Vak: Ruimtelijke Interactie — credits: 10

Vakcode	CMVB26RIN	**Werkvormen**	Projectonderwijs
Naam	Ruimtelijke Interactie	**Toetsen**	Ruimtelijke Interactie - Overige toetsing
Studiejaar	2026-2027		
ECTS credits	10		
Taal	Nederlands		
Coördinator	J. van Denzen		

Leeruitkomsten

A) Na afloop van deze module ben je in staat om:
De probleemcontext en probleemstelling te formuleren door kritisch de wereld, behoeften en taal van gebruikers, stakeholders,
experts in kaart te brengen. Waarbij relevante literatuur wordt gebruikt om focus aan te brengen.
De selectie en toepassing van onderzoeksmethoden methodologisch te onderbouwen en bij verbeelden.
Ontwerpeisen en inzichten voor ontwerp op te stellen en te prioriteren.

B) Na afloop van deze module ben je in staat om:
Conceptideeën op een visuele wijze te ontwerpen, waarbij je elk concept duidelijk presenteert met een naam, een onderbouwde visie en visuele uitwerking van de werking.
De keuze voor het definitieve concept te onderbouwen.
Het concept op basis
van opgedane inzichten door te ontwikkelen en visueel verder uit te werken.

C) Na afloop van deze module ben je in staat om:
Een prototype te creëren dat door
de gebruiker ervaren kan worden en een ervaring biedt die (nagenoeg/deels) overeenkomt met het beoogde eindproduct.
De toegepaste tools en technologieën op een beknopte en transparante wijze te uitleggen en te verantwoorden.
De gemaakte vormgevingskeuzes te evalueren en te onderbouwen vanuit relevante perspectieven (bijvoorbeeld de gebruikerservaring of inzichten uit de literatuur).

D) Na afloop van deze module ben je in staat om:
Gedurende het ontwerpproces het
prototype kritisch te evalueren via snelle evaluaties, waarbij je de evaluatieaanpak (inclusief doel, doelgroep, selectie en uitwerking van de evaluatiemethode)
op een transparante en beknopte wijze documenteert.
De evaluatieresultaten systematisch te analyseren en de opgedane inzichten te verwerken tot concrete en realiseerbare verbeterpunten voor het prototype.

E) Na afloop van deze module ben je in staat om:
Aan te tonen dat je ontwerpproces hebt vormgeven/gevolgd waarin je afwisselt tussen ontwerpen en onderzoeken.
Je kunt ten minste één experimentele onderzoeksmethode en ten minste één ontwerpmethoden verantwoorden en onderbouwen.
De resultaten van onderzoeksfasen en ontwerpfasen navolgbaar weergeven en aangeven wat de relevantie is voor de

H) Na afloop van deze module ben je in staat om:
Je betrokkenheid bij het onderwerp of
je betrokkenheid bij het maatschappelijk vraagstuk aan te tonen.
Aan te tonen waarom je verwacht dat je oplossing/ontwerp impact heeft en op welke manier die bijdraagt aan positieve maatschappelijk verandering.
Aan te tonen op welke manier je oplossing ontwerp bijdraagt aan duurzaamheid, inclusiviteit etc.

Inhoud

Interactie wordt meer en meer ruimtelijk vormgegeven. Beleving wordt verrijkt met digitale onderdelen zoals video-mapping, game-elementen, gepersonaliseerde animaties en ‘andere’ vormen van interactie gezamenlijk de beleving overbrengen. Denk daarbij aan bouwen en bijvoorbeeld experience centers: bezoekers worden op een “eigen” unieke interactieve digitale manier kennis maken met een product of bepaalde kennis, merk of ander verhaal. Het Drents Museum en het gevangenismuseum zijn in de buurt goede voorbeelden. Het project van de tweede periode in het tweede jaar staat ook in het teken van ‘Ruimtelijke Interactie’ centraal.

Het doel is een fysieke ruimte vorm te geven en interactief te maken met verschillende media en technologieën. Je gaat experimenteren met verschillende technologieën en je gaat op zoek naar trends en best practices van gerealiseerde interactieve ruimtes.
Je theoretische basis op het gebied van Experience Design, Storytelling en Immersion wordt versterkt. Het project bouwt verder op de ervaringen opgedaan uit het eerste jaar, waarin jullie geïntroduceerd zijn in het maken van fysieke interfaces.

Er wordt een workflow aangeboden waarin expliciet veel ruimte wordt gemaakt voor concept-denken en experiment. Bij dit project werk je ‘van binnen naar buiten’. Je werkt vanuit het concept en experimenteert met ontwerp voor een zo groot mogelijke zeggingskracht. Bij het project TransMedia Storytelling is dat andersom, daar werk je ‘van buiten naar binnen’.

Om dit werkproces te faciliteren worden verschillende typen werksessies georganiseerd. Bijeenkomsten waar verschillende theoretische concepten worden besproken (bijvoorbeeld proprioceptie, immersiviteit, soundscaping). Er zijn lab-sessies waarin met specifieke tools wordt gewerkt zoals touchdesigner, ruimtelijk geluidsontwerp en video-mapping. En er zijn coachingsessies.

Tijdens het werkproces zijn drie presentatie-momenten waarop de voortgang wordt gepresenteerd. De presentaties zijn bedoeld om feedback te krijgen. Van de medestudenten aan de hand van een eigen vragenlijst, maar ook van de docenten om een indruk te krijgen van de voortgang. Bij de laatste demo presenteer je je prototypen. Daarnaast maak je theoretische onderbouwing en werkproces inzichtelijk gemaakt.

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.