

Communication en Multimedia Design

Studiegids 2006/2007

Mediacluster

M2; Media aan de Maas

Wijnhaven 61
Postbus 2680
3000 CR ROTTERDAM
Telefoon: 010 - 241 4663
Openingstijden bedrijfsbureau 9.00 – 17.00 uur

Studievoorlichting MH0.0112
Telefoon: 010 - 241 4400
E-mail: studievoorlichting@hro.nl

Service Centre Onderwijs en Studenten

- **FRONTOFFICE KAMER MH 00.323**

Voor alle vragen
Open dagelijks van 10.00-17.00 uur
E-mail: frontofficescos@hro.nl
Telefoon: 010 - 241 4228

- **KEUZEONDERWIJS MH**

Voor vragen over keuzeonderwijs
Telefoon: 010 - 241 4522
E-mail: keuzeonderwijs@hro.nl
Website: www.keuzeonderwijs.hro.nl

- **INTERNATIONAL OFFICE KZ**

Voor alle vragen over internationaal studeren en stage
Telefoon: 010 - 453 6005
E-mail: international-office@hro.nl
Website: via intranet

Beste student(e),

Namens de medewerkers van de opleidingen van het cluster Media aan de Maas van de Hogeschool Rotterdam heet ik je van harte welkom aan het begin of het vervolg van je hbo-studie Communication en Multimedia Design.

We zijn er bijzonder trots op dat we per 1 september 2006 met de drie opleidingen Grafimediатеchnologie, Communication & MultimediaDesign en de opleiding Communicatie digitaal het nieuwe cluster Media aan de Maas (M2) starten. Het unieke van dit cluster is dat het de drie belangrijkste opleidingen die met mediaproductie te maken hebben in huis heeft. Daarmee komen we tegemoet aan de vraag vanuit het beroepenveld en maken jullie als studenten kennis met alle beroepsrollen en competenties die vereist zijn.

In het cursusjaar 2006-2007 blijven de drie opleidingen nog op de huidige locaties gehuisvest. Per september 2007 gaan alle opleidingen over naar de locatie Pieter de Hoogweg in Rotterdam, waar tijdens het studiejaar 2006-2007 ingrijpend verbouwd gaat worden.

Voor de CMD-studenten betekent dit dat de lessen dit jaar nog aan de Wijnhaven gegeven worden.

Vooral de nieuwe studenten heten we welkom. Leren en studeren is je waarschijnlijk niet vreemd, maar je zult ervaren dat een hbo-opleiding iets anders is dan je gewend bent. Van onze kant doen wij ons uiterste best om de overgang soepel en plezierig te doen verlopen. Studeren dient immers niet alleen een serieuze aangelegenheid te zijn, maar ook een plezierige. Wij zien het als onze opdracht je een goede beroepsopleiding te geven met een plezierig werkklimaat.

Een beroepsopleiding wordt vaak gezien als het begin van een loopbaan. Voor een belangrijk deel is dat zo. Met je keuze voor Communication en Multimedia Design opleiding (CMD) geef je aan, in de toekomst werkzaam te willen zijn in het veelzijdige Media beroepenveld. Wij van M2 doen er alles aan om je opleiding zo te verzorgen dat deze aansluit bij de vraag van het bedrijfsleven, de samenleving en jou als student.

In deze studiegids 2006-2007 vind je informatie over de inhoud van de studie, de organisatie en de diverse regelingen.

Neem tijdig kennis van deze informatie; het voorkomt veel vragen en onduidelijkheden. Informatie is ook te vinden op het intranet van CMD (voorlopig www.cmdcommunity.nl).

Veel succes met je opleiding,
E.M.Heins
directeur Media aan de Maas; M2

Inhoudsopgave

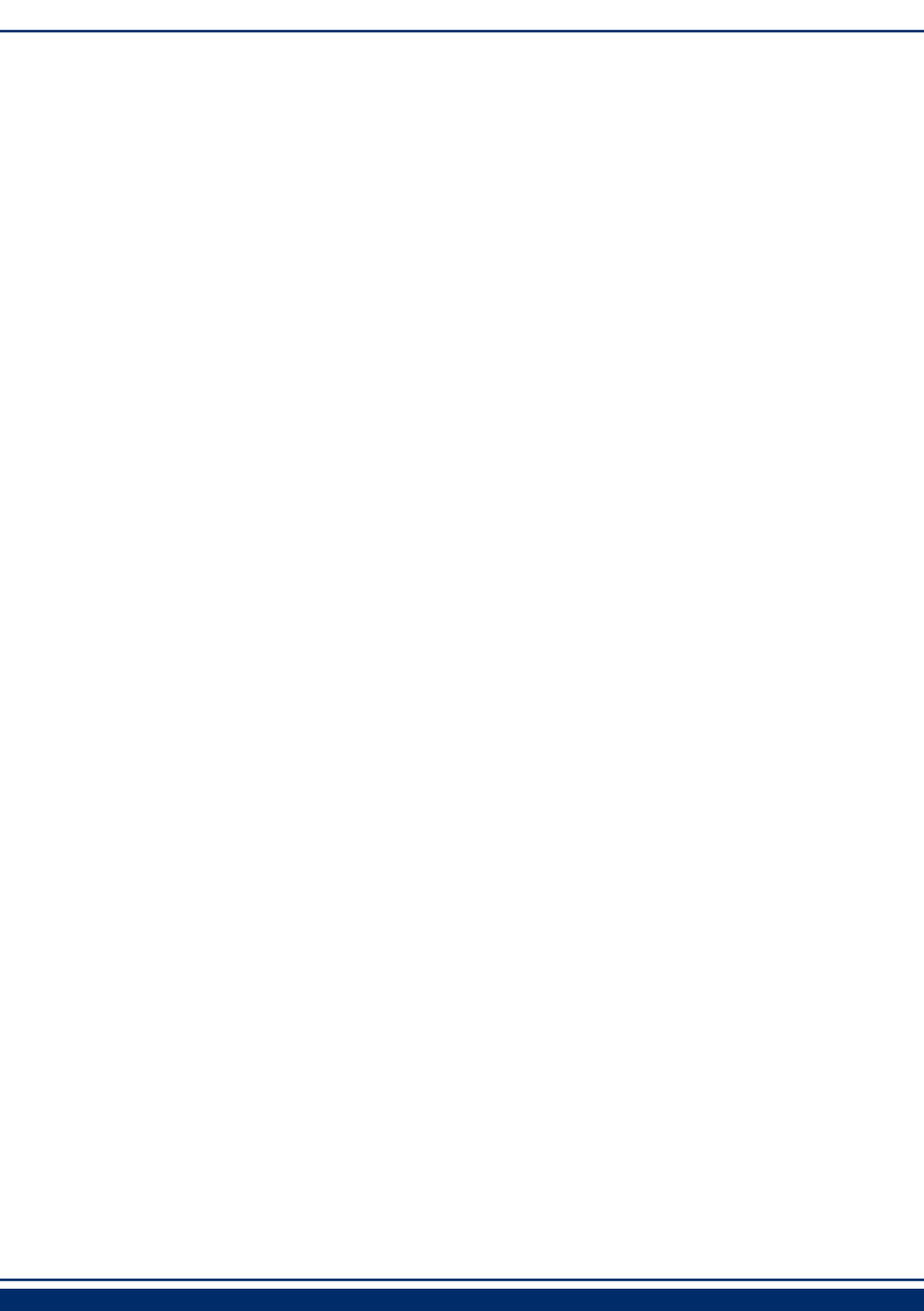
1	Inleiding	7
1.1	Inleiding	9
1.2	De opzet van deze gids	9
2	Opbouw van de studie	11
2.1	Het Rotterdams Onderwijsmodel (ROM)	13
2.2	Profiel van de opleiding	15
2.3	Omschrijving van de verschillende studieroutes	18
2.4	Jaar 1	19
2.4.1	Projecten	20
2.4.2	ABV	24
2.4.3	Media en creativiteit; a creative mind	25
2.4.4	Design	27
2.4.5	MME	33
2.4.6	Creatieve marketing	37
2.4.7	Studieloopbaancoaching	40
2.5	Jaar 2	42
2.5.1	Projecten	43
2.5.2	ABV	47
2.5.3	Media en creativiteit	48
2.5.4	Design	51
2.5.5	MME	57
2.5.6	Creatieve marketing	61
2.5.7	Studieloopbaancoaching	64
2.6	Jaar 3	66
2.6.1	Stage	67
2.6.2	Projecten	67
2.6.3	ABV	67
2.6.4	Media en creativiteit; research en concept development	68
2.6.5	Studieloopbaancoaching	70
2.6.6	Usability Engineering	71
2.6.7	Minors	73

2.7	Jaar 4	74
2.7.1	Afstuderen	75
2.7.2	Projecten	75
2.7.3	ABV	75
2.7.4	Media en creativiteit; trends en ontwikkelingen	76
2.7.5	Usability Engineering	78
2.7.6	Minors	79
2.7.7	Studieloopbaancoaching	79
2.8	Keuzeonderwijs	81
2.9	Deeltijd en duale opleiding	82
2.10	Doorstroomvariant voor Grafisch Lyceum	82
2.11	Overzicht van studiepunten	82
3	Studievoortgang	87
3.1	(Bindend) studieadvies	89
3.2	Studiepunten en studielast	90
3.3	Toetsen en herkansingen	90
3.3.1	Vakbeoordelingen	90
3.3.2	Projectbeoordelingen	90
3.3.3	Beoordelingssystematiek	91
3.3.4	Herkansingen	91
3.4	Overgangsregeling ouderejaars	92
3.5	Toelating tot stage en afstuderen	95
3.6	Onderwijs en examenreglement	95
3.7	Studieresultaten	96
3.8	Decanaat	96
3.9	Vertrouwenspersoon	97
3.10	Inschrijving en uitschrijving	97
3.11	Studiefinanciering	97
3.12	Financiële Ondersteuning Studenten (FOS / het 'afstudeerfonds')	98
4	Facilitair	99
5	Organisatie	103
6	Kwaliteitszorg en medezeggenschap	107
6.1	Medezeggenschap	109
6.2	Kwaliteitszorg	110
6.3	Klachten	111
	Bijlagen	113
	Jaarrooster CMD	115





Hoofdstuk 1.
Inleiding



1.1 Inleiding

Deze studiegids is bedoeld om je informatie te verschaffen over de elementen van je studie. De studiegids is opgezet om in combinatie met de websites van de hogeschool gebruikt te worden. Regelmatig zal in deze studiegids voor een aantal onderwerpen verwezen worden naar de website(s) voor verdere informatie. Let dus goed op de verwijzingen. Informatie is in ieder geval ook te vinden op www.cmdcommunity.nl

1.2 De opzet van deze gids

De onderwijs- en examenregeling van een opleiding is te vinden in de volgende officiële stukken:

- de studiegids;
- de opleidingsbrochure (daarin staat de nodige informatie over toelating, vakkenpakketeisen etc.);
- het Intranet van de hogeschool;
- de verdere informatie over toelating, toelatingsonderzoek etc. die verkrijgbaar is bij de afdeling Instroommanagement.

Rechten en plichten, Studentenstatuut

Wij wijzen speciaal op het Studentenstatuut. Daarin staan de meeste belangrijke rechten en plichten van studenten genoemd. Het staat op het Intranet, op de studentensite van elk cluster, onder "Mijn gegevens"- "Rechten en plichten"- "Studentenstatuut".

Enkele onderwerpen uit het Studentenstatuut zijn uitgewerkt in de vorm van aparte brochures. Voorbeelden zijn:

- Financiële ondersteuning bij vertraging van de studie door bijzondere omstandigheden: "Mijn services"- "administratieve zaken"- "financiële zaken"- "ondersteuning";
- Hoe en waar een klacht ingediend kan worden, en waar vertrouwenspersonen te vinden zijn: "Mijn gegevens"- "rechten en plichten"- "klachten"

Voorzieningen voor studenten

De Hogeschool biedt een aantal voorzieningen voor studenten. Daarnaast is er veel informatie, zoals over inschrijving, uitschrijving, studeren in het buitenland etc. Die informatie staat niet in deze gids, maar is te vinden op het Intranet van de hogeschool. Het is aan te raden, ook als het niet echt nodig is, een aantal keren grondig over het Intranet te "surfen". De volgende onderwerpen op het Intranet, op de studentensite van het cluster, noemen we nog even speciaal:

MIJN GEGEVENS

- studie en resultaten
- roosters
- rechten en plichten

MIJN CLUSTER

informatie die is verzorgd door het cluster

MIJN SERVICES

- locaties
- voorzieningen
- onderwijs
- coaching en begeleiding
- medezeggenschap
- administratieve zaken
 - in- en uitschrijving
 - financiële zaken

MIJN HOGESCHOOL

- organisatie en huisvesting
- visie & beleid
- profilering
- Rotterdams onderwijsmodel
- Hogeschool én Rotterdam e.o.
- Rotterdam durft!

Tot slot nog dit:

Als zich één of meer van onderstaande omstandigheden voordoen

- a. ziekte
- b. bijzondere familie-omstandigheden
- c. zwangerschap
- d. lichamelijke, zintuiglijke of andere functiestoornis
- e. bestuurlijke activiteiten
- f. niet-studeerbaar onderwijsprogramma
- g. topsport

waardoor de studie vertraagd wordt, meld dit dan bij een decaan. (Zie "Mijn services"- "Coaching & begeleiding".) De decanen weten de weg in de voorzieningen die de hogeschool daarbij biedt.

Hun namen en spreekuurgegevens zijn te vinden in het hogeschoolblad Profielen.



Hoofdstuk 2.
Opbouw van de studie



2.1 *Het Rotterdams Onderwijsmodel (ROM)*

De hogeschool heeft ervoor gekozen de opleidingen volgens een bepaald model in te richten. Dit is het "Rotterdams Onderwijsmodel" (ROM) genoemd vanwege de sterke verbondenheid van de hogeschool met de stad Rotterdam, en omdat het model een Rotterdams karakter heeft. Het ROM houdt ten eerste in dat er verschillende soorten onderwijs worden onderscheiden:

Kennisgestuurd onderwijs

De hogeschool heeft als kennisinstituut de taak de actuele kennis op het terrein van concepten en vaardigheden op de voor de opleidingen relevante terreinen op een goed gestructureerde manier aan studenten aan te bieden. Daarmee krijgen studenten de basis die zij nodig hebben om op een goede manier in de beroepspraktijk aan de slag te gaan.

Dit type onderwijs biedt vooral in het begin van de studie de studenten ook structuur: doordat een belangrijk deel van de studie in de vorm van lessen, werkgroepen en opdrachten wordt aangeboden weet de student wat er concreet van hem verwacht wordt. Daarmee wordt invulling gegeven aan het beginsel dat de student in de loop van de studie van geleid via begeleid naar zelfstandig leren wordt geleid.

Binnen deze lijn wordt een diversiteit aan werkvormen toegepast. Naast 'traditionele' colleges, werkcolleges, practica en trainingen kan gedacht worden aan Probleemgestuurd onderwijs, zelfstudieopdrachten, ev. ondersteund door informatie- en communicatietechnologie (ICT), games, skillslabs.

Praktijkgestuurd onderwijs

In de opleidingen van de hogeschool gaat het er vooral om dat studenten de vraagstukken die zich in de voor hun opleiding relevante beroepspraktijk voordoen op een goede manier aan leren pakken. Dat kan het beste door studenten in de vorm van projecten of door werk in de praktijk met echte vraagstukken uit de beroepspraktijk te confronteren en van hen te vragen die (in samenwerking) resultaatgericht aan te pakken. Het beoogde product is daarbij altijd voor de beroepspraktijk relevant.

In de eerste jaren van de studie in een voltijdopleiding zal de praktijk in de opleiding veelal de vorm hebben van projecten die een oriënterend en onderzoekend karakter hebben. In het projectonderwijs leren studenten ook samen werken aan het oplossen van praktijkproblemen. Zij werken samen in groepen van 6-12 studenten met een docent als projectbegeleider, die vooral een taak heeft in de begeleiding van de wijze van aanpak van het probleem en het groepsproces

De projecten zijn gericht op een casus, bij voorkeur uit de relevante beroepspraktijk in de regio, ofwel met een echte, externe opdrachtgever, ofwel in een virtuele opzet. In ieder geval monden de projecten altijd uit in een voor de beroepspraktijk relevant resultaat, een product in de vorm van bv. een onderzoeksrapportage, een presentatie van een mogelijke oplossing voor een praktijkvraagstuk.

Daarmee krijgt het principe outside in – inside out vorm: de praktijk wordt binnengehaald in het onderwijs en verrijkt die en anderzijds leveren de resultaten van het onderwijs een bijdrage aan de ontwikkeling van de beroepspraktijk. In het begin van de studie zullen die bijdragen relatief eenvoudig van karakter zijn; in de loop van de studie zullen die een wezenlijker bijdrage aan de praktijk kunnen leveren.

In het laatste deel van de studie maken de stage en het afstudeerwerk (dat ook in de beroepspraktijk plaatsvindt) een belangrijk deel van het praktijkgestuurd onderwijs uit.

Studentgestuurd onderwijs

De diversiteit onder studenten vraagt in toenemende mate om maatwerk. Dat maatwerk vraagt om een aanzienlijk deel van het curriculum dat gericht is op de persoonlijke ontwikkeling van de student. Alleen daardoor kan tegemoet gekomen worden aan uiteenlopende leervragen, enerzijds door een uiteenlopende beginsituatie, maar ook door een uiteenlopende gerichtheid op de te bereiken eindkwalificaties. Onderscheiden wordt:

- Studieloopbaanbegeleiding
- Ondersteunend en keuzeonderwijs
- Minors⁽¹⁾

Studieloopbaanbegeleiding

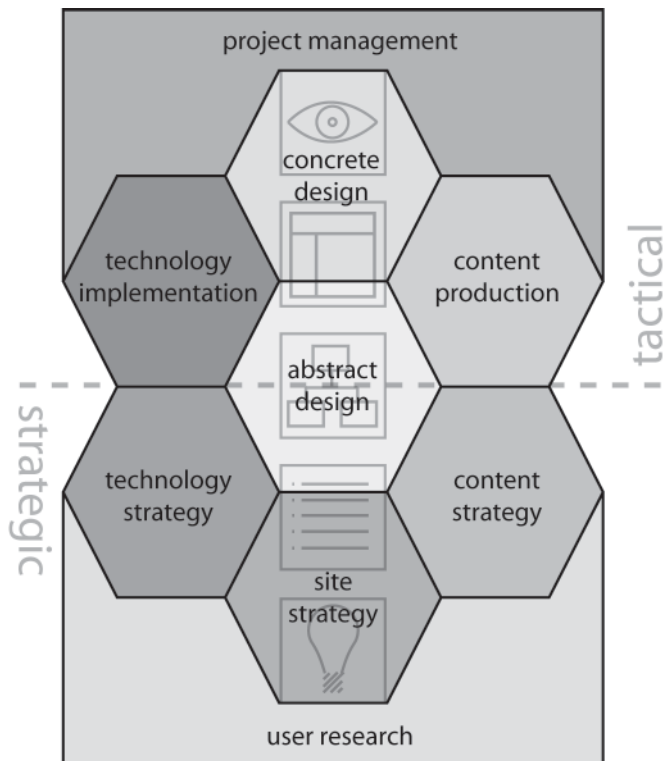
Gedurende de gehele studie krijgt elke student een studieloopbaancoach, een docent die als taak heeft de student te begeleiden bij zijn ontwikkeling tijdens de studie. Drie daarin op elkaar aansluitende aspecten zijn het volgen van de competentieontwikkeling, het begeleiden van door de student te maken keuzen in verband met zijn studie en het maken van (contractuele) afspraken over de door de student te ondernemen studieactiviteiten. Student en coach hebben 3 of 4 maal per jaar een individueel gesprek over sterkere en zwakkere kanten van de ontwikkeling en over de daaruit te trekken conclusies over de verdere studieactiviteiten. Het portfolio van de student, waarin zijn studieresultaten (resultaten van toetsen, bijdragen aan projecten, stagebeoordelingen), de voortgang van zijn ontwikkeling richting beroepscompetenties en de afspraken over verdere studieactiviteiten (POP) staan vastgelegd, staat daarin centraal. Daarnaast omvat het programma van Studieloopbaancoaching veelal ook nog groepsactiviteiten, waarin diverse aspecten van studie en beroep worden besproken.

(1) Minors is de nieuwe benaming voor wat voorheen differentiaties werden genoemd. Vanaf studiejaar 2006 is minor de gangbare benaming voor differentiaties.

Aan de andere onderdelen van studentgestuurd onderwijs wordt elders in de studiegids aandacht besteed: Ondersteunend en keuzeonderwijs en Minors.

2.2 Profiel van de opleiding

Het curriculum van CMD is gebaseerd op het nine-pillars model van Garrett. Dit model wordt in de onderstaande figuur afgebeeld.



Figuur 1. Nine Pillars model van Jesse James Garrett

Het 9 pillars model laat zien welke rollen in een team nodig zijn om een bij de gebruiker passend multimedia product te ontwikkelen. Bij CMD wordt je vooral opgeleid om de rollen/taken in het midden van de figuur uit te oefenen (concrete design, abstract design en site strategy).

Het ontwerpen staat binnen CMD dus centraal. In het nine-pillars model wordt het ontwerp gevoed vanuit productstrategie en wordt het gesteund door de mensen die content produceren en de benodigde technologie ontwikkelen. Een goede ontwerper moet over voldoende kennis beschikken van de aanverwante vakgebieden om in te kunnen schatten wat de consequenties zijn van de beslissingen die hij neemt. Het ontwerpproces bevat in de eerste twee jaren een aantal leerlijnen. Deze worden hieronder beschreven.

Projecten en ABV

De projecten vormen de kern van het CMD curriculum; de projecten zijn de integrale leerlijn waarin je je kennis en vaardigheden op een geïntegreerde wijze toepast in realistische of gesimuleerde praktijksituaties. Tijdens de projecten komen alle facetten van het ontwerpproces van een multimedia product ter sprake. De ontwikkeling van je competenties vormt het belangrijkste uitgangspunt in de projecten. De aard van de projecten is een gesimuleerde praktijksituatie of een opdracht voor een echte opdrachtgever. Het merendeel van de projecten voer je uit in een team, omdat je in de beroepspraktijk immers ook vaak in teamverband werkt. Tijdens de projecten word je door je ABV docent en door je vakdocenten begeleid. De ABV docent bespreekt de voortgang van het project en de wijze waarop je het ontwerpproces doorloopt; je vakdocenten bespreken de kwaliteit van de deliverables (tussenproducten) met je.

Leerlijn Media en creativiteit

Een belangrijke pijler van het curriculum CMD betreft de leerlijn Media en creativiteit. Binnen deze leerlijn krijg je verschillende creatieve technieken aangereikt. Je ontdekt welk creatief werkproces het best bij je past. Ook leer je te reflecteren op de keuzes die je maakt in het ontwerptraject. Door kennis te maken met de geschiedenis en met de theoretisch achtergronden van het vakgebied, weet je jezelf te positioneren als ontwerper. In de laatste twee jaar van je studie leer je een eigen onderzoeksvraag te formuleren en te onderzoeken. Je rondt de leerlijn af met het schrijven van een scriptie, waarbij je theoretische inzichten toetst op basis van je afstudeerproject.

De drie designlijnen

Het ontwerp onderwijs binnen de CMD opleiding in de eerste twee jaar, is verdeeld in drie onderwijslijnen: Interaction design, Visual interface design en skills. Binnen elk van deze drie vakken leer je alle aspecten van het ontwerpen van interactieve diensten kennen. Interaction design gaat voornamelijk over het ontwerpen van het gedrag van het interface.

Het gaat hierbij om de dynamische, onderliggende aspecten van het interface. In dit vak staat het usercentered of doelgericht ontwerpen centraal. Visual interface design gaat voornamelijk over de visuele vorm van het interface. Het gaat hierbij vooral om de zichtbare, visuele aspecten van het interface. In dit vak staat het communicatiegericht ontwerpen centraal.

Bij het vak skills tenslotte, leer je een aantal begrippen en vaardigheden die je nodig hebt om je te ontwikkelen tot een professionele ontwerper. Je moet hierbij denken aan fotografie, tekenen, bewegend beeld en geluid. In het eerste jaar worden in alle drie de vakken basistechnieken en principes behandeld, die in het tweede jaar verder worden uitgediept en toegepast. Het programma is zo opgebouwd, dat je

bijvoorbeeld door gemeenschappelijke opdrachten de drie vakken in samenhang krijgt aangeboden.

MME

Om goed te kunnen schatten wat de consequenties zijn van je ontwerp, is het belangrijk dat je begrijpt hoe de onderliggende techniek werkt. Doelstellingen van MME zijn:

- Je moet de technische consequenties van je ontwerp snappen
- Je moet prototypes kunnen bouwen om over je ontwerp te kunnen communiceren met een opdrachtgever
- Je moet met programmeurs kunnen communiceren over (data)communicatie met een extern (server-side) systeem
- Er wordt van je verwacht dat je je eigen ontwerp (client-side) kunt realiseren.

Creatieve marketing

Marketing is eigenlijk heel logisch en voor de hand liggend. Centraal staat het doeltreffend en rendabel inspelen op de wensen en behoeften van je doelgroep. Je moet letterlijk in de huid kunnen kruipen van die consument.

Nieuwe media spelen in dit hele marketingproces een steeds grotere rol. Onze dagelijkse leven wordt er steeds meer door beïnvloed. Dit geldt voor jezelf maar ook steeds meer voor ouderen. Het volgen van onderwijs, nieuws, boodschappen doen of daten, kan digitaal en mobiel. In het eerste jaar leer je op de basisbegrippen van marketing, de marketingomgeving, consumentengedrag, marktonderzoek, marktsegmentatie, positionering en de marketingmix begrijpen en toepassen.

In het tweede jaar staat met name het "nieuwe marketingdenken" centraal. Nog meer dan voorheen gaat het om de onderscheidende "experience". En bij die "experience" gaat het om branddesign, virals en nieuwe marketingvormen. Belangrijk daarbij is storytelling: vertel een goed verhaal bij je product. De businesscase, de kosten en opbrengsten van je product leer je ook op te bouwen en te beargumenteren. Aan het einde van het tweede jaar ben je in staat creatieve en onderscheidende marketing- en communicatieplannen te realiseren.

2.3 *Omschrijving van de verschillende studieroutes*

Deze vakken en projecten worden hieronder per jaar omschreven. Daarbij gaan we uit van de voltijds opleiding van vier jaar. Hoe de deeltijd, de duale en doorstroomvariant van het Grafisch Lyceum eruit ziet omschrijven we daarna. In de tabellen staan de contacturen per week, en de zelfstudie-uren per kwartaal voor elk vak uitgewerkt.

2.4 Jaar 1

Thema	Periode herfst Personal life	Periode winter Education	Periode lente Work	Periode zomer Entertainment
Skills				
Projecten 16 ECTS	Body on (groepsproject) geen bijeenkomsten zelfstudie: 112 uur	Portfolio (individueel project) geen bijeenkomsten zelfstudie: 112 uur	Community 55+ (groepsproject) bijeenkomsten zelfstudie: 112 uur	Vloeken in de kerk (groepsproject) geen bijeenkomsten zelfstudie: 112 uur
ABV (algemene beroepsvaardig- heden) 3 ECTS	2 keer 40 minuten werkgroep zelfstudie: 10 uur	2 keer 40 minuten werkgroep zelfstudie: 10 uur	2 keer 40 minuten werkgroep zelfstudie: 10 uur	2 keer 40 minuten werkgroep zelfstudie: 10 uur
Media en creativiteit 8 ECTS	Eens in de twee weken: 2 keer 40 minuten hoorcollege 2 keer 40 minuten werkgroep zelfstudie: 40 uur	Eens in de twee weken: 2 keer 40 minuten hoorcollege 2 keer 40 minuten werkgroep zelfstudie: 40 uur	Eens in de twee weken: 2 keer 40 minuten hoorcollege 2 keer 40 minuten werkgroep zelfstudie: 40 uur	Eens in de twee weken: 2 keer 40 minuten hoorcol- lege 2 keer 40 minuten werkgroep zelfstudie: 40 uur
Design: - Interaction design - Visual inter- face design - Skills (tekenen en fotografie) 10 ECTS	Eens in de twee weken: 2 keer 40 minuten hoorcollege Visual interface design: 2 keer 40 minuten werkgroep Interaction design: 2 keer 40 minuten werkgroep Skills: 2 keer 40 minuten practicum zelfstudie: 33 uur	Eens in de twee weken: 2 keer 40 minuten hoorcollege Visual interface design: 2 keer 40 minuten werkgroep Interaction design: 2 keer 40 minuten werkgroep Skills: 2 keer 40 minuten practicum zelfstudie: 33 uur	Eens in de twee weken: 2 keer 40 minuten hoorcollege Visual interface design: 2 keer 40 minuten werkgroep Interaction design: 2 keer 40 minuten werkgroep Skills: 2 keer 40 minuten practicum zelfstudie: 33 uur	Eens in de twee weken: 2 keer 40 minuten hoorcol- lege Visual interface design: 2 keer 40 minuten werkgroep Interaction design: 2 keer 40 minuten werkgroep Skills: 2 keer 40 minuten practicum zelfstudie: 33 uur
MME 6 ECTS	3 keer 40 minuten werkgroep zelfstudie: 26 uur	3 keer 40 minuten werkgroep zelfstudie: 26 uur	3 keer 40 minuten werkgroep zelfstudie: 26 uur	3 keer 40 minuten werkgroep zelfstudie: 26 uur
Creatieve marketing 8 ECTS	Eens in de twee weken: 2 keer 40 minuten hoorcollege 2 keer 40 minuten werkgroep zelfstudie: 40 uur	Eens in de twee weken: 2 keer 40 minuten hoorcollege 2 keer 40 minuten werkgroep zelfstudie: 40 uur	Eens in de twee weken: 2 keer 40 minuten hoorcollege 2 keer 40 minuten werkgroep zelfstudie: 40 uur	Eens in de twee weken: 2 keer 40 minuten hoorcol- lege 2 keer 40 minuten werkgroep zelfstudie: 40 uur
Keuzemodulen 6 ECTS		kze (2 CP)	kze (2 CP)	KZE (2 CP)
SLC 3 ECTS	SLC (1 CP)	SLC (1 CP)	SLC (0 CP)	SLC (1 CP)
Total: 60 ECTS				

2.4.1 Projecten

Algemene projectinformatie

Leerdoelen

Elk project heeft algemene en specifieke leerdoelen. Per project worden de specifieke leerdoelen vermeld. De algemene leerdoelen van elk project staan hieronder.

Algemene leerdoelen

- Informatiebronnen vinden en benutten voor het bepalen van doelgroepen.
- Een doelgroep definiëren, analyseren en aanspreken door middel van een passende en onderscheidende propositie (segmentatie, targeting en positionering).
- Vormgeving en interactie afstemmen op capaciteiten en behoeften van de doelgroep.
- Omgaan met kritiek op je werk.
- Problemen signaleren en daarover oplossingsgericht communiceren.
- Verantwoordelijkheid nemen en delegeren. (Niet bij individuele projecten)
- Samen met anderen een planning en taakverdeling formuleren. (Niet bij individuele projecten)

Werkvormen

Voor de projecten zijn geen vaste bijeenkomsten gepland, behalve de briefing aan het begin van het project waarin de opdracht wordt gespecificeerd, en de beoordelingen/presentaties aan het eind van het project. Begeleiding van het project wordt gegeven tijdens het vak ABV (waarbij aandacht wordt besteed aan het ontwerpproces), en in de vakken (waarbij de kwaliteit van de deliverables wordt besproken).

Wijze van toetsing

Voor elk project geldt:

- De student levert op vaste momenten deliverables (documenten of producten) op. De eindbeoordeling vindt plaats op basis van een groepspresentatie (bij groepsprojecten) of individuele presentatie (bij individuele projecten).

Beoordelingscriteria

- Elk project heeft een aantal algemene beoordelingscriteria die hieronder staan genoemd. Per project zijn eventuele specifieke beoordelingscriteria aangegeven.
- Algemene beoordelingscriteria
- Aanwezigheid tijdens contacturen
- Contributie aan teamwerk
- Competenties van samenwerking
- Tijdig aanleveren van deliverables
- Kwaliteit van deliverables

Benodigd studiemateriaal

- Briefing van opdrachtgever.
- Studiemateriaal aangereikt door docenten.
- Eventueel boeken of readers

Herfst: Bodyon

Jij en je werkgroep gaan werken aan Bodyon: een interactief afslankproduct. Bodyon voorziet haar klanten, van een persoonlijk plan met de onderdelen voeding, beweging en ontspanning. Je ontwikkelt met je team een Rich Interactive Application (RIA) waarin je het concept voor Bodyon vertaalt naar een specifieke doelgroep. Het belangrijkste doel van de applicatie om met de creativiteit van het product bij de geformuleerde doelgroep een gedragsverandering te realiseren.

Specifieke leerdoelen

- Een werkend prototype van een multimedia-applicatie ontwikkelen.
- Rekening houden met de mogelijkheden en beperkingen van een website.
- In een onderzoeksproces verschillende oplossingen visualiseren.
- Korte beschrijving van de module
- In deze tijd zijn gewicht, gezondheid, beweging, dieet etc. belangrijk voor grote groepen mensen. Verschillende groepen hebben baat bij een 'gecontroleerd' plan rondom deze waarden. De overheid wil de jeugd stimuleren te bewegen omdat blijkt dat kinderen op steeds jongere leeftijd lijden aan overgewicht). Er bestaan virtuele gemeenschappen waarbij gewichtscntrole het belangrijkste onderwerp (en doel) is. Ook de voedingsmiddelen industrie springt gretig in op die grote en diverse groep die graag 'wat minder' en het liefst ook 'gezond' eet.

Specifieke beoordelingscriteria

- Onderscheidend vermogen van het product
- Op de doelgroep gericht visualisatie van het product

Winter: Portfolio

Je maakt je eigen website waarbij je eigen identiteit uitgangspunt vormt voor je digitale portfolio. In dit digitale portfolio staat jouw ontwikkeling centraal. Je portfolio bevat je werkstukken, eindproducten, evaluaties, reflectie verslagen etc van de vakken en projecten..

Je portfolio gebruik je om vanaf het begin van je opleiding voor jezelf en voor anderen (docenten en je studieloopbaan coach) je individuele leerproces en studievoortgang inzichtelijk te maken. Je portfolio is een instrument om aan te tonen en te verantwoorden hoe ver je bent in je ontwikkeling. Gedurende de studie vul je je portfolio aan en onderhoudt het. Je doet verslag van belangrijke beslissingsmomenten.

Daarnaast biedt je portfolio jou de mogelijkheid om je te onderscheiden van medestudenten door duidelijk te profileren wat je persoonlijke achtergrond, eigenschappen en interesses zijn.

Specifieke leerdoelen

- Gebruikersbehoeften bepalen waaraan de website moet voldoen.
- Jezelf met je website onderscheiden van medestudenten.
- Een website ontwikkelen en tijdig op leveren.
- HTML en CSS adequaat toepassen.
- Vormgeving afstemmen op capaciteiten en behoeften van de doelgroep.
- Eigen werkzaamheden te plannen.
- Voortgang en problemen in de ontwikkeling van het werk pro-actief bespreken met begeleidende docenten.
- Je bent in staat de ontwikkeling en het resultaat van eigen werk individueel te presenteren.
- Je bent in staat te reflecteren op zijn eigen kennis, vaardigheden, persoonlijke eigenschappen en interesses en daarvan verslag te doen.

Specifieke beoordelingscriteria

- Presentatievaardigheden
- Visuele uitwerking van positionering
- Argumentatie voor positionering in relatie tot de doelgroep

Lente: Community 55+

De informatie- en communicatietechnologie (ICT) drukt een steeds grotere stempel op onze samenleving. ICT was lange tijd iets van de werkenden en van de jongeren. Senioren stonden aan de andere kant van de 'digitale kloof'. De vergrijzing in de samenleving door het ouder worden van de grote groep babyboomers kan niet worden genegeerd. Veel 70-plussers hebben moeite met nieuwe media maar de overgrote meerderheid van de 55+'ers zijn gewend geraakt aan het gebruik van nieuwe media. De koopkrachtige en invloedrijke groep 55+'ers gebruiken nieuwe media echter wel op een andere manier dan de jongere generaties.

In dit project ontwikkel je in teamverband een prototype van een community-site voor 55'ers. De omvang van de doelgroep verlangt een nadere segmentatie waarin moet worden blootgelegd wat de interesses en behoeften zijn van een specifieke doelgroep. Bij de community-site is het met name van belang een concept te ontwikkelen waarin bezoekers van de site zelf een bijdrage leveren aan de content en aantrekkelijkheid van de site. De belangrijkste vraag is dan ook hoe je bezoekers triggert om te participeren in de community. Je onderzoekt verschillende vormen van participatie.

Specifieke leerdoelen:

- Vormgeving afstemmen op drijfveren van de doelgroep.
- De gebruikersbehoeften centraal stellen in een community-site.
- Een website ontwikkelen en tijdig op leveren.
- Gebruikers te verleiden tot participatie.
- Organiseren en afstemmen van informatie, vormgeving en interactie.
- Een prototype maken waarin techniek de interactie van gebruikers ondersteunt.

Specifieke beoordelingscriteria

- Activeringskracht van de site
- Argumenten hoe drempels worden weggenomen en gebruikers triggert voor participatie.

Zomer: Vloeken in de Kerk

Met je team ontwerp en ontwikkel je een multimedia-applicatie die als doel heeft een specifieke doelgroep te laten kennismaken met het kunstwerk om zo hun interesse voor kunst en cultuur te vergroten. Dit project biedt je veel vrijheid om zelf een kunstwerk te selecteren en om zelf een doelgroep te bepalen. Een van de belangrijkste onderdelen in dit project is het gezamenlijk met je teamleden brainstormen om alle creatieve mogelijkheden uitputtend te verkennen. Uiteindelijk moet je samen tot een gemeenschappelijk creatief concept komen. Daarbij biedt dit project ruimte en mogelijkheden om je creativiteit te uiten. Het project is daarom een mooie afsluiting van het eerste jaar.

De bedoeling is om een brug te slaan tussen een kunstwerk en een doelgroep die weinig tot geen affiniteit met kunst heeft. Samen met je teamleden bestudeer je een aantal kunstwerken waarvan je er één selecteert. Je onderzoekt hoe je de betekenis of boodschap van het kunstwerk (of kunstenaar) kan vertalen naar een boodschap voor de doelgroep. Van belang is hierbij uiteraard dat je de doelgroep weet te interesseren en daadwerkelijk weet te raken. Misschien is het daarvoor nodig dat je iets doet met het kunstwerk wat 'not done' is. Wees daarbij niet bang om taboes te doorbreken of te shockeren. Jullie applicatie moet Vloeken in de Kerk!

Specifieke leerdoelen

- Informatiebronnen vinden en benutten voor het bepalen van doelgroepen.
- De plaats van een kunstwerk in zijn culturele context begrijpen en in relatie brengen met een specifieke doelgroep.
- Een doelgroep definiëren en beschrijven (segmentatie)
- Een werkend prototype van een multimedia-applicatie te ontwikkelen.
- Je bent in staat zelf technieken te kiezen en adequaat toe te passen.
- Je bent in staat media te selecteren en op elkaar af te stemmen om het product te promoten (crossmedia).

Specifiek beoordelingscriteria

- Kwaliteit van het proces en resultaten van brainstorms
- Argumentatie van de relatie tussen kunstwerk en doelgroep
- Vertaling van de betekenis van het kunstwerk naar een boodschap van de doelgroep.
- De mate waarin de applicatie 'Vloekt in de Kerk'.

2.4.2 ABV

Herfst/Winter/Lente/Zomer

In het vak ABV/Projectbegeleiding wordt de procesmatige kant van een project belicht, waarbij de docent de voortgang van je project begeleidt. Daarnaast ontwikkel je een breed scala aan essentiële beroepsvaardigheden om een project succesvol te doorlopen. Je leert een briefing te interpreteren en deze terug te koppelen middels een debriefing. Tevens leer je planmatig werken (planning maken), vergaderen, samenwerken (het samenstellen van teams, conflicthantering en onderhandelen) en presenteren. Tijdens elk project worden deze vaardigheden behandeld, waarbij de complexiteit per project toeneemt.

Werkvormen

Je neemt deel aan groepsbijeenkomsten, daarnaast werk je zelfstandig of in groepsverband aan opdrachten.

Toetsing

Je wordt beoordeeld op: je bijdrage aan groepsbijeenkomsten en je gemaakte opdrachten.

2.4.3 *Media en creativiteit; a creative mind*

Herfst: Beeld

Tijdens het herfstkwartaal leer je omgaan met beeld. Wat is beeld? Hoe ga je met beeld om? En hoe interpreteer je beeld? Tijdens de hoorcolleges worden voorbeelden gegeven van de wijze waarop ontwerpers beelden maken. Tevens leer je je eigen beelden in te zetten in je communicatie.

Leerdoelen:

- Je ontwikkelt de gewoonte om bewust te kijken en zaken die voor jou belangrijk zijn op te nemen in een dummy
- Je bent in staat om verschillende creatieve technieken in te zetten om innovatieve oplossingen te genereren voor ontwerpvragestukken
- Je hebt inzicht in de wijze waarop de visuele cultuur een prominente plaats heeft gekregen in onze belevingswereld.

Winter: Identiteit

Als iemand je vraagt een omschrijving te geven van jezelf, wat vertel je hem dan? Heb je het over je voorkeur voor een bepaalde kledingstijl, je vrolijke karakter of over het feit dat je 's ochtends niet uit je bed kunt komen? Waarin verschil jij van anderen? Welke elementen maken jou tot de mens die je bent? Kunnen we aan je ontwerpen soms aflezen wie je bent? Misschien vormen ze wel een representatie van jouw identiteit. En in hoeverre is jouw identiteit historisch bepaald? Is het feit dat je in een netwerksamenleving leeft bepalend voor jou als mens? Tijdens het winterkwartaal ga je op zoek naar antwoorden op deze vragen.

Leerdoelen:

- Je kent je eigen interesses en voorkeuren en bent in staat om op basis hiervan ideeën te genereren voor je ontwerpen.
- Je hebt een onderzoekende werkhouding en verschaft je toegang tot uiteenlopende (inspiratie)bronnen.
- Je hebt inzicht in de wijze waarop de samenleving zich ontwikkeld heeft van een industriële samenleving tot een netwerksamenleving

Lente: Ruimte

'Space isn't that remote at all. It's only an hour's drive away if your car could go straight upwards'. Fred Hoyle

Tijdens het lentekwartaal staat het thema ruimte centraal. Wat zijn de gevolgen van het digitale tijdperk voor de manier waarop we ruimte beleven? Je leert over de wijze waarop ontwerpers ruimte (opnieuw) definiëren. Ook krijg je handvatten om jouw eigen ruimte te vergroten. In letterlijke zin, door je in je opdrachten bezig te houden met de derde dimensie. Maar ook in figuurlijke zin, doordat je uitgedaagd wordt je eigen grenzen te verleggen. Hiervoor zet je het experiment in.

Leerdoelen:

- Je probeert tot innovatieve oplossingen voor ontwerpvoorbeeldjes te komen door achter je eigen horizon te kijken en bronnen aan te boren die nieuw voor je zijn.
- Je hebt inzicht in de mogelijkheden van communicatie in het digitale tijdperk.
- Je leert het experiment in te zetten als methodiek van ontwerpen.
- Je bent in staat conclusies te trekken uit je experimenten en op basis hiervan je vervolgstappen te bepalen.

Zomer: Zintuigen

Ontwerpers maken gebruik van hun ogen. Niemand zal dit betwisten. Toch gaat het bij het maken van ontwerpen niet alleen om datgene wat je ziet. Ook de geluiden die je hoort zijn bepalend voor je ervaringen. Een bijzondere geur kan een jeugdherinnering bij je oproepen. En tot sommige materialen zul je eerder aangerokken worden dan tot andere simpelweg omdat ze prettig aanvoelen. Tijdens het zomerkwartaal word je je bewust van al je zintuigen. Tevens leer je ze alle vijf in te zetten bij het maken van je ontwerpen.

Leerdoelen:

- Je hebt inzicht in de wijze waarop ontwerpers gebruik maken van al hun zintuigen bij het vervaardigen van hun ontwerpen
- Je hebt inzicht in de geschiedenis van de media fotografie, film, televisie en Internet en je bent je bewust van de implicaties van je mediumkeuze voor de ervaring van de gebruiker

Werkvormen:

Elke twee weken wordt een hoorcollege gegeven. Tijdens de wekelijkse werkcolleges wordt geoefend met de voorbeelden en theoretische inzichten die in de hoorcolleges worden besproken.

Wijze van toetsing en beoordelingscriteria

Het vak wordt getoetst aan de hand van opdrachten die tijdens de hoorcolleges en werkcolleges worden gegeven. In elk kwartaal maak je een drietal opdrachten. Een van deze opdrachten betreft het schrijven van een recensie over het product van een klasgenoot. Je toont aan dat je de inzichten uit de theorie toe kunt passen in de praktijk. Daarnaast word je beoordeeld op de wijze waarin je in staat bent creatieve technieken te gebruiken en hierover –zowel in woord als in beeld– te communiceren.

Benodigd studiemateriaal (boeken e.d.)

Artikelen uit de reader 'A Creative Mind'

2.4.4 Design

Interaction design

Herfst: gebruikers

Consumenten of gebruikers van een product of dienst willen geen functies of informatie, maar een doel bereiken. Dat kan bijvoorbeeld een paar uurtjes verstrooiing achter de TV zijn, of bijvoorbeeld het goed kunnen helpen van een klant in een call-center. De interactie die hiervoor nodig is, is niets meer als het middel waarmee dit doel wordt bereikt. Voor het ontwerpen van een bruikbaar interface moet je dus de doelen van je gebruiker als uitgangspunt nemen. De basis van het user-centered of doelgericht ontwerpen is het begrijpen van de drijfveren en behoeften van gebruikers. In dit eerste kwartaal leer je bij interaction design een aantal technieken waarmee je je als ontwerper beter kunt verplaatsen in gebruikers en waarmee je de basis legt voor een succesvol ontwerp. Je leert door middel van onderzoek en observaties een persona te maken die je doelgroep representeert en een eenvoudig gebruiksscenario waar je jouw ideeën over een bruikbaar product tot uitdrukking brengt.

Leerdoelen

Na dit kwartaal kun je:

- Uitleggen wat user-centered design is.
- Een persona creëren die de doelgroep van je ontwerp representeert.
- Een eenvoudig gebruiksscenario maken.
- Je ideeën over je doelgroep en gebruiksscenario communiceren.

Winter: structuur

Ieder interface heeft structuur nodig, zodat gebruikers hiermee hun doel kunnen bereiken. De informatie op een scherm moet structuur hebben en de verschillende schermen moeten samenhangen in een voor gebruikers logische structuur. Je zult als ontwerper op basis van het profiel en de doelstellingen van je gebruikers structuur moeten aanbrengen in je interface. In dit kwartaal leer je over de principes van het structureren van informatie voor jouw gebruikers en het opzetten van een voor jouw doelgroep bruikbare navigatie. Je leert enkele technieken om aan de hand van je persona en scenario en met eenvoudig gebruiksonderzoek tot een structuur te komen. Verder leer je hoe je voor een goede flow in je ontwerp kunt zorgen en hoe je de basis van je interactie ontwerp kunt communiceren met bijvoorbeeld technische ontwikkelaars.

Leerdoelen

Na dit kwartaal kun je:

- Je interactie ontwerp in wireframes uitschetsen.
- Uitleggen wat voor jouw gebruikers een goede flow is.
- Een eenvoudig card sorting experiment uitvoeren met gebruikers.

Lente: manipulatie

Als je op basis van kennis van gebruikers tot een structuur van je interface ontwerp bent gekomen, kan je deze structuur verder gaan invullen. Hiervoor maak je gebruik van een aantal basiselementen, zoals knoppen en menu's. Het type elementen hangt nauw samen met de wijze waarop gebruikers het interface zullen manipuleren. Zo heb je bij een aanwijsscherm een ander soort knoppen nodig als bij het manipuleren met een muis.

Dit kwartaal maak je kennis met een aantal basiselementen van interactie. Je leert om met deze basiselementen de structuur en navigatie van je interface te ontwerpen, zodanig dat gebruikers hun doel ermee kunnen bereiken. Aan de ene kant gaat het hierbij over de onderdelen die gebruikers hanteren (input devices), zoals een muis of een afstandsbediening. Aan de andere kant zijn het de schermelementen die hiermee worden gemanipuleerd (controls), zoals knoppen en menu's. Je leert hoe deze twee kanten van de interactie samenhangen en hoe je hiervoor vanuit een zeker gebruiksdoel ontwerpkeuzes kunt maken.

Leerdoelen

Na dit kwartaal kun je:

- Eenvoudige controls op toepasselijke en correcte manier toepassen.
- Uitleggen welke gevolgen het toepassen van enkele veel voorkomende input devices heeft op de interactie.

Zomer: evaluatie

Niet alleen in de analyse fase van het ontwerpproces, maar ook gedurende de fases daarna moet je als ontwerper bezig blijven je ideeën te ontwikkelen en je ontwerp te verbeteren door gebruikers bij het ontwerpproces te betrekken. Door gebruikers een prototype te laten testen leer je snel wat je nog kunt verbeteren aan je ontwerp. Daarnaast helpt het jezelf als ontwerper te ontwikkelen. Tijdens dit laatste kwartaal leer je onderzoeken wat het succes van je ontwerp is bij gebruikers. Je krijgt enkele technieken waarmee je op eenvoudige wijze de bruikbaarheid van je interface kunt testen met gebruikers. Het gaat er dan niet alleen om dat je leert wat er mis is, maar vooral hoe je je ontwerp kunt verbeteren.

Leerdoelen

Na dit kwartaal kun je:

- Een eenvoudig gebruiksonderzoek uitvoeren.
- Verbetervoorstellen maken voor het interactie ontwerp op basis van observatie van gebruikers.

Visual interface design

Herfst: basisbegrippen en vaardigheden

In het eerste kwartaal maak je een begin met het ontwikkelen van visuele vaardigheden. Het met vertrouwen opzetten van schetsen om meerdere vormconcepten te ontwikkelen en je niet meteen te hechten aan de eerste de beste mogelijke oplossing is een belangrijke focus voor deze periode. Vervolgens ontwikkel je inzichten in hoe je ordening aanbrengt in informatie door middel van typografie.

Leerdoelen

Na dit kwartaal kun je:

- schetsen om meerdere vormconcepten te ontwikkelen
- ordening aan brengen in informatie door middel van typografie
- stijlen gebruiken

Winter: integratie van basisbegrippen

Wanneer ervaar je iets als belangrijk of relevant of zelfs noodzakelijk om eerst te lezen? Hoe zie je in een oogopslag waar een brochure over gaat? De ontwerper van de instructies, de brochure of de plattegrond heeft de informatie voor je geordend en verhelderd in de vormgeving. Volgorde, plaatsing, herhaling, grootte bepalen een groot deel van de leesbaarheid van informatie.

Leerdoelen

Na dit kwartaal kun je:

- vormgeven in modules en in een serie op basis van een grid
- de lay-out van je ontwerp oplossing aan passen aan de gebruiksdoelen
- Je kunt een eenvoudig formulier of een eenvoudige opmaak verzorgen.
- Je hebt inzicht in de problematiek van het ordenen en presenteren van visuele informatie.

Lente: visuele structuren

In het tweede kwartaal gaan we dieper in op de visuele middelen die je hebt om informatie betekenis te geven. We oefenen het ordenen en presenteren van visuele informatie. Je brengt onderscheid aan in typen informatie met onder andere contrast en kleur.

Leerdoelen

Na dit kwartaal kun je:

- Je maakt kennis met het vertalen van informatie naar krachtige visuele vormen zoals een pictogram.
- Je leert de lay-out van je ontwerp oplossing aan te passen aan de gebruiksdoelen.
- beeldmateriaal interpreteren

Zomer: visuele identiteit

In informatie overdracht zit ook een emotionele boodschap. In dit kwartaal maak je nader kennis met typografie om identiteit vorm te geven. We kijken naar typografie als cultureel en tijdsgebonden middel om informatie vorm te geven.

Je leert verschillende stijkenmerken te onderscheiden en hoe het gebruik van verschillende lettertypes een belangrijke rol vervullen in je ontwerp.

Na dit kwartaal kun je je visuele keuze met argumenten onderbouwen en beschik je over het inzicht hoe de verschillende ingrediënten van het visuele ontwerp er samen voor zorgen dat een boodschap wordt overgedragen en hoe het geheel wordt geïnterpreteerd.

Leerdoelen

Na dit kwartaal kun je:

- verschillende stijlen onderscheiden
- onderscheid maken in het gebruik van verschillende lettertypes en uitleggen hoe lettertypes een vormend onderdeel van je ontwerp zijn
- uitleggen hoe de verschillende ingrediënten samen een boodschap overdragen en hoe deze boodschap geïnterpreteerd wordt
- een visuele keuze met argumenten onderbouwen

Skills

Herfst: Techniek 1

Het eerste kwartaal fotografie staat in het teken van de camera. Je gaat ervaren dat je door middel van techniek een beeld kan laten communiceren en een onderwerp duidelijk in beeld naar voren kan laten komen door je sluitertijd of je diafragma aan te passen.

Bij tekenen ligt de focus in het eerste kwartaal op tekenen naar waarneming en op schetsen. Je werkt met lijnen en vlakken. Je bouwt de tekening zowel op in dunne schetslijnen in potlood als ook in lijnen in houtskool. Je leert lijnen aanzetten (dik/dun). Je ontdekt hoe je het beeld kunt opbouwen in lijn en in vlakken. Licht-donker verschillen die je waarneemt kun je ook weergeven.

Leerdoelen

Na dit kwartaal kun je:

- zelf beeld maken d.m.v. een digitale camera op Manualstand.
- de waarde en betekenis van foto's beoordelen en benoemen
- kenmerken van dat wat je waarneemt zichtbaar maken in een tekening
- waargenomen kenmerken verkennen en ordenen door middel van schetsen

Winter: Techniek 2

In het tweede kwartaal ontwikkel je bij fotografie je kijktechniek. Je leert je bewust te worden van het onderwerp dat je fotografeert en hoe dit zich verhoudt tot zijn omgeving. Daarnaast wordt dieper ingegaan op de communicatie van een foto. Welke foto's kun je gebruiken voor een interface? En welke niet? Tenslotte leer je fotograferen in de studio. De basisprincipes van verlichting worden uitgelegd. Aan de hand van diverse soorten lichtbronnen leer je hoe je de vorm van een object het beste tot zijn recht kan laten komen.

Bij tekenen richt je je in dit kwartaal onder meer op vlakverdeling met diepte. Je leert hoe je delen van je tekening kunt versterken door middel van schaduw. Daarnaast leer je enkele algemene basisvaardigheden op het gebied van perspectief tekenen. Je krijgt inzicht in het creëren van ruimte en diepte.

Leerdoelen

Na dit kwartaal kun je:

- vooraf de opname bepalen waar je een onderwerp in beeld kan plaatsen
- met de basisvaardigheden van studioverlichting werken.
- de toepasbaarheid en kwaliteit van foto's beoordelen
- tekenen in perspectief
- tekeningen/schetsen versterken door toepassing van schaduw
- de ruimtelijkheid/diepte van het beeld en de vorm versterken dmv het tonen van verloop

Lente: Beeld 1

Fotografie: In de herfst en winter ben je je reeds bewust geworden van het onderwerp dat je in beeld zet. Tijdens het lentekwartaal ga je fotografisch verder om dit ook voor de kijker beeldend duidelijk te krijgen. Hoe leg je accent op je onderwerp? Wat zijn eigenschappen van je onderwerp en hoe zet je je techniek hierop in? Hoe belangrijk is het gebruik van je standpunt of kader?

Binnen het vak tekenen komen enkele algemene basisvaardigheden aan de orde die je nodig hebt om je beeld/tekening te versterken. We gaan dieper in op onder andere: onderlinge verhoudingen, contrasten, schaduwen, arceren en plasticiteit. We maken gebruik van diverse materialen.

Leerdoelen

Na dit kwartaal kun je:

- een fotografisch beeld creëren mbv compositie, suggestie van diepte, vorm-, licht- en kadergebruik.
- bewuster naar de eigenschappen van je onderwerp kijken
- een tekening maken volgens de juist verhoudingen
- plasticiteit creëren in je tekeningen
- contrast en schaduw aanbrengen in je tekening
- arcering inzetten om je tekening te versterken

Zomer: Beeld 2

In het vierde kwartaal fotografie staat de analyse van beeldtaal centraal. Een aantal dingen wordt onderzocht. Wanneer is er sprake van een stijl? Wat is de kracht van een enkel beeld of kies je juist voor een serie? Welke beelden vormen samen een serie? Wat is de kracht van beeldassociatie? Waardoor wordt een foto een icoon en hoe kan je dit gebruiken?

In het vierde kwartaal tekenen ontwikkel je de basisvaardigheden van het lenteblok verder. Daarnaast besteden we aandacht aan snelschetsen en storyboard tekenen.

Leerdoelen

Na dit kwartaal kun je:

- de kracht van een enkel beeld onderkennen alsmede de beeldende wisselwerking van foto's in een serie.
- een beeldverhaal visualiseren
- ideeën en gevoelens uitdrukken in beelden en hierover communiceren

Werkvormen:

Naast de wekelijkse werkgroepen of practica voor elk vak, krijg je ook viermaal in het kwartaal een hoorcollege, waarin de theorie die in het kwartaal aan de orde komt wordt besproken aan de hand van voorbeelden. Ter ondersteuning van deze hoorcolleges zal er een lijst verplichte literatuur worden samengesteld.

Toetsing:

Het vak wordt getoetst op basis van je aanwezigheid, interactie tijdens de colleges, ingeleverde opdrachten en tentamens.

Studiemateriaal:

Fotografie:

- Laptop geïnstalleerd met Photoshop CS of CS2
- Digitale camera met Manual-functie

CMD beschikt over een 25-tal eigen digitale camera's die op vertoon van je collegekaart en het invullen van een uitleenformulier een dag te leen zijn. Deze zijn af te halen bij CMD-systeembeheer.

CMD heeft ook een digitale spiegelreflexcamera (Nikon D70) in de uitleen; hiervoor krijg je een toestemmingsformulier dat eerst door de vakdocent ondertekend moet worden.

Je mag gebruik maken van je eigen digitale camera op voorwaarde dat deze camera volledig handmatig is in te stellen. Diafragma en sluitertijd dienen dus los van elkaar te bedienen zijn.

Tekenen:

- Tekenpapier
- schetsblokje of dummy
- Potloden: diverse hardheden, grafietpotlood,
- Houtskool (klein doosje)
- Siberisch krijt of cont: 1stuks, bijv 2B of 4B
- gum, lange liniaal, geo-driehoek
- verf, penseel: details hierover volgen nog.

2.4.5 MME

Herfst: HTML en CSS

Bij MME leer je hoe een website functioneert en wat HTML is. Met behulp van deze kennis leer je jouw ontwerp om te zetten naar een website gebouwd met HTML en CSS. Daarom zullen veel opdrachten deze periode een ontwerp als uitgangspunt nemen. Onderwerpen:

- Flash; tekenen, animeren, Knoppen.
- Techniek; server & client, FTP, internet.
- HTML; semantiek, zoekmachines, ordenen, links, tabellen, layers en afbeeldingen.
- CSS; font opmaak, interlinie, kleur, positioneren, grootte.
- Dom, flowcharts, UML.

Leerdoelen:

- Je beheerst flash voldoende om te kunnen hanteren als tool om mee te schetsen.
- Je hebt inzicht in de wijze waarop een pagina op het internet wordt weergegeven.
- Je hebt inzicht in het functioneren van een website.
- Je kent HTML en kan de code lezen en schrijven.
- Je kunt een plaatje van het ontwerp omzetten naar HTML code.
- Je kunt met behulp van FTP een site online zetten.
- Je kent het verschil tussen een server en client computer.
- Je kunt werken met het programma Dreamweaver.
- Je hebt inzicht in de mogelijkheden van CSS.
- Je kunt CSS schrijven om de opmaak van een HTML pagina aan te passen.

Wijze van toetsing en beoordelingscriteria

Je wordt getoetst aan de hand van opdrachten die je in de les en thuis maakt. Deze opdrachten zijn kleine oefeningen gebonden aan het thema van de les. Als je de stof al kent wordt er van je verwacht dat je dit eerst aantoont in de les door het maken van een extra opdracht. Daarna kan er in overleg een opdracht op eigen niveau worden geformuleerd. De opdrachten worden beoordeeld aan de hand van de algemene criteria, plus een extra beoordelingscriterium namelijk:

Je moet zelfstandig de HTML code schrijven en mag geen slices in Photoshop,

Imageready of Fireworks gebruiken om een webpagina te bouwen. Je mag gebruik maken van dreamweaver, kladblok of een andere editor.

Benodigd studiemateriaal (boeken e.d.)

- 'HTML for the worldwide web with XHTML en CSS'; Elizabeth Castro (Engels, vijfde editie, ISBN:0321130073)
- 'DHTML en CSS voor het world wide web'; Jason Cranford Teague (ISBN: 9043005053)

Winter: De basisprincipes van het programmeren

Een HTML pagina kun je veel extra functionaliteit geven met behulp van scripts, bijvoorbeeld Javascript. In deze periode gebruiken we deze taal om de basisprincipes van het programmeren uit te leggen. Als je de basis van programmeren snapt, worden alle volgende periodes een stuk gemakkelijker. Tijdens deze periode wordt er veel van je verwacht. Een hoge mate van inzet is essentieel. De volgende onderwerpen komen aanbod:

HTML formulieren en CSS formulieropmaak.

Inleiding programmeren; doel en context, serverside vs clientside, variabelen.

Functionele flowcharts, UML.

Javascript; conditional statement, operatoren, loops, random, arrays en functies.

Javascript; rollovers, verschillende browsers, formvalidatie.

Leerdoelen:

- Je kent de basis begrippen van het programmeren: variabele, conditional statement, loop, array, functie.
- Je kunt de begrippen uit het bovenstaande leerdoel toepassen in eenvoudige vraagstukken.
- Je kunt een probleem opdelen in deelproblemen om het vraagstuk te vereenvoudigen.
- Je hebt inzicht in de wijze waarop een computer omgaat met informatie.
- Je kunt, wanneer er nog fouten in de code zitten, systematisch de code doorlopen om de fout alsnog te ontdekken.
- Je geeft, wanneer het niet lukt, niet meteen op maar kent het internet of boeken als een hulpbron.

Wijze van toetsing en beoordelingscriteria

Je wordt getoetst aan de hand van opdrachten die je in de les en thuis maakt. Deze opdrachten zijn kleine oefeningen gebonden aan het thema van de les. Als je de stof al kent wordt er van je verwacht dat je dit eerst aantoont in de les door het maken van een extra opdracht. Daarna kan er in overleg een opdracht op eigen niveau worden geformuleerd. De opdrachten worden beoordeeld aan de hand van de algemene criteria.

Benodigd studiemateriaal (boeken e.d.)

'JavaScript for the World Wide Web; Tom Negrino, Dori Smith (Engels, vijfde editie, ISBN: 032119439X)

Lente: Dynamiek op het Web

Een website wordt niet alleen gebruikt om informatie te tonen, maar kent vaak veel meer functionaliteit. Deze periode hebben we het over verschillende type functionaliteit en hoe je deze kan inzetten. Naarmate websites complexer worden, wordt het steeds belangrijker te kunnen reageren op wat de gebruiker met de website doet. Javascript kan je helpen bij het visualiseren van dialogen en andere vormen van interactie.

De volgende onderwerpen komen aanbod:

- Functioneel ontwerp.
- Javascript; DOM aanspreken, DHTML, XML).
- XML (introductie) en (XML opmaak doormiddel van CSS).

Leerdoelen:

- Je kent de interactie mogelijkheden die zijn toe te passen op een website.
- Je begrijpt dat er verschillende technieken achter een website schuilen en herkent wanneer javascript een geschikte techniek is om toe te passen.
- Je kunt functionaliteit benoemen en beschrijven in je documentatie.
- Je begrijpt de onderliggende structuur van een website.
- Je kunt alle onderdelen van een website benaderen met javascript.
- Je kunt de eigenschappen van een onderdeel van een website wijzigen.

Wijze van toetsing en beoordelingscriteria

Je wordt getoetst aan de hand van opdrachten die je in de les en thuis maakt. Deze opdrachten zijn kleine oefeningen gebonden aan het thema van de les. Als je de stof al kent wordt er van je verwacht dat je dit eerst aantoonst in de les door het maken van een extra opdracht. Daarna kan er in overleg een opdracht op eigen niveau worden geformuleerd. De opdrachten worden beoordeeld aan de hand van de algemene criteria.

Benodigd studiemateriaal (boeken e.d.)

Handboek Flash 8; Peter Kassenaar (Nederlands, ISBN: 9059402146)

Zomer: Interactief met Flash

De mogelijkheden die internet biedt zijn jou niet meer onbekend. Deze zomer wordt de wat luchtigere kant van het internet geïntroduceerd. Met behulp van Flash leer je animaties maken en toepassen. Daarnaast kun je aan het einde van deze periode eenvoudige interactie toevoegen. Hier kom je voor het eerst de basics van actionscript tegen, maar vooral word je geïntroduceerd in een aantal mogelijkheden met actionscript die uniek zijn voor Flash: de volgende onderdelen en predefined functies worden behandeld tijdens deze lessen:

- Movieclips, paden en menu's
- Properties en tekstvelden
- Drag & Drop, hittest, loaders en loadMovie
- Duplicate, attachMovie en createEmptyMovie

Leerdoelen:

- Je hebt inzicht in de objectgeoriënteerde structuur van Flash.
- Je weet hoe je gebruik maakt van verschillende vormen van animatie: motion- of shapetween of een animatie uit verschillende frames.
- Je kunt hulpmiddelen als een guide of een mask praktisch toepassen.
- Je kunt predefined functies (hieronder benoemd) toepassen wanneer je ze nodig hebt.
- Je hebt inzicht in de wijze waarop je met behulp van script de eigenschappen van een object kunt wijzigen.
- Je begrijpt hoe je gebruik kunt maken van de tijdlijn in je script.
- Je kunt een preloader maken en toepassen.
- Je kunt een swf-movie laden om deze vervolgens in een andere movie te gebruiken.
- Je herkent de basis principes van het programmeren en kan deze toepassen in actionscript.

Wijze van toetsing en beoordelingscriteria

Je wordt getoetst aan de hand van opdrachten die je in de les en thuis maakt. Deze opdrachten zijn kleine oefeningen gebonden aan het thema van de les. De opdrachten worden beoordeeld aan de hand van de algemene criteria. Naast deze zijn er de volgende beoordelingscriteria verbonden aan deze periode:

Plaats de opdrachten in een reële situatie, doe dus meer dan het minimale. (animatie van vierkantje is minimaal, een vierkantje kan worden vervangen door iets spannender. Heb je de animatie een omgeving gegeven?)

Benodigd studiemateriaal (boeken e.d.)

Handboek Flash 8; Peter Kassenaar (Nederlands, ISBN: 9059402146)

Werkvormen:

De lessen starten met kennisoverdracht, waarna je al snel zelf aan de slag gaat in de vorm van een kleine lesopdracht. Op deze manier wisselen kennisoverdracht, practicum en hulp bij opdrachten elkaar af. Daarnaast wordt er 2 keer per kwartaal in de les aandacht aan het project besteed.

Algemene Beoordelingscriteria Multimedia Engineering

Voor alle lessen in het eerste en tweede jaar van MME gelden minimaal de onderstaande beoordeling criteria:

- Je hebt je opdrachten op tijd en volgens de specificaties ingeleverd.
- Je voldoet in voldoende mate aan de leerdoelen vooraf gesteld.
- Je hebt voldoende opdrachten per les tot en goed einde gebracht.
- Je hebt jezelf uitgedaagd.
- Je hebt bij problemen hulp gevraagd tijdens de lessen.
- Je bent op tijd begonnen met het maken van de opdrachten.
- Je bent gegroeid in je probleem oplossend vermogen.
- Je documentatie is op tijd, volledig en verzorgd ingeleverd.
- Je hebt de code qua naamgeving en commentaar voldoende verhelderd.
- Het resultaat van de opdrachten er netjes en verzorgd uit. (alleen correcte code is te minimaal)

2.4.6 *Creatieve marketing*

Herfst: Marketing? Marketing!

Marketing is al zo oud als de mensheid. Het scheppingsverhaal vertelt over Eva die Adam zo ver kreeg dat hij van de verboden appel at. De slang was de eerste marketingstrategie die Eva er toe verleidde die appel bij Adam "in de markt te zetten".

Doeltreffend en rendabel inspelen op de wensen en behoeften van de je doelgroep. Tot zelfs doordringen in het "Personal Life" van je doelgroep. Dat is de kern van de marketinggedachte dat in dit kwartaal centraal staat. Inzicht hebben in consumentengedrag betekent dat je letterlijk in de huid moet kunnen kruipen van die consument. Waarom kies of koop je een bepaald product? Om dit uit te vinden, heb je marktonderzoek nodig. Pas dan kun je optimaal inspelen op de behoeften van je beoogde doelgroep.

In dit kwartaal staan we stil bij de basisbegrippen van marketing, de marketingomgeving, consumentengedrag, marktonderzoek, marktsegmentatie en positionering.

Leerdoelen

Na afloop van dit kwartaal :

- Kun je uitleggen wat marketing inhoudt
- Kun je ontwikkelingen en trends in de marketingomgeving beschrijven
- Kun je consumentengedrag definiëren
- Begrijp je waarom marktonderzoek belangrijk is en kun je zelf eenvoudig onderzoek uitvoeren
- Kun je de kernstrategie van marketing, namelijk marktsegmentatie, doelgroepkeuze en positionering toepassen

Winter: Ik-marketing

Het onderwijs heeft in de afgelopen jaren flink aan de weg getimmerd met allerlei nieuwe onderwijsvormen. Zo is het inmiddels vrij gebruikelijk dat iedere student een digitale portfolio creëert. Bij de realisatie van zo'n portfolio is het belangrijk dat je de basisbegrippen van marketing goed toepast. Je wilt immers op een doeltreffende manier en in je eigen stijl communiceren met je beoogde doelgroep.

Wil Volvo het imago 'veiligheid' uitdragen, dan is het handig als de auto's ook veilig zijn. Met mensen is het net zo: hun maatschappelijke ambitie moet stroken met wat ze willen en kunnen bereiken. Met andere woorden hoe positioneer je jezelf? Hoe positioneren organisaties zich in de markt en wat doen de concurrenten.

Om tot een goede onderscheidende positionering te komen heb je kennis nodig van product- en merkstrategie. Ofwel de eerste component in de klassieke marketingmix.

Nieuwe media spelen in het hele marketingproces een steeds grotere rol. Onze dagelijkse leven wordt er steeds meer door beïnvloed. Dit geldt voor jezelf maar ook steeds meer voor ouderen. Het volgen van onderwijs, nieuws, boodschappen doen of daten, kan digitaal en mobiel.

Leerdoelen

Na afloop van dit kwartaal :

- Kun je uitleggen wat de rol van nieuwe media voor het marketingproces is
- Kun je een onderscheidende positionering voor producten en jezelf maken
- Ken je alle aspecten van een product
- Ken je het verschil tussen een product en een merk

Lente: Senioren, de nieuwe jongeren voor de komende decennia

"Senioren zitten allemaal in een bejaardenhuis". Niet dus! Feit is dat de 50+ doelgroep niet alleen kapitaalkrachtig is, maar ook sterk groeiende is.

Jong is tenslotte altijd een groeiemarkt geweest. Er komen echter steeds meer ouderen. Moet Mercedes zich richten op een jonger imago? Of blij zijn met het huidige, oudere klantenbestand en zich juist niet op jonge doelgroepen focussen? Harley-Davidson komt tenslotte al met verwarmde stoeltjes op hun exclusieve motors, iets dat vroeger ondenkbaar geweest zou zijn.

Om de juiste snaar te raken bij deze doelgroep is het van belang je grondig te verdiepen in deze doelgroep. En, hoe kom je aan ideeën voor nieuwe producten voor deze doelgroep? In staat zijn een product of dienst te ontwerpen en te ontwikkelen die aantrekkelijk is voor je doelgroep is één ding. De boodschap tot de doelgroep laten doordringen en hen uiteindelijk binnenhalen of vasthouden is weer iets heel anders. Daarom is het belangrijk dat je weet hoe je effectief met je doelgroep kunt communiceren. Daarmee zijn we aanbeland bij een andere component uit de klassieke marketingmix: de P van Promotie.

Leerdoelen

Na afloop van dit kwartaal :

- Kun je een diepgaande doelgroepanalyse uitvoeren
- Ken je de belangrijkste stappen uit het productontwikkelingsproces
- Kun je de fasen van de levenscyclus van een product beschrijven
- Kun je de belangrijkste stappen voor het ontwikkelen van een effectieve marketingcommunicatie uiteen zetten

Zomer: De grote Marketingverleiding

Hoe verleid ik een graffiti artiest tot het bekijken van de etsen van Rembrandt? Hoe krijg ik mijn fervente klassieke muziek liefhebberende pa zo ver dat hij mee gaat naar Dance Valley?

Hoe krijg ik mijn altijd gamende vriend enthousiast voor collectie Art Nouveau meubelen in het Haags Gemeentemuseum? Allemaal kleine voorbeelden van "Vloeken in de Kerk".

Als je op een creatieve en vernieuwende manier de juiste marketingmix weet samen te stellen, heb je nog grote kans ook dat je succesvol zult zijn. Kwamen eerder de P's van Product en Promotie aan bod, in dit kwartaal staan we ook stil bij de P's van Prijs en Plaats.

Als afsluiting van dit eerste jaar staan we ook stil bij een aantal onderwerpen zoals zoekmachine marketing, buzzmarketing, viral marketing, experientemarketing etc.

Leerdoelen

Na afloop van dit kwartaal :

- Beheers je de voornaamste basis marketingskills
- Kun je doelgroepen met recht verleiden
- Kun je alle P's van de klassieke marketingmix toepassen
- Ken je de relevantie van zoekmachinemarketing, buzzmarketing, viral marketing en experientemarketing

Verplichte literatuur

- Principes van de Marketing, Philip Kotler, Gary Armstrong, John Saunders, Veronica Wong, Vierde editie
- Als jij een merk zou zijn, Ruud Boer, Carolien Welsing, 2005

Werkvormen

Tweewekelijks vinden er verplichte hoorcolleges plaats. In deze hoorcolleges worden begrippen, theorieën en cases klassikaal behandeld.

Iedere week vinden er verplichte werkcolleges plaats waarin het toepassen van de stof uit de hoorcolleges centraal staat

De marketingleerstof wordt ook toegepast in vier projecten, die je dit jaar individueel of in groepsverband zult uitvoeren.

Beoordelingswijze

Het vak wordt getoetst door middel van twee tentamens per jaar, waarin de studiestof die is behandeld in de hoorcolleges wordt getoetst met meerkeuzevragen en open vragen. Indien je minder dan 80% aanwezig bent geweest bij de hoorcolleges heb je geen toegang tot het tentamen. Daarnaast wordt het vak beoordeeld op basis van je aanwezigheid tijdens de werkgroepen, interactie tijdens de hoorcolleges en werkgroepen, ingeleverde opdrachten en presentaties tijdens de hoorcolleges en werkgroepen.

2.4.7 Studieloopbaancoaching

Herfst/Winter: Introductie

In het eerste kwartaal (herfst) staat in teken van kennismaking en introductie: je maakt kennis met je SLC, je klasgenoten, de opleiding, de organisatie en de multimedia industrie. Tevens krijg je informatie over wat je van de studie kunt verwachten, en wat van je als student verwachten; de opbouw van het curriculum en praktische zaken (mediatheek, faciliteiten, decanaat en reglementen). Daarnaast leer je hoe je met feedback dient om te gaan. Feedback vormt namelijk een belangrijk onderdeel van de opleiding. Het betreft zowel de feedback die je ontvangt van je docenten en klasgenoten als de feedback die je geeft aan je klasgenoten en teamleden.

In het tweede kwartaal (winter) ga je werken aan je studievaardigheden en studieplanning. Doormiddel van een assesement/test krijg je inzicht in de wijze hoe jij leert en hoe je persoonlijke kwaliteiten kunt aanwenden voor je studie aan een HBO opleiding. Je maakt een start met een persoonlijk ontwikkelplan (POP), waarin je eigen ontwikkeling voor de toekomst vaststelt en je begint met het samenstellen van een ontwikkelingsportfolio (zie ook projecten).

Leerdoelen

- Je leert omgaan met de organisatie en het onderwijs, je begrijpt wat er van je verwacht wordt.
- Je leert een persoonlijke ontwikkelplan (POP) en persoonlijk activiteitenplan op te stellen.

Werkvormen

Je neemt deel aan groepsbijeenkomsten met je SLC. Tevens heb je een individueel kennismakings- en voortgangsgesprek. Naast de groepsbijeenkomsten en individuele gesprekken werk je zelfstandig of in groepsverband aan opdrachten.

Toetsing

Je wordt beoordeeld op: je bijdrage aan groepsbijeenkomsten en je gemaakte opdrachten.

Studiemateriaal

- POP, PAP en portfolio
- Studiegids

Lente/Zomer: Studievaardigheden

In het derde kwartaal (lente) en vierde kwartaal (zomer) ga je verder met het ontwikkelen van je studievaardigheden waarbij het reflecteren op je eigen ontwikkeling en je werk het uitgangspunt vormt. Je leert tevens om concrete leerdoelen te formuleren, zowel voor de korte als lange termijn; wat zijn je verwachting? Wat wil je worden, wat wil je leren? Daarnaast ga je je oriënteren op de beroepspraktijk en heb je voortgangsgesprekken met je SLC.

Leerdoelen

- Je leert te reflecteren op je werk en werkwijze en je hebt inzicht in de ontwikkeling die je doorloopt, je bent vervolgens in staat deze te verwerken in je POP en PAP.
- Je bent in staat om je een goed beeld van de opleiding en de beroepspraktijk te vormen en daar een concreet studieplan voor te ontwikkelen.

Toetsing

Je wordt beoordeeld op: de uitvoering van je POP, PAP en portfolio, je bijdrage aan groepsbijeenkomsten en je gemaakte opdrachten.

Studiemateriaal

- POP, PAP en portfolio
- Opdrachten beroepsoriëntatie

2.5 Jaar 2

Thema	Periode herfst	Periode winter	Periode lente	Periode zomer
Skills	Personal life	Education	Work	Entertainment
Projecten 16 ECTS	Sophia (groepsproject) geen bijeenkomsten zelfstudie: 112 uur	Cross Culture (groepsproject) geen bijeenkomsten zelfstudie: 112 uur	User Experience (groepsproject) geen bijeenkomsten zelfstudie: 112 uur	Muziekweb (individueel) geen bijeenkomsten zelfstudie: 112 uur
ABV (algemene beroepsvaardigheden) 3 ECTS	2 keer 40 minuten werkgroep zelfstudie: 10 uur	2 keer 40 minuten werkgroep zelfstudie: 10 uur	2 keer 40 minuten werkgroep zelfstudie: 10 uur	2 keer 40 minuten werkgroep zelfstudie: 10 uur
Media en creativiteit 8 ECTS	2 keer 40 minuten hoorcollege 2 keer 40 minuten werkgroep zelfstudie: 40 uur	2 keer 40 minuten hoorcollege 2 keer 40 minuten werkgroep zelfstudie: 40 uur	2 keer 40 minuten werkgroep zelfstudie: 40 uur	2 keer 40 minuten werkgroep zelfstudie: 40 uur
Design: - Interaction design - Visual interface design - Skills (beeld en geluid) 10 ECTS	Eens in de twee weken: 2 keer 40 minuten hoorcollege Visual interface design: 2 keer 40 minuten werkgroep Interaction design: 2 keer 40 minuten werkgroep Skills: 2 keer 40 minuten practicum zelfstudie: 33 uur	Eens in de twee weken: 2 keer 40 minuten hoorcollege Visual interface design: 2 keer 40 minuten werkgroep Interaction design: 2 keer 40 minuten werkgroep Skills: 2 keer 40 minuten practicum zelfstudie: 33 uur	Eens in de twee weken: 2 keer 40 minuten hoorcollege Visual interface design: 2 keer 40 minuten werkgroep Interaction design: 2 keer 40 minuten werkgroep Skills: 2 keer 40 minuten practicum zelfstudie: 33 uur	Eens in de twee weken: 2 keer 40 minuten hoorcollege Visual interface design: 2 keer 40 minuten werkgroep Interaction design: 2 keer 40 minuten werkgroep Skills: 2 keer 40 minuten practicum zelfstudie: 33 uur
MME 6 ECTS	3 keer 40 minuten werkgroep zelfstudie: 26 uur	3 keer 40 minuten werkgroep zelfstudie: 26 uur	3 keer 40 minuten werkgroep zelfstudie: 26 uur	3 keer 40 minuten werkgroep zelfstudie: 26 uur
Creatieve marketing 8 ECTS	Eens in de twee weken: 2 keer 40 minuten hoorcollege 2 keer 40 minuten werkgroep zelfstudie: 40 uur	Eens in de twee weken: 2 keer 40 minuten hoorcollege 2 keer 40 minuten werkgroep zelfstudie: 40 uur	Eens in de twee weken: 2 keer 40 minuten hoorcollege 2 keer 40 minuten werkgroep zelfstudie: 40 uur	Eens in de twee weken: 2 keer 40 minuten hoorcollege 2 keer 40 minuten werkgroep zelfstudie: 40 uur
Keuze 6 ECTS		KZE (2 ECTS)	KZE (2 ECTS)	KZE (2 ECTS)
SLC 3 ECTS	SLC (1 ECTS)	SLC (1 ECTS)	SLC (0 ECTS)	SLC (1 ECTS)
Total 30 ECTS				

2.5.1 *Projecten*

Algemene projectinformatie

Leerdoelen

Elk project heeft algemene en specifieke leerdoelen. Per project worden de specifieke leerdoelen vermeld. De algemene leerdoelen van elk project staan hieronder.

- Informatiebronnen vinden en benutten voor het bepalen van doelgroepen.
- Een doelgroep definiëren, analyseren en aanspreken door middel van een passende en onderscheidende propositie (segmentatie, targeting en positionering).
- Vormgeving en interactie afstemmen op capaciteiten en behoeften van de doelgroep.
- Omgaan met kritiek op je werk.
- Problemen signaleren en daarover oplossingsgericht communiceren.
- Verantwoordelijkheid nemen en delegeren. (Niet bij individuele projecten)
- Samen met anderen een planning en taakverdeling formuleren. (Niet bij individuele projecten)

Wijze van toetsing

Voor elk project geldt:

De student levert op vaste momenten deliverables (documenten of producten) op. De eindbeoordeling vindt plaats op basis van een groepspresentatie (bij groepsprojecten) of individuele presentatie (bij individuele projecten).

Beoordelingscriteria

Elk project heeft een aantal algemene beoordelingscriteria die hieronder staan genoemd. Per project zijn eventuele specifieke beoordelingscriteria aangegeven.

- Aanwezigheid tijdens contacturen
- Contributie aan teamwerk
- Competenties van samenwerking
- Tijdig aanleveren van deliverables
- Kwaliteit van deliverables

Benodigd studiemateriaal

- Briefing van opdrachtgever.
- Studiemateriaal aangereikt door docenten.
- Eventueel boeken of readers

Herfst: Sophia

In het Sophia Kinderziekenhuis worden kinderen en jongeren verzorgd die langdurig ziek zijn. Aan jouw team de taak om hen een multimediatoepassing te bieden waarmee zij hun zorgen kunnen delen of juist vergeten. Jouw team bepaalt zelf welke platformen en media worden gebruikt om een multimediale omgeving te creëren waarin kinderen en jongeren samen iets kunnen doen. Maak de ultieme mix tussen fysieke en virtuele realiteit, tussen mobile en fixed-based, tussen pda en installatie. Zorg ervoor dat de kinderen en jongeren ook positieve onvergetelijke ervaringen krijgen.

Met je team bestudeer je verschillende media en platforms. Je onderzoekt wat van elk medium of platform de kracht is, wat de beperkingen zijn en hoe je ze met elkaar kunt laten samenwerken.. Uiteraard verdiep je je in de belevingswereld van de kinderen en jongeren in het ziekenhuis. Je onderscheidt een specifieke subgroep die jouw doelgroep vormt op basis van gemeenschappelijke behoeften en wensen van die kinderen of jongeren..

Specifieke leerdoelen

- Benoemen van de mogelijkheden en beperkingen van verschillende media en platformen.
- Argumenteren welke functie van welk medium wordt toegepast in een gegeven situatie.
- Een platformonafhankelijke applicatie met Flash maken.

Specifieke beoordelingscriteria

- Benoemen van de beperkingen van diverse platformen en media.
- Inventiviteit waarmee verschillende media of platformen worden samengebracht.

Winter: Cross culture

Als individu groei je op in een specifieke culturele omgeving. Dit heeft grote invloed op je kijk op de wereld. Maar heb je de wereld al eens bekeken vanuit een ander standpunt? In dit project onderzoek je hoe je eigen cultuur verschilt van culturen elders op de wereld aan de hand van cultureel-historische en actuele producten en verschijnselen. Dit kan zowel de gesubsidieerde, erkende kunst met een grote K zijn maar evengoed populaire cultuur of straatcultuur. Kunst, cultuur en media die binnen een cultuur ontstaan vertellen veel over die cultuur. Veelal nemen kunst, cultuur en media daarbij een kritische positie in om vragen te stellen bij hetgeen men denkt dat gewoon is. Door dit te bestuderen leer je begrijpen dat wat voor jou vanzelfsprekend is, voor iemand uit een andere cultuur bizar is. Ook ontdek je dat, ondanks de verschillen, verschillende culturen vele overeenkomsten hebben. Dit bewustzijn wordt van grote waarde geacht door overheden en non-profitorganisaties omdat ze de identiteit en tolerantie van samenlevingen bepalen. Daarnaast wordt duidelijk dat de aanwezigheid van (artistieke) creativiteit het innoverend vermogen van de (economische) samenleving versterkt.

Met je team onderzoek je de Westerse cultuur en andere culturen. Als team ontwerp en ontwikkel je een museale toepassing waarmee gebruikers zich mondiaal voelen uitgenodigd een bijdrage te leveren over een culturele ervaring die zij hebben meegemaakt. Het is deze door de gebruiker gegenereerde content die de kennisuitwisseling over de wederzijdse culturele producten en verschijnselen mogelijk maakt.

Specifieke leerdoelen

- Benoemen van verschillen en overeenkomsten van mondiale culturen.
- Bewust kenmerkende cultuur-historische en cultuur-actuele producten en verschijnselen zijn uit de Westerse samenleving als uitgangspunt van eigen werk nemen..
- De maatschappelijke waarde van kunst, cultuur en media verklaren aan anderen.
- Inzicht in de doelstellingen, mechanismen en effecten van de non-profitsector voor de samenleving.

Specifieke beoordelingscriteria

- Mate waarin toepassing gebruikers activeert tot participatie
- Schaalbaarheid van het concept
- Argumentatie van het maatschappelijke en culturele belang van de toepassing

Lente: User experience

In teamverband moet je een mobiel productconcept bedenken en uitwerken voor een professionele doelgroep. Deze groep kan deel uitmaken van een zakelijke omgeving (bijvoorbeeld ondernemers, consultants, vertegenwoordigers) of een non-profitomgeving (bijvoorbeeld artsen, onderwijzers, hulpverleners). Het doel hierbij is dat jullie voor een gekozen doelgroep een positieve gebruikservaring kunnen creëren. Door vanaf het begin rekening te houden met de wensen en eisen van je gebruikers moet je er voor zorgen dat het product een toegevoegde waarde heeft voor de professionele gebruiker. Zorg ervoor dat iemand dankzij jullie toepassing zijn werk op een leukere, snellere of rendabeler manier kan doen. Daarnaast zal een succesvol product ook een toegevoegde waarde hebben voor de organisatie waartoe de gebruiker behoort. Het project wordt afgesloten met een gebruikersonderzoek, waarin je de gebruikservaring in een meetbaar resultaat zal moeten omzetten.

Specifieke leerdoelen

- Onderzoeken van commerciële meerwaarde van mobiele toepassingen voor gebruikers en organisaties
- Verdiepen in het werkproces van leden uit de doelgroep
- Uitvoeren van een gebruikersonderzoek

Specifieke beoordelingscriteria

- Diepgang en kwaliteit van onderzoek naar technologische ontwikkelingen met betrekking tot mobiele toepassingen
- Meerwaarde van het product voor de gebruiker en voor zijn organisatie
- Testen van prototype onder gebruikers

Zomer: Muziekweb

De Centrale Discotheek Rotterdam (CDR) is de grootste gesubsidieerde organisatie in

Nederland die zich bezig houdt met het uitlenen van muziek op cd's, dvd's en lp's. Onlangs is daar het downloaden van muziek aan toegevoegd. De website Muziekweb.nl is al sinds jaar en dag vooruitstrevend in het uitlenen van muziek binnen de wettelijke kaders zonder daarbij het auteursrecht van rechthebbenden schade te doen.

CDR heeft een uitgebreid en goed gestructureerde database maar heeft behoefte aan een innovatieve front-end die de gebruiker Genot, Gemak en Gewin biedt. Uiteraard moet de applicatie die jou team ontwikkelt ook onder de doelgroep bekend worden gemaakt. Daarvoor ontwikkel je een concept en plan van aanpak voor een uniek crossmediaconcept.

Specifieke leerdoelen

- Ontsluiten van grote hoeveelheden data.
- Ontwikkelen van nieuwe functies voor bestaande muziekcollecties
- Ontwikkelen van een crossmediaconcept

Specifieke beoordelingscriteria

- Het communiceren van ideeën en productconcepten
- Het creëren van een oplossing die aansluit bij de behoefte en doelstellingen van gebruiker en opdrachtgever
- Het opzetten en doorlopen van het proces (aan de hand van opgeleverde documentatie)
- Het functioneren in het teamverband (observaties docententeam, SLC, peerassessment en zelfreflectie)
- Kwaliteit van crossmedia concept en communicatieplan

Werkvormen

Voor de projecten zijn geen vaste bijeenkomsten gepland, behalve de briefing aan het begin van het project waarin de opdracht wordt gespecificeerd, en de beoordelingen/presentaties aan het eind van het project. Begeleiding van het project wordt gegeven tijdens het vak ABV (waarbij aandacht wordt besteed aan het ontwerpproces), en in de vakken (waarbij de kwaliteit van de deliverables wordt besproken).

2.5.2 ABV

Herfst/Winter/Lente/Zomer

In het vak ABV/Projectbegeleiding wordt de procesmatige kant van een project belicht, waarbij de docent de voortgang van je project begeleidt. Daarnaast ontwikkel je een breed scala aan essentiële beroepsvaardigheden om een project succesvol te doorlopen. Je leert een briefing te interpreteren en deze terug te koppelen middels een debriefing. Tevens leer je planmatig werken (planning maken), vergaderen, samenwerken (het samenstellen van teams, conflicthantering en onderhandelen) en presenteren. Tijdens elk project worden deze vaardigheden behandeld, waarbij de complexiteit per project toeneemt.

Werkvormen

Je neemt deel aan groepsbijeenkomsten, daarnaast werk je zelfstandig of in groepsverband aan opdrachten.

Toetsing

Je wordt beoordeeld op: je bijdrage aan groepsbijeenkomsten en je gemaakte opdrachten.

2.5.3 Media en creativiteit

Herfst: Beeld

Tijdens het herfstkwartaal leer je omgaan met beeld. Wat is beeld? Hoe ga je met beeld om? En hoe interpreteer je beeld?

In de hoorcolleges staan de volgende thema's centraal:

Thema 1: Mediale verschuivingen: veranderingen in de print industrie
Internet en gerelateerde technologieën hebben een aantal grote traditionele industrieën ingrijpend veranderd. Denk aan de muziekindustrie, film, de grafische industrie en traditionele media zoals kranten en tijdschriften. In het huidige tijdperk worden er complete schakels uit de value chain (waardeketen) gehaald: het aantal lagen tussen grondstof (beginpunt van ketting) en consument (eindpunt) is sterk afgenomen. Terwijl de muziekwereld wat benauwd reageert op alle veranderingen, heeft de print sector zich in de afgelopen jaren bijna geruisloos ontwikkeld tot een geheel nieuwe industrie. Moderne technologie en traditioneel drukwerk gaan hand in hand. Denk bijvoorbeeld aan print on demand, asset management of het database gestuurd maken van catalogussen.

Thema 2: sociale veranderingen: identiteiten, communities en nieuwe sociale verhoudingen

Het multimediale tijdperk verandert mensen en hun onderlinge relaties. Van jong tot oud moeten mensen leren omgaan met een variëteit aan informatie- en communicatiemogelijkheden. De jonge generatie verschuilt zich in games moeiteloos achter avatars maar manifesteert zich tegelijkertijd met hetzelfde gemak via webcams. De grens tussen privé en publiek lijkt voor hen te zijn vervaagd, maar met welke consequenties?

En in ditzelfde tijdperk zijn er groepen die niet eens beschikken over een internetaansluiting, zoals sommige senioren. Hoe verandert communicatietechnologie de manier waarop wij met elkaar omgaan?

Leerdoelen:

- Je ontwikkelt de gewoonte om bewust te kijken en zaken die voor jou belangrijk zijn op te nemen in een dummy
- Je bent in staat om verschillende creatieve technieken in te zetten om innovatieve oplossingen te genereren voor ontwerpvragestukken
- Je bent goed geïnformeerd over de actuele discussies die relevant zijn voor je latere beroepsveld van communicatie en multimedia
- Je bent in staat een onderbouwde mening te vormen over het 'actuele debat' in de wereld van multimedia
- Je bent in staat over actuele thema's te discussiëren met professionals uit de multimedia industrie

Winter: Identiteit

Als iemand je vraagt een omschrijving te geven van jezelf, wat vertel je hem dan? Heb je het over je voorkeur voor een bepaalde kledingstijl, je vrolijke karakter of over het feit dat je 's ochtends niet uit je bed kunt komen? Waarin verschil jij van anderen? Welke elementen maken jou tot de mens die je bent? Kunnen we aan je ontwerpen soms aflezen wie je bent? Misschien vormen ze wel een representatie van jouw identiteit. En in hoeverre is jouw identiteit historisch bepaald? Is het feit dat je in een netwerksamenleving leeft bepalend voor jou als mens? Tijdens het winterkwartaal ga je op zoek naar antwoorden op deze vragen.

Tijdens de hoorcolleges staan de volgende twee thema's centraal:

Thema 1: De nieuwe rol van de user: Bloggen en User generated content

Tegenwoordig kan iedereen content genereren. Blogs, vlogs en podcasts maken van iedere user een producer, auteur, journalist en redacteur. 'Media maken' is daarmee een autonoom proces geworden dat voor bijna iedereen mogelijk is. Wat betekent deze 'democratisering' van de media voor de betrouwbaarheid van informatie? Is een blog net zo'n waardevolle bron als een dagblad? En hoe onderscheid je user generated content van een door slimme marketeers gegenereerde buzz.

De exponentiële groei van de mogelijkheid je mening te uiten is een belangrijke voorwaarde die democratie bevordert maar aan de andere kant de deur open zet voor sturing vanuit goed georganiseerde instituten, zoals bedrijven.

Thema 2: toekomstige technologieën

Technologie wordt steeds meer onzichtbaar geïmplementeerd in ons leven. Onze openbare ruimte bestaat uit intelligente, genetwerkte omgevingen waarin mobiele devices met elkaar kunnen communiceren. Maar ook in onze huiselijke omgeving worden apparaten steeds meer 'naadloos, pijnloos en probleemloos' geïntegreerd. Zelfs ons lichaam kan in de toekomst functioneren als drager van technologie, getuige de eerste experimenten met implantatie van digitale portemonnees. Welke concepten en producten kunnen we in de toekomst verwachten? En wat betekent dat voor onze omgang met technologie?

Leerdoelen:

- Je kent je eigen interesses en voorkeuren en bent in staat om op basis hiervan ideeën te genereren voor je ontwerpen.
- Je hebt een onderzoekende werkhouding en verschaft je toegang tot uiteenlopende (inspiratie)bronnen.
- Je bent goed geïnformeerd over de actuele discussies die relevant zijn voor je latere beroepsveld van communicatie en multimedia
- Je bent in staat een onderbouwde mening te vormen over het 'actuele debat' in de wereld van multimedia
- Je bent in staat over actuele thema's te discussiëren met professionals uit de multimedia industrie

Lente: Ruimte

'Space isn't that remote at all. It's only an hour's drive away if your car could go straight upwards'. Fred Hoyle

Tijdens het lentekwartaal staat het thema ruimte centraal. Wat zijn de gevolgen van het digitale tijdperk voor de manier waarop we ruimte beleven? Je leert over de wijze waarop ontwerpers ruimte (opnieuw) definiëren. Ook krijg je handvatten om jouw eigen ruimte te vergroten. In letterlijke zin, door je in je opdrachten bezig te houden met de derde dimensie. Maar ook in figuurlijke zin, doordat je uitgedaagd wordt je eigen grenzen te verleggen. Hiervoor zet je het experiment in.

Leerdoelen:

- Je probeert tot innovatieve oplossingen voor ontwerpvoorbeeldstukken te komen door achter je eigen horizon te kijken en bronnen aan te boren die nieuw voor je zijn.
- Je leert het experiment in te zetten als methodiek van ontwerpen.
- Je bent in staat conclusies te trekken uit je experimenten en op basis hiervan je vervolgstappen te bepalen.

Zomer: Zintuigen

Ontwerpers maken gebruik van hun ogen. Niemand zal dit betwisten. Toch gaat het bij het maken van ontwerpen niet alleen om datgene wat je ziet. Ook de geluiden die je hoort zijn bepalend voor je ervaringen. Een bijzondere geur kan een jeugdherinnering bij je oproepen. En tot sommige materialen zul je eerder aange trokken worden dan tot andere simpelweg omdat ze prettig aanvoelen. Tijdens het zomerkwartaal word je je bewust van al je zintuigen. Tevens leer je ze alle vijf in te zetten bij het maken van je ontwerpen.

Leerdoelen:

- Je hebt inzicht in de wijze waarop ontwerpers gebruik maken van al hun zintuigen bij het vervaardigen van hun ontwerpen

Werkvormen:

In de eerste twee kwartalen worden elke week hoorcolleges gegeven waarbij je aanwezigheid verplicht is. Daarnaast vinden er wekelijks verplichte werkgroepen plaats. Ook kom je bij elkaar met je team om de recensie of het journalistieke artikel dat je hebt geschreven met elkaar te bespreken.

Wijze van toetsing en beoordelingscriteria

Het vak wordt getoetst aan de hand van opdrachten die tijdens de werkcolleges worden gegeven. Voor een goede beoordeling dien je aan te tonen dat je in staat bent creatieve technieken te gebruiken en hierover –zowel in woord als in beeld– te communiceren.

Benodigd studiemateriaal (boeken e.d.)

Artikelen uit de reader 'A Creative Mind' en de reader 'Trends en ontwikkelingen'.

2.5.4 Design

Interaction design

Herfst: idiomen

De wijze waarop we producten gebruiken is iets wat we allemaal ooit een keer hebben geleerd. Geconfronteerd met een nieuw product, maken we gebruik van deze ervaringen om het gebruik ervan te begrijpen. Een goed bruikbaar product maakt dan ook gebruik van deze ervaringen (idiomen) van gebruikers. In het eerste kwartaal van het tweede jaar leer je gangbare interactie oplossingen toe passen in jouw ontwerp. Je leert herkennen hoe ogenschijnlijk verschillende interfaces van dezelfde interactie principes (patterns) gebruik maken en voor welke gebruiksscenario's je deze moet toepassen. Daarnaast leer je de belangrijkste bronnen kennen voor interaction design patterns. Ook zullen we ingaan op het ontwerpen met moderne idiomen zoals direct manipulation.

Leerdoelen

Na dit kwartaal kun je:

- Uitleggen wat een idioom is.
- Het direct manipulation idioom toepassen.
- De belangrijkste bronnen voor interaction design patterns vinden.
- De meest relevante interaction design patterns in jouw ontwerp succesvol toepassen.

Winter: platformen

Er komen steeds meer producten anders dan computers, die toegang bieden tot interactieve diensten. Voorbeelden van dit soort platformen zijn smartphones en interactieve TV's. De specifieke wijze van gebruik van dit soort diensten op deze platformen maakt dat de eisen aan het ontwerp hiervan anders zijn dan bij een computer. Zo hebben weinig gebruikers zin om veel persoonlijke gegevens in te voeren met hun mobieltje om te betalen voor de parkeerplaats, terwijl ze snel naar een afspraak moeten. In dit kwartaal leer je wat er anders is aan het ontwerpen voor een aantal van deze platformen. Hoewel vooral het ontwerpen van interfaces voor mobiele interfaces en interactieve TV aan de orde zullen komen, zal je hiermee een aanpak leren hoe je voor platformen anders dan een computer moet ontwerpen.

Leerdoelen

Na dit kwartaal kun je:

- Uitleggen wat de belangrijkste randvoorwaarden zijn voor het ontwerpen voor mobiele interfaces en interactieve TV's.
- Komen tot een aanpak voor het ontwerpen van interfaces anders dan een computer.
- Een eenvoudige gebruiksonderzoek uitvoeren voor het ontwerpen van een mobiele interface.

Lente: informatie architectuur

Door de gestage groei van de kenniseconomie, vindt steeds meer interactie tussen consumenten en professionals aan de ene kant en organisaties aan de andere kant plaats door middel van interactieve diensten. Interfaces voor dergelijke informatie-intensieve systemen zijn complex en hebben hun specifieke problematiek. Een goede informatie architectuur, die is gebaseerd op kennis van gebruiksdoelen is de basis voor een succesvol ontwerp. Dit kwartaal maak je kennis met een aantal begrippen en theorie uit de informatie architectuur en je leert deze toepassen in een aantal concrete ontwerp opdrachten. Daarnaast zal je enkele technieken leren waarmee je door middel van gebruiksonderzoek de informatie architectuur van je ontwerp kunt verbeteren.

Leerdoelen

Na dit kwartaal kun je:

- Enkele belangrijke begrippen uit de informatie architectuur uitleggen.
- Een eenvoudig gebruiksonderzoek uitvoeren om te komen tot een informatie architectuur.
- Tot een aanpak komen om de informatie architectuur van een complexe, kennisintensieve te kunnen ontwerpen.

Zomer: interactie voor Web 2.0

Recente ontwikkelingen op internet laten zien dat de interactie voor interactieve diensten sterk aan het veranderen is. Het bladeren van webpagina naar webpagina behoort hoe langer hoe meer tot het verleden. RSS, open standaarden en API's leveren geheel nieuwe interactieve diensten op door combinaties te maken van functionaliteit en content van verschillende providers. Tagging en user generated content maken bovendien dat gebruikers niet langer passieve consumenten zijn, maar op actieve wijze gaan bijdragen aan deze diensten. Deze en andere ontwikkelingen worden wel aangeduid als Web 2.0. In dit kwartaal maak je kennis met een aantal van deze ontwikkelingen en leer je wat de consequenties hiervan (kunnen) zijn voor de interactie.

Leerdoelen

Na dit kwartaal kun je:

- Uitleggen wat de consequenties voor de interactie zijn van een aantal belangrijke ontwikkelingen in Web 2.0.
- Product- en interactie concepten bedenken die gebruik maken van bovenstaande ontwikkelingen.
- Een eenvoudig interface maken op basis van genoemde technologische ontwikkelingen.

Werkvormen:

Naast de wekelijkse werkgroepen voor elk vak, krijg je ook viermaal in het kwartaal een hoorcollege, waarin de theorie die in het kwartaal aan de orde komt wordt besproken aan de hand van voorbeelden. Ter ondersteuning van deze hoorcolleges zal er een lijst verplichte literatuur worden samengesteld.

Toetsing:

Het vak wordt getoetst op basis van je aanwezigheid, interactie tijdens de colleges, ingeleverde opdrachten en tentamens.

Visual Interface Design

Herfst: identiteit en betekenis

In het eerste kwartaal bouw je verder aan de ervaring die je het jaar ervoor opgedaan hebt met het vormgeven van de identiteit van een product. Functionaliteit en identiteit vormen samen effectieve informatievormgeving.

Leerdoelen

Na dit kwartaal kun je:

- Communicatie doelstellingen vertalen naar vormgeving binnen een gegeven context
- Een toevoeging of uitbreiding verzorgen in een bestaande media mix

Winter: platformen

In het tweede kwartaal werk je aan het vormgeven van dezelfde content voor verschillende media en dragers (PDA, mobiele telefoon, Interactieve televisie etc). Je maakt kennis met verschillende mogelijkheden en beperkingen. De vormgevingsprincipes die je kent pas je hier op toe.

Leerdoelen

Na dit kwartaal kun je:

- in een relatief eenvoudig ontwerp rekening houden met de verschillende platformen en browsers
- informatie op verschillende schermen visualiseren

Lente: informatie vormgeving

Een beeld kan meer zeggen dan duizend woorden. Visuele middelen worden gebruikt om complexe informatie inzichtelijk te maken. Dit kwartaal gaat in op het toepassen van visuele principes in dergelijke complexe, informatierijke interfaces.

Leerdoelen

Na dit kwartaal kun je:

- Logische ontwerp oplossingen maken voor complexe structuren
- Complexe informatie vertalen naar relatief eenvoudige beelden
- Uitleggen waar een goede visuele vertaling aan moet voldoen

Zomer: visualisatie voor Web 2.0

Recente technische ontwikkelingen op internet bieden nieuwe mogelijkheden voor de vormgeving die je voor een interface kunt realiseren. In dit laatste kwartaal gaan we in op enkele actuele ontwikkelingen op dit gebied en wat dat betekent voor het vak in de nabije toekomst. Je zult bezig gaan met alle aspecten van het visueel ontwerpen, zoals deze binnen de lessen zijn besproken.

Leerdoelen

Na dit kwartaal kun je:

- Uitleggen welke trends te verwachten zijn in het visualiseren voor multimedia
- De begrippen en vaardigheden uit voorgaande kwartalen gebruiken in actuele toepassingen voor interactieve multimedia

Skills

Herfst: principes en technieken van beeld en geluid

Het eerste kwartaal ga je met geluid vooral in op de praktische beheersing van essentiële basistechnieken en leer je een aantal principes van geluid als sonologie, toegepaste psychologie. Ook maak je kennis met het analytisch luisteren en in samenhang met het vak beeld analytisch kijken.

Bij beeld leer je de ontwikkeling in montage aan de hand van de filmgeschiedenis en krijg je door middel van fragmenten een beeld van de oorsprong van onze manier van kijken en interpreteren. De structuren die hierbij naar voren komen leer je analyseren en te gebruiken bij het maken van pre-producties.

Leerdoelen

Na dit kwartaal kun je:

- Kwaliteit herkennen en in elk willekeurig product zelfreflecterend het belang van kwaliteit uitleggen.
- Bij beeld en geluid kritisch en analytisch kijken, luisteren.
- Structuur en opbouw in beeld en geluid herkennen.
- Uitleggen hoe bewegend beeld gebruikt kan worden.

Winter: integratie van lineair beeld en geluid

Het tweede kwartaal ga je met geluid verder met verbreden en verdiepen van de opgedane kennis en vaardigheden uit het eerste kwartaal. Je gaat hiervoor aan de slag met de ontwikkeling en productie van een (lineair) hoorspel. Je gaat verder je kwaliteitsbewustzijn te ontwikkelen vanuit een 'onlogisch' startpunt, in perspectief toewerkend naar een combinatieproduct met beeld en geluid.

Bij beeld ga je dit kwartaal bezig om de technische kennis op te doen die nodig is om vanuit een idee een kwalitatief hoogwaardig product te maken. Met software werk je aan montage, tempo, beweging etc. Zodat je uiteindelijk toewerkt naar de integratie van (lineair) beeld en geluid.

Leerdoelen

Na dit kwartaal kun je:

- Essentiële vakspecifieke basisvaardigheden in praktijk brengen, verdiept met inzicht in planning, cue-sheets, lineaire tijdslijn, storyboard etc.
- Uit de voeten met marktconforme software en opnametechnieken.
- Een zelfreflectie maken over technische kwaliteit en realisatie.

Lente: interactieve toepassingen van beeld en geluid

In het derde kwartaal ga je met geluid werken in een interactieve omgeving en leer je het begrip 'functioneel geluid' kennen. Met de technieken en vaardigheden uit eerste twee kwartalen ga je auditieve perceptie gebruiken voor het sturen/begeleiden/informereren van gebruikers. Ook zul je in dit kader aan postproductie werken gedurende dit kwartaal.

Bij beeld leer je interactieve (verhaal-) structuren toepassen en ga je verder met de technische verdieping en toepassing van meerdere tools zoals Flash. Ook komt de meerwaarde van goede postproductie aan de orde.

Leerdoelen

Na dit kwartaal kun je:

- Uitleggen wat 'functioneel geluid' is.
- en het verder ontwikkelen van de relevante technische vaardigheden tot op uitvoeringsniveau.
- De verkregen kennis en vaardigheden toepassen bij interactieve producties van beeld en geluid.
- Uitleggen wat de voor- en nadelen zijn van lineaire en non-lineaire toepassingen van beeld en geluid.

Zomer: beeld en geluid voor verschillende platformen

In het vierde en laatste kwartaal werk je met geluid aan het implementeren van willekeurige geluidsproducties op willekeurige platformen. Je leert hierbij over zaken als formaten, protocollen, universele standaarden en conversies.

Bij beeld ga je kijken naar de diverse dragers waarvoor beeldproducties kunnen worden ontwikkeld. Wat zijn de consequenties van deze verschillen in dragers voor kwaliteit, vorm en inhoud?

Leerdoelen

Na dit kwartaal kun je:

- Multimediaproducten maken volgens een hoge kwaliteitsnorm.
- Op kritische wijze de kwaliteit van je werk beschouwen.
- Uitleggen waarom kwaliteitsbewustzijn tijdens de productie van multimedia-producten van groot belang is.

2.5.5 MME

Herfst: Multiplatform met video & geluid

In deze periode worden de volgende onderwerpen behandeld:

- Compressie technieken video en geluid
- Interactiviteit en Video
- Functioneel geluid
- Streaming, communication server
- Multiplatform
- Documentatie; randvoorwaarden en requirements

Leerdoelen:

- Je kent de voor en nadelen van de bekendste compressie technieken
- Je weet hoe je het bestandsformaat zo klein mogelijk kan houden
- Je weet hoe je video of geluid kan streamen over het internet
- Je kunt interactiviteit toepassen in combinatie met video
- Je kunt functioneel geluid toepassen in een ontwerp
- Je bent bekend met de verscheidenheid aan interfaces en weet hoe je de randvoorwaarden die hier bij horen moet onderzoeken
- Je kunt een ontwerp aanpassen op basis van de technische randvoorwaarden
- Je bent in staat om een document op te stellen waarin je de randvoorwaarden definieert.

Benodigd studiemateriaal (boeken e.d.)

Niet verplicht maar aan te raden als je meer wilt met dit onderwerp:

- Programming Flash Communication Server; Brian Lesser, Giacomo Guillozoni, Joey Lott e.a. (Engels, O'Reilly)

Winter: Interactie programmeren met actionscript.

Alle basis programmeerfuncties worden weer opgefrist met behulp van actionscript in Macromedia Flash. Denk hierbij aan Variabelen, conditional statements, array's en functies. Zo wordt Flash deze periode geïntroduceerd als ontwikkelomgeving. Daarnaast leer je een applicatie aan te sturen door middel van externe variabelen. Hierbij wordt een grote zelfstandigheid verwacht, waarbij je gebruik leert maken van de helpfunctie en Internet als hulpbron. In deze periode worden de volgende onderwerpen behandeld met behulp van Flash en Actionscript:

- Herhaling duplicateMovie, attachMovie en createEmptyMovie
- Actionscript toepassen om interactie te verbeteren (drag & drop advanced en andere opdrachten)
- Flash Components
- Textfile importeren en toepassen
- XML importeren en de randvoorwaarden die hier mee samenhangen

Leerdoelen:

- Opfrissen en opnieuw hanteren van de basisprincipes van het programmeren in de context van Flash. Onder basisprincipes wordt verstaan variabelen, conditional statements, array's, events en functies.
- Je actionscript toepassen om interactiviteit te verfijnen in je interface.
- Je kunt flash components toepassen in een interface. Je kent voor de meest gangbare componenten de wijze waarop data in en uit en status gelezen kan worden.
- Je kunt de schrijfwijze en toepassingmogelijkheden zelf vinden door een efficiënt gebruik van de helpfunctie.
- Je kunt data importeren van data uit een tekstveld of een XML document
- Het kunnen vullen van component met geïmporteerde gegevens.

Benodigd studiemateriaal (boeken e.d.)

Niet verplicht maar aan te raden als je redelijk handig wordt met actionscript:

- 'Macromedia Flash MX 2004: Training from the Source', Derek Franklin (Engels, ISBN:0321213432)

Lente: Data-uitwisseling tussen talen en players

Flash bevat een aantal standaard interface elementen (components), zoals checkboxes, dropdownboxes of radiobuttons. Deze moet je aan het einde van de periode kunnen toepassen. Daarnaast zijn er de afgelopen anderhalf jaar allerlei verschillende talen voorbij gekomen, deze hebben allemaal hun eigen kracht en zijn goed met elkaar te koppelen. Daarnaast wordt er kort aandacht besteed aan een uitbreiding hierop doormiddel van AJAX en XSLT. De volgende onderwerpen worden behandeld:

- Dataformats: RSS en XML
- Dataopmaak: Javascript, CSS en Flash (components)
- Datakoppeling: PHP, AJAX en XSLT
- Interactie in Javascript (events)

Leerdoelen

- Je kunt variabelen vanuit Flash versturen naar de database.
- Je kent het doel en gebruik van de opmaaktaal XML.
- Je kunt zelf een XML bestand ontwikkelen.
- Je kunt een XML bestand importeren en de data uit dat bestand weergeven in Flash.
- Je bent in staat om PHP in te zetten om XML te genereren gevuld met informatie uit een database.
- Je kunt zelfstandig een flash bestand maken dat zijn informatie uit de database haalt en gewijzigde data terug stuurt naar de database, waarbij hij gebruik maakt van PHP en SQL
- Je weet wat AJAX is en wanneer je het kunt toepassen.
- Je weet wat XSLT doet en hebt kennis gemaakt met het basisidee.

Benodigd studiemateriaal (boeken e.d.)

Meer weten over object georiënteerd werken in Flash (gevorderden)

'Essential actionscript 2.0', Colin Mook (ISBN: 0596006527)

Meer weten over OOP:

'The Object-Oriented Thought Process', Matt Weisfeld (ISBN: 0672326116)

Zomer: Synthese

In deze periode ga je naar eigen interesse binnen vaste kaders alle geleerde kennis bundelen en zelf opzoek naar verdieping. De nadruk ligt op het zelfstandig ontwikkelen van kennis, vanuit je eigen niveau. De volgende vragen staan centraal:

Waar kun je bij ingewikkelde vraagstukken je informatie vinden?

Wanneer je iets wil maken, maar niemand heeft je ooit verteld hoe, hoe pak je dat dan aan?

Je kunt uit 3 onderwerpen kiezen om invulling te geven aan de leerdoelen voor deze periode. Het is de bedoeling dat je deze opdracht individueel uitvoert. De keuze voor een onderwerp mag beïnvloed worden door de wijze waarop je je wilt differentiëren. Deze periode kan worden ingevuld met een echt technisch onderzoek, of met een duidelijke relatie naar interaction design of om je straks te kunnen presenteren op de arbeidsmarkt. De onderwerpen waaruit gekozen kan worden zijn een CMS, een Game of een Fluid interface.

Leerdoelen:

- Het zelfstandig kunnen formuleren van SMART leerdoelen
- Keuze maken in welke kennis voor de verdere minor relevant is.
- Het kunnen beargumenteren van technische aanpak in een technisch ontwerp.
- Technische mogelijkheden kunnen herkennen en de ontbrekende kennis zelf kunnen aanvullen.

Werkvormen

De lessen starten met kennisoverdracht, waarna je al snel zelf aan de slag gaat in de vorm van een kleine lesopdracht. Op deze manier wisselen kennisoverdracht, practicum en hulp bij opdrachten elkaar af. Daarnaast wordt er 2 keer per kwartaal in de les aandacht aan het project besteed.

Wijze van toetsing en beoordelingscriteria

Je wordt getoetst aan de hand van opdrachten die je in de les en thuis maakt. Deze opdrachten zijn kleine oefeningen gebonden aan het thema van de les. Als je de stof al kent wordt er van je verwacht dat je dit eerst aantoot in de les door het maken van een extra opdracht. Daarna kan er in overleg een opdracht op eigen niveau worden geformuleerd. De opdrachten worden beoordeeld aan de hand van de algemene criteria.

2.5.6 Creatieve marketing

Herfst: Het nieuwe marketingdenken

Met tientallen soorten wasmiddelen en aspirines, honderden kledingmerken en verzekeraars moeten we ons afvragen of de klassieke marketingmix niet een klein beetje over de houdbaarheidsdatum is. De klant ligt er niet meer wakker van als je weer een product hebt vernieuwd en dit via een grote advertentiecampagne op TV, radio en in de pers wereldkundig maakt. Sterker nog, het dringt meestal niet eens meer door tot de klant. En dat het toch handenvol met geld kost, is zo klaar als een klontje. Een koe in een weiland met koeien valt als individu niet op. Een product in een verzadigde markt valt ook niet op. Wanneer valt die koe pas op? Natuurlijk als je hem paars verft. Marketing goeroe Seth Godin bedacht de paarse koe. Belangrijk daarbij is storytelling: vertel een goed verhaal bij je product. Het verhaal moet wel authentiek en "remarkable zijn". Vertel het verhaal niet aan mensen die niet om je product geven, maar zorg dat het verhaal zich verspreidt via mensen die wel naar je willen luisteren. De kennis die je opdoet deze herfst, gecombineerd met de kennis van het eerste jaar, geven je voldoende handvatten om aan het eind van dit kwartaal een pragmatisch marketingplan te kunnen schrijven.

Leerdoelen

Na afloop van dit kwartaal :

- Snap je het gedachtegoed van Seth Godin
- Begrijp je hoe je de klassieke marketingmix kunt uitbreiden met o.a. het gedachtegoed van de paarse koe
- Beheers je de basisprincipes van storytelling
- Kun je een pragmatisch marketingplan schrijven

Winter: Van Experience tot Co-creatie

In 1999 kwam de experience economy wereldwijd in de belangstelling. Alles kon verkocht worden als consumenten maar de juiste "ervaring" of "belevenis" werd aangeboden. Inmiddels zitten we in de 2e generatie van de "beleveniseconomie". Mensen (en dat is veel meer dan een klant) communiceren met bedrijven over wat ze willen beleven en bedrijven moeten dan luisteren en hun aanbod daarop afstemmen. Voor het creëren van een experience moet je de klant gaan snappen, in de huid kruipen van de klant. Dat kan als je als marketeer de klant echt wilt ontmoeten en een relatie met hem aangaat. Alleen dan kom je erachter wat hem dierbaar is en hoe je hem kan raken. Want hoe kan je een experience toevoegen aan een dienst of een product voor mensen die je niet of nauwelijks kent? Idealiter ontstaat een soort samenwerking tussen mens en bedrijf: co-creation. Het gaat er om dat de klant betrokken wordt in het proces van meedenken, voordat er een product of dienst is. Je wilt een 'ongoing conversation' hebben met je klant. Klassiek voorbeeld hiervan is altijd de Lego case.

Elk concept of het nu experience is of niet moet je kunnen onderbouwen met een businesscase. Kort door de bocht, bij elk concept moet je de globale kosten en opbrengsten in kaart kunnen brengen.

Leerdoelen

Na afloop van dit kwartaal :

- Snap je het gedachtegoed van Seth Godin
- Begrijp je hoe je de klassieke marketingmix kunt uitbreiden met o.a. het gedachtegoed van de paarse koe
- Beheers je de basisprincipes van storytelling
- Kun je een pragmatisch marketingplan, inclusief business case schrijven

Lente: Van Merkstrategie naar Brand Design

Brand Design is 'hot'. Brand Design gaat over het vormen en vormgeven van merken. Merken worden steeds belangrijker voor bedrijven, overheden en non-profitorganisaties. Meer en meer ondernemingen beseffen het belang van merken en van de vormgeving van merken. Zo hebben banken en verzekeraars ontdekt dat hun klanten niet primair kiezen op basis van hun producten en diensten, maar vooral op grond van het merkimage. Ondernemers realiseren zich in toenemende mate dat het vormen en vormgeven van de merk-identiteit met beleid moet gebeuren. Leading in dit kwartaal is het boek Brand Design. Je krijgt veel informatie over merken, het Brand Design Model en handreikingen voor het vastleggen van een merk identiteit.

Leerdoelen

Na afloop van dit kwartaal :

- Ken je de historie van het merk
- Ken je de belangrijkste begrippen en functies van een merk
- Ken je alle ins en outs van merkstrategie
- Kun je Brand Design toepassen
- Kun je een Brand Design briefing opstellen

Zomer: Marketingmix Revisited

In de voorafgaande kwartalen heb je met een frisse invalshoek gekeken naar het nieuwe marketingspeelveld. Door bij voorbeeld te kijken naar avatars krijg je weer een ander beeld van je doelgroep. In hun avatar kunnen mensen hun verborgen dromen, verlangens en frustraties uiten. De avatar lijkt een 'schaduwconsument' te zijn. Een schaduwconsument die in staat is de keuzes van zijn 'maker' in het echte leven te beïnvloeden en die in de virtuele wereld tot koopbeslissingen kan overgaan. De avatar kan inzicht geven in de verborgen wensen van de persoon.

De klassieke marketingmix staat onder druk, weet je inmiddels. De Paarse Koe, Games, echte crossmediale concepten in de marketingmix verrijken je marketingconcepten op een waardevolle manier voor bedrijven en hun klanten.

Dit kwartaal ga je aan de slag met de herpositionering van Muziekweb. Jouw verfrissende marketinginvalshoeken leiden hopelijk tot een vernieuwende herpositionering.

Leerdoelen

Na afloop van dit kwartaal :

- Maak je bij je doelgroepanalyse ook gebruik van avatars
- Ben je in staat de klassieke marketingmix te verrijken met nieuwe marketingconcepten
- Weet je welke rol Games de komende jaren gaan spelen; van trainingsinstrument tot ingame advertising
- Kun je een vernieuwend marketingplan incl. businesscase schrijven voor de herpositionering van Muziekweb

Verplichte literatuur

- Purple Cow, Transform Your Business by Being Remarkable, Seth Godin, 2005
- Een nieuwe kijk op de Experience Economy, Albert Boswijk, Thomas Thijsen, Ed Peelen, 2005
- Brand Design, Ruud Boer, 2005

Werkvormen

Tweewekelijks vinden er verplichte hoorcolleges plaats. In deze hoorcolleges worden begrippen, theorieën en cases klassikaal behandeld.

Iedere week vinden er verplichte werkcolleges plaats waarin het toepassen van de stof uit de hoorcolleges centraal staat

De marketingleerstof wordt ook toegepast in vier projecten, die je dit jaar individueel of in groepsverband zult uitvoeren.

Beoordelingswijze

Het vak wordt getoetst door middel van twee tentamens per jaar, waarin de studiestof die is behandeld in de hoorcolleges wordt getoetst met meerkeuzevragen en open vragen. Indien je minder dan 80% aanwezig bent geweest bij de hoorcolleges heb je geen toegang tot het tentamen. Daarnaast wordt het vak beoordeeld op basis van je aanwezigheid tijdens de werkgroepen, interactie tijdens de hoorcolleges en werkgroepen, ingeleverde opdrachten en presentaties tijdens de hoorcolleges en werkgroepen.

2.5.7 Studieloopbaancoaching

Herfst/Winter: Oriëntatie loopbaan

In het tweede jaar ga je je voorbereiden op enkele belangrijke keuzes die je moet maken: Waar ga je je in specialiseren? Welke minor ga je kiezen? Wat zou je later willen worden. De eerste twee kwartalen staan in het teken van beroepsoriëntatie als voorbereiding op de stage. Tevens word je verder begeleid in het ontwikkelen van je studievaardigheden.

Leerdoelen

- Je vormt je een realistisch beeld van de beroepspraktijk en je ontwikkelt een visie op de rol die jij zou kunnen uitoefenen.
- Je kent het verschil tussen de verschillende minors en je kunt daardoor een onderbouwde keuze maken.

Werkvormen

Je neemt deel aan groepsbijeenkomsten met je SLC. Tevens heb je een individueel kennismakings- en/of voortgangsgesprek. Naast de groepsbijeenkomsten en individuele gespreken werk je zelfstandig of in groepsverband aan opdrachten.

Toetsing

Je wordt beoordeeld op: de uitvoering van je POP, PAP en portfolio, je bijdrage aan groepsbijeenkomsten en je gemaakte opdrachten.

Studiemateriaal

- POP, PAP en portfolio

Lente/Zomer: Voorbereiding stage

In het derde (lente) en vierde (zomer) kwartaal ga je enkele keuzes concreet maken; je gaat je oriënteren op de minors, waarmee je je in het derde en vierde jaar van je opleiding verder gaat verdiepen of verbreden. Je keuze voor je minor is bepalend wat je later gaat doen in de beroepspraktijk. De richting die je kiest is zodoende van invloed op de stage die je gaat lopen in het derde jaar. een goede stageplaats vinden, vereist een goede voorbereiding: je werkt aan je showcase portfolio en je sollicitatie vaardigheden, want aan het einde van het tweede jaar dien je een stageplaats te hebben.

Leerdoelen

- Je leert je op een professionele wijze te presenteren aan een potentiële werkgever.

Werkvormen

Je neemt deel aan groepsbijeenkomsten met je SLC. Tevens heb je een individuele voortgangs- en functioneringsgesprekken. Naast de groepsbijeenkomsten en individuele gespreken werk je zelfstandig of in groepsverband aan opdrachten.

Toetsing

Je wordt beoordeeld op: de uitvoering van je POP, PAP en portfolio, je bijdrage aan groepsbijeenkomsten en je gemaakte opdrachten.

Studiemateriaal

- POP, PAP en portfolio

2.6 Jaar 3

Thema	Periode 5.1	Periode 5.2	Periode 6.1	Periode 6.2
Modules				
Stage 24 ECTS	Stage	Stage		
Projecten/ leerwerkbedrijf 8 ECTS			geen bijeenkomsten zelfstudie: 112 uur	geen bijeenkomsten zelfstudie: 112 uur
ABV (2 ECTS)			2 keer 40 minuten werkgroep zelfstudie: 17 uur	2 keer 40 minuten werkgroep zelfstudie: 17 uur
Media en creativiteit (research en concept-development) 6 ECTS			2 keer 40 minuten werkgroep zelfstudie: 74 uur	2 keer 40 minuten werkgroep zelfstudie: 74 uur
Usability Engineering 2 ECTS			2 keer 40 minuten hoorcolleges zelfstudie: 18 uur	2 keer 40 minuten hoorcolleges zelfstudie: 18 uur
Minors 15 ECTS			4 keer 40 minuten werkgroep zelfstudie: 174 uur	4 keer 40 minuten werkgroep zelfstudie: 202 uur
SLC 3 ECTS	SLC intervisie-workshops	SLC Intervisie-workshops		SLC
Totaal: 60 ECTS				

2.6.1 Stage

Informatie over de stage is te vinden in de stage en afstudeergids. Deze is te verkrijgen bij het bedrijfsbureau, en/of te downloaden via www.cmdcommunity.nl.

2.6.2 Projecten

In elk project werk je met studenten van verschillende minors samen. Je groep maakt zelf een taakverdeling binnen het project zodat ook studenten die een verbredende minor hebben gekozen (en geen specifieke rol of taak in het project kunnen krijgen) hun aandeel in het uitvoeren van het ontwerpproces hebben.

In het derde jaar wordt er meer zelfstandigheid van je verwacht. Dat betekent dat het project niet meer in voorgevormde ontwerpfasen wordt aangeboden. Van jou wordt immers verwacht dat je deze structuur nu zelf kunt aanbrengen.

De projecten in het derde jaar zijn afkomstig uit de beroepspraktijk. Bij aanvang van het kwartaal zul je worden geïnformeerd over het project/de projecten die worden aangeboden.

2.6.3 ABV

Lente/Zomer

In het vak ABV/Projectbegeleiding wordt in de derde jaar de procesmatige en zakelijke kant van een project belicht. Hiervan wordt verwacht dat je het ontwikkel- en ontwerpproces zelfstandig doorloopt, dus je dient zelf je plannings en dergelijke te maken. In de projecten in het derde jaar werk je voornamelijk voor echte opdrachtgevers, dus de interactie tussen je team en de opdrachtgever vormt een belangrijk leerdoel; je leert kritische vragen te stellen, en je te verplaatsen in de opdrachtgever (wat zijn de doelstellingen en randvoorwaarden). In het ontwikkelen van deze vaardigheden word je begeleid door je docent. Daarnaast staat de samenwerking in het team centraal, waarbij je in het derde jaar leert de professionele rol als specialist (vanuit je minor) in te nemen in een multidisciplinair team

Werkvormen

Je neemt deel aan groepsbijeenkomsten, daarnaast werk je zelfstandig of in groepsverband aan opdrachten.

Toetsing

Je wordt beoordeeld op: je bijdrage aan groepsbijeenkomsten en je gemaakte opdrachten.

2.6.4 *Media en creativiteit; research en concept development*

De module Research en Concept development gaat in op de achtergronden van multimediale ontwerpen/ producten /systemen. Deze onderzoek je aan de hand van recente ontwikkelingen in de mediacultuur. Je minor vormt hierbij het uitgangspunt. Vanuit dit perspectief kijk je naar de voorgeschiedenis, je analyseert de cultuur van de gebruikers en betreft hierbij ook de visies van professionals over het 'actuele debat': hoe denken ontwerpers, theoretici, bedrijven over onderwerpen zoals de Icat van Philips, het fenomeen narrowcasting of de gevolgen van web 2.0?

Op grond van dit vooronderzoek ontwikkel je een eigen visie op een ontwerp / product / systeem. Deze werkwijze vormt tevens de grondslag voor de scriptie in het 4e jaar.

Lente: Ubiquitous Computing

"We are trying to conceive a new way of thinking about computers in the world, one that takes into account the natural human environment and allows the computers themselves to vanish into the background." (Mark Weiser, *The Computer for the 21st Century*, 1991).

De desktop computer lijkt in dit draadloze tijdperk te verdwijnen. Locatiegebondenheid, interactie via keyboard, verbondenheid via kabels: het zijn aspecten die de gebruiker fysiek verbindt met de computer en hem/haar daardoor tegelijkertijd beperkt. In een mobiele tijd zal vooral bewegingsvrijheid het interaction design gaan bepalen. In toepassingen als RFID en NFC bijvoorbeeld is de technologie al grotendeels onzichtbaar geworden. Wat betekent dat voor de user, voor onze fysieke omgeving en voor de ontwikkeling van interfaces en interaction design? Het verdwijnen van deze technologie uit onze omgeving wordt 'ubiquitous computing' of 'pervasive computing' genoemd. In deze module worden de opvattingen van Mark Weiser (Xerox Parc) als uitgangspunt genomen. Welke ontwikkelingen gingen vooraf aan het draadloze tijdperk en waar staan we nu?

Zomer: Sensitieve data. ervaring, expressie en emoties bij de gebruiker

"Affective Computing is computing that relates to, arises from, or deliberately influences emotions." (Rosalind Picard, Hoofd MIT-research groep Affective Computing; auteur *Affective Computing* (1997))

De gebruiker staat steeds meer centraal in multimedia producten. Multimedia ontwikkelaars spelen in op de persoonlijke belevingswereld van het publiek en doen daarbij aanspraak op hun expressie, emotie en individuele ervaring. Dit wordt expliciet zichtbaar in producten als de Icat van Philips of in dagboekachtige blogs, maar ook in marketing strategieën, zoals 'experience marketing' of in de discipline Affective Computing, die de rol van emoties in HCI's onderzoekt. Data zijn 'sensitief' geworden; zij worden in multimedia projecten steeds meer ingezet

als expressieve middelen, om emoties te genereren. Wat zijn de consequenties van deze individualisering voor multimedia vormgeving en marketing? In dit kwartaal zal de rol van ervaring, emotie en expressie worden onderzocht aan de hand van verschillende disciplines in multimedia.

Leerdoelen van het lente en zomerkwartaal

- Je kunt onderzoek doen naar zowel praktische als theoretische opvattingen over multimedia.
- Je kunt visies van multimedia professionals analyseren en toepassen op je eigen onderzoek.
- Je kunt producten / ontwerpen / systemen plaatsen in het kader van de mediale cultuur van de user.
- Je kunt dit vooronderzoek gebruiken voor de ontwikkeling van je eigen visie op een product / ontwerp / systeem.

Werkvormen:

Elke week vindt een werkgroep plaats. Hierin wordt een centraal thema gepresenteerd, dat aanknopingspunten biedt voor specifieke onderzoeksthema's. Aan de hand van dit thema selecteer je zelf een onderwerp en doe je literatuur- en praktijkonderzoek, op grond waarvan je uiteindelijk een concept ontwikkelt voor een product / ontwerp / systeem. Je presenteert de resultaten wekelijks in de werkgroepen.

Wijze van toetsing en beoordelingscriteria:

Presentaties tijdens de lessen en een paper [3000 woorden]. Hierin verwoord je hoe je het vooronderzoek hebt ingezet voor de ontwikkeling van je eigen visie op een ontwerp / product / systeem.

Benodigd studiemateriaal:

- Reader 'Ubiquitous computing' (lente)
- Reader 'Sensitieve data' (zomer)

2.6.5 Studieloopbaancoaching

Herfst/Winter: Stage

In het eerste semester van het derde jaar loop je stage en ga je de kennis en vaardigheden die je hebt opgedaan in de eerste twee jaar van je studie toepassen in de beroepspraktijk. Tijdens je stage participeer je in intervisieworkshops. In de eerste twee kwartalen wordt er aan je stage, als onderdeel van de studieloopbaancoaching intervisieworkshops gekoppeld. Jij en je mede-studenten zullen elkaars bedrijf in groepen bezoeken waarbij één van jullie functioneert als gastheer/gastvrouw. Jij organiseert dus één van deze bijeenkomsten, in overleg met je stagebegeleider en je slc. Tijdens deze bijeenkomst geef je o.a. een presentatie aan medestudenten over de wijze waarop je functioneert als CMD-er in het betreffende bedrijf. Ook laat je resultaten van je werk zien. Je stelt, in overleg met je stagebegeleider en slc je groep mede-studenten zo samen dat studenten van verschillende minors in één groep zitten. Hierdoor kun je je kennis van het werkveld immers het best verbreden.

Tevens wordt er tijdens deze intervisieworkshops gereflecteerd op ervaringen, problemen en leermomenten. Naast de groepsbijeenkomsten heb je individuele voortgangsgesprekken met je stagebegeleider.

Leerdoelen

- Je leert werken in een team binnen een professionele organisatie en je maakt een professionele werkwijze eigen.
- Daarnaast leer je een verband te leggen tussen je studie en de beroepspraktijk.
- Je leert middels intervisie workshops effectief te reflecteren en communiceren over de ervaringen die hebt opgedaan tijdens je stage.

Werkvormen

Je neemt deel aan groepsbijeenkomsten (intervisieworkshops) met je SLC. Daarnaast heb je individuele begeleidings- en voortgangsgesprekken over je stage.

Toetsing

Je wordt beoordeeld op je bijdrage aan de groepsbijeenkomsten en het stageverslag (zie stagegids).

Studiemateriaal

- POP, PAP en portfolio

Lente/Zomer: Back to school

Na het afronden van je stage vertaal je je ervaringen in de beroepspraktijk naar leerdoelen en professionele doelstellingen: hoe zie jij jezelf na het afstuderen en wat dien je nog te leren om dat te bereiken? Met behulp van je POP en je PAP werk je deze doelstellingen verder uit. In dit semester ga je je ook voorbereiden op het afstuderen en tevens oriënteer je je op wat je na je studie gaat doen: werken in de beroepspraktijk of eventuele vervolgstudie.

Leerdoelen

Je leert je stage ervaringen te vertalen naar persoonlijke en professionele doelstellingen.

Werkvormen

Je neemt deel aan groepsbijeenkomsten met je SLC. Tevens heb je een individuele voortgangs- en functioneringsgesprekken. Naast de groepsbijeenkomsten en individuele gesprekken werk je zelfstandig of in groepsverband aan opdrachten.

Toetsing

Je wordt beoordeeld op: de uitvoering van je POP, PAP en portfolio, je bijdrage aan groepsbijeenkomsten en je gemaakte opdrachten.

Studiemateriaal

- POP, PAP en portfolio

2.6.6 Usability Engineering

Het vak usability engineering binnen de CMD opleiding is bedoeld om voor de terugkoppeling te zorgen in een iteratief ontwerpproces. Door gebruikers in je ontwerpproces te betrekken zal je tot een veel bruikbaarere en dus beter ontwerp kunnen komen. Daarnaast krijg je als professioneel ontwerper door het toepassen van de binnen dit vak besproken technieken de mogelijkheid je te blijven ontwikkelen.

Belangrijke opmerking voor de derdejaars met betrekking tot Usability Engineering: volgend studiejaar (2007-2008) zal het vak Usability Engineering in het derde jaar niet meer gegeven worden als apart vak; het vak Usability Engineering wordt met ingang van het studiejaar 2007-2008 geïntegreerd in het programma Interaction Design in het tweede jaar. Indien je vakbeoordeling van Usability Engineering met een E is beoordeeld in de periode 2006-2007, dien je in het daarop volgende studiejaar (2007-2008) een zelfstudie opdracht uit te voeren met een studiebelasting van 1 ECTS per kwartaal.

Lente: introductie

Zoals dat het geval is bij elk onderzoek, begin je bij je onderzoeksvraag. Wat wil je leren met je onderzoek? In dit eerste kwartaal leer je welke de centrale onderzoeksvragen zijn bij usability engineering. Het uitgangspunt hierbij is dat je leert als ontwerper je gebruikers bij de verschillende fasen van het ontwerpproces te betrekken. We bespreken de uitgangspunten en laten je deze kennis in praktijk brengen aan de hand van korte opdrachten.

Leerdoelen

Na dit kwartaal kun je:

- Uitleggen wat user-centered design is.
- Uitleggen hoe usability kan worden gemeten.
- Een onderzoeksvraag definiëren voor een eenvoudig usability onderzoek.

Zomer: ken je gebruiker

Vooral tijdens de eerste fasen van het ontwerpproces zal informatie moeten worden verzameld over gebruikers. Deze gegevens gebruik je vervolgens als basis voor je ontwerpbeslissingen later in het proces. Dit kwartaal leer je een aantal manieren om deze gegevens van gebruikers te verkrijgen, zodat je op een gefundeerde manier tot je ontwerp kunt komen. Naast het bespreken van een aantal methodes, ga je hiermee aan de slag door middel van het opzetten en uitvoeren een aantal onderzoeken.

Leerdoelen

Na dit kwartaal kun je:

- Een eenvoudig interview opzetten en uitvoeren.
- Een eenvoudige online vragenlijst maken en de gegevens daarvan analyseren.
- Uitleggen met welke andere methodes je gebruikers kunt betrekken bij het verzamelen van gegevens.

Werkvormen

Elke week worden werkgroepen gegeven, waarin je aan de slag gaat met de opdrachten die zijn toegespitst op de te behandelen onderwerpen en waarin deze onderwerpen worden besproken. Tenslotte zal de leerstof ook worden toegepast in vier projecten per jaar, die je individueel of groepsgewijs zult uitvoeren.

Beoordelingswijze

Je zult worden beoordeeld op basis van de opdrachten, je aanwezigheid en deelname niveau tijdens de werkgroepen.

2.6.7 Minors

In het derde jaar speelt de minor een belangrijke rol. Je hebt de keus uit twee typen minors:

- *Verdiepend* binnen de opleiding, gericht op een specialisatie binnen een beroep (kinderfysiotherapie, bijvoorbeeld).
- *Verbredend*; hierbij gaat het in de eerste plaats om thema's die zich, aansluitend op de inhoudelijke speerpunten van de hogeschool, lenen voor gezamenlijke aanpak door studenten van verschillende opleidingen binnen een cluster of van verschillende clusters (zoals de brede school). Maar het kan ook gaan om een voor de beroepspraktijk relevant onderwerp dat voor studenten uit meer opleidingen van belang is (commerciële vaardigheden voor technici; leerlingbegeleiding voor leraren)

Binnen de hogeschool worden zo'n 100 verschillende pakketten aangeboden. Je hebt in ieder geval de keuze uit pakketten van alle twee de genoemde vormen. Bij de verbredende minor zul je onderwijs met studenten van andere opleidingen volgen. De minor wordt altijd op maandag aangeboden.

Op de minormarkt op 6 november, of zoveel eerder als mogelijk, wordt bekend gemaakt welke minors worden aangeboden. In ieder geval kun je Interaction en Visual Interface Design, Multimedia Product development en Web en Mobile volgen. De voorlopige inhoud hiervan is omschreven in brochures die bij het bedrijfsbureau zijn te verkrijgen. Ook kun je de informatie vinden op www.cmd-community.nl.

2.7 Jaar 4

Thema	Periode 7.1	Periode 7.2	Periode 8.1	Periode 8.2
Modules				
Afstuderen (4 dagen begeleiding) 24 ECTS			Afstudeerstage	Afstudeerstage
Projecten/ leerwerkbedrijf 8 ECTS	geen bijeenkomsten zelfstudie: 112 uur	geen bijeenkomsten zelfstudie: 112 uur		
ABV 2 ECTS	2 keer 40 minuten werkgroep zelfstudie: 17 uur	2 keer 40 minuten werkgroep zelfstudie: 17 uur		
Media en creativiteit (trends en ontwikkelingen) 6 ECTS	2 keer 40 minuten hoorcollege 2 keer 40 minuten werkgroep zelfstudie: 63 uur	2 keer 40 minuten hoorcollege 2 keer 40 minuten werkgroep zelfstudie: 63 uur		
Usability Engineering 2 ECTS	2 keer 40 minuten hoorcolleges zelfstudie: 18 uur	2 keer 40 minuten hoorcolleges zelfstudie: 18 uur		
Minors 15 ECTS	4 keer 40 minuten werkgroep zelfstudie: 202 uur	4 keer 40 minuten werkgroep zelfstudie: 174 uur		
SLC 3 ECTS		SLC	SLC	SLC

2.7.1 *Afstuderen*

Informatie over het afstuderen en de eisen die hieraan worden gesteld is te vinden in de stage en afstudeergids. Deze is te verkrijgen bij het bedrijfsbureau, en/of te downloaden via www.cmdcommunity.nl.

2.7.2 *Projecten*

zie jaar 3.

2.7.3 *ABV*

Herfst/Winter

In het vak ABV/Projectbegeleiding wordt in de vierde jaar de procesmatige en zakelijke kant van een project belicht. Hiervan wordt verwacht dat je het ontwikkel- en ontwerpproces zelfstandig doorloopt, dus je dient zelf je plannings en dergelijke te maken. In de projecten in het vierde jaar werk je net als in het derde jaar, voornamelijk voor echte opdrachtgevers, dus de interactie tussen je team en de opdrachtgever vormt een belangrijk leerdoel; je leert kritische vragen te stellen, en je te verplaatsen in de opdrachtgever (wat zijn de doelstellingen en randvoorwaarden). In het ontwikkelen van deze vaardigheden word je begeleid door je docent. Daarnaast staat de samenwerking in het team centraal, waarbij je in het vierde jaar leert de professionele rol als specialist (vanuit je minor) in te nemen in een multidisciplinair team

Werkvormen

Je neemt deel aan groepsbijeenkomsten, daarnaast werk je zelfstandig of in groepsverband aan opdrachten.

Toetsing

Je wordt beoordeeld op: je bijdrage aan groepsbijeenkomsten en je gemaakte opdrachten.

2.7.4 Media en creativiteit; trends en ontwikkelingen

In 'Trends en ontwikkelingen' staan actuele ontwikkelingen op het gebied van multimedia centraal. Deze worden behandeld aan de hand van hoorcolleges, debatten en werkgroepen.

De thema's vormen aanknopingspunten voor het 'actueel debat', dat onderdeel is van je afstudeerscriptie. In de werkgroepen reflecteer je op deze onderwerpen ter voorbereiding op je scriptie.

Herfst:

Tijdens het herfstkwartaal staan de volgende twee thema's centraal:

Thema 1: Mediale verschuivingen: veranderingen in de print industrie
Internet en gerelateerde technologieën hebben een aantal grote traditionele industrieën ingrijpend veranderd. Denk aan de muziekindustrie, film, de grafische industrie en traditionele media zoals kranten en tijdschriften. In het huidige tijdperk worden er complete schakels uit de value chain (waardeketen) gehaald: het aantal lagen tussen grondstof (beginpunt van ketting) en consument (eindpunt) is sterk afgenomen. Terwijl de muziekwereld wat benauwd reageert op alle veranderingen, heeft de print sector zich in de afgelopen jaren bijna geruisloos ontwikkeld tot een geheel nieuwe industrie. Moderne technologie en traditioneel drukwerk gaan hand in hand. Denk bijvoorbeeld aan print on demand, asset management of het database gestuurd maken van catalogussen.

Thema 2: sociale veranderingen: identiteiten, communities en nieuwe sociale verhoudingen

Het multimediale tijdperk verandert mensen en hun onderlinge relaties. Van jong tot oud moeten mensen leren omgaan met een variëteit aan informatie- en communicatiemogelijkheden. De jonge generatie verschuilt zich in games moeiteloos achter avatars maar manifesteert zich tegelijkertijd met hetzelfde gemak via webcams. De grens tussen privé en publiek lijkt voor hen te zijn vervaagd, maar met welke consequenties?

En in ditzelfde tijdperk zijn er groepen die niet eens beschikken over een internetaansluiting, zoals sommige senioren. Hoe verandert communicatietechnologie de manier waarop wij met elkaar omgaan?

Winter:

Tijdens het winterkwartaal staan de volgende twee thema's centraal:

Thema 1: De nieuwe rol van de user: Bloggen en User generated content

Tegenwoordig kan iedereen content genereren. Blogs, vlogs en podcasts maken van iedere user een producer, auteur, journalist en redacteur. 'Media maken' is daarmee een autonoom proces geworden dat voor bijna iedereen mogelijk is. Wat betekent deze 'democratisering' van de media voor de betrouwbaarheid van informatie? Is een blog net zo'n waardevolle bron als een dagblad? En hoe onderscheid je user generated content van een door slimme marketeers gegenereerde buzz.

De exponentiële groei van de mogelijkheid je mening te uiten is een belangrijke voorwaarde die democratie bevordert maar aan de andere kant de deur open zet voor sturing vanuit goed georganiseerde instituten, zoals bedrijven.

Thema 2: toekomstige technologieën

Technologie wordt steeds meer onzichtbaar geïmplementeerd in ons leven. Onze openbare ruimte bestaat uit intelligente, genetwerkte omgevingen waarin mobiele devices met elkaar kunnen communiceren. Maar ook in onze huiselijke omgeving worden apparaten steeds meer

'naadloos, pijnloos en probleemloos' geïntegreerd. Zelfs ons lichaam kan in de toekomst functioneren als drager van technologie, getuige de eerste experimenten met implantatie van digitale portemonnees. Welke concepten en producten kunnen we in de toekomst verwachten? En wat betekent dat voor onze omgang met technologie?

Leerdoelen herfst en winter:

- Je bent goed geïnformeerd over de actuele discussies die relevant zijn voor je latere beroepsveld van communicatie en multimedia
- Je bent in staat een onderbouwde mening te vormen over het 'actuele debat' in de wereld van multimedia
- Je bent in staat over actuele thema's te discussiëren met professionals uit de multimedia industrie
- Je weet een link te leggen tussen de theorie die je bestudeert in het kader van je afstudeeronderzoek en de discussie onderwerpen van de hoorcolleges

Werkvormen:

Gedurende twee kwartalen volg je wekelijks hoorcolleges en openbare debatten. Daarnaast kom je bij elkaar met je team om de recensie of het journalistieke artikel dat je hebt geschreven met elkaar te bespreken. Dit artikel kan je – afhankelijk van je scriptieonderwerp- inzetten als basis voor het onderdeel 'het actuele debat' in je scriptie.

Wijze van toetsing en beoordelingscriteria

Je schrijft een artikel of recensie, journalistiek van karakter, met een minimale omvang van 600 en maximale omvang van 800 woorden. Dit artikel wordt beoordeeld vanuit het perspectief van een weekblad lezer. Je artikel geeft de lezer inzicht in de breedte van het thema maar haalt de belangrijkste actuele elementen duidelijk naar voren.

Je artikel mag een persoonlijke mening weerspiegelen; echter niet het belangrijkste criterium. Het kunnen onderbouwen van je mening, het tonen van inzicht in het onderwerp en onderscheid kunnen aanbrengen tussen hoofdargumenten en bijzaken staat voorop.

De artikelen worden besproken en beoordeeld in teams van studenten.

Je eindcijfer wordt vastgesteld op basis van de schriftelijke feedback die je ontvangt van je medestudenten. De door jou geformuleerde feedback op het werk van anderen maakt eveneens deel uit van de eindbeoordeling.

Benodigd studiemateriaal (boeken e.d.)

Reader 'Trends en ontwikkelingen'

2.7.5 Usability Engineering

Herfst: gebruiksonderzoek

Niet alleen in de analyse fase van het ontwerpproces, maar ook gedurende de fases daarna moet je als ontwerper bezig blijven je ideeën te ontwikkelen en je ontwerp te verbeteren door gebruikers bij het ontwerpproces te betrekken. Door gebruikers een prototype te laten testen leer je snel wat je nog kunt verbeteren aan je ontwerp. Daarnaast helpt het jezelf als ontwerper te ontwikkelen. Tijdens dit kwartaal leer je onderzoeken wat het succes van je ontwerp is bij gebruikers. Je krijgt enkele technieken waarmee je op eenvoudige wijze de bruikbaarheid van je interface kunt testen met gebruikers. Het gaat er dan niet alleen om dat je leert wat er mis is, maar vooral hoe je je ontwerp kunt verbeteren.

Leerdoelen

Na dit kwartaal kun je:

- Een eenvoudig gebruiksonderzoek uitvoeren.
- Verbetervoorstellen maken voor het interactie ontwerp op basis van observatie van gebruikers.

Winter: analytische evaluatietechnieken

In de praktijk is er vaak beperkte tijd (lees: budget) voor het uitvoeren van gebruiksonderzoek. Daarom zijn er alternatieve, analytische methoden ontwikkeld waarmee je snel een indruk kunt krijgen van de bruikbaarheid van je ontwerp. Dit kwartaal leer je een aantal van deze methoden toepassen.

Leerdoelen

Na dit kwartaal kun je:

- Een eenvoudige expert review uitvoeren
- Een heuristische evaluatie uitvoeren
- Verbetervoorstellen maken voor het ontwerp op basis van analytische evaluatietechnieken.

Werkvormen

Elke week worden werkgroepen gegeven, waarin je aan de slag gaat met de opdrachten die zijn toegespitst op de te behandelen onderwerpen en waarin deze onderwerpen worden besproken. Tenslotte zal de leerstof ook worden toegepast in vier projecten per jaar, die je individueel of groepsgewijs zult uitvoeren.

Beoordelingswijze

Je zult worden beoordeeld op basis van de opdrachten, je aanwezigheid en deelname niveau tijdens de werkgroepen.

2.7.6 Minors

Zie jaar 3.

2.7.7 Studieloopbaancoaching

Herfst/Winter: Voorbereiding afstudeerstage en beroepsoriëntatie

In het vierde jaar begin je met het afronden van je studie. In het eerste semester van jaar 4 bereid je in samenspraak met je SLC je afstudeerstage en -project voor: je stelt de thema's voor je scriptie en afstudeerproject vast. Daarnaast oriënteer je je op je loopbaan na je studie of een eventuele vervolgstudie. Je SLC vormt daarbij een klankbord die helpt met het motiveren en aanscherpen van je keuzes.

Werkvormen

Je neemt deel aan groepsbijeenkomsten met je SLC. Tevens heb je individuele voortgangsgesprekken. Naast de groepsbijeenkomsten en individuele gesprekken werk je zelfstandig of in groepsverband aan opdrachten.

Toetsing

Je wordt beoordeeld op: de uitvoering van je POP, PAP en portfolio, je bijdrage aan groepsbijeenkomsten en je gemaakte opdrachten.

Studiemateriaal

- POP, PAP en portfolio

Lente/Zomer: Afstudeerstage

Tijdens je afstudeerstage participeer je in intervisieworkshops. Je gaat in groepen op bezoek op het stage bedrijf van een andere student, die dan de gastheer/gastvrouw is. Tijdens deze bezoeken organiseert de gastheer/gastvrouw een bijeenkomst waarin o.a. een presentatie wordt gegeven aan de medestudenten over hoe hij/zij functioneert als CMD-er in het betreffende bedrijf. Tevens wordt er tijdens deze intervisieworkshops gereflecteerd op ervaringen, problemen en leermomenten. Naast de groepsbijeenkomsten heb je individuele voortgangsgesprekken met je afstudeerbegeleider.

Leerdoelen

- Je leert werken in een team binnen een professionele organisatie en je maakt je maakt een professionele werkwijze eigen.
- Je leert een verband te leggen tussen je studie en de beroepspraktijk.
- Je leert middels intervisie workshops effectief te reflecteren en communiceren over de ervaringen die hebt opgedaan tijdens je stage.

Werkvormen

Je neemt deel aan groepsbijeenkomsten (intervisieworkshops) met je SLC. Daarnaast heb je individuele begeleidingsgesprekken over je afstudeerproject.

Toetsing

Je wordt beoordeeld op je bijdrage aan de groepsbijeenkomsten.

2.8 Keuzeonderwijs

In het studieprogramma van elke opleiding is een aantal studiepunten voor keuzemodulen opgenomen. Tot op zekere hoogte kun je zelf bepalen wanneer je deze studiepunten haalt. In studie jaren met stages etc. is het echter vaak moeilijker keuzemodulen te volgen. Daar moet je in je eigen studieplan rekening mee houden.

Het aanbod van keuzeonderwijs wordt ieder jaar voor de hele hogeschool vastgesteld. De opleidingen bieden daarin onderwijs aan dat in principe voor alle studenten openstaat.

Om aan die keuzemodulen te kunnen deelnemen moet je je intekenen via de website: mips.hro.nl. Na de intekening vindt indeling plaats, waarbij de beschikbare plaatsen zo eerlijk mogelijk worden verdeeld onder de belangstellende studenten. Keuzemodulen vinden altijd op maandag plaats tenzij het om organisatorische activiteiten (zoals het organiseren van open dagen, introductieweek e.d.) gaat.

In het hogeschoolbrede keuzeonderwijs wordt ook een aantal modules door het cluster Media aan de Maas verzorgd. Studenten die hun keuzeruimte willen gebruiken om hun kennis binnen het gebied van de Media en ICT te verbreden, kunnen hieruit kiezen.

Het gaat om de volgende modules:

- Mentality
- Flipperen aan de maas

Behalve dat keuzemodulen bij andere clusters binnen de hogeschool mogen worden gevolgd, mogen studenten ook keuzemodulen bij een andere hogeschool of universiteit volgen. De studieloopbaancoach moet hier echter toestemming voor geven en de student moet er zelf voor zorgen dat hij bij de betreffende onderwijsinstelling een registratie van het goed behalen van het betreffende vak krijgt.

De studieloopbaancoach kan de volgende richtlijnen hanteren bij het geven van toestemming voor een vak van een externe instelling:

- Het vak moet passen in het pop van de student. Dat betekent dat de student geen vakken kan volgen die al in het programma van CMD worden aangeboden.
- Het vak moet aansluiten bij een van de volgende thema's http://www.misc.hro.nl/intern/keuzemod/uitleg_thema.htm.
- Het vak moet worden aangeboden door een onderwijsinstelling met een (tijdelijke) NVAO-accreditatie. In de regel zijn dit alle opleidingen binnen hogescholen of universiteiten.

2.9 *Deeltijd en duale opleiding*

We gaan er vanuit dat studenten die zich hebben ingeschreven voor de deeltijd of duale variant van de opleiding al een relevante opleiding hebben afgesloten of relevante werkervaring hebben opgedaan. Deze vooropleiding of werkervaring kan leiden tot vrijstellingen van vakken, projecten of de stage in alle jaren van de opleiding. Of dat het geval is wordt bepaald bij de start van het eerste studiejaar, of voor aanvang van het nieuwe studiejaar. Je wordt daarbij uitgenodigd voor een assessmentgesprek. Voorafgaande aan dit gesprek dien je een portfolio (met een c.v., getuigschriften, resultaten van je werk, gemaakte websites e.d.) op te sturen. Dit portfolio wordt in het assessmentgesprek besproken door een studieloopbaancoach die hierover advies heeft ingewonnen bij andere docenten. Indien dit gesprek tot vrijstellingen leidt krijg je een aangepast studieprogramma en rooster aangeboden.

2.10 *Doorstroomvariant voor Grafisch Lyceum*

Indien je de speciale doorstroomklas van het grafisch lyceum hebt gevolgd, en daarvoor je diploma hebt gehaald, kun je in het tweede jaar van de opleiding instromen. Dat betekent dat je gedurende dat jaar een verzwaard programma volgt. Met dit verzwaarde programma behaal je dan in het tweede jaar tevens je propedeuse. De invulling van dit programma hangt af van de resultaten van je intake-assessment dat aan het eind van de introductieweek wordt georganiseerd. Voorafgaande aan dit gesprek dien je een portfolio (met een c.v., getuigschriften, resultaten van je werk, gemaakte websites e.d.) op te sturen. Dit portfolio wordt in het assessmentgesprek besproken door een studieloopbaancoach die hierover advies heeft ingewonnen bij andere docenten.

2.11 *Overzicht van studiepunten*

Op de volgende pagina's wordt een overzicht gegeven van de studiepunten die je in elk jaar moet behalen per kwartaal. Het overzicht bevat geen vrijstellingen aangezien deze altijd per persoon worden vastgesteld.

Jaar 1 – Voltijd/Deeltijd/Duaal (zonder vrijstellingen)

Herfst		
CMDPRJ1H06	Project 1. Body on	4
CMDABV1H06	Algemene Beroepsvaardigheden	1
MEDMECO106	Media & Creativiteit	2
CMDDDES1H06	Design (VID, IAD, Skills)	2.5
CMDMME1H06	Multimedia Engineering (MME)	1.5
CMDCRM1H06	Creative Marketing	2
CMDSLB1H06	Studieloopbaan begeleiding	1
Winter		
CMDPRJ1W06	Project 2. Portfolio	4
CMDABV1W06	Algemene Beroepsvaardigheden	1
MEDMECO206	Media & Creativiteit	2
CMDDDES1W06	Design (VID, IAD, Skills)	2.5
CMDMME1W06	Multimedia Engineering (MME)	1.5
CMDCRM1W06	Creative Marketing	2
CMDSLB1W06	Studieloopbaan begeleiding	1
Lente		
CMDPRJ1L06	Project 3. Community 55 +	4
CMDABV1L06	Algemene Beroepsvaardigheden	0.5
MEDMECO306	Media & Creativiteit	2
CMDDDES1L06	Design (VID, IAD, Skills)	2.5
CMDMME1L06	Multimedia Engineering (MME)	1.5
CMDCRM1L06	Creative Marketing	2
CMDSLB1L06	Studieloopbaan begeleiding	0.5
Zomer		
CMDPRJ1Z06	Project 4. VIDK	4
CMDABV1Z06	Algemene Beroepsvaardigheden	0.5
MEDMECO4Z06	Media & Creativiteit	2
CMDDDES1Z06	Design (VID, IAD, Skills)	2.5
CMDMME1Z06	Multimedia Engineering (MME)	1.5
CMDCRM1Z06	Creative Marketing	2
CMDSLB1Z06	Studieloopbaan begeleiding	0.5
		54
Keuzemodules		6

Opbouw van de studie

Jaar 2 - Voltijd/Deeltijd/Duaal (zonder vrijstellingen)

Herfst		
CMDPRJ2H06	Project 1. Sophia	4
CMDABV2H06	Algemene Beroepsvaardigheden	1
MEDMEC0506	Media & Creativiteit	2
CMDVID2H06	Design (VID, IAD, Skills)	2.5
CMDMME2H06	Multimedia Engineering (MME)	1.5
CMDCRM2H06	Creative Marketing	2
CMDSLB2H06	Studieloopbaan begeleiding	1
Winter		
CMDPRJ2W06	Project 2. Cross Culture	4
CMDABV2W06	Algemene Beroepsvaardigheden	1
MEDMEC0606	Media & Creativiteit	2
CMDVID2W06	Design (VID, IAD, Skills)	2.5
CMDMME2W06	Multimedia Engineering (MME)	1.5
CMDCRM2W06	Creative Marketing	2
CMDSLB2W06	Studieloopbaan begeleiding	1
Lente		
CMDPRJ2L06	Project 3. User Experience	4
CMDABV2L06	Algemene Beroepsvaardigheden	0.5
MEDMEC0706	Media & Creativiteit	2
CMDVID2L06	Design (VID, IAD, Skills)	2.5
CMDMME2L06	Multimedia Engineering (MME)	1.5
CMDCRM2L06	Creative Marketing	2
CMDSLB2L06	Studieloopbaan begeleiding	0.5
Zomer		
CMDPRJ2Z06	Project 4. Muziekweb	4
CMDABV2Z06	Algemene Beroepsvaardigheden	0.5
MEDMEC0806	Media & Creativiteit	2
CMDVID2Z06	Design (VID, IAD, Skills)	2.5
CMDMME2Z06	Multimedia Engineering (MME)	1.5
CMDCRM2Z06	Creative Marketing	2
CMDSLB2Z06	Studieloopbaan begeleiding	0.5
		54
Keuzemodules		6
		60

Jaar 3 - Voltijd/Deeltijd/Duaal (zonder vrijstellingen)

Herfst		
MEDSLB0706	Studieloopbaan begeleiding	1
Winter		
MEDSTA0106	Stage (winter/herfst)	24
MEDSLB0806	Studieloopbaan begeleiding	1
Lente		
MEDLWB01L06	Projecten / Leerwerkbedrijf	4
CMDABV3L06	Algemene Beroepsvaardigheden	1
CMDUEN3L06	Usability Engineering	1
CMDMEC3L06	Media en creativiteit	3
CMDMIN3L06	Minor	7
Zomer		
MEDLWB01Z06	Projecten / Leerwerkbedrijf	4
CMDABV3Z06	Algemene Beroepsvaardigheden	1
CMDUEN3Z06	Usability Engineering	1
CMDMEC3Z06	Media en creativiteit	3
CMDMIN3Z06	Minor	8
MEDSLB0906	Studieloopbaan begeleiding	1
		60

Jaar 4 - Voltijd/Deeltijd/Duaal (zonder vrijstellingen)

Herfst		
CMDLWB4H06	Projecten / Leerwerkbedrijf	4
CMDABV4H06	Algemene Beroepsvaardigheden	1
CMDUEN4H06	Usability Engineering	1
CMDMEC4H06	Media en creativiteit	3
CMDMIN4H06	Minor	7
Winter		
CMDLWB4W06	Projecten / Leerwerkbedrijf	4
CMDABV4W06	Algemene Beroepsvaardigheden	1
CMDUEN4W06	Usability Engineering	1
CMDMEC4W06	Media en creativiteit	3
CMDMIN4W06	Minor	8
MEDSLB1006	Studieloopbaan begeleiding	1
Lente		
MEDSLB1106	Studieloopbaan begeleiding (intervisie)	1
Zomer		
MEDAFS0106	Afstudeerstage (lente/zomer)	24
MEDSLB1006	Studieloopbaan begeleiding (intervisie)	1
		60



Hoofdstuk 3.
Studievoortgang



3.1 (Bindend) studieadvies

Het studieadvies aan het eind van je eerste studiejaar gaat over de voortzetting van je studie na het eerste jaar. Het geldt zowel in voltijdse als in deeltijdse opleidingen. Dat advies is gekoppeld aan de studieresultaten, de ECTS, die je hebt behaald. Als je aan het eind van het propedeutisch jaar minder dan 37 ECTS hebt, krijg je een afwijzing. Dat wil zeggen dat je aan deze hogeschool niet verder mag met dezelfde opleiding. Als je tussen de 37 en 45 ECTS hebt, moet je ook een aantal aangewezen kwaliteitspunten hebben behaald om geen afwijzing te krijgen. Je krijgt nooit een afwijzing als je 45 ECTS of meer hebt behaald, ook al mis je een kwaliteitspunt. Vrijstellingspunten tellen niet mee voor het BSA. Zit je in een deeltijdopleiding waarin je minder dan 60 ECTS per jaar kunt halen dan geldt een verhoudingsgewijs aangepaste norm.

Er wordt in het eerste jaar voor 1 februari ook een voorlopig studieadvies gegeven. Voor het behalen van een positief advies moet je minimaal 75% (8 studiepunten) van het totaal aantal studiepunten uit het eerste kwartaal hebben gehaald.

De kwaliteitspunten voor het definitieve BSA aan het eind van het eerste jaar houden in dat je in ieder geval 8 studiepunten van de volgende projecten moet hebben gehaald:

- Portfolioproject
- Community 55+
- VIDK

Er is ook een BSA in het tweede jaar: je moet aan het eind van het tweede jaar van inschrijving in ieder geval je propedeuse getuigschrift hebben behaald in dezelfde opleiding waarin je nu zit. Anders krijg je alsnog een afwijzing.

Bij het uitbrengen van het advies wordt rekening gehouden met eventuele persoonlijke omstandigheden, zoals ziekte, bijzondere familieomstandigheden, e.d. Heb je met dergelijke omstandigheden te maken, meld dat dan bij de decaan.

Studie staken?

Wil je met de studie stoppen, ga dan langs bij de decaan voor informatie over uitschrijven en teruggave (restitutie) collegegeld, en voor eventueel advies over een andere (studie)keuze.

Als je in het eerste jaar van inschrijving voor de propedeuse toch liever iets anders wilt doen, kan je zondermeer uitschrijven en een deel van je collegegeld terugkrijgen. Je wordt uitgeschreven met ingang van de tweede hele maand nadat je een schriftelijk verzoek tot uitschrijving hebt gedaan. Vanaf die datum ontvang je de rest van het collegegeld terug. Uitschrijven doe je bij het Bureau Inschrijving. Een uitschrijvingsformulier kun je bij de decaan krijgen.

3.2 Studiepunten en studielast

De Hogeschool Rotterdam werkt met “studiepunten” (ects). De studiepunten zijn een maat voor de hoeveelheid tijd die een gemiddelde student nodig zal hebben om zich de lesstof eigen te maken. Dit wordt “studielast” genoemd, hoewel studeren ook een genoegen kan zijn. Eén ects komt overeen met een studielast van 28 uren studie. ECTS betekent: European Credit Transfer System. Deze manier van studiepunten telling gebeurt overal in de Europese Gemeenschap op dezelfde manier, zodat studenten gemakkelijker in het buitenland terecht kunnen. In een jaar wordt de studie zo geprogrammeerd, dat je 60 studiepunten kunt halen. Een bacheloropleiding van in totaal 240 ects bestaat uit een propedeutische fase van 60 ects en een hoofdfase van 180 ects. De bacheloropleiding start met een propedeutische fase. De propedeutische fase is zo ingericht dat je inzicht krijgt in de inhoud van de opleiding als geheel. Als de bij de propedeutische fase behorende tentamens met goed gevolg zijn afgelegd wordt een propedeutisch getuigschrift uitgereikt. Dit geeft toegang tot de postpropedeutische fase, ook wel hoofdfase genoemd.

De Hogeschool Rotterdam is op 1 september 2003 overgegaan op het ects. De eventuele studiepunten die je toen al had gehaald werden op dat moment omgezet in de nieuwe studiepunten.

Voor oude modules (die je gedaan hebt of moest doen vóór 1 september 2003) blijft het getal achter de komma staan tot en met je afstuderen.

Door de omschakeling op het nieuwe studiepuntensysteem zal het kunnen voorkomen dat er hele kleine afrondingsverschillen optreden. Afronding zal niet in het nadeel van de student plaats vinden.

3.3 Toetsen en herkansingen

3.3.1 Vakbeoordelingen

Aan het einde van elk kwartaal (week 9 van het kwartaal) wordt de voortgang van je vakken beoordeeld door de desbetreffende docent. Je wordt beoordeeld op vooruitgang en diepgang in je studie. Je wordt daarbij niet alleen beoordeeld op eindproducten, maar ook op je proces; hoe is het eindproduct tot stand gekomen. Je dient aan het einde van het kwartaal je werkstukken te overleggen, waarbij de docent je feedback en een cijfer (letter) geeft

3.3.2 Projectbeoordelingen

Aan het einde van elk project vindt er een beoordeling plaats. De vorm van deze beoordeling is meestal een presentatie. Afhankelijk van de aard van het project geef je middels een presentatie een toelichting op hoe je het project hebt aangepakt en toon je het eindresultaat, of je geeft een presentatie aan echte opdrachtgevers of de docenten die de positie van een opdrachtgever innemen.

Je projecten worden doorgaans beoordeeld door je vakdocenten en je projectbegeleider/docent ABV. Tijdens de projectbeoordelingen word je voornamelijk beoordeeld op de ontwikkeling van je competenties; waarbij gekeken wordt in welke mate je in staat bent de opgedane kennis en vaardigheden op een geïntegreerde wijze toe te passen in een gesimuleerde of realistische praktijksituatie. Indien het een groepsproject betreft, dan worden de prestaties van het team en de individuele prestaties van jou als teamlid beoordeeld, daarbij speelt peer-assesment een belangrijke rol. Uiteindelijk resulteert een groepsproject altijd in een individueel eindcijfer.

3.3.3 *Beoordelingssystematiek*

De wijze waarop je beoordeeld wordt binnen deze opleiding is anders dan je wellicht gewend bent. Er wordt gewerkt met letters:

- A zeer goed, vergelijkbaar met 8/9
- B resultaten zijn bevredigend, vergelijkbaar met 6/7
- C twijfelachtig, vergelijkbaar met 5
- D onvoldoende
- E te weinig deelgenomen, waardoor het proces niet beoordeelbaar is, of afwezig tijdens beoordeling

Er is een aantal regels bij het beoordelen van studenten:

1. Als je een onvoldoende hebt behaald, dat wil zeggen, een C of een D, heb je altijd recht op één herkansing per jaar;
2. Je krijgt een E als je, bij een reeks van 8 bijeenkomsten 3 of meer bijeenkomsten niet aanwezig bent geweest zonder geldige reden die je van tevoren kenbaar maakt, of zo snel mogelijk na je afwezigheid. Eveneens word je met een E beoordeeld als je niet aanwezig bent bij je beoordeling of je werk onbeoordeelbaar is.

3.3.4 *Herkansingen*

Je hebt per jaar twee momenten waarop het werk beoordeeld wordt. Het betreft de vastgestelde vak- of projectbeoordeling en indien onvoldoende, daaropvolgend een herkansing. De herkansing vindt plaats in het volgende kwartaal. Een uitzondering hierop volgt het zomerkwartaal: vakken/projecten in dit kwartaal kunnen in de herkansingsweek van dezelfde periode worden herkanst. Dus:

*Het vak is gegeven
in (kwartaal):*

*Herkansing vindt plaats in
herkansingsweek van:*

Herfst
Winter
Lente
Zomer

Winter
Lente
Zomer
Herkansingsweken voor de zomervakantie

Indien deze herkansing weer met onvoldoende wordt beoordeeld, krijg je in het daarop volgende jaar maximaal twee herkansingen behorend bij het oorspronkelijk gevolgde onderwijsprogramma. Daarna moet je het nieuwe onderwijsprogramma gaan volgen en de toetsen die daarbij horen. Voor de herkansingen kun je dan aansluiten bij de momenten die worden ingepland voor de reguliere studenten. Je kunt je bij het bedrijfsbureau inschrijven voor de herkansing. Het bedrijfsbureau communiceert aan docenten welke studenten deelnemen aan de herkansing en informeert je over de docent waarbij je kunt herkansen. Je hebt geen recht op begeleiding bij het voltooien van een herkansingsopdracht. Herkansingsopdrachten moet je bij de docent worden ingeleverd in de herkansingsweek van het kwartaal waarin de herkansing wordt gegeven.

Herkansing van groepsprojecten

Studenten die geen voldoende beoordeling halen voor een groepsproject worden met elkaar ingedeeld in een nieuw team. Gedurende de herkansingsweek werken zij met elkaar de opdracht opnieuw uit. Op de vrijdag van de herkansingsweek om 17.00 uur leveren zij de opdracht in.

Herkansen in geval van een E

Voor een E bestaan geen herkansingsmogelijkheden in hetzelfde jaar. In het daarop volgende jaar dient de student de module opnieuw te volgen, in dit geval wordt er beoordeeld conform de op dat moment geldende beoordelingsprocedure en -criteria. Een uitzondering wordt gemaakt voor de projecten omdat hiervoor geen contacttijd is ingeroosterd. Zie voor de projecten de alinea hierboven.

3.4 Overgangsregeling ouderejaars

In het studiejaar 2006-2007 worden de volgende vakken, niet meer, of in een andere omvang, aangeboden:

- MME (blijft MME, maar worden minder studiepunten)
- Basisvak A (wordt design skills in het eerste jaar)
- Basisvak B (wordt design skills in het eerste jaar)
- Beeld en geluid (wordt design skills in het tweedejaar)
- Mediatheorie (wordt media en creativiteit, met meer studiepunten)
- Projecten (blijven projecten, maar met minder studiepunten)

Voor deze vakken geldt een aparte overgangsregeling. Deze overgangsregeling is geldig voor het studiejaar 2006-2007.

Let op: indien je gedurende het studiejaar 2006-2007 je vakken uit het jaar 2005-2006 wederom niet haalt in de herkansing, dien je deel te nemen aan het nieuwe onderwijsprogramma en bijbehorende toetsen zoals deze worden aangeboden in studiejaar 2007-2008.

Herkansingsmomenten

Tenzij anders aangegeven, vindt het herkansingsmoment plaats zoals aangegeven in de algemene herkansingsprocedure.

De overgangsregeling wordt hieronder voor de verschillende vakken uitgewerkt.

Jaar 1 en 2. MME

Beoordeling: E

Indien de vakbeoordeling met een E is beoordeeld in de periode 2005-2006, dient de student in studiejaar 2006-2007 deel te nemen aan de betreffende module/periode. Naast het te volgen lesprogramma dient de student te werken aan een extra zelfstudie opdracht om het verminderde aantal studiepunten te compenseren.

Beoordeling: C/D

Indien het werk is beoordeeld met een C of een D, tijdens de vakbeoordeling en de daarop volgende herkansing, dient de daarvoor vastgestelde herkansingsopdracht uitgevoerd te worden. Deze herkansingsopdracht is gebaseerd op het studieprogramma van het jaar waarin de student het onderwijs heeft gevolgd.

Jaar 1 en 2. Basisvakken A/B

Beoordeling: E

Indien de vakbeoordeling met een E is beoordeeld in de periode 2005-2006, dient de student in het studiejaar 2006-2007 deel te nemen aan een gelijkwaardige module van het vak Design Skills. Naast het te volgen lesprogramma dient de student te werken aan een extra zelfstudie opdracht om het verminderde aantal studiepunten te compenseren.

Eventueel kan de student – in overleg met zijn/haar SLC – het vak herkansen door deel te nemen aan een keuzemodule, die gelijkwaardig is wat betreft niveau en lesstof/onderwerp van het oorspronkelijke kwartaal (bijvoorbeeld: een keuzemodule perspectieftekenen).

Beoordeling: C/D

Indien het werk is beoordeeld met een C of een D, tijdens zowel de vakbeoordeling als de daarop volgende herkansing, dient de daarvoor vastgestelde herkansingsopdracht uitgevoerd te worden. Deze herkansingsopdracht is gebaseerd op het studieprogramma van het jaar waarin de student het onderwijs heeft gevolgd.

Jaar 1 en 2. Mediatheorie

Beoordeling: E

Indien de vakbeoordeling met een E is beoordeeld in de periode 2005-2006, dient de student in het studiejaar 2006-2007 deel te nemen aan de gelijkwaardige module/periode van het vak Media & Creativiteit. Omdat aan het vak Media & Creativiteit meer studiepunten verbonden zijn, dient het vak naar rato (met een vergelijkbare studiebelasting) gevolgd te worden (in overleg met de docent).

Beoordeling: C/D

Indien het werk is beoordeeld met een C of een D, tijdens de vakbeoordeling en de daarop volgende herkansing, dient de daarvoor vastgestelde herkansingsopdracht uitgevoerd te worden. Deze herkansingsopdracht bestaat uit een tentamen waarvoor de student zich middels zelfstudie dient voor te bereiden.

Jaar 1 en 2. IVID

Beoordeling: E

Indien de vakbeoordeling met een E is beoordeeld in de periode 2005-2006, dient de student in het studiejaar 2006-2007 deel te nemen aan de gelijkwaardige module/periode van het vak Visual Interface Design en/of Interaction Design

Beoordeling: C/D

Indien het werk is beoordeeld met een C of een D, tijdens de vakbeoordeling en de daarop volgende herkansing, dient de daarvoor vastgestelde herkansingsopdracht uitgevoerd te worden. Deze herkansingsopdracht kan bestaan uit de eindopdracht van het betreffende kwartaal in het studiejaar 2006-2007 of door het succesvol afronden van de opdrachten uit het studiejaar 2005-2006.

Jaar 1 en 2. Individuele projecten

Beoordeling: C/D/E

Indien een project met een E is beoordeeld in de periode 2005-2006, dient de student in het studiejaar 2006-2007 hetzelfde project als studiejaar 2005-2006 in te leveren in de vastgestelde herkansingsperiode.

Jaar 1 t/m 4. Groepsprojecten

Beoordeling: C/D/E

Indien een groepsproject met een C, D of E is beoordeeld in de periode 2005-2006, dient de student in het studiejaar 2006-2007 deel te nemen aan een vergelijkbaar groepsproject. De student wordt hiertoe ingedeeld bij een groep studenten die het project voor het eerst doorlopen. Daarnaast dient de student een extra opdracht uit te voeren, om het verminderde aantal studiepunten voor pro-

jecten te compenseren. De docent formuleert deze aanvullende opdracht. Ook in de tweede herkansing dient de student deze aanvullende opdracht uit te voeren. Indien de student een onvoldoende beoordeling heeft gekregen voor het werken in een team bestaat de aanvullende opdracht uit het formuleren van een SWOT-analyse over het eigen functioneren binnen het nieuwe team waarin je werkt.

Herkansingsmoment:

Herkansing vindt plaats in de periode dat er een vergelijkbaar project wordt aangeboden.

Jaar 3 en 4. Mediatheorie

Beoordeling: E

Indien de vakbeoordeling met een E is beoordeeld in de periode 2005-2006, dient de student in het studiejaar 2006-2007 deel te nemen aan de gelijkwaardige module/periode van het vak Media & Creativiteit. Omdat aan het vak Media & Creativiteit meer studiepunten verbonden zijn, dient het vak naar rato (met een vergelijkbare studiebelasting) gevolgd te worden (in overleg met de docent).

Beoordeling: C/D

Indien het werk is beoordeeld met een C of een D, tijdens zowel de vakbeoordeling als de daarop volgende herkansingsperiode, dient de herkansingsopdracht uitgevoerd te worden op basis van het programma van 2005-2006.

3.5 Toelating tot stage en afstuderen

Je mag pas met de stage en met het afstuderen beginnen als je alle studiepunten van eerdere vakken en projecten hebt behaald. Voor uitzonderingen hierop is een besluit van de examencommissie nodig.

3.6 Onderwijs en examenreglement

Het onderwijs en examenreglement is te vinden op het intranet van CMD. De examencommissie bestaat voor het studiejaar 2006-2007 uit Simone Huijbregts, Jerome Bertrand, Mio van der Lijn en Carolien van den Akker (voorzitter).

3.7 Studieresultaten

Bekendmaking van de cijfers

De student krijgt uiterlijk binnen tien werkdagen na het tentamen of het inleveren van een opdracht het cijfer voor de betreffende onderwijseenheid.

Vanaf twee dagen na het bekend worden van de resultaten kan de student inzage en terugkoppeling krijgen over het gemaakte werk.

Cijferverwerking

Cijfers worden automatisch doorgegeven aan de opleidingsadministratie van de hogeschool wanneer de student heeft deelgenomen aan reguliere tentamens of practica. Cijfers die verkregen worden door bijvoorbeeld individueel afgenomen toetsen en dergelijke moeten op een "cijfermutatieformulier" door de docent persoonlijk ingeleverd worden bij de administratie van. Nadat de cijfers door de administratie in het cijferregistratiesysteem zijn ingevoerd dienen ze eerst nog door de examinator geaccordeerd (= op juistheid gecontroleerd) te worden. Pas dan liggen de cijfers officieel vast.

3.8 Decanaat

Op de wijnhaven is een studentendecaan werkzaam. Je kunt bij de decaan terecht voor informatie, advies en ondersteuning bij vragen en problemen van materiële en immateriële aard. Je kunt knelpunten rond je studie te bespreken, persoonlijke problemen en studiefinancieringsperikelen. Ook kun je terecht met vragen over in- en uitschrijven, huisvesting en je rechtspositie als student. De decaan zal misschien niet altijd overal een oplossing voor hebben of antwoord kunnen geven, maar je kunt wél samen zoeken naar mogelijke oplossingen.

Het spreekt vanzelf dat alles wat je met de decaan bespreekt altijd vertrouwelijk blijft; uitsluitend op jouw verzoek wordt contact opgenomen met derde personen of instanties. De decaan heeft binnen de opleiding een onafhankelijke positie, en werkt vanuit het belang van jou als student.

Decanen op de locatie Blaak/Wijnhaven zijn mevrouw M. Bos (M.E.Bos@hro.nl) en de heer F. Ooms (F.A.J.Ooms@hro.nl). Je kunt een afspraak met hen maken via 010 241 4785. Ben je verhinderd – zeg dan een afspraak weer af via datzelfde telefoonnummer. Meer informatie over het decanaat vind je via: intern.hro.nl/diensten/decanen/index.htm

3.9 *Vertrouwenspersoon*

Als je als student te maken hebt (gehad) met discriminatie, seksuele intimidatie, agressie of geweld kun je contact opnemen met de vertrouwenspersonen: mevrouw C.J.M. Manschot (e. c.j.m.a.manschot@hro.nl) of de heer F. Rosema (e. f.rosema@hro.nl). Als je liever praat met iemand buiten je eigen opleiding ben je ook welkom bij een vertrouwenspersoon van een andere opleiding; informeer via het decanaat bij wie.

Je kunt een klacht ook direct voorleggen aan de speciaal hiervoor ingestelde 'Klachtencommissie' van de Hogeschool. Deze zal advies uitbrengen aan het College van Bestuur, dat hierover een besluit neemt. Je kunt met de Klachtencommissie contact opnemen via de Secretaris van de Klachtencommissie, p/a Afdeling P&O, Hogeschool Rotterdam, Postbus 25035, 3001 HA Rotterdam.

3.10 *Inschrijving en uitschrijving*

Inschrijving en uitschrijving van studenten worden uitgevoerd door het Bureau Inschrijving (BI) van de Hogeschool. Voor alle vragen met betrekking tot inschrijving en uitschrijving kun je terecht op de 2e etage hoogbouw Museumpark, tel. 010-241 4200. Op de website van Hogeschool Rotterdam (www.hro.nl) kun je het Bureau (inclusief digitale formulieren voor adreswijziging enzovoort) vinden via service > inschrijven en financiën > bureau inschrijving.

3.11 *Studiefinanciering*

Voor meer informatie over studiefinanciering kun je terecht bij de studenten-decaan of bij de IBG. Het Regiokantoor Studiefinanciering (de 'IB-groep', ofwel 'IBG) vind je op de Kop van Zuid, op de begane grond van het KPN-gebouw naast de Erasmusbrug (Wilhelminakade 131/a). Bereikbaar met de metro of tramlijn 20 (uitstappen bij het Wilhelminaplein). Je kunt daar dagelijks terecht, van 9.00 tot 17.00 uur; t: 050 599 7755 (tot 20.00 uur) of www.ib-groep.nl

3.12 Financiële Ondersteuning Studenten (FOS / het 'afstudeerfonds')

De Debiteurenafdeling beantwoordt je vragen over de financiële afwikkeling van collegegeld en over restituties van collegegeld bij beëindiging van de studie.

Museumpark 40, hoogbouw, MH 07.335; t: 010 241 4090

De Hogeschool kent óók nog een noodfonds voor studenten. Vanuit dit noodfonds kan, meestal in de vorm van een lening aan een student, voor enige tijd een financiële voorziening worden getroffen in een (financiële) noodsituatie. Het noodfonds kan niet worden ingezet in plaats van bestaande voorzieningen. Een beroep op het noodfonds loopt altijd via de decaan.



Hoofdstuk 4.
Facilitair



Als student krijg je een eigen account op het computernetwerk van de hogeschool. Zorg dat je je account kunt gebruiken, dan kun je meteen de sites van het hogeschoolnetwerk bezoeken. Als je niet weet hoe je moet inloggen, vraag dan een beheerder om hulp of neem contact op met de helpdesk ICT, locatie Wijnhaven/Blaak (lokaal W00137, t. 010 241 4707).

Voor het computergebruik is een protocol met regels en afspraken opgesteld. In dit protocol, dat is toegevoegd aan het Studentenstatuut, staat ook wat de Hogeschool doet met tot een persoon herleidbare data omtrent e-mail en internetgebruik.

Belangrijk!

De Hogeschool stuurt mails met belangrijke informatie alléén naar je Hogeschool-mailadres, en dus niet naar je eventuele persoonlijke mailadressen!

Account /login

Om gebruik te maken van het computernetwerk van de HRO is een inlogaccount nodig. Dit account wordt door de ICT afdeling aan het begin van de opleiding verstrekt. Gebruik van het netwerk, handleidingen en antwoorden op veelgestelde vragen staan op de internetsite <https://service.hro.nl>

CMD-server

Iedere student van de hogeschool heeft een eigen webspace op de HRO server beschikbaar. De ruimte op deze server is beperkt (10MB) en ondersteunt geen PHP en MySQL. Naast de ruimte op de HRO server heb je daarom ook een eigen webspace op de CMD server. De omvang van deze ruimte is 200 MB, tevens worden PHP en MySQL ondersteund. In de project- en opdracht briefings wordt veelal verwezen naar de CMD server om daar je werkstukken op te plaatsen. Je uitwerkingen dien je dus uitsluitend op de CMD server te plaatsen (tenzij anders aangegeven) en niet op de HRO server of een eigen server. Op de CMD server plaats je overigens ook je digitale portfolio.

Iedere student heeft beschikking over opslagruimte op de Octagonserver om het werk te presenteren. Upload van het werk gebeurt met <ftp://stud.cmd.hro.nl>
Presentatie van het werk via <http://stud.cmd.hro.nl>
Voor databasetoepassingen is <http://sql.cmd.hro.nl> beschikbaar.

Rental - Kleinmateriaal

Bij de helpdesk CMD is het mogelijk kleinmateriaal zoals netwerkkabels, stekkerblokken en vga-kabels te lenen. Uitleen is voor één dagdeel, waarbij door de student een onderpand voor terugbrenggarantie wordt ingeleverd.

Rental - Uitleen

Bij de helpdesk CMD is het mogelijk foto- en filmapparatuur te lenen.

De student leent de apparatuur volgens de door CMD opgestelde voorwaarden waarvan bij uitleen een printout wordt meegegeven. Deze voorwaarden zijn ook na te lezen op de cmd-site <http://cmdcommunity.nl> onder het kopje systeembeheer.

De Rental-CMD is geopend op werkdagen van 8:45 tot 17:00 uur en te bereiken onder nummer 010 2414636, Kamernummer W.2141

Aanschaf laptopcomputer

Voor het volgen van de studie CMD is het gebruik van een laptopcomputer essentieel. Specificaties voor de eisen van een laptop zijn te vinden op de cmd-site <http://cmdcommunity.nl> onder het kopje systeembeheer.

Aanschaf software

Alle voor de opleiding benodigde software is via de site <http://surfspot.nl> te verkrijgen. Op deze site wordt aan studenten en medewerkers van onderwijsinstellingen tegen gereduceerd tarief software aangeboden.

Welke software aangeschaft dient te worden wordt gedurende de opleiding bekend gemaakt en zal op de CMD-site terug te vinden zijn <http://cmdcommunity.nl>

Ondersteuning bij problemen met hardware en software

Voor problemen met hardware en software biedt helpdesk CMD eerstelijns ondersteuning. De helpdesk is geopend op werkdagen van 8:45 tot 17:00 uur en te bereiken onder nummer 010 2414636, Kamernummer W.2141



Hoofdstuk 5.
Organisatie



Managementteam

Aan het hoofd van elk cluster staat een Directeur Opleidingen. Voor het cluster Media aan de Maas is dit mevr Elsemiek Heins. Deze is verantwoordelijk voor de gang van zaken binnen het cluster, voor het onderwijs, het personeel, de middelen en de voorzieningen. Wanneer je de directeur wilt spreken, kun je via het bedrijfsbureau een afspraak maken.

De onderwijsmanager is de eerst aanspreekbare en eerst verantwoordelijke voor de inhoud en uitvoering van het opleidingsprogramma namens de Directeur Opleidingen. De onderwijsmanager van CMD is mevr. Melanie Ehren.

Vakgroepcoördinatoren

De leerlijnen in het onderwijsprogramma worden, voor wat betreft de inhoudelijke invulling, gecoördineerd door de vakgroepcoördinatoren. Voor CMD zijn dat:

- Hans Kemp: designonderwijs (interaction design, visual interface design, design skills) en projecten
- Saskia Best: creatieve marketing en product development
- Roos Groenewegen: Multimedia Engineering
- Bas Leurs: projecten, abv en studieloopbaancoaching
- Carolien van den Akker: media en creativiteit, design skills

Bedrijfsbureau

Aan het frontoffice/het bedrijfsbureau kun je terecht met vragen over roosters, tentamens, cijferlijsten, ziekmeldingen etc.

Docenten

Docenten werken in team (vakgroepen) aan de uitvoering van het onderwijsbeleid en de invulling van het curriculum in samenwerking met de onderwijsmanager en de vakgroepcoördinator. Naast zelfstandige verzorging van het onderwijs zelf dragen zij bij aan de ontwikkeling van vakken, studieactiviteiten, leermiddelen en lesmateriaal.

Studieloopbaancoaches

Studieloopbaancoaches (SLC's) zijn binnen het docententeam verantwoordelijk voor de begeleiding van de studievoortgang van studenten die hen zijn toevertrouwd. Zij geven studenten voorlichting en advies over de inrichting van hun studietraject. Zij signaleren vroegtijdig voortgangsproblemen en mogelijke oplossingen. Zij onderhouden daartoe regelmatig contact met de studenten. In het geval van persoonlijke problemen hebben studieloopbaancoaches de taak om studenten adequaat te verwijzen. SLC's vervullen een belangrijke rol in de selecterende en verwijzende functie van de propedeuse. Zij beheren de voortgangsgegevens in een studentendossier, onderhouden contact met het bedrijfsbureau en, waar nodig, met de opleidingscommissie en de decaan.





***Hoofdstuk 6.
Kwaliteitszorg en
medezeggenschap***



6.1 Medezeggenschap

Hogeschool Rotterdam kent op verschillende niveaus medezeggenschapsraden. Naast de Centrale Medezeggenschapsraad [CMR], de gesprekspartner van het College van Bestuur, kent elk cluster een Clustermedezeggenschapsraad [CLMR]. Alle raden bestaan uit medewerkers en studenten. Daarnaast zijn op opleidingsniveau opleidingscommissies actief, waarin medewerkers, studenten en deskundigen uit het werkveld participeren. Combinatie van het lidmaatschap van CLMR en opleidingscommissie is niet toegestaan.

Centrale Medezeggenschapsraad (CMR)

De clusterraad overlegt regelmatig met de directie over zaken die te maken hebben met het complete cluster. Voornamelijk komend studiejaar is er voor de clusterraad een belangrijke taak weggelegd m.b.t. de vorming van de nieuwe cluster en dus het inrichten en opzetten van de nieuwe locatie.

De CLMR bestaat over het algemeen uit vijf leden personeel, en vijf studenten. Deze worden tijdens jaarlijkse verkiezingen gekozen. Uit deze tien leden wordt één voorzitter gekozen. Hiernaast heeft de CLMR ook nog de beschikking over een ambtelijke secretaris die zorgt voor ondersteuning bij de vergaderingen.

Met de clusterraad kun je twee dingen doen:

- Mocht je tegen problemen aanlopen die van toepassing zijn op praktische zaken rondom de opleiding en het cluster dan kun je te allen tijde een e-mail sturen naar Anita J. Broekhuizen, ambtelijk secretaris (A.J.Broekhuizen@hro.nl). Vervolgens zal je probleem / opmerking / klacht door de raad behandeld worden. Heb je echter problemen die meer van toepassing zijn op lesinhoud en problemen met het curriculum is het verstandiger te stappen naar de opleidingscommissie. Dit doe je via je klassenvertegenwoordiger en / of je slc.
- Als tweede is natuurlijk de mogelijkheid om zelf in de clusterraad te gaan zitten. Dit kun je doen door je in te schrijven voor de jaarlijkse verkiezingen uitgaande vanuit de Hogeschool Rotterdam. Door in de raad te gaan zitten zal jij spreken voor al jouw mede studenten tegen over de directie. Dit is een erg leuke, maar ook verantwoordelijke taak.

6.2 Kwaliteitszorg

CMD hecht veel waarde aan de kwaliteit van het onderwijs, daarom wordt het onderwijs en alles wat daarmee samenhangt nauwlettend bewaakt door middel van interne en externe kwaliteitszorg. Met interne kwaliteitszorg wordt de waarborging, ontwikkeling en verbetering van de onderwijskwaliteit binnen de opleiding bedoeld. Externe kwaliteitszorg betreft de controle op de interne kwaliteitszorg door mensen van buiten de Hogeschool Rotterdam.

Interne kwaliteitszorg

Bij de interne kwaliteitsbewaking gebruiken we verschillende soorten 'meetinstrumenten', zoals o.a. de opleidingscommissie, de opleidingscommissie, besprekingen met klassevertegenwoordigers en de beroepenveldcommissie. Ook maken we veelvuldig gebruik van schriftelijke evaluaties als stage-enquêtes, studenten tevredenheids- onderzoeken etc.

De opleidingscommissie

Op het cluster niveau neemt de opleidingscommissie (samengesteld uit 50% studenten en 50% docenten) een centrale plaats in. Dit is de instantie die kijkt of de kwaliteit op het gebied van de organisatie, onderwijsplanning, uitvoering en studiebegeleiding voldoende is. In de opleidingscommissie worden de te ondernemen verbeteracties besproken. De commissie brengt advies uit aan de directie over o.a. de onderwijs- en examenregeling, het onderwijs in het algemeen en over kwaliteitsbevorderende maatregelen. Aanmelden kan bij de onderwijsmanager (m.c.m.ehren@hro.nl).

Kwaliteitszorgcommissies

Kwaliteitszorgcommissies bestaan uit vertegenwoordigers van elke klas. Deze vertegenwoordigers komen bij elkaar om de resultaten van de schriftelijke enquêtes, die twee keer per jaar worden ingevuld door studenten, te bespreken. Van de besprekingen maakt de onderwijsmanager een verslag dat zij bespreekt met de opleidingscommissie en de directeur. Waar nodig worden direct concrete verbeterstappen genomen.

Beroepenveldcommissie

Omdat jij er – terecht – vanuit gaat dat je studie je optimaal voorbereidt om straks je talenten professioneel te kunnen inzetten, onderhoudt CMD allerlei contacten met het werkveld van de beroepspraktijk. En omdat het werkveld op haar beurt behoefte heeft aan goed opgeleide mensen die op de hoogte zijn van de laatste ontwikkelingen, die innovatief zijn en die nieuwe kennis meedragen, is er een beroepenveldcommissie in het leven geroepen.

In de beroepenveldcommissies kijken vooraanstaande mensen 'uit het veld' naar het curriculum van de opleiding. In een groep o.l.v. de coördinatoren van de opleidingen discussieert men over vragen als 'waar moet het heen?', 'waar heeft het veld behoefte aan?', 'wat zijn de actuele ontwikkelingen?', 'waartoe moet CMD opleiden?'. De commissies fungeren als klankbord, maar ze kunnen ook voorstellen formuleren.

6.3 Klachten

Als je problemen hebt met zaken aangaande studiedruk, medestudenten, docenten en dergelijke – probeer dit dan eerst intern bespreekbaar te maken, bijvoorbeeld met je studieloopbaancoach of klassevertegenwoordiger. Als dát niet lukt of niet tot het gewenste resultaat leidt, kun je contact opnemen met de onderwijsmanager of directeur van de opleiding. Leidt dat niet tot een oplossing dan kun je een officiële klacht indienen bij de klachtencommissie:

Secretaris van de klachtencommissie
p/a Afdeling P&O
Hogeschool Rotterdam
Postbus 25035, 3001 HA Rotterdam

Bezwaarschriften tegen bijvoorbeeld een beslissing van de examencommissie kunnen worden ingediend bij:

College van Beroep, Hogeschool Rotterdam,
Postbus 25035, 3001 HA Rotterdam.

De secretaris van het College: Mr. A.R.M. Smits (t: 010 241 4061)

Het is aan te bevelen je bij deze stap te laten begeleiden door de decaan; die weet precies hoe het allemaal werkt.





Bijlagen



Jaarrooster CMD

	Ma	Di	Wo	Do	Vr	Za	Zo	Week	Jaar 1	Jaar 2	Jaar 3	Jaar 4
september	28	29	30	31	01	02	03	35	Introductieweek			"Herexamens"
	04	05	06	07	08	09	10	36	Projectbriefing 1.1 (Body on)	Projectbriefing 2.1 (Sofia)	Stage	Projectbriefing 4.1 / Uiterste startdatum stage (5d) 2e ronde
	11	12	13	14	15	16	17	37				
	18	19	20	21	22	23	24	38				
	25	26	27	28	29	30	01	39			Uiterste startdatum stage daagse stage	Uiterste startdatum stage (5d) 2e ronde
oktober	02	03	04	05	06	07	08	40				
	09	10	11	12	13	14	15	41				
	16	17	18	19	20	21	22	42			Uiterste startdatum 5 daagse stage	
	23	24	25	26	27	28	29	43	Vakantie			
november	30	31	01	02	03	04	05	44				
	06	07	08	09	10	11	12	45	Vakbeoordeling	Vakbeoordeling / Herkansing		Minor beoordeling / Herkansing
	13	14	15	16	17	18	19	46	Projectbeoordeling 1.1	Projectbeoordeling 2.1		Projectbeoordeling 4.1
	20	21	22	23	24	25	26	47	Projectbriefing 1.2 (Portfolio)	Projectbriefing 2.2 ('Museum')		Projectbriefing 4.2
december	27	28	29	30	01	02	03	48				
	04	05	06	07	08	09	10	49				
	11	12	13	14	15	16	17	50				
	18	19	20	21	22	23	24	51				Groenlicht 2e ronde afstudeers
	25	26	27	28	29	30	31	52	Kerstvakantie			

januari	01	02	03	04	05	06	07	01					
	08	09	10	11	12	13	14	02					
	15	16	17	18	19	20	21	03					
	22	23	24	25	26	27	28	04					
februari	29	30	31	01	02	03	04	05	Vakbeoordeling / Herkansing	Vakbeoordeling / Herkansing	Minor beoordeling / Herkansing		
	05	06	07	08	09	10	11	06	Projectbeoordeling 1.2	Projectbeoordeling 2.2	Projectbeoordeling 4.2		
	12	13	14	15	16	17	18	07	Projectbriefing 1.3 (Community 55+)	Projectbriefing 1.3 (User Experience)	Projectbriefing 3.1	Afstudeerstage / Examen	2e ronde
	19	20	21	22	23	24	25	08	Vakantie				
maart	26	27	28	01	02	03	04	09					
	05	06	07	08	09	10	11	10					
	12	13	14	15	16	17	18	11					
	19	20	21	22	23	24	25	12					
april	26	27	28	29	30	31	01	13					
	02	03	04	05	06	07	08	14					
	09	10	11	12	13	14	15	15					
	16	17	18	19	20	21	22	16	Vakbeoordeling / Herkansing	Vakbeoordeling / Herkansing	Minor beoordeling		
	23	24	25	26	27	28	29	17	Projectbeoordeling 1.3	Projectbeoordeling 2.3	Projectbeoordeling 3.1		
mei	30	01	02	03	04	05	06	18	Vakantie				
	07	08	09	10	11	12	13	19	Projectbriefing 1.4 (VIDK)	Projectbriefing 2.4 (Muziekweb)	Projectbriefing 3.2	Groenlicht	
	14	15	16	17	18	19	20	20					
	21	22	23	24	25	26	27	21	Projectdagen à la Urban Studio	Projectdagen à la Urban Studio	Projectdagen à la Urban Studio	Groenlicht	

juni	28	29	30	31	01	02	03	22					
	04	05	06	07	08	09	10	23					
	11	12	13	14	15	16	17	24					
	18	19	20	21	22	23	24	25				Eindexamen	
juli	25	26	27	28	29	30	01	26				Eindexamen	
	02	03	04	05	06	07	08	27	Vakbeoordeling / Herkansing	Vakbeoordeling / Herkansing	Minor beoordeling / Herkansing		
	09	10	11	12	13	14	15	28	Projectbeoordeling 1.4	Projectbeoordeling 2.4	Projectbeoordeling 3.2	Examen expo / Diploma uitreiking	
	16	17	18	19	20	21	22	29					
	23	24	25	26	27	28	29	30	Herkansing	Herkansing	Herkansing		
augustus	30	31	01	02	03	04	05	31	Zomervakantie				
	06	07	08	09	10	11	12	32					
	13	14	15	16	17	18	19	33					
	20	21	22	23	24	25	26	34					
september	27	28	29	30	31	01	02	35	Introductieweek				

Vakanties

29 juli 2006 t/m 27 augustus 2006 - Zomervakantie
21 oktober 2006 t/m 29 oktober 2006 - Herfstvakantie
23 december 2006 t/m 7 januari 2007 - Kerstvakantie
17 februari 2007 t/m 25 februari 2007 - Krokusvakantie
28 april 2007 t/m 6 mei 2007 - Tulpvakantie
28 juli 2007 t/m 26 augustus 2007 - Zomervakantie

Feestdagen

Maandag 25 december 2006 - 1e Kerstdag
Dinsdag 26 december 2006 - 2e Kerstdag
Maandag 1 januari 2007 - Nieuwjaarsdag
Vrijdag 6 april 2006 - Goede vrijdag
Zondag 8 april 2006 - 1e Paasdag
Maandag 9 april 2006 - 2e Paasdag
Maandag 30 april 2006 - Koninginnedag
zaterdag 5 mei 2007 - Bevrijdingsdag
Donderdag 17 mei 2007 - Hemelvaartsdag
Vrijdag 18 mei 2007 - Vrijdag na Hemelvaartsdag
Zondag 27 mei 2007 - 1e Pinksterdag
Maandag 28 mei 2007 - 2e Pinksterdag

HRO dagen

28 augustus 2006 t/m 1 september 2006 - Introductieweek
Maandag 6 november 2006 - Informatiemarkt Differentiaties
Maandag 23 april 2007 - Informatiemarkt Differentiaties
27 augustus 2007 t/m 31 augustus 2007 - Introductieweek

Open Dagen

Zaterdag 4 november 2006 (10.00 - 15.00 uur)
Zaterdag 27 januari 2007 (10.00 - 15.00 uur)
Zaterdag 21 april 2007 (10.00 - 15.00 uur)

Open Avonden

Woensdag 30 augustus 2006 (19.00 - 21.30 uur)
Woensdag 6 december 2006 (19.00 - 21.30 uur)
Woensdag 14 maart 2007 (19.00 - 21.30 uur)
Dinsdag 26 juni 2007 (19.00 - 21.30 uur)
Woensdag 29 augustus 2007 (19.00 - 21.30 uur)

Proefstuderen

Donderdag 16 november 2006

Dinsdag 19 december 2006

Donderdag 15 februari 2007

Dinsdag 27 maart 2007

CMD Studiedagen

Donderdag 31 augustus 2006

Vrijdag 24 november 2006

Maandag 12 februari 2007

Dinsdag 8 mei 2007

CMD Bedrijvenavonden

Woensdag 18 oktober 2006 (voor 4e jaars)

Woensdag 9 mei 2007 (voor 2e jaars)

CMD Speciale dagen

Donderdag 16 november 2006 - Open avond voor ouders van studenten

Vrijdag 26 januari 2007 - Versturen voorlopige BSA's (DSL)

22 t/m 24 mei 2007 - Projectdagen à la Urban Studio

Dinsdag 10 juli 2007 - Eindexamententoonstelling

Woensdag 11 juli 2007 - Diploma uitreiking

Vrijdag 26 juli 2007 - Versturen voorlopige BSA's (xDSL)

Dinsdag 29 augustus 2007 - "Herexamens"

CMD Excursies

6 december t/m 10 december 2006 - Excursie Londen (Jaar 2, Jaar 4)

21 maart t/m 25 maart 2006 - Excursie Berlijn (Jaar 1, Jaar 3)

De doorgang en de bestemmingen van de excursies zijn onder voorbehoud.

Opmerkingen

- Herkansingen vinden plaats als in de vakbeoordelingsweken.