



Communication
and Multimedia
Design

Studiegids
2021-2022

Communication and Multimedia Design **ZU**
YD



12:05
Elegir puntos
MAPA



Inhoudsopgave

Algemene informatie	3-11	Jaar 3	47 - 48
		Stage blok 3.1 & 3.2	48
Jaar 1	13 - 33	Jaar 3 & 4	49 - 63
Studentenbegeleiding	14	Minoren en keuzemodules	
Propedeuse blok 1.1	13 - 19	blok 3.3 t/m 4.2	50 - 63
Propedeuse blok 1.2	20 - 23		
Propedeuse blok 1.3	24 - 27	Jaar 4	64 - 65
Propedeuse blok 1.4	28 - 32	Afstuderen blok 4.3 & 4.4	65
Jaar 2	33 - 46	Specials	66 - 68
Blok 2.1	33 - 35	Community Practice	67
Blok 2.2	36 - 39	Talent programme	68
Blok 2.3	40 - 43		
Blok 2.4	44 - 46	Colofon	69

Over CMD Maastricht

De opleiding Communicatie en Multimedia Design is onderdeel van Zuyd Hogeschool. De opleiding is onderdeel van Maastricht Institute of Arts.

Missie

We stellen aankomende professionals in staat om zich te ontwikkelen tot ontwerpers van betekenisvolle (visuele) communicatieproducten en/of diensten.

Opleiding

De Bachelor Communication and Multimedia Design, HBO-Creatieve Technologie richt zich op het ontwerpen van communicatieoplossingen voor de op diensten, belevenissen en creativiteit gerichte kennis/economie. Men maakt daarbij gebruik van digitale media. Het ontwerpproces is iteratief en CMD'ers ontwerpen mensgericht en empathisch en ze gaan uit van een integrale benadering van het probleem (verankering in de technieksector).

Over deze studiegids

Deze studiegids werd samengesteld voor studenten en geïnteresseerden in de opleiding Communication and Multimedia Design in Maastricht. De gids heeft als doel een compleet beeld te geven van de opleiding. De gids geeft een totaaloverzicht van het programma van de opleiding en het biedt aanknopingspunten om succesvol en plezierig te kunnen studeren. Mocht je ondanks alle informatie in deze studiegids toch niet kunnen vinden wat je zoekt? Neem dan gerust contact op.

Vriendelijke groet,

Koen Geurts,
Opleidingsmanager CMD Maastricht
koen.geurts@zuyd.nl

Wie-is-wie?

Managementteam

Opleidingsmanager

Koen Geurts, koen.geurts@zuyd.nl

Ondersteuning

Secretariaat

Ann Stoffels, tel. 043-3466500, ann.stoffels@zuyd.nl

Chantal Bastiaens, tel. 043-3466464, chantal.bastiaens@zuyd.nl

Beleidsadviseur

Manon Thiemann, tel. 06-34930083, manon.thiemann@zuyd.nl

Medewerker onderwijs
en onderzoek/Makerspace

Lars Henderiks, lars.henderiks@zuyd.nl

Uitleenbalie en Makerspace

Eddy Andrien, eddy.andrien@zuyd.nl

Lars Henderiks, lars.henderiks@zuyd.nl

VR Space

Jos Gelissen, jos.gelissen@zuyd.nl

Raoul Boers, raoul.boers@zuyd.nl

Grafische werkplaats
(Herdenkingsplein)

Tim Wilders, tim.wilders@zuyd.nl

Anne Stijnen, anne.stijnen@zuyd.nl

Blokcoördinatie

Jaar 1	Will Muijers, will.muijers@zuyd.nl
Jaar 2	Dave Krapels, dave.krapels@zuyd.nl
Jaar 3	Judith Nusselder (3.1 en 3.2), judith.nusselder@zuyd.nl Rob Delsing (3.3 en 3.4), rob.delsing@zuyd.nl
Jaar 4	Rob Delsing (4.1 en 4.2), rob.delsing@zuyd.nl Annelies Falk (4.1 en 4.2), annelies.falk@zuyd.nl

Studentbegeleiding

Studentbegeleiding CMD	Vincent Sijben, vincent.sijben@zuyd.nl
------------------------	--

Coördinatoren/voorzitters

Stage	Judith Nusselder, judith.nusselder@zuyd.nl Stagebureau, stagebureau.vcmd@zuyd.nl
Afstuderen	Annelies Falk, annelies.falk@zuyd.nl
Curriculumcommissie	Dave Krapels, dave.krapels@zuyd.nl
Examencommissie	Annelies Falk, examencommissie.vcmd@zuyd.nl
Academieraad	Lynthe Bekker, academieraad.vcmd@zuyd.nl

Onderwijs- en examenreglement

In de Onderwijs- en examenregeling (OER) staan alle regels die gelden voor jouw opleiding. Bijvoorbeeld over de opbouw van het onderwijsprogramma, tentamenregels en toetsen. Maar ook kosten en procedures van bezwaar maken.

Het is belangrijk dat je weet welke rechten en plichten je hebt. Hier vind je de OER van CMD. Je kunt hem daar ook als PDF downloaden:

<https://oer.zuyd.nl/ce34e2ca-d49e-406d-87b6-db8a824a74b3>



Makerspace

CMD wil haar studenten opleiden tot ontwerpers die de veranderende wereld gaan vormgeven. De focus ligt hierbij op "design for wellbeing and human potential".

Bij CMD stellen we vragen bij de manier waarop we nu technologie gebruiken en vooral ook of dat anders kan. Aangezien we tegenwoordig vooral via schermen communiceren, betekent dit dat er door jullie ook moet worden geëxperimenteerd met interfaces die juist niet scherm gebonden zijn. De Makerspace geeft de mogelijkheid om op een snelle en mooie manier fysieke prototypes te maken.

Niveau prototypes

Een prototype wordt in de Makerspace beschouwd als een proof-of-concept. De Makerspace ondersteunt je om jouw idee werkelijkheid te maken op kleine schaal, zodat het kan worden getest of gepresenteerd. Hierbij is de sterkte, levensduur of robuustheid van je product van ondergeschikt belang. Het is niet de bedoeling om producten op te leveren die vermarkt kunnen worden.

Doorverwijzen

Wanneer jouw ontwerp de mogelijkheden of capaciteit van de Makerspace overschrijdt, zal er worden doorverwezen naar andere, grotere werkplaatsen in de buurt. In eerste lijn zijn dat de werkplaatsen van locatie Herdenkingsplein, maar ook andere makerspaces in de omgeving.

Open van maandag t/m donderdag, van 9:00 tot 17:00u.

Uitleenbalie

Binnen CMD is er een uitleenbalie voor apparatuur. Denk hierbij aan video- en foto-apparatuur, beamers, kabels, laptops, fotostudio et cetera. Deze apparatuur kan gehuurd worden ten behoeve van onderwijsopdrachten. Om de uitleen van de academie zo soepel mogelijk te laten verlopen bestaat er een uitleenreglement.

Voor dit reglement en de exacte inventaris kun je terecht tijdens de openingstijden.

Locatie

Brusselseweg 150
6217 HB Maastricht
Lokaal BR.B.09

Openingstijden

Elke werkdag tussen
09.00-09.30u
12.00-12.30u
15.30-16.00u

Contactgegevens

043-3466381
06-18251056
eddy.andrien@zuyd.nl
lars.henderiks@zuyd.nl

International Office

Vanwege haar centrale ligging voorziet de academie in een internationale opleidingsbehoefte in de Euregio. Daarom bouwt Zuyd aan haar internationale betrekkingen, waarbij uitwisseling van studenten, docenten en internationale stages een bijdrage leveren aan de bevordering en ontwikkeling van internationale oriëntatie en contacten.

Wil jij de mogelijkheden van studie of stage in het buitenland onderzoeken? Neem dan gerust contact op.

International Office internationaloffice@zuyd.nl

Academieraad

De Academieraad (AR) behartigt de belangen van alle studenten binnen CMD en wil zorg dragen voor een optimale onderwijservaring voor elke student. De AR is een onafhankelijke gesprekspartner van Zuyd en het management van CMD. Heb jij ideeën, opmerkingen of verbeterpunten die jouw opleiding nog beter kunnen maken? Trek aan ons jasje of mail ons, dan gaan wij er mee aan de slag.

Thema's waaraan je kunt denken zijn: buitenschoolse activiteiten, sfeer op de opleiding, kwaliteit van faciliteiten, studeerbaarheid, onderwijsaanbod etc.

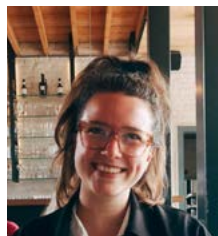
Student-leden:



Lynthe Bekker
(voorzitter)



Joey Habets



Vita Behage

Docent-leden: Raoul Boers (secretaris) en Roger Weldam.

Academieraad CMD academieraad.vcmd@zuyd.nl

Studentendecaan

Kom je er met je studieloopbaanbegeleider niet uit, dan kan de studentendecaan je helpen bij problemen in je studie of daarbuiten. Decanen behartigen de individuele en algemene belangen van studenten.

De studentendecanen zijn er voor alle studenten van Zuyd Hogeschool. De belangrijkste taak van een studentendecaan is het behartigen van de algemene en individuele belangen van de studenten. Decanen informeren, adviseren en ondersteunen bij zaken, waarmee je te maken kunt krijgen tijdens je studie en privé, zoals:

- studieaangelegenheden zoals studiekeuze, studieonderbreking, studieomstandigheden, motivatie, switchen of studiebeëindiging;
- studiefinanciering, prestatiebeurs en andere regelingen;
- andere financiële zaken zoals studiekosten, uitkeringen en toelages;
- wetten, regelingen en reglementen zoals het Studentenstatuut, Financiële Ondersteuning Studenten, de Onderwijs- en Examenregeling, het College van Beroep voor de Examens, de ombudsman en het Noodfonds;
- persoonlijke problemen;
- bemiddeling bij conflicten op school;
- klachten met betrekking tot ongewenste omgangsvormen;
- ondersteuning bij klachtenprocedures.

Ook als je niet weet tot wie je je moet wenden met een vraag of probleem, kun je bij de studentendecaan terecht. Je wordt dan eventueel doorverwezen naar de juiste instantie. Als je de studentendecaan raadpleegt, kun je ervan overtuigd zijn dat er vertrouwelijk met de informatie om wordt gegaan en alleen met jouw toestemming anderen geïnformeerd worden.

Studentendecaan

lizette.colaris@zuyd.nl



Lizette Colaris

Vertrouwenspersoon

Binnen Zuyd is er een vertrouwenspersoon bij wie je terecht kunt als je slachtoffer bent van ongewenst gedrag zoals discriminatie, pesten of intimidatie.

De vertrouwenspersoon kan je helpen met het nemen van verdere stappen. Ook als je bijvoorbeeld wilt melden dat medestudenten het slachtoffer zijn van ongewenst gedrag. Een vertrouwenspersoon is speciaal voor deze functie opgeleid. Je bepaalt zelf wat er moet of kan gebeuren. Naast de kwestie kun je mogelijke acties bespreken en kun je begeleiding krijgen bij het uitvoeren ervan. Bijvoorbeeld het indienen van een klacht bij de klachtencommissie ongewenst gedrag. Daarnaast let de vertrouwenspersoon erop dat je geen nadelige gevolgen ondervindt van het feit dat je actie onderneemt.

Vertrouwenspersoon

Yvonne van Houdt,
yvonne.vanhoudt@zuyd.nl
06-21 59 66 23

Ombudsman

Heb je klachten over de hogeschool, academie, opleiding of medewerkers? Dan kun je een beroep doen op de ombudsman. De ombudsman is een intermediair: onafhankelijk en onpartijdig. Bij Zuyd hebben we een ombudsvrouw, namelijk

Ombudsman

Petra Vanweersch,
petra.vanweersch@zuyd.nl

Bureau onderwijs

Bureau Onderwijs is verantwoordelijk voor de roostering van lessen en examens, verwerking van studieresultaten plus toetsorganisatie. Elke locatie heeft een Bureau Onderwijs.

Studievoortgang

Bureau Onderwijs zorgt voor de invoer van onderwijs- en examenprogramma's in Osiris. Ook verwerken zij behaalde resultaten in Osiris. Iedere student kan zijn resultaten inzien via Osiris Student

Vragen over verwerkte studieresultaten kun je stellen bij Bureau Onderwijs van je locatie.

Bureau Onderwijs CMD bovcmd@zuyd.nl

Roostering

Bureau Onderwijs maakt en publiceert les- en tentamenroosters en voert roosterwijzigingen door.

Toetsing

Bureau Onderwijs is verantwoordelijk voor de organisatie van toetsen. Kijk bij locaties voor openingstijden en contact met Bureau Onderwijs op jouw locatie.

BELANGRIJK: Je moet jezelf inschrijvingen voor cursussen en toetsen. Doe je dit niet, sta je niet op de deelnemerslijst en kun je niet deelnemen.

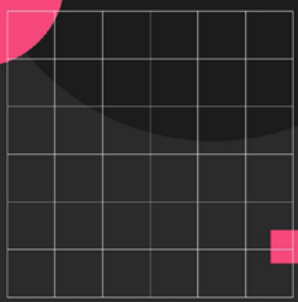
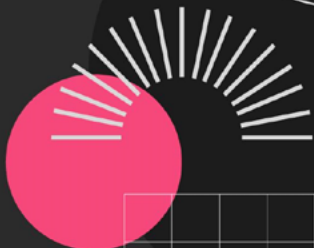
Bij toetsen moet je jezelf legitimeren, hou hier rekening mee. Tevens mag je geen horloge, in welke vorm dan ook, meenemen naar het tentamen.

Algemene contactgegevens

CMD Maastricht
Brusselseweg 150
6217 HB Maastricht
visual-communication-multimedia-design@zuyd.nl

jaar 1

blok 1.1



Studentbegeleiding | Blok 1.1 tot en met 1.4

Cursusleiders:	Vincent Sijben
Keuze/verplicht:	Verplicht
Aantal EC:	nvt
Onderwijsvorm:	Workshops, mentorgroepen
Toetsvorm:	nvt

Gedurende het hele studiejaar krijgt iedere klas een vaste begeleider. Vanuit studentbegeleiding krijg je een duidelijk beeld van de opleiding, het beroepsbeeld van een CMD-er én hoe je effectief kunt studeren in het HBO. Op deze manier kun je erachter te komen welke studiekeuzes voor jou het beste zijn.

Afhankelijk van het onderwijs per blok krijg je van je begeleider workshops of coaching aangeboden, die jouw functioneren ondersteunt. Denk aan plannen, presenteren en teamsamenwerking. Soms zijn de activiteiten klassikaal, maar soms ook in kleinere mentorgroepen. In deze mentorgroepen krijg je maatwerk advies van je begeleider en wissel je ideeën uit met je groepsgenoten. Daarnaast vinden er individuele gesprekken plaats op initiatief van je begeleider of van jou zelf.

Verplichte literatuur/ bronnen:

- Het onderwijsmateriaal wordt aangeboden op Moodle



Multimedia Technology 1 | blok 1.1

Cursusleider:	Vincent Sijben
Keuze/verplicht:	Verplicht
Aantal EC:	3
Onderwijsvorm:	Projectonderwijs
Toetsvorm:	Oprachttoets

Wat maakt een website succesvol? En hoe werkt een website onder de motorkap? Heeft je klant een online platform wel nodig en zo ja: wat voor vorm heeft dat platform?

In deze module zet je de eerste stappen richting het bedenken, creëren en ontwikkelen van een volwaardige website. Je doorloopt alle stappen om je webdesign om te zetten naar een functionerende site. Je leert de basisfuncties van HTML en CSS en je gaat aan de slag om deze technieken in de praktijk toe te passen. Van concept- en ontwerpfase naar de daadwerkelijke realisatie.



Photography | blok 1.1

Cursusleider:	Roy Wanders
Keuze/verplicht:	Verplicht
Aantal EC:	3
Onderwijsvorm:	Projectonderwijs
Toetsvorm:	Opdrachttoets

Fotografie zal tijdens de opleiding en tijdens je werk als designer altijd een belangrijke rol spelen. Je zult de camera gebruiken om iets te verduidelijken of te illustreren, maar ook als observatie instrument. Met behulp van fotografie kijk je immers op een andere manier naar de wereld om je heen. Tijdens het vak *Photography* maak je kennis met de basisprincipes van de fotografie. Je leert over de werking van de camera, over het standpunt, de beelduitsnede, compositie, beeldbewerking enz.

Je maakt tijdens de lessen verschillende oefenopdrachten en werkt ook aan een eindopdracht.



Writing Skills | Blok 1.1

Cursusleider:	Judith Nusselder
Keuze/verplicht:	Verplicht
Aantal EC:	3
Onderwijsvorm:	Projectonderwijs
Toetsvorm:	Opdrachttoets

“ Ken je publiek niet alleen, maar weet hoe de wereld er uitziet door hun ogen. De kunst van het overtuigen is zeggen waarin je gelooft, in de woorden die je publiek graag wilt horen.”

Jon Favreau, speechwriter
Obama

Je zult als communicatieprofessional je boodschap ontwerpen door gebruik te maken van de bouwstenen 'tekst', 'beeld' en 'geluid'. In deze module ligt de nadruk op de bouwsteen 'tekst'. Je oefent om de kernboodschap uit teksten te halen. Ook leer je overtuigende teksten te schrijven en krijg je formuleringsadviezen.

Tenslotte leer je aan welke voorwaarden online copywriting moet voldoen, want niet alleen vindbaarheid maar ook structuur spelen daarin een grote rol.

Als je als CMD'er goede schrijfvaardigheden bezit zul je overtuigender zijn richting (potentiële) opdrachtgevers en teamleden!

“ Je klanten willen helemaal geen detective zijn! Zoek uit wat je klanten nodig hebben om een beslissing te nemen en geef ze precies de goede informatie op de goede plek.”

Michael Aagaard, online copywriter

Design Research | blok 1.1

Cursusleider:	Raoul Boers
Keuze/verplicht:	Verplicht
Aantal EC:	3
Onderwijsvorm:	Projectonderwijs
Toetsvorm:	Opdrachttoets

“ Any understanding of social and cultural change is impossible without a knowledge of the way media work as an environment.”

Marshall McLuhan

Onderzoek doen is een essentieel onderdeel van ontwerpen. Je wordt de komende jaren opgeleid tot een zelfbewuste ontwerper met oog voor de omgeving. Dit betekent dat onderzoek doen je tweede natuur moet worden. In deze module leg je daarvoor de basis.

Je maakt kennis met de manier waarop de academie denkt over ontwerpen en wat dit betekent voor de ontwerpers die wij opleiden. Voor jou dus. We willen je verleiden onze ideeën te betrekken op jezelf om zo een eigen visie te ontwikkelen over wat voor jou ontwerpen betekent en je te laten nadenken over je eigen toekomstige rol als ontwerper.

Daarnaast krijg je een introductie in het doen van onderzoek en over de essentiële rol die onderzoek speelt in het ontwerpproces.

Kortom, in deze module werk je aan jouw houding als onderzoekende ontwerper.

E-learning:

- Kennisclips die de theoretische basis behandelen.
- Playlists met videos over design en designcultuur op Youtube en Vimeo.

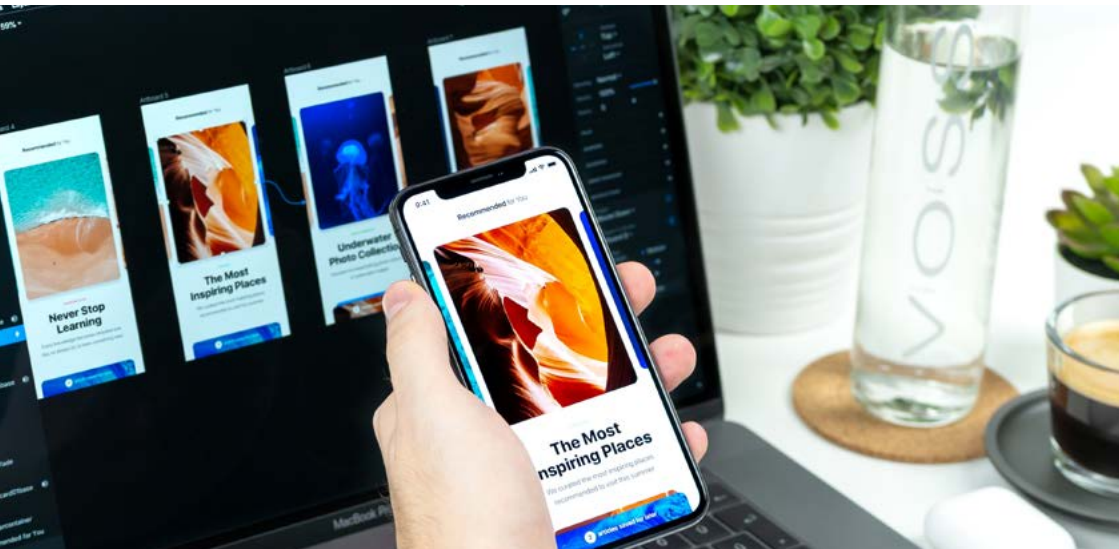
Visual Design 1 | blok 1.1

Cursusleider:	Erik Sleijpen
Keuze/verplicht:	Verplicht
Aantal EC:	3
Onderwijsvorm:	Projectonderwijs
Toetsvorm:	Opdrachttoets

In deze onderwijseenheid staat grafische vormgeving centraal. Het vak bestaat uit twee onderdelen: *Webdesign* en *Graphic Design*.

Tijdens de lessen *Webdesign* ligt de focus op vormgeving voor het beeldscherm en meer specifiek voor het web. Tijdens de lessen *Graphic Design* kijk je met een wat breder perspectief en leer je de basisprincipes van grafische vormgeving. Je leert over beeldaspecten zoals kleur en compositie, ritme, vorm, typografie enz. Daarnaast maak je kennis met eigenschappen die specifiek zijn voor digitale vormgeving, zoals beeldschermresoluties, downloadtijden en responsive design.

Je maakt tijdens de lessen verschillende oefenopdrachten en werkt ook aan de eindopdracht van het blok.



jaar 1

blok 1.2



Multimedia Technology 2 | Blok 1.2

Cursusleider:	Vincent Sijben
Keuze/verplicht:	Verplicht
Aantal EC:	3
Onderwijsvorm:	Projectonderwijs
Toetsvorm:	Opdrachttoets, kennistoets

“ It’s not a
bug, it’s an
undocumented
feature”

Author Unknown

Wanneer je een app moet ontwerpen en prototypen, dan zul je je moeten verdiepen in de achterliggende technologie en in hoe software werkt. Deze periode ga je precies dat doen.

Tijdens de introductie leer je de principes en logica van programmeren kennen, zonder dat daar een computer of code aan te pas komt! De manier waarop een computer werkt en problemen aanpakt, is namelijk te leren en toe te passen in een dagelijkse context. Computers “denken” en handelen namelijk volgens een specifieke logica. Wanneer je een computer inzet in je ontwerpproces dan zul je deze taal moeten leren spreken.

Interactieve producten worden gemaakt met behulp van code. Om je app leven in te blazen leren we P5js. Dat is een zgn. “javascript framework”: een codebibliotheek specifiek ontworpen om (interactieve) visualisaties mee te bouwen. Je leert live gegevens in te lezen en te vertalen naar een dynamische, gegenereerde visual die zich aanpast aan de beschikbare gegevens.

Human Centered Design | blok 1.2

Cursusleider:	Sylvia Pisters
Keuze/verplicht:	Verplicht
Aantal EC:	6
Onderwijsvorm:	Projectonderwijs
Toetsvorm:	Opdrachttoets

Om betekenisvolle oplossingen te ontwerpen voor mensen is het voor een ontwerper belangrijk om de doelgroep goed te leren kennen. Je moet snappen wat jouw gebruiker motiveert en inspireert, maar je moet ook achterhalen waar de obstakels en de beperkingen zitten.

Om dit te ontdekken ga je onderzoek doen. Je duikt bijvoorbeeld de literatuur in om te kijken wat anderen al ontdekt hebben, of je bekijkt relevante projecten en oplossingen die al door anderen zijn bedacht. En natuurlijk ga je ook "in het veld" praten met de doelgroep, observeren op locatie of zelfs met gebruikers samen aan de slag om te kijken waar de mogelijkheden liggen. Door al deze inzichten op te halen en te analyseren kun jij als ontwerper focus houden op wat echt belangrijk is voor jouw doelgroep, en een oplossing ontwerpen die er ook écht toe doet.



Visual Design 2 | Blok 1.2



ipsum dolor sit amet, consectetur
 Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis
 Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis



ipsum dolor sit amet, consectetur
 Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis
 Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis



ipsum dolor sit amet, consectetur
 Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis
 Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis

Cursusleider:
 Keuze/verplicht:
 Aantal EC:
 Onderwijsvorm:
 Toetsvorm:

Erik Sleijpen
 Verplicht
 6
 Projectonderwijs
 Opdrachttoets

Grafisch ontwerp speelt een essentiële rol voor de identiteit van een product en voor een optimale functionaliteit voor de gebruiker.

Deze module richt zich op de vormgeving van de visuele aspecten van een app. Je leert over grafische elementen zoals opmaak, kleurgebruik en typografie en hoe deze elementen ervoor kunnen zorgen dat de app er niet alleen goed uitziet maar ook prettig is in het gebruik. Je gaat ook zien hoe illustraties en eenvoudige animaties een app kunnen verrijken en je gaat aan de slag om deze te ontwerpen. Daarnaast maak je kennis met basisprincipes van datavisualisatie.

Tijdens de lessen maak je verschillende oefenopdrachten en je werkt aan de eindopdracht van het blok.

“ We are interpreters - not merely translators between sender and receiver. What we say and how we say it makes a difference. If we want to speak to people, we need to know their language. In order to design for understanding, we need to understand design.”

Erik Spiekermann, EdenSpiekermann

jaar 1

blok 1.3



Multimedia Technology 3 | blok 1.3

“

Generative design approach works in imitation of Nature, performing ideas as codes, able to generate endless variations.”

Celestino Soddu,
Architect

Cursusleider:	Vincent Sijben
Keuze/verplicht:	Verplicht
Aantal EC:	6
Onderwijsvorm:	Projectonderwijs
Toetsvorm:	Opdrachttoets

Aan de hand van de open source programmeertaal Processing (de java variant van de eerder geleerde P5js), leer je hoe willekeurigheid, toeval en externe sensoren een deel kunnen uitmaken van je ontwerpproces. Een programma dat reageert op geluid of beweging bijvoorbeeld. Je leert daarnaast een generatief raamwerk bouwen, dat zich enerzijds aan de gestelde regels houdt, en anderzijds altijd iets unieks en onverwachts genereert.

E-learning:

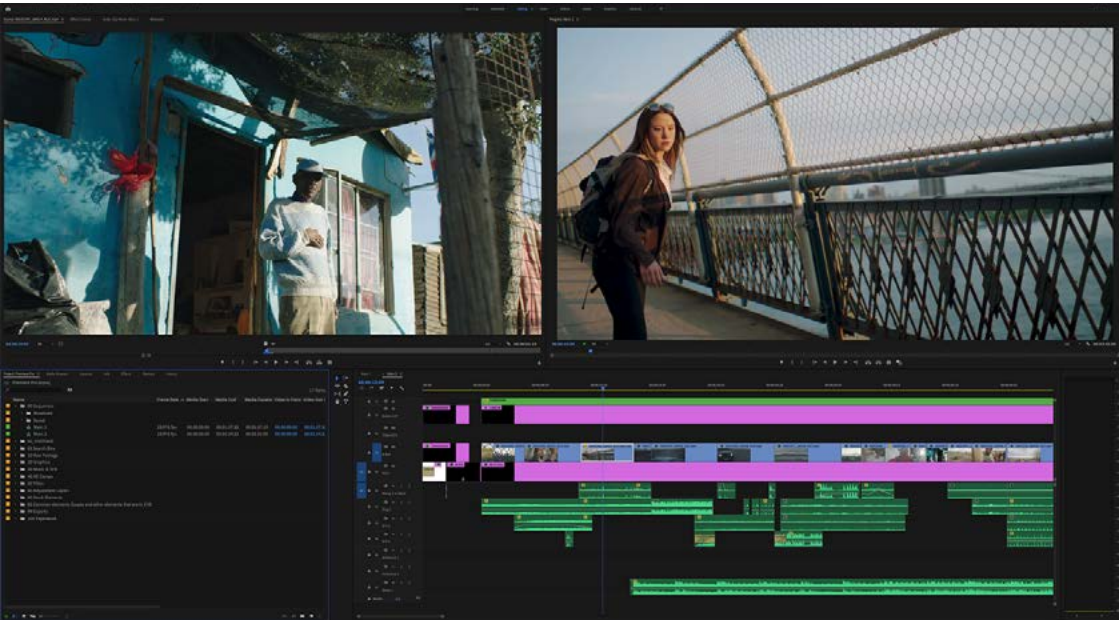
- Lesmateriaal wordt aangeleverd via Moodle en GitBook.

Audio Visual Design 1 | blok 1.3

Cursusleider:	Koen Geurts
Keuze/verplicht:	Verplicht
Aantal EC:	3
Onderwijsvorm:	Projectonderwijs
Toetsvorm:	Opdrachttoets

Het eerste blok stond in het teken van fotografie. Met de kennis van fotografie ga je nu verder in de wereld van AV: ofwel: bewegend beeld. Al experimenterend ga je de AV wereld verkennen. Aan de hand van het boek *Films Maken* van Roemer Lievaart leggen we de basis waarna we deze basis gebruiken om te experimenteren met kleurgebruik, licht, beweging, ritme enz.

Je gaat tijdens deze onderwijsperiode een videoverslag maken van je proces en het Gen Art eindwerk.



Design Exploration | Blok 1.3

Cursusleider:	Tom Luyten
Keuze/verplicht:	Verplicht
Aantal EC:	6
Onderwijsvorm:	Projectonderwijs
Toetsvorm:	Projectopdracht, reflectieverslag

“ It’s not about the quality of the sketching, but the variety and exploration of the idea that matters”

Leah Buley

Programmeren is niet alleen een kunde, het kan ook kunst zijn. Tijdens de module *Design Exploration* ga je ‘kunst’ maken. *Generative Art*, om precies te zijn. Kunst gebaseerd op algoritmes, wiskundige formules en regels. Analoog óf digitaal. Waar kunst ophoudt en ontwerp begint is in dit schemergebied niet meer eenvoudig te trekken. Je bent er kunstenaar én ontwerper op hetzelfde moment.

Wie generatief ontwerpt moet dus durven loslaten. Hoe kun je als ontwerper dan nog je stempel drukken op een ontwerp? In hoeverre speelt jouw input een rol bij het eindresultaat als toeval een uitgangspunt is in het ontwerpproces?

Dat is verwarrend en ook precies de bedoeling. Bij Design Exploration word je uitgedaagd de gebaande paden te verlaten, te experimenteren en dingen te proberen tot je het gewenste resultaat hebt bereikt. Dat is lastig, want het eindresultaat krijgt pas gaandeweg vorm en staat niet van te voren vast. Kortom: Je comfort-zone kun je thuis laten!



jaar 1

blok 1.4



Design Practice | Blok 1.4

Cursusleider:	Erik Sleijpen
Keuze/verplicht:	Verplicht
Aantal EC:	9
Onderwijsvorm:	Projectonderwijs
Toetsvorm:	Projectopdracht

“ Coding is the new literacy. To drive in tomorrow’s society, young people must learn to design, create and express themselves with digital technologies’

Mitchel Resnick (MT)

Bij *Design Practice* maak je op een speelse manier kennis met het snijvlak van technologie, design en kunst. Deze onderwijseenheid doet een beroep op je creativiteit en analytische vermogens.

Je ontwikkelt deze periode in teamverband een workshop voor leerlingen van groep 7/8 van de basis-school, onder de noemer *Code & Tech for Kids*. Dit is de generatie kinderen die opgroeit met computer, laptop, tablet en smartphone, terwijl het geen beeld heeft van hoe een computer werkt. Het doel van de workshop is om de scholieren het inzicht te geven dat technologie en programmeren gebruikt kunnen worden als verkenningstool om mee te experimenteren en designs en kunst te maken. Al doende krijgen scholieren tevens een kijkje onder de motorkap van de computer.

Praktisch gezien maken de scholier tijdens de workshop kennis met de basisbeginselen van programmeren en de mogelijkheden die programmerkennis in onze huidige wereld biedt.



Multimedia Technology 4 | blok 1.4

Cursusleider:	Will Muijers
Keuze/verplicht:	Verplicht
Aantal EC:	3
Onderwijsvorm:	Projectonderwijs
Toetsvorm:	Opdrachttoets

In periode 4 kun je al een aardig stukje coderen. Websites die zijn gebouwd met enkel HTML en CSS schieten echter tekort op het gebied van interactie. Modern web design is dynamisch web design. Daarom verbreed je in deze module jouw kennis op het gebied van HTML5 en CSS en maak je kennis met de basis van javascript op basis van jQuery. Door deze web-technologieën te combineren, creëer je een interactieve en geanimeerde online ervaring.

Aan de hand van CSS ga je leren om een website of webapp te optimaliseren voor diverse (mobiele) schermen. Naast het vergroten van je bekwaamheid in deze techniek, zet je de eerste stap in de richting van *responsive web design*. Responsive web design is naast een techniek namelijk ook een gedachtengoed dat al vanaf de conceptfase onderdeel moet zijn van je werkwijze.



Sc. 16. Ep 5



Audio Visual Design 2 | Blok 1.4

Cursusleider:	Koen Geurts
Keuze/verplicht:	Verplicht
Aantal EC:	3
Onderwijsvorm:	Projectonderwijs
Toetsvorm:	Opdrachttoets

Audio Visual Design richt zich in deze periode op het beeldende verhaal. Hoe kom je tot een krachtige, beeldende vertelling die in combinatie met audio een geweldig middel is om een verhaal te over te brengen?

Deze periode staat garant voor vele uren AV plezier. Als eindopdracht ga je aan de slag met tutorials en een reportage. Interviewtechnieken en scriptschrijven zijn belangrijke onderdelen die in deze periode aan bod komen.

“A number of images put together a certain way become something quite above and beyond what any of them are individually.”

Francis Ford Coppola,
Filmregisseur

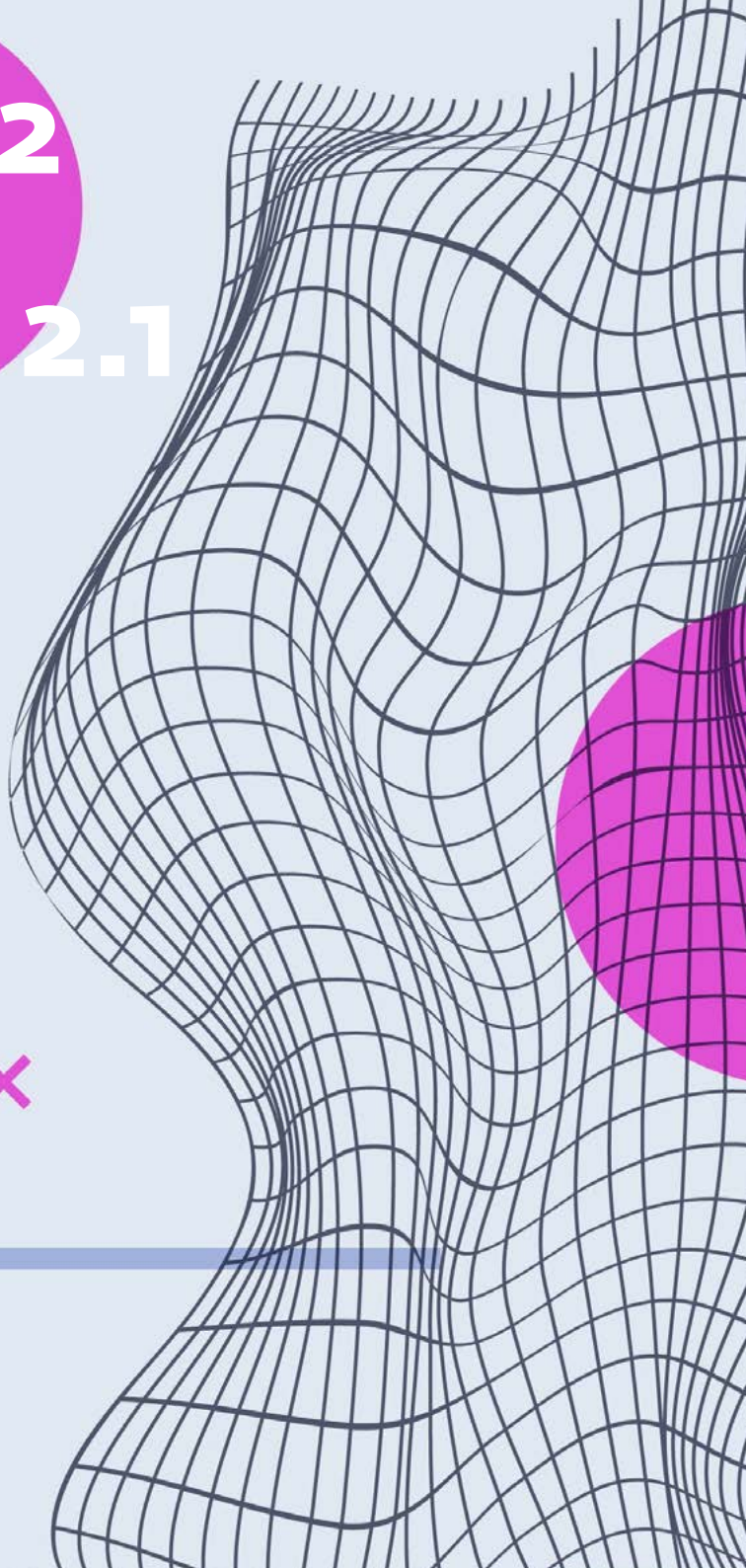
jaar 2

blok 2.1

x



x x x



User Experience Design | Blok 2.1

Cursusleider:	Gaston Jamin
Keuze/verplicht:	Verplicht
Aantal EC:	12
Onderwijsvorm:	Projectonderwijs
Toetsvorm:	Projectopdracht met een theorie assessment

“ People ignore design that ignores people ”

Frank Chimero,
Designer

Om interactieve ervaringen te kunnen ontwerpen, moet je het proces van User Experience Design kennen en leren toe te passen. Met behulp van een aantal methodieken, die worden toegepast binnen de kaders van een realistische praktijkopdracht, leer je hoe je de daadwerkelijke behoeften van mensen kunt achterhalen en ga je mogelijke oplossingsrichtingen exploreren. Vervolgens ga je op basis van de opgedane inzichten aan de slag met het ontwikkelen van een prototype waarbij de gebruiker altijd centraal blijft staan.

Project

Binnen de kaders van een realistische praktijkopdracht leer je hoe je de daadwerkelijke behoeften van mensen kunt achterhalen en kom je via een Design Thinking proces tot creatieve oplossingen. Je ontwikkelt en test met je team een interactief prototype waarbij de gebruikerservaring centraal staat.

Skills

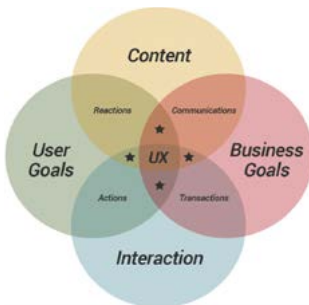
Tijdens het blok doe je vaardigheden op in de (individuele) skills trainingen: interviewing, prototyping en testing.

Theorie assessment

In lesweek 10 bewijs je te beschikken over de belangrijkste theoretische inzichten rondom experience design. In een mondeling vraaggesprek leg je de koppeling tussen de geleerde theorie en het doorlopen project.

Verplichte literatuur/bronnen:

- Steve Krug: Rocket Surgery made easy
- Digitale reader



Business | Blok 2.1

Cursusleider:	Dave Krapels
Keuze/verplicht:	Verplicht
Aantal EC:	3
Onderwijsvorm:	Werkcolleges en workshops
Toetsvorm:	Kennistoets

Als ontwerper moet je meer kunnen dan ontwerpen. Of je nu als zelfstandige aan de slag gaat, een spannende start-up opzet, bij een bestaand bedrijf gaat werken of een mix van dit alles: je krijgt hoe dan ook te maken met bedrijven en instellingen. Organisaties hebben strategische belangen, vertonen gedrag en gebruiken taal waar je weet van moet hebben, zodat je als volwaardig professional betrokken kunt zijn bij meer dan alleen de uitvoering.

In de module *Business* maak je kennis met de basis van strategie, business modellen, finance, creatief ondernemerschap en personal branding. Na de module zou je in staat moeten zijn om als ondernemende professional beter aan te sluiten bij de wereld van bedrijven en instellingen en om jezelf te positioneren binnen de creatieve industrie.

Verplichte literatuur/bronnen:

- Beschikbaar gestelde reader met artikelen.

“Nobody talks about entrepreneurship as a survival, but that’s exactly what it is and what nurtures creative thinking. Running that first shop taught me business is not financial science; it’s about trading: buying and selling.”

Anita Roddick, founder of The Body Shop

jaar 2

blok 2.2

X
X
X

X

Multimedia Design Case | Blok 2.2

Cursusleider:	Rob Delsing
Keuze/verplicht:	Verplicht
Aantal EC:	3
Onderwijsvorm:	Projectonderwijs
Toetsvorm:	Projectopdracht, skillstraining en kennistoets

Multimedia design is de discipline die zich bezig houdt met het multimediaal vormgeven van informatie. De multimedia designer maakt gebruik van tekst, beeld, geluid, video, games en interactiemogelijkheden om een product vorm te geven. In deze module leer je gefaseerd en volgens bepaalde methodieken, ruwe informatie om te zetten in een interessant en interactief verhaal.

De opzet van het blok is gelijk aan dat van blok 2.1. Je werkt dus weer met een team aan je project, bemachtigt individueel alle skills en toont je theoretisch inzicht aan middels een kennistoets.

Tijdens de module volg je de volgende ondersteunende skills-trainingen:

- Documentary: het verzamelen van informatie, het structureren van een verhaal en de montage van beeld en geluid.
- Storytelling: het ontwikkelen van een verhaal, gebruikmakend van verschillende media en interactieve technologie.
- MMT5: web-technologie waarmee je een multimedia story kunt bouwen.

Verplichte literatuur/bronnen:

- Beschikbaar gestelde reader met artikelen

Society and Media | Blok 2.2

Cursusleider:	Raoul Boers
Keuze/verplicht:	Verplicht
Aantal EC:	3
Onderwijsvorm:	Werkcolleges
Toetsvorm:	Kennistoets

“ A lot of crap goes on in media studies, like in almost everything”

Stuart Hall,
Cultuurwetenschapper en
socioloog

Het huidige 'hypermedia' tijdperk doet in hoog tempo de grenzen van informatie vervagen. Er zijn weinig beperkingen in de spreiding, snelheid en omvang van informatie. Tegelijkertijd zorgt de samenkomst van allerlei media platforms voor een wereldwijde toegankelijkheid, productie en consumptie van die informatie. Dit leidt ertoe dat we voortdurend geconfronteerd worden met nieuwe culturen en bevolkingsgroepen, die ver af staan van de eigen vertrouwde fysieke en geografische omgeving waarin we leven. Het wereldwijde medialandschap beïnvloedt de wijze waarop individuen, samenlevingen en landen elkaar bezien en op elkaar inwerken.

In de module *Society & Media* ontwikkel je een eigen visie die nodig is om bewust, kritisch en actief te participeren in de huidige en toekomstige maatschappij, waarin media een toonaangevende rol spelen. Daarnaast verwerf je kennis, inzicht en reflectieve vaardigheid.

Verplichte literatuur/bronnen:

- Digitale reader





jaar 2

blok 2.3

Skills training 1 | Blok 2.3

Cursusleider:	Dave Krapels
Keuze/verplicht:	Verplicht
Aantal EC:	6
Onderwijsvorm:	Werkcolleges
Toetsvorm:	Opdrachttoets

“ Fearlessness is not the absence of fear. It’s the mastery of fear. It’s about getting up one more time than we fall down.”

Arianna Huffington,
editor in chief of
The Huffington Post

Een ontwerper werkt met hart, hoofd en handen. De nadruk bij de skills training ligt op dit laatste, dus het daadwerkelijk kunnen maken en uitvoeren.

De opzet van het blok is hands-on werken en werk bespreken in de klas, doorgaans aangevuld met thuiswerkopdrachten en online tutorials.

Gedurende blok 2.2 ontvang je een totaaloverzicht van alle mogelijke skills trainingen van blok 2.3 én 2.4.

De skills lopen zeer uiteen, van kunstzinnig tot technisch. Per blok worden er 5 keuzes geboden, waardoor gewerkt kan worden in kleine groepen van gemotiveerde studenten.

Je geeft je op voor een skills training naar keuze in zowel blok 2.3 als blok 2.4.



CMD Project Fase A | Blok 2.3

Cursusleider:	Annelies Falk
Keuze/verplicht:	Verplicht
Aantal EC:	6
Onderwijsvorm:	Projectonderwijs
Toetsvorm:	Opdrachtttoets

“ The only source of knowledge is experience.”

Albert Einstein, wetenschapper

Bij CMD Project ga je aan de slag met een keuzeproject van een echte opdrachtgever.

Zodra je als ontwerper aan de slag gaat met een communicatievraagstuk, doe je ontwerponderzoek. Voor een beter ontwerp is het nodig dat je iets weet over je vraagstuk, je gebruiker en interessante projecten die vergelijkbaar zijn. Hiermee kun je een relevanter, gebruiksvriendelijker en beter ontwerp maken. In dit blok staan we stil bij de verschillende methoden van onderzoek en hoe deze elkaar aanvullen in de praktijk.

Dit blok wordt in combinatie met CMD Project Fase B uitgevoerd. Daarbij werk je aan een concrete opdracht. In het blok *CMD Project Fase A* start je met het onderzoek en het uittesten van je eerste ontwerpideeën. In CMD Project Fase B werk je deze concreet uit.

Je werkt voor een echte opdrachtgever. Er is keuze uit meerdere opdrachtgevers en projecten, waar je op solliciteert tijdens blok 2.2.

Verplichte literatuur/bronnen:

- Alle bronnen worden door de docent verstrekt.

Stagevoorbereiding | Blok 2.3

Cursusleider:	Judith Nusselder
Keuze/verplicht:	Verplicht
Aantal EC:	3
Onderwijsvorm:	Werkcollege
Toetsvorm:	Opdrachttoets

Heb je al enig idee waar je stage wilt lopen aan het begin van jaar 3?

Voordat je op zoek kunt naar je ideale stageplek, moet je helder hebben welke CMD-competenties en persoonlijke competenties voor jou centraal komen te staan tijdens je stage. In deze module schrijf je een mini POP (persoonlijk ontwikkelingsplan) om vervolgens op zoek te gaan naar stagebedrijven die daarbij passen. Tenslotte leer je jezelf te presenteren richting interessante stagebedrijven via een online portfolio, sollicitatiebrief en elevator pitch.

“ Je zult vele, vele, vele kleine inspanningen moeten leveren die niemand ziet of op waarde kan inschatten voordat je iets bereikt wat de moeite waard is”

Brian Tracy, schrijver en expert in personal development

Verplichte literatuur/bronnen:

- Bronnen op Moodle



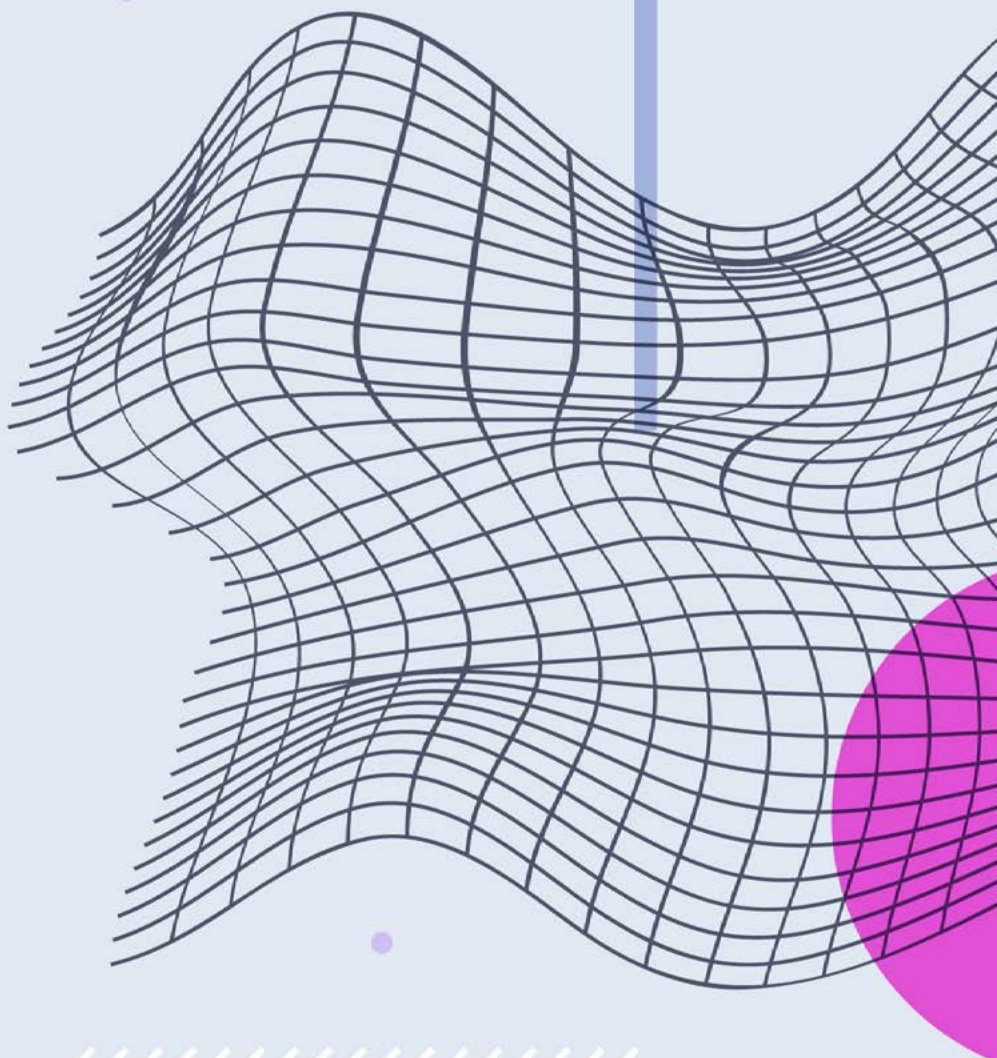
bron: www.foksuk.nl

jaar 2 :
blok 2.4

x

x
x
x

x
x
x



CMD Project Fase B | Blok 2.4

Cursusleider:	Dave Krapels
Keuze/verplicht:	Verplicht
Aantal EC:	9
Onderwijsvorm:	Projectonderwijs
Toetsvorm:	Projectopdracht

“ You don't learn to walk by following rules. You learn by doing and by falling over.”

Richard Branson

In CMD Project Fase B ga je verder met je gekozen project, waar aan CMD Project Fase A werkte en t/m een concept was gekomen.

Op basis van je onderzoeksresultaten in dat blok ga je intensief ontwerpen, realiseren, testen en bijstellen. Je plant je werk zelf, communiceert proactief met betrokken partijen, neemt geen genoegen met 'goed genoeg' en bent in staat je eigen functioneren te beoordelen.

Tijdens de wekelijkse coachingsessies presenteer je je voortgang aan medestudenten en je docent. Je bespreekt daar je proces, komt altijd terug op het initiële probleem, maar legt ook concrete resultaten voor, om feedback te verkrijgen.



Skills training 2 | Blok 2.4

Cursusleider:	Dave Krapels
Keuze/verplicht:	Verplicht
Aantal EC:	6
Onderwijsvorm:	Training
Toetsvorm:	Opdrachttoets

De opzet van Skills training 2 is gelijk aan Skills training 1. Alleen het aanbod is anders in blok 2.4.

De skills lopen zeer uiteen, van kunstzinnig tot technisch. Per blok worden er 5 keuzes geboden, waardoor gewerkt kan worden in kleine groepen van gemotiveerde studenten.

Je geeft je op voor een skills training naar keuze.



jaar 3

blok 3.1 & 3.2



Work Placement (oriënterende stage) |

Blok 3.1 en 3.2

Cursusleider:	Judith Nusselder
Keuze/verplicht:	Verplicht
Aantal EC:	30
Onderwijsvorm:	Stage, stageverslag
Toetsvorm:	Stage, reflectieverslag

“ There are three musts that hold us back: I must do well. You must treat me well. And the world must be easy. ”

- Albert Ellis, psycholoog -

“ I have always been in the right place and time. Of course I steered myself there.”

Bob Hope, comedian

Het doel van de 'stage' is dat je ervaart hoe het er écht aan toe gaat binnen het werkveld van CMD. Je draait bij voorkeur mee in een team van communicatieprofessionals met verschillende skills en werkt aan communicatieproblemen van klanten. Je gaat CMD-skills toevoegen aan de competenties die je tot nu toe bij CMD hebt ontwikkeld en je leert te werken met de methodieken en tools die je stagebedrijf gebruikt.

Je krijgt meer zicht op profileringstrajecten zoals we die bij CMD hebben: Smart Citizenship, Wellbeing, Datavisualisatie en educatie.

Een met succes afgesloten stage is een belangrijke fase in je beroepsopleiding en een goede voorbereiding op het programma voor het tweede deel van jaar 3.

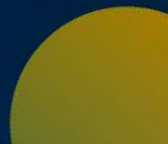
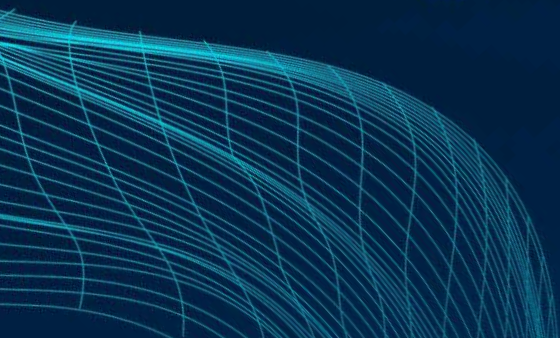
Verplichte deliverables

- Compleet stagedossier (goedkeuringsformulier, minipop, stageovereenkomst en beoordelingsformulieren)
- Stageverslag
- Voorlichtingsfilmpje over je stageplek

jaar 3/4

**blok 3.3 t/m
4.2**

×



Keuzemodule Visual Languages | blok 3.3

Info:	Marcel Hermans
Keuze/verplicht:	Keuze
Aantal EC:	15
Onderwijsvorm:	Hoor-/werkcollege, projectonderwijs
Toetsvorm:	Projectopdracht, onderzoeksopdracht, peer-assessment

“Wij geloven in de kracht van beleving”.

Wie een boodschap beleeft, begrijpt 'm sneller, accepteert 'm eerder, onthoudt 'm beter en praat erover met anderen. Dat is de kracht van beleving. Welke invloed hebben nieuwe technologieën op de wijze waarop we verhalen maken, delen en ervaren? Bron: Strategie en visie bureau DST Storytellers” zijn zich bewust van de wijze waarop verhalen en cultuur elkaar beïnvloeden.

Mensen hebben verhalen namelijk altijd gebruikt om kennis door te geven, om technieken te delen, om te overleven en om de wereld om ons heen beter te begrijpen. Naarmate de dingen veranderen en/of gelijk blijven, zo evolueren ook de verhalen die we elkaar vertellen en de wijze waarop we een verhaal beleven.

Zoals je zelf al ontdekte toen je voor het eerst je handen op een computer wist te leggen, kunnen de tools die we gebruiken vormgeven aan het soort verhalen dat we willen vertellen en de beleving ervan. Oude media gaan nooit weg - video never did completely kill the radio star – maar nieuwe media creëren wel nieuwe kansen. Sommige verhalenvertellers hebben zo' n creatieve visioenen dat ze zelfs totaal nieuwe media moeten uitvinden om ze te realiseren. Onze prangende vraag inzake “Visual language en storytelling”, luidt: Wie behoort tot de volgende generatie verhalenvertellers en waaraan dienen zij te voldoen?

Verplichte literatuur/bronnen:

- Aangereikte artikelen

Keuzemodule The Visual Reporter | blok 3.3

Cursusleider:	Marco Jeurissen
Keuze/verplicht:	Keuze
Aantal EC:	15
Onderwijsvorm:	Hoor-/werkcollege, projectonderwijs
Toetsvorm:	Projectopdracht, onderzoeksopdracht, peer-assessment

In deze op getekend beeld gebaseerde keuzemodule maak je interactieve documentaire beeldverhalen. Vanuit de kennis en vaardigheden van je eigen profiel doe je individueel of in teamverband onderzoek naar aan actualiteit gerelateerde thema's. Deze werk je vervolgens uit tot artikelen of verhalen waarmee je de lezer in een zelf te regisseren mix van meerdere mediavormen onderdompelt in de inhoud en ervaring die je wil bieden. Verslaggeving, multimedia storytelling, beeldmaken en regie zijn dan ook de bouwstenen deze keuzemodule.

Middels gastlessen, -coaching en samenwerking in projecten sta je in contact met journalisten en deskundigen. Daarmee staat deze keuzemodule met één been stevig in de praktijk van verslaggeving van nieuws en achtergronden bij actuele thema's.

Verplichte literatuur/bronnen:

- Aangereikte artikelen

HOE DENKT Maastricht OVER Tihange?

10/22 april: Irvonen

Mijn 36 jaar studenten van
CMO/NWO Maastricht in.
Ons doel: mensen naar hun mening
vragen over de kerncentrale
in Tihange.

HOE DENKT MAASTRICHT OVER
KERNCENTRALE TIHANGE?



Door de eerste lockdown die
doorbrak was er veel drekte in
de stad. En op het moment
dat we daar waren was het
markt, genoeg vraagstuk
dus. Al snel hadden
we een man op het oog
die op een bankje
genoot van
de zon.



"Het feit dat de
centrale nog open is,
maakt mij woedend.
De centrale zou moeten
gesloten worden worden,
het is onmenselijk.
LEVENSGEVAARLIJK!"

Veel mensen reagerden
hetzelfde op onze vragen;
Tihange moet gesloten worden.
Er was echter een meisje met een
andere mening, een studente
uit Frankrijk:

"Mijn ouders werken althans zelf
in een kerncentrale in Frankrijk.
Daarom maak ik mij niet zo druk
om de gevolgen. Ik denk ook
dat de technologie er ver gevorderd is,
dat er weinig mee omgegaan
kan worden. Wel maak ik
me een klein beetje druk om
de centrale in Tihange, maar
wat gebeurt er met de
centrale als hij gesloten
wordt?"

IS HET
DAN WEL ECHT
VEILIG?"

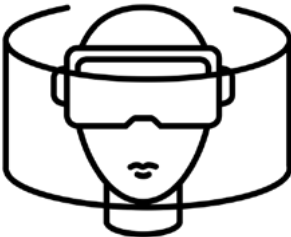


Keuzemodule Immersive Design | 3.3 en 4.1

Cursusleider:	Jos Gelissen
Keuze/verplicht:	Keuze
Aantal EC:	15
Onderwijsvorm:	Werkcolleges Workshops
Toetsvorm:	Projectopdracht, onderzoekopdracht, peer-assessment

So what's the deal with Virtual Reality? Can we plug a cable into people's heads, link it to a laptop or computer and take over their brain to change or control their perception and behaviour? No, we can't, thankfully. Apart from the obvious ethical obstacles like "free will", "the right to make your own decisions" and so on, the technology isn't quite that far, but we are moving in that direction. Well not the direction of mind control, but the direction in which we can create a virtual reality for a person, were the mental involvement is so deep, the person can't distinguish it from actual reality. That is very exciting, because these Immersive media like Virtual, Augmented and Mixed reality give us design opportunities and challenges we haven't had before and are quite disruptive in a lot of industries and domains. It is changing (mental) Health care, education, logistics, gaming, real estate, the military, sales and so on.

It is also quite daunting in some ways, because it is not only new technology, but it is also new psychology, it affects people in a way no other medium has ever done and therefore it raises a lot of ethical questions.



Created by Nikita Kozin
from Noun Project

In this elective course you will get an introduction in the theoretical and technical basics of Virtual Reality from a designer perspective. We will look into and do some research on design principles for VR and learn how to make a VR experience for an actual client and target group, from paper prototyping to high fidelity prototyping in Unreal Engine. Other side-subjects we will look at, but not extensively, in this elective course are: 3D modelling, 3D scanning, 3D Mapping.

Verplichte literatuur/bronnen:

- Aangereikte artikelen

E-learning:

- Online tutorials in Unreal engine 4

Minor* Cross Media Promotion | blok 3.3 en 4.2

Cursusleider:	Dave Krapels
Keuze/verplicht:	Keuze
Aantal EC:	15
Onderwijsvorm:	Hoor-/werkcollege, projectonderwijs
Toetsvorm:	Projectopdracht, onderzoekopdracht, peer-assessment

Je bent een jonge professional binnen een creatief, succesvol communicatiebureau. Op een dag krijg je bericht van een gerenommeerd bedrijf. Het bedrijf in kwestie zoekt een nieuw bureau om een merkproduct te lanceren. Jouw bureau is naast een aantal concurrenten uitgenodigd om over 10 weken een spraakmakende crossmediale campagne te pitchen.

In de minor Cross Media Promotion werken studenten van CMD, Visuele Communicatie en diverse managementopleidingen samen aan een crossmediale campagne voor een groot merk.

Studenten vormen multidisciplinaire teams (communicatiebureaus). De teams werken (in concurrentie met elkaar) aan een campagneplan voor een echte opdrachtgever. De deelnemers verdiepen zich in de markt, doelgroep, opdrachtgever, merk, identiteit en waardepropositie en ontwerpen een crossmediaal concept en een mediamix die het concept zal dragen.

Aanbevolen literatuur:

- Basisboek crossmedia concepting (Reynaert, Dijkerman)
- Marketingfacts Jaarboek (Derksen, Koster & Oosterveer)

* Een minor is een keuzemodule die Zuyd-breed wordt aangeboden.

Keuzemodule Artistic Needs | blok 3.4

Info:	Roy Hoet
Keuze/verplicht:	Keuze
Aantal EC:	15
Onderwijsvorm:	Hoor-/werkcollege, projectonderwijs
Toetsvorm:	Projectopdracht, onderzoekopdracht, peer-assessment



In deze keuzemodule leer je nogmaals beeldend onderzoek te doen op een manier, waarop beeld en beeldcreatie niet een conclusie is, maar een zoektocht waarbij vragen ontstaan en mogelijkheden worden opgeroepen, die weer aanleiding geven tot verder beeldend onderzoek. Hierbij is het begrip serendipiteit belangrijk. Het onderzoeken vanuit de wens van het resultaat (what if?) wordt getraind en verhelderd, waarbij associatief denken en intuïtief handelen gestimuleerd wordt. Hierbij is de notatie van de bevindingen van deze activiteiten ook een essentieel onderdeel van de keuzemodule. De integratie van het beeldend en theoretisch onderzoek is de kern van deze keuzemodule.

De volgende vragen staan centraal: Wat betekent het om je eigen werk te presenteren? Wat zijn je artistieke en inhoudelijke uitgangspunten? Hoe kun je je als kunstenaar blijven ontwikkelen? Wat betekent het om als vormgever/ kunstenaar het werk van een kunstenaar te integreren als inspiratiebron. Hoe verhoudt je je als vormgever tot een autonoom oeuvre. Deze vragen zijn belangrijk om je eigen auteurschap te kunnen ontwikkelen. Deze keuzemodule is een zoektocht naar je artistieke signatuur.

Verplichte literatuur/bronnen:

- Aangereikte artikelen

Keuzemodule Installation Design | blok 3.4

Cursusleider:	Rob Delsing
Keuze/verplicht:	Keuze
Aantal EC:	15
Onderwijsvorm:	Hoor-/werkcollege, projectonderwijs
Toetsvorm:	Projectopdracht, onderzoekopdracht, peer-assessment

Digital technology allows us to design large-scale immersive experiences. You can more and more find these installations in museums and public spaces. They're focused on triggering social interaction in a variety of ways and are often designed with specific learning goals in mind.

Globally, museums have taken the lead in inquiry-based learning. They focus on promoting dialogue and debate while learning. Museums have especially considered the value of 'real' experiences and the inherent benefits of engaging directly with visitors, while making increasingly effective use of digital media, as well as mixed-reality and virtual reality media, to engage with their publics.

Within this course you will learn about the fundamentals of installation design for museums and public spaces. We will start by asking what the topic of an exhibition is about and how our installation can support the story and the experience of the exhibition. We will also focus on how our installation can trigger social interaction and how digital media; storytelling and gaming can support inquiry-based learning. You will learn how to select and use relevant digital hard- and software for developing the installation. At the end of the minor your work will be shown in an exhibition, which is open to the general public.

Verplichte literatuur/bronnen:

- Articles and readers will be provided

Keuzemodule Education and Media | blok 3.4

Cursusleider:	Jos Gelissen
Keuze/verplicht:	Keuze
Aantal EC:	15
Onderwijsvorm:	Hoor-/werkcollege, projectonderwijs
Toetsvorm:	Projectopdracht, onderzoekopdracht, peer-assessment

The debate about what and how the role of technology in education should be is long and time bound. It was Socrates who claimed that writing should not be taught to students, as it could negatively affect their memory function. This of course was in a time where the amount of knowledge a student had to learn was far less than today and where that knowledge lasted a lifetime. But even then one could question the validity of that argument.

So how about today's learners? Can they benefit from the advances in technology and science regarding their learning? Can learning be made more effective, engaging and motivating through the implementation of a (multi) media design? That is what we are going to discover in this elective course.

In this elective course you will get an introduction in the theoretical and practical basics of learning and how to design media applications to support learning. We will work together with (student)educators, education designers and learners. We will look into and do some research on design principles for Multimedia Learning, Collaborative Learning and Gamification for learning and learn how to make a learning experience for an actual target group, from paper prototyping to a high fidelity prototype. Other subjects we will look at, but not extensively, in this elective course are: Learning environments and Non-formal Learning.

Verplichte literatuur/bronnen:

- Aangerekte artikelen

Keuzemodule Immersive Design | blok 4.1

Cursusleider:	Jos Gelissen
Keuze/verplicht:	Keuze
Aantal EC:	15
Onderwijsvorm:	Hoor-/werkcollege, projectonderwijs
Toetsvorm:	Projectopdracht, onderzoekopdracht, peer-assessment

Het doel van de keuzemodule *Immersive Design* is om meer inzicht te krijgen in de mogelijkheden van virtual reality, augmented reality en mixed reality en daarnaast ook inzicht te krijgen in de impact die deze media teweeg kunnen brengen. Er zijn al veel toepassingen van deze technieken in domeinen zoals de zorg, educatie, logistiek, gaming, vastgoed, defensie, sales enz. Door de manier waarop virtual reality een effect heeft op mensen moeten we niet alleen spreken van een nieuwe techniek maar ook van een nieuwe psychologie. Door het diepgaande psychologische effect die mensen ervaren is het ook nodig om aandacht te besteden aan de ethische aspecten die spelen rondom deze technieken.

Inhoud van de module

De module zal van start gaan met een theoretische en technische basis op het gebied van virtual reality. Er zal gekeken worden naar onderzoek over de ontwerpprincipes voor VR en je zult ook zelf onderzoek doen op dat gebied. Daarnaast zal er aandacht besteed worden aan de manier waarop je een VR-ervaring kunt creëren voor een specifieke doelgroep. Je zult daarbij gebruik maken van papieren prototypes maar ook van high fidelity prototypes waarbij je gebruik maakt van Unreal Engine. Er zal beperkt aandacht besteed worden aan 3D modelling, 3D scanning en 3D mapping.

Verplichte literatuur/bronnen:

- Aangereikte artikelen

“

Virtual reality is the ultimate empathy machine. These experiences are more than documentaries. They're opportunities to walk a mile in someone else's shoes.

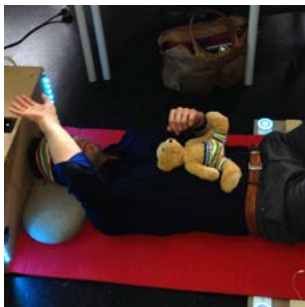
Chris Milk,
Director and VR Pioneer

Keuzemodule Interfacing Tomorrow | blok 4.2

Cursusleider:	Jos Gelissen
Keuze/verplicht:	Keuze
Aantal EC:	15
Onderwijsvorm:	Hoor-/werkcollege, projectonderwijs
Toetsvorm:	Projectopdracht, onderzoekopdracht, peer-assessment

“ We focus on using digital technologies to extend human capabilities, creating systems that are driven by a person’s intentions, decisions and actions.”

IT Program, NYU Tisch



In onze veranderende wereld is er meer vraag dan ooit naar innovatieve ideeën en oplossingen om de uitdagingen in onze maatschappij het hoofd te bieden. Steeds vaker komt de ontwerper daardoor in een rol terecht waarin het ontwerpen voor het welzijn van mensen en community, en het ontsluiten van menselijk potentieel, centraal staat.test

Bij Interfacing Tomorrow wordt er gekeken hoe we Creatieve Technologie en Interaction Design kunnen inzetten om een positieve bijdrage te kunnen leveren aan de manier waarop mensen interacteren met elkaar en hun omgeving. Dit doen we binnen de context van de gezondheidszorg.

Co-creatie met studenten vanuit de zorg speelt hierin dan ook een grote rol.

Gedurende dit blok leer je over diverse vormen van Interface Design, denk je na over hoe we menselijke interactie betekenisvol kunnen maken, exploreer je diverse mogelijkheden en toepassingen binnen het ontwerpproces, en leer je prototypen in de fysieke wereld met behulp van Arduino.

Uiteindelijk lever je een high fidelity prototype op van een fysiek eindproduct/installatie, met een interface die aansluit bij de doelgroep.

Verplichte literatuur/bronnen:

- Artikelen en presentaties aangereikt door de docenten

E-learning:

- Basis Arduino Kit

Keuzemodule The Narrative | blok 4.1 en 4.2

Cursusleider:	Rob Delsing
Keuze/verplicht:	Keuze
Aantal EC:	15
Onderwijsvorm:	Hoor-/werkcollege, projectonderwijs
Toetsvorm:	Projectopdracht, onderzoeksopdracht, peer-assessment

Het doel van de keuzemodule The Narrative is om te leren een verhaal te ontwikkelen en dat verhaal multimediaal vorm te geven. Je maakt daarbij gebruik van verschillende storytelling-technieken die voortborduren op de kennis die je in voorgaande jaren al hebt opgebouwd. Ook is het de bedoeling om een beter inzicht te ontwikkelen op het gebied van 'interactie en storytelling' en de eigenschappen van verschillende media of de combinaties van media. Daarnaast is het van belang om te begrijpen hoe verschillende platforms waarop verhalen gedeeld kunnen worden werken.

We zullen aandacht besteden aan de manier waarop storytelling tot uitdrukking komt in boeken, films, games, online enz. Speciale aandacht zal uitgaan naar kortverhalen, films, interactieve verhalen (zoals je die bijvoorbeeld vindt in games) en we kijken naar transmedia storytelling. Om inzicht te krijgen in de manier waarop verhalen door middel van beeld en geluid vormgegeven kunnen worden, zul je onder andere een diepgaande analyse maken van de verhaalaspecten van een speelfilm. Daarnaast zijn er verschillende oefeningen die je zullen helpen de kwaliteit van je verhaal te verbeteren waardoor je verhaal veel meer gewaardeerd zal worden door je publiek.

Je hebt veel vrijheid om de opdrachten naar eigen inzicht uit te voeren. Dat geldt zowel voor de inhoud van je verhaal als voor de vorm. De focus in de minor ligt op experiment. Wat kun je bereiken door nieuwe vertelvormen te hanteren en innovatief gebruik te maken van analoge en digitale media combinaties?

Verplichte literatuur/bronnen:

- Aangereikte artikelen

Keuzemodule Graphic Design | blok 4.1

Cursusleider:	Erik Sleijpen
Keuze/verplicht:	Keuze
Aantal EC:	15
Onderwijsvorm:	Hoor-/werkcollege, projectonderwijs
Toetsvorm:	Projectopdracht, onderzoekopdracht, peer-assessment

Het doel van de keuzemodule Graphic Design is om de visuele ontwerpvaardigheden te verbeteren. Na het doorlopen van de keuzemodule heeft de student een beter inzicht in de ontwerpprincipes op het gebied van grafische vormgeving en de student kan die principes ook toepassen in verschillende media. Daarnaast wordt in de module aandacht besteed aan het fenomeen stijl en aan het ontwikkelen van een eigen handschrift. De module bouwt voort op de Visual Design lessen van jaar 1 en 2. De module richt zich op studenten die affiniteit hebben met vormgeving en daar ook een zeker talent voor hebben. Het is dus geen beginnerscursus.

In de module wordt aandacht besteed aan ontwerpprincipes en designtheorie op het gebied van grafische vormgeving (compositie, typografie, kleur). Er wordt gekeken naar de toepassing van een ander in een print omgeving en in een web omgeving. Er zijn lessen over de geschiedenis van grafisch ontwerp en er wordt aandacht besteed aan verschillende hedendaagse ontwerpers. Daarnaast zijn er workshops die je uitdagen om je eigen stijl te zoeken.

Verplichte literatuur/bronnen:

- Artikelen en presentaties aangereikt door de docenten

Keuzemodule Game Design | blok 4.2

Cursusleider:	Jos Gelissen
Keuze/verplicht:	Keuze
Aantal EC:	15
Onderwijsvorm:	Hoor-/werkcollege, projectonderwijs
Toetsvorm:	Projectopdracht, onderzoekopdracht, peer-assessment

“

A game is a series of interesting choices.”

Sid Meier,
creator of Civilisation

Het keuzeprogramma Game Design is gericht op het ontwerpen van games, waarbij games worden beschouwd als een vertellend medium. Wat games uniek maakt is de wijze waarop beleving met behulp van interactie wordt bereikt.

Je leert een complexe werkelijkheid terug te brengen naar een “game-werkelijkheid”. Centraal hierbij staan drie principes: mechanics, dynamics en aesthetics. Deze principes doorloop je in het ontwerpproces in omgekeerde volgorde. Eerst vraag je je af wat ervaar ik, voel ik en zie ik (aesthetics). Vervolgens bedenkt je welk gedrag je faciliteert met de game (dynamics) en uiteindelijk ontwerp je de regels en spelmechanieken (mechanics).

Tijdens het keuzeprogramma leer je door te doen. We werken in een iteratief proces aan een eindproduct en gebruiken methodieken als rapid prototyping en play testing. Maar we starten met een leeg vel papier en analyseren we best practices om te doorgronden wat de belangrijkste kwaliteiten van een succesvolle game zijn. Tijdens het keuzeprogramma komt kennis aan bod op het gebied van gametheorie, prototyping, concepting, 3D modellering en Unreal Engine.

Verplichte literatuur/bronnen:

- Artikelen en presentaties aangereikt door de docenten

Overig aanbod minoren

Zuyl-breed worden er ook meerdere minoren aangeboden. Voor deze minoren kun jij je als CMD-student inschrijven. Onderstaande minoren sluiten in het bijzonder goed aan bij het programma van CMD.

Data Visualization

Today, big data is a hot topic; more and more organisations discover the possibilities of gaining insights from data, following the examples of successful Silicon Valley companies. Harvard Business Review even proclaimed data scientist as 'the sexiest job of the 21st century'. One of the ways to make data sexy, is the visual display of information, or data visualisation. Data visualization can be used for exploring big data sets, quickly finding patterns or anomalies, but also for presenting data in a comprehensible and innovative way.

Within this course you will learn the fundamentals of data visualisation. This starts with a creative process; what topic would you like to investigate? What data sets can be gathered? How can you structure and process the data? How can you apply design principles, human perception and effective storytelling to data visualization?

Contactpersoon: Vincent Sijben

Designing Future Care

Technologie/e-Health wordt gezien als één van de oplossingen om in de naaste toekomst te kunnen voldoen aan de sterk groeiende behoefte aan zorg, gecombineerd met een afname van het aantal zorgmedewerkers. Nieuwe zorgtechnologie, zoals domotica, monitoring (wearables), e-Health, zorgrobots, 3D-printing, virtual reality en big data zijn in opmars.

Het doel van de minor Designing Future Care, technology aided is dat studenten zich de rol van ontwerper van nieuwe zorgtechnologie meer eigen maken. Daarbij is interprofessionele samenwerking tussen creatieve, technische en zorgprofessionals van groot belang, evenals service design thinking, user-centered design, evidence based practice en inzicht in de ontwikkelingen van technologie in de zorg.

Contactpersoon: Jos Gelissen

jaar 4

blok 4.3 & 4.4



Afstudeerproject | Blok 4.3 en 4.4

Coördinator:	Annelies Falk, ankerdocenten
Keuze/verplicht:	Verplicht
Aantal EC:	30
Onderwijsvorm:	Afstudeerproject, thesiskring
Toetsvorm:	Opdrachttoets, Graduation Project, peer-assessment

“ Education is what they equip you with; just in case your dream doesn't workout.”

Mokokoma Mokhonoana, graphic designer, social philosopher

“ Most people take four years to get a degree. Not me. I'm twice as ambitious. It took me nearly eight years to graduate.”

Jarod Kintz, creative writer

Aan het einde van de studie ga je werken aan je eigen afstudeerproject. Niet alleen laat je daarmee zien dat je in staat bent om als beginnend professional aan de slag te gaan, je laat daarmee ook zien waar je als designer voor staat. Je afstudeerproject is je eigen kroon op het werk. Je kiest meestal voor een communicatievraagstuk vanuit een organisatie die je helemaal zelfstandig oppakt en uitwerkt. Het is ook mogelijk om aan een eigen project te werken. De gebieden waarbinnen je aan de slag gaat variëren van well-being tot journalistiek en van onderwijs en bewustwording tot een commerciële setting. De kwaliteit van je opdracht staat hierbij voorop.

We starten in september al met de voorbereiding van het traject. Je levert in blok 1 een projectvoorstel aan en in blok 2 rond je de voorbereiding af met een afstudeerplan. Je wordt hierbij ondersteund in een thesiskring met een ankerdocent. In blok 3 en blok 4 ga je jouw afstudeerproject realiseren. Na twee blokken lever je jouw definitieve eindproject in. Ter afronding word je uitgenodigd om je afstudeerproject mondeling te presenteren en toe te lichten. Op basis hiervan krijg je je eindbeoordeling.

Het afstudeerproject is een complexe en spannende periode maar tevens ook één waar een mooi resultaat uitrolt en waar je met trots op terug kunt kijken!

Verplichte literatuur:

- Graduation Guide, referenties afhankelijk van thesis.

specials



Community Practice

Cursusleider: Dave Krapels

Keuze/verplicht: Keuze

Aantal EC: Minimaal 1,
maximaal 6 per studiejaar

Onderwijsvorm: Projectonderwijs

Toetsvorm: Praktijktoets en reflectieverslag

Innovatieve bedrijven en instellingen worden doorgaans gekenmerkt door actieve, hechte communities. Maastricht Academy of Media Design and Technology wil zich profileren als een internationale, innovatieve learning community en wil studenten de kans bieden zich te onderscheiden en profileren.

De keuzemodule Community Practice (jaar 1 t/m 4) is een programma bovenop het reguliere programma, waarmee studenten zich zinvol inzetten voor hun community en zichzelf profileren.

Studenten kunnen flexibel intekenen op één of meerdere projecten, variërend van kleine, continue werkzaamheden zoals online redactie tot grotere projecten zoals organiseren van evenementen. Alle uren worden geadmistreerd en per 28 uur (afgetekend door de docent) krijgt de student één EC bijgeschreven aan het einde van het schooljaar (na een beoordeling van het afgeronde werk en na beoordeling van een reflectierapport).

Per studiejaar kan een deelnemer maximaal 6 EC behalen (168 uur). Deze EC zijn in geen geval vervanging voor het reguliere programma van 60 EC per studiejaar. De extra EC worden zichtbaar gemaakt op de cijferlijst en in de bijlage van het propedeutisch getuigschrift (jaar 1) of het bachelor diploma (jaar 2 t/m 4).

Bij interesse kan men zich wenden tot de studentbegeleider. Na formele toestemming van de SLB'er (die studeerbaarheid bewaakt) krijg je toegang tot het programma.

Voor meer info mail: dave.krapels@zuyd.nl

Talent Programme

Cursusleider:	Rob Delsing, Roy Hoet
Keuze/verplicht:	Keuze
Aantal EC:	15
Onderwijsvorm:	Projectonderwijs
Toetsvorm:	Projectopdracht

Studenten met bovengemiddelde inzet, ambitie en ideeën komen in aanmerking om een vrij project uit te voeren. Projecten kunnen zowel autonoom als in samenwerking met een externe partij worden vormgegeven. Onderzoek speelt in het ontwerptraject een grote rol.

Het programma kan tevens worden ingezet voor vervolmaking van prototypes (van prototype tot eindproduct), die bijv. uit vorige onderwijsmodules zijn voortgekomen.

Het talentenprogramma biedt tevens kansen voor studenten die als ondernemer een eigen product willen ontwerpen en vermarkten.

Studenten worden begeleid door twee coaches vanuit de opleiding, al dan niet aangevuld met externe expertise.

Studenten die in aanmerking willen komen hiervoor, sturen een sollicitatie inclusief projectidee, een uitgewerkt Plan van Aanpak en motivatie aan de curriculumcommissie, ter attentie van Rob Delsing (rob.delsing@zuyd.nl) of Roy Hoet (roy.hoet@zuyd.nl).

De curriculumcommissie besluit gezamenlijk en in overleg met SLB of een student in aanmerking komt, waarbij wordt gekeken naar prestaties tot nog toe, studievoortgang en studiehouding.

Online bronnen

zuydnet.nl

print.zuyd.nl

<https://www.facebook.com/groups/756786884345763>

<https://www.instagram.com/cmdbtw/>

www.zuyd.nl/cmd

Colofon

Eindredactie Team CMD
visual-communication-multimedia-design@zuyd.nl

Lay-out Zuyd Hogeschool

Disclaimer

Deze studiegids is met de grootst mogelijke zorg samengesteld. Toch kan het voorkomen dat er fouten in sluipen. In dat geval is het Onderwijs- en Examenregeling (OER) doorslaggevend. Bij het opmaken van deze studiegids is gebruikgemaakt van rechtevrije beelden en eigen beeldmateriaal. Mochten er beelden in voorkomen waar de lezer van meent dat deze onrechtmatig zijn verkregen, neem dan contact op met de redactie.