



BESCHRIJVING DATAPUNTEN CURSUS 4_

Cursus 4: CMD EN SAMENLEVING

Studiejaar 2024/2025

Code: CMDSAA01

Datapunten cursus 4 – CMD en samenleving

Inleiding

In dit document tref je een overzicht van de datapunten van cursus 4. Je ziet eerst een tabel met alle datapunten gekoppeld aan hun beoordelingscriteria, met daaronder de inleverdata. Per datapunt wordt de inhoud/uitleg beschreven en daarbij de koppeling naar de betreffende leeruitkomsten en beoordelingscriteria

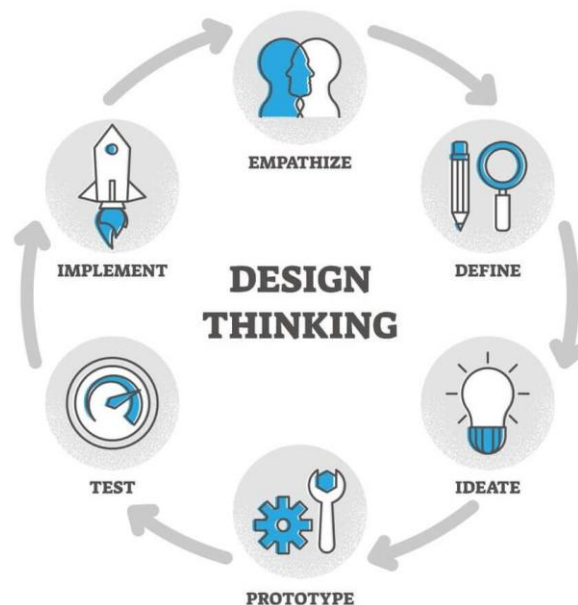
Sla dit document op of print het: zorg dat je er snel bij kunt, want je zult het bijna dagelijks gebruiken in deze cursus.

Algemene omschrijving

In de cursus CMD en samenleving ga je samen met medestudenten aan de slag om een oplossing te bedenken en uit te werken aan de hand van een ontwerpprobleem. Je gaat werken voor een opdrachtgever. Alle fasen van het ontwerpproces komen aan bod en je doorloopt meerdere malen de fasen van de design thinking cyclus. Je leert de gebruiker goed kennen door het doen van onderzoek. Je verwerkt mogelijke oplossingen in fysieke prototypes om te testen op de doelgroep. Je werkt samen met de doelgroep en de opdrachtgever aan de oplossing.

Beroepstaak

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.



Overzicht Datapunten Cursus 4 en Beoordelingscriteria	4
Datapunten en Inleverdata	4
Leeruitkomsten en beoordelingscriteria	5
Datapunt 4A IK ALS ONTWERPER IN DE MAATSCHAPPIJ	6
Datapunt 4B IK ALS ONTWERPER BIJ EEN BEDRIJF	8
datapunt 4C WIJ EN IK ALS BEDRIJF IN PROCES.....	10
Datapunt 4D IK ALS ONTWERPER IN ONTWIKKELING.....	12
Datapunt 4E SPETTERENDE PITCH PROOF OF CONCEPT	14
HERKANSING CURSUS 3.....	15

OVERZICHT DATAPUNTEN CURSUS 4 EN BEOORDELINGSCRITERIA

week	datapunt		4.1		4.2		4.3	
			4.1.1	4.1.2	4.2.1	4.2.2	4.3.1	4.3.2
2	4A	Ik als ontwerper in de maatschappij	•	•				•
4	4B	Ik als ontwerper bij een bedrijf			•	•	•	
7	4C	Wij en ik als bedrijf in proces		•		•	•	•
7	4D	Ik als ontwerper in ontwikkeling	•	•			•	•
8	4E	Spetterende pitch proof of concept		•	•	•		

DATAPUNTEN EN INLEVERDATA

4A	Ik als ontwerper in de maatschappij	week 2 vrijdag
4B	Ik als ontwerper bij een bedrijf	week 4 vrijdag
4C	Wij en ik als bedrijf in proces	week 7 dinsdag
4D	Ik als ontwerper in ontwikkeling	week 7 vrijdag
4E	Spetterende pitch proof of concept	week 8 dinsdag

LEERUITKOMSTEN EN BEOORDELINGSCRITERIA

LUK 4.1. De student verkent de ontwikkeling en maatschappelijke invloed van interactieve media en producten en gebruikt de inzichten om de waarde van haar eigen ontwerp oplossingen uit te leggen.

BC 4.1.1 Je koppelt historische ontwikkelingen binnen het CMD-werkveld aan jouw ontwerp oplossingen door deze te vergelijken met verwante voorlopers. [Onderzoeken]

BC 4.1.2 Je illustreert je persoonlijke kijk op de waarde van je ontwerp oplossing voor de toepassingscontext en maakt zichtbaar welke verrijkingen en beperkingen de oplossing met zich mee kan brengen. [Ontwikkelen]

LUK 4.2 De student doorloopt op methodisch passende wijze het ontwerp proces en maakt de (deel)resultaten overdraagbaar voor belanghebbenden.

BC 4.2.1 Je overtuigt de opdrachtgever dat jouw werk een adequaat antwoord is op de ontwerp vraag. [Organiseren]

BC 4.2.2 Je onderbouwt de gemaakte keuzes tijdens het ontwerp proces en maakt zichtbaar welke impact deze keuzes hebben op de belanghebbenden. [Organiseren & Samenwerken]

LUK 4.3 De student laat zien, op basis van eigen ervaringen en ontvangen feedback, wat haar ontwikkeling als ontwerper in wording is en waar zij naar toe wil.

BC 4.3.1 Je laat zien dat je je bewust bent van wat jouw aandeel is in de samenwerking met anderen. [Samenwerken]

BC 4.3.2 Je beschrijft leerambities met bijpassende leerdoelen op basis van je doorgemaakte ontwikkeling in het afgelopen jaar en formuleert concrete acties op basis van theorie om deze leerdoelen te bereiken. [Ontwikkelen]

DATAPUNT 4A IK ALS ONTWERPER IN DE MAATSCHAPPIJ

In week 1 van de cursus heb je diverse onderwijsactiviteiten waarin je de kennis van C1, C2 en C3 ophaalt. Ook volg je workshops in diverse labs. Je leert meer over de geschiedenis van media, en wat de impact ervan is op de samenleving.

In Datapunt 4A ga je op zoek naar gebeurtenissen en innovaties in de mediageschiedenis die een bijdrage hebben geleverd aan het product dat jij hebt gemaakt in een van de voorgaande cursussen. Leg via een tijdlijn uit welke innovaties er in de mediageschiedenis hebben plaatsgevonden en hoe deze hebben bijgedragen aan jouw ontwerp.

In de toelichting laat je een aantal van je ontwerpen uit voorgaande cursussen zien en je legt uit hoe jij in je eerdere ontwerpen invloed hebt willen uitoefenen en op wie. Vervolgens ga je je ontwerpen langs en beschrijf je wat er goed is aan je ontwerpen en wat er beter kan. Dit kunnen andere ontwerpen zijn dan die je gebruikt in je tijdlijn. Je mag dus zelf ontwerpen kiezen waar je trots op bent en ontwerpen die beter kunnen.

In cursus 3 heb je in het portfolio je ontwikkeling vormgegeven. Op welke gebieden zit je grootste groei en op welke gebieden heb je nog veel te leren? Stel nieuwe leerdoelen op als je die nog niet had en geef aan waar je in cursus 4 extra aan gaat werken. Het moeten wel leerdoelen zijn die buiten het onderwijs vallen. Dus daag jezelf uit om nieuwe vaardigheden te leren.

Stap 1: Maak een visueel overzicht in de vorm van een tijdlijn:

Maak een tijdlijn met minstens 3 ontwikkelingen die vooraf gingen aan het product of ontwerp dat jij hebt gemaakt. Maak duidelijk wat de ontwikkeling was, wanneer deze plaatsvond en wat was er nieuw aan. Zorg dat je dit grafisch op een juiste en passende manier doet.

Stap 2: Toelichting:

Bespreek 2-3 ontwerpen van jouw hand en geeft antwoord op de volgende vragen. Welke invloed heb je willen uitoefenen en op wie? Wat zou je anders kunnen doen, of juist niet? Wat wil je veranderen? Wat is jouw invloed? Met andere woorden: wat is de invloed van jouw ontwerpoplossing op de toepassingscontext? Hoe ga je, met deze kennis en inzichten, het project aanpakken? Wat wil je graag leren? Je formuleert jouw leerambities en koppelt daar leerdoelen aan.

Product: overzicht visueel weergegeven in een tijdlijn met toelichting.

Het datapunt bevat vier onderdelen:

1. **Tijdlijn:** Je plaats je werk in de tijdlijn en de ontwikkelingen die daar bij horen.
2. **Gemaakt werk:** Je legt uit hoe je anderen wilt beïnvloeden met je eerder gemaakte werk en wat er goed is aan je werk en wat er beter kan.
3. **Leerdoelen:** Je formuleert je leerdoelen en geeft aan wat je wilt bereiken.
4. **Toepassing van theorie:** Je legt uit welke theorie je gaat gebruiken om je leerdoelen te bereiken.

Inlevermoment

Week 2 Vrijdag 22.00 uur

LUK 4.1. De student verkent de ontwikkeling en maatschappelijke invloed van interactieve media en producten en gebruikt de inzichten om de waarde van haar eigen ontwerpoplossingen uit te leggen.

BC 4.1.1 Je koppelt historische ontwikkelingen binnen het CMD-werkveld aan jouw ontwerpoplossingen door deze te vergelijken met verwante voorlopers. [Onderzoeken]

BC 4.1.2 Je illustreert je persoonlijke kijk op de waarde van je ontwerpoplossing voor de toepassingscontext en maakt zichtbaar welke verrijkingen en beperkingen de oplossing met zich mee kan brengen. [Ontwikkelen]

LUK 4.3 De student laat zien, op basis van eigen ervaringen en ontvangen feedback, wat haar ontwikkeling als ontwerper in wording is en waar zij naar toe wil.

BC 4.3.2 Je beschrijft leerambities met bijpassende leerdoelen op basis van je doorgemaakte ontwikkeling in het afgelopen jaar en formuleert concrete acties op basis van theorie om deze leerdoelen te bereiken. [Ontwikkelen]

DATAPUNT 4B IK ALS ONTWERPER BIJ EEN BEDRIJF

Begin week 4 hebben jullie de tussenpresentatie voor de opdrachtgever en voor de docenten gehouden. In de presentatie hebben jullie laten zien wat de opdracht is, hoe jullie het project tot dusver hebben aangepakt, wat een mogelijke oplossing is of oplossingen zijn en hoe jullie verder gaan. Jullie hebben vragen gesteld en vragen beantwoord. En jullie hebben feedback gekregen. Alle resultaten hebben jullie vastgelegd.

Je hebt meegewerkt aan de voorbereiding van de tussenpresentatie en sowieso aan het project. Welke functie heb je binnen jullie bedrijf, welke rol pak je op in het project en wat is jouw bijdrage precies? Hoe ervaar je jouw plek binnen het bedrijf en jouw bijdrage aan het geheel? Gebruik ook de feedbackbijeenkomst die jullie in week 3 hebben gehad en waarin het ging over jullie samenwerking aan het project.

Voor dit datapunt neem je een video op. Hierin laat je zien en horen wat jouw functie, rol en bijdrage en het project tot dusver is geweest, waarbij je in een reflectie betekenis geeft aan datgene wat je hebt gedaan.

Stap 1. Blik terug.

Neem de tussenpresentatie en de resultaten die dit heeft opgeleverd. Kijk terug vanaf de start van het project en beschrijf in de video wat jouw functie, rol en bijdragen is geweest in de periode tot en met de tussenpresentatie. Neem ook de inzichten die je hebt opgedaan tijdens jullie feedbackbijeenkomst waarin je tips en tops hebt gekregen. (4.2.1. en 4.2.2)

Stap 2. Reflecteer.

Geef betekenis aan jouw functie, rol en bijdragen en de feedback die je in de feedbackbijeenkomst hebt gekregen. Gebruik hiervoor een reflectiemodel, bijvoorbeeld Korthagen of Gibbs. (4.3.1)

Stap 3. Geef vorm in een video (max 5 minuten).

Presenteer jouw bevindingen in een video. Gebruik hiervoor jouw smartphone óf maak gebruik van de studio. Zorg dat de video niet langer is dan 5 minuten.

Met de video breng je visueel en auditief jouw boodschap(pen) over. Zorg dat je dit grafisch op een juiste en passende manier doet.

Product: overzicht eigen bijdrage en reflectie weergegeven in een video van max 5 minuten.

Inlevermoment

Week 4 Vrijdag 17.00 uur

LUK 4.2 De student doorloopt op methodisch passende wijze het ontwerpproces en maakt de (deel)resultaten overdraagbaar voor belanghebbenden.

BC 4.2.1 Je overtuigt de opdrachtgever dat jouw werk een adequaat antwoord is op de ontwerpvraag. [Organiseren]

BC 4.2.2 Je onderbouwt de gemaakte keuzes tijdens het ontwerpproces en maakt zichtbaar welke impact deze keuzes hebben op de belanghebbenden. [Organiseren & Samenwerken]

LUK 4.3 De student laat zien, op basis van eigen ervaringen en ontvangen feedback, wat haar ontwikkeling als ontwerper in wording is en waar zij naar toe wil.

BC 4.3.1 Je laat zien dat je je bewust bent van wat jouw aandeel is in de samenwerking met anderen.
[Samenwerken]

DATAPUNT 4C WIJ EN IK ALS BEDRIJF IN PROCES

Op maandag in week 7 verzorgen jullie een presentatie over jullie ontwerpproces voor de docenten, waarbij na het eerste deel over de aanpak van jullie bedrijf, iedere medewerker/student zijn of haar aandeel presenteert. Met dit datapunt toon je aan wat je onder de knie hebt van alle drie de leeruitkomsten (maar niet alle beoordelingscriteria, zie hieronder).

Je volgt de volgende stappen om dit datapunt voor beoordeling in te leveren:

Stap 1. Bereid de presentatie voor als bedrijf en voer deze uit. In de presentatie komen in ieder geval deze onderdelen aan bod:

- chronologisch overzicht van jullie ontwerpproces (wat hebben jullie wanneer gedaan) 4.2.2.
- onderbouwing van de gemaakte keuzes (waarom hebben jullie wat gedaan) 4.1.2. 4.2.2.
- de aanpak (hoe hebben jullie wat gedaan) 4.1.2., 4.2.2.
- afwijkingen van het plan van aanpak: wat is anders gegaan dan gepland/verwacht en hoe komt dat? 4.1.2., 4.2.2.

Stap 2. Bereid jouw eigen aandeel voor en presenteer dit.

Hierbij komen in ieder geval deze onderdelen aan bod:

- je maakt duidelijk wat jij hebt bijgedragen aan het ontwerpproces, vanuit jouw functie en jouw rol (wat en hoe) 4.3.1.
- je vertelt waarom je keuzes hebt gemaakt, waarom je hebt gewerkt zoals je hebt gewerkt 4.3.1. (en mogelijk past hier 4.3.2. ook, wanneer je in de samenwerking duidelijk hebt gewerkt aan jouw leerdoelen).

Stap 3. Voeg de feedback op de presentaties, de vragen met de antwoorden toe aan de presentaties. Jullie krijgen feedback op de presentatie en jullie krijgen vragen die jullie beantwoorden. Voeg de feedback, jullie reacties als bedrijf daarop, de vragen en jullie antwoorden toe aan de presentatie. Doe dit in een apart (bondig) document(je). (4.1.2, 4.2.2.) Doe precies hetzelfde met jouw individuele deel, dus daar voeg je de feedback, jouw reactie daarop, de vragen die je kreeg en jouw antwoorden, toe aan de presentatie (4.3.1 en eventueel 4.3.2.).

Product: presentatie met gekregen feedback en vragen, met de reacties op de feedback en de antwoorden op de vragen.

n.b. Misschien krijgen jullie of jij heel weinig of zelfs geen vragen. Dat kan, dan waren jullie, was jij, heel duidelijk. Dat is prima.

Inlevermoment

Week 7 Dinsdag 17.00 uur

LUK 4.1. De student verkent de ontwikkeling en maatschappelijke invloed van interactieve media en producten en gebruikt de inzichten om de waarde van haar eigen ontwerpoplossingen uit te leggen.

BC 4.1.2 Je illustreert je persoonlijke kijk op de waarde van je ontwerpoplossing voor de toepassingscontext en maakt zichtbaar welke verrijkingen en beperkingen de oplossing met zich mee kan brengen. [Ontwikkelen]

LUK 4.2 De student doorloopt op methodisch passende wijze het ontwerpproces en maakt de (deel)resultaten overdraagbaar voor belanghebbenden.

BC 4.2.2 Je onderbouwt de gemaakte keuzes tijdens het ontwerpproces en maakt zichtbaar welke impact deze keuzes hebben op de belanghebbenden. [Organiseren & Samenwerken]

LUK 4.3 De student laat zien, op basis van eigen ervaringen en ontvangen feedback, wat haar ontwikkeling als ontwerper in wording is en waar zij naar toe wil.

BC 4.3.1 Je laat zien dat je je bewust bent van wat jouw aandeel is in de samenwerking met anderen. [Samenwerken]

BC 4.3.2 Je beschrijft leerambities met bijpassende leerdoelen op basis van je doorgemaakte ontwikkeling in het afgelopen jaar en formuleert concrete acties op basis van theorie om deze leerdoelen te bereiken. [Ontwikkelen]

DATAPUNT 4D IK ALS ONTWERPER IN ONTWIKKELING

Je gebruikt de tijdlijn van datapunt A als basis voor de reflectie die jouw leerproces van alle cursussen bevat. Wat waren jouw leerambities, en hoe sta je daar nu in? Hoe heb je je leerdoelen aangepakt en wat is de opbrengst? In je reflectie laat je eveneens zien hoe je in cursus 4 hebt samengewerkt aan opdrachten met je ontwerpteam en je maakt jouw bijdrage daarin concreet. Met een zelfgekozen reflectiemodel breng je je leerproces in kaart en laat je jouw ontwikkeling als ontwerper in ontwikkeling zien. Op basis van je reflectie stel je nieuwe leerambities op voor het vervolg van je studie en vanuit die nieuwe leerambities stel je een aantal nieuwe leerdoelen op. Vergeet niet vast te leggen welke theorie je daarbij gaat gebruiken.

Je doet dat voor dit datapunt door onderstaande stappen te behandelen:

Stap 1. Beschrijf wat je concreet hebt gedaan in het project en hoe je hebt gewerkt.

Je kunt hiervoor deze hulpvragen gebruiken:

- Hoe heb je het project aangepakt? Welke rol(len) heb je gepakt, welk aandeel heb je geleverd?
- Welke invloed wil je uitoefenen en op wie?
- Waar bestaat die invloed precies uit? (met andere woorden: wat is de invloed van jouw ontwerpoplossing op de toepassingscontext?) (4.1.2) .
- Welke feedback heb je gekregen van jouw collega's en wat heb je daarmee wel of niet gedaan?
- Welke feedback kreeg je bij datapunt A en wat heb je daarmee gedaan? (4.3.1., 4.3.2.).

Beschrijf bondig maar wel zo feitelijk mogelijk wat je hebt gedaan en hoe je zaken hebt aangepakt.

Tip: mijd bijvoeglijk naamwoorden. Zeg dus niet: ik heb heel veel tijd besteed aan, of, ik maakte een heel klein prototype. Zeg wel: ik heb in vijf dagen 23 uur besteed aan ... of: ik heb een prototype geschetst op een sticky note.

Stap 2. Geef betekenis aan de antwoorden: reflecteer.

Hoe heb je jouw aanpak, jouw rol, jouw manier van werken, ervaren?

- Waar ben je tevreden over en waarom?
- Wat zou je anders hebben willen doen en waarom?
- Wat heb je nodig om zaken anders aan te pakken? Wat heb je geleerd?

Kies een reflectiemodel en gebruik dat om op jouw ervaringen in en met het project te reflecteren.

- Wat zou je anders kunnen doen, of juist niet?
- Wat wil je veranderen?
- En als je naar jouw ontwikkeling in deze hele propedeuse kijkt, met als kers op de taart jullie project: welke leerambities neem je mee naar de hoofdfase en welke concrete leerdoelen koppel je aan die ambities? (4.3.1., 4.3.2.)

Stap 3: Maak een visueel overzicht in de vorm van een tijdlijn:

Gebruik de tijdlijn van datapunt A: die kun je verder aanvullen, óf je kunt een nieuwe tijdlijn maken.

Tip: wil je echt nieuwe dingen laten zien, begin dan opnieuw. Om je boodschap goed over te brengen, is opnieuw beginnen vaak sneller en effectiever dan voortborduren op iets waarvan de boodschap intussen (deels) gewijzigd zijn.

Laat werk zien waar je trots op bent. Dit werk kan komen uit cursus 4, maar mag ook uit een van de eerdere cursussen zijn. Plaats je werk op de tijdlijn. Welke ontwikkelingen en innovaties waren er nodig om jouw ontwerp mogelijk te maken? Als je je tijdlijn van datapunt A neemt dan moet je deze wel verder aanvullen/uitwerken. De technologische ontwikkelingen zullen dus verder uitgebreid moeten worden, waardoor je een langere tijdlijn krijgt.

Product: overzicht visueel weergegeven in een tijdlijn met toelichting

Inlevermoment

Week 7 Vrijdag 17.00 uur

LUK 4.1. De student verkent de ontwikkeling en maatschappelijke invloed van interactieve media en producten en gebruikt de inzichten om de waarde van haar eigen ontwerp oplossingen uit te leggen.

BC 4.1.1 Je koppelt historische ontwikkelingen binnen het CMD-werkveld aan jouw ontwerp oplossingen door deze te vergelijken met verwante voorlopers. [Onderzoeken]

BC 4.1.2 Je illustreert je persoonlijke kijk op de waarde van je ontwerp oplossing voor de toepassingscontext en maakt zichtbaar welke verrijkingen en beperkingen de oplossing met zich mee kan brengen. [Ontwikkelen]

LUK 4.3 De student laat zien, op basis van eigen ervaringen en ontvangen feedback, wat haar ontwikkeling als ontwerper in wording is en waar zij naar toe wil.

BC 4.3.1 Je laat zien dat je je bewust bent van wat jouw aandeel is in de samenwerking met anderen. [Samenwerken]

BC 4.3.2 Je beschrijft leerambities met bijpassende leerdoelen op basis van je doorgemaakte ontwikkeling in het afgelopen jaar en formuleert concrete acties op basis van theorie om deze leerdoelen te bereiken. [Ontwikkelen]

DATAPUNT 4E SPETTERENDE PITCH PROOF OF CONCEPT

In week 8 geven jullie een spetterende pitch voor de opdrachtgever waarin jullie, je proof of concept hebben laten zien. Daarmee geven jullie antwoord op de vraag of wens van de opdrachtgever, ofwel jullie oplossing is voor het probleem van de opdrachtgever.

Dit datapunt leveren jullie als volgt op:

Stap 1. Onderbouw de presentatie die jullie hebben gegeven

Neem de presentatie en beschrijf waarom jullie wat hebben verteld/laten zien. Welke impact hebben jullie gemaakte keuzes op de belanghebbende? Geef kort weer hoe jullie de presentatie hebben uitgevoerd en wie wat heeft gedaan. Voeg de reacties van de opdrachtgever toe. Dit onderdeel doen jullie samen en dit deel is dan ook voor iedere medewerker van jullie bedrijf gelijk. (4.2.1., 4.2.2.)

Stap 2. Beschrijf jouw visie op jullie proof of concept

Jullie hebben gezamenlijk een proof of concept ontwikkeld. Stel nou dat jij alle keuzes in het project alleen had mogen maken, wat zou jouw proof of concept zijn geweest en hoe zou dat er uit hebben gezien? Misschien gaat het maar om heel kleine aanpassingen, misschien zijn ze groter. Het gaat er om dat je duidelijk maakt wat jij, als ontwerper in opleiding, als 'signatuur' aan het proof of concept zou of had willen geven. (4.1.2.)

Je beschrijft jouw visie in maximaal één A4 en met, eveneens op maximaal één A4, één schets.

Product: Presentatie met bondige individuele bijdrage

Inlevermoment

Week 8 Dinsdag 17.00 uur

LUK 4.1. De student verkent de ontwikkeling en maatschappelijke invloed van interactieve media en producten en gebruikt de inzichten om de waarde van haar eigen ontwerpoplossingen uit te leggen.

BC 4.1.2 Je illustreert je persoonlijke kijk op de waarde van je ontwerpoplossing voor de toepassingscontext en maakt zichtbaar welke verrijkingen en beperkingen de oplossing met zich mee kan brengen. [Ontwikkelen]

LUK 4.2 De student doorloopt op methodisch passende wijze het ontwerpproces en maakt de (deel)resultaten overdraagbaar voor belanghebbenden.

BC 4.2.1 Je overtuigt de opdrachtgever dat jouw werk een adequaat antwoord is op de ontwerpvrage. [Organiseren]

BC 4.2.2 Je onderbouwt de gemaakte keuzes tijdens het ontwerpproces en maakt zichtbaar welke impact deze keuzes hebben op de belanghebbenden. [Organiseren & Samenwerken]

HERKANSING CURSUS 3

Als je cursus 3 wilt herkansen maak je in week 2 een plan met je leercoach. Samen gaan jullie kijken welke leernutkomsten en beoordelingscriteria je moet herkansen. Kijk in de tabel met datapunten die in Scorion staat voor welk beoordelingscriterium je een nieuwe beoordeling op moet halen bij welke docent. Als je een beoordeling moet ophalen bij de leercoach dan doe je dit bij je eigen leercoach. Als je een beoordeling op moet halen bij een domeindocent, kijk dan in de tabel. In cursus 3 was er een aparte domeindocent voor de programmeerlijn.

Dus kijk goed in de tabel in Scorion bij welke docent je de beoordeling op moet halen.

Docenten	Stamgroep 1A	Stamgroep 1B
Domein	Vyasa Wolvetang of Ursula Driessen	Harry Morselt
Programmeren	Ruben Wiltink	Elbert Vink
Leercoach	Jouw leercoach	Jouw leercoach

In week 4 heb je een tweede voortgangsgesprek met je leercoach. Zorg dat je dan je eerste beoordelingen voor je herkansing al binnen hebt in Scorion, zodat je met je leercoach kunt kijken of je op de goede weg zit en welke eventuele aanvullingen je nog moet doen om cursus 3 met een voldoende af te sluiten. Vraag ook opnieuw een beoordeling bij een van je medestudenten.

Mocht uit het voortgangsgesprek naar voren komen dat je meer beoordelingen op hebt te halen voor cursus 3 ga daar dan zo snel mogelijk mee aan de slag. De deadline om je werk in te leveren voor cursus 3 is op de vrijdag van week 7 om 17.00 uur. Werk dat je daarna inlevert op Scorion wordt niet meer beoordeeld.

Dus zorg dat je een goede planning maakt en dat je op tijd feedback vraagt in de lessen bij de docenten, zodat je ook op tijd je beoordelingen kunt ophalen in Scorion.

Deadline Scorion cursus 3:
Week 7 vrijdag 17.00 uur

OPEN UP
NEW HAN_ UNIVERSITY
HORIZONS. OF APPLIED SCIENCES