

**HOGESCHOOL ROTTERDAM**

# **Keuzevak: Sleutel maken**

**CMTTSLEU Sleutel Maken**

Aantal studiepunten: 2  
Cursusbeheerder: mevrouw Blok

<b>Cursusnaam:</b>	Theorie Mobile Applications, Ontwerpen: Kleine Interfaces
<b>Cursuscode:</b>	CMTTHE01-3
<b>Aantal studiepunten en studiebelastinguren:</b>	<p>Dit studieonderdeel levert de student 2 studiepunten op. Hetgeen overeenkomt met een studielast van 56 uren. De verdeling van deze 56 uren over de collegeweken is als volgt: Colleges van 1,5 uur per week: 7 * 90 minuten = 10,5 uur</p> <p>Onbegeleide uren per week inclusief tentamen, in totaal 9 weken: 5 uur, in totaal: 45 uur.</p> <p><b>Totaal: 55,5 uur</b></p>
<b>Vereiste voorkennis:</b>	Geen
<b>Werkvorm:</b>	Klassikale bijeenkomsten met oefenopdrachten.
<b>Toetsing en leermiddelen:</b>	<b>Toetsing:</b> Maken van een fysieke sleutel. <b>Leermiddelen:</b> Digitale bronnen.
<b>Draagt bij aan competenties:</b>	De module draagt bij tot de ontwikkeling van de volgende competenties:
<b>Leerdoelen:</b>	<p>Sleutel fabricatie (niveau drie)</p> <p>Als student kan ik aan het einde van deze module;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Methoden voor maken sleutel benoemen</li> <li>- Daadwerkelijk sleutel uitbouwen tot bruikbaar prototype, vanuit de juiste invalshoek</li> </ul>
<b>Inhoud:</b>	<p>Sleutels komen in allerlei soorten en maten voor en hebben soms zelfs helemaal geen logische vorm. Om hierop in te kunnen spelen is het belangrijk om te onderzoeken hoe interactie het beste kan worden vormgegeven voor de gebruiker. Individueel werken de studenten de opdrachten uit tijdens de introductie. Vervolgens wordt de kennis die bij het maken van de opdrachten is opgedaan getest middels het uitwerken van een echte sleutel.</p>
<b>Opmerkingen, cohort, Modulebeheer, datum:</b>	<p><b>Belangrijk! Volgorde: Osiris, Rooster, Modulewijzer</b></p> <p>Mevr. Blok, cohort 2020, augustus 2020</p>