

Vak: Project Innovatiewerkplaats

credits: 10

Vakcode	CMVB20IWP
Naam	Project Innovatiewerkplaats
Studiejaar	2026-2027
ECTS credits	10
Taal	Nederlands
Coördinator	M.I. Oostenbrug

Werkvormen	Projectonderwijs
Toetsen	Project Innovatiewerkplaats - Overige toetsing

Leeruitkomsten

E) De student maakt individueel gebruik van een gevarieerde verzameling van methoden en toont voldoende inzet in de verschillende ontwerpfasen; exploratie, conceptontwikkeling, prototyping en evaluatie. De student komt via een proces van kritische afweging tot innovatieve concepten en een innovatief, interactief product dat aansluit op de design challenge.

F) De student neemt verantwoordelijkheid en initiatief voor eigen proces en aandeel in het gezamenlijke resultaat en blijft actief betrokken na tegenslagen. De student richt zich hierbij ook individueel op het plannen van tijd en ureninzet. De student presenteert de onderbouwing, het proces en het digitaal interactieve product.

G) De student werkt proactief (interdisciplinair) samen met mensen uit onderwijs, werkveld en onderzoek, concretiseert deze samenwerkingsrelatie om de opdracht zo goed mogelijk uit te voeren en organiseert eigen en andermans inbreng.

H) De student werkt actief aan zijn/haar professionele ontwikkeling en stelt persoonlijke leerdoelen op in relatie tot de opdracht van het Innovatieproject, en reflecteert op eigen ontwikkeling en nuanceert eigen perspectief met andermans inzichten.

Inhoud

In dit project werk je met een ontwerp vraag of kans in een complexe, innovatieve technologische omgeving. Het ontwerpproces kenmerkt zich door ontwerpend onderzoek waarbij via meerdere iteraties een innovatief, onderbouwd prototype of ecosysteem wordt opgeleverd. Bij dit proces zijn een aantal fasen te onderscheiden die complementair zijn en elkaar in verschillende ritmes kunnen opvolgen; Begrijpen, Observeren, Definieren, Ideeën ontwikkelen, Prototype maken, Testen en Reflecteren.

Je werkt samen met andere studenten, onderzoekers en organisaties uit de praktijk. Via coaching ligt de nadruk op je eigen leervragen en initiatief. Je maakt kennis met nieuwe werkvelden en leert verschillende rollen en belangen begrijpen.

Je wordt aangemoedigd om:

- Verantwoordelijkheid te nemen voor je eigen leerproces.
- Actief te communiceren met coaches en opdrachtgevers.
- Een professionele, onderzoekende en ondernemende houding te ontwikkelen.
- Multidisciplinair en maatschappelijk bewust te werken.
- Innovatieve ontwerpprocessen te initiëren waarbij je relevante stakeholders betreft.

Het project loopt over twee periodes met twee feedbackmomenten en een eindbeoordeling in periode 2. De totale studiebelasting is 10 EC.

Opdracht

Je gaat aan de slag met een complexe ontwerp vraag voor een praktijkpartner. Het doel is een innovatief ecosysteem met digitale interactieve producten te ontwerpen dat een bewezen meerwaarde heeft voor de beoogde gebruiker en context.

Op te leveren producten

- Een prototype (groepswork met individuele elementen)
- Onderzoeksposters met onderbouwing (individueel)
- Een ontwerpportfolio met bewijsstukken (groepswork met individuele bijdragen)
- Video walkthrough waarbij het prototype gebruikt wordt door de beoogde doelgroep

Je krijgt op verschillende momenten feedback op je werk.

Opgenomen in opleiding(en)

Communication & Multimedia Design

School(s)

Kunst, Ontwerp & Ruimte