

Vak: Designing & Developing

credits: 6

Vakcode	CMVB18DDM1
Naam	Designing & Developing
Studiejaar	2020-2021
ECTS credits	6
Taal	Nederlands
Coördinator	J. van Denzen

Werkvormen	Opdracht
Toetsen	Designing & Developing - Overige toetsing

Leeruitkomsten

B1 (niveau 2): De CMD'er genereert ideeën en analyseert hoe deze zich verhouden tot de probleemcontext, wensen en behoeften van de gebruiker en opdrachtgever

De student:

- verwoordt de organisatiedoelen met betrekking tot een interactieve applicatie.

C1 (niveau 2): De CMD'er werkt digitale interactieve prototypes uit die doelmatig zijn en maakt hierbij gebruik van de juiste methoden en technieken

De student:

- heeft kennis van de functionele en kwalitatieve vereisten voor een interactieve applicatie
- ontwerpt een informatie-architectuur voor een applicatie met een relatief beperkte scope
- ontwerpt de gewenste dialoog tussen de beoogde gebruikers en de toepassing door middel van een accurate inrichting van schermen, overgangen tussen schermen, interactie-elementen en feedback aan gebruikers
- past vormgevingsprincipes (zoals visuele hiërarchie, Gestalt-principes, kleur- en vormgebruik) toe in het informatie- en visueel ontwerp voor een applicatie
- werkt een lo-fi prototype uit van een bestaande app en is kritisch ten aanzien van de testbaarheid van deze uitwerking.

C2 (niveau 2): De CMD'er past de kennis over mens-machine-interactie toe in het prototype

De student:

- past theoretische inzichten, ontwerpprincipes en -richtlijnen toe in een (deel)ontwerp van een gegeven ontwerpvragestuk
- beoordeelt de kwaliteit van de mens-machine-interactie en geeft advies over de verbetering ervan.

C3 (niveau 2): De CMD'er gebruikt (multi)mediatechnologie ten behoeve van vormgeving

De student:

- werkt op basis van 'reverse engineering' een digitaal interactief lo-fi prototype uit voor een bestaande app met een daarvoor geschikte, door de opleiding aangereikte tool
- bouwt een applicatie met behulp van HTML, CSS, JavaScript en het framework Bootstrap.

Inhoud

In de propedeuse heb je al kennis gemaakt met usability, interface-ontwerp en heb je vaardigheden verworven omtrent webtechnologieën zoals HTML, CSS en JavaScript. Aan de hand van een model van Jesse James Garrett leer je in deze onderwijsperiode het interaction design proces op een methodische wijze te doorlopen. Daarnaast verdiep je je kennis en vaardigheden omtrent tools en technieken voor het maken van interactieve applicaties.

Bij interaction design gaat het om de interactie tussen een mens en een 'systeem'. De aandacht gaat daarbij vooral uit naar hoe de activiteiten van mensen alsook de communicatie tussen mensen en organisaties ondersteund kunnen worden via interactieve tools en media. Binnen het interaction design proces werk je de 5 'lagen' van een website of app uit. Allereerst ga je de organisatie- en gebruikersdoelen alsook de scope van de toepassing bepalen. Vervolgens werk je de informatie-architectuur, het interactie- en informatie-ontwerp en tenslotte het visueel ontwerp uit. In deze onderwijsperiode leer je ook hoe je een lo-fi prototype ontwerpt met behulp van een prototyping tool. Daarnaast ga je een hi-fi prototype bouwen met behulp van HTML, CSS, JavaScript en het Bootstrap-framework.

Bij het onderdeel 'Interaction & visual design' leer je allereerst functionele en kwalitatieve vereisten op te stellen. Daarnaast oefen je met het maken van een informatie-architectuur en voer je enkele opdrachten uit rond interactie- en visueel ontwerp. Het tweede onderdeel is 'Lo-fi prototyping': een lo-fi prototype is één van de belangrijkste tussenproducten binnen een ontwerp- en productietraject. Via 'reverse engineering' ga je een bestaande app uitwerken naar een lo-fi prototype. Daarbij benoem je een aantal verbeterpunten en kijk je kritisch in welke mate het door jou gerealiseerde prototype testbaar is. In het onderdeel 'Front-end development' leer je via verschillende opdrachten om HTML, CSS en JavaScript effectiever en efficiënter toe te passen door het framework Bootstrap te gebruiken. In een iteratief proces wordt je via werkcolleges ondersteund in het maken van een applicatie.

Binnen de drie onderdelen van het vak werk je aan afzonderlijke opdrachten. Deze opdrachten worden uiteindelijk als dossier integraal getoetst.

Opgenomen in opleiding(en)

Communication & Multimedia Design, Major Interaction Design

School(s)

Instituut voor Communicatie, Media & IT

share your talent. move the world.