



Communication and Multimedia Design

Studiegids
2023 - 2024

Maastricht
Institute of Arts

ZU
YD



Inhoudsopgave

Over CMD Maastricht	4	Specials	57 - 59
		Community Practice	58
		Talent programme	59
Jaar 1	5 - 23	Algemene informatie	60 - 65
Studentenbegeleiding	5	Wie is wie?	61
Propedeuse blok 1.1	6 - 11	Onderwijs- en examenreglement	62
Propedeuse blok 1.2	12 - 15	Toetsing en roosters	62
Propedeuse blok 1.3	16 - 19	Studentendecaan	63
Propedeuse blok 1.4	20 - 23	Vertrouwenspersoon	64
		Ombudsman	64
		Academieraad	64
		International Office	65
		Uitleenbalie	65
Jaar 2	24 - 36	Socials	66
Blok 2.1	24 - 26		
Blok 2.2	27 - 29		
Blok 2.3	30 - 33		
Blok 2.4	34 - 36		
Jaar 3/4	37 - 56	Colofon	67
Blok 3.1 en 3.2 Stage	37 - 38		
Blok 3.3 t/m 4.2 Minoren	39 - 54		
Blok 4.3 en 4.4 Afstuderen	55 - 56		

Over CMD Maastricht

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

Onze missie is om opkomende professionals te helpen groeien. We willen hen de mogelijkheid bieden om ontwerpers te worden van waardevolle visuele communicatieproducten en diensten.

De opleiding Bachelor Communication and Multimedia Design, HBO-Creatieve Technologie, richt zich op het bedenken van oplossingen voor communicatie. We maken gebruik van digitale media in ons ontwerpproces. Het ontwerpproces is een voortdurende cyclus van verbetering. CMD'ers leggen de nadruk op mensgericht en empathisch ontwerpen. Ze kijken naar het geheel van het probleem en hebben aandacht voor de techniek.

Deze studiegids is speciaal samengesteld voor studenten en geïnteresseerden van de opleiding Communication and Multimedia Design in Maastricht. Het doel van de gids is om een volledig beeld te geven van de opleiding. Je vindt hier een overzicht van het programma en handige tips om succesvol en met plezier te kunnen studeren. Als je nog vragen hebt, neem dan gerust contact op via dave.krapels@zuyd.nl.

Studentbegeleiding | Blok 1.1 t/m 1.4

Cursusleider:	Judith Nusselder
Keuze/verplicht:	Verplicht
Onderwijsvorm:	Workshops, mentorgroepen

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

Jaar 1

Blok 1.1



Multimedia Technology 1 | blok 1.1

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

Vincent Sijben
Verplicht
3
Projectonderwijs
Opdrachttoets

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

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!

“*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, speech writer Obama

Design Research | blok 1.1

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

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 ontwerproces.

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.

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

Marshall McLuhan

Visual Design 1 | blok 1.1

Cursusleider:

Erik Sleijnen

Keuze/verplicht:

Verplicht

Aantal EC:

3

Onderwijsvorm:

Projectonderwijs

Toetsvorm:

Opdrachttoets

Een grafisch ontwerper is iemand die door middel van layout en typografie informatie communiceert. Een vormgever heeft altijd een concreet doel; iets communiceren naar iemand anders. Van het ontwerp van een melkfles, het logo van een kledingmerk tot de layout van een magazine of website en alles daartussenin; grafisch ontwerp vind je echt overal.

In het blok Visual Design 1 leggen we de basis voor jou als ontwerper. De skills die je opdoet in dit vak zul je in je carrière constant toepassen. Soms ontwerp je een presentatie of visualiseer je een mockup voor een prototype. Andere keren werk je aan een web design of de interface van een app. De kwaliteit van je communicatie is in grote mate afhankelijk van je skills als grafisch ontwerper.



Jaar 1

Blok 1.2



Multimedia Technology 2 | Blok 1.2

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

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 dagdagelijkse 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.

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

Author Unknown

Human Centered Design | blok 1.2

Cursusleider:	Gaston Jamin
Keuze/verplicht:	Verplicht
Aantal EC:	6
Onderwijsvorm:	Projectonderwijs
Toetsvorm:	Oprachtttoets

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

Cursusleider:	Erik Sleijpen
Keuze/verplicht:	Verplicht
Aantal EC:	6
Onderwijsvorm:	Projectonderwijs
Toetsvorm:	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

BPM



Multimedia Technology 3 | blok 1.3

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.

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

Celestino Soddu

Audio Visual Design 1 | blok 1.3

Cursusleider:	Richard Dols
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 Made* 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.



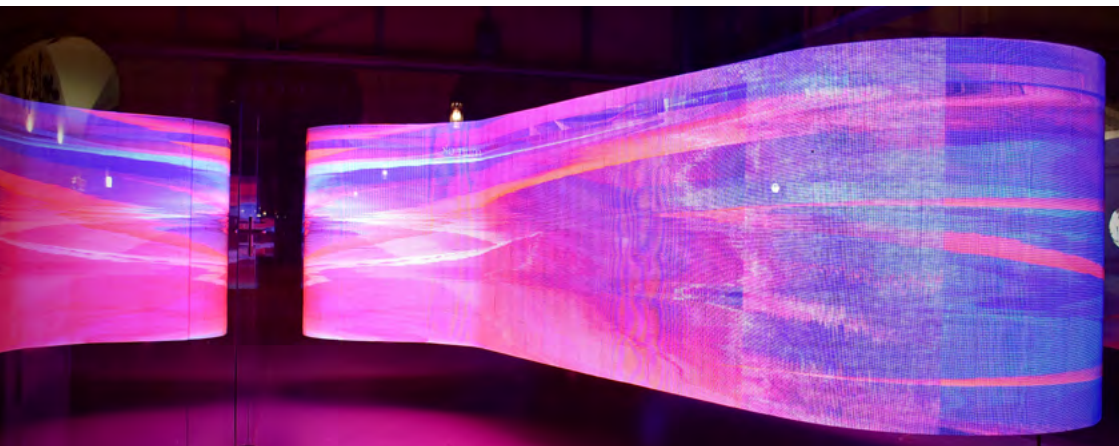
Design Exploration | Blok 1.3

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

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

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 gaat onderzoek doen naar de relevantie van code, met een specifiek gekozen vraagstelling; de rol van code in de wereld, het nut van coderen voor het jonge kind, de relatie tussen kunst en code etc. Er zijn diverse ontwikkelingen gaande om deze 'skills van de toekomst' duurzaam te implementeren in het basisschool onderwijs.

Je geeft in teamverband een 3-tal workshops voor leerlingen van groep 5, 6, 7 en 8 in het basisonderwijs. Het doel van de workshops is om de scholieren kennis te laten maken met techniek en hun creatieve ideeën vorm te geven door programmeren met als eindresultaat een digitaal kunstwerk per leerling.

Als team ontwerp en ontwikkel je een website met als focus het belang van code, waar je je workshop aanbiedt en waar de kunstwerken van de scholieren getoond worden.



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.

```
Adding styles for the hero  
  
.hero {  
  background: #24ABE0;  
  color: #111111;  
  font-size: 60px;  
  font-family: "Segoe UI";  
}  
  
.heading,
```

Audio Visual Design 2 | Blok 1.4

Cursusleider:	Richard Dols
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



Interaction Design | Blok 2.1

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

Om betekenisvolle interactieve ervaringen te kunnen ontwerpen, moet je het proces van Interaction 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 waarin heldere interacties en een goed ontworpen interface centraal 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: prototyping en testing.

Theorie assessment

In lesweek 10 bewijs je te beschikken over de belangrijkste theoretische inzichten rondom interaction 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

“ People ignore design that ignores people ”

Frank Chimero, Designer

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

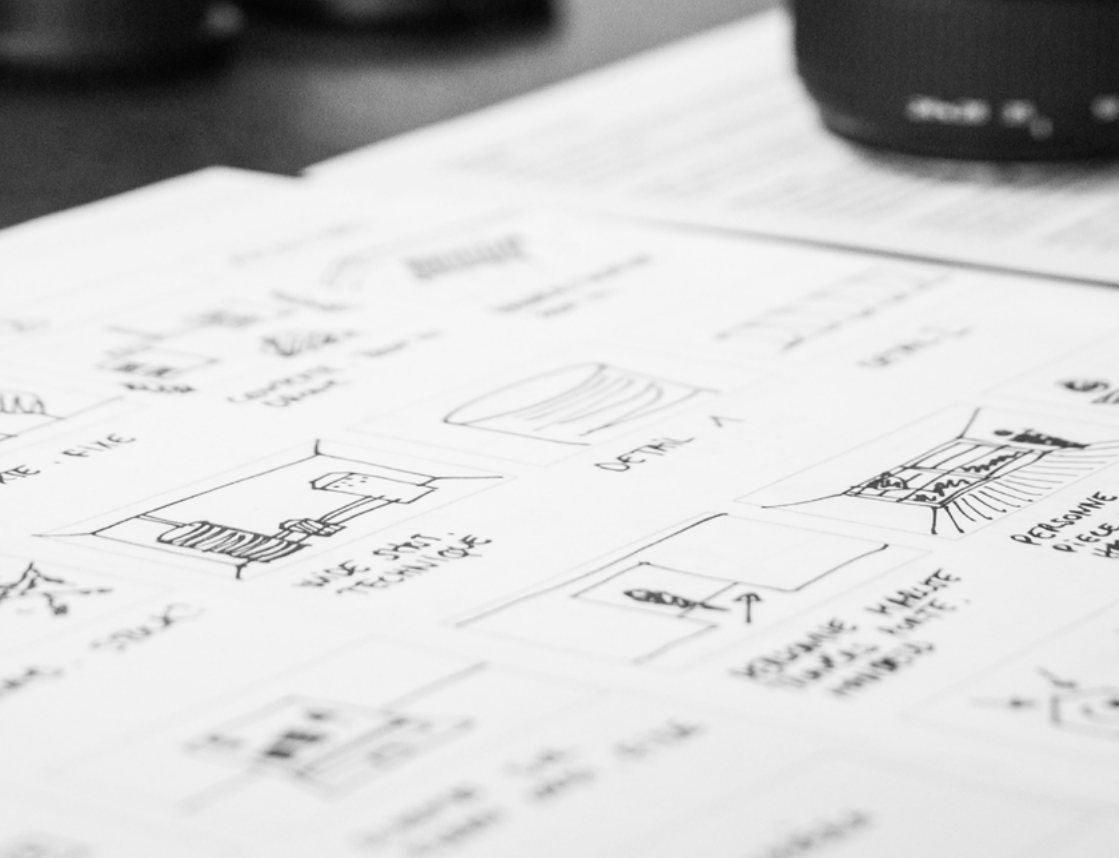
- Beschikbaar gestelde reader met artikelen.

“ *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



Multimedia Design | Blok 2.2

Cursusleider:	Erik Sleijpen & Maurice Copier
Keuze/verplicht:	Verplicht
Aantal EC:	12
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

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 and 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



CMD Project Fase A | Blok 2.3

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

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

“ The only source of knowledge is experience.”

Albert Einstein,
wetenschapper

Skills training 1 | Blok 2.3

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

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 de skills training 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.

“*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*

Stagevoorbereiding | Blok 2.3

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

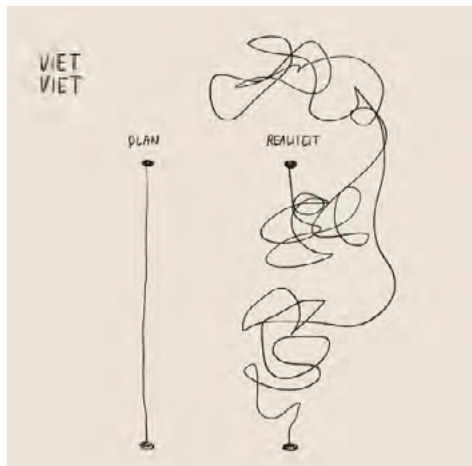
Heb je al enig idee waar je stage wilt lopen aan het begin van jaar 3? Voordat je op zoek kunt naar je ideale stageplek, moet je helder hebben welke CMD-competenties en persoonlijke competenties voor jou centraal komen te staan tijdens je stage. In deze module schrijf je een mini PDP (persoonlijk ontwikkelingsplan) om vervolgens op zoek te gaan naar stagebedrijven die daarbij passen. Tenslotte leer je jezelf te presenteren richting interessante stagebedrijven via een online portfolio, CV en sollicitatiemail.

Verplichte literatuur/bronnen:

- Bronnen op Moodle

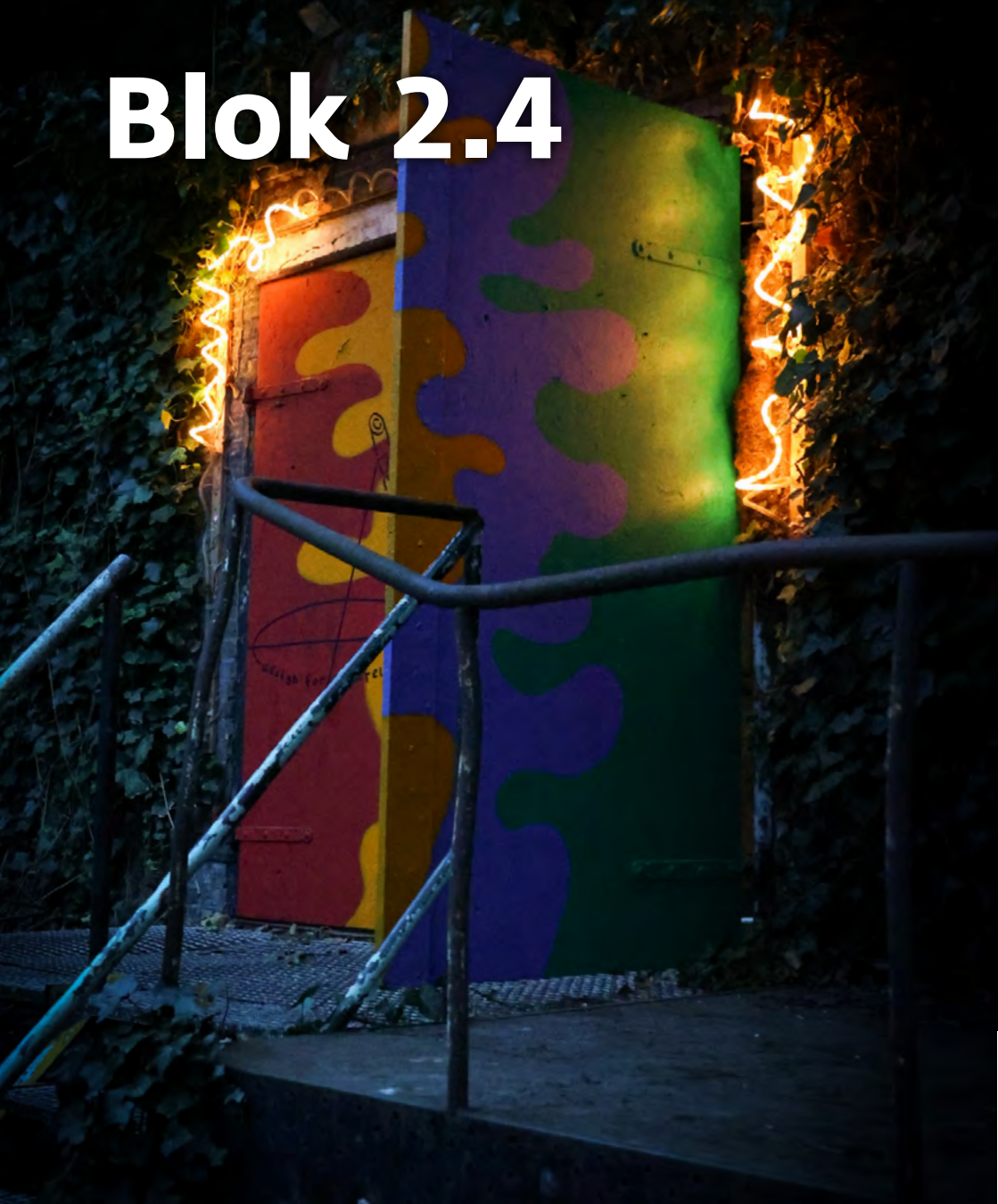
“Je zult vele, vele, vele kleine inspanningen moeten leveren die niemand ziet of op waarde kan inschatten voordat je iets bereikt wat de moeite waard is”

Brian Tracy, schrijver en expert in personal development



Jaar 2

Blok 2.4



CMD Project Fase B | Blok 2.4

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

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.

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

Richard Branson

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 en 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

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.

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, minipdp, stageovereenkomst en beoordelingsformulieren)
- Stageverslag
- Voorlichtingsfilmpje over je stageplek

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

Bob Hope, comedian

Jaar 3/4

Blok 3.3 t/m

4.2 Minoren



Keuzemodule Immersive Design | 3.3 en 4.1

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

Deze keuzemodule onderzoekt de mogelijkheden en impact van virtual reality, augmented reality en mixed reality. Er zijn al veel toepassingen van deze technieken in domeinen zoals de zorg, educatie, logistiek, gaming, 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 wordt gekeken naar onderzoek over de ontwerpprincipes voor VR en je zult ook zelf onderzoek doen op dat gebied. Daarnaast wordt er aandacht besteed 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 (Unreal Engine). Er zal beperkt aandacht besteed worden aan 3D modellering, 3D scanning en 3D mapping.

Vershil 3.3 en 4.1

De variant die in blok 3.3 uitgevoerd wordt, focust op een toepassing van VR in de context van een opdracht voor een opdrachtgever. Je kunt dan denken opdrachten voor de zorg, onderwijs of een andere sector. De variant van 4.1 gaat over storytelling met VR. De vraag hoe kan ik een traditioneel verhaal vertellen in VR staat hierbij centraal. Je onderzoek, aangedragen literatuur en de coaching is dan ook gericht op de variant die je volgt. Het is mogelijk om beide varianten te volgen.

Verplichte literatuur/bronnen

- Aangerekte 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

De visuele reportage is het centrale gegeven in deze minor. Op basis van korte opdrachten en een zelfgekozen hoofdthema onderneem je wekelijks een intensieve zoektocht naar de mogelijkheden van beeld als journalistiek of documentair medium. Je voornaamste bronnen daarbij zijn de straat en de mensen en dingen die je daar tegenkomt. Daarin schuilen de verhalen die jij bloot gaat leggen. Door te observeren, te interviewen en te bevragen. En door dat alles vast te leggen. Doen en durven staan dan ook centraal in deze module. Jij bent daarbij - als reporter - niet enkel de verteller, maar ook de regisseur van die verslaggeving.

Je verwerft kennis over visuele narratie en journalistiek schrijven en onderzoeken, onderzoekt hoe beeldende narratie in verschillende mediatoeepassingen werd en wordt ingezet en volgt meerdere workshops, coachings en presentaties van mensen uit de praktijk, om tot nieuwe inzichten ten behoeve van je eigen ontwerpproces te komen.

De thematiek waarmee je gaat werken wordt aangereikt door als coach en instructeur fungerende journalisten. Deze is zodanig open van karakter dat je daarbinnen je eigen invulling kunt zoeken. Je analyseert deze op nieuwswaarde en doelgroep en bevraagt daarbij de vorm en je eigen (beeldende en verhalende) werkwijze.

Bij dit alles verlopen beeldend en inhoudelijk onderzoek parallel en voeden elkaar.

Verplichte literatuur/bronnen

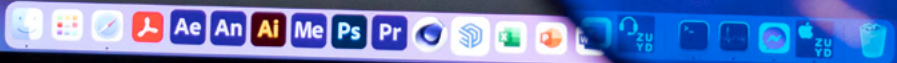
- Aangereikte artikelen

Angelique: ze zit
de tick en rijk of...

Is het leuk om tweeling te zijn?

Liesbet: ze let n. Eye een kind
te kijken en ze let even niet meer want
binnenland om je samen naar buiten
wat we je niet kent

NICO: WE HEBBEN HET NOOIT GEDEN
ALZ NIEU LANG, DE GEDENK ALTOE WIL
HET DAN AL, BIZ ZE NIET ZAGEN



Keuzemodule Media Strategy | blok 3.3

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

In de keuzemodule Mediastrategie leer je om een organisatie, product of ideeële boodschap te vermarkten met behulp van content in mediakanalen. Als mediastrateeg bepaal je het strategische mediabeleid op basis van gestelde marketingcommunicatiedoelstellingen. Je maakt op basis van dit beleid een mediaplan, waarmee het mediabeleid kan worden uitgevoerd. In een mediaplan moeten belangrijke beslissingen worden genomen. Welke content moet er worden geproduceerd? Welke kanalen moeten er worden ingezet? Volgens welk tijdsplan moet de content worden ingezet om optimaal effect te hebben?

Tijdens de keuzemodule werk je in teams als fictief communicatiebureau voor een reële en kritische opdrachtgever met een budget. Het is aan jullie om een overtuigende strategie te pitchen aan het einde van de periode en de opdracht voor je communicatiebureau binnen te halen.

Belangrijkste activiteiten

- Analyseer mediatrends om inzicht te krijgen in het mediagebruik van de doelgroep.
- Formuleer een strategisch plan.
- Ontwerp mediaconcepten voor de uitvoering van het plan.
- Leer hoe het effect van het strategische plan kan worden gemeten.
- Maak kennis met de kostenstructuur van een mediastrategie.

Keywords: #merkidentiteit #waardepropositie #mediamix #mediakanalen #contentmarketing #strategie

“*Creative without strategy is called 'Art'.
Creative with strategy is called 'Advertising'.*”

Jeff Richards - Professor of advertising en public relations, Michigan State University

Keuzemodule Transition Design | blok 3.3

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

Als CMD'er focus je op concrete ontwerpproblemen en bedenken je oplossingen. Maar wanneer je uitzoomt, merk je dat deze problemen vaak verbonden zijn met andere elementen die elkaar beïnvloeden. De wereld is complexer dan we denken!

Om als ontwerper veranderingen teweeg te kunnen brengen in de samenleving is het nodig om goed zicht te hebben op hoe alles met elkaar verbonden is en hoe alles invloed op elkaar uitoefent. Een van de manieren om daarachter te komen is door zo'n complexe situatie te analyseren door middel van systems thinking. Systems thinking biedt een methode om complexe situaties te analyseren en een overzichtelijk beeld te schetsen. Zo kun je de werkelijke oorzaak van een probleem beter begrijpen en effectievere oplossingen bedenken.

Ontwerpers worden steeds vaker ingezet door overheden en het bedrijfsleven om complexe systemen op een begrijpelijke en creatieve manier te presenteren. Deze presentaties dienen als basis voor gesprekken met een brede groep mensen, bijvoorbeeld over veranderingen in een wijk of stad.

In deze module leer je hoe je complexe systemen analyseert en in kaart brengt. Daarnaast ontdek je diverse creatieve mogelijkheden om zo'n systeem aan het publiek te presenteren. Je hebt de vrijheid om te kiezen welk medium je wilt gebruiken, zoals illustratie, tekst, video, animatie, interactie, fotografie, verhalen, games, enz.

Voor meer informatie over systemen zie:

<https://www.youtube.com/watch?v=rDxOyJxgJeA>

Keuzemodule Artistic Needs | blok 3.4

Cursusleider:	Pablo Hannon
Keuze/verplicht:	Keuze
Aantal EC:	15
Onderwijsvorm:	Hoor-/werkcollege, workshop, lezingen
Toetsvorm:	Projectopdracht, onderzoekopdracht,

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

Digitale technologie stelt ons in staat om grootschalige meeslepende ervaringen te ontwerpen. Je vindt deze ervaringen in de vorm van installaties steeds vaker in musea en openbare ruimtes. Ze zijn gericht op het triggeren van sociale interactie op verschillende manieren en zijn vaak ontworpen met specifieke leerdoelen.

Wereldwijd hebben musea het voortouw genomen op het gebied van onderzoekend leren. Zij focussen zich op het bevorderen van dialoog en debat tijdens het leren. Musea hebben het voordeel dat er rechtstreeks contact is met bezoekers zodat zij 'echte' ervaringen kunnen creëren en maken daarbij steeds meer effectief gebruik van digitale media, virtual reality en mixed reality media.

In deze module leer je de basisprincipes van het installatie-ontwerp voor musea en openbare ruimten. We beginnen met de vraag wat het onderwerp is van een tentoonstelling en hoe onze installatie het verhaal en de beleving kan versterken. We zullen ook aandacht besteden aan hoe onze installatie sociale interactie op gang kan brengen en hoe digitale media, storytelling en gamen onderzoekend leren kunnen ondersteunen. Je leert relevante digitale hard- en software selecteren en gebruiken voor de ontwikkeling van je installatie. Aan het eind van de module wordt je werk getoond in een tentoonstelling, die open is voor het publiek.

Verplichte literatuur/bronnen

- Aangereikte artikelen en reader

Keuzemodule Interfacing Tomorrow | blok 3.4

Cursusleider:	Gaston Jamin
Keuze/verplicht:	Keuze
Aantal EC:	15
Onderwijsvorm:	Hoor-/werkcollege, projectonderwijs
Toetsvorm:	Projectopdracht, onderzoeksoopdracht, peer-assessment

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.

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.

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

“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

Keuzemodule Speculative Design | blok 3.4

Cursusleider:	Theo Ploeg
Keuze/verplicht:	Keuze
Aantal EC:	15
Onderwijsvorm:	Projectonderwijs
Toetsvorm:	Projectopdracht, onderzoekopdracht, peer-assessment

De toekomst is onzeker. Recente milieu-, maatschappelijke en technologische ontwikkelingen maken het ons moeilijk om de veranderingen in onze wereld te begrijpen. Ontwerpers zijn gewend zich te concentreren op producten, diensten en gebruikers. Dat is niet genoeg. Ze moeten het groter geheel begrijpen: hoe beïnvloeden hun ontwerpen de samenleving op omgevingsniveau? Welke transformaties worden in gang gezet door de manier waarop hun ontwerpen het gedrag van mensen veranderen?

Speculative Design richt zich op ontwerpen voor de nabije toekomst door het verkennen van deze transformaties. In plaats van een focus op problemen van nu, stelt Speculative Design zich voor hoe ontwikkelingen veranderen in de tijd en welke invloed dat heeft op de toekomst. Door zowel mogelijke als wenselijke toekomst te bedenken, combineer je ontwerpvisie en praktijk. Het opent manieren van denken over ontwerp die verder gaan dan een directe poging om huidige problemen op te lossen en in plaats daarvan mogelijkheden ziet om op langere termijn verandering in de wereld teweeg te brengen.

In deze module kies je een ontwikkeling, verken je deze, bouw je aan een toekomstige wereld en ontwerp je voor die toekomst. De oplossingen die je ontwerpt worden terugvertaald naar het heden, waardoor ze interventies worden. Aan het einde van de minor organiseren we een tentoonstelling, die open is voor het publiek.

Verplichte literatuur/bronnen

- Aangereikte boeken, artikelen en readers

“ I've seen
the future and
I've left it
behind”

Black Sabbath

Keuzemodule This is me | blok 4.2

Cursusleider:	Bink van Vollenhoven
Keuze/verplicht:	Keuze
Aantal EC:	15
Onderwijsvorm:	Projectonderwijs
Toetsvorm:	Projectopdracht, onderzoekopdracht, peer-assessment

In de module 'This is me' leer je om je zelf in kaart te brengen en te positioneren als ontwerper. De techniek die je hiervoor gebruikt is de compositie methode. Elk element van jouw persoonlijke compositie wordt benoemd. Bij een goed gebalanceerde compositie krijgt elk onderdeel de aandacht die het nodig heeft. Onderdelen die onder meer uitgelicht worden zijn: Persoonlijke fascinaties, vakinhoudelijke fascinaties, karaktereigenschappen, artistieke signatuur en stijl, media, skills, netwerk, korte termijnplanning en vergezichten. Je zult zien dat al deze onderdelen met elkaar in verband staan en de blueprint vormen van jou als mens en als ontwerper. Het doel is om jezelf op persoonlijk en professioneel vlak goed te leren kennen, zodat je met vertrouwen aan de slag kunt en bewust kan blijven investeren in je ontwikkeling en carrière.

Stel je komt in aanmerking voor de ultieme opdracht, wat voor bewijs heb jij dan in je portfolio om te laten zien dat jij dan ook de ultieme kandidaat bent voor die opdracht?

Je werkt in deze module aan een eigen vormgegeven project. Dit kan volledig individueel zijn of in samenwerking met een externe partner of coach. De uitkomst van het project is een weerspiegeling van wie jij bent als ontwerper. Dit kan de vorm hebben van een concreet product, maar ook van een designvisie of een artistiek onderzoek. Hierin laat je jouw signatuur zien en leg je de basis voor een ontwikkellij, waarmee je ook na de academie vooruit kan.

Terwijl je aan dit project werkt creëer je jouw persoonlijke compositie. De tools die hiervoor worden aangereikt zijn:

- Eén op één coach gesprekken
- Visualisatietechnieken
- Praktijkvoorbeelden van ontwerpers
- Gastdocenten uit het werkveld met betrekking tot de verschillende onderdelen
- Oefenopdrachten
- Onderling uitwisselen van ervaring en kennis
- Positionering/ pitch in Engels en Nederlands

Keuzemodule The Narrative | blok 4.1 en 4.2

Cursusleider:	Rob Delsing
Keuze/verplicht:	Keuze
Aantal EC:	15
Onderwijsvorm:	Hoor-/werkcollege, projectonderwijs
Toetsvorm:	Projectopdracht, onderzoekopdracht, 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 en ander in een print omgeving en in een webomgeving. 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

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 bedenk 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. Ook ga je uitgebreid op zoek naar het verhaal wat in jouw game wereld verteld wordt. Tijdens het keuzeprogramma komt kennis aan bod op het gebied van gametheorie, storytelling, prototyping, concepting, 3D modellering en Unreal Engine.

Verplichte literatuur/bronnen

- Artikelen en presentaties aangereikt door de docenten

“ *A game is a series of interesting choices*”

Sid Meier, creator of Civilisation

Overig aanbod minoren

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

Data Visualization

Binnen deze cursus leer je de basis van datavisualisatie. Dit begint met een creatief proces. Welk onderwerp wil je onderzoeken? Welk onderzoek moet je uitvoeren? Welke datasets kunnen worden verzameld? Hoe kun je de data structureren en verwerken? Hoe kun je ontwerpprincipes, menselijke perceptie en effectieve storytelling toepassen op datavisualisatie? Hoe kan technologie de ervaring uitbreiden door interactie? Hoe kun je gegevens omzetten in verbluffende visualisaties die interessant en begrijpelijk zijn voor verschillende doelgroepen?

Deze vragen worden uitgewerkt op basis van opdrachten die door externe opdrachtgevers aangedragen worden.

Contactpersoon: Vincent Sijben (vincent.sijben@zuyd.nl)

Jaar 4

**Blok 4.3 en
4.4**



Afstudeerproject | Blok 4.3 en 4.4

Coördinator:	Annelies Falk, ankerdocenten
Keuze/verplicht:	Verplicht
Aantal EC:	30
Onderwijsvorm:	Afstudeerproject, thesiskring
Toetsvorm:	Oprachtttoets, Graduation Project

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.

“ *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

Specials



VANAF 14 APRIL
HIER

← TC

voor
toe
voer

Community Practice

Cursusleider: Dave Krapels

Keuze/verplicht: Keuze

**Aantal EC: Minimaal 1,
maximaal 6 per studiejaar**

Onderwijsvorm: Projectonderwijs

Toetsvorm: Praktijkttoets en reflectieverslag

Innovatieve bedrijven en instellingen worden doorgaans gekenmerkt door actieve, hechte communities. De opleiding Communication and Multimedia Design is een 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, Dave Krapels
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 ook worden ingezet voor vervolmaking van prototypes (van prototype tot eindproduct), die bijvoorbeeld uit vorige onderwijsmodules zijn voortgekomen. Het biedt studenten ook de mogelijkheid om als ondernemer een eigen product te ontwerpen en te 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 Dave Krapels (**dave.krapels@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.

Algemene informatie



Wie-is-wie?

Blokcoördinatie

Jaar 1	Natasja Peet, natasja.peet@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 (4.3 en 4.4), annelies.falk@zuyd.nl

Studentbegeleiding

Studentbegeleiding CMD	Judith Nusselder, judith.nusselder@zuyd.nl
------------------------	--

Coördinatoren/voorzitters

Stage	Judith Nusselder, judith.nusselder@zuyd.nl Stagebureau, stagebureau.vcmd@zuyd.nl
Afstuderen	Annelies Falk, annelies.falk@zuyd.nl
Curriculumcommissie	Rob Delsing, rob.delsing@zuyd.nl
Examencommissie	Annelies Falk, examencommissie.vcmd@zuyd.nl
Academieraad	Simon van Strijp, academieraad.vcmd@zuyd.nl

Ondersteuning

Community Coördinator	Roanne Cals, tel. 06-34615134, roanne.cals@zuyd.nl
Secretariaat	Ann Stoffels, tel. 043-346 65 00, ann.stoffels@zuyd.nl Chantal Bastiaens, tel. 043-346 65 04, chantal.bastiaens@zuyd.nl
Uitleenbalie (<i>Herenkingsplein</i>)	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 (<i>Herenkingsplein</i>)	Tim Wilders, tim.wilders@zuyd.nl Anne Stijnen, anne.stijnen@zuyd.nl

Algemene contactgegevens

CMD Maastricht
Brusselseweg 150
6217 HB Maastricht
visual-communication-multimedia-design@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/>



Toetsing en roosters

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.

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.

Inschrijven

Je moet jezelf inschrijven 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.

Contact: bovcmd@zuyd.nl

Studentendecaan

Je studieloopbaanbegeleider is je eerste aanspreekpunt als het gaat om je studievoortgang, maar ook jouw welzijn. Soms zal je studieloopbaanbegeleider je doorverwijzen naar de studentendecaan. Maar je kunt ook zelf direct contact opnemen met de studentendecaan. 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.

Studentendecanen:

Lizette Colaris

lizette.colaris@zuyd.nl

Bianca Beckers

bianca.beckers@zuyd.nl

Vertrouwenspersoon

Binnen Zuyd is er een vertrouwenspersoon beschikbaar voor slachtoffers van ongewenst gedrag, zoals discriminatie, pesten of intimidatie. Deze persoon kan je helpen bij verdere stappen en ook als je wilt melden dat medestudenten slachtoffer zijn. De vertrouwenspersoon is speciaal opgeleid voor deze functie en respecteert jouw wensen en beslissingen. Ze kunnen je adviseren over mogelijke acties en begeleiding bieden bij de uitvoering ervan. Bovendien zorgt de vertrouwenspersoon ervoor dat je geen negatieve gevolgen ondervindt van het ondernemen van actie.

Vertrouwenspersoon

Yvonne van Houdt

06-21 59 66 23

yvonne.vanhoudt@zuyd.nl

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

Ombudsvrouw

Petra Vanweersch

petra.vanweersch@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? Mail ons, dan gaan wij ermee aan de slag. Thema's waaraan je kunt denken zijn: buitenschoolse activiteiten, sfeer op de opleiding, kwaliteit van faciliteiten, studeerbaarheid, onderwijsaanbod etc.

Leden

Simon van Strijp (voorzitter)

Kirsten ter Avest

Vincent Perriëns

Raoul Boers

Erik Sleijnen

Paul Maas

Contact: academieraad.vcmd@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 contact op.

Contact: cassidy.oosting@zuyd.nl

Scan de QR code voor meer info (<https://cmdmaastricht.nl/buitenland>).



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

Herdenkingplein 12
6211PW Maastricht
Lokaal 2.08

Openingstijden

Ma t/m do	09.30 uur - 10.00 uur
	12.00 uur - 12.30 uur
	15.30 uur - 16.00 uur

Contact: eddy.andrien@zuyd.nl of lars.henderiks@zuyd.nl

06-18251056



Socials

Op onze socials vind je meer informatie over VCMD. VCMD staat voor 'Visual Communication and Multimedia Design'. Dit is de overkoepelende term van de twee opleidingen 'Visuele Communicatie' én 'Communication and Multimedia Design'.

Facebook

[Maastricht Institute of Arts - CMD | VisCom](#)

Binnen de besloten facebookgroep delen onze community-leden (deze bestaan o.a. uit alumnus, zittende studenten, (gast)docenten, externe contacten etc.) relevante informatie over het werkveld. Je vindt hier bijvoorbeeld vacatures of aankondigingen van evenementen.

Instagram

[@vcmdmaastricht](#)

Ons instagram account is de plek om up-to-date te blijven over wat er gebeurt op de opleiding. Zo vind je meer informatie over aankomende activiteiten, recent studentenwerk, alumni verhalen, praktische zaken en nog heel veel meer...



Online bronnen

zuydnet.nl

print.zuyd.nl

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

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

www.zuyd.nl/cmd

Colofon

Eindredactie

Team CMD

roanne.cals@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 rechtenvrije 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.

**ZU
YD**