

Vak: Project Concepting GD

credits: 5

Vakcode	CMVP20PCG
Naam	Project Concepting GD
Studiejaar	2020-2021
ECTS credits	5
Taal	Nederlands
Coördinator	N.B.O. Lumatalale

Werkvormen	Werkcollege
Toetsen	Project Concepting GD - Overige toetsing

Leeruitkomsten

A1. De CMD'er leeft zich in de probleemcontext in en kan deze beschrijven en inkaderen.

(Level 1): De CMD'er beschrijft een eenvoudige probleemcontext.

A2. De CMD'er stelt de gebruiker voortdurend centraal door gegevens over de wensen en behoeften van gebruikers en stakeholders te verzamelen en analyseren.

(Niveau 1): De CMD'er verzamelt en interpreteert wensen en behoeften van gebruikers en stakeholders in een bekende context.

B1. De CMD'er is in staat om creatieve ideeën te genereren aan de hand van de probleemcontext, wensen en behoeften van de gebruiker en opdrachtgever (ontwerpvoorwaarden) en deze kritisch te beschouwen en af te wegen.

(Niveau 1): De CMD'er genereert eenvoudige ideeën en legt uit hoe deze gerelateerd zijn aan de probleemcontext, wensen en behoeften van de gebruiker en opdrachtgever.

C2. De CMD'er past zijn kennis van mens-machine-interactie toe in het prototype.

(Niveau 1): De CMD'er beschrijft hoe de kennis over mens-machine-interactie is verwerkt in het prototype.

C3. De CMD'er gebruikt (multi)mediatechnologie ten behoeven van vormgeving.

(Niveau 1): De CMD'er gebruikt onder begeleiding eenvoudige (multi)mediatechnologie ten behoeven van vormgeving.

E1. De CMD'er acteert en presteert binnen een teamverband en maakt daarbij gebruik van diversiteit binnen een team.

(Niveau 1): De CMD'er acteert en presteert binnen een teamverband en werkt samen met andere disciplines en herkent de meerwaarde ervan.

E2. De CMD'er heeft een beroepshouding die getuigt van respect voor anderen (ethisch besef en interculturele vaardigheden).

(Niveau 1): De CMD'er reflecteert op zijn beroepshouding t.o.v. anderen, zijn ethisch besef en interculturele vaardigheden.

Inhoud

De introductiemodule voor game-ontwerp. Studenten zullen deelnemen aan projectmatig leren, het bouwen van een papieren prototype van een collaboratief teamwork van een speloplossing, onder toezicht van onderwijzend personeel.

Om hun projecten te voltooien, zullen studenten kennis maken met hulpmiddelen voor game-ontwerp, kritisch denken, collaboratieve communicatie en interculturele communicatievaardigheden.

De opdracht bestaat uit twee delen: een demonstratie en een reflectieverslag. Beide delen zijn een voorwaarde om Project Concepting te voltooien.

Opgenomen in opleiding(en)

Communication & Multimedia Design, Major Game Design

School(s)

Instituut voor Communicatie, Media & IT

share your talent. move the world.