

SKC

CMD

De SKC is een Studie Keuze Check die je gaat helpen om bekend te worden en voor te bereiden voor de opleiding Communication Multimedia Design.

De opdrachten in dit boekje zijn **huiswerk** voor je gesprek met de CMD student

Naam:

Inleiding

Studiekeuzedag

Een onderdeel van de studiekeuzecheck is een les die vergelijkbaar is met een CMD werkgroep. Echter in verband met de maatregelen rondom het corona virus ziet de studiekeuzecheck er anders uit. Tijdens het gesprek met de CMD-student wordt het gemaakte huiswerk en de artikelen besproken. Zo kan je een beeld krijgen van hoe het er in CMD aan toe gaat.

Werkboekje

Dit boekje bestaat uit twee onderdelen: huiswerk opdrachten en artikelen. Vul de opdrachten op je eigen manier in. Er is geen goed of fout, dus doe het zoals het voor jou klopt. Het gaat erom dat je doet en probeert.

Heb dit ingevulde werkboekje klaar staan voor het gesprek met de CMD-student.

Het **eerste gedeelte** bestaat uit het invullen van de opdrachten (blz. 3 - 15). Neem hier de tijd voor. De opdrachten kosten niet veel tijd, maar het is wel het handigste om er verspreid over een aantal dagen mee bezig te zijn.

Tip: bekijk van tevoren rustig wat de opdrachten precies inhouden.

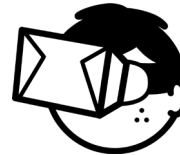
Voor één oefening moet je foto's maken. Mocht je niet weten hoe die toe te voegen in dit werkboekje, zet ze dan in een Word-bestand en typ er je toelichtingen bij.

Het **tweede gedeelte** bestaat uit het lezen van 3 artikelen (blz. 16 - 29). Maak hier aantekeningen bij op de schrijflijnen. Je mag hier natuurlijk ook schetsjes bij maken.

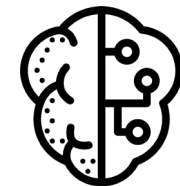
De CMD pijlers van het eerste jaar bestaan onder andere uit:



Onderzoek



Visueel



Tech

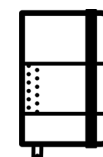
Wegwijzer:

De bovenstaande iconen zal je tegenkomen in dit boekje. Deze iconen vertellen welke van de 3 CMD pijlers er is gebruikt als basis voor de opdracht.



Verkennen

"Verder kijken dan je neus lang is."



Opdracht 1a: Dagboek van mijn telefoon

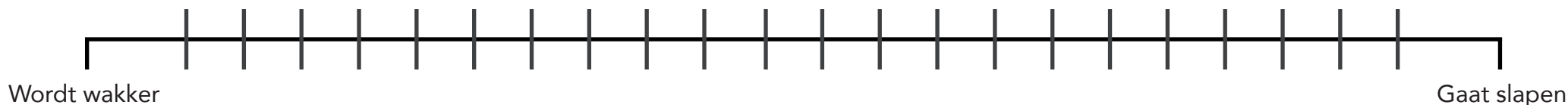
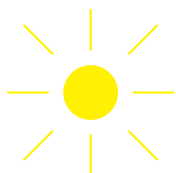
Voor deze opdracht ga je gedurende 1 dag bijhouden welke apps, websites en functionaliteiten je gebruikt op je telefoon. Doe dit op een representatieve dag waarin je bezig bent met je dagelijkse bezigheden van werk en/of school.

Hiernaast zie je een voorbeeld van een telefoon dagboek.

Geef op de onderstaande tijdlijn weer hoe laat je deze apps, websites en functionaliteiten gebruikt. Hier mag je (graag zelfs!) icoontjes bij tekenen.

Voorbeeld van een telefoon dagboek

7:30 Alarmklok		
9:00 Radio		← opstaan, kinderen naar school brengen
9:30 Mail		
10:30 WhatsApp		← vergadering
11:00 Volume		
12:00 Mail		
12:15 WhatsApp		
13:30 Contacten telefoon		← afspraak met opdrachtgever in de binnenstad
14:00 Google Maps		
14:10 Radio		← overleg.
14:30 Volume		
15:30 Mail		
15:30 WhatsApp		
16:00 Buienradar		
16:15 Muziek		
16:45 Berichten (Sms)		koken en eten
17:15 Google → AH recepten		
17:30 WhatsApp		← kinderen naar bed, relaxen
20:30 Contacten telefoon		
21:00 Monument Valley		
22:30 WhatsApp		
22:50 WeerOnline		
23:00 Alarmklok		



Opdracht 1b: Mijn favoriete apps

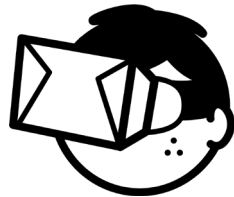
Je hebt nu een beeld van jouw meest gebruikte apps, websites en functionaliteiten. Maak een top drie. Wat gebruik je het meest?

1. _____

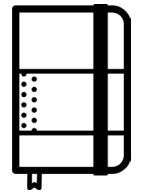
2. _____

3. _____





Visueel



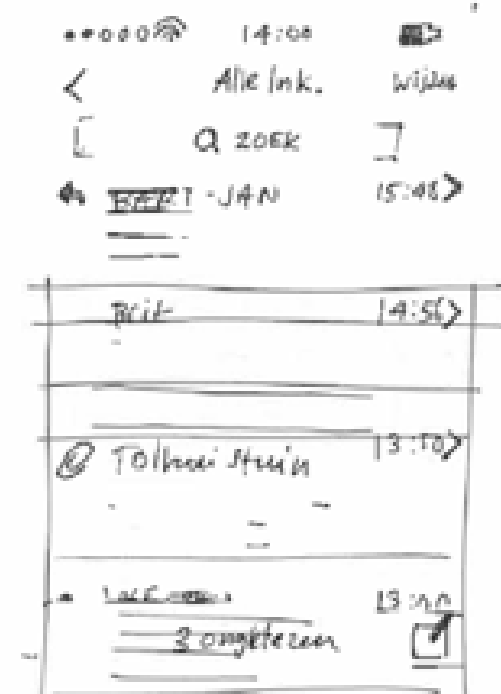
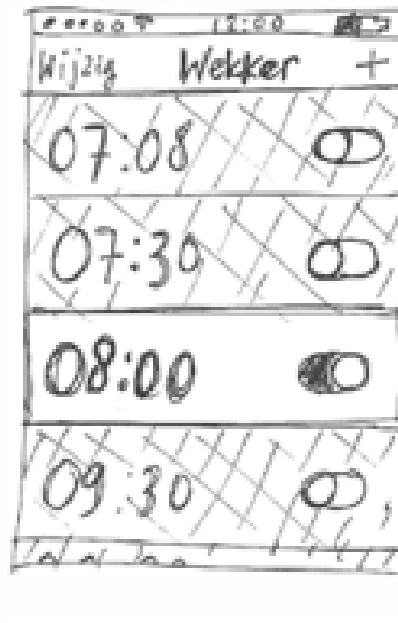
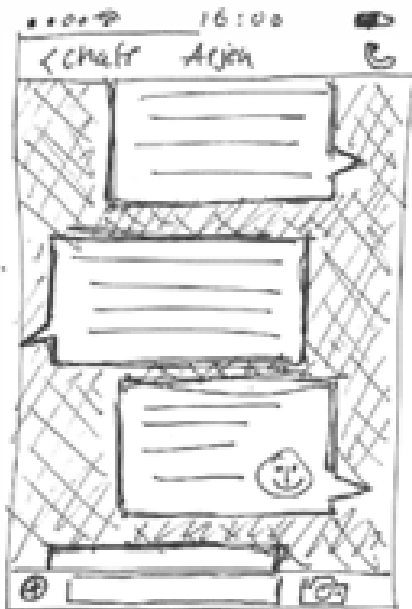
“Wanneer je dingen gaat visualiseren en vastleggen werpt dit vaak een andere kijk op wat je kent.”



Opdracht 1c: Schets je favorieten apps

Teken per favoriete app van opdracht 1b één scherm na. In totaal maak je dus drie schetsen. Gebruik hiervoor de frames op de volgende bladzijde. No worries, het hoeven geen hele mooie schetsen te worden. Zolang we het maar begrijpen.

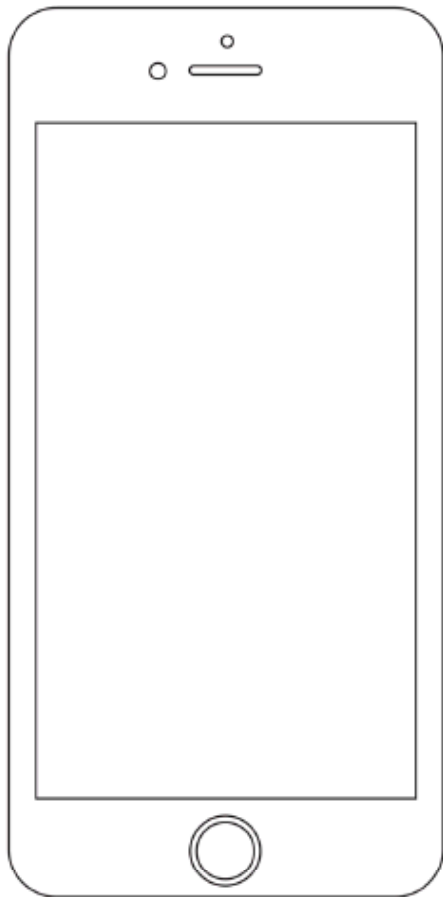
Voorbeeld van app schetsen



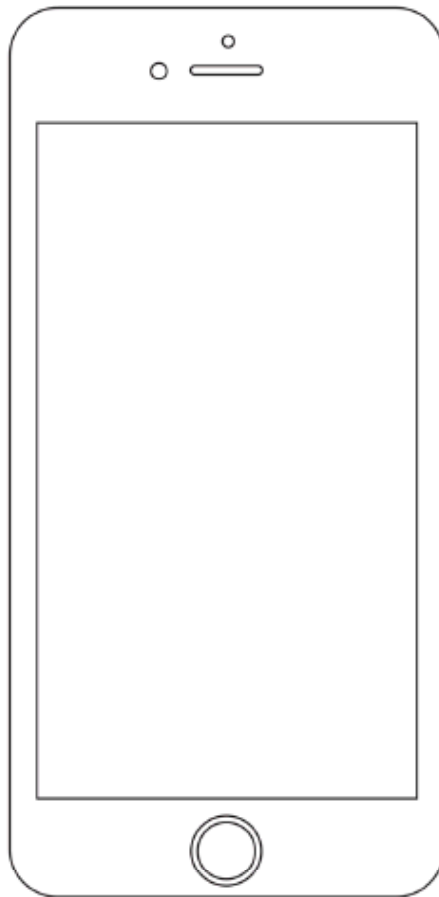
Opdracht 1c: Schets je favorieten apps

Gebruik onderstaande frames om je 3 favoriete apps van opdracht 1b te schetsen.

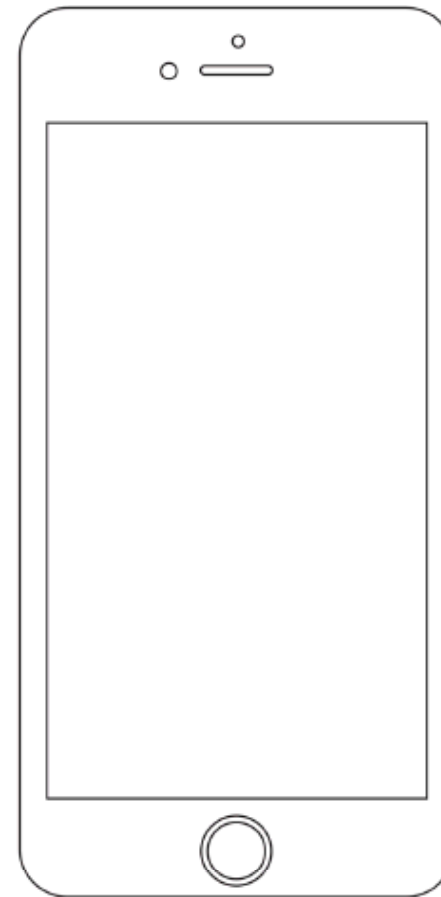
1. _____



2. _____



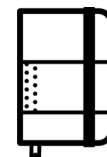
3. _____





Onderzoek deel 1

"Onderzoek doen is belangrijk om inzicht te geven in bijvoorbeeld je doelgroep."



Opdracht 2a: Irritante interactie begrijpen

Bekijk de video van het interview met CMD-docent Charlie Mulholland. Hierin legt hij uit waarom het belangrijk is om onderzoek te doen in de echte wereld. Zo leer je je doelgroep kennen en kan je zien hoe je doelgroep gebruik maakt van jouw product/dienst.

Link naar de video:

<https://vimeo.com/151771233>

Opdracht

Schrijf onder aan deze bladzijde de belangrijke punten op uit de video om zo voorbereid de SKC in te gaan.



Opdracht 2b: Irritante interactie herkennen

Om een goede ontwerper te worden is het van belang dat je nieuwsgierig en kritisch kan kijken naar de bestaande ontwerpen uit je omgeving. Wat werkt wel en wat werkt er niet voor jou? Zo kan je uit alledaagse dingen je inspiratie halen voor in je eigen ontwerp.

Enkele voorbeelden zijn:



Liftnopjes

'Ik stond in de lift en wilde de deuren die dicht gingen nog even open doen voor een collega die net aan kwam rennen. Ik drukte op het knopje om de deuren open te doen en pffff... daar gingen de deuren dicht. Bleek dat ik niet op het knopje had gedrukt maar op het symbooltje (met de zwarte achtergrond) naast het knopje. Het verschil tussen het knopje en het symbool ernaast is niet duidelijk.'



Ovenklok

Onder de display van de klok op mijn oven zit 1 knop. Daarmee kan je verschillende dingen doen. De tijd aanpassen, een timer zetten en nog iets wat ik niet weet. Er is 1 knop (lekker makkelijk) en de icoontjes erboven moeten duidelijk maken wat je daarmee kan doen. Ze zijn alleen niet zo duidelijk. Ik heb de oven al tien jaar maar weet nog steeds niet hoe het werkt. Als het wintertijd wordt en ik moet de klok verzetten, druk en draai ik net zolang aan en op de knop tot ik 'm per ongeluk goed heb gezet.'

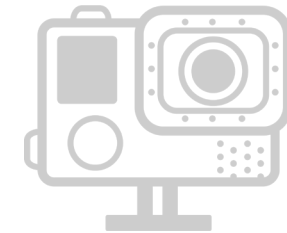
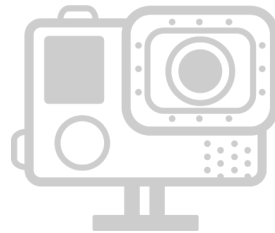
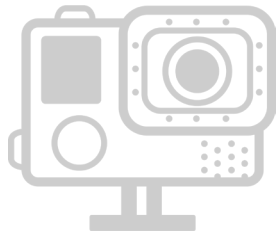
Opdracht 2b: Irritante interactie herkennen

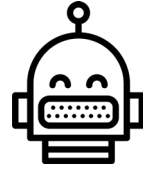
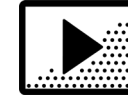
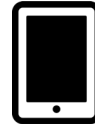
Opdracht

Neem 3 foto's (je moet ze zelf maken) van een 'irritant ontwerp' van interactieve elementen in je omgeving. Probeer interactie breed op te vatten en niet alleen foto's te maken van websites, apps of andere interfaces.

Licht kort toe waarom je deze interactie irritant vindt.

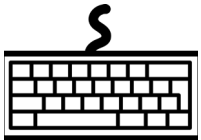
N.B. als je niet weet hoe foto's toe te voegen in dit bestand, zet de foto's dan in een Word bestand en typ daaronder een toelichting.





Tech

"Leer de taal van computers, software en die van de 1tjes en 0tjes."



Opdracht 3a: intro coderen

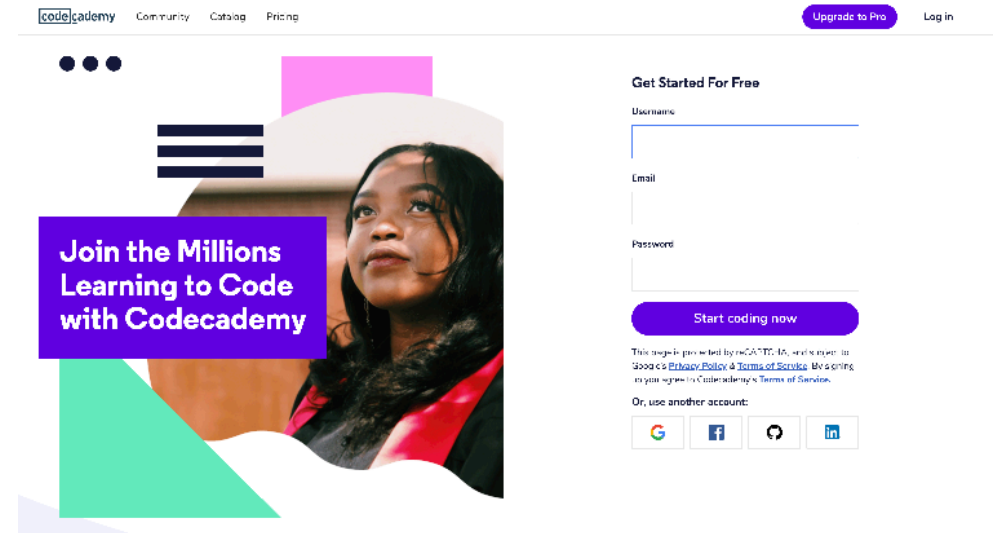
Talen als Javascript, HTML en CSS klinken voor veel ontwerpers als iets waar ze niks mee te maken willen hebben. Coderen lijkt heel moeilijk en saai en iets wat ze liever niet aanraken... Toch denken wij en het beroepsveld van de toekomst dat het als ontwerper juist ontzettend nuttig en leerzaam is om te beginnen met coderen.

Wanneer je als designer kan coderen vergroot je je kansen als ontwerper omdat je dan leert gericht te ontwerpen, op een technische manier na te denken en beter samen leert werken met je collega's die coderen.

Starten met coderen!

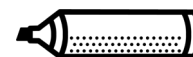
Om je een idee te geven hoe wij code leren schrijven in Communication and Multimedia design hebben wij wat oefeningen mee gegeven van **Codecademy** en een proef opdracht gegeven om te maken.

Ga aan de slag en hou je resultaten bij de hand tijdens het gesprek met de CMD student.



1. **Open een browser** en navigeer naar: <https://www.codecademy.com/login> en klik op **sign up** rechts bovenin het scherm.
2. Vul vervolgens een *username*, *email* en *password* in en druk op **Start coding now**.
3. Navigeer naar: <https://www.codecademy.com/learn/learn-html> **als je bent ingelogd** en klik op **start** om de HTML cursus te openen.
4. Wanneer je de cursus hebt geopend kan je aan de slag met de **16 mini opdrachten**.

Deze opdrachten geven je een idee hoe HTML werkt en wat voor opdrachten je kan verwachten in de eerste weken van de opleiding, succes!



Onderzoek deel 2

"Onderzoek doen is belangrijk om inzicht te geven in bijvoorbeeld je doelgroep."

