

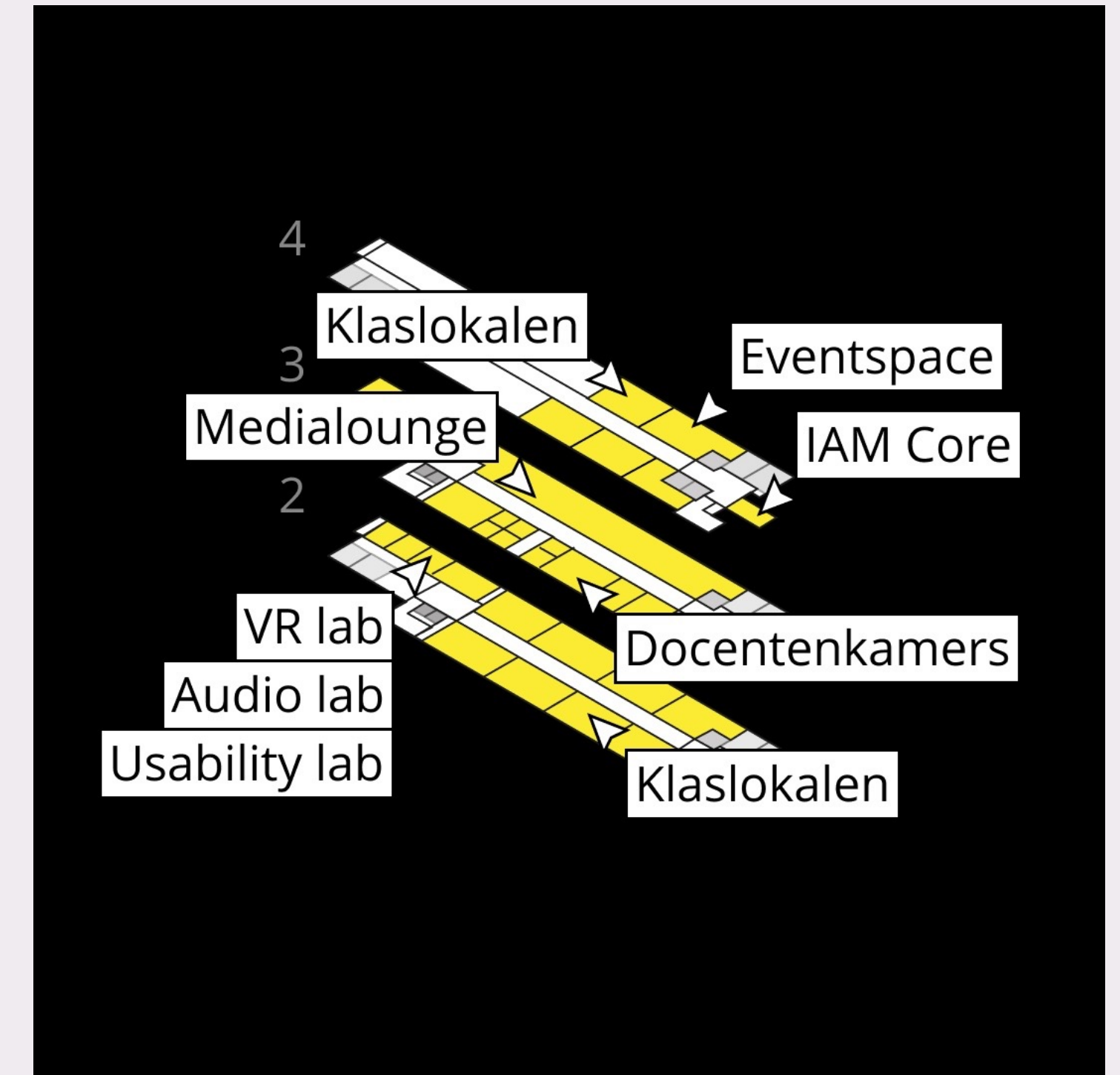
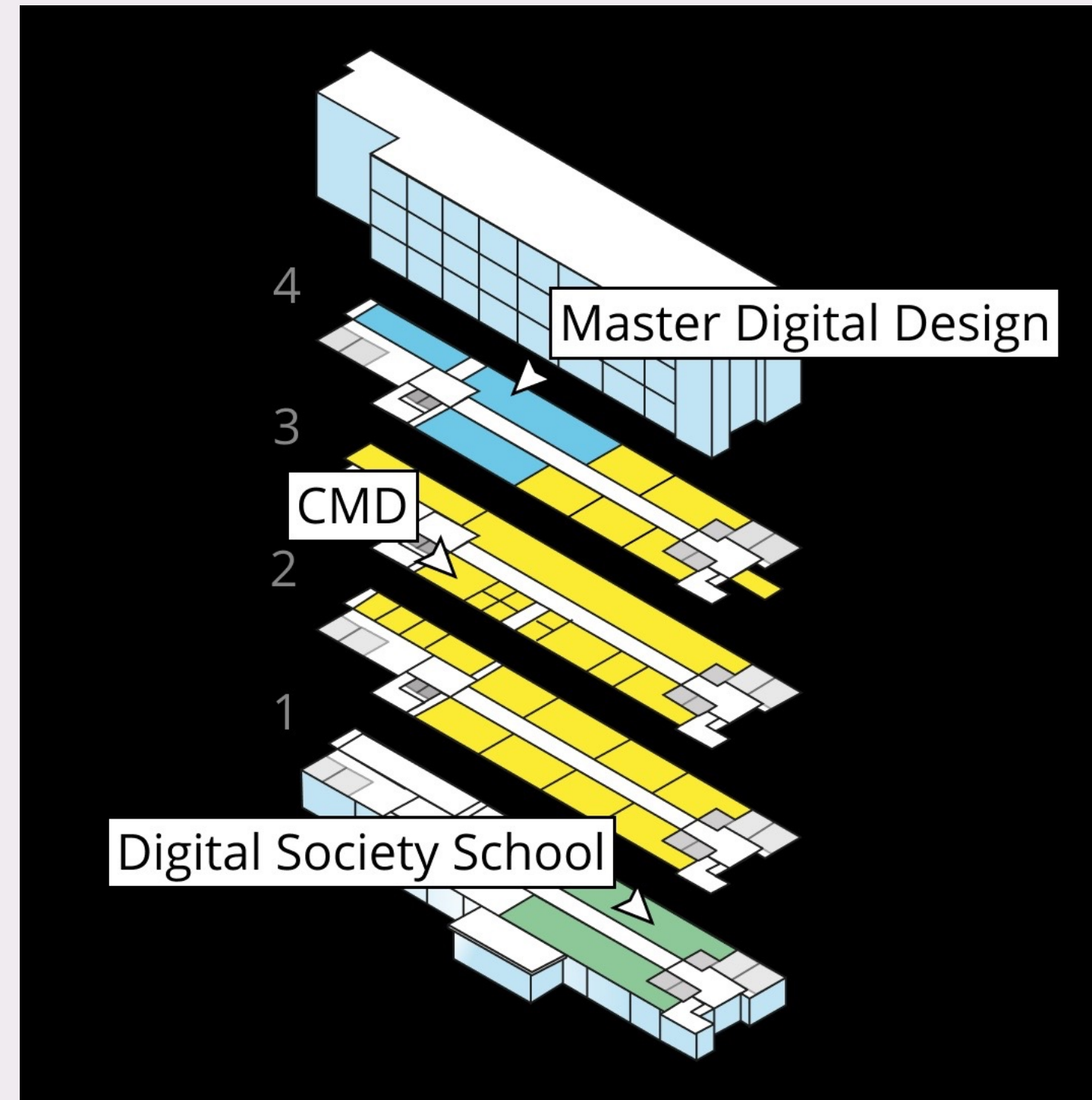
CMD
Opleidingsadviesraad





Theo Thijssenhuis

Design Building TTH



Ontwerpen > al itererend een behoefte vervullen

Ontwerpen is een activiteit waar al samenwerkend geïmplementeerde oplossingen voor real-world problemen worden gerealiseerd. Complexiteit is inherent aan ontwerpproblemen. Dat maakt dat ontwerpers beslissingen moeten nemen zonder alles te weten. Daarom volgen ontwerpers een iteratief proces om oplossingen continu te valideren en te verbeteren.

Onze vier kerncompetenties zijn gebaseerd op dit iteratieve ontwerpproces. Deze worden gecompleteerd met vijf algemene competenties zodat onze studenten kunnen floreren in de coöperatieve omgeving die nodig is om ontwerpen te realiseren.



Het ontwerpen

- Ontwerpen maakt het algemene concreet; van probleem naar idee naar product in de wereld.
- Ontwerpen houdt in: behoeften van belanghebbenden begrijpen en vervullen om zo listige of slecht gedefinieerde problemen op te lossen.
- De aard van ontwerpproblemen zorgt dat ontwerpen over het omgaan met complexiteit gaat.
- Deze complexiteit maakt ontwerpen een coöperatief en iteratief proces (met gebruikers en andere belanghebbenden) dat exploreren, valideren, leren en bewust besluiten nemen omvat.
- Daarom is onderzoek voor ons een integraal onderdeel van ontwerpen.
- Ontwerpen in een iteratief proces vraagt om denken, analyseren en redeneren op hoog niveau.
- Behoeften, technische mogelijkheden en 'leuk' van de ontwerper kunnen allen het startpunt van een ontwerpproject zijn.

De ontwerper

Wij geloven dat een ontwerper:

- Open, creatief en optimistisch is;
- Zich continu in anderen inleeft en van anderen leert door te observeren en te luisteren.
- Gedachten tastbaar en concreet maakt met modellen, schetsen en prototypes.
- De status quo niet zomaar accepteert.
- Oog voor detail heeft en trots op zijn ambacht is.
- Gericht is op samenwerken en voldoende kennis heeft om effectief in multidisciplinaire teams te werken.
- De vasthoudendheid heeft om door te zetten tot het ontwerp voltooid is.
- Ontwikkelingen in maatschappij, technologie en werkveld volgt en in staat is om trends in zijn werk in te passen.
- Zowel nederigheid (om anderen te begrijpen) als vol zelfvertrouwen (om oplossingen te realiseren) is.
- Ontwerpbeslissingen onderbouwt met feiten, argumenten en redeneren.
- Reflecteert op zijn werk en zijn professioneel handelen.



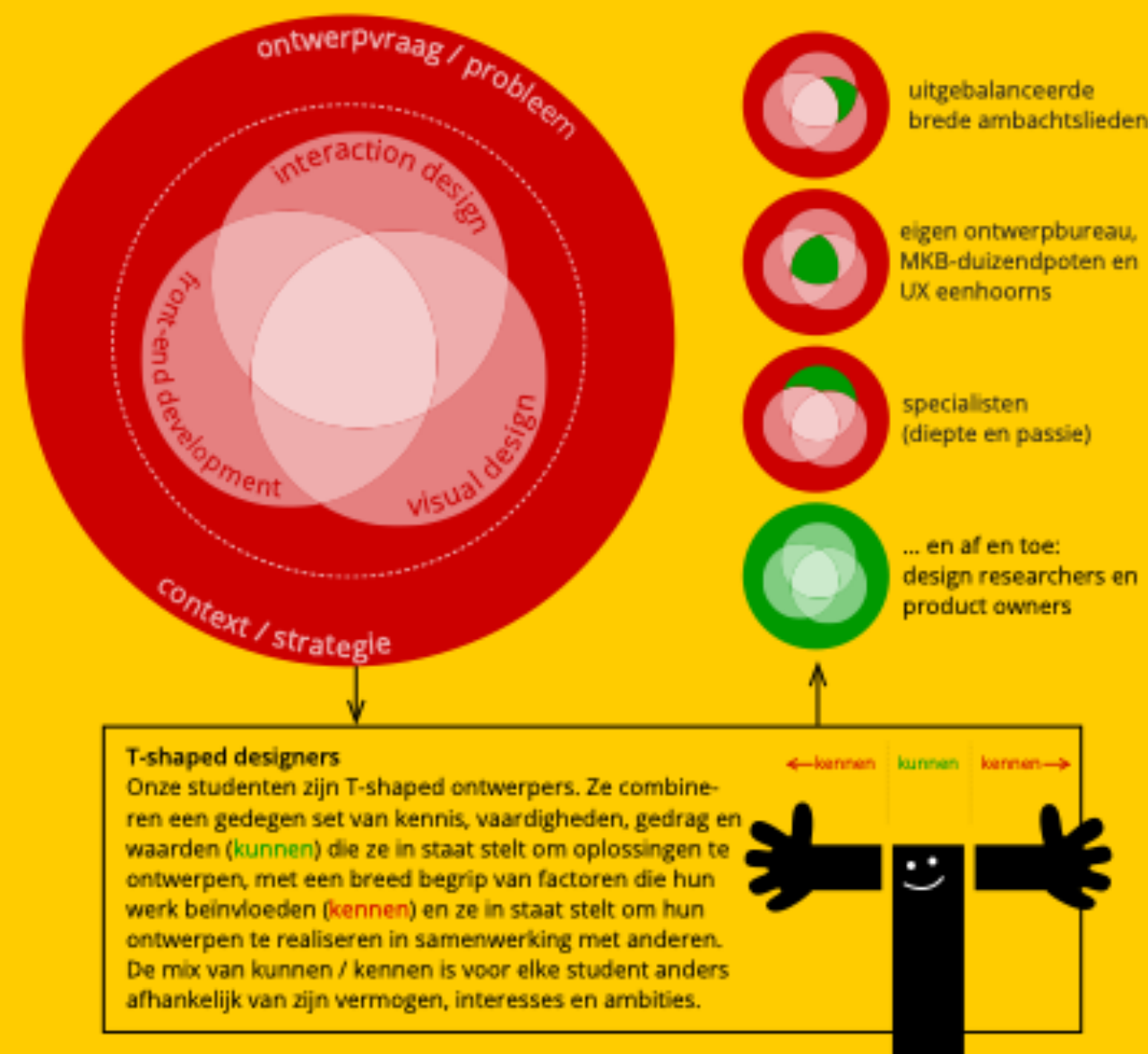
We helpen studenten een mooiere (digitale) wereld te ontwerpen.

Digital Interactive Design > voor mensen om te gebruiken



We zijn een bachelorniveau ontwerpopleiding 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 Amsterdam studenten 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.

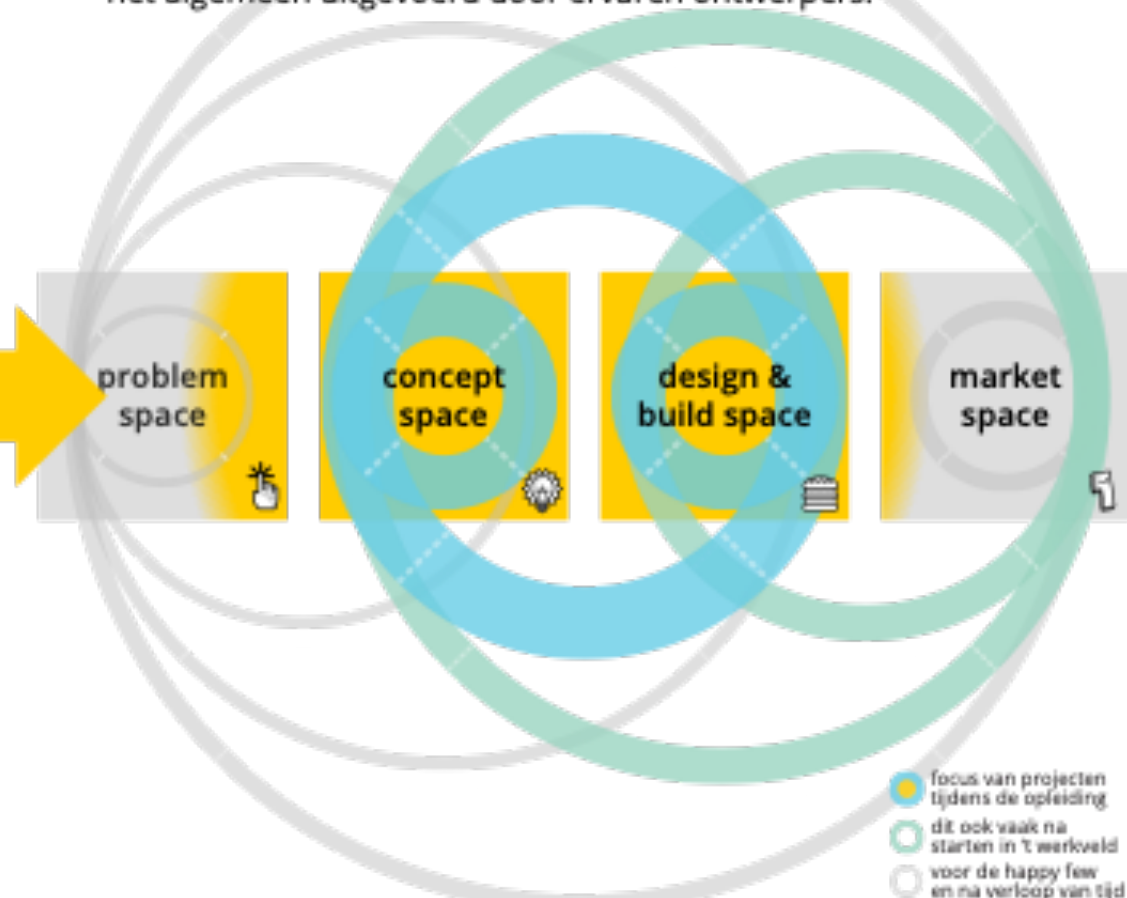


Project spaces > projecten komen in vele varianten

Net als ervaren ontwerpers, versterken en verbreden studenten hun kennis door het uitvoeren van échte projecten. Ontwerpprojecten zijn complex. Die complexiteit maken wij hanteerbaar met een model dat projecten in vier focusgebieden verdeelt.

Nota bene: Deze project spaces zijn geen ontwerpiteraties noch projectfases. Een project omvat één of meer spaces. De ontwerper doorloopt één of meer iteraties in elke space en itereert vaak ook over alle spaces tezamen in het project.

Bachelorniveau ontwerpers starten hun carrière over het algemeen in projecten die de design & build en/of market spaces omvatten, bijv. een product herontwerpen of het maken van een detailontwerp binnen een groter concept. Projecten die de problem space of alle vier de spaces omvatten worden over het algemeen uitgevoerd door ervaren ontwerpers.



Problem space

Het startpunt van sommige ontwerpprojecten. Dit is de space van meta of strategisch begrip en afbakening. De ontwerper zoekt een kader op strategisch niveau om het project richting te geven. Hoewel dat de focus op begrip en afbakening ligt, heeft de ontwerper zijn hele arsenaal aan competenties nodig om een design challenge te definiëren die helder en inspirerend is.

Concept space

In deze space vormt de strategische challenge het startpunt voor het genereren en valideren van ideeën. Dit betekent een aantal tastbare opties creëren en evalueren of ze effectief en gepast zijn. Het doel is het selecteren van een productvisie en -concept dat door een team verijnd en uitgewerkt kan worden tot een lanceerbaar product.

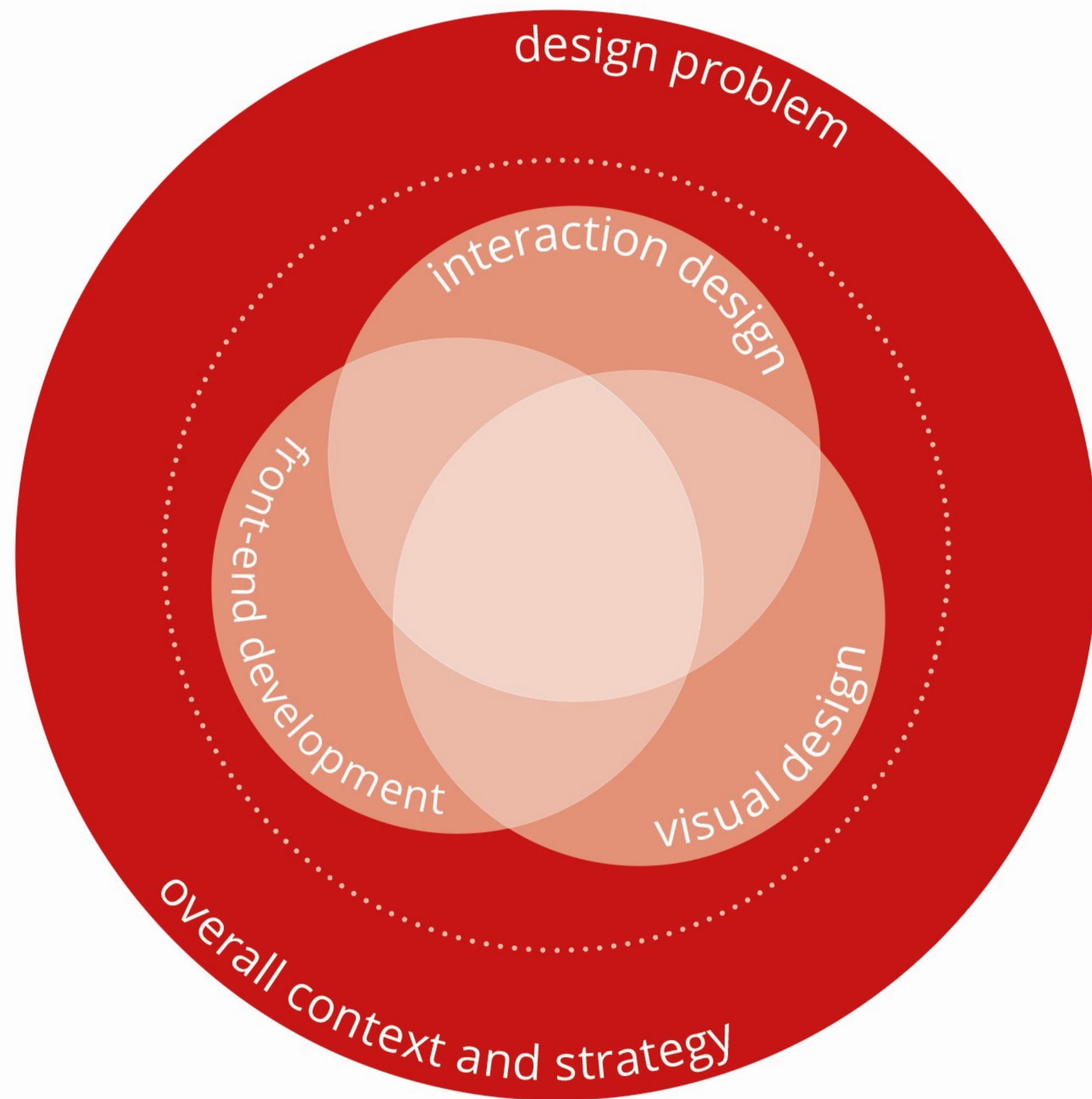
Design & build space

De space van detailontwerp, realisatie en afwegingen. Dit is ook de space waar veel ontwerpers hun carrière starten (in combinatie met de market space). Het concept of de challenge is al dan niet van de ontwerpers in deze ruimte zelf. Ze werken het concept in ieder geval uit - in verschillende iteraties en meestal in multidisciplinaire teams - tot iets dat gelanceerd kan worden.

Market space

Ook hier starten studenten hun carrière. In de market space worden vaak bedrijfskritische producten uitgebreid en herontworpen, om de user experience en prestaties/metrics te optimaliseren, nieuwe mogelijkheden te benutten en om druk van concurrenten het hoofd te bieden. Bij het doorlopen van de iteraties is een complicerende factor dat rekening gehouden moet worden met een live systeem.

Ontwerpvisie



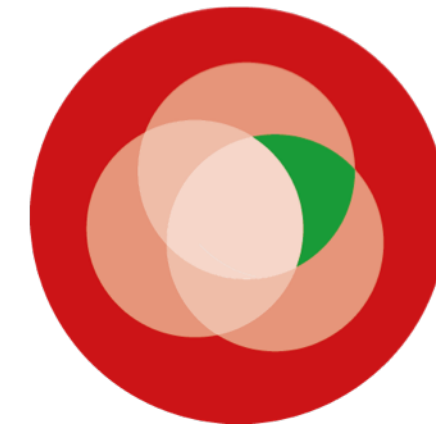
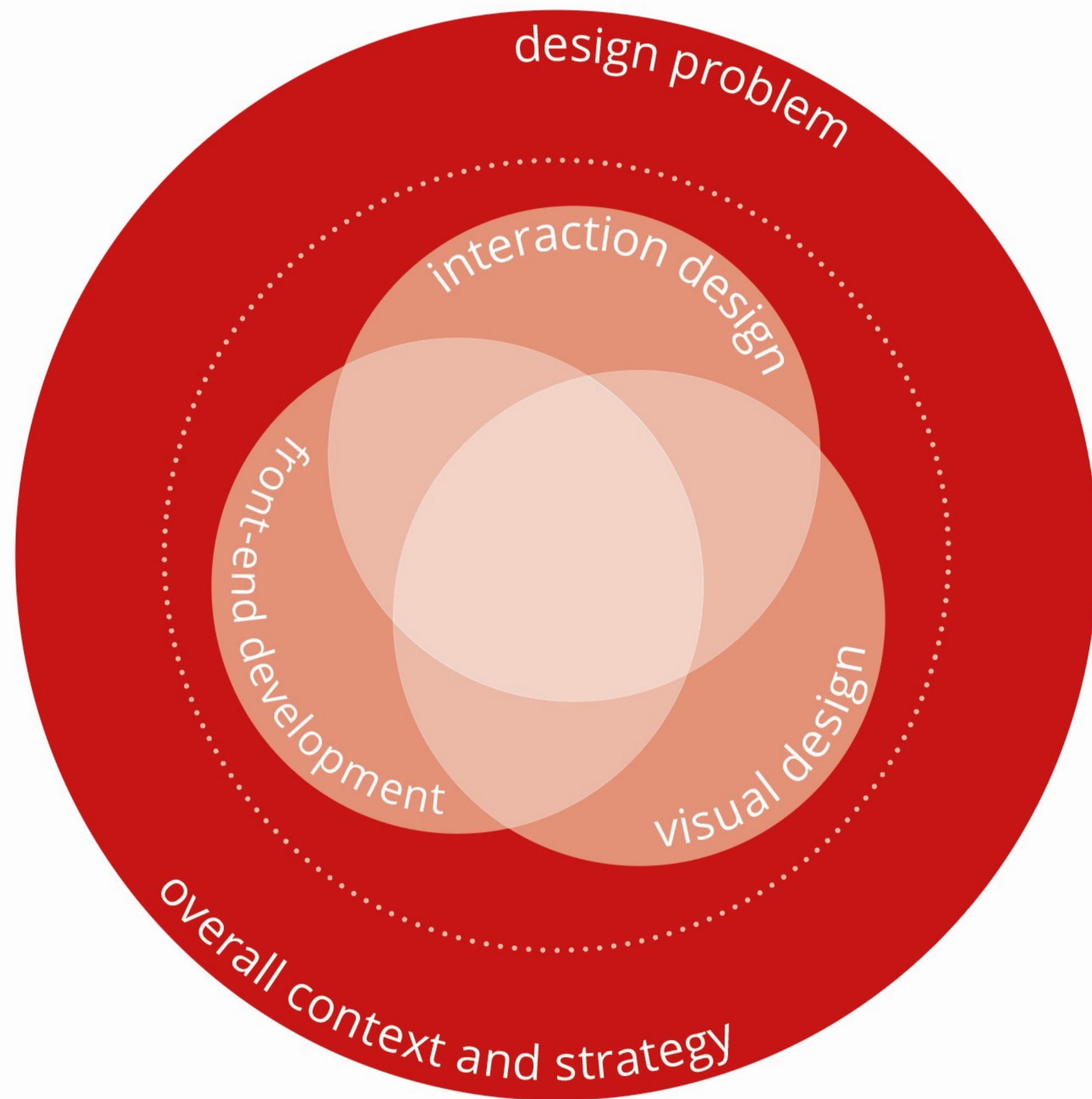
Kern:

- Ontwerpproces
- Interaction design
- Visual design
- Front-end development

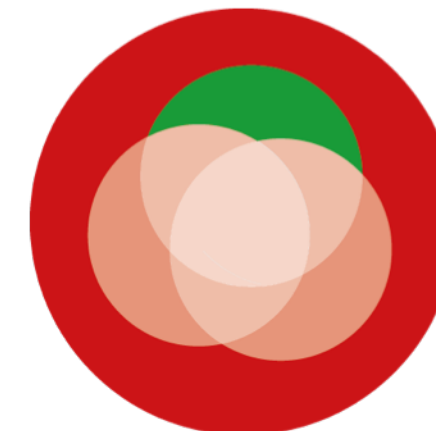
Extern :

- Ontwerpvraag / probleem
- Context / strategie

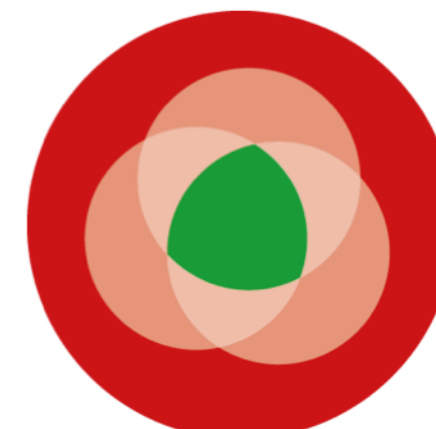
Type afstudeerders



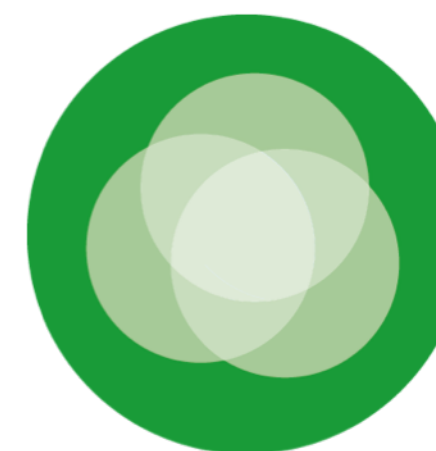
Brede ambachtslieden



Specialisten

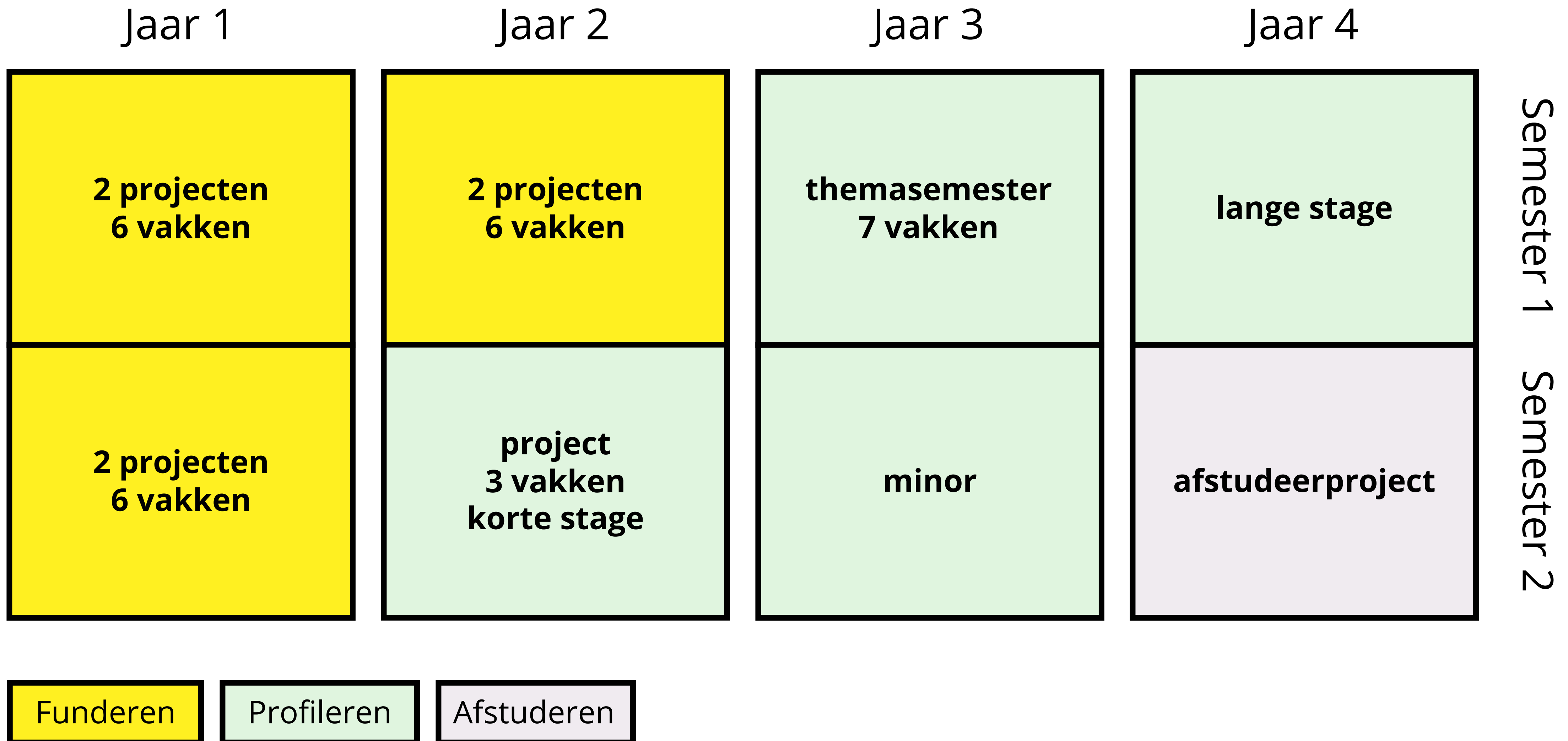


Digitale duizendpoten



Design researchers

Curriculum



Curriculum CMD Amsterdam 2021 - 2022

Funderen Profileren Afstuderen Uppie Samen Spiegelen

Blok 1 (september - november)

Blok 2 (november - januari)

Blok 3 (januari - april)

Blok 4 (april - juni)

Propedeuse



Project 1
Internetstandaarden
Content
Vormgeving



Project 1
Human Computer Interaction
User Centred Design
Ontwerpgeschiedenis



Project 2
Webapplicaties
Visual Interface Design
New Product Development

Project 2
Inleiding Programmeren
Informatie Architectuur
Maatschappij en Interactie

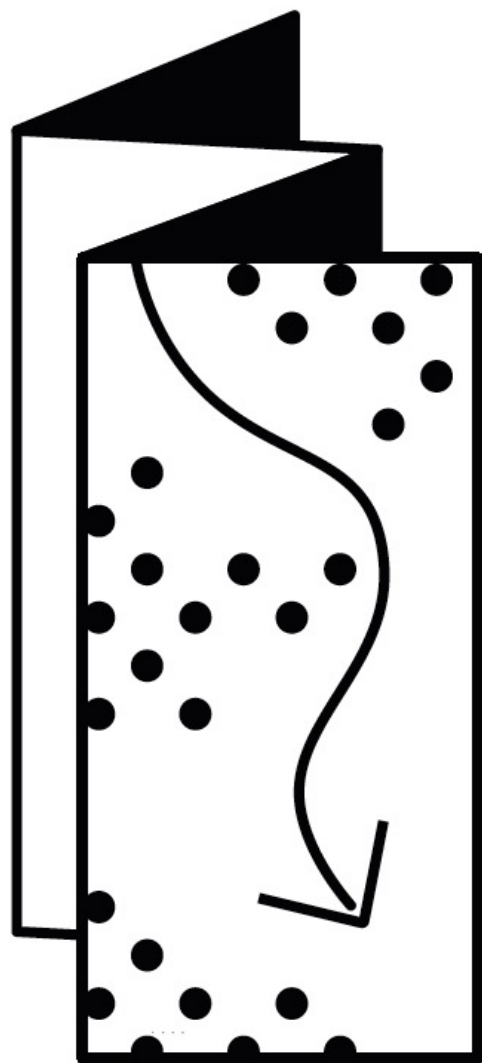
Curriculum CMD Amsterdam 2021 - 2022

Funderen Profileren Afstuderen Uppie Samen Spiegelen

Blok 1 (september - november)	Blok 2 (november - januari)	Blok 3 (januari - april)	Blok 4 (april - juni)
-------------------------------	-----------------------------	--------------------------	-----------------------

Tweede jaar

Project: Responsive Multi-device Design	×	Project: Beyond
Front-end Development		Ubicomp
Vormgeving 2		Content Delivery
		Ontwerponderzoek



Project: Tech	×	Korte stage
Project: Visual		Keuze profileringsvakken:
Project: Interaction		Media Impact
Project: Design Across Borders		Storytelling
		Audio Visual Design
		Online Marketing
		Evidence Based Design
		Visual Research
		Commercieel Ontwerpen
		Frontend voor Designers
		3D
		Thinkering
		Audio Design

Derde jaar

Project: Behavioural Design	
Project: Redesigning the Experience	
Project: Designing for Emerging Technologies	
Project: Information Design (Tech of Design)	



Minor Visual Interface Design
Minor Webdesign and Development
Minor User Experience Design
Minor Applied Game Design
Minor Makers Lab
Minor Designing User Research
Minor Immersive Environments
Minor Speculative Design
Minor Conversational Interfaces
Minor Exclusive Design
Minor Cross Cultural Data Literacy
Minor in het buitenland



Curriculum CMD Amsterdam 2021 - 2022

 Funderen  Profileren  Afstuderen  Uppie  Samen  Spiegelen

Blok 1 (september - november)

Blok 2 (november - januari)

Blok 3 (januari - april)

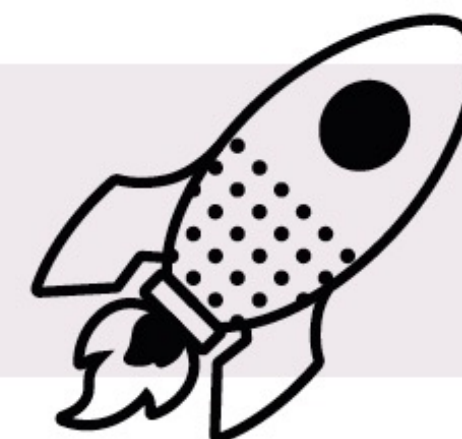
Blok 4 (april - juni)

Afstudeerjaar

Lange stage

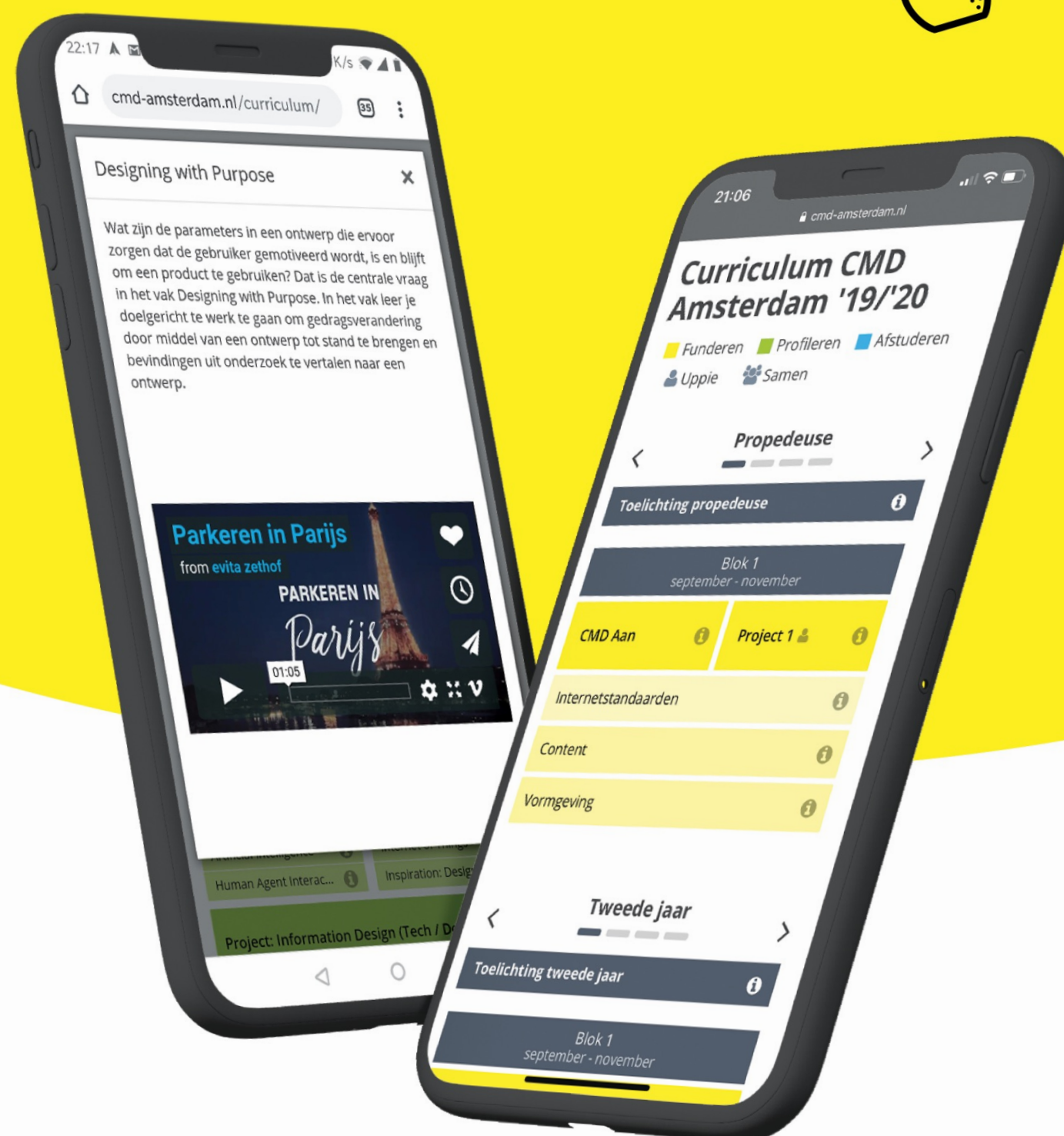


Afstudeerproject



Bekijk ons **interactieve curriculum**
ook later op je gemak nog eens op

cmd-amsterdam.nl/curriculum



Curriculum CMD Amsterdam 2020/21

Funderen Profileren Afstuderen Uppie
Samen

Propedeuse

Toelichting propedeuse

Blok 1
september - november

CMD Aan

Project 1

Internetstandaarden

Content

Vormgeving

Tweede jaar

Toelichting tweede jaar

Blok 1
september - november

Project: Web

Frontend Development

Faculteiten:**Digitale Media & Creatieve Industrie****Onderwijs & Opvoeding****Gezondheid****Maatschappij & Recht****Bewegen, Sport & Voeding****Techniek****Economie & Management****Opleidingen:****Amsterdam Fashion Institute (AMFI)****Communicatie en Creative Business (CO-CB)****Informatie & Communicatie Technologie (ICT)****Master Digital Design (MDD)****Ad Frontend Design and Development (FDND)****Communication and Multimedia Design (CMD)**

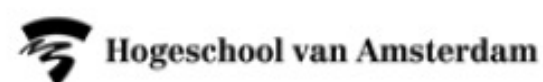
FACTSHEET (O.B.V. GEWOGEN SCORES)

1 = ZEER ONTEVREDEN/ONEENS

5 = ZEER TEVREDEN/EENS

NATIONALE STUDENTEN ENQUETE

HOGESCHOOL VAN AMSTERDAM



RESPONS (ONGEWOGEN)

36,6%

N (ONGEWOGEN)

546

DE OPLEIDING IN HET
ALGEMEEN

2021

3,90

2020

DE SFEER OP DE
OPLEIDING

2021

4,27

2020

ZOU OPNIEUW VOOR
DEZE OPLEIDING KIEZEN

2021

4,09

2020

THUIS VOELEN BIJ
OPLEIDING

2021

4,11

2020

AFSTANDSONDERWIJS IS
VAN GOEDE KWALITEIT

2021

3,46

2020

ERVAREN STUDIEDRUK
(VEEL) TE LAAG

2021

4,8%

2020

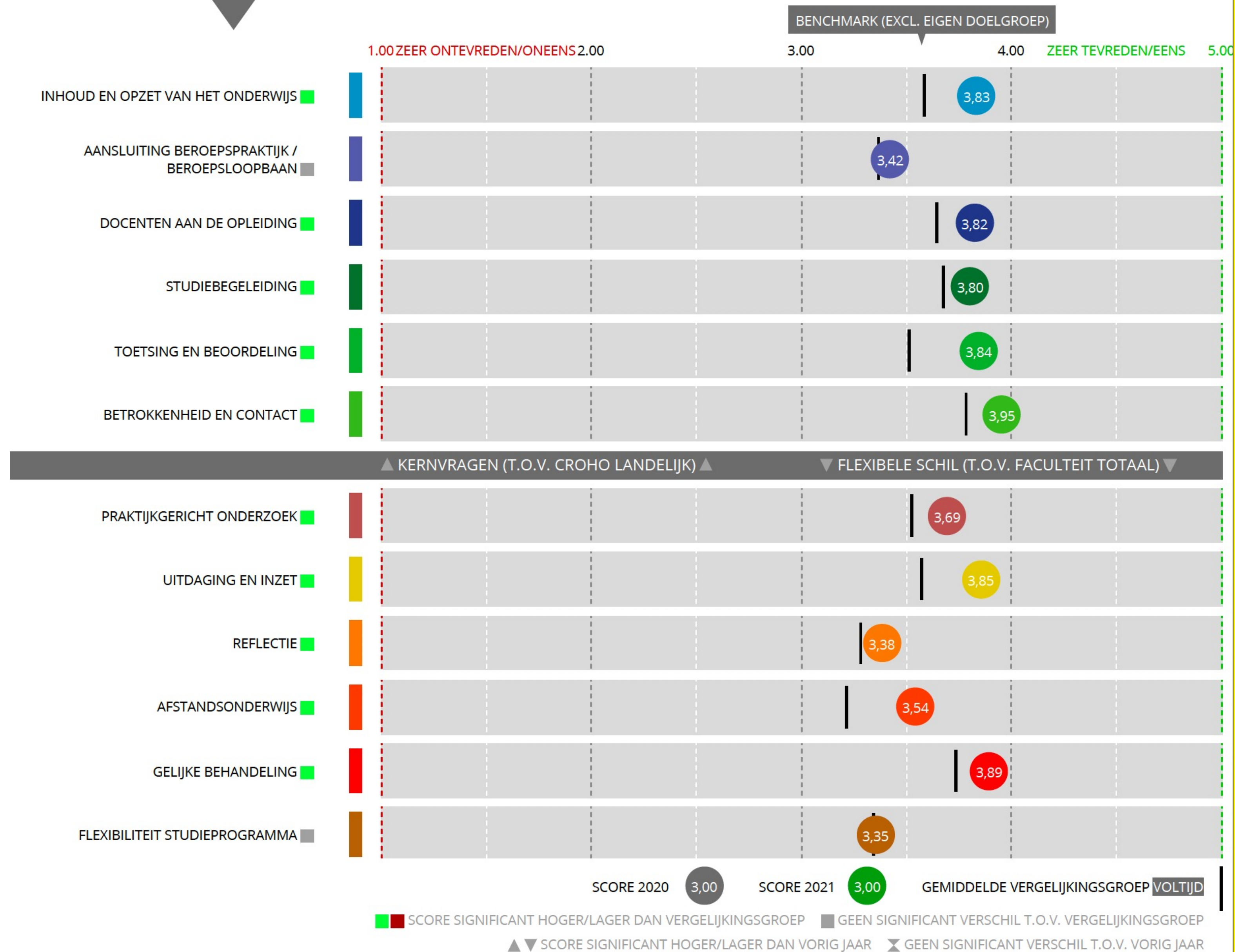
ERVAREN STUDIEDRUK
(VEEL) TE HOOG

2021

38,9%

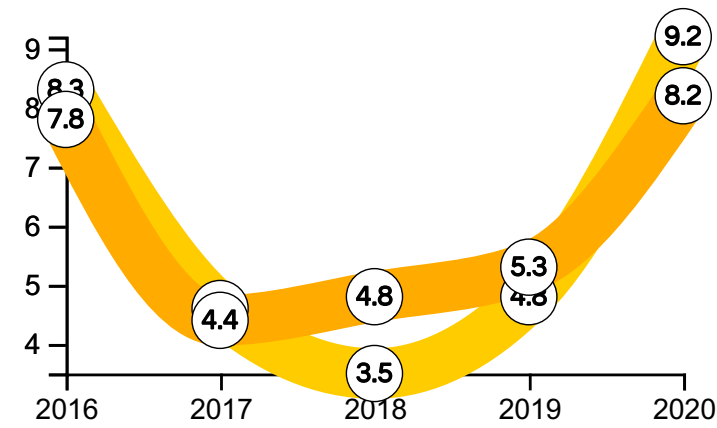
2020

2021 B COMMUNICATION AND MULTIMEDIA DESIGN VOLTijd





WERKLOOSHEID



■ uw instelling ■ landelijk



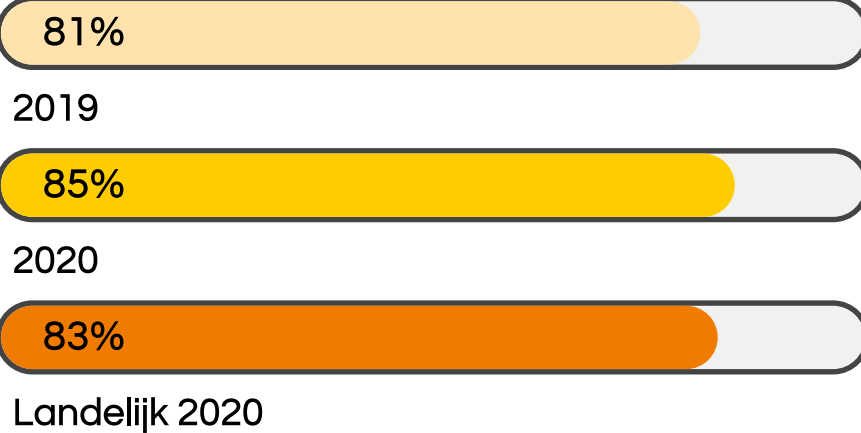
9%

werkloosheid onder uw afgestudeerden

▲ Hoger dan 2019: 5%
≈ Geen significant verschil t.o.v. landelijk: 8%



FUNCTIENIVEAU PAST BIJ OPLEIDINGSNIVEAU



85%

≈ Geen significant verschil t.o.v. vorig jaar: 81%
≈ Geen significant verschil t.o.v. landelijk: 83%



ARBEIDSVOORWAARDEN



€ 14,63

gemiddeld per uur (bruto)

≈ Geen significant verschil t.o.v. vorig jaar: € 14,42
≈ Geen significant verschil t.o.v. landelijk: € 14,42



54%

vast dienstverband

≈ Geen significant verschil t.o.v. vorig jaar: 56%
≈ Geen significant verschil t.o.v. landelijk: 55%



384 respondenten



26681 respondenten
Het aantal afgestudeerden dat landelijk heeft deelgenomen aan de HBO-Monitor van 2020



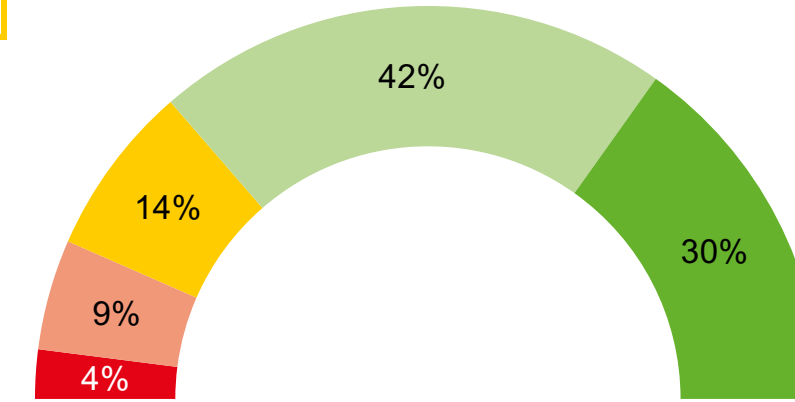
35% deelname



42% deelname
De landelijke respons van de HBO-Monitor 2020



TEVREDEN OVER BAAN



■ zeer ontevreden ■ ontevreden ■ neutraal ■ tevreden ■ zeer tevreden

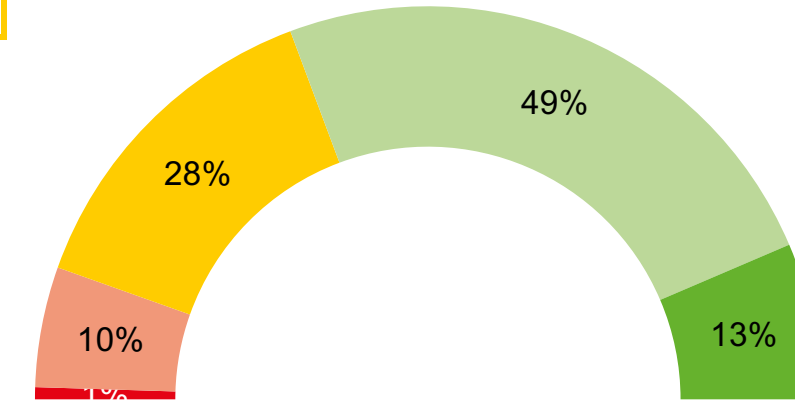


72%

≈ Geen significant verschil t.o.v. vorig jaar: 69%
≈ Geen significant verschil t.o.v. landelijk: 71%



TEVREDEN OVER STUDIE



■ zeer ontevreden ■ ontevreden ■ neutraal ■ tevreden ■ zeer tevreden



62%

≈ Geen significant verschil t.o.v. vorig jaar: 62%
≈ Geen significant verschil t.o.v. landelijk: 63%



OPLEIDING ACHTERAF BEZIEN



65%

zou voor dezelfde opleiding aan dezelfde hogeschool kiezen

≈ Geen significant verschil t.o.v. vorig jaar: 65%
≈ Geen significant verschil t.o.v. landelijk: 68%



61%

zou studie aan familie/ vrienden aanraden

≈ Geen significant verschil t.o.v. vorig jaar: 57%
≈ Geen significant verschil t.o.v. landelijk: 62%

Noot A: De gepresenteerde percentages rondom de tevredenheidsstellingen hebben betrekking op de antwoorden "4" en "5" op een vijfpuntsschaal van 1 "zeer ontevreden" tot 5 "zeer tevreden"

Noot B: Alle vergelijkingen zijn op basis van statistische significantie (p-waarde < 0.05)

Noot C: "Landelijk" betekent "landelijk vergelijkbaar in termen van opleidingssamenstelling"

Beste CMD-opleiding in Nederland!

Bron: Keuzegids HBO 2022



hva.nl/cmd

2019: *Accreditatie* CMD

Highlights uit het eindrapport



One page strategy 2022 (highlights)

Macro	Ambitie CMD Amsterdam	Thema's (5 jaar)
Maatschappij	A. Onderwijs <i>We leiden ontwerpers op die bewust zijn van de effecten en mogelijkheden van digitale producten en hun verantwoordelijkheid als ontwerper nemen.</i> B. Organisatie <i>We zijn een toonaangevende plek voor ons vakgebied en voor de publieke dialoog over de effecten van ons vakgebied.</i>	Duurzaamheid 
		Digitalisering: verantwoord en bewust 
		Diversiteit en inclusie 

Macro	Ambitie CMD Amsterdam	Thema's (5 jaar)
(Ontwerp) Onderwijs	A. Onderwijs <i>We faciliteren een leerproces waarbij we uitgaan van individuele talenten en omstandigheden en bieden persoonlijke leerpaden aan.</i> B. Organisatie <i>We werken binnen budget en randvoorwaarden van HvA en maken ten volle gebruik van de kennis, kunde en mogelijkheden die de organisatie biedt.</i>	Flexibilisering en eigenaarschap 
		Internationalisering 
		Kwaliteit leer- / werk-omgeving 

Macro	Ambitie CMD Amsterdam	Thema's (5 jaar)
Vakgebied Digital Design	A. Onderwijs <i>We leiden t-shaped, junior digitale ontwerpers op die klaar zijn voor de huidige en toekomstige arbeidsmarkt.</i> B. Organisatie <i>We betrekken alumni, interne en externe partners bij ons onderwijs en zorgen zo voor een rijke en inspirerende omgeving.</i>	Opkomende tech 
		Complexiteit vakgebied 
		(Multidisciplinair) samenwerken 

En nu: hapje eten!

Daarna: feedback sessie

