



CYBERDAM



COMMUNITY ART

**Hogeschool Rotterdam
Willem de Kooning Academie**

Korte beschrijving van het scenario

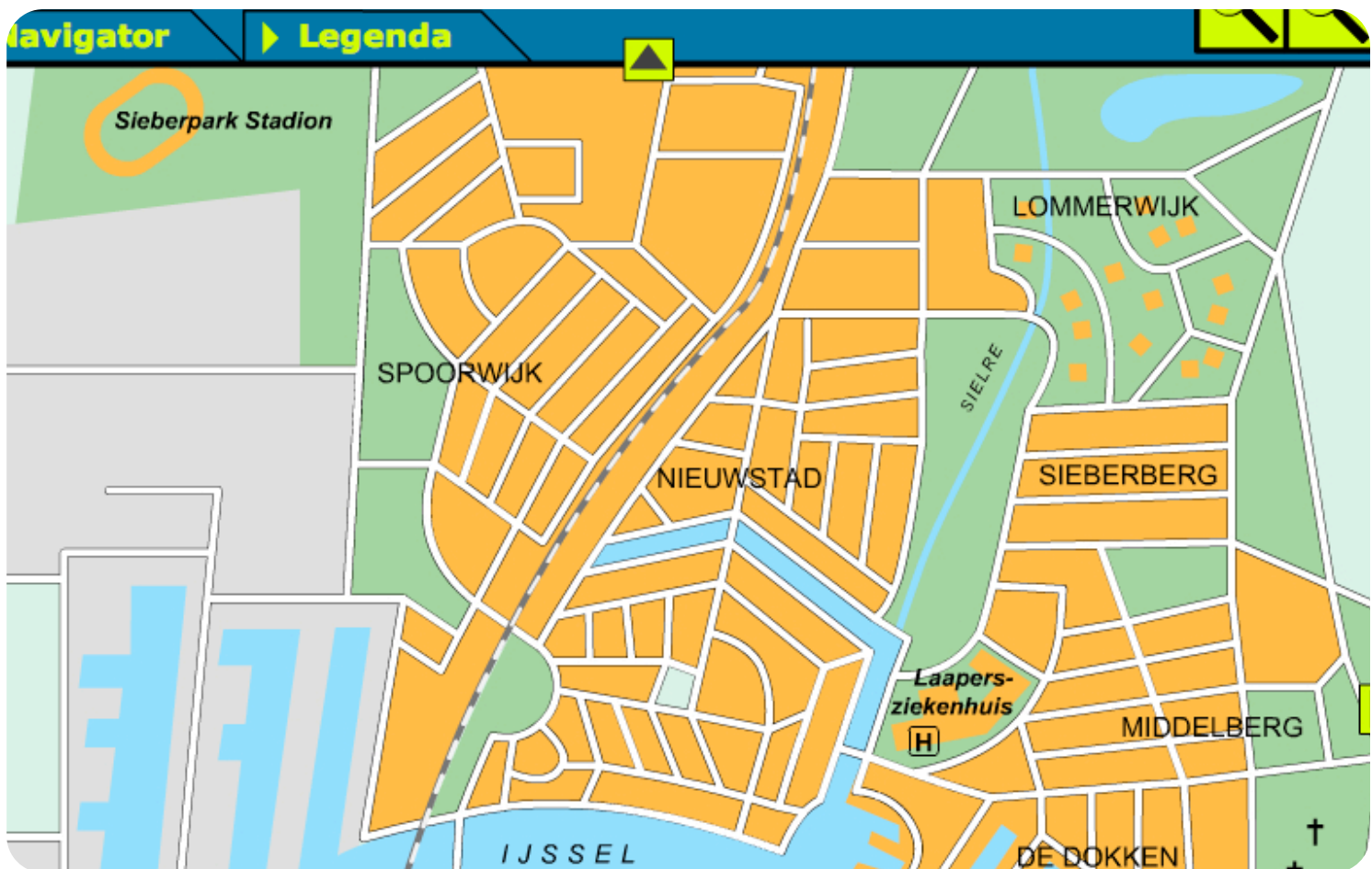
Op een middelbare school moet een kunstwerk in de openbare ruimte geplaatst worden. De game laat de verschillende facetten zien die nodig zijn bij het plaatsen van een dergelijk kunstwerk op zowel beeldinhoudelijk als organisatorisch vlak.

Waarom is deze game zo leuk ?

De game is ontwikkeld door studenten. Dit betekent dat de studenten zich hebben moeten ontwikkelen in het werken met simulaties.

Quote :

Met Cyberdam hebben wij een nieuwe didactische tool in handen om onze studenten beter bekapt het onderwijs in te sturen.



Naam game : Community Art, Hogeschool Rotterdam - Willem de Kooning Academie

Contact persoon: Martijn van Dijk / M.M.van.Dijk@hro.nl / **010-7944714**

Doelgroep game : Studenten Docent beeldende kunst en vormgeving propedeuse

Onderwijskundige doelen : Door gebruik te maken van een scenario kunnen ontwikkelaars andere didactische middelen ontdekken

Fases :

1. Announcement
2. Research
3. Decision-making
4. Presentation

Rollen :

School
City Council
students

Studielast :

Voor de studie ontwikkelaars:
2 ects

Taken :

Er wordt onderzoek gedaan naar hedendaagse kunstenaars die werk maken in de openbare ruimte. Keuzes moeten gemotiveerd worden. Er wordt gekeken naar materiaal gebruik