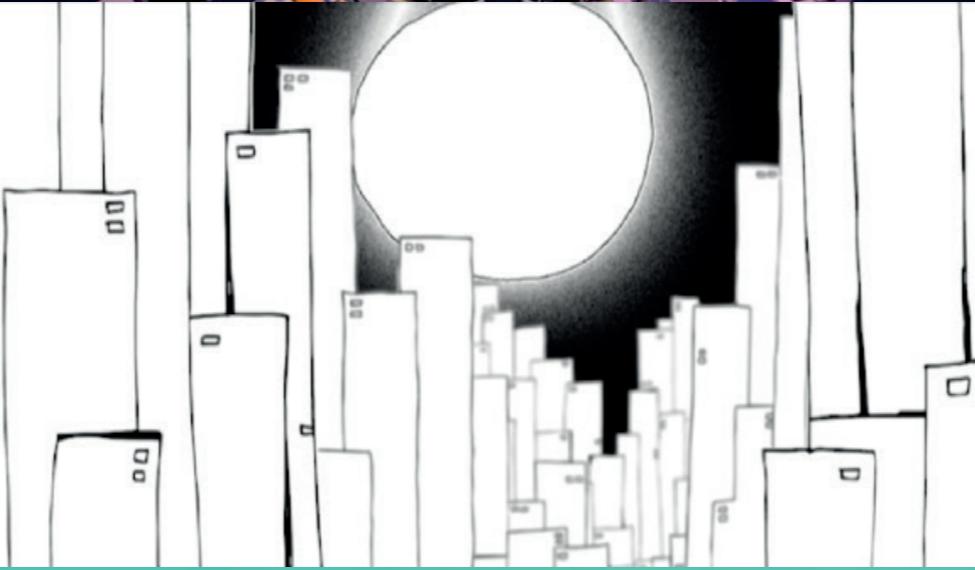
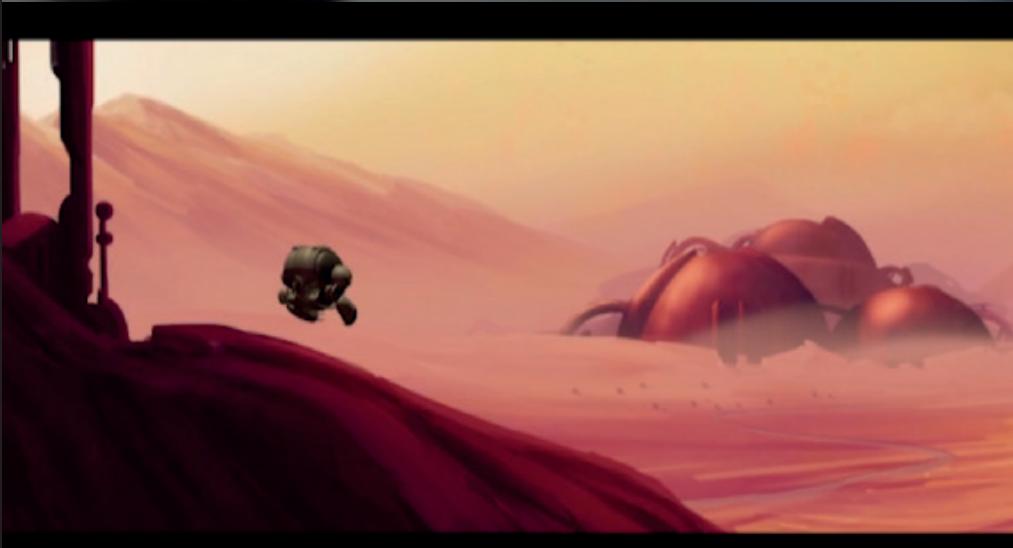
Je mag tijdens de minor in een groep aan een project samenwerken. De groep mag echter niet groter zijn dan 4 personen, de rollen zijn duidelijk afgebakend en er is een projectleider aangesteld. De ervaring is dat studenten in te grote groepen de minor vaker niet dan wel afronden.

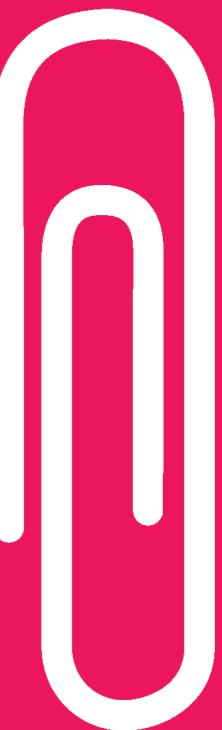
Verdieping en lessen verzuimen

De verdiepingen en de lessen zijn niet vrijblijvend. Je wordt verwacht.

Fraude en plagiaat plegen

Fraude en plagiaat is vanzelfsprekend niet toegestaan en resulteert in een melding bij de examencommissie.





LEERMIDDELEN

Voor de minor gebruiken we het volgende boek:

Universele ontwerprincipes,
Lidwell, Holden en Butler.
ISBN: 9789063692292

Andere literatuur wordt tijdens de
course door de docenten aanbevolen en
wordt afgestemd op het door jou gekozen project.

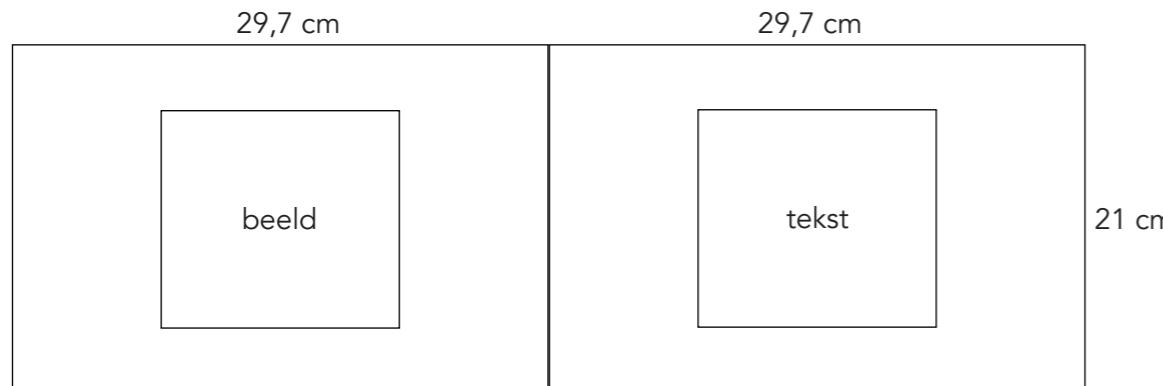
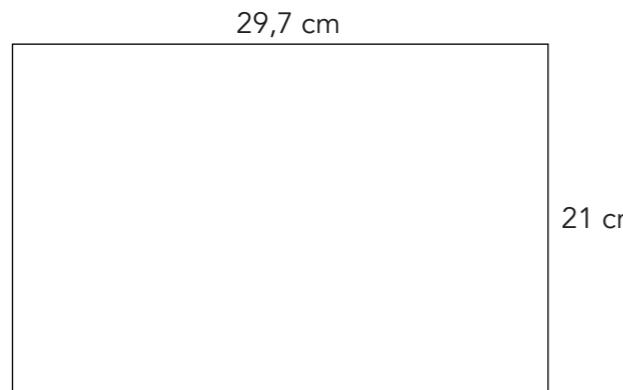


bijlagen

1. GRID DESIGN RESEARCH PAPERS

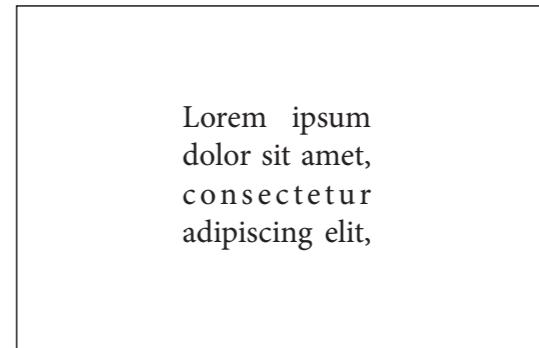
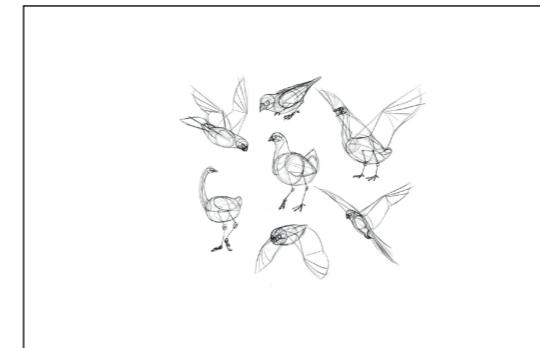
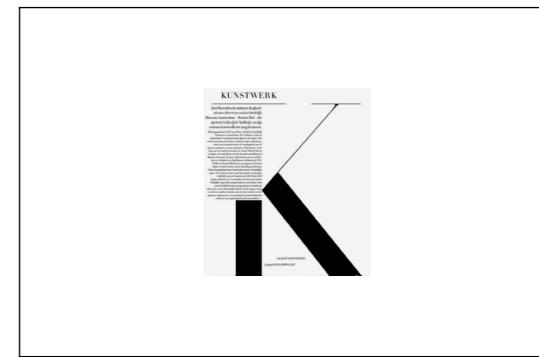
Hier vind je de specificatie voor het maken van je Design Research Papers. Je Design Research Paper is een creatief en mooi opgemaakt Paper. **Je kunt hiervoor het op deze pagina's voorgestelde 'grid' gebruiken als je het lastig vindt met een eigen format te komen. Het is dus geen verplichting.**

- Neem het liggende A4 je als uitgangspunt voor je Design Research Paper.
- De blokken voor beeld en tekst neem je als uitgangspunt.
- Je hoeft je niet exact aan het vierkante kader te houden, maar het is wel het focuspunt (zie voorbeelden rechter pagina).
- Het tekstgedeelte mag je inrichten in 1 of meerdere kolommen.
- Zorg dat beeld en tekst geen "plaatje praatje" worden.
- Gebruik een hoge resolutie (beeld)
- Maak mooie uitsneden (beeld)
- Kies je typografie bewust
- Zorg voor leesbare tekst (kopjes, alinea's, interlinie, spatiëring, witruimte etc.)



2. VOORBEELDEN GEBRUIK GRID

Hieronder vind je voorbeelden hoe je het grid van het Design Research Paper kunt gebruiken.



3. INHOUDSOPGAVE DESIGN RESEARCH PAPERS

Hier vind je de inhoudsopgave voor het maken van je Design Research Papers.

- Voorpagina met een artist impression en pakkende titel
- Binnenzijde voorpagina: [zie bijlage 7](#) AIM controlekaart -> algemeen -> punt 3
- Managementsamenvatting
- Inhoudsopgave
- Inleiding
- Hoofd- en deelvragen
- Aanpak, resultaten, conclusies (bij het DRP per Design Thinking fase)
- Literatuur- & bronnenlijst
- Bijlagen
- Inhoudelijke reflectie: [zie bijlage 4](#)

Voorpagina

De voorpagina maakt duidelijk waar de Design Research Papers over gaan en door wie het uitgevoerd is. We dagen je uit een artist impression te laten zien op de voorpagina en een pakkende titel te bedenken.

Binnenzijde voorpagina

Zie bijlage 7 AIM controlekaart, het punt *algemeen -> punt 3*. Hier staat wat er iig allemaal aan de binnenzijde van de voorpagina moet komen.

Let op, dit is een uitzondering op de AIM-regel waarbij deze gegevens op de voorpagina moeten staan.

Managementsamenvatting

Vat de inhoud van je experiment of je Design Research Paper samen op één pagina. Dit doe je straks bij het afstuderen ook.

Inhoudsopgave

Laat de namen van de hoofdstukken en paragrafen zien en de daarmee corresponderende paginanummers.

Inleiding

De inleiding bestaat uit 3 delen: de aanleiding, het middenstuk en het einde.

In de aanleiding leg je uit wat de motivatie & inspiratie is in relatie tot het onderzoek. Je hebt iets gezien, je vindt iets of wilt iets onderzoeken. Leg uit waarom jouw onderwerp en daarmee je ontwerpvraag relevant is.

Een aanleiding is nooit: "ik moet van school" of "doordat ik deze minor doe, moet ik...". Een aanleiding kan wel zijn dat je een bijdrage wilt leveren aan de oplossing van een probleem dat je signaleert. Of de constatering van een probleem, of interesse in een onderwerp.

Het middenstuk gaat over: wat is precies het onderwerp of het probleem? Voor wie is het een probleem en wat is de omvang van het probleem? Ofwel "waar gaat het over en waarom is dat relevant?" En dan natuurlijk graag onderbouwd met bronnen, want je hebt al wat oriënterend onderzoek gedaan.

Het einde van de inleiding gaat over: wat is dan je probleemstelling (wat heb je gezien, gehoord, ontdekt, gesignaleerd of onderzocht) en daaruit volgend je onderzoeks- of ontwerpvraag. Je formuleert een vraag die uitdaagt tot creëren, ontwerpen, schetsen en ideevorming. Ook beschrijf je de deelvragen die hangen aan de ontwerpvraag.

Voorbeeld van een onderzoeksfrage:
Hoe ziet eenzaamheid onder 80-plussers eruit?

Voorbeeld van een ontwerpvraag (nodigt uit tot creëren, ontwerpen, schetsen en ideevorming): *Welke toepassing nodigt uit en helpt een 80-plusser om moeite-loos en met plezier contact te houden met familie en vrienden?*

Denk eens aan een quote in je Design Research Paper van iets dat of iemand die je inspireert.

Aanpak, resultaten, conclusies

Verwoord je aanpak.

Bij je experiment geef je aan welke onderzoeksgebieden zoals bieb, veld, werkplaats, lab en showroom uit de CMD Methodekaart je hebt gebruikt? En welke technieken uit die onderzoeksgebieden heb je gebruikt? Waarom? En hoe heb je die ingezet? Bij je DRP laat je alle onderzoeksgebieden terugkomen.

Iemand die het onderzoek niet kent zou op basis van deze informatie je onderzoek moeten kunnen nabootsen en bij gebruik van datageoriënteerde methodes vergelijkbare resultaten moeten krijgen.

4. Reflectie

Vergeet bij de aanpak per techniek en methode die je toepast niet te vermelden -wie, wat, waar, waarom, wanneer, waarvoor en hoe- te vermelden. Leg uit (met) wie (je) de methode of techniek uitvoert, wat de bedoeling van de exercitie is en wat je verwacht, waar je de methode of techniek toepast (welke fysieke of online ruimte), waarom je het laat plaatsvinden (wat wil je te weten komen?), wanneer het plaatsvindt, waarvoor het uiteindelijk dient (het doel ervan), waardoor (wat is de aanleiding, waarom wil je dit weten) en hoe je exact de methode afneemt.

Resultaten

Geef een goed beeld van het materiaal dat je verzameld hebt. Gebruik hiervoor divers beeldmateriaal (zoals moodboards, foto's, bulletlijstjes, schetsen etc) en beschrijf waar deze resultaten vandaan komen.

Dus, behalve dat je de resultaten beschrijft laat je het ook zien en leg je vanuit theorie uit wat je hebt gedaan. Als je niets laat zien is het ook niet inzichtelijk wat je hebt gedaan.

Conclusies

Beantwoord de hoofd- en deelvragen aan de hand van de resultaten.
Hier mag geen nieuwe informatie meer in staan voor een lezer.

Laat zien wat je conclusies betekenen voor je ontwerp: tot welke keuze(s) heeft je onderzoek geleid en wat heb je wel/niet gedaan en waarom.

Bronnenlijst

Conform APA-richtlijnen (en alfabetisch geordend op achternaam zonder voorvoegsel).

Bijlagen

Misschien vond je niet alles relevant om te laten zien in je Design Research Paper en laat je de gehele uitwerking van je interviews, je AB-test, artikelen etc zien in de bijlagen. Structureer het goed.

Voeg er wel een paar zinnen aan toe zodat de lezer snapt wat je daar laat zien en wat je ermee bedoelt.

AIM controlekaart

Zie [bijlage 7](#) AIM controlekaart. Je Design Research Papers voldoen aan deze controlekaart.

Je reflecteert op jouw beroepsmatig functioneren en je ontwikkeling. Je bent je daarbij bewust van je persoonlijke sterktes en zwaktes. Je kunt jezelf daarin sturen en neemt eigen standpunten in.

Structuur voor de reflectie

Een reflectieverslag bestaat uit drie delen: een inleiding, een kern en een slot.

1. Inleiding

In de inleiding bespreek je de aanleiding, het onderwerp en de opbouw van het verslag.

2. Kern

In de kern beschrijf en analyseer je hoe je hebt gewerkt. Wat gebeurde er? Wie waren erbij betrokken? Welke activiteiten heb je verricht in die situatie? Wat was het effect van je handelen op het project? Welke resultaten zijn er geboekt?

3. Inhoud

- Noem de CMD-competenties ([bijlage 8](#))
- Wat heb je precies gedaan?
- Wat was jouw rol?
- Wat was de rol van anderen?

Analyseer per competentie:

- Wat wist je (kennis)? Wat deed je (vaardigheden)? Wat vond je?
- Wat is er anders gelopen dan je dacht?
- Wat heb je ondernomen om extra kennis en vaardigheden te vergaren?
- Wat waren interessante ontdekkingen?
- Wat heeft je project een stap verder gebracht?
- Wat weet je meer dan (een maand, 2 maanden) een half jaar geleden?
- Hoe kun je deze nieuwe kennis toepassen in de toekomst?
- Als je dit nog een keer zou maken wat zou je dan anders doen op het vlak van ontwerp en techniek?
- Hoe heb je actief verdieping gezocht in je creatieve en/of technische vaardigheden?
- Ben je nu na (5 weken, 10 weken, 20 weken) een betere ontwerper?
- Onderbouw de CMD-competenties ([bijlage 8](#)) met goede inhoudelijke voorbeelden.

3. Slot

In het laatste gedeelte van het verslag, bespreek je de conclusies. Je beschrijft wat je hebt geleerd en wat je nieuwe leerdoelen zijn.

Je trekt conclusies:

- Wat weet je meer dan (een maand, 2 maanden) een half jaar geleden?
- Hoe kun je deze nieuwe kennis toepassen in de toekomst?
- Als je dit nog een keer zou maken wat zou je dan anders doen op het vlak van ontwerp en techniek?
- Hoe heb je actief verdieping gezocht in je creatieve, onderzoeks- en/of technische vaardigheden?
- Ben je nu na (5 weken, 10 weken, 20 weken) een betere ontwerper?
- Onderbouw je betoog met voorbeelden van CMD-competenties ([bijlage 8](#)).

Teksten als: "volgende keer ga ik eerder beginnen" zijn niet zinvol.
Plannen is een hbo-vaardigheid, geen cmd/ict-competentie.

blèh. reflectie.

5. VERANTWOORDEN

Je ontwerp- en realisatiekeuzes verantwoorden doe je vanuit de inhoud.
Dus niet: 'ik vind het mooi' of 'het past er wel goed bij'.

Vanuit de inhoud je ontwerpe keuzes verantwoorden betekent dat je ontwerpe keuzes terugslaan op het onderzoek dat je hebt gedaan. De kennis die je hebt opgedaan rond je doelgroep, de concurrentie, je opdrachtgever en de inhoud van je eigen gestelde opdracht bepalen je keuzes ten aanzien van stijl, tone of voice, sound, vorm en inhoud van je prototype.

Voorbeelden hoe het niet moet (en waarom):

"We hebben voor deze ronde vormen gekozen omdat ze vriendelijk overkomen."
Reactie docent: wat heeft vriendelijkheid te maken met de opdrachtgever, de doelgroep, concurrenten en je eigen gestelde opdracht? Of de boodschap die je wilt overbrengen en het beoogde effect daarvan?

"Ik heb ervoor gekozen om flatdesign toe te passen want dit zorgt voor rust en is snel te realiseren."
Reactie docent: 1. Flatdesign is een trend en kan mogelijkerwijs een afweging zijn om te gebruiken, maar alleen als de inhoud (de wensen en eisen van doelgroep, opdrachtgever en context van je opdracht) daarom vraagt. Als de inhoud er niet specifiek om vraagt kan je net zo goed elke andere vormstijl kiezen. Met andere woorden: je kiest weloverwogen de juiste stijl aan de hand van resultaten uit je onderzoek. 2. Flatdesign zorgt voor rust? Dit is geheel afhankelijk van de maker. Ook van flatdesign kun je een chaos maken. 3. Flatdesign is snel te realiseren? Wat is snel? Dit is nooit een valide argument, niet op je opleiding, niet in het bedrijfsleven. Want jouw opdrachtgever (opleiding, of jijzelf) wil de beste vertaling hebben, niet omdat het snel te realiseren is.

"De typografie oogt heel sociaal."
Reactie docent: Hoe ziet iets er 'sociaal' uit? Wat is dat? En welke relatie heeft de typografie met de opdrachtgever, de doelgroep, het onderzoek onder concurrenten en je eigen gestelde opdracht? Of de boodschap die je wilt overbrengen en het beoogde effect daarvan?

"De kleuren zijn gekozen omdat dit een mooie foto is die helemaal verteld wat we bedoelen."
Reactie docent: 1. Onduidelijk is hier wat er met: "wat we bedoelen" wordt bedoeld. Dit wordt niet uitgelegd. 2. Een random foto kan nooit aanleiding zijn om er kleuren uit te halen want welke relatie heeft de random foto met de opdrachtgever, doelgroep, onderzoek onder concurrenten en je eigen gestelde opdracht? Of de boodschap die je wilt overbrengen en het beoogde effect daarvan?

Voorbeeld hoe het kan, vanuit een ontwerper:

"Deze ideële organisatie staat voor en De lettertypes die dat het beste benaderen zijn en Uit onderzoek blijkt dat de concurrenten veelal gebruik maken van onderkastletters. Aangezien dit een ideële organisatie is, zijn de onderkastletters in relatie tot de organisatie onderzocht. De organisatie ziet zichzelf [note: dit mag dus geen aanname zijn maar moet voortkomen uit je onderzoek / kennis] als een iets formelere instelling dan de partners in het marktsegment. Dat blijkt uit Om dat te benadrukken is gekozen voor dat de autoriteit op het gebied van en onder de aandacht brengt. Dit wordt gecombineerd met een linotype.

Na een grondige vergelijking van bestaande lettertypes [note: dit laat je zien dmv voorbeelden] waar voor- en nadelen geformuleerd zijn, is gekozen voor vanwege de systematische opzet van het lettertype, dat de werkwijze en kernwaarden het beste reflecteert [wederom: laat hier voorbeelden van zien].

Dit lettertype laat in relatie tot het beeldmerk en de kleuren het beste de onderlinge verbinding in de maatschappij zien, door het open, ronde, systematische en daardoor transparante karakter van het lettertype. [note: je toont dit en de verschillen en bevindingen wijs je aan].

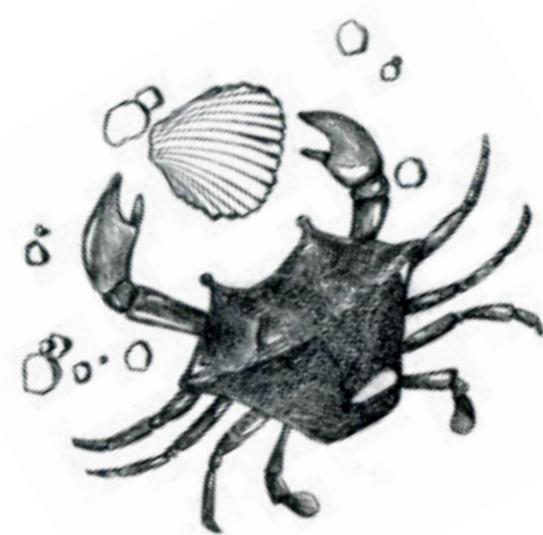
Voorbeelden van studenten:

"In het logo zijn organische en geometrische vormen gecombineerd, zoals die ook in de naam voorkomen. Uiteindelijk is gekozen voor het logo met golvende lijnen [afbeelding wordt getoond]. Hier zijn zowel de organische vormen (golven), als de geometrische vormen (lijnen en punten) verwerkt. De lijnen zijn onderbroken, wat verwijst naar ons manifest: stap voor stap jezelf en de wereld verbeteren."

"Dit schelpje is niet alleen zomaar een schelpje, maar heeft afleidingen van water en vloeiente lijnen die terug te vinden zijn bij de Art Nouveau en de eerste inspiratiebron: Het water.

In het schelpje zit de eerste letter van het bedrijf in verwerkt, plus de golvende lijnen die geïnspireert zijn door de Art Nouveau. Wat een extra verrassing is, is dat het schelpje wordt bewoont door een krabbetje. Alles bij elkaar heeft het merkje drie delen:

1. Het water: dat is vloeibaar en flexibel. Het is altijd in beweging en staat voor veranderingen om ons heen. De factoren waarmee wij te maken hebben.
2. Het schelpje: vaak te vinden in het zand, nadat de zee het daar heeft neergelegd. Het is een klein product dat de zee geeft, maar ook weer kan nemen en in constante vorm is. Dit is een link met onze werkwijze: met elkaar, in balans en vanuit rust.
3. Het krabbetje: Dat zijn wij eigenlijk. Kiezen wij ervoor een nieuw huisje op te zoeken, of houden wij het oude nog even. Wij zijn de overgang naar verandering. De keuze op het kruispunt dat ons laat bepalen of wij meegaan met het water, of in het zand naar nieuwe schelpjes blijven zoeken.



“Het krabbetje:
Dat zijn wij eigenlijk.
Kiezen wij ervoor een
nieuw huisje op te
zoeken, of houden wij
het oude nog even?

Wij zijn de overgang
naar verandering.

De keuze op het
kruispunt dat ons laat
bepalen of wij
meegaan met het water,
of in het zand naar
nieuwe schelpjes
blijven zoeken.”

6. EINDEXPOSITIE

Voor de eindexpositie maak je 1. een A2 poster, 2. een trailer / teaser en 3. een uiting naar keuze met als doel bezoekers naar de eindexpositie te krijgen.

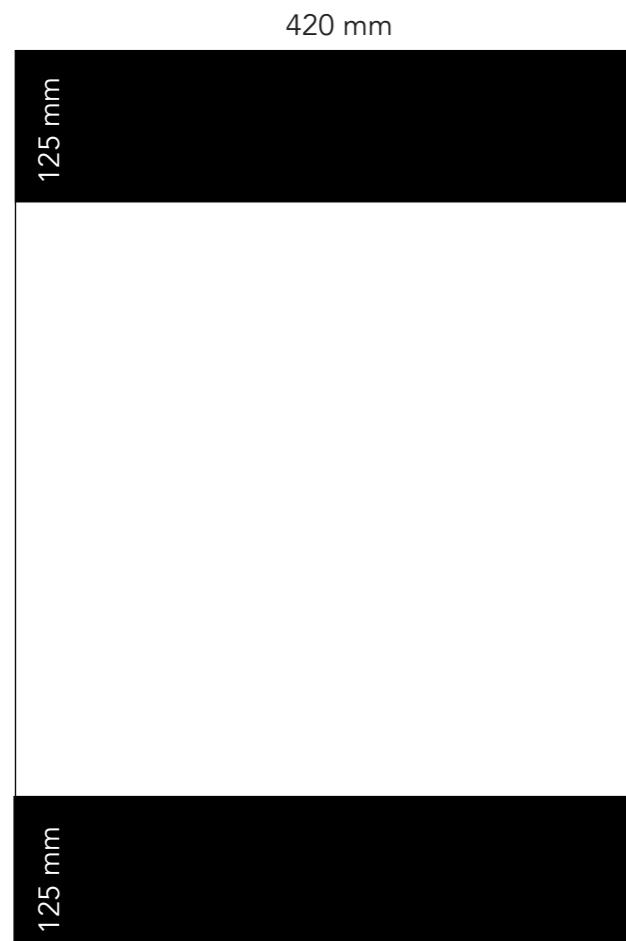
Hieronder vind je de specificaties voor het maken van de middelen voor je eindexpositie.

Zorg dat je poster iig voldoet aan de volgende richtlijnen.

- Lever voor de poster een drukwerkbestand aan in (**alleen**) een pdf met snijtekens en in 300 dpi.

A2 Poster

Van de A2 poster krijg je 5 gedrukte exemplaren die je kunt ophangen op plaatsen waar dat kan en mag. De A2 posters zijn **niet het decor van je eindexpositie**, maar gebruik je **ter promotie** van je eindexpositie.



- Plaats hier de quote, teaser of naam van je project.
- Kleur van de zwarte balken mag je aanpassen. De vorm ook.
- Typografie en de grootte ervan mag je zelf bepalen.

- Plaats hier je visual & eventueel tekst van je project. Geheel vrij in te vullen.

- Plaats hier de tekst:

Wie winnen de DMP awards?
Kom ook naar de eindexpositie van de minor Digital Media Productions.
Datum: [] Locatie: [] Aanvang: Uitreiking awards: []

- Info over locatie, aanvang en uitreiking awards volgt gaandeweg de minor.
- Kleur van de zwarte balken mag je aanpassen. De vorm ook.
- Typografie en de grootte ervan mag je zelf bepalen.

7. AIM CONTROLEKAART

Visuele presentatie (trailer / teaser)

Maak een trailer van minimaal 15 seconden en maximaal een minuut.

De trailer / teaser komt in de week van de eindexpositie op de digitale schermen in het gebouw (zonder geluid) en bij de eindexposities op een groot doek (met geluid).

Zorg ervoor dat je ze aanlevert in een door iedereen af te spelen bestand (mp4, quicktime, avi, mov etc.) Zie ook de precondities.

Formaat van de trailer / teaser / visuele presentatie is in ieder geval 1920 x 1080.

Middel naar keuze

Naast een A2 poster en een trailer / teaser of andere visuele presentatie bedenk je zelf nog een communicatiemiddel dat je kunt zetten om mensen naar je eindexpositie te halen. Het mag van alles zijn, dus ben creatief!

Elk document, elk verslag en ook je Design Research Paper dient aan alle onderstaande criteria te voldoen.

Algemeen

1. Het document is op tijd en op de juiste plek en wijze ingeleverd.
2. Het document oogt netjes (geen verspringend lettertype, geen rommelige vormgeving en geen onleesbare stukken tekst).
3. Het document is voorzien van een titel, studentnaam of -namen (alfabetisch geordend), studentnummers, klas, groepsnummer, docentnaam of -namen, datum, course/semestergegevens en versienummer.
4. Het document is voorzien van een inhoudsopgave en paginanummers.

Opbouw

5. Het stuk is opgebouwd uit hoofdstukken, paragrafen en alinea's. Het document bevat in ieder geval een inleiding, kerntekst en conclusie.
6. Bijlagen, plaatjes en tabellen zijn een zinvolle aanvulling op de hoofdtekst.
7. Er is sprake van APA-bronvermelding en er is een APA-literatuurlijst aanwezig.

Stijl, spelling en grammatica

8. Het document is doelgericht geschreven en in de schrijfstijl is rekening gehouden met de doelgroep.
9. Vervoegingen van werkwoorden zijn correct gespeld. Er staan maximaal drie foutief gespelde werkwoorden op een willekeurige pagina.
10. Woorden zijn correct gespeld. Er staan maximaal drie foutief gespelde woorden op een willekeurige pagina.
11. Het document is in de actieve vorm geschreven. Het bevat nagenoeg geen lijdende zinnen.

8. CMD Competenties

Voor je reflectie ga je inhoudelijk en diepgaand in op onderstaande **competenties**:

(Ontwerpproces)

Ontwerpproces inrichten

Je kunt een ontwerpproces organiseren en daarbinnen verschillende theorieën, methoden en technieken toepassen voor het onderzoeken, conceptualiseren, realiseren, evalueren en verantwoorden van een ontwerp.

Ontwerpproces bijsturen

Je werkt iteratief: je test en evalueert voortdurend de uitkomsten van het ontwerpproces bij de doelgroep(en) en je past waar nodig het proces en je ontwerp aan.

Samen ontwerpen

Je bent in staat om het ontwerpproces samen met anderen te doen: met andere disciplines, de opdrachtgever(s), de doelgroep(en) en eindgebruiker(s)

(Ontwerponderzoek)

Onderzoeken

Je doet methodisch onderzoek om tot gefundeerde oplossingen te komen in alle fasen van het ontwerpproces. Je kiest en combineert methodes die passen bij de inhoud van het onderzoek.

(Opplossingsrepertoire (kies minimaal 1 A en 1 B))

A Communicatieoplossingen

Je kunt kiezen uit verschillende communicatieoplossingen, deze op waarde schatten en de juiste kiezen voor de specifieke doelgroep.

B Mediaontwerp

Je kunt middelen ontwerpen met onder andere tekst, beeld en geluid, waarmee je een doelgroep kunt informeren, overtuigen of hun gedrag kunt beïnvloeden.

A Gebruikerservaringen

Je kunt gebruikerservaringen met een verhalende en interactieve component ontwerpen, vanuit inzicht in de probleemsituatie en de belanghebbenden.

B Ervaringontwerp

Je kunt interactieve prototypes van gebruikerservaringen, zoals een serious game of een fysiek of virtueel model, realiseren waarmee je een doelgroep kunt informeren, overtuigen of hun gedrag beïnvloeden.

A Interactieprincipes

Je kunt op basis van actuele gebruiksgerichte ontwerprincipes een informatie- en interactieontwerp maken.

B Interactieontwerp

Je kunt door middel van prototypes een interactieontwerp realiseren waarmee je een gebruiker kunt informeren, overtuigen of hun gedrag kunt beïnvloeden.

(Theorie / basiskennis (kies ten minste 1 van onderstaande theorieën))

Communicatietheorie

Je baseert je oplossingen op kennis van communicatieleer, esthetiek, retorica en/of semiotiek en kan ze met behulp van deze kennis verantwoorden.

Experiencetheorie

Je baseert je oplossingen op kennis van sociale/cognitieve psychologie, game mechanics en/of storytelling en kan ze met behulp van deze kennis verantwoorden.

Interactietheorie

Je baseert je oplossingen op kennis van sociale/cognitieve psychologie en interactie-esthetiek en kan ze met behulp van deze kennis verantwoorden.

Onderstaande competenties **Manifesteren & reflecteren** hoef je niet extra te beschrijven, maar worden gaandeweg, tijdens tussenpresentaties, de exposities, de contactmomenten met je begeleidend docent, in je geschreven reflectie en je opgeleverde werk getoetst.

Manifesteren & reflecteren

Je kunt zelfstandig een beroepsopdracht uitvoeren. Je kunt gedurende het gehele ontwerpproces de uitvoering en resultaten onderbouwen, presenteren en documenteren.

Je reflecteert op jouw beroepsmatig functioneren en je ontwikkeling. Je bent je daarbij bewust van je persoonlijke sterktes en zwaktes. Je kunt jezelf daarin sturen en neemt eigen standpunten in.

Experiment 1

9. Beoordelingsformulieren

Naam student:

Docent:

- Experiment 1 (telt 25% mee)
- x Experiment 2 (telt 25% mee)
- x Eindproduct(en) (telt 25% mee)
- x Eindpositie (telt 25% mee)
- Totaal van alle cijfers moet een voldoende zijn (grens: 5,5)



Dit staat in alle beoordelingsformulieren

Procondities experiment 1
Je hebt in jeder groep 2 experts benaderd die inhoudelijk zinnige input leveren op je project. De experts zijn een autoriteit in het vakgebied.
Je hebt de AWM consulentaat gebruikt.

Je hebt geschreven en ontworpen werk waar mogelijk pdf opgeleverd (pdf, doc, xls, indd, ai etc.).

Je hebt voor het Design Research Paper het aangereikte grid (zie studiehandleiding) gebruikt.

Je hebt je prototyp(s) in een leidrein toegankelijk formaat opgeleverd (mp4, quicktime, avi, mov oad).

Leeruitkomsten:	Beoordelingsdimensie:	Beoordelingscriteria:	Cijfer:	Feedback:
DMP-1 Je kunt een ontwerponderzoek opzetten en uitvoeren waarbij je alle Design Thinking fasen gebruikt en verschillende methoden en technieken uitvoert.	Je hebt het doel en de wensen en behoeften van de eindgebruiker helder bepaald en je hebt aantoonbaar een experiment gedaan waarbij ontdekken, onderzoeken en experimenteren centraal staan.	Je hebt vooraf een duidelijk doel bepaald, de doelgroep en haar wensen en behoeften helder beschreven en afgebakend en een experiment uitgevoerd waarbij je echt iets hebt ondtekend.	0,0	
	Je bent methodisch te werk gegaan door diverse (CMD/ICT) methodes op juiste wijze in te zetten, kuit te voeren en logische conclusies te trekken.	Gedurende het ontwerpproces hebt je voldoende en passende (CMD/ICT) methodes gebruikt die je op de juiste wijze hebt toegepast. Uitkomsten heb je verwerkt en helder gepresenteerd. Vervolgens heb je daaruit logische conclusies voor je ontwerp getrokken.	0,0	
DMP-2 Je kunt vanuit de ontwerp vraag en requirements een uitgewerkte visueel/ functioneel/technisch ontwerp ontwikkelen waarbij je laat zien dat je experimenteert en zoekt naar oplossingen.	Je hebt aantoonbaar geëxperimenteerd met vorm en stijl.	Je hebt geëxperimenteerd, diverse schetsen, ontwerpen en varianten gemaakt op weg naar een optimaal resultaat en met een doel in het achterhoofd.	0,0	
	Je hebt de wensen en behoeften van de eindgebruiker bij het ontwerpen van oplossingen en concepten meegenomen en een passende keuze gemaakt.	Je hebt verschillende oplossingen bedacht én verschillende concepten ontworpen waarbij helder is dat je de wensen en behoeften van de eindgebruiker als uitgangspunt hebt genomen. Je hebt de juiste oplossing/het juiste concept gekozen waarmee het best passende effect wordt gegenerereerd.	0,0	
DMP-4 Je kunt je ontwerponderzoek doelbewust sturen, de resultaten helder documenteren, overtuigend presenteren en erop reflecteren.	Je hebt inzicht in je ontwerpproces en hebt dit proces gestuurd.	Uit je documentatie en presentaties is gebleken dat je zicht hebt op je eigen ontwerpproces, dat je weet wat je wilt bereiken en op grond daarvan je ontwerpproces hebt vormgegeven en waar nodig hebt bijgestuurd.	0,0	
	Je hebt je ontwerpen en keuzes inzichtelijk gedocumenteerd.	Je hebt je werk inzichtelijk en netjes, in woord en beeld, gedocumenteerd waarbij het voor een buitenstaander geheel begrijpelijk is.	0,0	
	Je hebt relevante bronnen gebruikt en APA vermeld.	Je hebt in je ontwerpproces alleen bronnen gebruikt waarbij je standaard let op: actualiteit, autoriteit, nauwkeurigheid, accuraatheid en objectiviteit. Je hebt de bronnen APA vermeld.	0,0	

Cijfer: 0,0

Leeruitkomsten:	Beoordelingsdimensie:	Beoordelingscriteria:	Cijfer:	Feedback:
DMP-1 Je kunt een ontwerponderzoek opzetten en uitvoeren waarbij je alle Design Thinking fasen gebruikt en verschillende methoden en technieken uitvoert.	Je hebt het doel en de wensen en behoeften van de eindgebruiker helder bepaald en je hebt aantoonbaar een experiment gedaan waarbij ontdekken, onderzoeken en experimenteren centraal staan.	Je hebt vooraf een duidelijk doel bepaald, de doelgroep en haar wensen en behoeften helder beschreven en afgebakend en een experiment uitgevoerd waarbij je echt iets hebt ondtekend.	0,0	
	Je bent methodisch te werk gegaan door diverse (CMD/ICT) methodes op juiste wijze in te zetten, kuit te voeren en logische conclusies te trekken.	Gedurende het ontwerpproces hebt je voldoende en passende (CMD/ICT) methodes gebruikt die je op de juiste wijze hebt toegepast. Uitkomsten heb je verwerkt en helder gepresenteerd. Vervolgens heb je daaruit logische conclusies voor je ontwerp getrokken.	0,0	
DMP-2 Je kunt vanuit de ontwerp vraag en requirements een uitgewerkte visueel/ functioneel/technisch ontwerp ontwikkelen waarbij je laat zien dat je experimenteert en zoekt naar oplossingen.	Je hebt aantoonbaar geëxperimenteerd met vorm en stijl.	Je hebt geëxperimenteerd, diverse schetsen, ontwerpen en varianten gemaakt op weg naar een optimaal resultaat en met een doel in het achterhoofd.	0,0	
	Je hebt de wensen en behoeften van de eindgebruiker bij het ontwerpen van oplossingen en concepten meegenomen en een passende keuze gemaakt.	Je hebt verschillende oplossingen bedacht én verschillende concepten ontworpen waarbij helder is dat je de wensen en behoeften van de eindgebruiker als uitgangspunt hebt genomen. Je hebt de juiste oplossing/het juiste concept gekozen waarmee het best passende effect wordt gegenerereerd.	0,0	
DMP-4 Je kunt je ontwerponderzoek doelbewust sturen, de resultaten helder documenteren, overtuigend presenteren en erop reflecteren.	Je hebt inzicht in je ontwerpproces en hebt dit proces gestuurd.	Uit je documentatie en presentaties is gebleken dat je zicht hebt op je eigen ontwerpproces, dat je weet wat je wilt bereiken en op grond daarvan je ontwerpproces hebt vormgegeven en waar nodig hebt bijgestuurd.	0,0	
	Je hebt je ontwerpen en keuzes inzichtelijk gedocumenteerd.	Je hebt je werk inzichtelijk en netjes, in woord en beeld, gedocumenteerd waarbij het voor een buitenstaander geheel begrijpelijk is.	0,0	
	Je hebt relevante bronnen gebruikt en APA vermeld.	Je hebt in je ontwerpproces alleen bronnen gebruikt waarbij je standaard let op: actualiteit, autoriteit, nauwkeurigheid, accuraatheid en objectiviteit. Je hebt de bronnen APA vermeld.	0,0	
	Je hebt op een zinvolle en adequate wijze gereflecteerd.	Je hebt inhoudelijk aan de hand van een zinvolle reflectiemethode gereflecteerd waarbij jezelf als professional hebt bekeken en sterkeres en zwaktes hebt geformuleerd ten aanzien van competenties in je eigen leerdomen.	0,0	

Cijfer: 0,0

Eindproducten

Leeruitkomsten:	Beoordelingsdimensie:	Beoordelingscriteria:	Cijfer:	Feedback:
DMP-1 Je kunt een ontwerponderzoek opzetten en uitvoeren waarbij je alle Design Thinking fasen gebruikt en verschillende methoden en technieken uitvoert.	Je hebt het doel en de wensen en behoeften van de eindgebruiker helder bepaald en je hebt aantoonbaar een experiment gedaan waarbij ontdekken, onderzoeken en experimenteren centraal staan.	Je hebt vooraf een duidelijk doel bepaald, de doelgroep en haar wensen en behoeften helder beschreven en afgebakend.	0,0	
	Je bent methodisch te werk gegaan door diverse (CMD/ICT) methodes op juiste wijze in te zetten, kuit te voeren en logische conclusies te trekken.	Gedurende het ontwerpproces hebt je voldoende en passende (CMD/ICT) methodes gebruikt die je op de juiste wijze hebt toegepast. Uitkomsten heb je verwerkt en helder gepresenteerd. Vervolgens heb je daaruit logische conclusies voor je ontwerp getrokken.	0,0	
DMP-2 Je kunt vanuit de ontwerp vraag en requirements een uitgewerkte visueel/ functioneel/technisch ontwerp ontwikkelen waarbij je laat zien dat je experimenteert en zoekt naar oplossingen.	Je hebt aantoonbaar geëxperimenteerd met vorm en stijl.	Je bent methodisch te werk gegaan door diverse (CMD/ICT) methodes op juiste wijze in te zetten, uit te voeren en logische conclusies te trekken.	0,0	
	Je hebt de wensen en behoeften van de eindgebruiker bij het ontwerpen van oplossingen en concepten meegenomen en een passende keuze gemaakt.	Je hebt verschillende oplossingen bedacht én verschillende concepten ontworpen waarbij helder is dat je de wensen en behoeften van de eindgebruiker als uitgangspunt hebt genomen. Je hebt de juiste oplossing/het juiste concept gekozen waarmee het best passende effect wordt gegenerereerd.	0,0	
DMP-4 Je kunt je ontwerponderzoek doelbewust sturen, de resultaten helder documenteren, overtuigend presenteren en erop reflecteren.	DMP-3 Je kunt (een) innovatief werkende(e) high-fidelity eindproduct(en) ontwikkelen waarmee je de eindgebruiker activeert of beïnvloedt.	Je hebt een technisch goed werkend high-fidelity eindproduct(en) ontwikkeld dat in het gebruik innovatief is en de gebruiker activeert en beïnvloedt.	0,0	
	Je hebt je ontwerpen en keuzes inzichtelijk gedocumenteerd.	Technisch gezien werkt(en) het (de) eindproduct(en) vlekkeloos, zonder horen of stoten. De assets zijn van voldoende kwaliteit en naar behoren afgewerkt.	0,0	
	Je hebt relevante bronnen gebruikt en APA vermeld.	Je hebt je ontwerpproces alleen bronnen gebruikt waarbij je standaard let op: actualiteit, autoriteit, nauwkeurigheid, accuraatheid en objectiviteit.	0,0	
	Je hebt op een zinvolle en adequate wijze gereflecteerd.	Je hebt inhoudelijk aan de hand van een zinvolle reflectiemethode gereflecteerd waarbij jezelf als professional hebt bekeken en sterkeres en zwaktes hebt geformuleerd ten aanzien van competenties in je eigen leerdomen.	0,0	

Cijfer: 0,0

Expositie

Leeruitkomsten:	Beoordelingsdimensie:	Beoordelingscriteria:	Cijfer:	Feedback:
DMP-1 Je kunt een ontwerponderzoek opzetten en uitvoeren waarbij je alle Design Thinking fasen gebruikt en verschillende methoden en technieken uitvoert.	Je hebt het doel en de wensen en behoeften van de eindgebruiker helder bepaald en je hebt aantoonbaar een experiment gedaan waarbij ontdekken, onderzoeken en experimenteren centraal staan.	Je hebt vooraf een duidelijk doel bepaald, de doelgroep en haar wensen en behoeften helder beschreven en afgebakend.	0,0	
	Je bent methodisch te werk gegaan door diverse (CMD/ICT) methodes op juiste wijze in te zetten, kuit te voeren en logische conclusies te trekken.	Gedurende het ontwerpproces hebt je voldoende en passende (CMD/ICT) methodes gebruikt die je op de juiste wijze hebt toegepast. Uitkomsten heb je verwerkt en helder gepresenteerd. Vervolgens heb je daaruit logische conclusies voor je ontwerp getrokken.	0,0	
DMP-2 Je kunt vanuit de ontwerp vraag en requirements een uitgewerkte visueel/ functioneel/technisch ontwerp ontwikkelen waarbij je laat zien dat je experimenteert en zoekt naar oplossingen.	Je hebt aantoonbaar geëxperimenteerd met vorm en stijl.	Je hebt methodisch te werk gegaan door diverse (CMD/ICT) methodes op juiste wijze in te zetten, uit te voeren en logische conclusies te trekken.	0,0	
	Je hebt de wensen en behoeften van de eindgebruiker bij het ontwerpen van oplossingen en concepten meegenomen en een passende keuze gemaakt.	Je hebt verschillende oplossingen bedacht én verschillende concepten ontworpen waarbij helder is dat je de wensen en behoeften van de eindgebruiker als uitgangspunt hebt genomen. Je hebt de juiste oplossing/het juiste concept gekozen waarmee het best passende effect wordt gegenerereerd.	0,0	
DMP-4 Je kunt je ontwerponderzoek doelbewust sturen, de resultaten helder documenteren, overtuigend presenteren en erop reflecteren.	DMP-3 Je kunt (een) innovatief werkende(e) high-fidelity eindproduct(en) ontwikkelen waarmee je de eindgebruiker activeert of beïnvloedt.	Je hebt een technisch goed werkend high-fidelity eindproduct(en) ontwikkeld dat in het gebruik innovatief is en de gebruiker activeert en beïnvloedt.	0,0	
	Je hebt je ontwerpen en keuzes inzichtelijk gedocumenteerd.	Technisch gezien werkt(en) het (de) eindproduct(en) vlekkeloos, zonder horen of stoten. De assets zijn van voldoende kwaliteit en naar behoren afgewerkt.	0,0	
	Je hebt relevante bronnen gebruikt en APA vermeld.	Je hebt een overtuigende eindpositie gecreëerd waarbij je professioneel hebt opgesteld en aan bezoekers met enthousiasme je eindproduct hebt gepresenteerd.	0,0	
	Je hebt op een zinvolle en adequate wijze gereflecteerd.	Je hebt ontwerpkeuzes tijdens de expositie overtuigend verantwoord en onderbouwd met behulp van verdiepende kennis en ervaring.	0,0	

Cijfer: 0,0

BRONNENLIJST

Colyer, Jessica, *Manhattan on the rocks* [z.d.]. Via <https://jessicacolyer.com/blog/4-cozy-color-palettes-for-autum>. Geraadpleegd op 17 juni 2020. Pagina 27.

Makarova, Olga, *Little crab, single shell and some small pebbles on the sea shore*. Ink drawn sketch [z.d.]. Via Dreamstime, free stockphoto, from <https://www.dreamstime.com/royalty-free-stock-images-crab-shell-some-pebbles-little-single-small-sea-shore-ink-drawn-sketch-image37149489>. Geraadpleegd op 17 juni 2020. Pagina 38.

Munster van, Tara, *Kunstwerk door Harpers Bazaar Nederland* [z.d.]. Via <https://nl.pinterest.com/pin/547961479648633605/>. Geraadpleegd op 17 juni 2020. Pagina 27.

Paperclip Chancery School, *Paperclip*. [z.n] [z.d.]. Via <http://pluspng.com/png-157615.html>. Geraadpleegd op 17 juni 2020. Pagina 25.

Taalwinkel, *Opbouw van een reflectieverslag* [2014]. Via <https://www.taalwinkel.nl/het-reflectieverslag/>. Geraadpleegd op 18 juni 2020.

Tariq Anum, *Fashion illustration* [z.d.]. Via <https://www.etsy.com/nl/listing/203508089/mode-illustratie-afdrukken-alice-olivia?ref=related-4>. Geraadpleegd op 17 juni 2020. Pagina 27.

Vector stock, *Sports cup black* [z.n.] [z.d.]. Via <https://www.vectorstock.com/royalty-free-vector/sports-cup-black-simple-icon-vector-7395114>. Geraadpleegd op 17 juni 2020. Pagina 9.

Zagrobelna Monika, *Birds* [z.d.]. Via <https://monikazagrobelna.com/2019/08/27/sketchbook-original-how-to-draw-birds/> (step 9). Geraadpleegd op 17 juni 2020. Pagina 27.

Copyright

© op afbeeldingen op pagina 1, 3, 4, 5, 6.

enjoy
the
ride.