

Fontys Hogeschool ICT

SEMESTERGIDS



Bron: nasa.gov

Blokboek ICT & Media Design Semester 2

Explore the Universe of Media Design

Handtekening: teamleider Jessika van de Wijdeven

Handtekening: curriculumeigenaar Joris Graaumans

Documentgeschiedenis

11 januari 2020 - Eerste versie, Nick Welman, n.welman@fontys.nl, m.m.v. Hanneke Dam, Nathalie Maas-Boeijen, Sebastiaan Lefèvre, Frank Roosen, Erik Heijligers, Pieter Dorst

18 januari 2020 – Update door Nick Welman n.a.v. review met Joris Graaumans en Hanneke Dam

Inhoud

1. Inleiding	p. 2
2. Feedback van studenten	p. 3
3. Leeruitkomsten	p. 3
4. Beoordeling	p. 6
5. Inhoud en didactiek	p. 8
6. Partners in Education	p. 11
7. Studiemateriaal	p. 11
Bijlage 1. Beschrijving demand based leren	p. 12
Bijlage 2. Engelse versie leeruitkomsten	p. 12

1. Inleiding

Wat fijn dat je voor ICT & Media Design hebt gekozen! In het startsemester heb je je georiënteerd op de diverse richtingen van de brede bachelor ICT. Nu je eenmaal je keuze bepaald hebt, ga je in dit semester jouw toekomstige vakgebied ICT & Media Design in de volle breedte verkennen. Het thema van het semester is daarom 'Explore the Universe of Media Design'. Je gaat op avontuur.

'Explore the Universe of Media Design' betekent dat nagenoeg alles kan, mag en welkom is. Je hebt vrijheid om te experimenteren en eigen keuzes te maken. De resultaten daarvan, de successen en ook de minder geslaagde pogingen, documenteer je in een actueel en interactief portfolio met authentiek eigen werk. Jij bent de eigenaar van jouw portfolio en jij bent de eindbeslisser als het gaat om de vorm en inhoud ervan. Je portfolio vormt de basis van je eindbeoordeling. Je slaagt als jouw portfolio laat zien dat de zes leeruitkomsten van het semester bereikt zijn.

De vrijheid om eigen keuzes te maken, betekent wel dat je verplichtingen nakomt. Je onderwijs is 'demand based'. Dat houdt in dat je in een groep werkt aan een gezamenlijk project. Uit dat project komt het materiaal voort dat de basis vormt voor je portfolio. Je hebt zeggenschap over welk project je kiest en over wat de inhoud van het project wordt. Je dient daarbij de afspraken met je groep na te leven en dagelijks van negen tot vier op de opleiding beschikbaar te zijn voor je onderwijs. De studie vereist dat je je opstelt als een verantwoordelijke professional-in-opleiding.

Jouw docenten helpen bij het tot stand komen van je project en je portfolio, in de eerste plaats door feedback te geven op je producten, zodat je met iteraties verbeterde versies aflevert. Verder zijn je docenten er om je te adviseren bij het maken van keuzes en, wanneer de situatie daarom vraagt, om je van uitleg en instructies te voorzien. Een van je docenten is jouw persoonlijke semestercoach. Een vast team van drie of meer docenten gaat over jouw integrale beoordeling.

2. Feedback van studenten

Het semester wordt elk half jaar met studenten geëvalueerd. De recente evaluatie was in november 2019. Studenten geven het semester een ruime voldoende, hoewel de evaluatie in voorjaar 2019 beduidende gunstiger was dan in het najaar. Bij die laatste evaluatie scoorde het semester goed op het punt onderwijsaanpak, maar matig op het punt communicatie. Dat komt, blijkt uit de commentaren, doordat sommige onderwijsactiviteiten erg laat aangekondigd werden en docenten in een open leeromgeving lastig te vinden kunnen zijn. Studenten waarderen een meer proactieve houding van de docenten. Voor sommigen is het werken in de open leeromgeving een nadeel.

Voor het lentese semester 2020 is, vanwege de evaluaties, de onderwijsaanpak bijgesteld. Tilburg en Eindhoven nemen daartoe hun eigen maatregelen. Een toelichting daarop kun je vinden op je Canvaspagina's. Een nieuwe semesterregel is dat docenten hun onderwijsactiviteiten voortaan minstens één dag tevoren aankondigen.

3. Leeruitkomsten

Het semester heeft zes leeruitkomsten. De eerste drie leeruitkomsten zijn (op een detail na) gelijk voor bachelor- en associate degree-studenten. De laatste drie leeruitkomsten verschillen op het vlak professionele ontwikkeling.

Leeruitkomsten semester 2 ICT & Media Design - bachelor & associate degree

1. Interactive media	Toelichting
<p>Je maakt prototypes van interactieve mediaproducten voor je opdrachtgever door gebruik te maken van iteraties, gebruikersonderzoek en voorbeelden uit het vakgebied.</p>	<p>Prototypes van interactieve media: eenvoudige gebruikersinteractie met standaard prototypingtechnieken. Gebruikers hebben minimale instructie nodig om producten te gebruiken of tests uit te voeren. Technieken variëren van low-fidelity papieren prototypes en schetsen tot high-fidelity tooling met Adobe XD (of vergelijkbaar). Voorbeelden zijn interfaces (met of zonder visuele en audio-ondersteuning), webapps, online games, dashboards.</p>
	<p>Iteraties: het doorlopende proces van productverbetering in kleine, opeenvolgende stappen.</p>
	<p>Gebruikersonderzoek: onderzoek naar de behoeften, wensen en gedrag van eindgebruikers door middel van deskresearch en interviews en het verzamelen van feedback door het uitvoeren van gebruikerstesten.</p>
	<p>Voorbeelden uit het vakgebied: succesvolle, populaire, veelgebruikte of vaak aangehaalde mediaproducten.</p>

2. Development	Toelichting
Je programmeert en integreert proofs of concepts op basis van gevalideerde eisen en gedocumenteerd in een versiebeheertool.	Proofs of concepts (poc's): het programmeren van kleine poc's om basisvaardigheden eigen te maken. Je integreert verschillende kleinere poc's in een grotere applicatie. De focus ligt op een fundamenteel begrip van JavaScript.
	Gevalideerde eisen: te bepalen door de bachelorstudent door middel van onderzoek (met eindgebruikers en stakeholders). Voor de associate degree-student: vooraf gegeven in de instructies van oefeningen en opdrachten.
	Versiebeheertool: een tool (bijvoorbeeld GitHub, GitLab) om voortgang te bewaken en een back-up van je werk te maken (push, pull, commit).

3. Design	Toelichting
Je maakt visuele ontwerpen van hoogwaardige kwaliteit met een professionele toolset.	Professionele toolset: veel gebruikte tools in het werkveld, bijvoorbeeld Adobe Creative Cloud of een alternatieve set van vergelijkbare applicaties.
	Visuele ontwerpen: lay-out en look and feel van mediaproducten, zoals posters, banners, animaties (2D/3D), AR/VR, videoproducties, websites, apps.
	Hoogwaardig: erkend door het publiek, professionals of deskundigen als vakkundig gemaakt.

Leeruitkomsten semester 2 ICT & Media Design - bachelor

4. Research	Toelichting
Je past verkennende onderzoeksmethoden toe, gedreven door een nieuwsgierige en kritische houding.	Verkendend onderzoek: onderzoek gericht op het leren kennen van een onderwerp, het opdoen van ervaring en het verwerven van nieuwe inzichten in een bepaalde situatie. Verkennend onderzoek is flexibel en adresseert onderzoeksvragen als wat, waarom en hoe.
	Methoden: het gebruiken en toepassen van werkwijzen uit het DOT-framework en het CMD-methods pack.
	Nieuwsgierige en kritische houding: je laat je verbazen en je staat open voor verwondering. Je houdt ervan om nieuwe dingen uit te proberen, je bent op zoek naar nieuwe kennis en je voelt de drang om je bevindingen te begrijpen. Je neemt feiten of resultaten niet als vanzelfsprekend aan, maar je verifieert je inzichten door meerdere bronnen te controleren en in dialoog te gaan met collega's en experts.

5. Communication	Toelichting
Je communiceert effectief met je stakeholders (in tekst en beeld) over de voortgang van je project en de onderbouwing van je keuzes.	Effectieve communicatie: je houdt je stakeholders online en face-to-face op de hoogte van je werkzaamheden om misverstanden te voorkomen, doelstellingen te verduidelijken en je productiviteit te verhogen. Je stemt je communicatie af op de behoeften en voorkennis van je publiek. Je respecteert de belangen van je publiek (bijvoorbeeld door het bijhouden van de tijd).
	Stakeholders: iedereen met een belang bij jouw project of het product dat je maakt.

6. Professional identity	Toelichting
Je presenteert je professionele identiteit als media designer in een portfolio waarin je groei en keuzes gedocumenteerd staan.	Professionele identiteit: een overzicht van je ervaring tot nu toe, je beeld van je huidige zelf en een uitspraak over wat voor soort professional je wilt worden.
	Portfolio: een interactieve, goed gestructureerde en vormgegeven verzameling van authentiek en recent werk, reflecties, (peer) feedback en zelfbeoordelingen.
	Groei: je individuele ontwikkeling in dit semester, oftewel het verschil tussen start- en eindstand.

Leeruitkomsten semester 2 ICT & Media Design – associate degree

4. Research	Toelichting
Je past verkennende onderzoeksmethoden toe, die je geselecteerd hebt uit een gegeven set.	Verkennend onderzoek: onderzoek gericht op het leren kennen van een onderwerp, het opdoen van ervaring en het verwerven van nieuwe inzichten in een bepaalde situatie. Verkennend onderzoek is flexibel en adresseert onderzoeksvragen als wat, waarom en hoe.
	Gegeven set: een door docenten aangereikte lijst van werkwijzen uit het DOT-framework en het CMD-methods pack.

5. Communication	Toelichting
Je communiceert effectief met je stakeholders (in tekst en beeld) over de voortgang van je project.	Effectieve communicatie: je houdt je stakeholders online en face-to-face op de hoogte van je werkzaamheden om misverstanden te voorkomen, doelstellingen te verduidelijken en je productiviteit te verhogen. Je stemt je communicatie af op de behoeften en voorkennis van je publiek. Je respecteert de belangen van je publiek (bijvoorbeeld door het bijhouden van de tijd).
	Stakeholders: iedereen met een belang bij jouw project of het product dat je maakt.

6. Professional identity	Toelichting
<p>Je presenteert je beroepsprofiel in een portfolio waarin je groei en keuzes gedocumenteerd staan.</p>	<p>Beroepsprofiel: mogelijke beroepen op het niveau van junior professional, zoals front-end developer, (webdesign, appdesign, interactieve media) en SEO/SEA-marketeer.</p>
	<p>Portfolio: een interactieve, goed gestructureerde en vormgegeven verzameling van authentiek en recent werk, reflecties, (peer) feedback en zelfbeoordelingen.</p>
	<p>Groei: je individuele ontwikkeling in dit semester, oftewel het verschil tussen start- en eindstand.</p>

4. Beoordeling

4.1. Reviews

Tijdens het semester krijg je ten minste drie keer een formatieve docentreview (beoordeling) van je portfolio-in-ontwikkeling. Je ontvangt dan feedback en feed-forward over je persoonlijke groei aangaande de zes leeruitkomsten. In elke normale week is er een vaste ochtend of middag voor deze portfolio-reviews. De student is verantwoordelijk dat zijn of haar portfolio ten minste drie reviews krijgt. De semestercoach monitort dit. Reviews worden bijgewoond door alle studenten die aan een ronde deelnemen, tenzij er redenen zijn om het anders te doen.

FeedPulse is het belangrijkste middel voor het vastleggen van formatieve feedback tijdens de reviews. In FeedPulse wordt zowel feedback op de individuele vordering van leeruitkomsten als integrale feedback genoteerd. Docenten wegen de tijdens de formatieve reviews ontvangen feedback mee bij de eindbeoordeling.

Je levert je portfolio in op vrijdag voor 12 uur 's middags voorafgaand aan de week waarin je review plaatsvindt.

Afhankelijk van de behoefte zijn er aanvullende feedbackmiddelen naast FeedPulse.

FeedPulse gebruik je bovendien voor vastlegging van feedbackgesprekken met docenten. Ga zoveel mogelijk feedbackgesprekken aan met je docenten. Je kunt altijd een docent vragen een FeedPulse-moment voor je aan te maken. Je semestercoach ziet erop toe dat er voor jou elke week ten minste één FeedPulse-moment is geweest.

Onderdeel van de formatieve beoordeling kunnen peer-reviews zijn. Het wordt gewaardeerd als je, desgewenst in overleg met je docenten of semestercoach, een of meer peer-reviews organiseert en gebruikt om je ontwikkelingsportfolio body en variëteit te geven.

4.2. Definitieve beoordeling

Je individuele eindportfolio-beoordeling heeft een live performance van vijf minuten om je de kans te geven je portfolio op de best mogelijke manier te presenteren en de focus van je docenten te sturen. Het tweede deel is een vragen- en antwoordenronde van vijf minuten. Na vijf minuten overleg ontvang je je feedback en je eindbeoordeling. Deze summatieve eindtoets doe je met dezelfde vaste combinatie van docenten die ingeroosterd stond voor je formatieve reviews. Bij Fontys Hogescholen zijn alle mondelinge toetsen openbaar. Je kunt dus toehoorders uitnodigen.

Beoordeling per leeruitkomst

Voor elke leeruitkomst krijg je een beoordeling. Het gaat daarbij om de volgende indicaties.

- Outstanding
- Good
- Satisfactory
- Unsatisfactory

De docenten leggen per leeruitkomst op het beoordelingsformulier in Canvas uit hoe en waarom zij tot hun oordelen zijn gekomen.

Eindbeoordeling semester

Voor het hele semester krijg je eveneens een eindbeoordeling op de schaal Outstanding – Good – Satisfactory – Unsatisfactory. De docenten baseren hun eindoordeel op jouw scores op de leeruitkomsten, waarbij ze uitleggen welke leeruitkomsten doorslaggevend zijn geweest voor je eindresultaat.

	O	G	S	U	Feedback
Leeruitkomst 1 Interactive media					
Leeruitkomst 2 Development					
Leeruitkomst 3 Design					
Leeruitkomst 4 Research					
Leeruitkomst 5 Communication					
Leeruitkomst 6 Professional identity					
Eindbeoordeling	Outstanding Good Satisfactory Unsatisfactory				

Beoordelingsmodel semester 2

Je bent geslaagd voor het semester als alle leeruitkomsten als satisfactory of beter worden beoordeeld. Je eindbeoordeling is dan outstanding, good of satisfactory. Als je het semester haalt, ontvang je de 30 Europese studiepunten die verbonden zijn aan semester 2. Je krijgt een melding in Canvas die je semesterresultaat bevestigt.

4.3. Herkansingen

Vanwege het vormende karakter van de formatieve reviews bestaat er geen herkansing na het eindassessment. Het voortdurende proces van verbeteren en uitwerken van je ontwikkelingsgerichte portfolio, is immers al onderdeel van het semester. Als het eindoordeel unsatisfactory is, geven je docenten aan of je herstart of maatwerk krijgt. In alle gevallen geldt dat docenten in het belang van de student tot het meest zorgvuldige oordeel moeten komen en bij uitzondering, als dat noodzakelijk is, aangepaste procedures kunnen volgen.

Ben je het niet eens met je beoordeling of met de manier waarop je bent beoordeeld, dan heb je het recht om in beroep te gaan bij de examenkamer. Als je dat doet, informeert de examenkamer je over de verdere procedure. Je kunt bij je semestercoach terecht voor inlichtingen over beroep en bezwaar. Raadpleeg desgewenst de FHICT Onderwijs- en Examenregeling (OER; makkelijk te vinden via Google).

5. Inhoud en didactiek

5.1. Overzicht

Het semester bestaat uit de volgende onderdelen.

A. Launch Week

De Launch Week is de eerste week van je semester met onderwijsactiviteiten die elke dag variëren. Doel van de Launch Week is dat je jezelf meteen onderdompelt in de wereld van media design, dat je je projectgroep formeert en uitgebreid kennismakt met de opdrachtgevers van je project.

B. Project

Het project is de kern van het semesteronderwijs en bestaat uit vier sprints van elk drie weken. (Afhankelijk van de jaarkalender is er soms een week meer of minder.) Je werkt elke dag van negen tot vier samen met je studentgroep in een Open ICT Lab (OIL) aan je project.

Het project begint met Sprint 0. In Sprint 0 maak je een verkenning van de brede media-context waarin je opdrachtgever zich bevindt. Die mediaverkenning is een bloemrijk, inspirerend en overtuigend vormgegeven document waarin je aan je opdrachtgever presenteert wat je in Sprint 1, Sprint 2 en Sprint 3 gaat maken. Daartoe heb je, na de kennismaking in de Launch Week, vanuit je eigen nieuwsgierigheid allerlei verkennend onderzoek gedaan volgens het DOT-framework en het

CMD-methods pack. De mediaverkenning moet akkoord bevonden worden door je opdrachtgever en een drietal docenten met elkaar aanvullende expertise. In Sprint 0 bepaal je dus zelf in overleg de inhoud van je project.

Aan het eind van een sprint presenteer je je producten aan Partners in Education van FHICT. Doel daarvan is dat je projectwerk feedback krijgt van deskundigen die met andere ogen kijken dan je opdrachtgever. In Sprint 3 presenteer je alle producten aan je opdrachtgever. Je opdrachtgever kan deelnemen aan alle sprintdemo's.

Docenten ondersteunen je tijdens het project met advies en feedback. Naar gelang de behoefte bieden docenten workshops aan. De workshops worden bij voorkeur één week, maar uiterlijk één dag tevoren aangekondigd op Canvas.

C. Selfie Week

Na afsluiting van het project is er een week om je ontwikkelingsportfolio te versterken met een individueel, interactief zelfportret.

D. Project Z

Project Z is een individueel traject waarin je voor jezelf een uitdaging formuleert op één of meer leeruitkomsten. De planning van Project Z zie je in je jaarrooster op Canvas. Doel van Project Z is dat je laat zien zelfstandig aan een opdracht te kunnen werken en daarbij systematisch opereert, van plan van aanpak tot eindresultaat. Project Z is bij uitstek de gelegenheid om onderzoekend en ondernemend gedrag te laten zien en je professionele identiteit te profileren. Je kiest bij aanvang van de sprint één of meer docenten uit als begeleiders. Werken in duo's is toegestaan.

Het lectoraat Interaction Design IXD van Fontys Hogeschool ICT verzorgt een inspiratiesessie bij de aftrap van Project Z en geeft feedback bij de afsluitende showcase.

E. Aparte programma's voor bachelor en associate degree

Gaandeweg het semester hebben de bachelor en de associate degree een apart programma.

Associate degree: oriënterende mini-stage. Studenten lopen in dit semester één week mee met een professional ter oriëntatie op het beroepsprofiel. Meer informatie over de invulling van deze mini-stage lees je op Canvas.

Bachelor: verdiepende keuzethema's. Her en der verspreid door het semester bieden docenten vier keuzethema's aan. Een keuzethema bestaat uit één of meer workshops, verwijzingen naar studiemateriaal en één of meer opdrachten. Het met gunstige feedback afronden van de opdrachten, betekent dat het keuzethema is behaald. Je kunt twee, drie of vier thema's doen. Voor leeruitkomst 6. Professional identity moet je aantonen dat je de wereld van media design verkend hebt en dus twee keuzethema's gevolgd hebt.

De vier keuzethema's.

1. Branding
2. Storytelling & Gamification
3. Advanced Development
4. Mediatechnieken

De planning van de keuzethema's verschilt tussen Tilburg en Eindhoven. Kijk voor details op Canvas.

F. Reviews

Zie wat er al is vermeld bij 4.1. Reviews.

G. Assessment

Je eindassessment vindt plaats in week 19. Jouw docenten zetten daarvoor een rooster in Canvas. Zie verder wat al is vermeld bij 4.2. Definitieve beoordeling.

5.2. Planning

Deze semestergids geldt voor de uitvoering van ICT & Media Design demand based (DB) bij Fontys Hogeschool ICT in Tilburg en Eindhoven. De uitvoeringsplanning tussen Tilburg en Eindhoven (bijvoorbeeld de precieze weekindeling) kan variëren. Kijk daarom voor de verdere onderwijsplanning op Canvas.

5.3. Docentbegeleiding

Als vuistregel kunnen zowel studenten als docenten initiatief nemen tot workshops, presentaties, overleg, coaching en alle andere onderwijsactiviteiten. Wanneer je je docenten niet raadpleegt, word je geacht aan je groepsproject, je portfolio of aan individuele opdrachten te werken.

Er zijn altijd docenten beschikbaar in het Open ICT Lab voor consult en feedback. Het rooster staat op Canvas en Sharepoint. Omdat je het gehele semester bezig bent met het opbouwen van je ontwikkelingsgerichte portfolio, onderneem je elke dag zelf initiatief om feedback te vragen.

Je docenten zijn gekoppeld aan leeruitkomsten 1 t/m 6. Iedere docent is deskundig ten aanzien van twee, drie of vier leeruitkomsten. Dit kun je nagaan op het roosterschema op Canvas. Je kunt per leeruitkomst dus terecht bij alle betreffende docenten voor advies, feedback, overleg, uitleg, workshops.

Eén docent is jouw semestercoach. Deze docent is je persoonlijke coach ten aanzien van alle leerinhoud-overstijgende vraagstukken. Wanneer zaken om een oplossing vragen, verwijst de semestercoach je naar het juiste loket. De semestercoach houdt tevens in de gaten hoe jouw projectgroep functioneert en wat jouw positie daarin is.

5.4. Inhoudelijke focus

‘Explore the Universe of Media Design’ betekent dat je uitgedaagd wordt tot het volgende.

- Nieuwsgierigheid: onderzoek, durf fouten te maken en durf te leren
- Verken en ontdek het medialandschap: duik in de interactieve, digitale media
- Ontwikkel je skills: design, prototyping, concepting, produceer en itereer
- Kritisch denken: wees niet snel tevreden, evalueer en verbeter
- Professionele identiteit: word media designer, maak keuzes, toon je ambitie

Gebruik dit semester om te tonen dat ICT & Media Design qua capaciteiten en interesse voor jou een passende opleiding is.

6. Partners in Education

Tijdens dit semester is er een samenwerking met drie Partners in Education (PiE's).

- **Stratego Branding**, Jules Verneweg 26A, 1515 BM Tilburg, is een bureau voor branding, strategie en concepten.
- **BR-ND Emotive Transformers**, Vijzelstraat 68, 1017 HL Amsterdam, www.br-nd.nl houdt zich eveneens bezig met branding, strategie en concepten.
- **Glamorous Goat**, Willemstraat 57, 5611 HC Eindhoven, www.glamorousgoat.nl is een full service mobiele app ontwikkelaar.

De Partners in Education geven vanuit de beroepspraktijk feedback op studentproducten, bijvoorbeeld tijdens de demo's ter afsluiting van een sprint. De partners kunnen masterclasses verzorgen en optreden als opdrachtgever bij projecten. De betrokkenheid van Partners bij het Onderwijs is een dynamisch proces en meer partners kunnen tijdens het semester worden betrokken, afhankelijk van de vraag of wanneer nieuwe kansen verschijnen.

7. Studiemateriaal

Er is een Canvas-cursus beschikbaar. Canvacursussen omvatten modules met dia's, opdrachten, quizen en verwijzingen naar externe bronnen en gratis online studiemateriaal (MOOC). Afhankelijk van de bron kan studiemateriaal Nederlandstalig of Engelstalig zijn. Afhankelijk van de aanwezige sprekers of toehoorders kunnen er Engelstalige workshops zijn.

BIJLAGE 1 – Beschrijving demand based leren

“Voor aanvang van jouw studie bij FHICT heb je de keuze voor de Demand-Based leervorm gemaakt en inmiddels heb je het startsemester in deze leervorm succesvol doorlopen. Dit betekent dat je nu klaar bent om te gaan starten in het tweede semester (S2) binnen ICT & Media Design in de Demand-Based leervorm.

“Binnen de uitvoering van dit semester in de Demand-Based leervorm staan de uitgangspunten van projectgestuurd onderwijs centraal. Je kiest voor een flexibele leerweg, waarbij de leeruitkomsten en beoordelingscriteria door de opleiding zijn vastgelegd. Dit betekent dat je als student zelf je eigen leerproces in handen kunt nemen en zelf keuzes kunt maken in de leerweg naar het aantonen van de leeruitkomsten toe. In S2 ga je in totaal zes leeruitkomsten aantonen. Deze leeruitkomsten en bijbehorende beoordelingscriteria staan in hoofdstuk 2 en 3 van dit document beschreven.

“Je kunt gedurende S2 in de Demand-Based leervorm keuzes maken uit diverse onderwijsactiviteiten en studiematerialen, waaronder ook het doen van een eigen voorstel. In S2 zal je op die manier aan de slag gaan met als vertrekpunt een uitdagende en authentieke vraag, probleem of challenge, waarbij je zelf leervragen gaat formuleren. Deze leervragen hebben betrekking op onder andere het analyseren van het vraagstuk en het ontwerpen en realiseren van een oplossing. Op deze manier doe je nieuwe kennis en inzichten op, zodat je deze kennis en inzichten vervolgens in de praktijk kunt toepassen. Ieder vraagstuk leidt dus tot een concreet product of meerdere deelproducten, gericht op jouw oplossing voor het vraagstuk dat je zelf gekozen hebt in S2.

“Om je op weg te helpen met het oplossen van een bepaald vraagstuk ontvang je zowel inhoudelijke begeleiding, als begeleiding op het proces van de docent. De nadruk zal op de procesbegeleiding liggen, aangezien jij zelf bepaalt met welk vraagstuk je aan de slag wilt gaan en wat jouw leervragen hierbij zijn. Op basis van jouw vragen en behoeften, zal de docent je coachen en begeleiden bij het maken van concrete producten, waarmee je de leeruitkomsten voor S2 kunt aantonen. Jij bent zelf zo veel mogelijk aan zet.”

Bron: Blueprint 2.0 onderwijs BA/Ad S2 Demand Based ICT & Media Design, interne notitie van Fontys Hogeschool ICT, Eindhoven/Tilburg, 6 januari 2020.

BIJLAGE 2 - Engelse versie leeruitkomsten

De Engelstalige variant bachelor ICT & Media Design course based (CB) in Eindhoven werkt met dezelfde set leeruitkomsten. Ter vergelijking volgt hier de Engelse versie van de leeruitkomsten.

- Leeruitkomsten 1-3 voor bachelor en associate degree

1. Interactive media

You create prototypes of interactive media products for your client by using iterations, user research and examples from the professional field.

Commentary

Prototypes of interactive media: simple user interaction with standard prototyping techniques. Users need minimal instruction to use products or do tests. Techniques vary from low-fidelity paper prototyping and sketching to high-fidelity tooling with Adobe XD (or similar). Examples are interfaces (with or without visual and audio support), web apps, online games, dashboards.

Iterations: the ongoing process of product improvement in small successive steps.

User research: research into the needs, wishes and behavior of end users by doing desk research and interviews and gathering feedback by conducting user tests.

Examples from the professional field: successful, popular, commonly used or referenced media products.

2. Development

You program and integrate proofs of concepts based on validated requirements and documented with version control tools.

Commentary

Proofs of concepts (pocs): programming small pocs to focus on basic skills. Integrating various smaller pocs into a larger application. The focus is a fundamental understanding of JavaScript.

Validated requirements: to be determined by the bachelor student by doing research (end users, stakeholders). For the Associate Degree students: given in advance in the instructions of exercises and assignments.

Version control tools: a tool (e.g. GitHub, GitLab) to monitor your progress and backup your work (push, pull, commit).

3. Design

You craft quality visual designs with a professional toolset

Commentary

Professional toolset: industry standard tools, for instance Adobe Creative Cloud or an alternative set of similar applications.

Visual designs: layout and look and feel of media products, like posters, banners, animations (2D/3D), AR/VR, video productions, websites, apps.

Quality: recognized by the public, professionals and experts as skillfully crafted.

- Leeruitkomsten 4-6 voor bachelor

4. Research

You apply exploratory research methods, driven by a curious and critical attitude.

Commentary

Exploratory research: research aimed to gain familiarity with a phenomenon, to gain experience and to acquire new, significant personal insights into a given situation. Exploratory research is flexible and can address research questions of all types: what, why and how.

Methods: use and apply methods from the DOT framework and the CMD methods pack.

Curious and critical attitude: you have the ability to be amazed and you are open to wonder. You like to try out new things, you want to access new knowledge and you feel the urge to gain an understanding of your findings. You do not take facts or results for granted, but you verify your insights by checking multiple sources and engaging in dialogue with peers and experts.

5. Communication

You communicate effectively with your stakeholders (text and visuals) about the progress of your project and the motivation of your choices.

Commentary

Effective communication: you keep people informed online or face-to-face about your activities in order to limit misunderstandings, clarify objectives and improve productivity. You tailor your communication based on your audience's needs and current knowledge. You respect the interests of you audience (e.g. keeping time).

Stakeholders: all people involved in your project or the use of your product.

6. Professional identity

You present your professional identity as a media designer in a portfolio that shows your growth and choices.

Commentary

Professional identity: an overview of your past experiences, your current view on yourself and a statement of what kind of professional you would like to become.

Portfolio: a well-designed and interactive personal development report that contains authentic and recent work, reflections, (peer-)feedback and selfassessments.

Growth: your individual progress this semester.

- Leeruitkomsten 4-6 voor associate degree

4. Research

You apply exploratory research methods, that you have selected from a proposed set.

Commentary

Exploratory research: research aimed to gain familiarity with a phenomenon, to gain experience and to acquire new, significant personal insights into a given situation. Exploratory research is flexible and can address research questions of all types: what, why and how.

Proposed set: a selection of methods from the DOT Framework and the CMD methods pack as provided by your lecturer.

5. Communication

You communicate effectively with your stakeholders (text and visuals) about the progress of your project.

Commentary

Effective communication: you keep people informed online or face-to-face about your activities in order to limit misunderstandings, clarify objectives and improve productivity. You tailor your communication based on your audience's needs and current knowledge. You respect the interests of you audience (e.g. keeping time).

Stakeholders: all people involved in your project or the use of your product.

6. Professional identity

You present your job profile in a portfolio that shows your growth and choices.

Commentary

Job profile: the job profiles that apply to junior professionals i.e. front-end developer (webdesign, app-design, interactive media) and SEO/SEA marketeer.

Portfolio: a well-designed and interactive personal development report that contains authentic and recent work, reflections, (peer-)feedback and selfassessments.

Growth: your individual progress this semester.