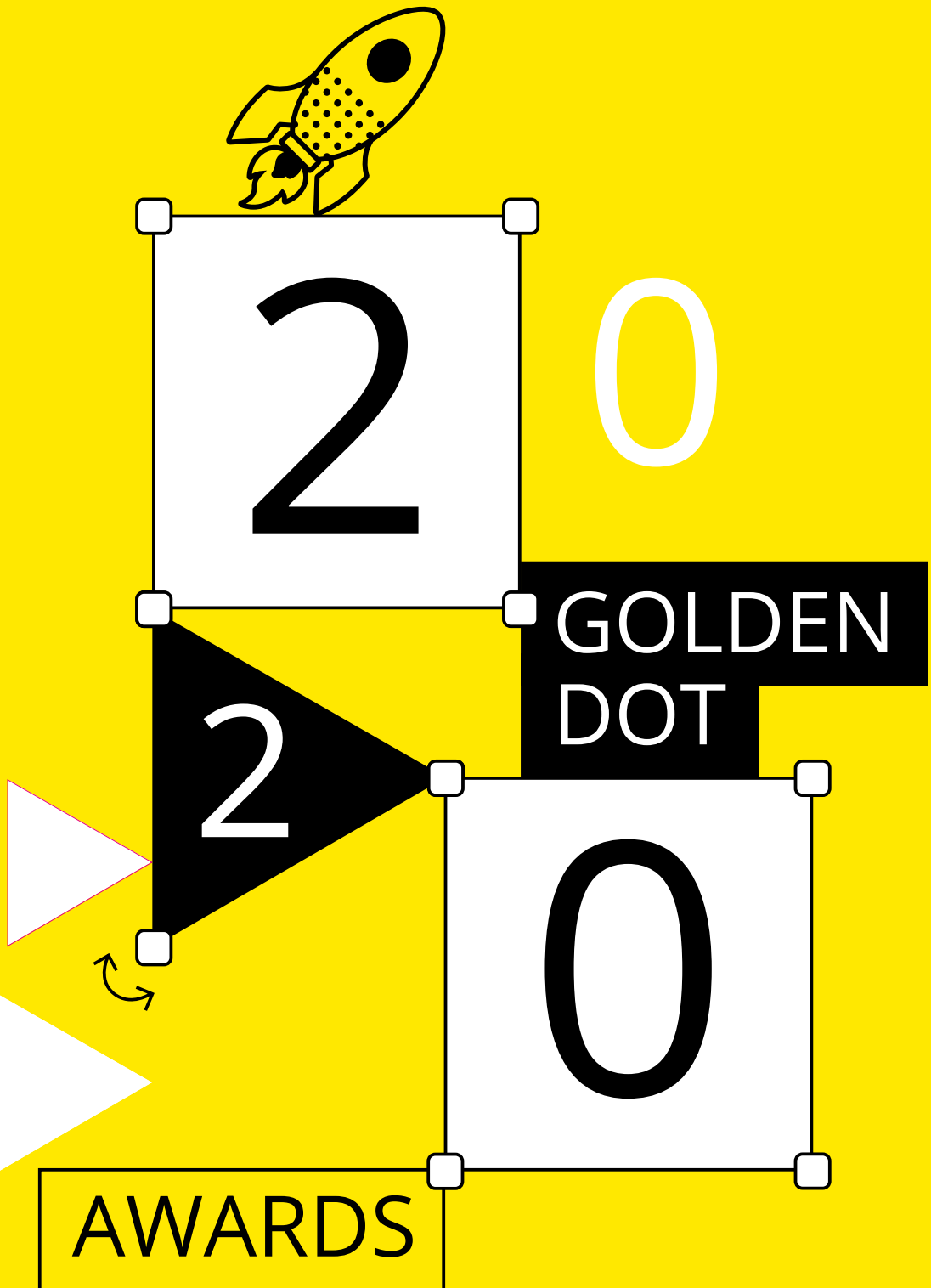






**BESTE
STUDENTENWERK**

2019

2020



Beste studenten, medewerkers en vrienden van Communication and Multimedia Design (CMD),

In jouw handen houd je de trots van onze opleiding: een overzicht van het beste studentenwerk, door onze docenten genomineerd. Alle projecten hadden een enorme kwaliteit met veel oog voor detail en een duidelijke toegevoegde waarde en betekenis. Dit jaar was de Golden Dot Awards meer dan ooit een uitblinker. Op het moment dat iedereen naar goede energie verlangde, zorgde een ongelooflijk professioneel geproduceerde online show

voor bevrijdende blijheid. Dank voor je ijver, Mattijs! Douwke heeft er als host een enorm feest van gemaakt. Door jou is de afronding van het jaar ook een succes geworden. Grote erkenning voor je inzet bij CMD! Graag bedanken we ook de jury - Susanne van Mulken, Nils van den Broek, Sjo Blom en Jeffrey Bouva - voor hun inzet, kritische feedback en reflectie op het werk. Juist door deze samenwerking met jullie zijn wij als opleiding sterk. Ik wil alle genomineerden en met name de winnaars nogmaals van harte feliciteren. Wat hebben jullie prachtig werk laten zien! Nagenieten kan op goldendotawards.nl. We kijken vol vertrouwen vooruit naar een gouden toekomst.

Andre Neumann
Opleidingsmanager CMD Amsterdam

Inhoudsopgave

INTRODUCTIE

Golden Dot Awards (GDA) 2020 5

GENOMINEERD STUDENTENWERK

Propedeuse 8
Tweede jaar 26
Derde jaar 34
Afstudeerjaar 68

WINNAARS

Propedeuse Aanmoedingsprijs 24
Beste remote thuisconcert 54
Beste educatieve experience 56
Allerbeste project 80

OVER CMD

Ontwerpvisie CMD 86
Curriculum CMD 2020/21 88

GDA 2020

Tijdens de Golden Dot Awards (GDA) 2020 werden prijzen uitgereikt aan het beste studentenwerk uit studiejaar 2019 - 2020 van studenten Communication and Multimedia Design (Hogeschool van Amsterdam).

Het werk bestond uit eindproducten uit vakken en projecten, zowel individueel als in teams ontworpen door studenten CMD. Denk hierbij aan websites, apps, interactieve datavisualisaties, 3D games en fysieke producten.

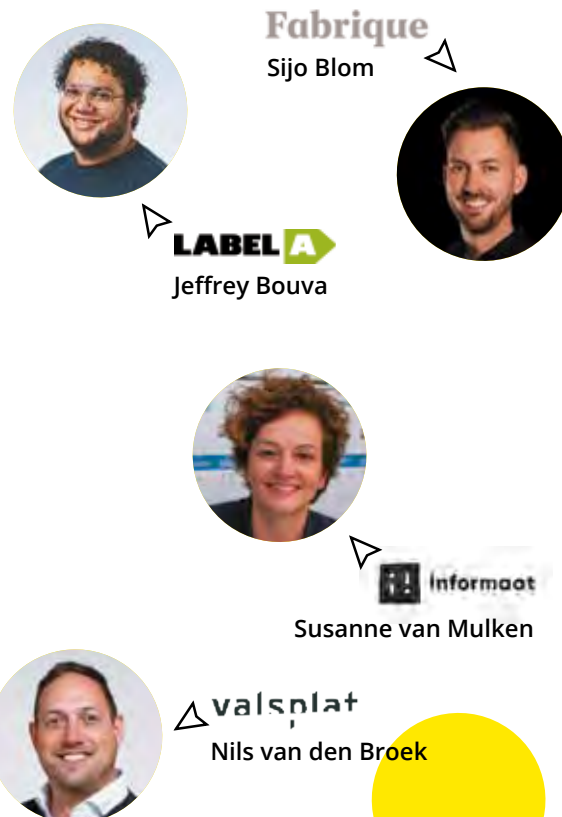
De CMD-studenten hebben hun werk zelf ingezonden. De teksten bij de projecten in dit boek zijn hun eigen teksten.

De GDA 2020 werd dit jaar op vrijdag 3 juli 2020 live uitgezonden vanuit Desmet Studio's in Amsterdam.



Docenten CMD nomineerden gedurende het studiejaar het beste werk, een vakjury uit het werkveld koos daar de winnaars uit. Tijdens de awardshow werden de beste nominaties door de jury ook nog beloond met een extra prijs: een waardebon van €100,- per student.

Bij het beoordelen van het werk door de jury werd naar zes elementen gekeken. Per element werd door de juryleden een score gegeven (cijfer tussen de 1-10). De elementen zijn: relevantie, interaction design, visual design, technologie, oplossing en 'the unicorn effect'.



RELEVANTIE

In welke mate is onderzoek gedaan naar of het probleem / de uitdaging in dit werk nou echt de moeite waard is om op te lossen? Voegt het werk echt nieuwe waarde toe (maatschappelijk, commercieel, etc.) aan de context en haar gebruikers, of is het meer van hetzelfde? Niet alles wat kan, hoeft ook gemaakt te worden!

INTERACTION DESIGN

Wat is het niveau van interaction design van dit werk? Het gaat om het ontwerp van elk element in een digitaal product waarbij gebruikers klikken, swipen, tappen, of op elke andere manier op een zo gebruiksvriendelijke manier interactie mee kunnen hebben. Een goede interface is onzichtbaar!

VISUAL DESIGN

Wat is het niveau van het visual design van dit werk? Visual design is verantwoordelijk voor de layout van een digitaal interactief product tot in elk detail (hiërarchie, vorm, kleur, typografie, grid). Visual design gaat over het ontwerp van elk afzonderlijk element waarmee de gebruiker interacteert en zorgt hiermee voor een optimale visuele gebruik

kerservaring. Is er een consistente doorvertaling van de visuele taal van het product in elk visueel element en beïnvloedt het hiermee het gedrag van de gebruikers van het product?

TECHNOLOGIE

Wat is het niveau van de gebruikte technologie in het werk? Bijvoorbeeld front-end development, waarbij het ontwerp wordt gemaakt in HTML, JavaScript en/of CSS code. Met name het basisontwerp/layout, afbeeldingen, content, buttons, navigatie en interne linkjes.

OPLOSSING

Biedt het werk een (mogelijke) oplossing voor het probleem van de gebruiker en andere stakeholders?

THE UNICORN EFFECT

Soms heeft een ontwerp een echte 'wow'-factor. Het valt duidelijk op tussen alle andere werken. Een perfecte mix van alle ontwerpvaardigheden, een ultieme gebruikerservaring of een heel bijzonder ontwerp. Simpel gezegd: the unicorn effect!





8-Bit Streamlounge

Om de thuiservaring van studenten te verbeteren hebben we aan de hand van een iteratief proces een concept ontwikkeld. Dit proces en concept hebben we op posters gecommuniceerd.

TOELICHTING DOCENT

Het idee is origineel en de posters zijn heel beeldend. Het concept 8 bits is overal goed in doorgevoerd. Er is aan alle 3 de lenzen voldaan. Het concept is gekoppeld aan de HvA omgeving, is goed uitvoerbaar en leuk voor de studenten.

DE OPDRACHT

Voor de Hogeschool van Amsterdam kregen we de opdracht een concept te bedenken om de thuiservaring van studenten te verbeteren met betrekking op gezelligheid. Aan de hand van een iteratief proces van divergeren en convergeren, waarin diverse methoden en technieken werden toegepast, werd dit concept ontwikkeld.

HET EINDRESULTAAT

Het eindresultaat zijn twee posters van A2 formaat. De ene is om ons proces te communiceren, de ander gaat over ons concept. Het concept is een online dienst waar je met je studiegenoten in een "8-Bit Streamlounge" samen content kan streamen. Je koppelt hiervoor bestaande streaming services aan de dienst. De Streamlounge is aanpasbaar naar voorkeur en er zijn

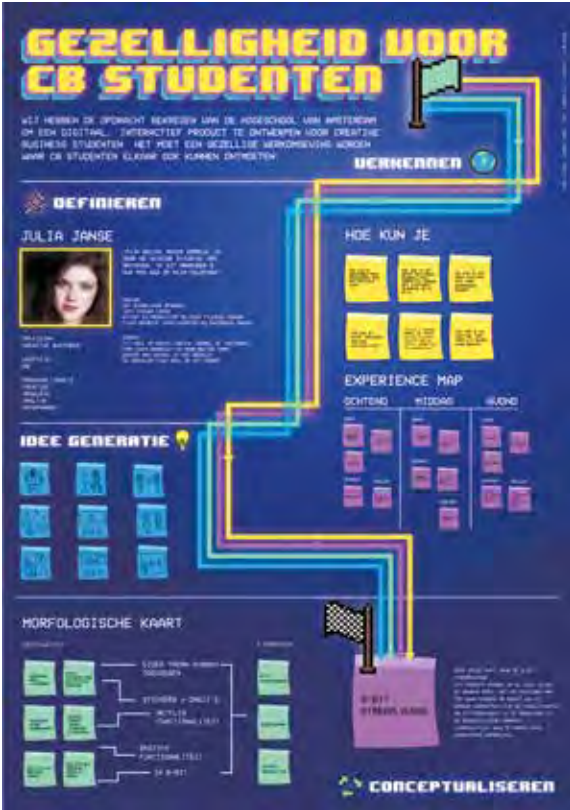
verschillende chatmogelijkheden. Zo kunnen HvA studenten gezellig met elkaar tijd doorbrengen, tussen alle online lessen door.

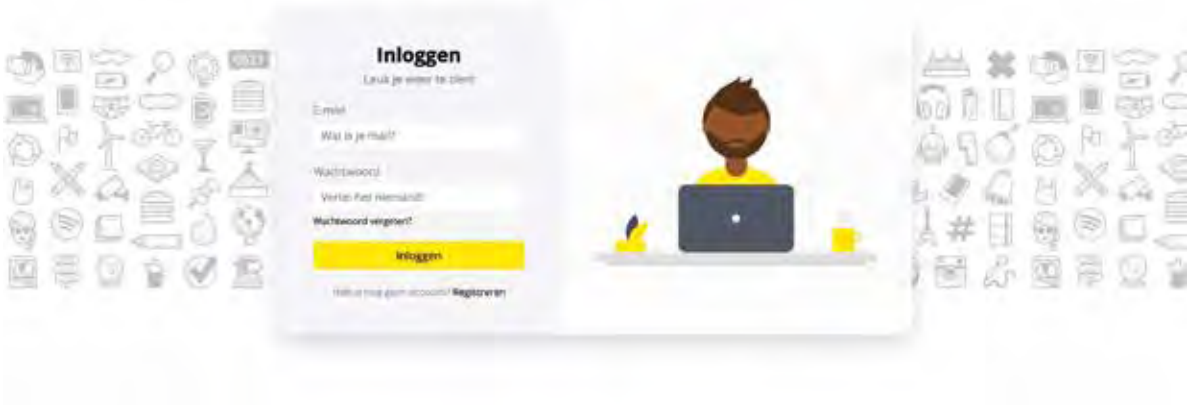
HIGHLIGHT JURY

"De oplossing is zeker relevant, veel studenten kampen met eenzaamheid en dit sluit goed aan."

"De uitwerking van de 8-bit look and feel is heel goed gedaan."

ZIE CASE



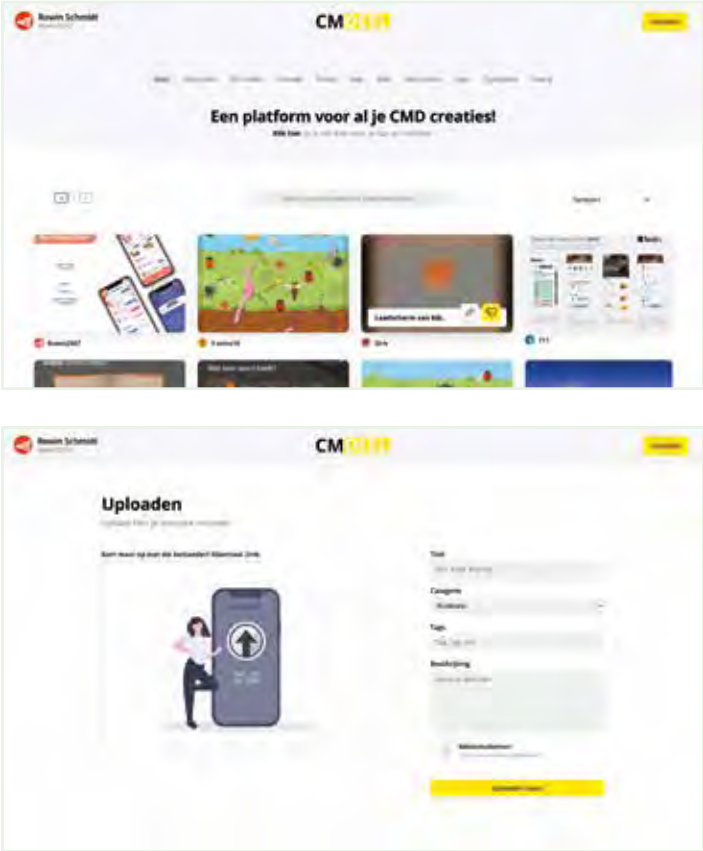


CMDDeel

CMDDeel is een platform voor CMD-studenten (HvA), waar het mogelijk is om opdrachten/projecten te uploaden. Het uploaden brengt elkaar inspiratie toe en maakt het mogelijk om elkaar feedback te geven.

TOELICHTING DOCENT

CMDDeel is een site waar studenten (en docenten?) zelfstandig hun werk kunnen uploaden om het te tonen aan hun medestudenten. Het project voorziet in een duidelijke behoefte en is echt een toevoeging aan de community CMD; het heeft de potentie om ons nog meer tot een eenheid te smeden. Je hebt binnen de beperkte tijd die er was het maximale uit jezelf gehaald en zowel in uitvoering als concept een prachtproduct neergezet. Hulde!



DE OPDRACHT

Dit idee is voortgekomen binnen het eerstejaars Passie Project, waar je zelf een project mocht bedenken. Aangezien ik zelf redelijk vaak kijk op Dribbble.com en soortgelijke sites, was ik op dit idee gekomen. Het leek mij erg leuk en interessant om een soortgelijk platform mogelijk te maken, maar dan specifiek voor CMD-studenten. Het platform is al zo goed als bruikbaar, alleen sommige functies werken nog niet helemaal volledig. Het platform heb ik zelf volledig gecodeerd en ontworpen.

HET EINDRESULTAAT

Het is binnen het platform mogelijk om afbeeldingen te uploaden (mogelijk in de toekomst ook video's) en daarbij een beschrijving, onderwerp, titel, tags en meer mee te geven. Deze uploads zijn

te zien op de overzichtspagina, waar het mogelijk is om op specifieke onderwerpen te filteren en kan je zelf d.m.v. een zoekveld zoeken naar specifieke uploads. Om te kunnen uploaden, dien je wel eerst een account aan te maken en in te loggen. Elke upload is te zien op het platform en bied de mogelijkheid om een reactie achter te laten. Liken en een upload toe voegen aan een collectie werkt nog niet helemaal volledig, maar zou uiteindelijk wél moeten kunnen. Het is ook mogelijk om werk van anderen met elkaar te delen via een link, om zo van elkaar inspiratie op te doen. Daarnaast is van elke gebruiker een profielpagina aanwezig, waar het mogelijk is om al hun uploads te bekijken. Als kers op de taart is het mogelijk om een donkere modus te activeren. Ideaal om 's avonds inspiratie op te doen!

HIGHLIGHT JURY

“Interaction design is echt on-point, alle standaarden worden hier netjes toegepast.”

“Volledig uitgewerkt en bijna alles werkt, login is enigszins omslachtig maar ook hier werden wij positief verrast door de dark mode.”

ZIE CASE





Fysiek interactief bordspel

Het product is een fysiek interactief bordspel (niet te verwarren met digitaal). Het bordspel heeft het slangen/ladder spel concept, maar dan uitgebreider en in de thema van insecten.

ZIE CASE



TOELICHTING DOCENT

Een zeer volledig project waar de passie van af spat. Leuke illustraties! Je hebt aan veel details gedacht en een grondig design proces doorlopen (lo-fi, testen, hi-fi, etc).

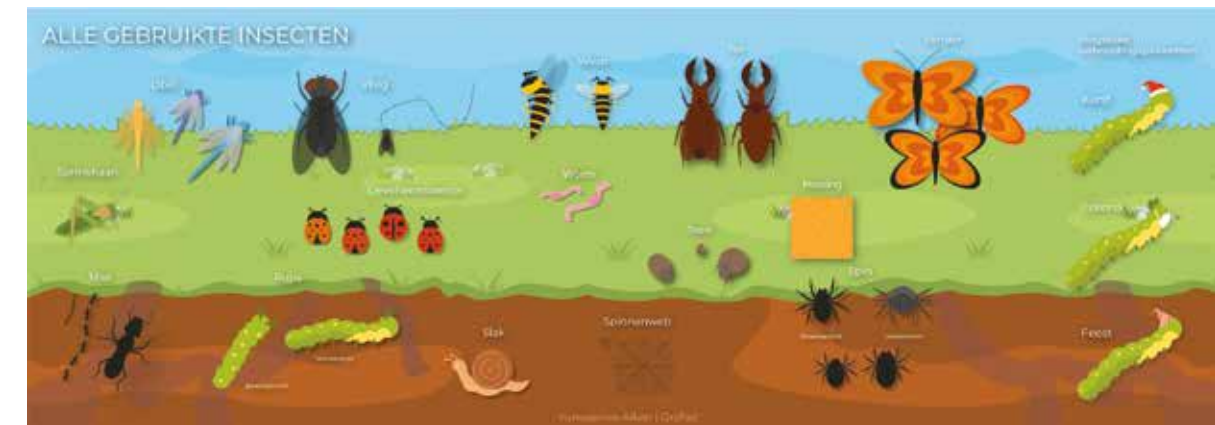
DE OPDRACHT

Ik wou al vanaf kleins af aan een bordspel maken om samen met mijn vrienden familie te spelen. Ik heb vaker in mijn jongere tijden paper prototypes gemaakt hoe ik een spel zou willen designen. Ook heb ik vaker met lego bordspellen gemaakt. Nu ik ervaring heb met designen en ontwerpen leek het mij vet om mijn kinder droom te realiseren. Ik wil het zo professioneel mogelijk aangepakt. Ik had daarnaast ook een unieke manier bedacht om mijn proces te laten zien, deze heb ik ook toegepast.

HET EINDRESULTAAT

Het bordspel is gevuld met allerlei insecten van mieren tot aan spinnen en wormen. Je bent een fruitsoort als pion, je bent uit het picknick mand-

je gevallen. Je probeert door alle insecten heen zo snel mogelijk bij vakje 100 te komen waar de picknickmand staat, dan heb je gewonnen! Het bordspel oppervlak is opgedeeld in 3 delen, grond – gras en lucht zoals te zien bij de uploads/bestanden. In de grond zijn wormen, mieren te vinden die je naar andere vakjes brengen op het bordspel. Op het gras zien we meer insecten zoals, spinnen, teken, slakken, rupsen, sprinkhaan en lieveheersbeestjes. Alle insecten hebben een eigen functie zo brengt bijvoorbeeld de lieveheersbeestje geluk en mag je dus nog een keer gooien. Verder heb je ook spinnenwebben in het gras, als je hierop komt zit je een beurt vast. En totslot vind je wespen, vliegen, libellen, een vlinder en een tor in de lucht. Meer hierover in de spelregels.





ISGA app

De ISGA app is ontworpen om buitenlandse studenten weg wijs te maken in Nederland en op de Hogeschool van Amsterdam. Ook kunnen de buitenlandse studenten zien wat zij moeten inpakken voor hun reis naar Nederland.

TOELICHTING DOCENT

De reden voor nomineren is dat ze haar oplossing zonder ontwerponderzoek niet had ontdekt. Hierdoor sluit haar oplossing naadloos aan bij de design challenge. De interactie is helder met een hele kort leertijd. Daarbij ondersteund door het ontwerp en een visuele stijl van een zeer hoge kwaliteit die tot in detail is doorgevoerd.

ZIE CASE



DE OPDRACHT

De opdracht was om een webapplicatie te ontwerpen voor mobiel die een deel van de informatie in de gids ontsluit. Werk je ontwerp uit tot een werkend HTML/CSS prototype.

HET EINDRESULTAAT

De ISGA app is ontworpen om buitenlandse studenten weg wijs te maken in Nederland en op de HvA. Ook kunnen de buitenlandse studenten zien wat zij moeten inpakken voor hun reis naar Nederland. Uit een interview met een Amerikaanse student bleek dat zij bij vertrek niet goed wist wat zij mee moest nemen naar Nederland. Bij aankomst

in Nederland moest zij uiteindelijk nog allemaal kleding kopen omdat zij niet had gerekend op het wisselende en natte weer. In de app staat per seizoen verschillende soorten kleding items die de 'dutchies' aanraden om mee te nemen. Mocht de student toch nog wat vergeten zijn staan er verschillende links naar websites waar zij tweede hands kleding kunnen kopen en linkjes naar de dichtstbijzijnde goedkope kledingwinkel. De andere onderwerpen zijn nog niet toegevoegd. Als de app in gebruik zou worden genomen kunnen de andere onderwerpen uit de ISGA Gids ook toegevoegd worden.



NewFysic app

De NewFysic app helpt de gebruiker bij het afvallen en gezond blijven. Dit wordt behaald door middel van persoonlijke goals, gezonde recepten en het inzien van de vooruitgang van de gebruiker.

TOELICHTING DOCENT

Noa heeft met NewFysic een hele complete lifestyleapp ontworpen die met alle gezondheidsaspecten rekening houdt, tot de nachtrust aan toe. Hoewel het een redesign van een bestaande toepassing is, is hier wel degelijk sprake van een origineel en eigen product dat uitblinkt in gebruiksvriendelijkheid en een eigentijdse look en feel heeft. Daarmee is het een toevoeging aan dit ‘genre’ en zou het wat mij betreft zeker een plek verdienen in de appstore.

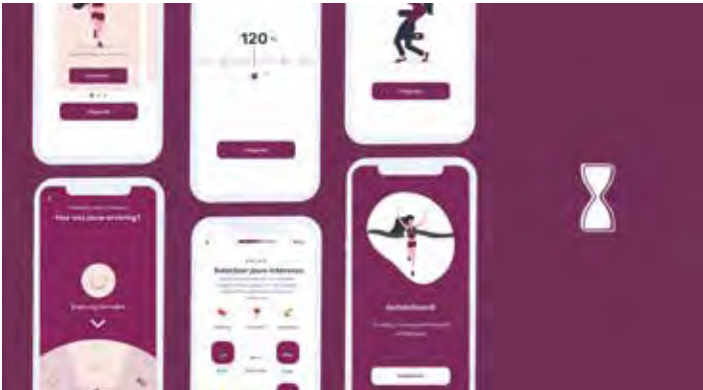
DE OPDRACHT

NewFysic is een bedrijf dat klanten helpt bij het afvallen op een gezonde manier. Dit doen zij door het gebruik van natuurlijke supplementen, coaching en een persoonlijk voedingsplan. Mijn moeder is zelf ook één van die coaches, zij ervaaarde een aantal problemen. Zo hebben klanten weinig motivatie en vinden ze het lastig wat ze moeten eten. Daarnaast wil de klant graag zijn vooruitgang kunnen zien. Het leek mij erg interessant om een platform op te zetten wat deze aspecten ondersteunt.

HET EINDRESULTAAT

Voor mijn onderzoek heb ik eigenlijk voornamelijk gekeken naar wat de klant van NewFysic, de eindgebruiker, graag zou willen. Dit heb ik gedaan door

middel van vooraf onderzoek en verschillende gebruikerstesten met de doelgroep. Zo heeft de gebruiker de mogelijkheid om zijn voortgang in te zien, op het gebied van gewicht en beweging. Daarnaast kan de gebruiker zijn calorieën en water inname bijhouden, hierdoor krijgt de gebruiker bewustzijn van zijn eetgedrag. Naast gezond eten zijn er natuurlijk talloze andere factoren die zouden kunnen helpen met afvallen; sport, nachtrust, alcohol. Zo kan de gebruiker zijn persoonlijke factoren zelf instellen en een doel opzetten. Om de gebruiker gemotiveerd te houden krijgt hij motiverende berichtjes, daarnaast kan de gebruiker badges verdienen wanneer hij bezig is met het voltooien van een persoonlijke goal. Ik ben ervan overtuigd dat de gebruiker door het gebruik van deze app makkelijker zijn doel weet te bereiken.



HIGHLIGHT JURY

“Er is goed nagedacht over leuke gimmic-onderdelen: we werden bijvoorbeeld leuk verrast door die emoji als profielfoto, maar ook het card design werkt goed. Dit is een volwaardig app-design.

ZIE CASE



Ontbijtservice Fresh Morning Smile

Een mobiele website voor de lokale ontbijtservice Fresh Morning Smile en promotievideo, waarbij de twee doelgroepen (Airbnb-gasten en particulieren) een vers bereid ontbijtpakket kunnen bestellen.

HIGHLIGHT JURY

“Het Airbnb-deel is super relevant en echt een hele goede toevoeging op de bestaande Airbnb-service.”

“Het promotie-deel vs korting voor de verschillende doelgroepen is erg slim bedacht.”

ZIE CASE



DE OPDRACHT

Tijdens deze bijzondere tijd is het helaas nog niet mogelijk om op vakantie te gaan, waarbij je jezelf lekker in de watten kunt leggen. Om mensen (de twee doelgroepen: Airbnb-gasten en particulieren) ondanks deze rare tijd in de watten te leggen heb ik een oplossing bedacht, een soort ‘luxe ochtend’ met een ontbijtje van Fresh Morning Smile.

HET EINDRESULTAAT

De lokale ontbijtservice levert ontbijtpakketten (met verse producten van de lokale kwekerij ‘T Keetje, koffiezaak Smaak v/d Streek en bakkerij Stevens) voor particulieren en Airbnb-gasten, om ze ondanks deze rare tijd in de watten te leggen. Ik heb een prototype gemaakt voor een mobiele website, waarbij deze twee doelgroepen worden onderscheiden. Zo wordt er van te voren aangegeven of de gebruiker particulier of als Airbnb-gast besteld. De particulieren kunnen sparen doormiddel van online stempels en de Airbnb-gast kan bij het bestellen voor twee dagen een kortingspercentage ontvangen. Om gebruikers de website vaker te laten bezoeken heb ik voor particulieren een stempelproces ingevoerd en worden voor Airbnb-gasten lokale activiteiten getoond. Om het totale proces te zien heb ik een promovideo gemaakt van het bestel/bezorg proces.

TOELICHTING DOCENT

Suze heeft zich helemaal gestort op haar ambitie om deze zomer een ontbijtservice bij haar in de buurt te gaan realiseren. Zij heeft zich verdiept in mogelijke klanten, particulier en lokale airbnb's, en heeft zo'n leuk praktisch project neergezet dat iedereen direct wil dat Suze langs komt fietsen met haar ontbijtjes.





Otto de otter

Otto de otter is een interactieve knuffel die slaapproblemen heeft. Omdat Otto problemen heeft met slapen vraagt hij een kind om hulp. Zo wordt slapen een doel dat het kind graag wil bereiken.

DE OPDRACHT

De opdracht van dit project was om een product te ontwikkelen die een slaapprobleem oplost. Hierbij moest de telefoon uit de slaapkamer blijven en de focus liggen op een fysiek interactief product. Na het doen van onderzoek naar slaapproblemen, zijn wij erachter gekomen dat een veelvoorkomend probleem bij kinderen is dat ze niet willen slapen s'avonds, of te vroeg opstaan en in beiden gevallen niet alleen hun eigen slaaprust verstoren maar ook die van de ouders.

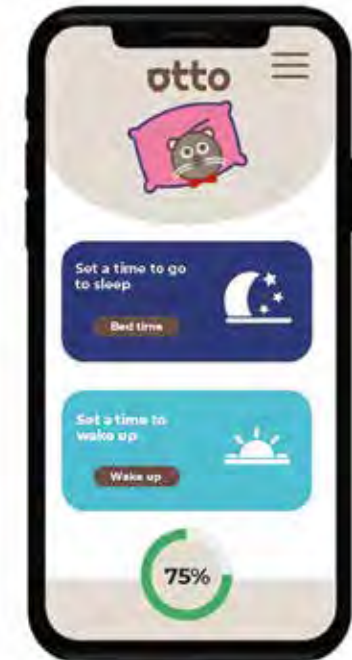
HET EINDRESULTAAT

Otto de otter is een interactieve knuffel voor kinderen van ca. 3-6 jaar. Otto helpt kinderen een goed slaapritme te krijgen. Dit doet Otto op een slimme manier, hij heeft zelf namelijk slaapproblemen en vraagt hierbij de hulp van een kind. Zo wordt slapen een doel dat het kind graag wilt bereiken.

Hierbij vraagt Otto om gedrag van het kind dat een goede slaap stimuleert. Zoals het sluiten van de gordijnen (donkere kamer), het handje vasthouden

(gevoel van veiligheid) en een goed vast slaapritme. Dit slaapritme wordt bepaald door de ouders met behulp van een applicatie op hun telefoon. Een goed slaapritme is niet alleen belangrijk voor het kind maar zorgt er ook voor dat ouders geen verstoorde nachtrust oplopen. Te laat gaan slapen of te vroeg opstaan wordt voorkomen door Otto.

ZIE CASE



TOELICHTING DOCENT

Otto de otter helpt kinderen om naar bed te gaan doordat hij de kinderen vraagt om juist hem te helpen om te gaan slapen, want Otto is moe. Daarbij is goed nagedacht over de achtergrond, een otter is een dier dat in de natuur hand in hand slaapt.

Jullie concept waarbij je de verantwoordelijkheid bij het kind legt om de interactieve otter te laten slapen is goed onderbouwd. Otto vraagt 's avonds aan het kind of ze samen naar bed zullen gaan, vraagt om allerlei handelingen, zoals tandenpoetsen en gordijn dicht doen, zodat er een vast ritueel is waarbij Otto (en het kind) goed kunnen gaan slapen.

Ondanks de grote veranderingen tijdens het project door de corona-crisis hebben jullie toch een zeer mooi product neergezet met het zelfgemaakte knuffeltje, de uitleg over de interactie en een heel duidelijke en bijpassende one-pager. Met de video waarbij zelfs een jongere zus is overgehaald om als kleuter te acteren is heel goed ingespeeld op de mogelijkheden tijdens de corona-situatie.



Voor het eerstejaars passieproject hebben wij een originele animatievideo gemaakt voor het nummer SLY om onze illustratie, photoshop, storyboard en animatie skills te verbeteren.

TOELICHTING DOCENT

Amanda en Michelle wilden beide hun illustratie, storyboard, photoshop, en animatie skills verbeteren. Dit hebben ze heel gestructureerd gedaan en veel verschillende illustratie technieken gebruikt en uitgeprobeerd. Ze hebben beide op hun eigen niveau samengewerkt en elkaar daarin versterkt. Lekker veel geëxperimenteerd :) en het plezier spatte ervan af.

storyboard schetsen



uitgewerkte versie



DE OPDRACHT

Het passieproject had als opdracht om je passie tot leven te brengen. Onze passie is om digitaal te kunnen illustreren en hiermee een intrigerend lopend verhaal te vertellen door visuele elementen. Door zorgvuldig te plannen hebben wij op afstand het hele project makkelijk laten verlopen en hebben wij uiteindelijk het hele nummer kunnen illustreren.

HIGHLIGHT JURY

"Het is een toffe manier om een videoclip te maken, het is iets wat je niet heel vaak ziet en ook slim om zo je skills te verbeteren."

"Het verbaast ons dat een dergelijke oplossing nog niet zo bestaat, heel simpel en logisch en dat is de kracht."

ZIE CASE



HET EINDRESULTAAT

We hebben tutorials gevolgd en uitgevoerd door elke week een andere techniek uit te proberen in het nummer. Zo zie je in het gehele project de vooruitgang die wij hebben gehad met het illustreren, omdat elke week een nieuw fragment van het nummer werd geïllustreerd. Enkele keren zijn wij in het project terug gegaan naar oudere scènes om illustraties te veranderen, zodat het verhaal duidelijker wordt. Uiteindelijk hebben wij alles in een videoprogramma gezet en special effecten toegevoegd. Het eindresultaat is een 3:25 geanimeerde video.



Vraag het de Student



Een platform waarop studiekeizers een student van een bepaalde opleiding kunnen vinden om vragen aan te stellen, met als doel dat toekomstige studenten ook nu de juiste studiekeuze kunnen maken.

ZIE CASE



HIGHLIGHT JURY

"Super relevant, dit is het probleem wat nu speelt. Knap hoe hier een oplossing is gevonden, die makkelijk is en direct in gebruik is."

"Het wow effect zit vooral in dat het live staat en gebruikt wordt, de site zelf en idee zijn niet super super uniek maar dit is hoe wij product development willen aanmoedigen."

DE OPDRACHT

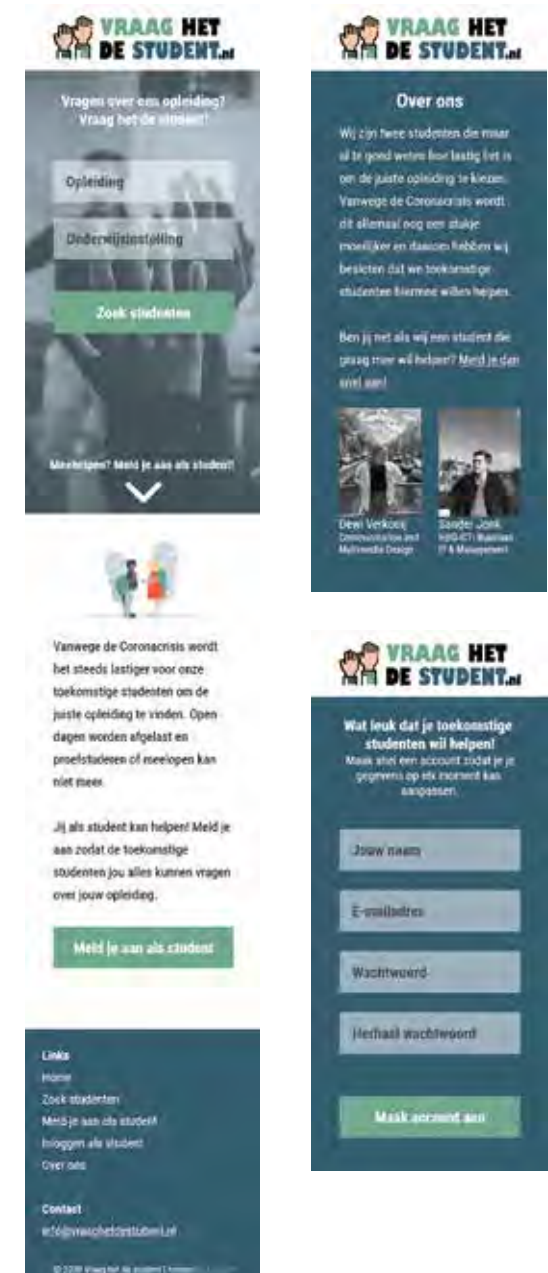
Vanwege het coronavirus worden veel open dagen afgelast, kan je niet meer meelopen met een student, enz. Het is hierdoor een stuk moeilijker om een goed beeld te krijgen van een opleiding en zo de juiste studiekeuze te maken. Ik zag op Facebook studenten die aanboden om vragen te beantwoorden over hun opleiding, maar ik dacht 'hoe gaan toekomstige studenten nu de juiste student vinden om vragen aan te stellen?' Daarom bedacht ik deze website, waar studenten makkelijk gevonden kunnen worden.

HET EINDRESULTAAT

Op de website kunnen studenten zich aanmelden. Zij geven aan welke opleiding(en) zij volgen en aan welke onderwijsinstelling zij dit doen. Ook geven ze aan op welke manier ze benaderd willen worden door de studietoekzoekers, de opties zijn Instagram, Facebook, Whatsapp en email. De studenten kunnen vervolgens gevonden worden door studietoekzoekers. De studietoekzoeker vult de opleiding en onderwijsinstelling in en krijgt een lijstje met studenten die aan deze eisen voldoen. De studietoekzoeker kan nu een student benaderen en hem of haar vragen stellen over de opleiding. Op deze manier kunnen toekomstige studenten ook tijdens corona een goed beeld krijgen van de opleiding die zij misschien willen volgen. We hebben op dit moment (21-04) 1156 aangemelde studenten. Verder is er vorige week meer dan 1500 keer op een student geklikt. Ook mijn broertje heeft onze site gebruikt, hij vond het heel fijn om vragen te kunnen stellen aan een student van de opleiding zelf en heeft hier dan ook veel aan gehad.

TOELICHTING DOCENT

Erg goed idee. Aansprekend initiatief van een eerstejaars op het juiste moment :-)





Digital Artbook

Een digitaal art book waarin ik mijn volledige proces van een illustratie laat zien.

TOELICHTING DOCENT

Ik ben onder de indruk van je professionaliteit. Zowel qua houding als resultaat. De manier waarop jij van tevoren bedenkt welke sfeer je met een illustratie wil scheppen en vervolgens methodisch te werk gaat om dit te bereiken is erg goed.



DE OPDRACHT

Voor het passie project mochten we zelf een project opstellen op basis van iets waar we een passie voor hebben. Mijn grootste passie is tekenen dus ik wilde voor dit project een digitaal Art book ontwerpen gevuld met het volledige proces van een illustratie. Dit leek mij een ideaal passie project.

HET EINDRESULTAAT

Het eindresultaat is een boek waarin ik het proces beschrijf en weergeef van een Illustratie met een bepaald thema of concept. Dit proces bestaat uit een aantal onderwerpen als research, eerste schetsen ideeën, thumbnails en uiteindelijk het eindresultaat.

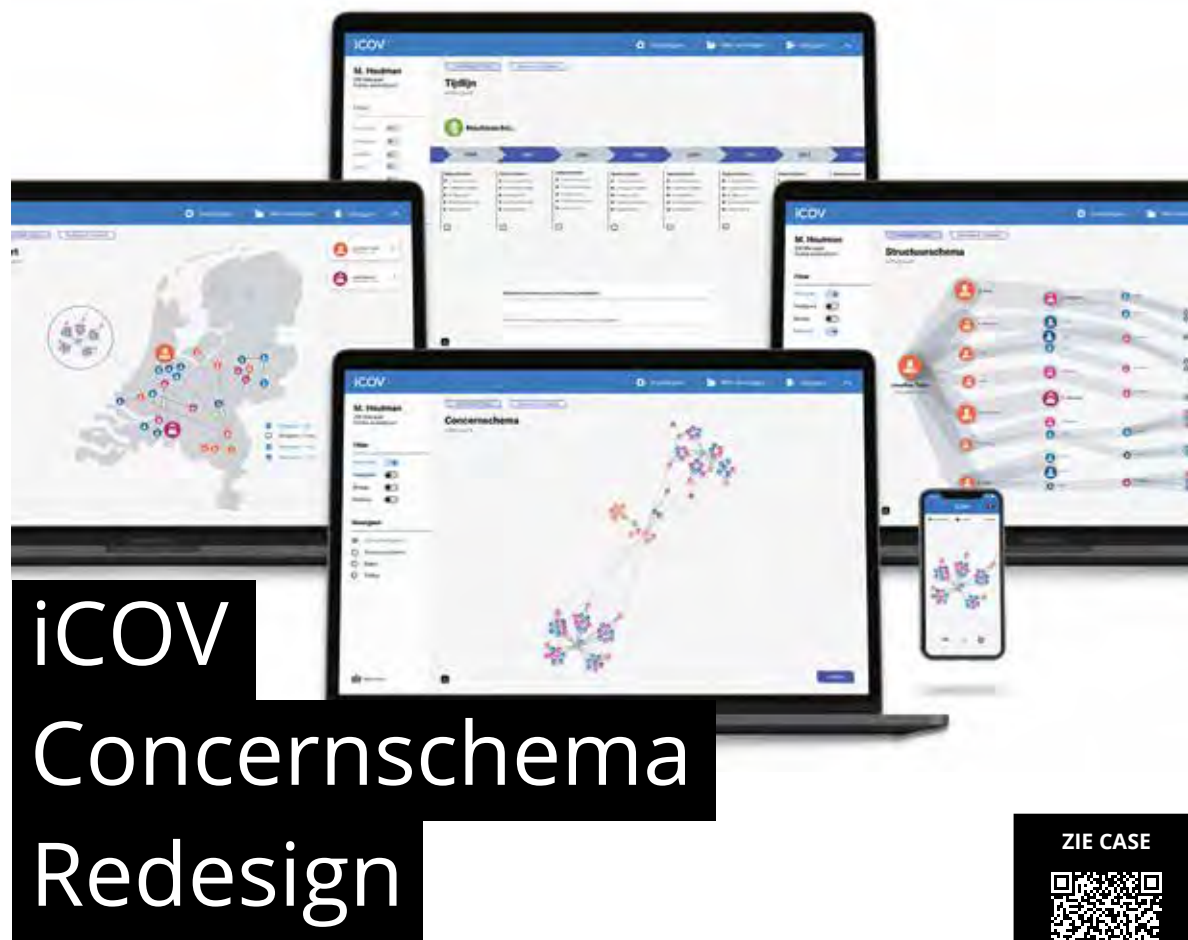
ZIE CASE



HIGHLIGHT JURY

“Je hebt ervoor gekozen om het echt als een soort boek te presenteren. We hadden het supergaaf gevonden als je je werk met meer interactie had aangeboden (denk aan sliders/lagen die je aan/uit kunt zetten etc). Daarmee had je de aandacht van de lezer beter kunnen vasthouden.”

“De passie druipt ervan af. Je kan lekker tekenen!”



Dashboard voor overheidsinstanties waarop zij datarapportages rondom verdachte personen kunnen bekijken. Deze rapportages bestaan uit volledig dynamische, interactieve en klikbare datavisualisaties.

HIGHLIGHT JURY

“Sterk begin! We denken dat het concept nog sterker wordt als de app beter aansluit op het werkproces (wat doet de politiemedewerker met de info die hij in iCOV vindt?)”

“Probleem lijkt relevant, maar zouden meer onderzoek willen zien naar de behoeftes en het gebruik van de data.”

ZIE CASE



DE OPDRACHT

Hoe krijgt de overheid inzicht in het financiële gedrag van een crimineel? Om hierbij te helpen, is iCOV in het leven geroepen: een data-driven organisatie die rapportages verstrekt rondom verdachte personen. De datarapportages bevatten informatie als relatienetwerken, thema's en concerns van mogelijke criminelen. Echter zijn deze rapportages gebruiksonvriendelijk, waardoor het opsporingsproces vertraagd wordt. Aan ons de opdracht om met een interactieve, gebruiksvriendelijke oplossing te komen!

HET EINDRESULTAAT

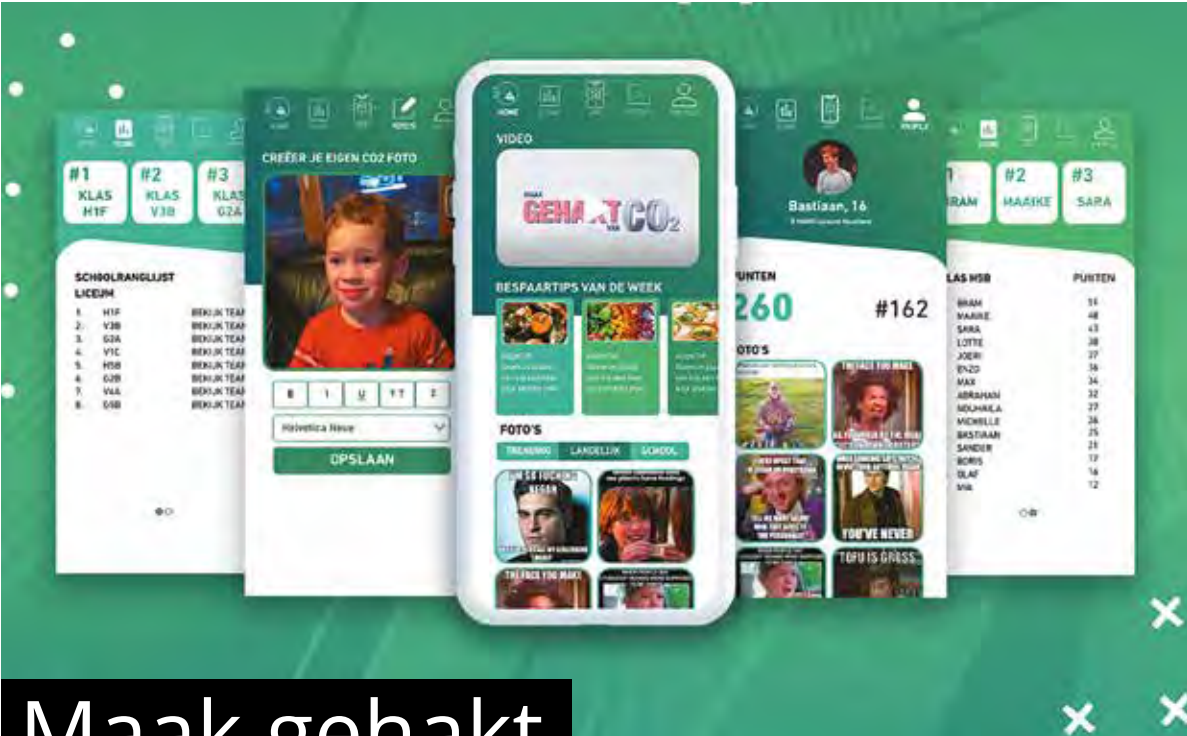
Het eindproduct is een dashboard voor overheidsinstanties, waarop zij datarapportages rondom verdachte personen kunnen bekijken. Deze rapportages bestaan uit volledig dynamische, interactieve en klikbare datavisualisaties. Tijdens de onderzoeksfase stelden wij de kern van het probleem vast: de oude datarapportages waren onvriendelijk in gebruik en lastig uit te lezen. Ook diende elke rapportage apart aangevraagd te worden, waardoor de aanvragers het overzicht compleet verloren. De oplossing? Één platform, waarop alle rapportages bekeken kunnen worden. De rapportages zijn hierbij vernieuwd: de user kan de data in verschillende weergaven bekijken. Denk aan relatienetwerken in een networktree, locaties op een landkaart en gebeurtenissen op een tijdlijn. Bovendien kan de user data filteren, aanklikken en vergelijken. Het eindproduct werd vol enthousiasme ontvangen door de opdrachtgever. In de toekomst zullen wij daarom samenwerken aan de verdere ontwikkeling van dit project!

TOELICHTING DOCENT

Waarom ik jullie nomineer is omdat ik vanaf de zijlijn de projecten heb gevolgd en heb gezien dat het een vrij complexe opdracht was, zowel qua stakeholders als inhoudelijk. Technisch en visueel waren er flinke uitdagingen, maar het resultaat mag er zijn. En dan mogen jullie hem ook nog betaald uitwerken. Hoe cool is dat?

JAAR 2





Maak gehakt van CO2

Wij hebben vijf eindproducten ontworpen om de Maak Gehakt van CO2 competitie te ondersteunen: een website, een webapp, een logo, drie posters en een Augmented Reality design.

HIGHLIGHT JURY

“Zeer relevant, zeker omdat regelmatig blijkt dat zeker jongeren het belang van de transitie die we in moeten gaan heel goed inzien. Jullie bereiken hun op de juiste manieren.”

“Om het helemaal af te maken zou social media nog een belangrijke rol kunnen spelen: daar van je de doelgroep op een plek waar ze toch al veel zijn.”

ZIE CASE



DE OPDRACHT

De opdrachtgever had het idee om een competitie te starten onder jongeren en wilde hierbij een app, website, posters en Augmented Reality. Het doel was om via deze media de doelgroep twee dagen in de week geen vlees te laten eten en zo CO2 te besparen. De leerlingen kunnen punten verdienen door CO2 gerelateerde foto's te maken en delen. Aan ons was de taak om onderzoek te doen naar de doelgroep, het concept te concretiseren en alle producten optimaal uit te werken.

HET EINDRESULTAAT

Op de website kunnen de scholen zich inschrijven, statistieken zien en algemene informatie vinden over de competitie. Op de webapplicatie kunnen de leerlingen memes maken, posten, hun scores zien en hun team bekijken. Ook hebben we een nieuw logo ontworpen voor op de website, in de app en op de sociale media. Daarnaast zijn er drie promotieposters met op elke een QR code die door de leerlingen gescand kan worden. En als laatste een Augmented Reality design die je ziet wanneer je de QR code op de posters scant. Met deze vijf onderdelen kunnen we de doelgroepen gaan bereiken en de competitie in werking zetten.

TOELICHTING DOCENT

Waarom ik jullie nomineer is omdat ik vanaf de zijlijn de projecten heb gevolgd en ongeveer weet hoe alles is gelopen. Ik vind dat jullie heel goed zijn omgegaan met onzekerheden binnen het project en uiteindelijk een ontzettend goed resultaat hebben neergezet, waar de opdrachtgever vrij snel een goede campagne mee kan opzetten.

JAAR 2



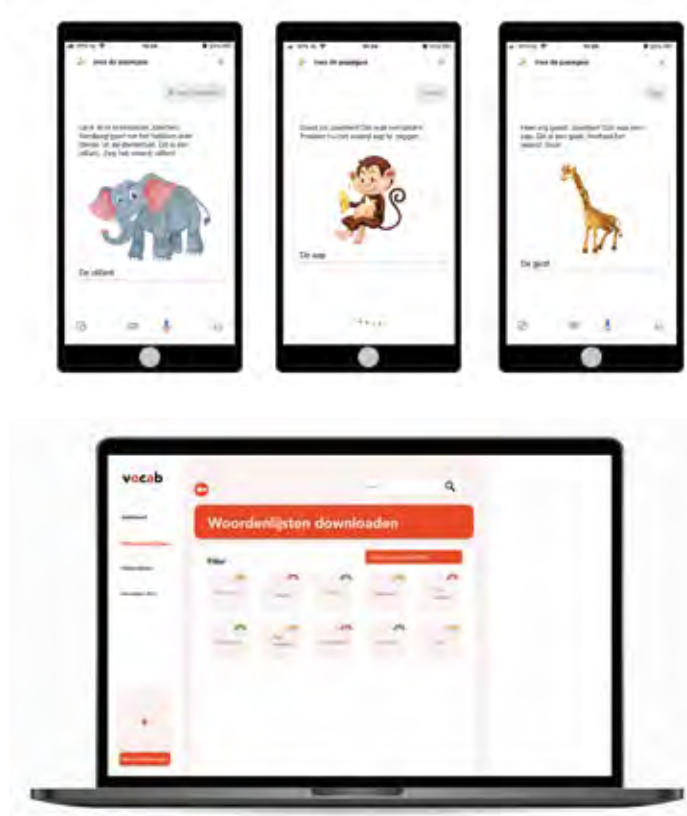


VOCAB: Voice Vocabulary

Een Voice User Interface-app (VUI) waarmee Amsterdamse kleuters hun woordenschat kunnen vergroten. Het bijbehorend VUI CMS waarmee (NT2)leerkrachten op probleemscholen voice onderwijsmateriaal maken en delen.

TOELICHTING DOCENT

Vocab is gemaakt door meerdere teams uit verschillende leerjaren, disciplines en opleidingen. Niet alleen de innovatieve oplossing en de maatschappelijke waarde van het ontwerp, maar ook de samenwerking tussen de teams is van zeldzaam hoge kwaliteit. Taalachterstand is een van de oorzaken van ongelijkheid, en wordt in Amsterdam gedeeltelijk veroorzaakt door hoge werkdruk op achterstandsscholen.



HIGHLIGHT JURY
“Heel ecosysteem vormgegeven, zowel UI voor kinderen, als ook CMS voor docenten en een leerlingvolgsysteem.”

“Jullie hebben over voor-
kant (User Interface voor
kinderen) én achterkant
(voor docenten) nagedacht.
Goed samengewerkt met
diverse stakeholders. En
OBA wil er mee verder!”

JAAR 2

DE OPDRACHT

Scholen in Amsterdamse probleemwijken kampen met personeelstekort en leerachterstanden. Kleuters met een anderstalige achtergrond beginnen hun schoolcarrière met een taalachterstand. Onderzoek een inclusieve taal-applicatie voor kleuters die nauwelijks Nederlands spreken én niet kunnen lezen. Ontwerp samen met leerkrachten op Amsterdamse probleemscholen AVG-proof lesmateriaal voor Voice. Maak het zó bruikbaar dat ALLE Amsterdamse kinderen er mee gaan oefenen, ook op afstand van school.

HET EINDRESULTAAT

VOCAB is een ontwerp, plus een werkende POC van een Google Action en CMS met leerlingvolgsysteem. Kleuters oefenen zelfstandig Nederlandse woordjes met een combinatie van Voice en Visuals.

Leraren kunnen met het CMS snel en eenvoudig individueel lesmateriaal maken en delen, en de voortgang van ieder kind bijhouden. VOCAB is ontworpen met Inclusive Design principes, vanuit de beperkingen van de AVG. Oorspronkelijk bedacht voor voor kinderen met een taalachterstand, blijkt VOCAB tijdens het onderzoek waardevol voor ALLE Amsterdamse kleuters, ongeacht hun afkomst. VOCAB is gemaakt door multi-disciplinaire HvA studententeams uit twee leerjaren van verschillende opleidingen, samen met leerkrachten, designers, onderwijskundigen en jonge kinderen. Het is een echt samenwerkingsproject: door samen te ontwerpen met alle stakeholders is het mogelijk een écht waardevolle Voice Interface te ontwerpen. De POC wordt door één van de opdrachtgevers verder ontwikkeld tot een publieke service.



Amsterdam tijdens de bezetting

Ontdek de stad van vroeger

Een mobiele applicatie waarbij gebruikers door een actieve en immersive modus door de Amsterdam geleid worden en verhalen kunnen beluisteren over wat er zich daar afspeelde tijdens de Tweede Wereldoorlog.

HIGHLIGHT JURY

“75 jaar bevrijding, een actueel thema dus, maar onduidelijk wat de doelgroep wil, of wat opdrachtgever wil; jullie hebben wel geprobeerd contact te leggen maar dat is niet gelukt. Verhaal is goed en ook goed ingesproken.”

ZIE CASE



DE OPDRACHT

‘De Atlas van een Bezette stad’ geeft inzicht in wat er zich afspeelde in de straten van Amsterdam gedurende de Tweede Wereldoorlog. Tot in detail worden verhalen vermeld, zo kom je er achter wat er zich afspeelde achter elke deur. De verhalen zeer waardevol en moeten toegankelijk worden voor een groter publiek. Alleen is het boek niet erg handzaam. Daarom is ons gevraagd om een product te ontwikkelen waarmee gebruikers meer inzicht krijgen in de informatie en de verhalen kunnen beluisteren.

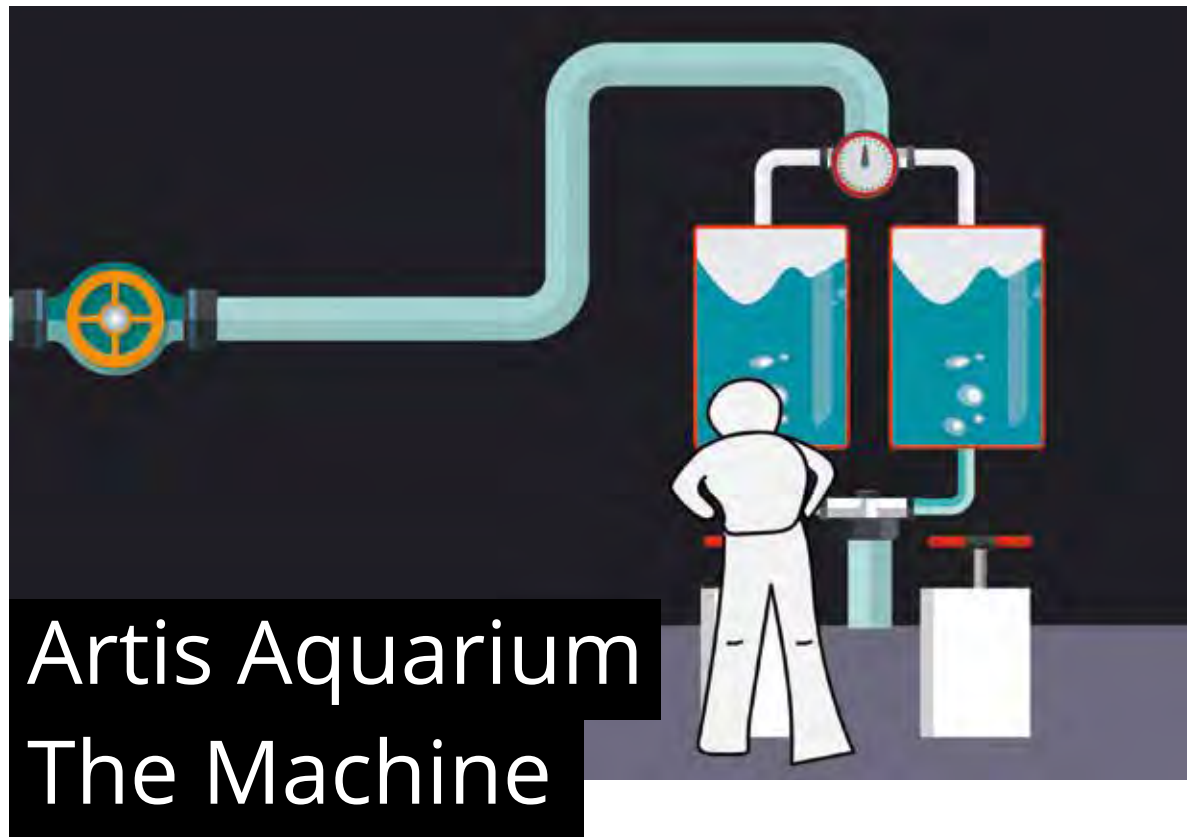
HET EINDRESULTAAT

De applicatie heeft twee modi. In de actieve modus kan de kaart van de stad bekeken worden. In kleuren wordt aangegeven waar gebouwen voor werden gebruikt: woonde er Joden, waren er Duitsers, of werkte het verzet er? In de immersive modus wordt een koptelefoon gebruikt en wordt de gebruiker door middel van audiobegeleiding door de stad genavigeerd langs verhalen uit het boek. Tegelijkertijd wordt op het scherm extra informatie over het verhaal weergegeven. Door zowel een interactieve als een immersive modus te gebruiken waant de gebruiker zich enerzijds in de Tweede Wereldoorlog en leert hij anderzijds wat er zich in die tijd allemaal afspeelde. Deze aanpak brengt onze geschiedenis dichtbij op een toegankelijke en leerzame manier.



TOELICHTING DOCENT

Michelle en Rianne hebben in zeer korte project-tijd een ongekend hoogwaardig idee en uitwerking neergezet voor een project van grote cultuurhistorische waarde. De context van het project is dat wij, als coördinatoren Storytelling, bevlogen waren door het idee om de Atlas van de Bezette Stad van Bianca Stigter te gebruiken als basis voor een interactieve ‘gids’. In de korte tijd tussen idee en plan is het behalve een enthousiaste mail, gelukt Bianca Stigter noch haar uitgeverij te betrekken bij dit project. Michelle en Rianne hebben zich werkelijk op dit project gestort. Ze hebben in alle relevante fases van het ontwerpproces – onderzoek, verkenning, concept, verbeelden en reflecteren zich op een buitengewoon niveau bekwaam betoont, De beleving is elegant (weet precies de toon te treffen tussen interesse, eerbied en (mede)beleving. de vormgeving ondersteunt dit ipv dat het het in de weg zit. Het onderzoek is indrukwekkend. Het engagement hartverwarmend. Van harte aanbevolen dus.



Artis Aquarium The Machine

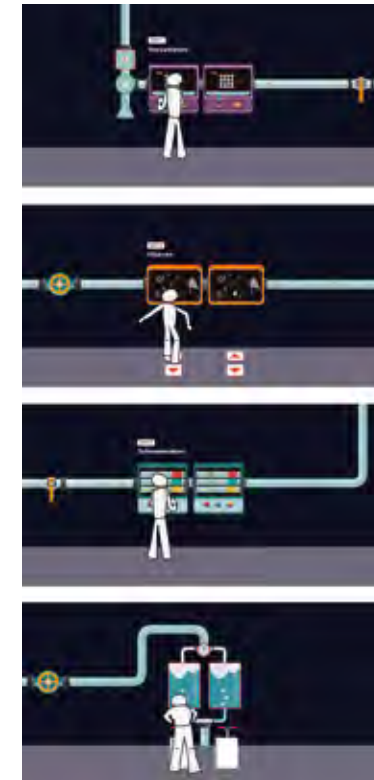
Om de werking van de waterzuiveringmachine van het Artis aquarium betere bekendheid onder de bezoekers te geven, hebben we de machine visueel in een ruimte geplaatst. Verschillende interactieve spellen bootsen de werking van de machine na.

HIGHLIGHT JURY

“Interessante extra kennisslaag, relevant om beter begrip te krijgen van hoe het allemaal werkt.”

“Bijzonder goed hoe jullie allerlei onderzoeksmethoden hebben toegepast om tot een goede oplossing te komen.”

ZIE CASE



DE OPDRACHT

Artis gaat eind 2020 drie jaar de deuren van haar aquarium sluiten. Omdat dit de perfecte kans is om de ervaring in het aquarium te verbeteren, willen ze dit met de verbouwing mee nemen. In het aquarium zijn drie onderdelen te vinden: de vissen, het gebouw en de machine onderin de kelder. Deze machine zorgt ervoor dat de vissen en alle dieren in leven blijven. In de huidige ervaring komt de machine niet tot zijn recht.

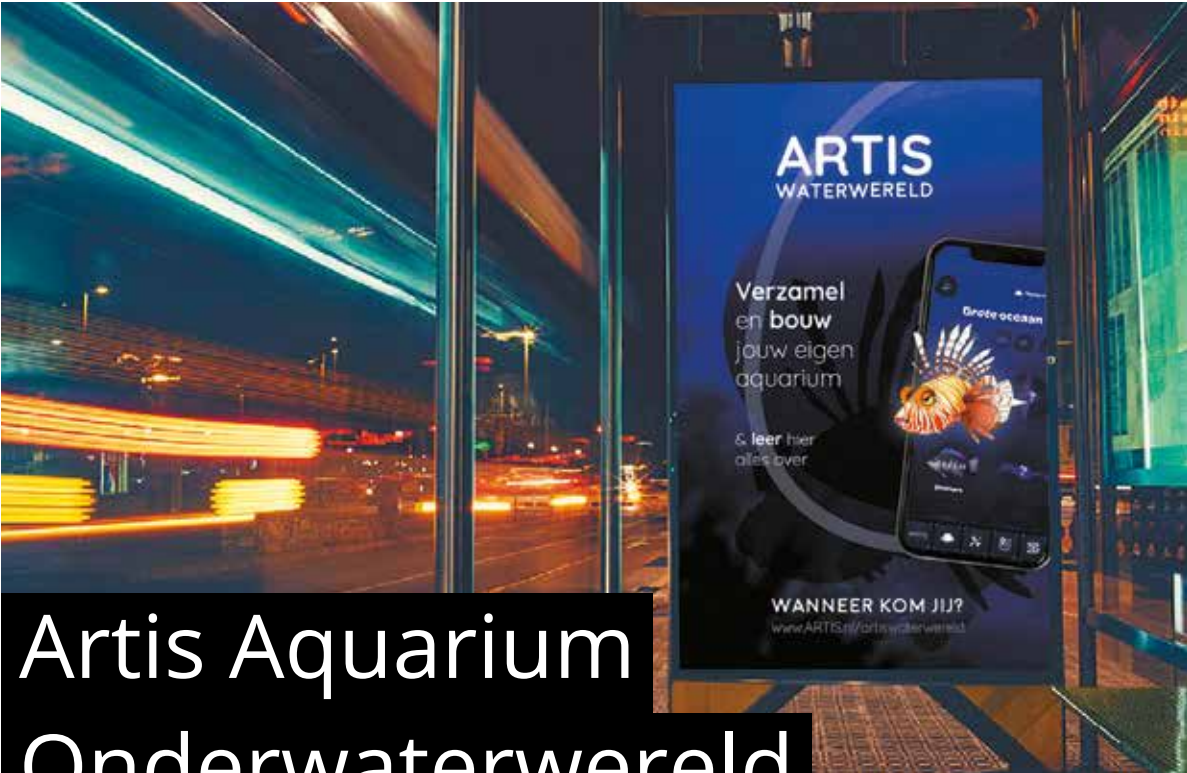
HET EINDRESULTAAT

De machine is op te delen in vier onderdelen. Om het begrijpelijk te maken, hebben we deze onderdelen verwoord in de volgende werkwoorden: verzamelen, filteren, schoonmaken en terugpompen van het vieze water. Deze vier werkwoorden hebben we in samenwerking met onze doelgroep (kinderen tussen de 8 en 12 jaar) ontworpen/omgezet naar spellen. Hiervoor hebben we een co-creatie

TOELICHTING DOCENT

Met jullie oplossing hebben jullie de machine een passend podium gegeven. Daarbij hebben jullie ook goed rekening gehouden met de wensen en mogelijkheden van zowel de jonge als oudere bezoekers van het aquarium en de mogelijkheden die de ruimte biedt. Verder hebben jullie tijdens het ontwerpproces met het vriendendagboek een nieuwe ontwerpmethode, het vriendenboekje, ontwikkeld en gebruikt. Deze bleek goed te werken waarmee jullie waardevolle input hebben opgehaald een lastige doelgroep om een co-creatie workshop mee te doen: kinderen! Jullie hebben een inspirerend ontwerpproces doorlopen met een mooi eindresultaat!

sessie gehouden waar de kinderen in een eerste stap een vriendenboekje konden invullen. Hieruit hebben we belangrijke data gehaald over wat kinderen leuk vinden om te doen en konden we onze persona's volledig maken. Het tweede onderdeel was het bedenken van spellen die zij bij de verschillende werkwoorden vinden passen. Deze sessies hebben we als inspiratie genomen om de spellen te bedenken en uit te werken. Het eindconcept is een spel wat we werkelijk samen met onze doelgroep ontworpen en bedacht hebben. Hierdoor zal het goed aansluiten bij hun behoeften. De spellen zullen uiteindelijk op een wand geplaatst worden.



Artis Aquarium Onderwaterwereld Experience

Kinderen leren op interactieve en samenwerkende wijze meer over de achterliggende werking van een aquarium in Artis en hoe dit betrekking heeft op de leefomgeving en het leven van de vissen.

HIGHLIGHT JURY

“Een project waar je een glimlach van krijgt als je er naar kijkt. Het design van de aquarium game straalt zoveel plezier uit. En de zwemmende Artis departis is geniaal. Ook goed doordacht hoe je het meer educatieve deel ter plekke kan doen met QR codes en het bezoek verlengd doordat je er thuis nog mee aan de slag gaat.”

ZIE CASE



DE OPDRACHT

Het doel was om een interactieve media oplossing te ontwerpen voor bezoekers van het nieuwe Artis Aquarium en ze hierbij een kijkje achter de schermen te gunnen om er zo achter te komen hoe de mens en de natuur eigenlijk samenwerken/-komen in zo'n aquarium. Vandaag de dag is dit niet tot nauwelijks zichtbaar, terwijl hier erg veel over te vertellen is. Hierbij moet rekening worden gehouden met de missie en visie van Artis.

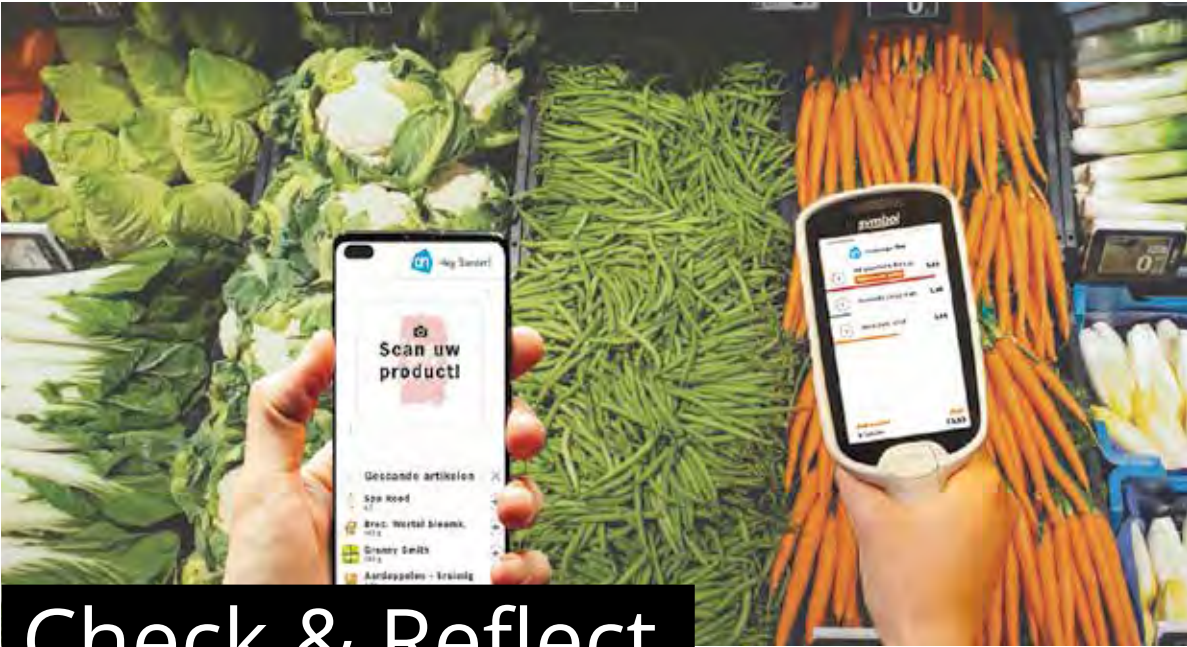
HET EINDRESULTAAT

Een app waarbij een ouder zijn/haar kinderen door het Artis Aquarium heen leidt aan de hand van vragen. De gebruiker kan zien waar vragen te vinden zijn door stickers op de muur. Op deze sticker staat een QR-code die wanneer deze in de app gescant wordt een vraag stelt over de betreffende plek. Bij de vragen is hulpinformatie te vinden die is bedoeld voor de ouder om het kind te begeleiden bij de vraag en om meer te vertellen over het onderwerp. Wanneer hij/zij deze goed be-

TOELICHTING DOCENT

Het doel was om met een digitale oplossing bezoekers in het nieuwe Artis Aquarium een kijkje achter de schermen te gunnen. Wat voor machinerie is er nodig om al die vissen te verzorgen? Met jullie oplossing kunnen gezinnen dat ter plekke leren. Thuis bouwen ze daarna hun eigen virtuele aquarium. Hebben ze meer filters of vissen nodig, dan gaan ze terug naar Artis. De prachtige vormgeving past bij de onderwaterwereld. Jullie ontwerp laat zich gemakkelijk uitbreiden voor het gehele park.

antwoord, wordt er een vis of machine-onderdeel vrijgegeven. Het doel is om zoveel mogelijk vissen en aquarium onderdelen te sparen om hier na je bezoek aan Artis een eigen aquarium mee te bouwen in een online omgeving. De onderdelen worden door middel van tips aangeraden zodat het kind snapt waarom het zo werkt en de technische onderdelen kunnen in het Aquarium gebouwd worden aan de hand van interactieve spelletjes. Zo leert het kind op interactieve wijze meer over de samenhang tussen mens en natuur in een aquarium.

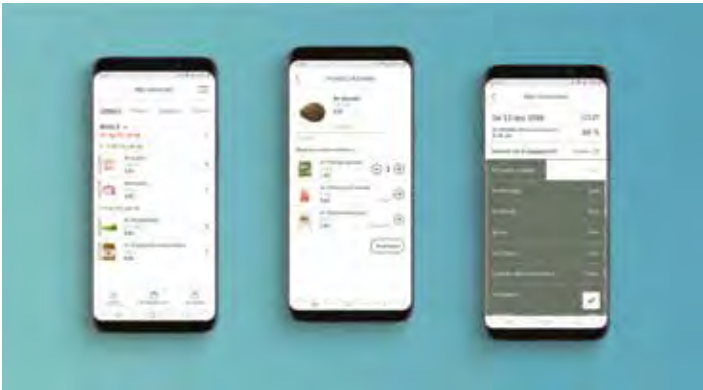


Check & Reflect

Check & Reflect informeert consumenten via bestaande technologie in de Albert Heijn over de duurzaamheid van voeding en helpt hen met de ontwikkeling van een duurzaam eetpatroon en levensstijl.

TOELICHTING DOCENT

Check & Reflect maakt handig gebruik van het juiste moment van triggeren en informeert op een slimme manier supermarktklanten over de duurzaamheid van producten – nl. met technologie die consumenten in de winkel toch al gebruiken: handscanners, smartphones en bonuskaart. Directe feedback laat zien hoe duurzaam een product is en wijst mensen op een duurzamer of gezonder alternatief. Check & Reflect wil ons af en toe uit ons reptielenbrein halen en maakt bewust, duurzaam handelen zo makkelijk mogelijk – op weg naar een andere leefstijl, een langdurige gedragsverandering. Check & Reflect is erg goed doordacht. Als ik Manager Sustainability was bij Albert Heijn, dan wist ik het wel waar ik het in de volgende vergadering over zou hebben :-) Win-win voor supermarkt, consument, planeet.



DE OPDRACHT

Het doel van het derdejaars project Behavioural Design was om klimaatverandering tegen te gaan door menselijk gedrag te veranderen via een interactief ontwerp. De agrarische sector is een gigantische uitstoter van CO2 en daarom hebben we ervoor gekozen om ons te focussen op consumenten van de Albert Heijn. In een wereld van kortingen, meepakkers en slimme marketing is het essentieel dat consumenten zelf bewust worden van wat zij kopen. Het was aan ons om een systeem te ontwerpen dat de consument bewuster laat aankopen.

HET EINDRESULTAAT

Check & Reflect is een herontwerp van de handscanners, app en website van de Albert Heijn. Dit concept toont op het moment van scannen een

overzicht van enkele duurzaamheidsaspecten, zoals CO2 uitstoot en herkomst. Ook is er een overzicht beschikbaar waarin direct zichtbaar is welke producten het minst duurzaam zijn. Wanneer consumenten een boodschappenlijst maken, biedt Check & Reflect de mogelijkheid om deze eenvoudig samen te stellen en tegelijkertijd duurzamere alternatieven te selecteren, waardoor zij geleidelijk bewustere keuzes maken. Tot slot is er een functie waarin er bijgehouden kan worden hoeveel voedsel er weg wordt gegooid, waardoor de consument nog bewuster leert om te gaan met boodschappen. Dit concept is gebaseerd op de ontwikkeling van een duurzamer koopgedrag dat keer op keer kan verbeteren. Boordelen doen is een routine taak en daardoor uitermate geschikt om nieuwe gewoontes aan te leren. Check & Reflect helpt klanten bij elke stap in dit traject.

HIGHLIGHT JURY

“Goed dat verschillende aspecten meegenomen worden (afkomst, bio, seizoen etc), maar schermen zijn niet self-explanatory, de feature ‘boodschappen doen’ in prototype werkt niet.”





Datavisualisatie Etnisch Profileren

Een responsive site met (interactieve) datavisualisaties die inzicht geeft in de omvang van etnisch profileren van de politie in Amsterdam.

HIGHLIGHT JURY

“Nette grafieken, maar nog best puzzelen wat ze nu willen communiceren of wat ik er mee kan/moet.”

“Nette responsive site gemaakt!”

ZIE CASE



DE OPDRACHT

In samenwerking met Controle Alt Delete kregen wij de opdracht om een website te maken waarbij we de uitkomsten van het onderzoek gingen vertalen naar datavisualisaties. Hierbij mochten we zelf kiezen welke uitkomsten wij wilden weergeven. Omdat wij zelf een zo goed mogelijk beeld wilden geven, hebben wij ervoor gekozen om bijna alle vragen uit het onderzoek te gebruiken in de grafieken.

HET EINDRESULTAAT

De website begint met de stad Amsterdam, wanneer je scrollt (parallax effect) ‘duik’ je de diepte & de data in. Hier vind je een introductie met achtergrondinformatie en vind je de drie grote grafieken met elk een eigen onderwerp en inzichten. Sommige grafieken zijn daarnaast interactief, zodat de gebruiker zelf nog meer kan ontdekken.

TOELICHTING DOCENT

Dit project getuigt van een zeldzaam goede samenwerking tussen drie ontwerpers met een kritische blik. Om inzicht te geven in de mogelijke etnische profilering door de politie in Amsterdam creëerden zij deze interactieve data story. Eindeloze iteraties en onderzoek hebben bijgedragen aan een prachtig vormgegeven en goed werkende datavisualisatie.





Een ontdekkingsreis met Artis de Partis

Met het product “een ontdekkingsreis met Artis de Partis” verzamelen kinderen tussen de 6 en 12 jaar, samen met (groot)ouders, op een interactieve wijze informatie over de dieren in het Artis Aquarium.



HIGHLIGHT JURY
“De visuele stijl die jullie hebben neergezet is simpel en speels, sluit wat ons betreft aan bij doelgroep. De aansluiting met het Artis merk kan sterker door illustratiestijl en lettertypes te alignen. Ook qua taalgebruik kun je op sommige plekken beter aansluiten bij de jonge doelgroep.”

DE OPDRACHT

De uitdaging van het project was om kinderen van 6 tot en met 12 jaar op een interactieve manier bezig te laten zijn met het opdoen van informatie over vissen en hun leefomgeving. Het belangrijkste doel was om ervoor zorgen dat de kinderen dit samen met hun ouders doen, om zo het samen leren (van elkaar) te bevorderen.

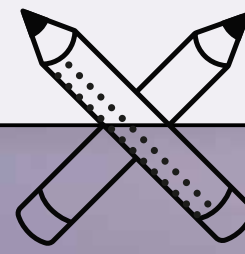
HET EINDRESULTAAT

Het product “een ontdekkingsreis met Artis de Partis” tovert het Artis aquarium om in een plek waar kinderen samen met hun (groot)ouders op ontdekkingsreis gaan. De uitdaging is om Artis de Partis te bevrijden uit een oceaan die vervuild is met allerlei plastic. Het gezin kan Artis de Partis bevrijden door zo veel mogelijk quizvragen goed te beantwoorden. Zo leren kinderen op een leuke, ontdekkende en leerzame manier niet alleen over de vissen in het aquarium en hun leefomgeving, maar ook over de vervuiling van de oceaan.

TOELICHTING DOCENT

Het doel was een een digitale oplossing te ontwerpen voor het nieuwe Artis Aquarium. Zorg ervoor dat gezinnen samen leren en dat ze in de aquaria kijken. Jullie oplossing is de ouder als goed ingevoerde museumgids, maar de kinderen bepalen de route en snellen vooruit! Zo kunnen gezinnen spelend en lerend langs de aquaria. Veel kleine optimalisaties maken het een mooi en goed doordacht product.





3

GOLDEN C
LIVE

Douwke de Backer

Host GDA 2020

verzamelt de awards





Festifiets

De Festifiets is een fiets met een tablet en GPS-functie. De Festifiets wordt gebruikt op festivals in The New Normal. Geen 'coronaproof noodfestival', maar een tof, nieuw festivalconcept.

TOELICHTING DOCENT

Ik nomineer jouw werk van de UX mastertest graag voor de Golden Dot Awards 2020! Jouw concept voor een nieuw festival in het "nieuwe normaal" is uniek en echt Nederlands. Het is niet een noodoplossing i.v.m. de corona maatregelen, maar je hebt goed uitgedacht hoe je van de nood een deugd kan maken en een origineel festival-concept neergezet.



DE OPDRACHT

Van Irene Kamp kreeg ik de opdracht om voor The New Normal een digitale oplossing te bedenken, waarbij de 1,5 meter afstand gewaarborgd wordt. Ik heb voor festivals gekozen. Niet alleen omdat dit mij persoonlijk interesseert, maar ook omdat festivals een van de laatste dingen zullen zijn die weer mogen opstarten. Mijn grootste uitdaging was om iets te ontwerpen waarbij de festivalbezoekers niet het idee hebben dat het een coronaproof festival is, maar juist een nieuw, tof festival.

HET EINDRESULTAAT

De Festifiets is de oplossing voor festivals in The New Normal. Het is een fiets met een tablet en

GPS-tracker. Doordat je op de fiets zit, houdt je automatisch al de 1,5 meter afstand. Daarnaast neemt de tablet de nadelen van huidige festivals weg. Zo heeft het een heat map en find my friends functie waardoor de gebruiker een rustige plek kan opzoeken, of haar vrienden weer kan terugvinden. Lange wachtrijen voor eten en drinken zijn met de Festifiets ook verleden tijd, omdat de gebruiker van tevoren eten bestelt en daarna ophaalt bij de pick-up trucks. In de set-up geeft de gebruiker aan welke diëten en allergieën zij heeft, zodat deze bij het eten bestellen worden weggefilterd en zij sneller eten kan bestellen. Tot slot kan de gebruiker een persoonlijke line-up samenstellen.

ZIE CASE



HIGHLIGHT JURY

"Een ontzettend Nederlandse oplossing voor een zeer relevant onderwerp. We vonden de combinatie van oude en nieuwe techniek erg slim. Er was duidelijk goed nagedacht over hoe je bij design afstand kan houden van elkaar en toch een leuke ervaring kan creëren. Een heldere en eenvoudige interface en een stijl die goed aansluit bij het festival gevoel."



Een lokale community streeft ernaar enkel gebruik te maken van door hen opgewekte groene stroom. Door de inzet van zonnepanelen en batterijen willen ze compleet onafhankelijk zijn. Horison ondersteunt hen via een dashboard o.b.v. datavisualisatie.

TOELICHTING DOCENT

Ik nomineer jouw werk van de UX mastertest graag voor de Golden Dot Awards 2020! Jouw grondige aanpak van het ontwerpproces heeft niet alleen geresulteerd in een mooi concept voor een energie-community, maar ook nog eens een prachtige interface met oog voor detail. Het is fantastisch om te zien hoe je seductive principles inzet om mensen te bewegen zuinig om te gaan met energie: naast een mooi resultaat, ook nog een maatschappelijk relevant project!



HIGHLIGHT JURY

“Mooie eigen stijl gegeven aan de applicatie: jullie zijn niet gevallen voor de ge-eikte kleuren (groen en geel). Dat vinden we tof. De illustratiestijl vinden we passend en fraai verwerkt in het geheel. Extra waardering voor de manier waarop jullie de schermen hebben gepresenteerd en de aandacht die is uitgegaan naar het logo.”
“Heel vet dat jullie hebben nagedacht over interacties op andere schermen dan de smartphone, tablet en desktop. Over de smartphone app: volgt conventies, klopt qua hierarchie. Ziet er logisch uit.”

DE OPDRACHT

Een lokale community streeft ernaar enkel gebruik te maken van door hen opgewekte groene stroom. Door de inzet van zonnepanelen en batterijen willen ze compleet onafhankelijk zijn. Om hierin te ondersteunen moet een dashboard worden ontwikkeld dat d.m.v. datavisualisatie inzicht geeft in resultaten op individueel- en groepsniveau. De uitdaging hierin is om op de juiste wijze om te gaan met privacy and transparantie. Het eindresultaat moet vorm krijgen in twee interactieve producten of schermen.

HET EINDRESULTAAT

“We borrow this earth from our children”. Met die gedachte wilde ik deze community helpen meer CO2 neutraal te leven. Groene energie is hier een belangrijk onderdeel van. Nu zijn nog veel huizen

afhankelijk van (grijze) energiebedrijven. Zonnepanelen en, meer recentelijk, grote capaciteit batterijen maken daar een verandering in. Wanneer een groep huishoudens samen groene energie produceert, en een buffer aanlegt middels een batterij, creëert dit een vangnet. Met de privacy en wensen van gebruikers in het achterhoofd biedt Horison inzicht in zowel persoonlijk als gemeenschappelijk gebruik. Op individueel niveau krijgen huishoudens tips om beter om te gaan met hun stroom. Op groepsniveau wordt het onderling elkaar voorzien van stroom gemotiveerd en financieel beloond. Via de app zijn diepgaande overzichten te vinden en kunnen gebruikers apparaten in huis aansturen om zo hun energiegebruik te beheren. Thuis combineert het modulaire Nanoleaf systeem design met functionaliteit en houdt.



Jacht op de pracht

Een snelle en grappige game voor kinderen in middeleeuws thema, die kinderen spelenderwijs leert over de tijd van Russische tsaren en hun fascinatie voor ridders. Ontwikkeld voor de Hermitage in Amsterdam.

HIGHLIGHT JURY

“Leuk om kinderen op deze manier voor te bereiden/ mee te nemen in een tentoonstelling. Link met de tentoonstelling en de Hermitage ontbreekt nog te veel. Voelt vrij ‘stand alone’ en daarmee wat minder relevant.”

ZIE CASE



DE OPDRACHT

De Hermitage in Amsterdam is een fascinerende plek voor jong en oud om te bezoeken, maar ook zij kunnen hier en daar ondersteuning in engagement gebruiken. Om kinderen tussen 8 en 12 jaar warm te maken voor de tentoonstelling ‘Romanovs in de ban van de Ridders’ van komend seizoen, hebben we de opdracht gekregen om een aansluitende korte game te ontwikkelen die één of meerdere objecten uit het museum introduceert. De game moest van tevoren speelbaar zijn vanuit huis of school.

HET EINDRESULTAAT

Jacht op de Pracht is een game waarin kinderen van 8 tot 12 jaar spelenderwijs meer kunnen leren over de onderwerpen die de Hermitage komend seizoen gaat tentoonstellen. In het spel komen Joris en de draak van een kunststuk in het museum tot leven; de draak steelt een harnas en Joris gaat er achteraan, rennend door middeleeuwse bossen

TOELICHTING DOCENT

We willen jullie graag nomineren voor de Golden Dot Awards 2020. De game, Jacht op de Pracht, die jullie in opdracht van de Hermitage hebben ontwikkeld, is in onze ogen (docenten minor Applied Game Design) een voorbeeld van steengoed studentenwerk. Gebaseerd op de tentoonstelling ‘Romanovs in ban van de ridders’ en ontwikkeld voor kinderen van 8-12 jaar. De game-play, de muziek en de look & feel sluiten perfect aan bij de gegeven doelgroep. Jullie hebben een uitstekende doorvertaling van de opdracht gemaakt die een award waardig is. De link tussen de tentoonstelling en de doelgroep is een goed voorbeeld van applied gaming.

en dorpen. Met zijn schild weerkaatst hij de vuurballen van de draak en pakt daarmee één voor één de drie onderdelen van het harnas terug. Dankzij de duidelijke display van de voorwerpen uit het museum (Queens cup, schild, harnas, schilderij) leert het kind de onderdelen herkennen en kan er vervolgens in het museum zelfs wat over vertellen. De game is verder volledig in cartoon-achtige stijl met felle kleuren en geluidjes, waarbij voorbeeld is genomen aan andere populaire games. Het spel is maar liefst in vier rondes getest bij zowel medestudenten in de minor Applied Game Design als met kinderen uit de doelgroep, en is daardoor volledig aansluitend.



Melkweg at Home



Users can have the Melkweg (club) in their own house! Concerts are becoming real with a livestream, smart lights installed in the room and a smart wristband for an exciting concert experience.

TOELICHTING DOCENT

Ik nomineer jouw werk van de UX mastertest graag voor de Golden Dot Awards 2020! Jouw concept voor de Melkweg in het “nieuwe normaal” is goed doordacht en origineel. Het laat zien hoe je met verschillende technologieën een Melkweg-beleving thuis kan ervaren.

DE OPDRACHT

From Irene Kamp we got the opportunity to design a digital system for the ‘new normal’. Because of the current COVID-19 virus, everything will change, also public life. We have to think of new ways to organise our society differently. Because this case is really broad of itself, I framed it in the beginning of the project into the cultural sector. All events in the cultural sector can’t take place at this moment. These events need to have another way to continue to exist within the new normal.

HET EINDRESULTAAT

The online concerts can be experienced with the ‘Melkweg at home package’. Within this package you get 2 smart lights that will create the ambience of the concert, 1 smart wrist band that will add value to the music experience by transfer the vibrations of the music, and a drink of choice that can be mixed at home. With this package users can experience different concerts on the livestream website. Because the Melkweg stands for a do it yourself mentality, the package can be installed by the visitor itself at home.

Users also have the possibility to place comments in the live chat and put on their camera so the artists have more interaction with the public and can react to things they say and do. Users can choose their own camera, or let the Melkweg play different cameras during the concert. In this way, the user can have more interaction with the concert. The package can be bought for 90 euros or rented for 10 euros a month on the website.



ZIE CASE

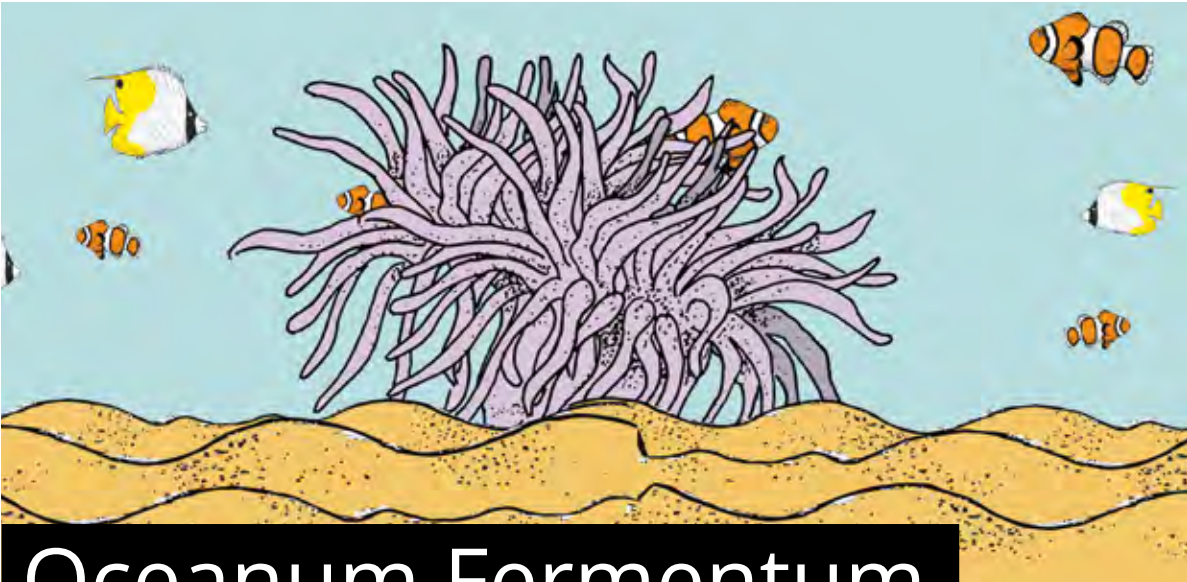


HIGHLIGHT JURY

“Een zeer relevant onderwerp omdat concerten nog steeds niet mogelijk zijn. Maar ook een oplossing die buiten covid tijd kan helpen om een groter publiek te helpen wanneer een concert is uitverkocht. We waren onder de indruk hoe goed door-dacht het idee was en in hoeveel detail was gekeken om de concert beleving thuis te hercreëren. We zijn heel benieuwd of dit verder in de uitwerking ook zo mooi als een totaal ervaring bij elkaar zou komen.”

Ecosystem of devices
Melkweg at home package





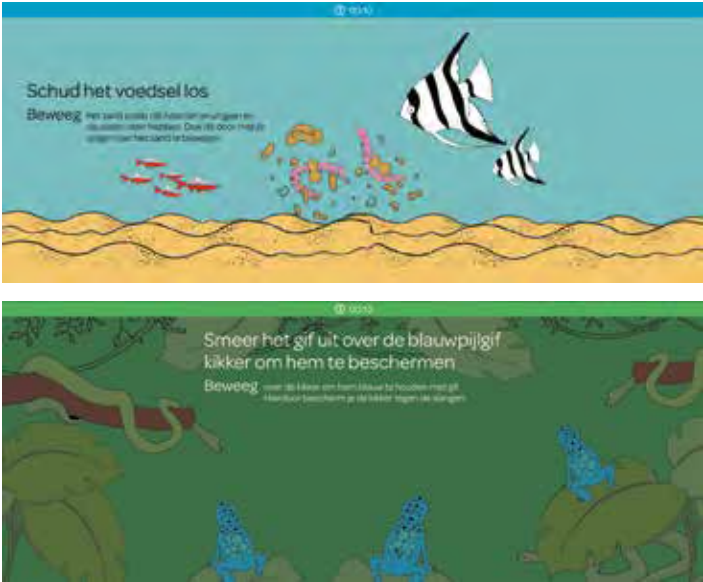
Oceanum Fermentum

In het Artis Aquarium zijn veel bassins met verschillende organismen, die ook samenwerken met elkaar. Door middel van drie minigames per bassin, vertalen wij onderdelen van het gedrag in een ecosysteem.



TOELICHTING DOCENT

Met oog voor detail, zonder het verliezen van de gebruiker, heeft Tyler een uniek interface ontworpen. De consistent doorgevoerde visual language uit zich in een strak geordend design system. Dit maakt het expressieve interface zelfs voor een developer handelbaar. Daarnaast weet hij met micro interacties en animaties de applicatie tot leven te brengen met als eindresultaat mensen bewust te laten worden van de impact van fast-fashion. Positieve verandering kan dus echt mooi zijn!



DE OPDRACHT

Het Aquarium ging sluiten gedurende een periode van 3 jaar, hierin zag ARTIS een kans om het Aquarium naar een 3.0 ervaring te verhogen. De problemen in de huidige situatie die ARTIS tegenkwamen zijn: In de huidige ervaring is er of te weinig of te veel informatie over de organismen en niet up to date; De verzorgers kunnen informatie niet overbrengen. "Hoe kunnen wij leerzame informatie over de onderwaterwereld overbrengen op kinderen (7-10 jaar) en ouderparticipatie daarin bevorderen."

HET EINDRESULTAAT

Ons product bestaat uit een reeks van 3 minigames, beschikbaar bij elke bassin. De minigames vertalen interactief 6 thema's van het ecologische gedrag van de organismen. Daarbij behouden we diversiteit door verschillende interacties. Een aantal voorbeelden hiervan zijn: Sorteren, tappen, schudden/vegen, slepen, smeren, ed. Uit onderzoek kwamen we erachter dat de spanningsboog per bak gemiddeld 46 seconden is. Minigames vallen in de smaak bij zowel kind als ouder. Dit



HIGHLIGHT JURY

"Goede probleemstelling geformuleerd, zowel behoeften vanuit opdrachtgever als ook vanuit gebruikers meegenomen. Op verschillende manieren onderzoek gedaan (van deskresearch tot eye-tracking onderzoek)".

"Verfijnd visueel ontwerp, thema goed doorgetrokken, ook in project documentatie."

komt omdat ze makkelijk te begrijpen zijn, snel te spelen zijn en uitdagend is. De minigames zijn zo ontworpen, dat de informatie en weetjes die de dierenverzorgers willen overbrengen aan de bezoekers op zowel leerzaam als spelenderwijze worden gepresenteerd.

- De basisregels voor de punten verdeling zijn:
- Voor elk goed uitgevoerde interactie worden punten toegekend.
 - Wordt er een foutieve actie uitgevoerd, dan worden minpunten gerekend.



Rijksmuseum – ticketflow

Een geheel toegankelijke en vriendelijke ticketflow voor een bezoek aan het Rijksmuseum die voor iedereen werkt. Ook voor mensen met een beperking (zowel motorisch als visueel).

TOELICHTING DOCENT

Er worden nooit websites ontworpen voor mensen die blind zijn. Er bestaan wel websites die bruikbaar zijn voor blinde mensen, maar een echt ontwerpproces met deze hele specifieke doelgroep ben ik nog nooit tegengekomen. Dat gegeven is op zich al bijzonder, maar jullie aanpak maakt het compleet. Jullie hebben gewerkt met de moeilijkste testpersonen die je maar kunt bedenken: mensen die op latere leeftijd blind zijn geworden, die niet dagelijks met hun computer omgaan, en die eigenlijk een hekel hebben aan hun spraaksoftware. En het is jullie gelukt om voor deze mensen iets te maken wat ze prettig vinden om te gebruiken.

DE OPDRACHT

De opdracht is om de ticketflow van het Rijksmuseum te verbeteren op gebied van toegankelijkheid. Het is nog lastig voor een aantal mensen om een ticket te kopen en aan ons de taak dit te verbeteren. De punten waar het nog niet goed gaan zijn de groepssamenstelling en het kiezen van een datum en tijd. Dit zijn voor ons dan ook een van de belangrijkste punten. Het uiteindelijke doel is dat iedereen een ticket kan kopen op de website van het Rijksmuseum.

HET EINDRESULTAAT

Met onze toegankelijke ticketflow kan iedereen een ticket bestellen op een (visuele) aantrekkelijke manier. Wij hebben het zo gemaakt dat de gebruiker wordt geholpen bij alle stappen en dat de gebruiker nooit een optie kan selecteren die niet beschikbaar is. De belangrijkste functionaliteiten: de datepicker, reduced motion, localStorage, conversational interface, gepersonaliseerde ticketflow en tickets bestellen zonder javascript. Zowel Rijksmuseum, Q42 en onze blinde testpersonen waren zeer tevreden met de resultaten over ons prototype en onderzoek.

“Heel cool! Laten we binnenkort even kort nabespreken om te kijken welke lessen wij eruit zouden kunnen trekken. Dank nogmaals! Ook aan de deelnemers!”
– Stanley (Rijks)

“Net jullie verslagen en bevindingen gelezen. Mijn complimenten voor het grondige researchwerk.”
– Hannes

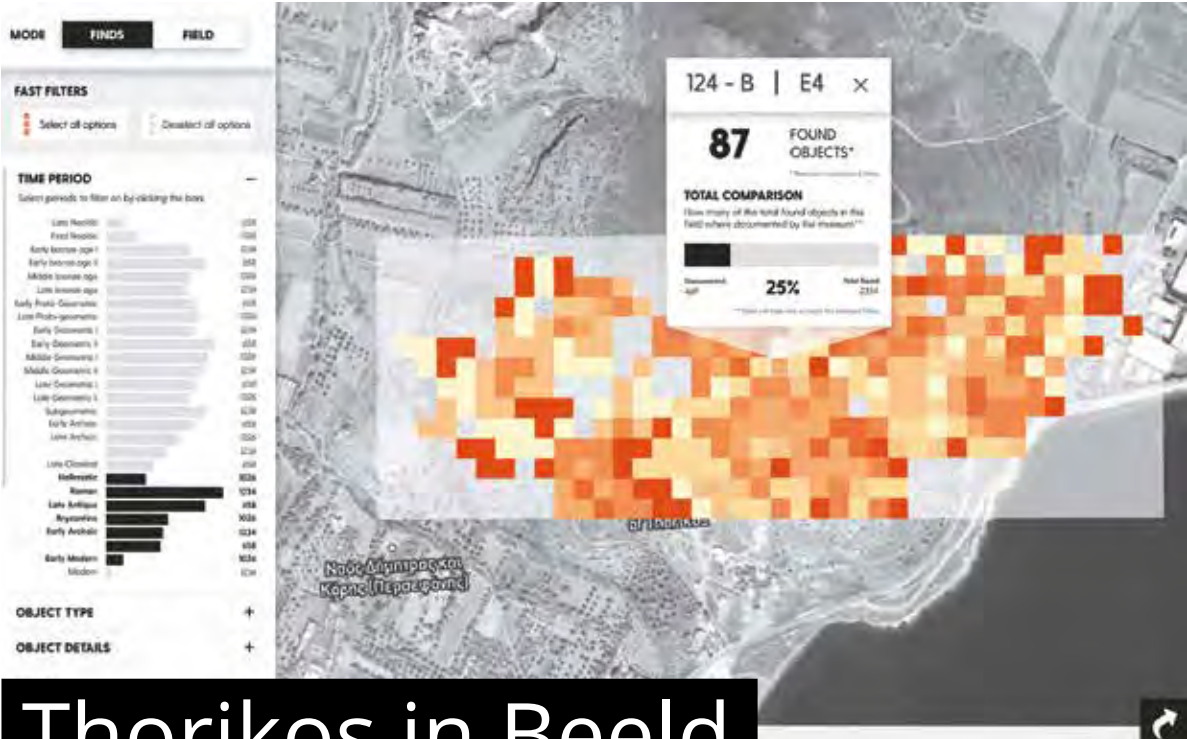
“Ik denk niet dat het het meest snelle design is om door heen te gaan, maar je zorgt er zo wel voor dat het voor iedereen werkt en nooit mis gaat!”
– Jesse



HIGHLIGHT JURY

“Zeer relevant, want we vergeten vaak hoeveel mensen moeite hebben onze standaard-oplossingen.”
“Goede combinatie van beeldend en functioneel. De teksten van de vice-over zijn wel erg robot-achtig...”





Thorikos in Beeld

Thorikos in Beeld maakt de grote hoeveelheden data van het Archeologisch project Thorikos in Griekenland inzichtelijk en filterbaar doormiddel van datavisualisaties op een kaart.

TOELICHTING DOCENT

We vonden, ik als begeleider, Floris als opdrachtgever, maar ook de andere docenten-beoordelaars, jullie oplossing erg indrukwekkend. Jullie hebben van een zeer complexe dataset, met talloze objectbeschrijvingen van scherven – geraapt op de archeologische plaats Thorikos en geïndexeerd in musea – een heldere, doorzoekbare, navigeerbare en met name inzichtgevende serie visualisaties gemaakt die de verwachtingen aan alle kanten hebben overtroffen.



HIGHLIGHT JURY

“Jullie hebben duidelijk nagedacht over welke facetfilters er moeten worden aangeboden. En een passende visualisatie ontworpen. De interactiviteit van de ‘blokjes’ spreekt voor zich. We twijfelen of het jargon in de overlays herkenbaar is voor gebruikers van de tool.”

ZIE CASE



DE OPDRACHT

In het Thorikos survey project werken veldarcheologen, museumarcheologen en studenten samen. Er worden scherven geraapt in een grid en in een database beschreven om meer inzicht te krijgen in hoe mensen hier vroeger leefden. Floris van der Eijnde kwam naar ons met de vraag meer inzicht te willen krijgen in deze data. Bij voorkeur een tool waarmee hij de data zelf kan filteren en grafieken kan maken. Er zijn data van het veldwerk (het rapen van de scherven) en het museumonderzoek.

HET EINDRESULTAAT

Als team zijn wij gekomen tot een interactieve kaart van het gebied Thorikos. Op deze kaart kan een gebruiker zelf filters toepassen om meer inzicht te kunnen krijgen in de data. Er kan worden

gewisseld tussen twee modi, op deze manier brengen wij Thorikos overzichtelijk in beeld. De tool kan gebruikt worden via desktop en is beveiligd met een inlog. Voor de start krijgen gebruikers een korte introductie. Door te klikken op een van de ‘modes’ links bovenin kan er gewisseld worden tussen de veld- en museum-modus. Elke modus heeft andere filters.

Met behulp van ‘fast filters’ kunnen alle filters in een klik geselecteerd of gedeselecteerd worden. In de linker balk bevinden zich alle filters die ook open en dicht geklapt kunnen worden. Geselecteerde filters worden direct toegepast op de kaart in de vorm van een heatmap. Op de kaart kunnen vlakken worden aangeklikt voor meer specifieke informatie over het vak. De gemaakte visualisaties kunnen worden gedownload in pdf, png of jpg.

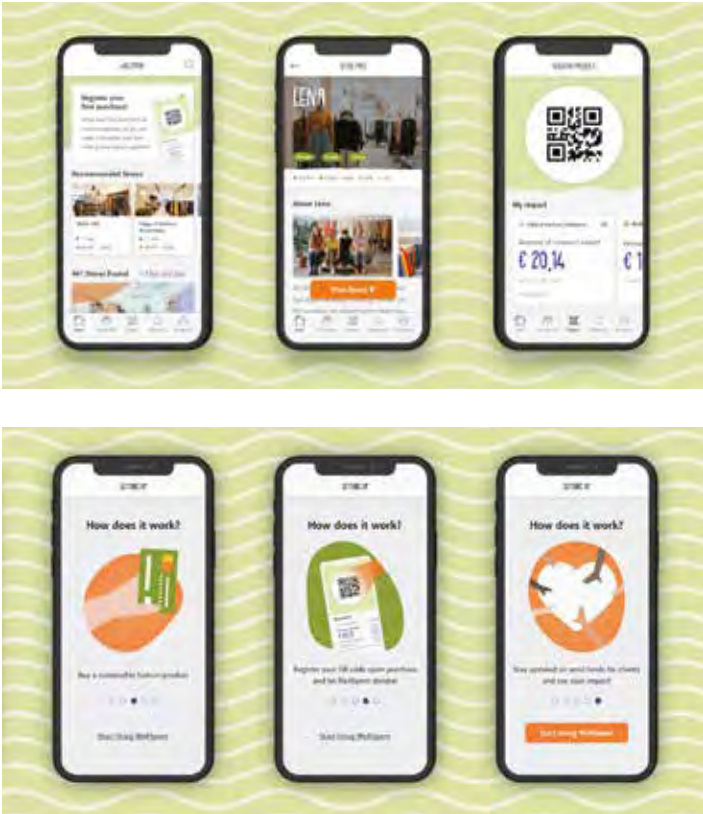


Well Spent

Een applicatie die gebruikers naar duurzame fashion winkels leidt die bij hun voorkeuren passen en de impact van hun duurzame aankopen laat zien aan de consument.

TOELICHTING DOCENT

Met oog voor detail, zonder het verliezen van de gebruiker, heeft Tyler een uniek interface ontworpen. De consistent doorgevoerde visual language uit zich in een strak geordend design system. Dit maakt het expressieve interface zelfs voor een developer handelbaar. Daarnaast weet hij met micro interacties en animaties de applicatie tot leven te brengen met als eindresultaat mensen bewust te laten worden van de impact van fast-fashion. Positieve verandering kan dus echt mooi zijn!



DE OPDRACHT

De opdracht in dit project was om de koopgedrag van de consumenten te veranderen zodat ze minder fast fashion kleding kopen. Dit om een bijdrage te leveren aan het verminderen en negatieve impact van de fast fashion industrie. Consumenten zijn zo gewend geraakt aan de goedkope prijzen van "Fast Fashion", dat ze moeite hebben te begrijpen waarom ze meer zouden moeten betalen voor kleding. Het koopgedrag creëert een vicieuze cirkel met een slechte impact op het milieu en gemeenschappen.

HET EINDRESULTAAT

Met WellSpent krijgen gebruikers die al open staan om duurzamer te winkelen maar dit niet doen door een gebrek aan kennis, de mogelijkheid om makkelijker informatie te vinden over duurzame

winkels die aansluiten op hun voorkeuren, en om hun impact van duurzaam shoppen in te zien. "Hoe verminder ik de impact van fast fashion industrie?" Ik maak duurzaam winkelen toegankelijker door ze in staat te stellen makkelijker informatie te vinden over duurzame winkels die passen bij hun voorkeuren. Dit helpt de drempel voor een duurzame fashion style/koopgedrag te verlagen. In de uitwerking kunnen gebruikers namens WellSpent een donatie doen na elke aankoop en de impact hiervan inzien. Dit door te laten zien waar het voor gebruikt is. Hierbij speel ik in op hun intrinsieke motivaties, en zorg ik ervoor dat de de doelgroep zich meer competent gaat voelen om het duurzame producten te kopen en impact te maken.

HIGHLIGHT JURY

"Jullie hebben het probleem grondig onderzocht. Heel goed ook dat jullie het onderscheid hebben gemaakt tussen verschillende gebruikerssegmenten." "We geloven dat een doelgroep die heel bewust shopt voor fashion de app interessant vindt. We twijfelen of de app de groep die nu vooral 'fast fashion' shopt over de streep trekt."

ZIE CASE



ZorgChecker

Slechte zorg leveren, maar toch enorme winst maken: hoe gaan Zorgcowboys te werk? Met de ZorgChecker brengen we fraude van Nederlandse zorginstellingen in kaart.

TOELICHTING DOCENT

Jullie hebben een enorme dataset ontsloten en zijn daarbij bijzonder professioneel te werk gegaan. Over elk detail is heel goed nagedacht, er zijn eindeloos veel variaties en iteraties gemaakt. De app is heel toegankelijk en geschikt voor een doelgroep die gebaat is bij heldere informatie over de zorg en de besteding van gelden daarbinnen maar deze data niet zo snel op een andere manier zouden raadplegen.



HIGHLIGHT JURY

“Actueel thema, maar jullie hebben vooral gekeken naar wat Pointer wil. Voor ons enigszins onduidelijk of er ook echt onderzoek naar gebruikersbehoeften is gedaan. De data is echt gekoppeld, mooi!”



DE OPDRACHT

In opdracht van Pointer brengen we fraude in kaart van Nederlandse zorginstellingen. Er wordt een interactieve visualisatie verwacht waarmee Pointer en/of lezers door de winstcijfers van zorginstellingen kunnen zoeken. De winstcijfers van zorginstellingen zijn inzichtelijk, zodat Pointer nieuwe verhalen kan vinden voor uitzendingen en lezers hun eigen zorgorganisatie kunnen controleren.

HET EINDRESULTAAT

Er zijn veel manieren om meer geld te verdienen in de zorg dan gerechtvaardigd is. Met deze app gaan we op jacht naar zogenoemde Zorgcowboys:

gehaaide ondernemers, listige consultants en graaiende managers die zichzelf verrijken door misbruik van de wet- en regelgeving. Ze maken onze zorg veel duurder dan nodig is. Wij willen met de ZorgChecker ingewikkelde data van zorginstellingen op een duidelijke manier overbrengen naar de lezers. De gebruiker kan in de winstcijfers van zorginstellingen zoeken om eigen organisaties te controleren. Dit doen we aan de hand van verschillende data visualisaties. De lezers kunnen via de app een anonieme tip achterlaten. Deze gegevens worden doorgestuurd naar Pointer zodat zij verder onderzoek kunnen doen naar minder gezonde zorginstellingen.



‘Zwerveling’ (door Peter van den Ende) is een tekstloos prentenboek over een klein papieren bootje. De website biedt een interactief kijkje in zijn wereld.

TOELICHTING DOCENT

Ik vind dat je met Zwerveling een nieuwe beleving van een boek hebt gecreëerd. De gedachte van de schrijver is dat je bij het lezen van het fysieke boek je in zijn illustratieve wereld getrokken wordt. Jij hebt dat gevoel doorgetrokken naar een echte digitale beleving. De keuze om het illustratieve verhaal los te koppelen van het interview, vinden we sterk. En los daarvan, is het geheel erg professioneel en tot in de puntjes uitgewerkt.



DE OPDRACHT

De opdracht was om alles wat ik geleerd heb uit de minor ‘visual interface design’ toe te passen in één project. Daarbij wilde ik met name letten op grid, kleur, typografie, animatie, en beeldtaal. Het onderwerp van de website kon gekozen worden uit diverse bronnen. Ik heb gekozen voor een artikel uit de Correspondent met daarin een interview met de auteur van het boek, Peter van den Ende.

HET EINDRESULTAAT

Het eindresultaat is een website dat bestaat uit een interactief verhaal, een interview en een koopvering. Wanneer de gebruiker op start klikt beginnen animaties te spelen. Dit zijn scènes uit het boek die opgedeeld zijn in lagen en vervolgens geanimeerd zijn. Door de illustraties te animeren komt de wereld nog meer tot leven. Veel gebrui-

kers reageren hier verbaast en verwonderd op. Er zijn een aantal van deze scènes te beleven voordat de gebruiker geacht wordt het boek aan te schaffen. Het is niet de bedoeling dat het hele boek online te zien is. Als de gebruiker geïnteresseerd is geraakt door de beleving. Kan hij/zij het boek direct via de website bestellen. Verder informeert de website over de auteur, Peter van den Ende. Hier is een aparte pagina aan toegewezen. Via die pagina kan het interview gelezen worden dat afkomstig is van de Correspondent.

ZIE CASE



HIGHLIGHT JURY

“Een mooi voorbeeld van simpel idee heel goed uitgevoerd. Het visueel design is uitstekend en sluit naadloos aan op de illustraties. En de illustraties zijn prachtig tot leven gebracht wat nog een extra laag emotie aanbrengt op het verhaal. Er kon nog wat meer hiërarchie worden aangebracht in de links, maar ook de simpele manier van conversie naar boekverkoop zat heel goed in elkaar.”



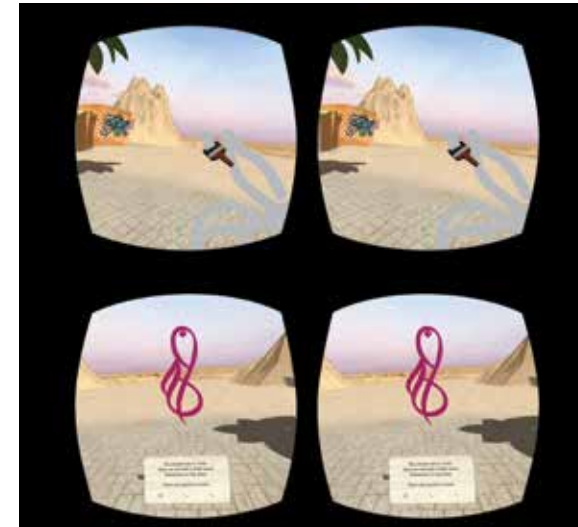
De Calligrafitti VR Ervaring

In deze Virtual Reality ervaring worden gebruikers van het Tropenmuseum uitgedaagd uit om zelf in VR te oefenen met het maken van kunst met het Arabische schrift, genaamd 'calligrafitti'.

TOELICHTING DOCENT

Als jouw afstudeerbegeleider nomineer jou omdat je bent afgestuurd met een 9 (!!!) met je prachtproject 'De Calligrafitti VR Ervaring'. Met deze door jou ontworpen VR installatie daag jij gebruikers van het Tropenmuseum uit om zelf in VR te oefenen met het maken van kunst met het Arabische schrift, genaamd 'calligrafitti', op basis van het werk van de Frans-Tunesisch kunstenaar eL Seed. Je hebt een project afgeleverd wat met een paar kleine aanpassingen zo aan het publiek vertoond kan worden, en wat prachtig laat zien hoe Virtual Reality ingezet kan worden voor creatieve en spannende kunsteducatie.

ZIE CASE



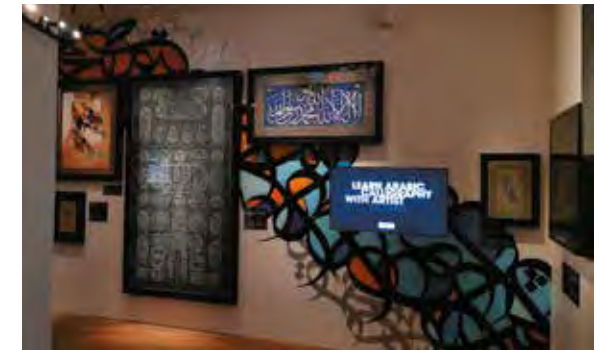
DE OPDRACHT

Tijdens mijn afstudeerstage bij Studio Louter werkte ik aan een opdracht voor het Tropenmuseum voor een nieuwe vaste tentoonstelling genaamd 'Things That Matter'. Museumbezoekers kunnen hierin leren wat taal betekent voor de Frans-Tunesische kunstenaar eL Seed. Hij maakt kunst met het Arabische schrift genaamd 'calligrafitti'. De bezoekers kunnen via een touchscreen zelf oefenen calligrafitti te maken, met behulp van instructies van eL Seed, waarvan ik nu een VR-versie heb gemaakt.

HET EINDRESULTAAT

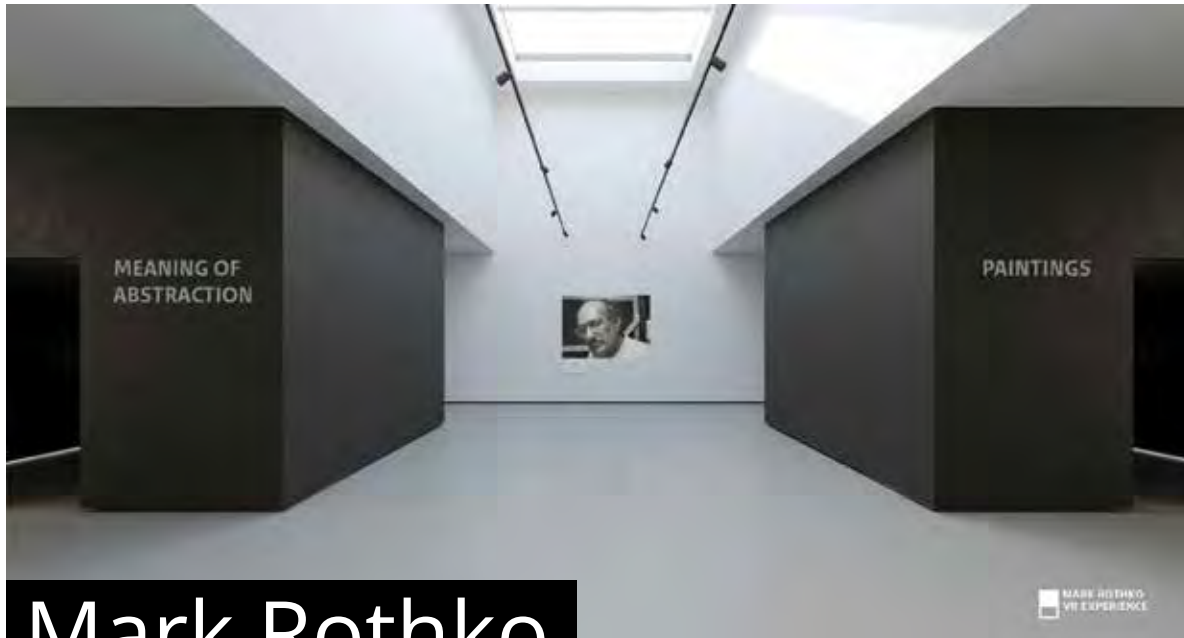
In de Calligrafitti VR Ervaring kunnen museumbezoekers van het Tropenmuseum drie Arabische woorden en letters leren natekenen in 3D, terwijl ze zich in een omgeving bevinden die kunstwerken van eL Seed laat zien. De ervaring demonstreert nieuwe mogelijkheden wat betreft tekenen in VR in combinatie met de aandacht voor kunst en de kunstenaar. Waarbij de oorspronkelijke 2D interactieve zich richt op het 2D werk van eL Seed, is het tekenonderdeel van de VR ervaring geïnspireerd op zijn 3D kunstwerken. Aan de hand van het volgen en verbinden van stippen leert de gebruiker welke

kant hij/zij op moet kalligraferen en welke lijnen de gebruiker als eerst moet kalligraferen. Na elke oefening komt de gebruiker iets te weten over het zojuist getekende Arabische woord. Deze informatie en andere instructies staan op een tekenpapier geschreven die (met een trilling) in de hand verschijnt die niet wordt gebruikt voor het kalligraferen zelf.



HIGHLIGHT JURY

"Nice way of learning other cultures."
 "I feel this idea could have been pushed further. The 3D work of the artist makes different use of space. If you could transform the letters you make maybe it would have added something more."

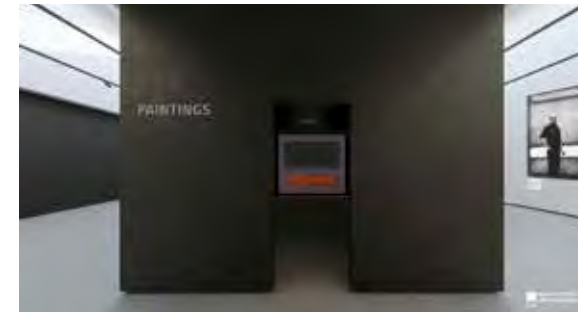


Mark Rothko VR Experience

Een VR ervaring waar kijkers de kans krijgen om 'alleen te zijn' met het werk van Mark Rothko om de emoties te ervaren die de schilder zelf in het werk heeft willen leggen.

TOELICHTING DOCENT

Als jouw afstudeerbegeleider denk ik dat je in aanmerking komt voor de Golden Dot Award omdat je vandaag bent afgestuurd met een 9 (!!!) met je prachtproject 'De Rothko VR Experience'. Met deze door jouzelf ontworpen VR installatie bied jij kijkers de kans om 'alleen te zijn' met het werk van de door jou bewonderde kunstenaar Mark Rothko, en de emoties te ervaren die de schilder zelf in het werk heeft willen leggen. Ik vind dat je een prachtproduct hebt afgeleverd, dat ook musea en de kunstwereld een nieuwe blik kan bieden op hoe Virtual Reality ingezet kan worden om kunst te laten ervaren.



DE OPDRACHT

Gemiddeld kijkt een museumbezoeker dertig seconden naar een kunstwerk waardoor ze niet altijd de tijd nemen om een werk helemaal op zich op te nemen. Zeker als het om een schilderij van Rothko gaat. Om dit reden creëerde het Stedelijk Museum Schiedam een tentoonstelling met een van zijn kunstwerken. Echter bleek dit maar tijdelijk te zijn. Daarom besloot ik een product te ontwikkelen waarbij je geen fysieke schilderij nodig hebt om zijn werk op een unieke manier te beleven.

HET EINDRESULTAAT

De Mark Rothko VR Experience laat de gebruiker een persoonlijk en exclusieve beleving ervaren met 3 iconische schilderijen van Mark Rothko. De VR experience biedt de gebruiker naast interactie met het schilderij ook de mogelijkheid om achter te komen wat abstraction betekende voor Rothko

HIGHLIGHT JURY

"It is nice in corona times to be able to enjoy art from home but it's a pity not everybody could enjoy it from home, only the once that have the technology available."

"Er had nog wat meer aandacht gegeven kunnen worden aan de duiding van en interactie met de schilderijen. It is nice in corona times to be able to enjoy art from home but it's a pity not everybody could enjoy it from home, only the once that have the technology available."

ZIE CASE



en hoe hij te werk ging. Maar wat maakt de VR applicatie anders dan een bezoek aan een Rothko tentoonstelling ?

– De VR experience maakt het mogelijk om 3 iconische schilderijen in hun oorspronkelijk ruimte van Schiedam, Londen en Texas op een plek te krijgen.

– Geen stoorzenders, je zal de enige aanwezige zijn. Hierdoor ben je in controle over de tijd die je neemt om een schilderij te ervaren.

– Je hebt de mogelijkheid om naar special gecomponeerd muziek voor Rothko te luisteren. Dit kan je helpen om de emotionele lading van Rothko's werk over te brengen.



Mijn FC Utrecht

Mijn FC Utrecht bouwt voort op de bestaande website van FC Utrecht waarbij de seizoenkaarthouders door een unieke fan journey optimaal worden voorbereid op de wedstrijd.

TOELICHTING DOCENT

Tijs nam tijdens dit complexe project geheel zelfstandig de juiste beslissingen op basis van vergaarde informatie en overleg. Hij werkt professioneel, zijn visuals zijn prachtig en de onderbouwing sluitend. De gemaakte iteraties zijn transparant en zijn besluit om de design challenge aan te passen is logisch onderbouwd. Tijs evalueert met verschillende belanghebbende, is kritisch op zijn eigen werk en toont overtuigend aan in hoeverre de design challenge is gehaald. Kortom; Tijs heeft een mooi, creatief, professioneel, goed onderbouwd product opgeleverd waar de opdrachtgever terecht ontzettend blij mee is.

DE OPDRACHT

In 2019 is de nieuwe website van FC Utrecht ontworpen en uitgerold door The Valley. Via The Valley ben ik aan de slag gegaan om de website van FC Utrecht op het gebied van personalisatie naar een hoger niveau te tillen en de verbinding tussen de supporter en de website te versterken.

HET EINDRESULTAAT

Door in te spelen op de weekcyclus en de beleving het professionele voetbal worden seizoenkaarthouders geprikkeld op ieder moment van de week. De seizoenkaarthouders worden verwelkomd door hun favoriete speler aangevuld met een laagdrempelige, directe, passende onboarding. De kern van het product komt voort uit de U symboliek: vertaald naar U'Momentjes. U'Momentjes zijn korte video's of foto's die de seizoenkaarthouder kan delen met FC Utrecht. De verbindende kracht van de club komt volledig tot zijn recht en het "warm maken" van elkaar wordt hierdoor gestimuleerd. Daarnaast zorgt de tribune coach voor extra interactie momenten voordat de wedstrijd begint. Denk hierbij aan het voorspellen van de stand en de spelers-opstelling. Deze subtiële gamification draagt bij aan de beleving. Bovenstaande elementen staan in directe verbinding met het grotere geheel, de totale beleving! Kortom, verbindend, dynamisch en persoonlijk.



HIGHLIGHT JURY

"Concept is leuk bedacht (U-momentjes); Verbindend persoonlijk en dynamisch; Maar het is pas een oplossing als supporters er echt op zitten te wachten. Onderzoek het bij supporters!"

ZIE CASE





Open Dag aan Huis

Open Dag aan Huis is een Virtual Reality-ervaring die bestaat uit een Tour, Proefles en uitdagende Escape Room die gebaseerd is op de kernvakken van onze opleiding CMD.



HIGHLIGHT JURY

“Original idea and probably quite relevant for students! I feel this idea could have been pushed further. The 3D work of the artist makes different use of space. If you could transform the letters you make maybe it would have added something more.”

“Goed gekozen: je waant je echt in de uiteindelijke omgeving.”

DE OPDRACHT

Middelbare school leerlingen ervaren vaak keuzetress door te veel opleidingen en het gebrek aan tijd om alle open dagen te bezoeken. Bovendien hebben leerlingen vaak een vertekend beeld van een opleiding door de overdreven positieve benadering en het weglaten van informatie tijdens open dagen. Dit zorgt ervoor dat veel studenten vroegtijdig stoppen. Met mijn tijdsbesparende concept krijgen leerlingen een goed beeld van de opleiding, waardoor de kans op vroegtijdige uitval wordt verkleind.

HET EINDRESULTAAT

Mijn concept bestaat uit een VR-ervaring waarbij de gebruikers de opleiding ontdekken door middel van een Tour, een Proefles en een Escape Room. Tijdens de Tour komt de gebruiker binnen in de Medialounge van de opleiding CMD en kan hier doorheen lopen en om zich heen kijken. De 3D omgeving is op schaal nagemaakt en hier lopen digitale studenten rond die in een video hun mening over een bepaald vak van CMD geven. Ook staan er deliverables van vakken die leerlingen laten zien wat van ze verwacht wordt tijdens de opleiding. Hierna neemt de gebruiker deel aan de Proefles. In deze les gaat de leraar in een opgenomen video dieper in op de kenmerkende vakken van CMD. Nadat de gebruiker meer kennis heeft opgedaan over de opleiding kan hij deze kennis meteen testen in de Escape Room. De gebruiker moet puzzels oplossen om te kunnen ontsnappen uit de Escape Room. Op basis van de prestaties krijgt de gebruiker een cijfer en kan de leerling beslissen of hij geïnteresseerd is in de opleiding.



TOELICHTING DOCENT

Waarom wil ik je nomineren? Omdat jouw product naadloos past in deze tijd en een aanmoediging verdient om doorontwikkeld te worden. Omdat je werk er grafisch gelikt en sexy uit ziet. Omdat het voor iedereen duidelijk zal zijn dat virtual reality een grote rol gaat spelen in de ‘nieuwe’ samenleving. Omdat het onderwijs in het algemeen en op dit moment CMD in het bijzonder enorm veel voordeel kan halen uit jouw werk met betrekking tot de instroom en selectie van aspirant-studenten.



PICTURE

PICTURE is een interactieve tool die neurochirurgen helpt met het maken van betere behandelbeslissingen voor patiënten met een hersentumor door het visualiseren van de big data uit MRI-scans.

TOELICHTING DOCENT

Voor ons eigen enthousiasme en de reden voor de nominatie citeer ik uit het beoordelingsformulier: Britt is buitengewoon competent. Ze beheerst alle facetten van het vak en vertoont gedrag en denkniveau van een senior ontwerper. Haar heldere intelligentie en ambitie, gevoegd bij haar ontwerpvermogen en houding (gedreven en geduldig) maken haar tot bijzondere student. In dit project heeft ze laten zien dat schijnbaar moeiteloos (maar dat was niet zo!) mee kan met collega's met jarenlange ervaring. Ze heeft een project gedaan met een heldere scope, maar dat Raymond (Actice Collective) omschreef als een 'rijdende trein': zeer veel stakeholders, zeer complexe materie. Ze heeft zichzelf allemaal nieuwe vaardigheden aangeleerd – in snel tempo – om deze uitdaging aan te kunnen. Britt is afgestudeerd met een 9.5. Een bijna perfect cijfer.



DE OPDRACHT

Opdracht: Maak gebruik van de beschikbare data en ontwikkel een model om dit te visualiseren om inzicht te krijgen in vergelijkbare patiëntgroepen. Context: Uitdagingen voor neurochirurgen bestaan uit het minimaliseren van operatietijd en bepalen waar chirurgische verwijdering van tumor-geïnfiltreerd hersenweefsel stopt. Een optimale behandeling is nooit gelijk en lastig te voorspellen. Universele standaarden voor deze beslissingen ontbreken, met grote variaties tussen behandelteams als gevolg.

HET EINDRESULTAAT

De huidige tool van PICTURE maakt het nu al mogelijk om een verzameling MRI-scans samengevoegd met elkaar te vergelijken en zo op nieuwe patronen te stuiten. Ondanks het feit dat de huidige tool al van enorme meerwaarde is, liepen de

gebruikers tegen het volgende probleem aan: de huidige tool maakt het namelijk alleen mogelijk om de gehele populatie, samengevoegd, met elkaar te vergelijken. Het gevolg hiervan is dat het niet mogelijk was om data van patiënten met hetzelfde ziektebeeld te vergelijken. Door het visualiseren van patronen van de big data uit MRI-scans en dit aan te laten passen aan de hand van filters kan de patiënt nu wel vergeleken worden met een patiëntengroep met een vergelijkbaar ziektebeeld. Op deze manier kunnen er nog realistischere voorspellingen gedaan worden. Mijn uitbreiding van de tool ondersteunt neurochirurgen bij het maken van betere behandelbeslissingen omdat, door middel van de gefilterde data, de resultaten beter zijn toegespitst op de patiënt.

HIGHLIGHT JURY

“Gedegen onderzoek in serieuze context; probleemdefinitie o.b.v. enkele ‘gebruikers’; veel verschillende onderzoeks- en modelleertechnieken gebruikt.”

“Conceptontwikkeling en uitwerking van duidelijk interactieconcept, complexe filtering met mooie interacties opgelost.”

ZIE CASE



Samen Duurzaam

Samen Duurzaam is een uitbreiding van de huidige Albert Heijn app die de klanten van de winkelketen ondersteunt bij het duurzamer boodschappen doen.

TOELICHTING DOCENT

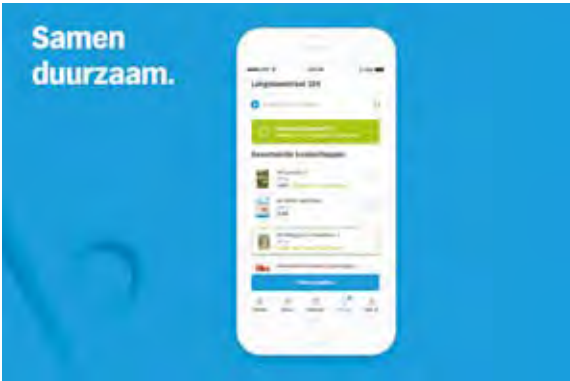
Modeste heeft een buitengewoon mooi en grondig onderzoek gedaan. Zij is daarbij, net als in haar concept ontwikkelfase, creatief te werk gegaan. Zij gebruikt verschillende relevante methodes en maakt onderzoek en resultaten goed inzichtelijk. Haar eindproduct is een reflectie daarvan. Hoewel er niet direct een probleem lag maar eerder een open vraag, is Modeste goed in staat geweest om op basis van onderzoek een doel te formuleren en het gebied af te bakenen. Zij heeft in de complexe wens van de opdrachtgever door onderzoek (o.a. co-creatie, journals) en het trekken van de juiste conclusies een latente behoefte van de gebruiker kunnen identificeren. Haar eindproduct, waarin personalisatie en adaptiviteit een hoofdrol spelen, is professioneel, bruikbaar, creatief en innovatief.

DE OPDRACHT

Soda Studio, Creative Partner van Albert Heijn, heeft mij gevraagd om voor de winkelketen te onderzoeken wat de mogelijkheden zijn tot het optimaliseren van de huidige klantervaring met het oog op Adaptive Content. Het eindproduct moest aansluiten bij de kernwaarden (waaronder duurzaamheid en klantgerichtheid) van deze servicegerichte winkel.

HET EINDRESULTAAT

Samen Duurzaam helpt vaste klanten van Albert Heijn met het duurzamer doen van hun boodschappen door te anticiperen op voorkeuren en context van de gebruikers. Door dit te combineren met de data van de winkels ontvangen klanten gepersonaliseerde, duurzame suggesties gedurende hun hele boodschappenproces. Denk hierbij aan het tonen van producten die gered kunnen worden, omdat deze bijna over datum gaan, maar ook het aanbieden van duurzame alternatieven in de winkelmand. De klant wordt door middel van gamification beloond en daarnaast geïnformeerd over de positieve effecten van de verantwoorde keuzes die hij of zij heeft gemaakt. Dit alles zorgt ervoor dat de klant op een laagdrempelige manier duurzamer boodschappen kan doen en daarbij gestimuleerd wordt door een good-feeling.



HIGHLIGHT JURY

“Actueel thema, uitgebreid onderzoek naar wat er allemaal kan en welke variabelen tot zinvolle personalisatie kunnen leiden. Nu vooral aandacht besteed aan wat AH wil, interessant is te achterhalen wat klanten zelf voor behoeften hebben op het vlak van duurzaam boodschappen doen (dus niet alleen usability testen, maar ook vooraf exploratief onderzoeken).”

ZIE CASE





Scrollbook



Scrollbook is een concept dat is ontwikkeld om jongeren te enthousiasmeren om te lezen ter ontspanning en diep lezen te bevorderen.

TOELICHTING DOCENT

We hebben tijdens je eindpresentatie al gezegd dat we diep onder de indruk zijn van wat je hebt opgeleverd in je afstudeerproject en dat we niet voor niets voor de eerste keer in onze afstudeerbegeleidingcarriere een tien hebben uitgedeeld. We hebben niet eerder een project gezien van zo'n hoog niveau, echt fantastisch gedaan.



DE OPDRACHT

Rond de wereld daalt het leesplezier onder jongeren. Nu is het probleem niet dat jongeren niet lezen, maar anders. Jongeren lezen veel korte tekstjes, denk hierbij aan Twitter berichten van 140 karakters, Instagram captions, of songteksten. Wat niet geactiveerd wordt tijdens het lezen van korte teksten is het soort concentratie wat van je brein wordt gevraagd bij het lezen van lange teksten, oftewel diep lezen. Met als gevolg dat jongeren in inzichten en woordenschat een achterstand krijgen.

HET EINDRESULTAAT

Commitment

Door immersie en interesse te creëren bij het browsen naar boeken leid Scrollbook de doelgroep naar een kleine commitment van 5-10 minuten. Hierbij wordt de gebruiker blootgesteld aan het boek en stijl d.m.v. een book preview. Wanneer de gebruiker er voor kiest het boek te willen lezen,

HIGHLIGHT JURY

“We vinden het er echt lekker uit zien. Ieder boek heeft echt z'n eigen smoel. We vinden het bijzonder hoe je dit hebt weten te bereiken zonder de magie van het boeklezen (in je hoofd maak je het plaatje terwijl je leest) kwijt te raken.”

“Helemaal losgegaan in de uitwerking. De demo geeft een heel goed beeld van het product. Super mooie details. We zaten er helemaal in.”

ZIE CASE



wat in dit geval de grotere commitment is, zijn zij eerder geneigd het gedrag van het boek lezen voort te zetten.

Enabled reading

Tijdens het lezen worden de ogen van de lezer begeleid met behulp van enabled reading. Hierdoor worden woorden zichtbaar gevisualiseerd op scroll-interactie. Door de scroll-handeling en het lezen tegelijkertijd uit te voeren, kunnen zij een focuspunt aanhouden waardoor zij gemakkelijk in een staat van diep lezen komen en tekst onthouden.

Endowed Progress Effect

Het leesgedrag wordt beloond waarbij vroegtijdig progressie naar gratis leesmateriaal wordt gevisualiseerd in de vorm van een stempelkaart, waarbij stempels te behalen zijn door milestones te voltooien.



The One Guide

Een platform dat is gemaakt voor de Nike Air Max 1 liefhebbers. Met verschillende functionaliteiten voor het verzamelen en het vindbaar maken van informatie en je collectie bij te kunnen bijhouden.

HIGHLIGHT JURY

“Super niche, maar daarmee niet per se minder relevant. We kunnen ons voorstellen dat het voor sneakerheads waarde heeft om op één plek je collectie te beheren en vette nieuwe AM’s te vinden. Je laat zien dat je de doelgroep kent en begrijpt. De relevantie voor een grote doelgroep is natuurlijk beperkt. We missen de maatschappelijke/commerciele relevantie.”

“Je ontwerpproces klopt van voor tot achter - gedegen research en mooie opbouw van concept naar eindproduct.”

ZIE CASE

DE OPDRACHT

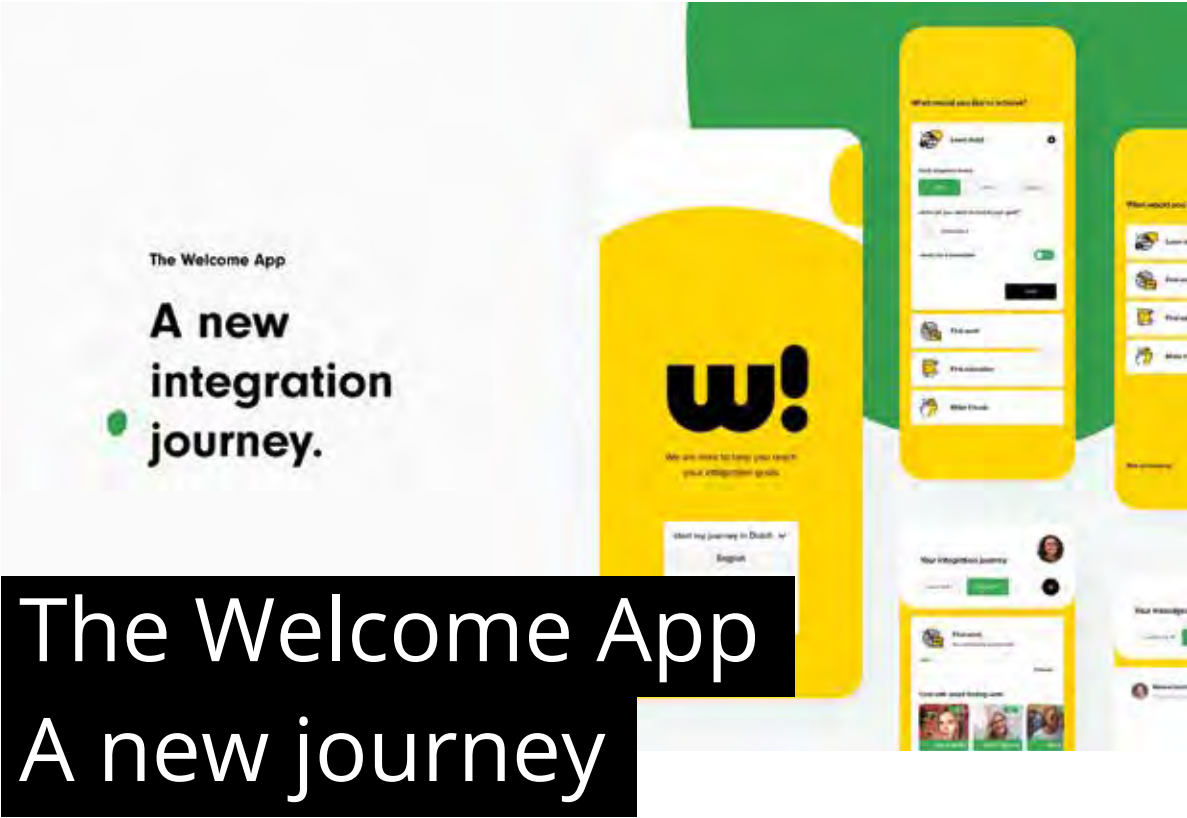
Als eerste stap in mijn proces heb ik naar het probleem gekeken waar kansen liggen wat voor sneakerheads ontbreekt. Door te praten met Outsole, sneakerheads en ook een deel eigen ervaring. Hieruit is het uitgangspunt ontstaan dat het lastig is om relevante informatie te vinden over bepaalde uitgaven van de Air Max 1 (AM1). De eerste AM1 kwam uit in 1987 en vele uitgaven volgden daarop. Belangrijke informatie zijn de achtergrondverhalen over een bepaalde sneaker of hoe zeldzaam de sneakers zijn.

HET EINDRESULTAAT

Een mobiel platform dat ontworpen is voor de Nike Air Max 1 liefhebbers. Met verschillende functionaliteiten om het verzamelen te inspireren en te stimuleren. Dit alles door informatie makkelijk vindbaar te maken en je collectie bij te kunnen bijhouden. Zo kun je unieke kaarten creëren voor je eigen collectie en door deze toe te voegen wordt ‘the library’ gevuld met algemene informatie over sneakers. Gebruikers kunnen content van elkaar corrigeren om zo volledig mogelijk informatie op een lange tijd op één plek te krijgen. Zo kun je van andere gebruikers collecties bekijken en welke sneakers ze nog zoeken.

TOELICHTING DOCENT

Dennis startte het project met de uitdaging om een soort ‘platform’ te ontwikkelen voor Sneaker verzamelaars. Vaak hebben verzamelaars-platforms een vrij stoffig imago. Het is lastig om verzamelaars-kennis makkelijk te delen met elkaar en het kost veel tijd om de content goed te beheren. Uiteindelijk heeft hij een platform ontwikkelt waarin alle inzichten die hij heeft verkregen tijdens zijn grondige onderzoek, verwerkt in een visueel sterk ontwerp. Het sluit goed aan bij de bijzondere wereld van de verschillende soorten sneaker verzamelaars; van liefhebber, tot echte ‘sneaker heads’. Gebruikers worden gestimuleerd om zelf content te leveren voor het verzamelaars platform, maar ze kunnen ook makkelijk kennis over de bijzondere verzamelingen met elkaar delen.



The Welcome App

A new journey

With the renewed onboarding and goal overview of the Welcome app, Newcomers can now track their progress in the Netherlands. A solution for personal integration journeys of newcomers.



HIGHLIGHT JURY

“Je laat zien dat je goed hebt begrepen waar de pijn van de huidige app zat. En je hebt daar logische, gedegen concepten bij geformuleerd.”

“We zien slimme functionaliteiten in je app, zoals een ingebouwde vertaalfunctie bij het chatten. Soms zijn we wel een beetje de weg kwijt in de app - we snappen de structuur niet helemaal.”

DE OPDRACHT

Newcomers don't see the long-term value of the app because it's doesn't necessarily help them reach certain integration milestones or goals, I created this concept where these can be set up beforehand. From the desk and target group research, newcomers would like to have more guidance and support during their integration process. The choice for the concept "to create a goal set up" as an addition to the welcome app would help newcomers

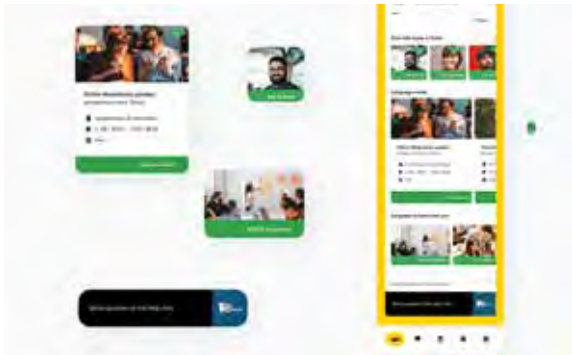
HET EINDRESULTAAT

The solution was to create an overview of integration newcomers in a digital format.

The features of the new solutions are:

- * Onboarding — to setup newcomers goals
- * Goal overview — motivation text and a progress bar to show them how many points earned so far. To gain more points the user has to chat with locals, attend events and make progress with their goals.
- * Chat to locals — newcomers can talk to locals that have knowledge about a specific area of expertise like work or education. When the newcomer decides to speak to a local, he/she is navigated to the chat.
- * Events — By attending these nearby events, the newcomers will gain points too.

Suggestions (new to the app) — extra suggestions.



TOELICHTING DOCENT

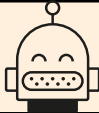
Rooa is erin geslaagd om haar uitgebreide en intensieve onderzoek naar het complexe immigratie proces naar extra waardevolle en praktische functionaliteiten voor newcomers binnen de bestaande 'Welcome App' te vertalen. Daarbij ontwikkelt ze een nieuwe onboarding flow en goal setup overzicht om newcomers te helpen en te motiveren om vooruitgang in hun persoonlijke integratiedoelen te boeken. Rooa heeft zich goed in de belevingswereld van newcomers aan hand van interviews met de doelgroep en experts verdiept. Ze heeft verder een goed gevoel voor visual design en met veel aandacht diverse micro-interacties ontworpen. Het project toont in hoge mate een persoonlijke maatschappelijke betrokkenheid en empathie voor een complex vraagstuk en de betrokken stakeholders.





We helpen

studenten

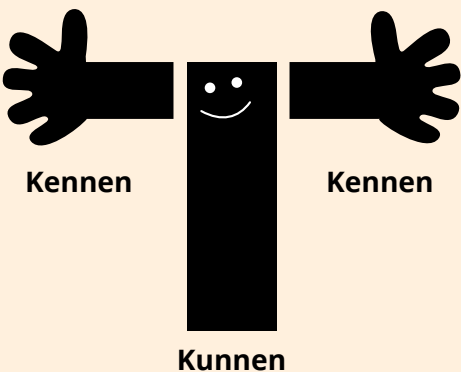


**een mooiere (digitale) wereld
te ontwerpen**

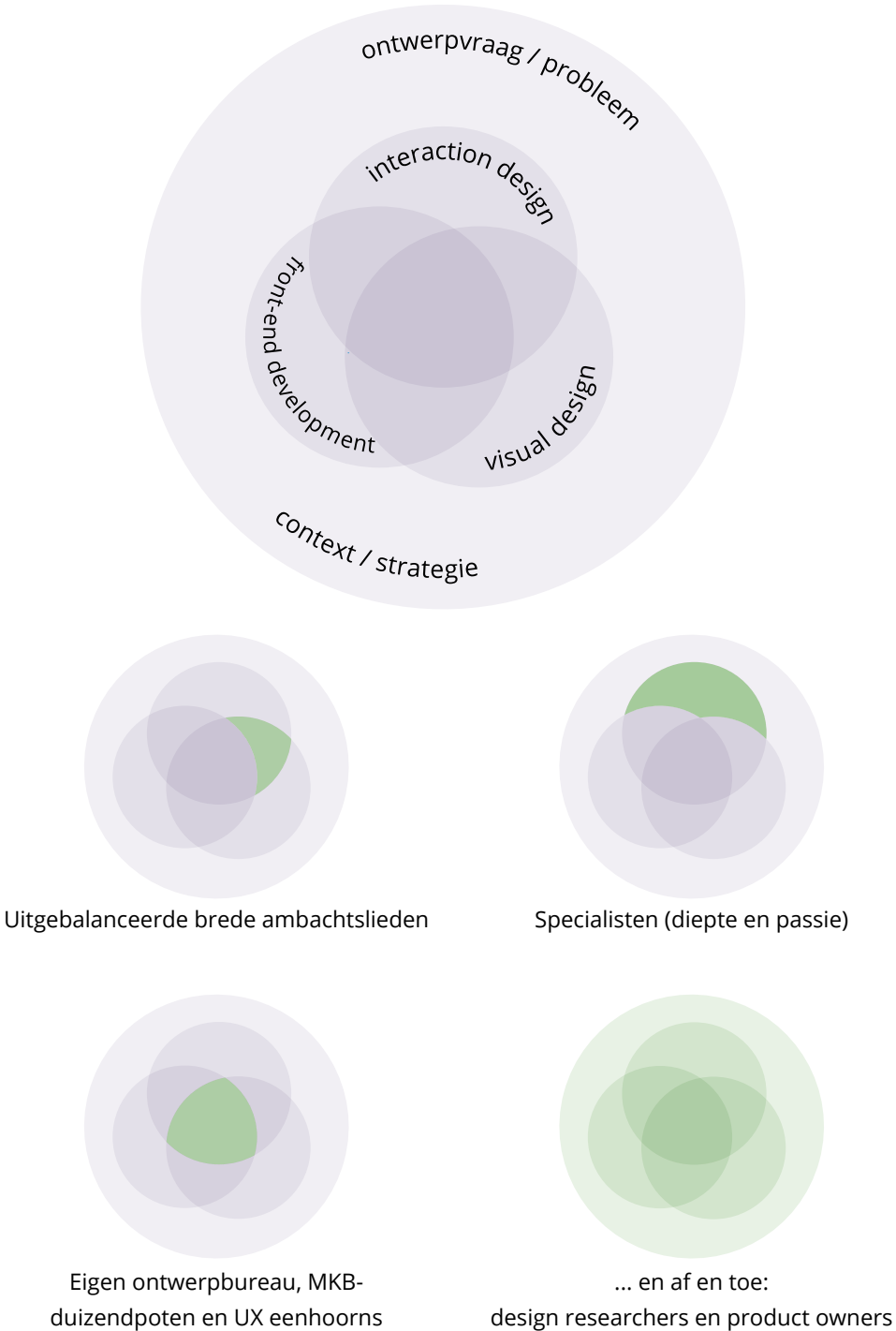
Wij zijn een ontwerpopleiding op hbo-bachelorniveau, op het gebied van digitale interactieve producten en diensten waar de mens en haar context centraal staan. Ons doel is dat onze studenten voor échte problemen digitale interactieve oplossingen kunnen ontwerpen en realiseren die optimaal aansluiten bij de behoeften van de gebruikers en andere belanghebbenden.

Digitaal interactief ontwerpen bestaat voor ons uit drie hoofdonderdelen: **interaction design**, **visual design** en **techniek** (met name front-end development). Deze kernactiviteiten zijn altijd ingebed in een context die bepaalt wat mogelijk, acceptabel en optimaal is. CMD-studenten Amsterdam combineren de kernactiviteiten om oplossingen te ontwerpen die bruikbaar, geliefd en realiseerbaar zijn en die passen binnen de context bestaande uit factoren als bedrijfsstrategie, content, psychologie, sociologie, cultuur, technologie en de fysieke en sociale omgeving.

T-Shaped designers
Onze studenten zijn T-shaped ontwerpers. Ze combineren een gedegen set van kennis, vaardigheden, gedrag en waarden (kunnen) die ze in staat stelt om oplossingen te ontwerpen, met een breed begrip van factoren die hun werk beïnvloeden (kennen) en ze in staat stelt om hun ontwerpen te realiseren in samenwerking met anderen. De mix van kunnen / kennen is voor elke student anders afhankelijk van zijn vermogen, interesses en ambities.



Soorten T-shaped designers



Funderen Profileren Afstuderen Uppie Samen Spiegelen

BLOK 1 (SEPT - NOV)	BLOK 2 (NOV - JAN)	BLOK 3 (JAN - APRIL)	BLOK 4 (APRIL - JUNI)
---------------------	--------------------	----------------------	-----------------------

Propedeuse

CMD Aan	Project 1	Project 1	Project 2	Project 2
Internetstandaarden	Human Computer Interaction	Webapplicaties	Inleiding Programmeren	
Content	User Centred Design	Visual Interface Design	Informatie Architectuur	
Vormgeving	Ontwerpgeschiedenis	New Product Development	Maatschappij en Interactie	
	Studieregiepunt	Studieregiepunt		

Tweede jaar

Project: Web	Project: Beyond	Project: Tech	Korte Stage
Front-end Development	Ubicomp	Back-end Development	
Vormgeving 2	Content Delivery	Front-end Development 2	
Design Patterns	Ontwerponderzoek	Profileringsvak	
Studieregiepunt	Studieregiepunt		
		Project: Visual	
		Project: Interaction	
		Evidence Based Design	
		Behavioural Patterns	
		Profileringsvak	
		Project: Design Across Borders	
		Culture Mapping	
		Designing Through Empathy	
		Profileringsvak	

BLOK 1 (SEPT - NOV)	BLOK 2 (NOV - JAN)	BLOK 3 (JAN - APRIL)	BLOK 4 (APRIL - JUNI)
---------------------	--------------------	----------------------	-----------------------

Derde jaar

Project: Behavioural Design	Minor Visual Interface Design
Psychology	Interaction & Visualisations
Design Ethics	Design Argumentation
Designing with Purpose	Detailed Design
Project: Redesigning the User Experience	Minor Applied Game Deisgn
Service Design 1	Service Design 2
Data Driven Design 1+2	Design Thinking
Content Operations	Communicating Design
Project: Designing for Emerging Technologies	Minor Designing User Research
Virtual Reality	Future Thinking & Making
Artificial Intelligence	Internet of Things
Human Agent Interactions	Minor Speculative Design
Project: Information Design (Tech of Design)	Minor Immersive Environments
Dataweek	Minor Design Across Cultures
Datavisualisatie 1+2	Andere minor (HvA of bij buitenlandse CMD partnerscholen)
Frontend Applications	Infographics
Frontend Data	Motion Design
Functional Programming	Storytelling with Data

Afstudeerjaar

Lange stage	Afstudeerproject
-------------	------------------

Dit is een uitgave van:

Hogeschool van Amsterdam

Communication and Multimedia Design (CMD)

BEZOEKADRES

Wibautstraat 2-4 | 1091 GM Amsterdam

Postadres: 1025 | 1000 BA | Amsterdam

cmd.amsterdam

goldendotawards.nl

REDACTIE EN ORGANISATIE GDA 2020

Mattijs Blekemolen

Externe samenwerking CMD

m.blekemolen@hva.nl

Met dank aan de input van alle genomineerde studenten

CONCEPT & ONTWERP

GRRR | www.grrr.nl

DRUKWERK

Pantheon Drukkers

Oplage: 3000 exemplaren



Het beste studentenwerk van de opleiding Communication and Multimedia Design (Hogeschool van Amsterdam) uit studiejaar 2019 - 2020 werd bekend gemaakt tijdens de Golden Dot Awards (GDA) 2020. Bekijk het werk ook online op goldendotawards.nl.

