

# Afstudeer informatie

Tijdens het afstuderen zal ik gaan werken aan een oplossing voor een bepaald ontwerpprobleem. Dit proces zal verlopen volgens het onderstaande CMD ontwerpproces. Het doel is door middel van het doorlopen van deze fases tot een interactief ontwerp te komen.

De afstudeerperiode zal 17 kalenderweken in beslag nemen en beginnen in februari 2019. Tijdens deze periode zal ik fulltime binnen de organisatie werken aan een oplossing.

## ONDERZOEKEN, VERTALEN EN DEFINIËREN

Opzetten en uitvoeren van onderzoek in een ontwerpproces om user needs, doelstellingen van de opdrachtgever, gebruikscontext en kansen die de technologie biedt te verkennen. Interpreteren van bevindingen en het trekken van conclusies. Identifieren van ontwerpprincipes en ontwerpuitdagingen.

1

## RESEARCH, INTERPRET AND DEFINE

Conduct research within a design process, to explore user needs, business requirements, context of use, and technological opportunities. Interpret findings and draw conclusions. Identify design principles and design challenges.

## EVALUEREN EN VALIDEREN

Testen, evalueren en valideren van ontwerpen en prototypes om inzicht te verwerven in user interacties en ervaringen van gebruikers. Vaststellen in hoeverre user needs zijn vervuld en doelen behaald.

4

## EVALUATE AND VALIDATE

Test, evaluate and validate designs and prototypes to gain insights into user interactions and experiences and the way needs are fulfilled and goals achieved.

## CONCEPTUALISEREN

Creëren van concepten die beantwoorden aan de ontwerpuitdagingen en die waarde hebben voor gebruikers, de opdrachtgever en de maatschappij. Inzetten van (user-centred) ontwerpmethoden en creativiteit in het genereren van diverse ideeën.

2

## CREATE CONCEPTS

Create concepts that have value for user, client and society. Utilize (user-centred) design methods and creativity to come up with a range of ideas.

## PLANNEN EN SAMENWERKEN

Individueel werk en werk in teamverband plannen. Samenwerken in (internationale) teams, organisaties, netwerken en gemeenschappen. Een beeld vormen van de eigen rol in een ontwerpteam of project. Effectief en overtuigend communiceren en het overbrengen van werk en ideeën op een inspirerende manier.

5

## PLAN AND COLLABORATE

Plan individual and team work and collaborate in (international) teams, organizations, networks and communities. Get a sense of one's role in a design team or project. Communicate effectively and convincingly and showcase work and ideas in an inspiring way.

## VISUALISEREN EN PROTOTYPEN

Creëren van visualisaties en artefacten in het proces van genereren en communiceren van ideeën. Creëren van prototypes die verschijning, functionaliteit, gedrag en user interaction communiceren.

3

## VISUALIZE AND PROTOTYPE

Create visualizations and artefacts in the process of generating and communicating ideas. Create prototypes that communicate their appearance, functionality, behaviour and user interaction.

## REFLECTEREN

Reflecteren op eigen werk en houding. De ethische, culturele en maatschappelijke implicaties van eigen werk verantwoorden. Reflecteren op technologie en maatschappij en de onderlinge verhouding daartussen.

6

## REFLECT

Reflect on one's work and attitude and account for the ethical, cultural, and societal implications of one's work. Reflect on technology and society, and on their interrelationship.

Heb jij of ken jij een stagebedrijf die mogelijk een afstudeeropdracht voor mij heeft binnen de CMD richtlijnen? Stuur mij dan een e-mail via [tim@ikbentim.nl](mailto:tim@ikbentim.nl)