Vak: Future Design — credits: 10

Vakcode	CMVB20FUD
Naam	Future Design
Studiejaar	2026-2027
ECTS credits	10
Taal	Nederlands
Coördinator	B.A. van der Meer
Werkvormen	Projectonderwijs
Toetsen	Future design - Overige toetsing

Leeruitkomsten

A. ORIËNTEREN EN BEGRIJPEN
Je kunt de context van het probleem, de wens van de gebruiker, doelstelling van de opdrachtgever, de belangen van belanghebbenden en de mogelijkheden van de technologie in kaart brengen en begrijpen.
• Het ontwerpvraagstuk (probleem/kans) en de doelstelling zijn helder afgebakend. De kernbegrippen en/of onderzoeksvragen zijn relevant voor het ontwerpvraagstuk en zijn richtinggevend voor het ontwerponderzoek.
• De student toont inzicht in de verschillende aspecten die relevant zijn voor het ontwerpvraagstuk. Inzichten zijn verkregen vanuit de opdrachtgever, de gebruikers en minimaal één ander perspectief (bijv. vanuit literatuur, best practices, experts).
• De student geeft blijk van een open en kritische houding en is in staat tot perspectiefwisseling.

B. VERBEELDEN EN CONCEPTUALISEREN
Je bedenkt ideeën en ontwikkelt concepten voor (interactieve) producten, diensten, en belevingen. Daarbij gaat het om het vinden van nieuwe wegen om tegemoet te komen aan de wensen van gebruikers, de doelstellingen van de opdrachtgever en aan andere belangen.
• De student ontwikkelt concepten voor producten, diensten en belevingen.
• De student is een creatieve denker, die kan divergeren en convergeren.
• De student toont daarnaast vindingrijkheid en resultaatgerichtheid.
• De student durft te experimenteren met (nieuwe) technologie(ën).

C. UITWERKEN EN PROTOTYPEREN
Je bent in staat om concepten vorm te geven en te concretiseren in prototypes. Je kunt je ontwerp inpassen in geldende standaarden en het productportfolio van het bedrijf.
• De student realiseert een digitaal interactief prototype, dat een passende representatie en simulatie vormt van het toekomstige digitale interactieve product.
• De student demonstreert beheersing van interactie-ontwerp en vormgeving (usability, user experience en andere relevante aspecten).
• De student laat zien dat het prototype tot stand gebracht is door middel van meerdere iteraties, via schetsen en/of wireframes en prototypes.
• De student onderbouwt de gekozen tools en technieken.
• De student durft te experimenteren met (nieuwe) tools en technieken.

D. EVALUEREN
Je bent in staat resultaten, die tijdens verschillende stadia van het ontwerpproces ontstaan, herhaaldelijk te toetsen op hun waarde en belang voor de wensen van de gebruiker/opdrachtgever.
• De student evalueert meermaals tussentijdse ontwerpen (bijv. concepten, wireframes, prototypes) en het uiteindelijke prototype. Daarbij voert de student minimaal eenmaal een gedegen, uitgebreider evaluatie uit.
• De student toont inzicht in de bruikbaarheid, betrouwbaarheid en validiteit van verkregen resultaten.

Inhoud

Het werkveld en de toepassingen van CMD veranderen snel. Het is belangrijk om de ontwikkelingen te blijven volgen om je een voorstelling te kunnen maken hoe toekomstige CMD technologie een rol gaat spelen bij toekomstige problemen. Future Design heeft tot doel om je ‘Futures Literacy’ te vergroten. Daarnaast leer je hoe je met je vaardigheden de (nabije) toekomst kunt vormgeven en hoe je als ontwerper kunt bijdragen aan toekomstige transities. Je wordt uitgedaagd om ontwerpen te maken die een beeld geven hoe toekomstige gebruikers technologie gebruiken om problemen op te lossen. Dat doe je binnen een zelfafgebakende probleemcontext, waarvan je zelf de relevantie onderbouwt.

Opdracht

Als duo maken jullie een ontwerp waarin wordt uitgewerkt hoe je met ‘toekomstige’ technieken problemen en uitdagingen kan oplossen. Elk duo levert twee prototypes op, die worden gepresenteerd tijdens een event of demo.
• Prototype ‘Experience design’: een verbeelding van de beoogde ervaring van de gebruiker binnen een duidelijk afgebakende (toekomstige) probleemcontext.
• Prototype ‘Proof of concept’: een gedeelte van de experience wordt uitgewerkt als werkend prototype.
• Tot slot lever je individueel een ontwerpverslag waarmee je je ontwerpproces onderbouwt. Dit verslag maakt gebruik van de 'piramide-structuur', waarmee het op het afstuderen voorbereidt.

H. PERSOONLIJK EN GEËNGAGEERD ONTWERPEN
Je werkt vanuit een persoonlijke betrokkenheid bij de samenleving en vanuit een drive om deze te verbeteren. Je weet waar je staat en hoe je je kunt ontwikkelen.
• De student toont betrokkenheid bij maatschappelijke vraagstukken en streeft ernaar om impactvolle ontwerpoplossingen te creëren. De student heeft oog voor duurzaamheid, inclusiviteit en sociale verantwoordelijkheid in het eigen

Opgenomen in opleiding(en)

Communication & Multimedia Design

School(s)

Kunst, Ontwerp & Ruimte

share your talent. move the world.

De ECTS onderwijscatalogus van de Hanzehogeschool Groningen wordt met de grootst mogelijke zorg samengesteld. Het is echter mogelijk dat de inhoud van de catalogus -en de daarin vervatte informatie- verouderd, incompleet of onjuist is. Aan de inhoud van de catalogus kunnen dan ook geen rechten worden ontleend.