







Beste lezer,

In je handen vind je een selectie van het beste studentenwerk van het schooljaar 22/23 van de opleiding Communication and Multimedia Design (CMD) in Amsterdam. Vol trots laten we hierin de successen en kwaliteiten van onze studenten zien, die vanuit hun ambacht en creativiteit tot deze ontwerpen zijn gekomen.

We hebben deze ontwerpen tijdens onze jaarlijkse Golden Dot Awards (GDA) gevierd, waarbij docenten het beste werk van studenten hadden genomineerd. Je kunt zien dat studenten hun maatschappelijke verantwoordelijkheid als ontwerper oppakken en zo kritische en betekenisvolle producten opleveren.

Het was dit jaar een mooie uitreiking in de Zuiderkerk in Amsterdam met studenten en betrokkenen van CMD. Veel dank ook aan de vakjury voor het bekijken en beoordelen van het genomineerde werk. Ook dank aan Mattijs voor de organisatie en alle details die het tot een succes heeft gemaakt.

Met dit boekje nodig ik je graag uit om zelf bij CMD betrokken te blijven of te raken. Laat je met dit boekje inspireren door alle genomineerde projecten (nog) eens te bekijken. Ik hoop dat je er net zo blij van wordt als ik.

Andre Neumann
Opleidingsmanager CMD

Inhoudsopgave

INTRODUCTIE

Golden Dot Awards 2023 5

GENOMINEERD STUDENTENWERK

Propedeuse 8

Derde jaar 16

Afstudeerjaar 30

WINNAARS

De Boekenzoeker 8

Willow 32

Depts of Change 36

Spark 54

OVER CMD

Ontwerpvisie CMD 74

Curriculum CMD 2022/23 76

GDA 2023

Tijdens de Golden Dot Awards (GDA) 2023 werden prijzen uitgereikt aan het beste studentenwerk uit studiejaar 2022 - 2023 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 (m.u.v. de toelichting van de docent en het jurycommentaar) zijn hun eigen teksten.



Waar de jury naar kijkt

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.

De vier bedrijven uit de jury hebben alle genomineerde projecten bekeken aan de hand van zes elementen. De zes elementen voor het beoordelen zijn: relevantie, interaction design, visual design, technologie, oplossing en 'the unicorn effect'.



Natalia Hartgers



Jeroen Thissen



Simon Sitanala



Sanne Schouten



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?

Interaction design

Wat is het niveau van interaction design van dit werk? Interaction design richt zich met name op interactie tussen mensen en hun computers, ook wel 'human computer interaction' genoemd. 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 scherm waarmee de gebruiker interacteert en zorgt hiermee voor een optimale

visuele gebruikerservaring. 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 Frontend Development, waarbij ontwerpbestanden worden omgezet naar HTML, JavaScript en/of CSS code. Met name de bestanden van 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?

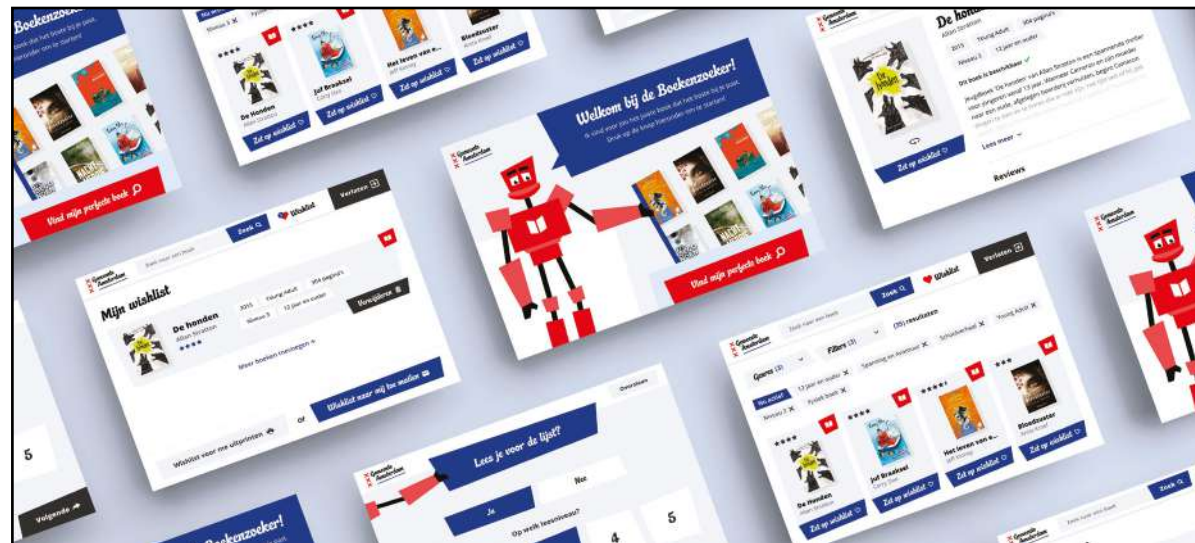
The unicorn effect

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!



De Boekenzoeker

Met de Boekenzoeker kiosk vinden middelbare scholieren op een energieke en efficiënte manier het geschikte leesboek in de bibliotheek.



Toelichting docent

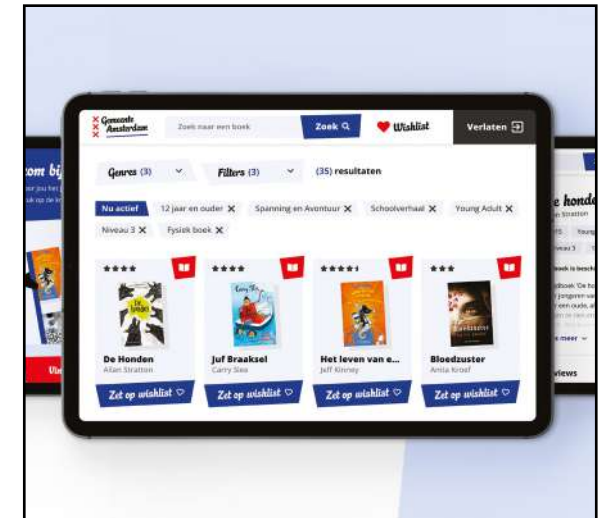
Je was bij mij de afgelopen 5 maanden degene met veruit het beste werk. Ik was vooral blij verrast hoe je op het laatst nog een avatar had toegevoegd en te gekke animaties die, in de toepassing, ook het eindproduct versterkten.

De opdracht

De gemeente Amsterdam streeft ernaar om het voor middelbare scholieren gemakkelijk te maken om leesboeken te vinden in de bibliotheek. Om dit te realiseren, heeft de bieb een kiosk-opstelling geïntroduceerd die daarbij moet helpen. Aan mij de vraag om voor deze kiosk een interface te ontwerpen die grotendeels is geïnspireerd op de huisstijl van de gemeente, maar mocht worden aangepast aan de behoeften van de doelgroep en specifieke context.

Het eindresultaat

De Boekenzoeker is een interactieve ervaring die middelbare scholieren actief helpt bij het vinden van een passend leesboek. Het energieke ontwerp past goed bij de leeftijd van de doelgroep en betreft de scholier bij het zoekproces. Vloeiende micro-animaties bieden ondersteuning bij het maken van keuzes en zorgen ervoor dat de doelgroep betrokken blijft. Daarnaast is de aanwezigheid van de robot een echte personal touch en begeleidt deze de scholier door het proces. De Boekenzoeker is een visuele totaaloplossing die rekening houdt met de tijd en omgevingscontext van de middelbare scholier, en biedt de gemeente Amsterdam een manier om scholieren enthousiast te maken voor het lezen van boeken.



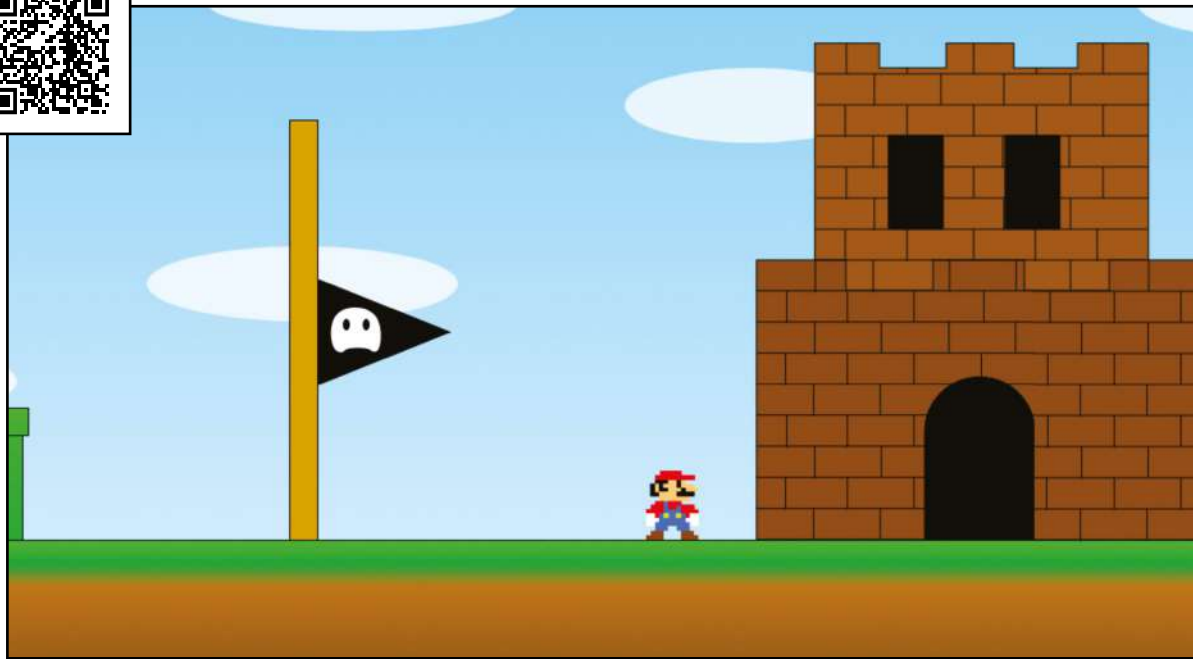
Jurycommentaar

"Veel detail in prototype zoals disabled states en transitions."

"Pictogrammen had kunnen helpen in genre picker. Robot is hele sterke oplossing om karakter aan de UI te geven (beetje twijfel of deze aansluit bij de doelgroep van 12+). UI voelt als een geheel en creatieve keuzes in vorm van knoppen bv."

Mario Sidescroller Game

Een oude klassieker herbeleven. De oude Super Mario Bros uit 1983 op de NES heb ik nagemaakt met JavaScript. Het spel bevat nog steeds de goombas, platforms, vlaggen, obstakels en meer!



De opdracht

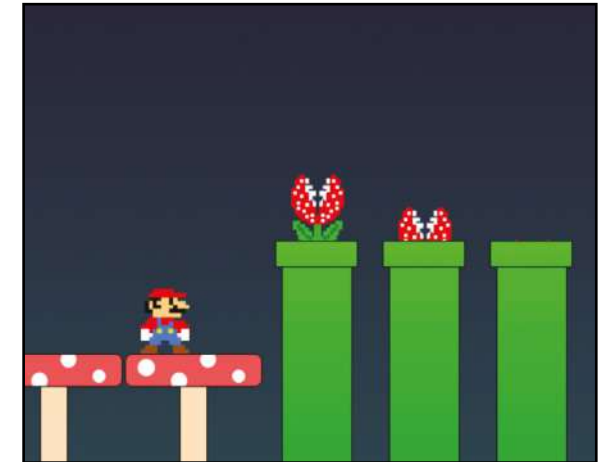
Voor het vak Inleiding Programmeren heb ik de opdracht gekregen om een interactief spel te maken door gebruik te maken van JavaScript. Dit was mijn eerste keer werken met JavaScript. Voordat we zijn begonnen moesten we een idee of spel uitkiezen die we (na)wilden maken. Ik heb gekozen voor een spel waar ik al veel jaren fan van ben, Super Mario Bros. Mijn doel was om zoveel mogelijk aspecten uit het originele spel na te kunnen maken met code en zelf ook levels te kunnen maken.

Het eindresultaat

Mijn spel is een sidescroller waarin je van A naar B moet lopen en alle obstakels onderweg moet ontwijken. Het idee van een sidescroller is dat het scherm mee scrollt, dus wanneer onze speler Mario voorbij een punt op het scherm komt, bewegen alle afbeeldingen op het scherm behalve Mario zelf waardoor het lijkt dat Mario zelf aan het lopen is. Het begon allemaal bij functies als het invoegen van zwaartekracht, het kunnen besturen van de speler en platforms maken waar de speler bovenop kan staan. Daarna werden er pas afbeeldingen toegevoegd, waardoor het echt op een spel begon te lijken. Alle afbeeldingen heb ik gemaakt op Adobe XD. Een van mijn favoriete toevoegingen is de Goomba, een bekende vijand van Mario. Deze heb ik geprogrammeerd om het spel te laten resetten als de speler er tegen aanloopt, maar als de speler er bovenop springt verdwijnt de Goomba. Verder beweegt hij altijd een stukje naar links. Het spel bestaat uit 2 levels, allebei met een klassieke 2D Mario vormgeving.

Toelichting docent

Zeer complex project, student heeft een silver lining genomen en deze vervolgens naar eigen hand gezet. Kan per regel uitleggen hoe en wat, super creatief en tof gedaan. Super talent!



Jurycommentaar

“Tof dat assets hand made zijn maar voelen low-fi en stijlen lopen door elkaar heen (Mario vs achtergrond).”



Leef Je Mooiste Leven

‘Leef Je Mooiste Leven’ is een shortfilm die zich richt op de negatieve kant van de 9 tot 5 mentaliteit. Wij willen de kijker wakker schudden, inspireren en een hele belangrijke boodschap meegeven.

De opdracht

Het Passieproject geeft jullie alle vrijheid om binnen 3 weken te maken wat je écht wilt. Laat de creativiteit het werk doen. Kies een richting door bijvoorbeeld de passies ‘videografie’ en ‘surfen’ te combineren. Er zijn maar twee grove eisen voor dit project: Volg je passie en zorg dat jullie product de wereld een stukje beter maakt.

Het eindresultaat

Zonder een overvloed aan ervaring op het gebied van videoproductie, hebben wij de motivatie gekregen om een een gave shortfilm in elkaar te zetten, met een invloedrijk moraal. Deze film heeft als doel meegekregen om de kijker te raken, wakker te schudden, te inspireren en vooral een hele belangrijke boodschap mee te geven. Wij hebben professionele camera’s, microfoons en belichting gehuurd op de HvA. Binnen 3 weken hebben wij het concept bedacht, uitgewerkt, gefilmd en bewerkt.

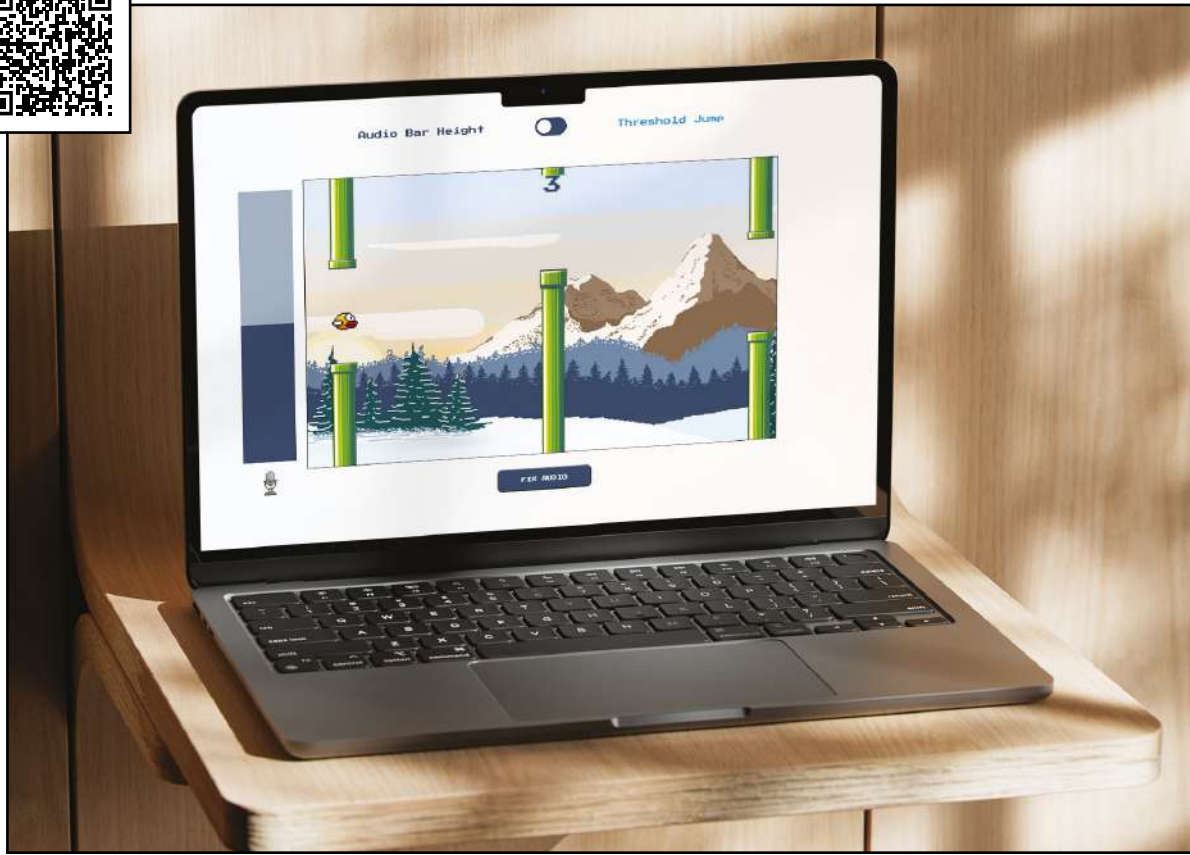
Wij zijn super trots op het eindresultaat, we hopen een groot publiek te kunnen bereiken en hun reacties te mogen horen. Ons huidige publiek was in ieder geval ontzettend blij verrast. Zelfs de BN-er ‘Michael Pilarczyk’ (succesvol dj, tv-presentator, motivational speaker, zakenman en miljonair) is erg te spreken over onze film. Michael vertelde ons in een spraakbericht: “Voor het Project en Jullie doelstelling hebben jullie het echt heel erg goed gedaan!”

Leef Je Mooiste Leven!
door Team MoM



Toelichting docent

Ik vind het super knap wat jullie hebben neergezet in de korte drie weken. Een korte film met een boodschap om de wereld een stukje beter te maken door mensen te laten inzien dat je meer kunt bereiken dan je misschien denkt. Ondanks dat jullie weinig tot geen ervaring hadden met filmen ziet het er super professioneel uit. Het leukste vind ik misschien nog wel dat jullie echt een passie met elkaar hebben gevonden waar jullie meer mee willen doen. De passie spat van jullie werk af! 🔥



Flappy Bird – Voice Controlled

Ontdek de vernieuwde Flappy Bird-game, waarbij je het spel op een interactieve manier bestuurt: met jouw stem. Beleef de klassieke uitdagingen op een geheel nieuwe manier!

Toelichting docent

Kennis van student is zeer hoog- los van de complexiteit van het project (die tegen jaar 3 aan zit) is er rekening gehouden met mooie aspecten (zonder dat student daar bewust van was) zoals ontwikkelen voor mindervalide. Wanneer gebruiker geen handen heeft om te gebruiken kan er overgegaan worden tot spraak. Petje af.

De opdracht

Voor het vak Inleiding Programmeren kreeg ik de opdracht om een browsergame te ontwikkelen, zoals een Tamagotchi-game of bijvoorbeeld een Snake game. De enige vereiste was dat de game volledig gebouwd moest worden met vanilla JavaScript.

Het eindresultaat

Tijdens het vak Inleiding Programmeren heb ik met mijn beperkte ervaring in JavaScript de bekende Flappy Bird-game ontwikkeld voor browsers. Na het maken van de basisgame, voelde ik dat er iets ontbrak, gezien het spel al vaak genoeg is gemaakt. Om het interessanter te maken, heb ik besloten om een interactief element toe te voegen: een besturing met je stem. Deze functie kan eenvoudig worden in- en uitgeschakeld, zodat spelers kunnen kiezen tussen stembesturing en de reguliere bediening. De stembesturing werkt eenvoudig: hoe harder het geluid, hoe hoger je vliegt. Houd er rekening mee dat dit tot nieuwsgierige blikken van omstanders kan leiden. Ik neem hiervoor geen verantwoordelijkheid. Aan het einde van het vak was ik trots op het resultaat, vooral omdat dit mijn eerste ervaring met JavaScript was. Ik heb echt ontzettend genoten van dit project, ook al heeft het me flink wat uren gekost!

Jurycommentaar

“Goed gebruik gemaakt van verschillende tech en oplossingen. Wij snappen de challenge om alles aan elkaar te knopen.”

“Creatieve keuze om voice te gebruiken. werkt en is functioneel. Wij missen de wow.”



Het belastingprobleem in Mozambique

Ontdek het belastingprobleem in Mozambique op een leuke, interactieve manier! Onze meertalige website creëert bewustwording door heldere uitleg en interactiviteit.

Toelichting docent

In dit project zie je het beste van CMD samenkomen: en soepel werkende website met prachtige vormgeving, heldere visualisaties en een sterk concept dat een heel belangrijk probleem inzichtelijk maakt. De site laat zien hoe rijke landen profiteren van handel met arme landen op zo'n manier dat de welvaartsverdeling in de wereld steeds maar oneerlijker wordt.

Danique, Mik en Milo hebben zich vastgebeten in in de opdracht, zelfs in de kerstvakantie

dossiers doorgewerkt om vat te krijgen op dit complexe onderwerp. Dit hebben ze vertaald naar een helder visueel verhaal waar je -al parallax scrollend – doorheen loopt en leert hoe het land Mozambique enorme inkomsten misloopt door belastingconstructies in de internationale handel en hoe een land als Nederland daar medeverantwoordelijk voor is. NB: in dit project is uitgebreid gebruik gemaakt van AI tools en wel op een creatieve en kritische manier!

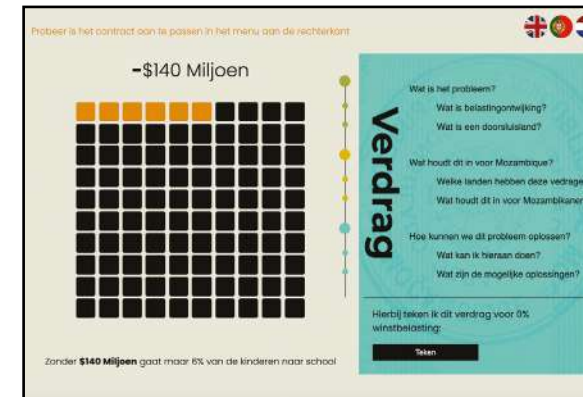
De opdracht

We zijn door SOMO gevraagd om het belastingontwijkingprobleem in Mozambique aan te pakken met een interactieve ervaring. Ons doel is bewustwording te creëren over de impact op het land. Binnen zes weken moeten we data uit bestaande onderzoeken verwerken. Hoewel we geen ervaring hebben met het onderwerp of economie, helpt dit ons de content begrijpelijk te maken voor een breder publiek. Bovendien streven we naar een toegankelijke website, met aandacht voor responsiveness en meertaligheid.

Het eindresultaat

In ons eindproduct hebben we een interactieve website gecreëerd die zich aanpast aan de keuzes van de gebruiker. Het side menu biedt de mogelijkheid om het contract te veranderen van 'getekend' naar 'verscheurd', waardoor de website transformeert. Deze meeslepende functie zorgt ervoor dat de data en uitleg op de website ook veranderen, waardoor gebruikers op een leuke manier meer leren over het belastingprobleem in Mozambique.

Naast deze functie hebben we ook gebruikgemaakt van parallax scrollen, waardoor er nog meer interactiviteit wordt toegevoegd aan de website. Gebruikers reageren enthousiast op de levendige kleuren die samenkomen en de aantrekkingskracht die de website op hen uitoefent. Met dit eindproduct hebben we niet alleen voldaan aan de vraag, het probleem en het doel van de opdrachtgever, maar hebben we ook een leerzame ervaring gecreëerd voor de gebruikers. Het design, de interactiviteit en de informatieve inhoud hebben gezamenlijk gezorgd voor een succesvolle oplossing.



Jurycommentaar

"Project leunt volledig op de visuals. Mooie stijl en eenheid. Jammer dat de beeldtaal gediscconnect voelt met de rest (copy, mapview) geheel voelt rommelig."

"Landing is veelbelovend maar na doorscrollen wordt de wow factor minder."



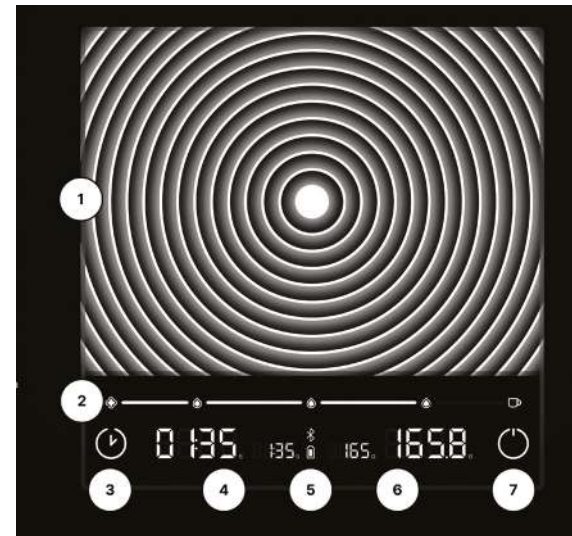
Melnūdēns Cupful Smart Scale

From Specialty Coffee brand, Melnūdēns comes a smart scale made to immerse you in the morning moments, allowing you to replicate the perfection that you brew. Deepen your passion with every cupful.

Toelichting docent

Henriks heeft vanuit zijn eigen sterke visie een device ontworpen die hij tot in de puntjes uitgewerkt heeft met als resultaat een prachtig gedetailleerd, geanimeerd en functioneel ontwerp. Hij is buiten de bekende paden gegaan en heeft deze uitdaging met beide handen aangepakt. Dankzij het doorlopen van een kritisch iteratief proces is hij tot een nieuw en ijzersterk product gekomen. Bedenk daarbij dat dit specifieke device slechts een onderdeel is van een door

hem ontworpen ecosysteem met mobiel en smartwatch (inclusief uitgedachte haptics) erbij, met als doel om zo de eindgebruiker op verschillende manieren van dienst te kunnen zijn. Zijn project komt overduidelijk vanuit een passie voor zowel het onderwerp zelf, als voor alles waar design voor staat. Hij blijft telkens op zoek naar kritiek en verbetering, van abstract niveau tot aan de kleinste details, en dit komt samen in een zeer sterk en doordacht ontwerp.



Jurycommentaar

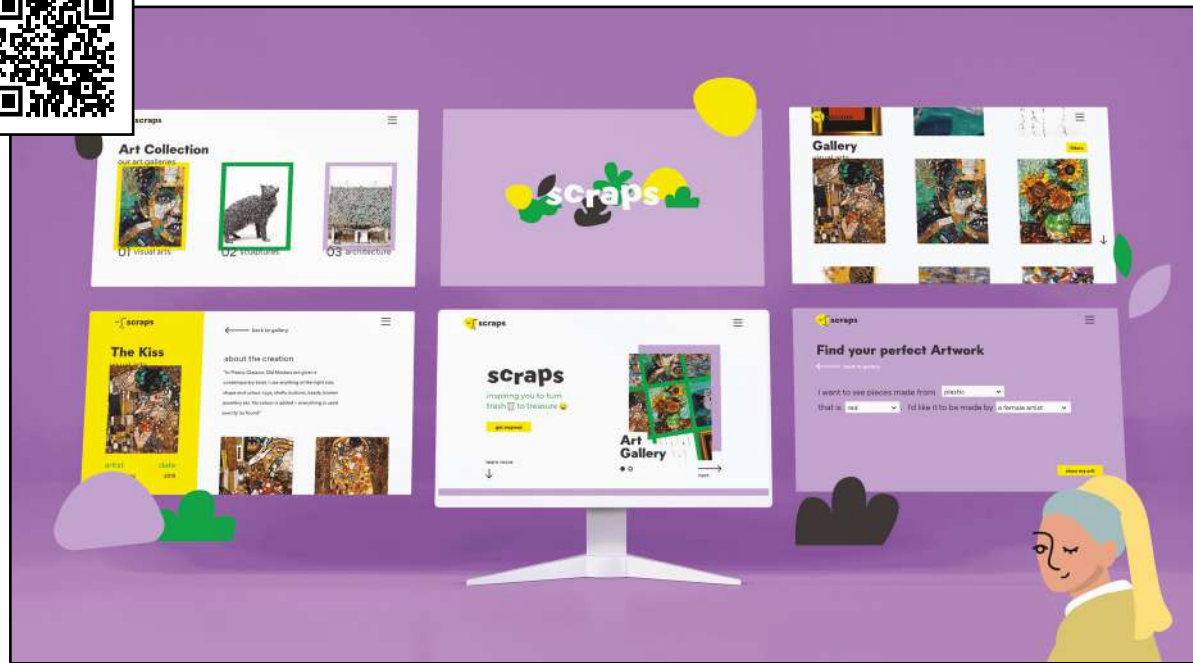
"Ik denk interessant voor de echte conaisseur. Mis wel onderzoek en diepgang. Vraag me ook af wat dit voor merk doet en wat de kosten / business model zouden zijn hiervoor. Hoeveel mensen in beoogde markt zouden dit daadwerkelijk aanschaffen? Aangenomen dat dit wel echt iets zou kunnen zijn onder liefhebbers vind ik het wel een vette oplossing. Je hebt dit soort dingen en platformen ook voor bier brouwen (minibrew), dus waarom niet voor koffie."

De opdracht

How do you go from a brand that's being consumed every day to a brand that is interacted with every day? Common solutions in the specialty coffee industry are focused on either the process of continuous release or focus on brewing tools. Neither seems to fully put the coffee at center stage. Either distracting with screens or overloading with information. Leaving a gap for a tool that seamlessly integrates into the brewing ritual which removes complexity and improves consistency.

Het eindresultaat

Where form meets function, Melnūdēns Cupful gives coffee lovers a chance to focus entirely on the art of making coffee. Giving a distraction-free, step-by-step guide that puts the coffee center stage. The Cupful smart scale guides users through the coffee brewing process through integrated visual cues while registering the process, supporting you in making the perfect cup of coffee in the same way again and again. Bringing these functionalities together is what sets this smart scale and app apart from others. A collection of brewing recipes, discovery of new recipes and methods, history of brew data, library of learning resources to deepen your knowledge of the coffee-making process. Intuitive, integrated features enable at-home brewers to keep full attention on the coffee making process, bridging the gap between a product that is not only consumed but is interacted with every day. Deepening their passion with every perfect cupful.



Scraps

Met behulp van scraps worden jonge creatievelingen geïnspireerd en aan het werk gezet om hun eigen gerecyclede kunst te maken. Zo geven ze oude materialen een hernieuwde waarde.

Toelichting docent

Bij het vak Grid en Kleur van de minor VID kregen jullie de opdracht om een digitale interface te ontwerpen over een zelfgekozen onderwerp waarmee je je eigen visie over “producten met een hernieuwde waarde voor de gebruiker” kon overbrengen. Scraps is een website ontworpen met veel oog voor detail en een doordachte toepassing van vormgevings- en interactieprincipes. De kracht van jouw concept ligt in het voorafgaande onderzoek dat je hebt gedaan en je persoonlijke affiniteit met het onderwerp. Zowel de content als de look-

and-feel van de website zijn afgestemd op de doelgroep (jongeren die kunst liefhebben en maken) met als doel deze te inspireren en aanzetten tot het (her)gebruik van oude en gerecyclede materialen in hun kunst om zo producten van hernieuwde waarde te creëren. Dit doel wordt ook ondersteund met de aansprekende functie die je hebt bedacht om de content te filteren. Daarnaast heb je al je ontwerpkeuzes prima onderbouwd en je gehele ontwerpproces vastgelegd in een overtuigend verslag. Dit alles maakt het project Scraps een nominatie waard!

De opdracht

Maak het visuele ontwerp en een digitaal prototype van een desktop website over producten met een hernieuwde waarde voor de gebruiker, waarbij je je persoonlijke visie op dit thema overbrengt. Ik heb binnen deze opdracht gekozen voor kunstwerken van gerecyclede materiaal. Dit op hoog- en laag kunstniveau om het toegankelijk te maken voor de gebruiker.

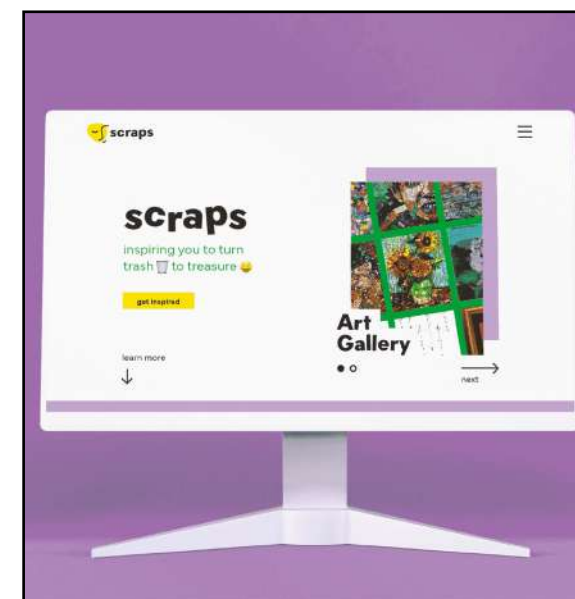
Het eindresultaat

Scraps zijn restjes die je over hebt van materialen zoals papier, plastic, metalen en meer. Met behulp van deze website worden jonge creatievelingen geïnspireerd en aan het werk gezet om hun eigen gerecyclede kunst te maken met deze ‘scraps’. Zo kan de gebruiker een hernieuwde waarde geven aan dat wat hij overheeft, in de vorm van een kunstwerk of knutsel. Met behulp van een speelse en artistieke look-and-feel geeft deze website weer dat kunst zelf meerdere kanten heeft. Het concept van deze website heeft namelijk twee zijdes: een kunstgalerij en een galerij met Do-It-Yourself projecten. Dit geeft de gebruiker inzicht in wat er allemaal mogelijk is met restmaterialen en op welke niveaus. Zo beïnvloedt dit de gebruiker om ook zelf aan de slag te gaan!



Jurycommentaar

“Lekkere frisse stijl en mooi geheel door verbindende visuele elementen en consistent kleurgebruik.”





Nightlife Conversations

Nightlife Conversations is een interactieve en immersive audio-installatie, waar bezoekers kunnen luisteren naar de verhalen van mensen die onveilige situaties hebben ervaren in het nachtleven.

Toelichting docent

Dit team heeft een uiterst gevoelig onderwerp onderzocht en echte verhalen van mensen gebruikt voor de installatie voor Sex Matters. Veiligheid in het uitgaansleven is een heel actueel onderwerp. En de studenten hebben dit onderwerp op een geweldige manier onder de aandacht weten te brengen. De ruimte werd overtuigend neergezet door prima decorontwerp (set dressing). Daarnaast waren de triggers echt uniek. De met Arduino en sensoren aangestuurde flessen vormden de interactie punten, dit was een unieke en passende manier om de

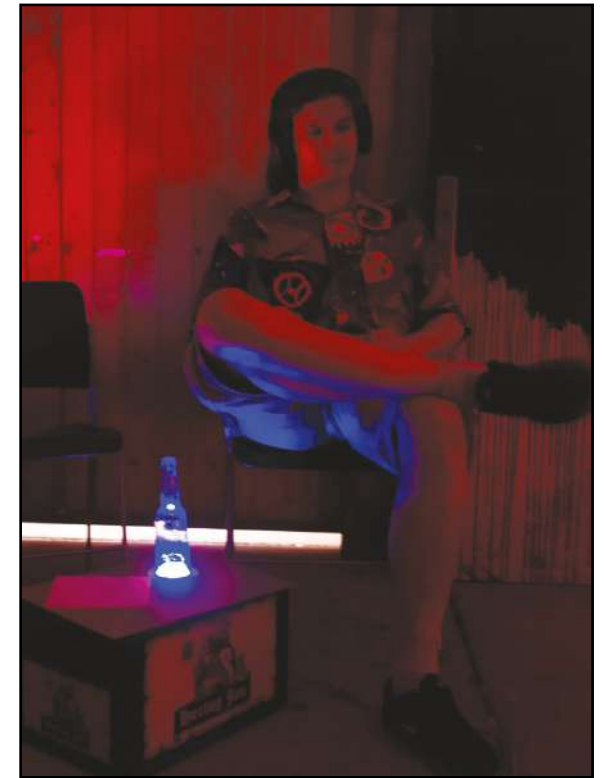
bezoeker door de verhalen te leiden. Kritische groep studenten, die zelfs bij woorden stilstonden en nadachten of wat zij zeggen wel klopt en passend is in de context. Met de uitdagingen die zij ervoeren, hebben zij een installatie ingezet waarbij bezoekers aan het denken gezet werden en plaats kwam voor empathie door 'echte' verhalen te delen over overschrijdend gedrag in het nachtleven. Professionele groep studenten die met liefde voor het vak en onderwerp wat sterks hebben neergezet.

De opdracht

Sexmatters is een organisatie die zich inzet voor een inclusieve en veilige samenleving, waarin iedereen, ongeacht hun gender- en seksuele identiteit, zichzelf kan zijn. Ze geven workshops met als doel het bespreekbaar maken van ongelijkheid en het bevorderen van een veilige omgeving in het uitgaansleven, waar praten over deze onderwerpen nog vaak een taboe is. Om deze gesprekken te stimuleren, hebben wij voor Sexmatters een speciale installatie ontwikkeld die hierop de aandacht vestigt.

Het eindresultaat

Nightlife Conversations is een audio-installatie, met als doel om bezoekers aan het denken te zetten en ruimte te creëren voor empathie door persoonlijke verhalen te delen over overschrijdend gedrag in het nachtleven. Bezoekers kunnen in de installatie, die de sfeer van een rookruimte in een club nabootst, verhalen beluisteren via een koptelefoon. Door het aanraken van bierflessen met sensoren kunnen bezoekers de verhalen activeren. De gedeelde verhalen in deze installatie zijn echte ervaringen van mensen die onveilige situaties in het nachtleven hebben meegemaakt en geen juiste hulp hebben gekregen. Naast het luisteren naar deze verhalen, die het gevoel creëren van het afluisteren van een intiem gesprek tussen vrienden, zullen bezoekers ook de ruimtelijke geluiden van gedempte clubmuziek en pratende mensen ervaren, die op vier speakers in surround sound worden afgespeeld, waardoor de nagebootste omgeving verder versterkt wordt.

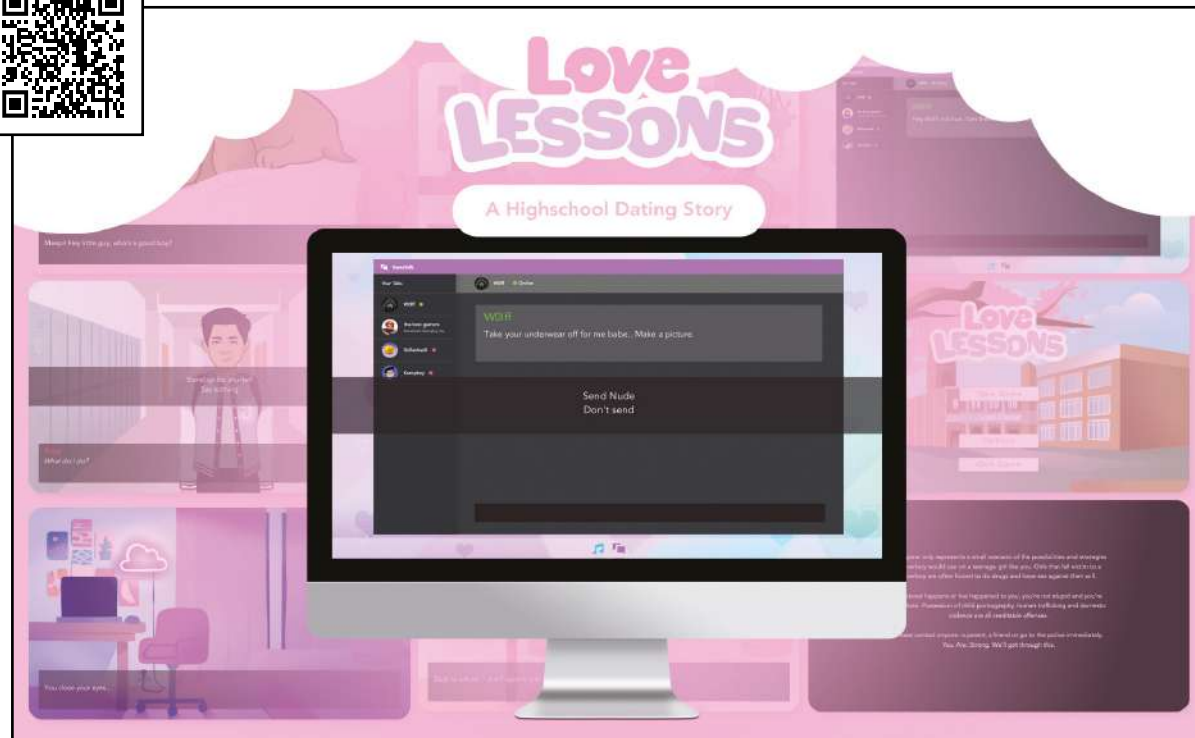


Jurycommentaar

"ja ik geloof wel dat dit een belangrijk onderwerp is en dat de relevantie hoog is. Ik denk dat de manier hoe het gebracht is (nachtclub achtig) ook wel past bij de scene waar het probleem zich afspeelt. Wel vraag ik me af of de doelgroep die daadwerkelijk de onveiligheid creëert in het nachtleven ook onvankelijk is voor een tour als deze. Dat inzicht mist wat mij betreft. Lossen we hier ook daadwerkelijk het probleem mee op? Of bevestigen we ons verhaal aan mensen die het al kennen?"

Love Lessons

Love Lessons is een Visual Novel Unity game. We bespreken in onze game de onderwerpen loverboys en het sturen van privéfoto's in een cautionary tale: let op wie je online vertrouwt met je informatie.



De opdracht

Het creëren van een game met een cautionary tale van een sprookje. Een cautionary tale is een waarschuwing in een verhaal dat aan kinderen en jongeren wordt verteld. Zo hebben we onze game ontworpen voor meisjes tussen de 14-18 jaar. Voor deze opdracht hebben we besloten om de waarschuwingen 'deel niet je persoonlijke informatie met vreemden' en 'dwaal niet van het pad af' uit het sprookje van Roodkapje te verwerken in onze game.

Het eindresultaat

Speel als Rosa: ze is net verhuisd en nieuw op haar middelbare school. Ze moet haar weg vinden tijdens haar eerste dagen op school. Het spel neemt de vorm aan van een Visual Novel in de stijl van een dating simulator. Ondanks de zachte en vrolijke visuals, heeft Rosa een zware tijd: ze wordt gepest en haar moeder heeft door haar werk geen aandacht meer voor haar. Online ontmoet ze Wolff, hij gamet samen met haar en ze bouwen een band op door elke dag te praten: Rosa kan altijd bij Wolff terecht. Echter, de situatie neemt een duistere wending wanneer ze een online relatie krijgen en Wolff vraagt om privéfoto's. Het spel begint met een vrolijke en onschuldige sfeer, vergelijkbaar met hoe een slachtoffer in deze situatie zou kunnen belanden. Deze aanpak is cruciaal om het onderwerp te bespreken en de speler emotioneel te betrekken. Als speler heb je de mogelijkheid om keuzes te maken voor Rosa: er zijn drie mogelijke eindes waarin de consequenties van de laatste keuze worden getoond.



Jurycommentaar

"Keuze voor visual novel is top en helemaal van deze tijd. Storyline is in veel detail uitgewerkt."

Toelichting docent

Graag nomineren wij Love Lessons voor de Golden Dot 2023. De combinatie van een aangrijpend, serieus verhaal met speels onderzoek, en een gebalanceerde spelervaring is wat ons betreft een hoogvlieger van dit studiejaar. Jullie prototype laat een interessante uithoek van interactieve media zien, die in onze ogen vaker belicht mag worden binnen de studie én het vakgebied.

Maar is dat het ook?

Een storytelling website die gaat over een maatschappelijk probleem wat te halen is uit een beeld van de (Hans) Aarsman collectie.



Toelichting docent

Je was bij mij de afgelopen weken degene met het beste werk van de minors. Ik was vooral blij verrast hoe je op het laatst nog je concept hebt omgegooid en ook nog buitengewoon werk hebt opgeleverd!

De opdracht

Voor de meesterproef kies je uit verschillende casussen voor je eigen project. Dit was in mijn geval het beeld van de Aarsman collectie. Hierbij laat je je eigen mening/visie als ontwerper in terugkomen. In mijn geval was dit dat maatschappelijke problemen niet ongezien kunnen worden. Een beeld van een vos (in hartje Londen) lijkt zo schattig, maar is dat het wel?

Het eindresultaat

Het eindresultaat is een interactieve storytelling website die het beeld analyseert en het maatschappelijke probleem hierachter uitbeeld. In dit geval: 'vossenoverlast' in Londen. Het verhaal brengt je door een stukje geschiedenis, het leven (van de vos/hoofdonderwerp) in een 'point of view' stijl en tot slot een conclusie. In de conclusie vergelijken we het leven van een vos in zijn natuurlijke habitat ('normale' situatie) met die van stedelijke vossen. In deze conclusie komt mijn mening sterk naar voren. In de website wordt veel gebruik gemaakt van micro-interacties en animatie.



Jurycommentaar

"Ik vind het een goed verhaal maar qua interactie niet erg verrassend. Ook zijn er geen exploraties te zien en weet ik niet wat de overwegingen zijn geweest achter de gemaakte keuzes. Lijkt door gebrek aan tijd gewoon direct een scrollpagina te zijn geworden. Dat vind ik jammer."

Alchemist Geocache

Wij hebben een unieke teaser installatie gemaakt voor Sherlocked (escaperooms). In de Abri voor buitenreclame, zit een mechaniek verborgen. Er wordt een interactieve puzzel gepresenteerd.



Toelichting docent

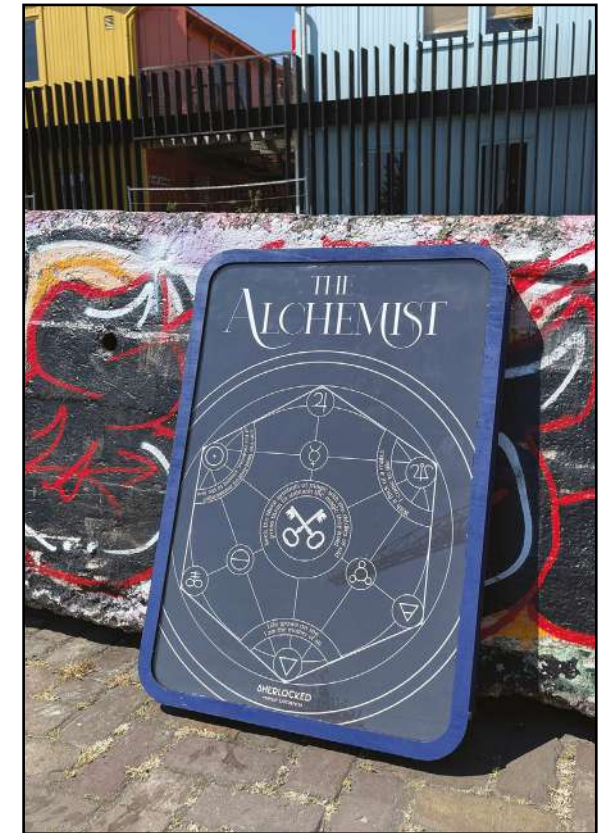
Dit team heeft een unieke teaser installatie gemaakt voor Sherlocked. In de door hen nagmaakte Abri voor buitenreclame zit een hele mechaniek verborgen. Er wordt een interactieve puzzel gepresenteerd die helemaal werkt met sensoren en leds. Als de puzzel wordt opgelost komt er een dobbelsteen uit de installatie. Erg origineel concept en met vernuft in elkaar gezet. Hier kunnen heel veel campagnemakers nog wat van opsteken.

De opdracht

Voor de promotie van de nieuwe escaperoom "The Alchemist", wilde Sherlocked een geocache maken in de stad van Amsterdam. Hierbij was de bedoeling om meer magie in het leven van de Amsterdammers te blazen en het was dus de bedoeling dat de installatie buiten moest komen te staan.

Het eindresultaat

Om de escaperoom van Sherlocked te promoten hebben wij ervoor gekozen om een advertentie te maken en in die advertentie zijn een aantal raadsels verborgen. Rondom de Abri zijn stickers te vinden met clues waardoor je de oplossing kan vinden. Wanneer je die raadsels oplost door de goede handelingen uit te voeren, verdien je een prijs. In de gebruikerstest zagen we dat de deelnemers de raadsels niet te ingewikkeld vonden maar ook niet zo makkelijk dat ze verveeld raken. Iedereen verliet deze ervaring, over het algemeen, met een goed gevoel en een leuke prijs.



Jurycommentaar

"Heel tof. Zou me ook kunnen voostellen dat er meerdere puzzels hangen door de stad en dat je dan een soort treasure hunt zou kunnen doen. Maar ik vind dit heel tof. Je kunt met zo'n idee ook JCDecaux bellen. Die willen hier vast wel naar kijken. Erg slim om mini mystery te maken op locatie in fysieke ruimte. Erg vernieuwend en opvallend. Heel leuk."



Oogstplek

Oogstplek is een app/website waarbij de consument producten online kan kopen van de boer en lokale bedrijven in de buurt waarbij de consument dit kan ophalen op de aangegeven locatie.

Toelichting docent

Mirte heeft zich tijdens haar afstudeerproject gericht op een interessante uitdaging; Het makkelijker maken voor de consument om online producten te kopen van boeren en lokale bedrijven. Ze heeft zich zeer goed verdiept in de doelgroep, ze heeft vele fietsuren gemaakt voor haar onderzoek. Al rondfietsend in haar omgeving om in contact te komen met haar stakeholders; zowel de boeren als de consumenten. Ze heeft mede door de vele diepte interviews een goed beeld gekregen van wat relevant is de boeren en consument. Ze heeft hierbinnen ook goede

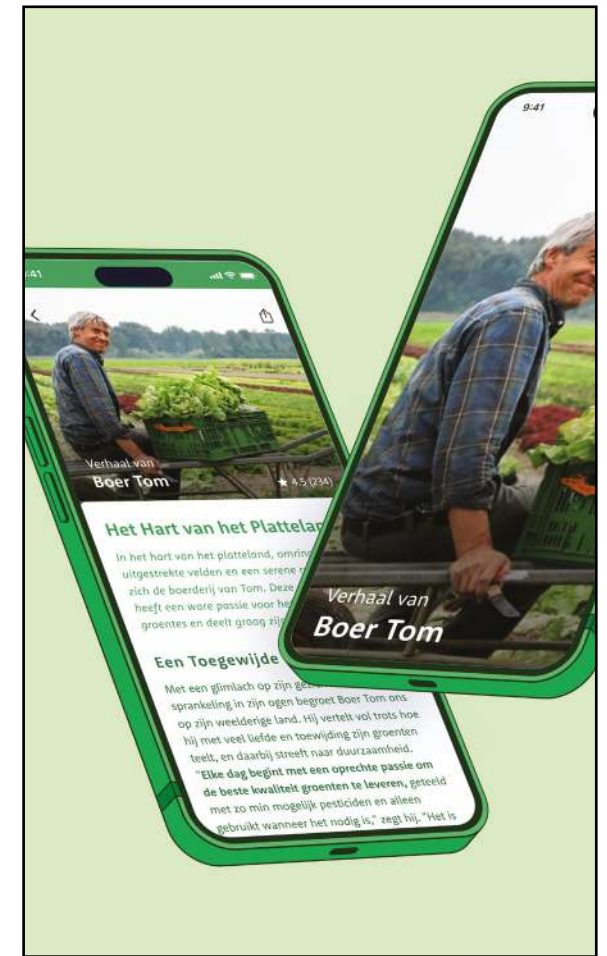
nuances aangebracht. Aangezien niet iedere boeren bedrijf hetzelfde is en er verschillen zijn in de wensen en behoeftes van de verschillende boeren. Mirte toont met haar ontwerp een mooi voorbeeld van hoe de CMD vaardigheden in kunnen worden gezet om een bijdrage te leveren een aan duurzame samenleving. Door de informatie toegankelijk te maken en hiermee ook de lokale producten toegankelijk te maken voor de consument. Boeren voor Buren is positief over het ontwerp van Mirte en willen het laten ontwikkelen.

De opdracht

Ik ken zelf steeds meer mensen die minder boodschappen willen doen bij grote supermarkten zoals Albert Heijn. Het verlangen naar de authentieke smaak van lokale oogst groeit, maar het vinden van de juiste bron blijft een uitdaging. De websites zijn niet gebruiksvriendelijk en het bestellen is een gedoe. Ik geloofde dat er een oplossing moest zijn. Mijn doel was dus om mensen eenvoudig te laten verbinden met de oogst van lokale boeren en bedrijven, rechtstreeks vanuit huis en zonder gedoe.

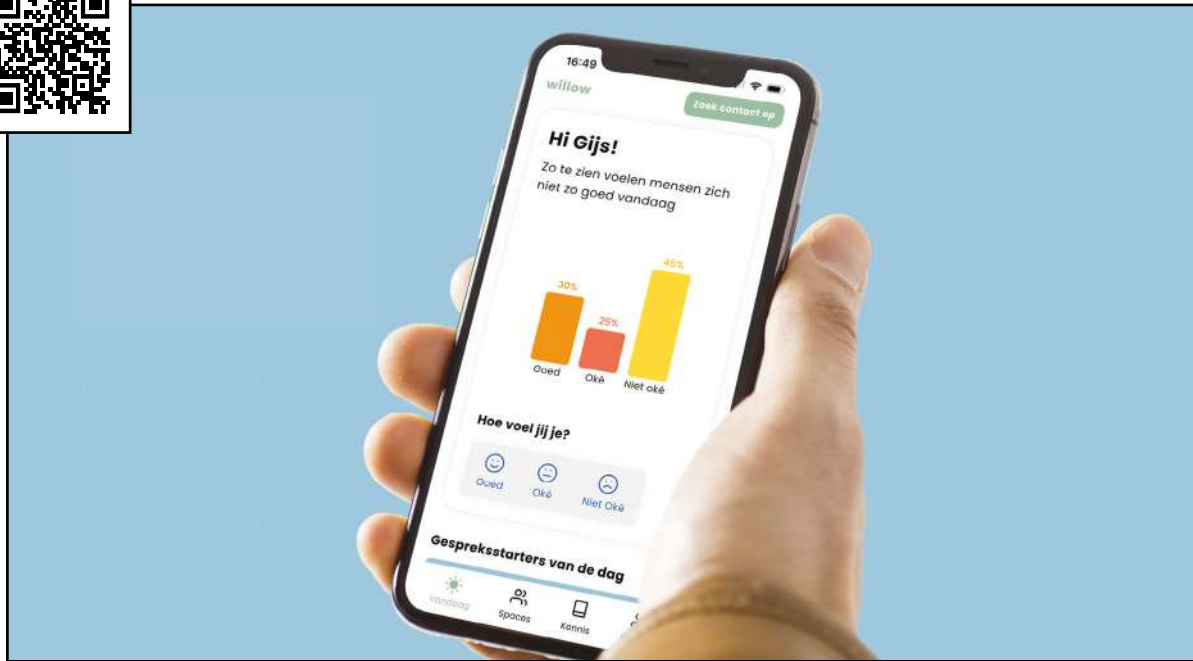
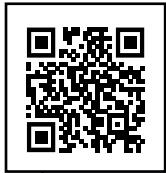
Het eindresultaat

Ontdek Oogstplek – dé app die je verbindt met de oogst van lokale boeren en bedrijven. Eenvoudig en comfortabel vanuit huis, kun je met Oogstplek lokale producten ontdekken en bestellen. Het biedt de unieke mogelijkheid om verhalen van lokale producenten te ervaren en je eigen recensies achter te laten. Geniet het hele jaar door van seizoensgebonden producten en inspirerende recepten die speciaal voor jou zijn geselecteerd. Voor gebruikers is het zeer eenvoudig. Blader door de app, doe moeiteloos je boodschappen en lees verhalen van boeren en bedrijven voor een nog sterkere verbinding. Vul je winkelmandje, betaal gemakkelijk en kies een ophaalmoment om je verse bestelling op te halen. Gebruikers zijn enthousiast over Oogstplek. Ze omschreven het als een 'moderner en volwassener uiterlijk, met verbeterde functionaliteit vergeleken met Boeren en Buren'. De app biedt de oplossing voor het ontdekken van lokale producten en de band tussen consumenten, boeren en bedrijven te versterken.



Jurycommentaar

“Leuke oplossing die meer diepgang biedt voor wie daar behoefte aan heeft maar die ook voor een tweede of derde keer gebruik maken van de app niet in de weg zit om je boodschappen te bestellen. Wel stellen wij een klein vraagteken bij het logistieke verhaal rondom alle producten van de boeren naar deze verzamelplekken te krijgen, wellicht geen onderdeel van de opdracht maar wel iets waarover deze doelgroep ook zal gaan vragen om inzicht.”



Willow

Willow is een full-service interventie op school en thuis voor middelbare scholieren in de bovenbouw om hun veerkracht te vergroten en om met meer zelfverzekerdheid de volgende levensfase in te gaan.

Toelichting docent

Hoe maak je een veelkoppig vraagstuk als mentale gezondheid onder scholieren concreet? En hoe kun je zo'n vraagstuk met digitale interventies aanpakken? In het project 'Willow' van Lotte Stockmans is het gelukt. Niet door één digitaal interactief product te maken, en that's it. Maar juist door de uiteenlopende zorgen, de twijfels en de (sociale) behoeftes van jongeren als geheel aan te pakken. Zo ontstaat er een complete 'full-service interventie', waarbij de fysieke omgeving van scholieren wordt verrijkt met slimme digitale interventies.

Het onderwerp 'mentale gezondheid' wordt bespreekbaar gemaakt met behulp van de check-in installatie op school.

En meer persoonlijke communicatie en hulp wordt geboden via de app. Zo kan Willow ondersteuning bieden aan de uiteenlopende behoeftes van Verstandige Julia, Zorgeloze Gijs, Sterke Mo en Overlevende Aisha. Wát een doordachte aanpak, waarbij de digitale producten een middel zijn om de complexe wereld van scholieren iets toegankelijker en overzichtelijker te maken.

De opdracht

De mentale gezondheid van jongeren in Nederland wordt aantoonbaar slechter. Om positieve impact op het leven van jongeren te maken heb ik de volgende design challenge opgesteld: "Hoe kunnen we middelbare scholieren in de bovenbouw handvaten bieden om mentale gezondheid bespreekbaar te maken, dit ten doel om hun weerbaarheid te vergroten én de overgang naar volwassenheid te ondersteunen." Mijn persoonlijke doel is om jongeren een hulpmiddel te bieden waar ik destijds baat bij zou hebben gehad.

Het eindresultaat

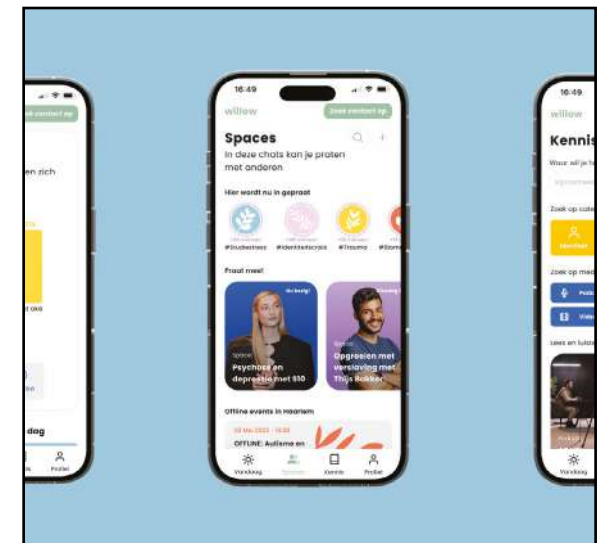
Willow is een full-service interventie dat bestaat uit een app, een offline aspect en een 'check-in' installatie op middelbare scholen. De naam Willow staat voor veerkracht en het vermogen om te groeien en te bloeien ondanks ongunstige omstandigheden. Willow helpt je om met leeftijdsgenoten te verbinden en steun te bieden op een vrolijke en veilige manier. Willow is een full-service interventie die er is om jongeren te helpen online én offline verbindingen te leggen met anderen. Samen navigeer je door de uitdagingen die het leven brengt. Willow is toegewijd aan het bieden van een positieve en vrolijke sfeer, binnen een veilige en gastvrije omgeving waar jongeren vrijuit kunnen communiceren en zichzelf kunnen zijn. Willow is een full-service interventie voor middelbare scholieren in de bovenbouw om hun veerkracht te vergroten en om met meer zelfverzekerdheid de volgende levensfase in te gaan.



Jurycommentaar

"Deze doelgroep zit al veel op hun telefoon en daarom is een app volgens ons de logische keuze. Mooi om te zien dat je niet alleen hebt nagedacht over de app maar er ook een 'fysieke' installatie bij komt kijken waarmee je snel interactie kunt hebben, maar die je ook aan het gebruik van de app herinnert op het moment dat je de school inloopt."

"Duidelijk interactie ontwerp, goed gebruik gemaakt van best practices uit bestaande apps en het toch een nieuwe draai gegeven specifiek voor Willow."





Het Geheime Bos

Het Geheime Bos is een Augmented Reality (AR) kinderboek dat de leeservaring van kinderen verbetert. Het heeft drie lagen: fysieke content, verbeelding en AR. 3D brengt het boek tot leven en onthult een verborgen verhaal.

Toelichting docent

Je laat met je huidige prototype een prachtig huwelijk zien tussen papier en augmented reality. Het verhaal, de visualisaties, en de algemene opzet sluiten sterk aan op je doelstelling en de gekozen doelgroep. Naast dit alles is het ook verfrissend om een CMD'er te zien die de fysieke kwaliteiten van bijvoorbeeld een boek niet uit de weg gaat.

De opdracht

Hoe kan een AR-product bij kinderen van 6 tot 10 jaar lezen stimuleren, de aandachtsspanne verhogen en de taalontwikkeling ondersteunen? Uit cijfers blijkt dat twee op de vijf Nederlandse jongeren niet lezen. Lezen is van belang, naast de magische wereld van fantasie en creativiteit zorgt het namelijk voor een verbeterde taalontwikkeling en grotere woordenschat. Door de visuele kwaliteiten van AR te benutten, kunnen verhalen tot leven komen en de eigen fantasie van kinderen stimuleren.

Het eindresultaat

Het concept is een representatie van wat nu de gedachte achter het lezen is bij veel kinderen. Ze vinden lezen saai en worden niet genoeg gestimuleerd zoals wel gebeurt bij video's kijken en spelletjes spelen op een tablet. De boodschap is dat erachter gewone of saaie momenten soms een heel mooi moment zit en dat je er alleen maar open voor hoeft te staan. Zo bestaat het concept dus uit drie verschillende lagen; een laag waarbij de gebruiker de fysieke content ziet, direct daarna de laag waarin de gebruiker de informatie verbeeld en gebruikt maakt van diens voorstellingsvermogen. Ten slotte de laag waarin de driedimensionale digitale wereld tot leven komt in het augmented reality gedeelte van het boek. Hierbij weerspiegelt de fysieke laag de gewone wereld en gebeuren er vrij weinig dingen. Wanneer de digitale laag wordt ingezet komen de afbeeldingen van dit verhaal tot leven en verschuilt er een heel ander verhaal onder de eerste beleving.



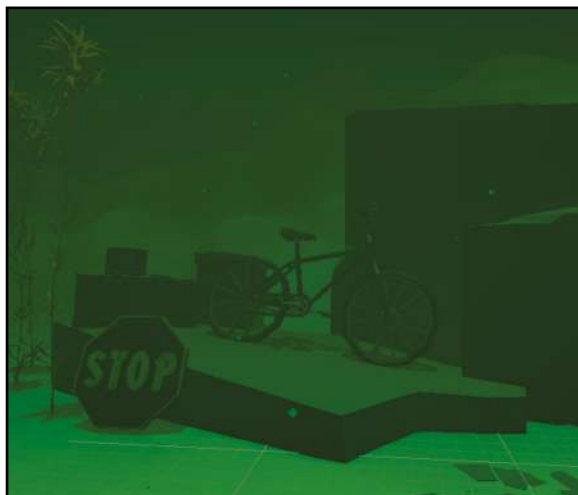
Jurycommentaar

"Ja! Ik denk dat het een heel relevant onderwerp is maar dat de oplossing daar juist net niet goed mee om gaat. Het is natuurlijk een probleem dat kinderen niet meer lezen, maar dat komt vooral doordat er zoveel scherm-activiteit aanwezig is. Met alle games en filmpjes als competitie gaat een boek waarbij je moeite moet doen om iets te ontdekken en tot je te nemen natuurlijk minder aantrekkelijk zijn. Maar (zoals ook netjes benoemd wordt in de case) is lezen wel heel erg goed voor je (je moet namelijk je eigen hersenen gebruiken om het verhaal in te vullen). Maar wat we hier nu aan het doen zijn is in feite een boekje veranderen in een film. Je hebt dus weer een scherm nodig en de AR kauwt het verhaal voor je voor en geeft de visuele invulling. Ik denk dus dat deze oplossing de plank mislaat en kan me niet voorstellen dat kinderen hier uiteindelijk MEER door willen gaan lezen."



Depths of Change

Embark on a journey alongside your Buddy and dive into the immersive world of Depths of Change, a story-based game that explores life underwater and tackles the pressing environmental challenges.



Toelichting docent

Graag nomineer ik Depths of Change voor de Golden Dot Awards 2023. De omvang van het project, het brede onderzoek, je ijzerharde werkethiek, en levendig enthousiasme maken het voor mij een belangrijk project. Niet alleen kwalitatief gezien, maar ook omdat het toont dat CMD een ontzettend belangrijke rol kan spelen in game development – een tak van interactieve media die vreemd genoeg nog weinig wordt belicht op onze opleiding.

De opdracht

Depths of Change is een afstudeerproject van CMD. Binnen deze opdracht kreeg ik veel ruimte voor creatieve invulling en was het mijn taak om een project te bedenken dat zowel aan de CMD-competenties en eisen voldeed als een duidelijke oplossing bood voor een maatschappelijk probleem. Mijn specifieke eisen voor het project waren dat het een technisch uitgewerkt prototype moest zijn en een impact moest hebben op een specifieke doelgroep.

Het eindresultaat

Depths of Change is een meeslepend 3D-spel waarin spelers worden ondergedompeld in een verhaal dat draait om vijf grote milieuproblemen: plasticvervuiling, koraalverbleking, overbevissing, chemisch afval en olievervuiling. Samen met hun trouwe metgezel, Buddy, gaan spelers op een spannend zee-avontuur en komen ze in elk hoofdstuk van het spel een van deze problemen tegen. Het spel combineert diepgaande storytelling, prachtige visuele elementen, interactieve gameplay en onverwachte wendingen.

Depths of Change biedt spelers niet alleen vermaak, maar heeft ook een educatieve insteek. Het brengt de milieuproblemen rechtstreeks naar de spelers, waardoor ze spelenderwijs leren over deze urgente kwesties. Aan het einde van het spel krijgen spelers ook een realiteitscheck door middel van afbeeldingen en feiten die de werkelijke situatie tonen. Het uiteindelijke doel van het spel is bewustwording creëren rondom de milieuproblemen door middel van een indrukwekkende en educatieve ervaring.



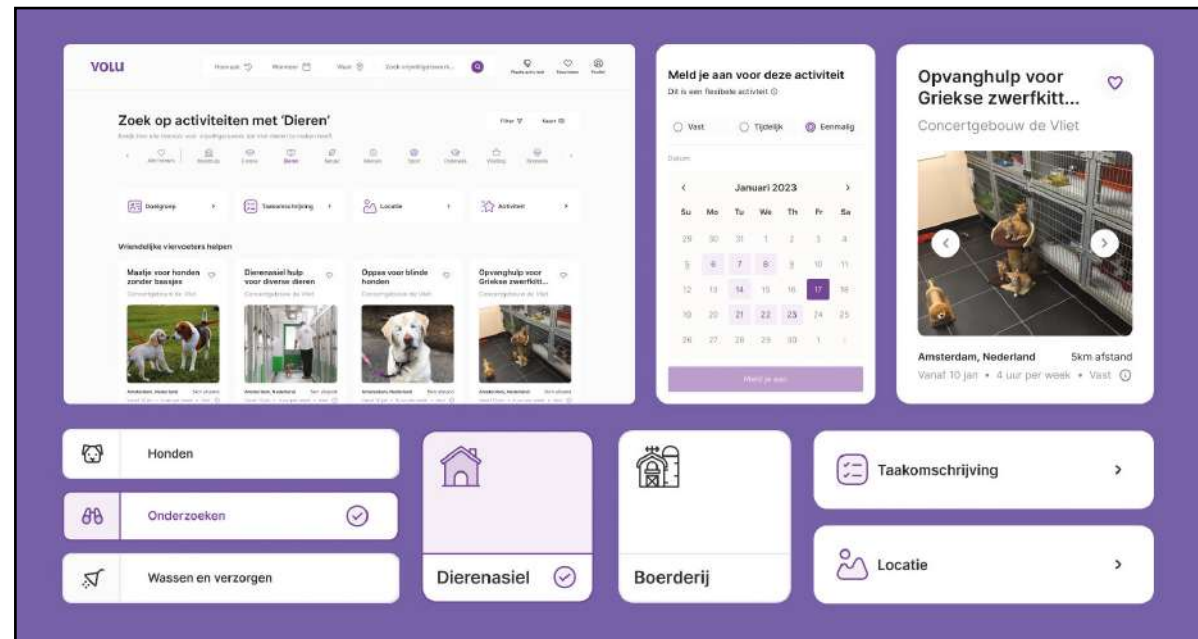
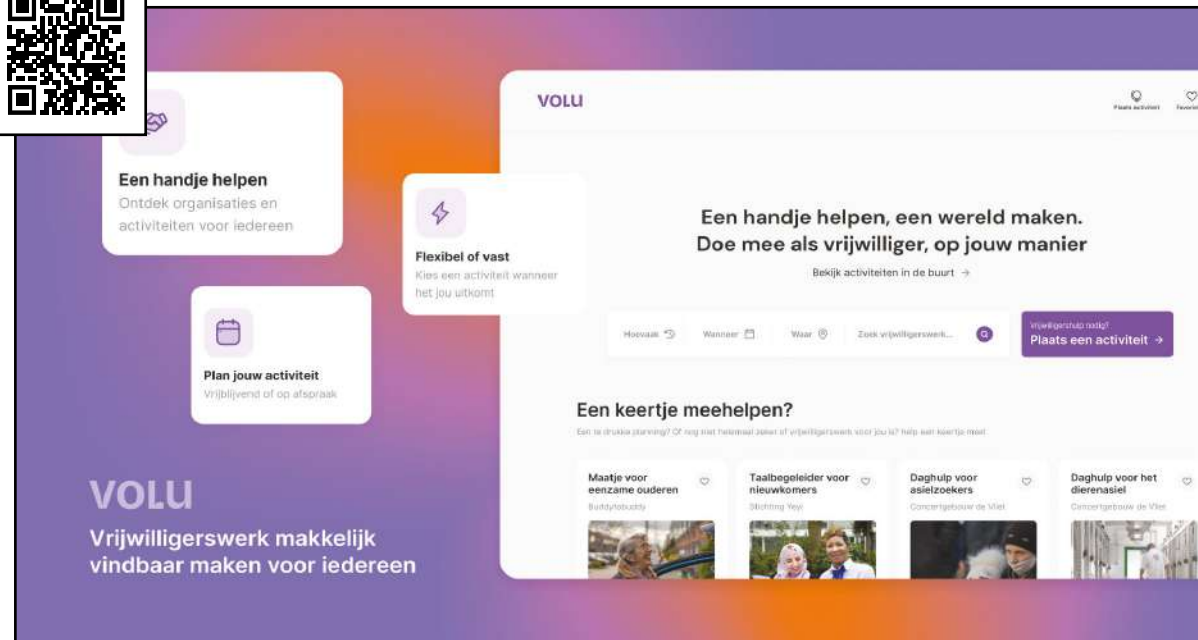
Jurycommentaar

“Gaming als medium gebruiken om een maatschappelijk probleem aan te kaarten vind ik heel sterk. Je kunt mensen dan echt meenemen in een verhaal en een probleem laten ervaren in plaats van dat je het alleen maar aan ze vertelt. De diepgang waarmee onderzoek is gedaan om perfecte aansluiting te vinden bij de doelgroep is indrukwekkend.”

“Erg goed. Er is enorm veel onderzoek gedaan naar de gameplay en character design. Het feit dat alles is gestest en gebaseerd op interviews is ook indrukwekkend. Het idee om de UI juist zoveel mogelijk weg te laten vind ik heel slim. Toepassing van game design technieken en behavioural design overwegingen erg goed toegepast.”

Volu

Volu is een digitaal platform dat vrijwilligers en organisaties helpt om op een centrale plek te verbinden en de drempel verlaagt om passend vrijwilligerswerk te vinden.



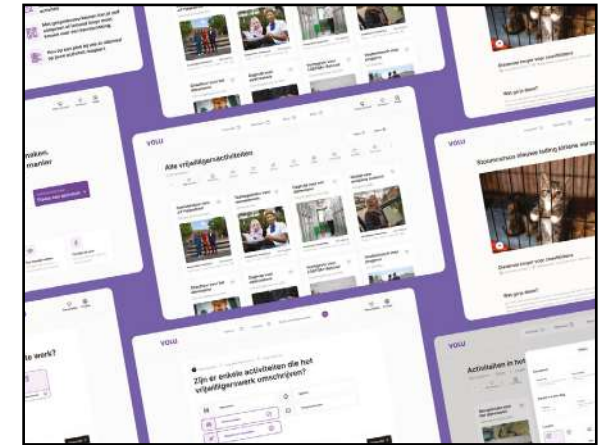
De opdracht

Er is momenteel een vrijwilligerstekort, terwijl de helft van de Nederlanders wel bereid is om vrijwilligerswerk te verrichten. Door met verschillende vrijwilligers en organisaties om de tafel te gaan, is er gekeken hoe hun behoeften omgezet kunnen worden tot een digitale oplossing om het zoeken makkelijker te maken. Zo kunnen de dieren in het asiel genoeg verzorging krijgen en wordt een openstaande bestuursfunctie sneller bekleed.

Het eindresultaat

selfservice pagina waar nabestaanden gemakkelijk toegang hebben tot verschillende functies:

- Vrijwilligerswerk is voor iedereen: Dit concept moet mensen stimuleren om de juiste activiteit te vinden die bij hun behoeften past. Dit kan gedaan worden door het aanbieden van informatie, ondersteuning bieden en contact te leggen.
- Informatie en verwachtingen aanbieden kan vertrouwen creëren: Om vrijwilligers een goed beeld te geven van de activiteit, moeten ze de juiste informatie ontvangen. Vrijwilligers willen namelijk graag weten wat ze kunnen verwachten en of de activiteit wel bij hun past.
- Het wiel niet opnieuw uitvinden: Hierbij is het belangrijk dat er niet extra werk op tafel komt te liggen voor de organisatie. Door een keuzelijst aan te bieden moeten vacatures voor vrijwilligerswerk zo makkelijk mogelijk gemaakt worden. Ook als je niet de beste bent met computers, contact op te nemen.
- Verbinding creëren: De eerste stap is contact leggen. Als een vrijwilliger zich verbonden voelt met een organisatie, wordt de drempel verlaagd om contact op te nemen.



Jurycommentaar

“Ziet er gedegen uit. Ik zie verder geen documentatie over de design overwegingen en van het ontwerpproces. Dat is jammer want ik had graag beter begrepen hoe de UX/UI tot stand is gekomen. Het voelt ook wel een beetje generiek (maar dit is misschien juist goed voor de doelgroep). Al met al denk ik dat het solide is. De categorisering ziet er logisch uit en aan alles lijkt op eerste gezicht gedacht. Alle modules zien er helder en overzichtelijk uit.”

Toelichting docent

Victoria had een duidelijk doel: de wereld verbeteren, en hieraan bijdragen door het contact tussen (potentiele) vrijwilligers en organisaties te leggen. Ze heeft in de 20 weken dat zij hieraan werkte ontzettend grondig onderzoek gedaan naar alle randvoorwaarden en betrokken. Het resultaat is een zeer persoonlijk en professioneel platform dat grondig gevalideerd is om al deze partijen te helpen om goede zaken te verrichten. Uitstekend werk!





AnesthEase_{VR}



AnestheaseVR

AnestheaseVR is een medische Virtual Reality tool die patiënten met pre-operatieve angst voor volledige narcose helpt bij het verminderen van de angst voorafgaande aan de operatie.

Toelichting docent

We vinden dat je een innovatief en interessant project hebt neergezet. Je hebt jezelf de benodigde kennis voor het produceren van een interactieve VR video aangeleerd, en bent door heel veel uitproberen en itereren tot een mooi eindproduct gekomen, dat ook zeker potentie heeft om in de praktijk ingezet te kunnen worden.

De opdracht

Na gesprekken met verpleegkundige stuitte ik op pre-operatieve angst, het bleek een groot onderwerp te zijn in alle ziekenhuizen die ik sprak. Preoperatieve angst kan tot nadelige effecten leiden na de operatie. Ik besloot deze angst proberen te verminderen door gebruik te maken van Virtual Reality. Ik koos voor VR omdat ik zag dat het steeds vaker werd gebruikt in de zorg, en ik zag het als een uitdaging omdat ik er zelf nog nooit voor ontworpen. Het doel was dus om met een VR applicatie de angst te verminderen.

Het eindresultaat

AnestheaseVR is dus een interactieve VR ervaring die gericht is op patiënten met hevige pre-operatieve angst voor volledige narcose. Het is een VR applicatie waarin de patiënt een extra contactmoment heeft met de anesthesist. Door gebrek aan tijd van de anesthesist werd dit namelijk erg gemist en kwam hier een groot deel van de angst vandaan, gebrek aan kennis. Door het extra contactmoment werden de belangrijkste vragen beantwoord en kreeg de patiënt extra informatie. Tevens werd de patiënt uit de medische omgeving getrokken en afgeleid met natuurlijke beelden en geluiden. Dit alles zorgt voor een fijne ervaring waarin de patiënt centraal staat. Door gebruik te maken van technieken zoals positieve communicatie kon de angst zoveel mogelijk worden ontnomen. Uiteindelijk heb je dan een volwaardige VR applicatie die de patiënt helpt om de angst te verminderen vlak voor de operatie.



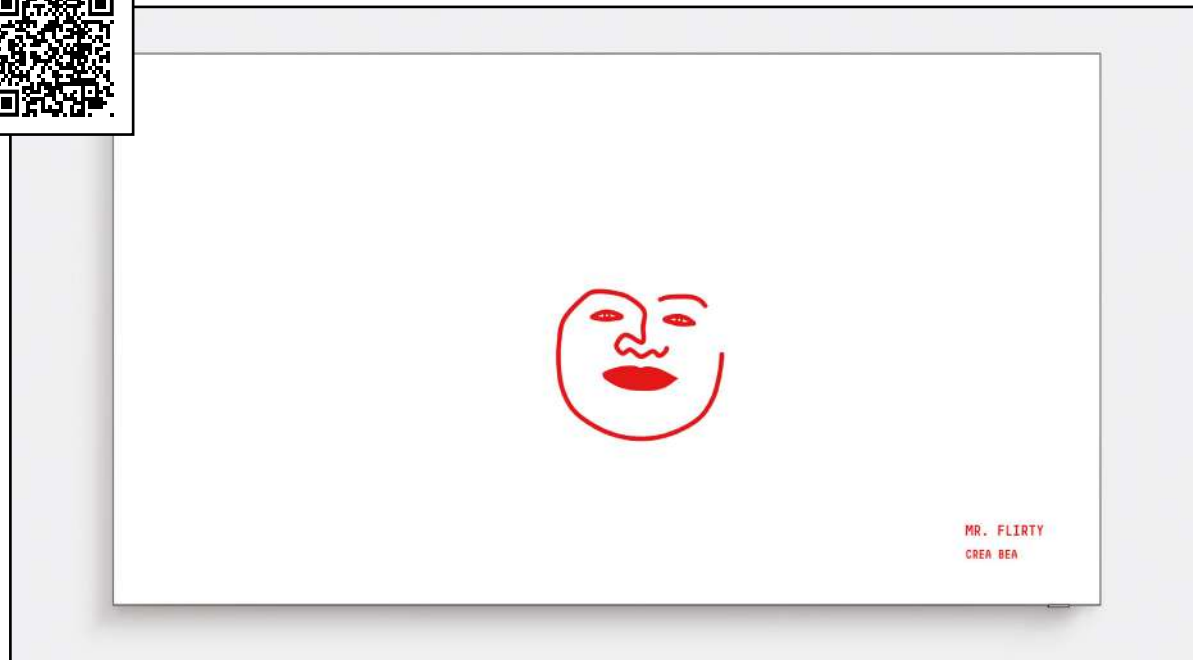
AnesthEase_{VR}



Jurycommentaar

“Een relevant onderwerp, waar zeker winst valt te behalen. Een ziekenhuis bezoek kan snel als onpersoonlijk worden ervaren, terwijl voor de patiënten dit vaak een grote gebeurtenis is.”

“VR is een interessante media vorm om mee te werken. Hebben twijfels bij of dit de juiste oplossing is voor het probleem. Zoals eerder genoemd past het bij de wensen van de patient om vlak voor een operatie een VR bril op te zetten?”



Digital Art-Space

Een interactieve toepassing waarbij Museumnacht bezoekers een kunstwerk maken op hun mobiel, met face tracking, dat op schermen/projecties getoond worden in het Bonnefantenmuseum.

Toelichting docent

Welke student heeft het lef om het afstudeerproject te starten met deze opzet: iets met Creative Coding? Om dan verder te gaan met onderzoeksvragen zoals: "Wanneer zijn generieke animaties betekenisvol?" en: "Wie is de kunstenaar: de developer die de code schrijft of de gebruiker die er iets moois mee maakt?" Fundamentele vragen voor digitale kunstenaars waar je niet direct een antwoord op verwacht maar aan de hand van een relatieve simpele toepassing en een hele reeks prototypen weet Andrei deze onderwerpen bespreekbaar en concreet

te maken. Door in gesprek te gaan met kunstenaars, ontwerpers, het Bonnefante Museum en Museumnacht Maastricht weet hij op een natuurlijke manier draagvlak te creëren voor de daadwerkelijke uitvoering van zijn project. Dit heeft afgelopen februari tijdens de Museumnacht geresulteerd in de oplevering een interactieve mobiele applicatie waarmee ruim 400 honderd deelnemers een zelfportret tekende, animeerde en deelde met andere bezoekers op grote schermen in het Bonnefante museum in Maastricht. Een heel uitzonderlijk en ook succesvol afstudeerproject!

De opdracht

Eerste instantie wilde ik iets met Creative Coding en generatieve kunst doen voor Museumnacht waarbij naderhand, door onderzoek, andere problemen en kansen boven tafel kwamen. Dat er nog helemaal geen aandacht was voor digitale kunst tijdens Museumnacht terwijl er wel interesse en vraag naar was vanuit de doelgroep. Ik wilde dit aanpakken op een manier waardoor het betekenisvol werd voor de bezoekers. Hierbij is er samengewerkt met kunstenaars, Bonnefantenmuseum, Zuiderlicht en de doelgroep.

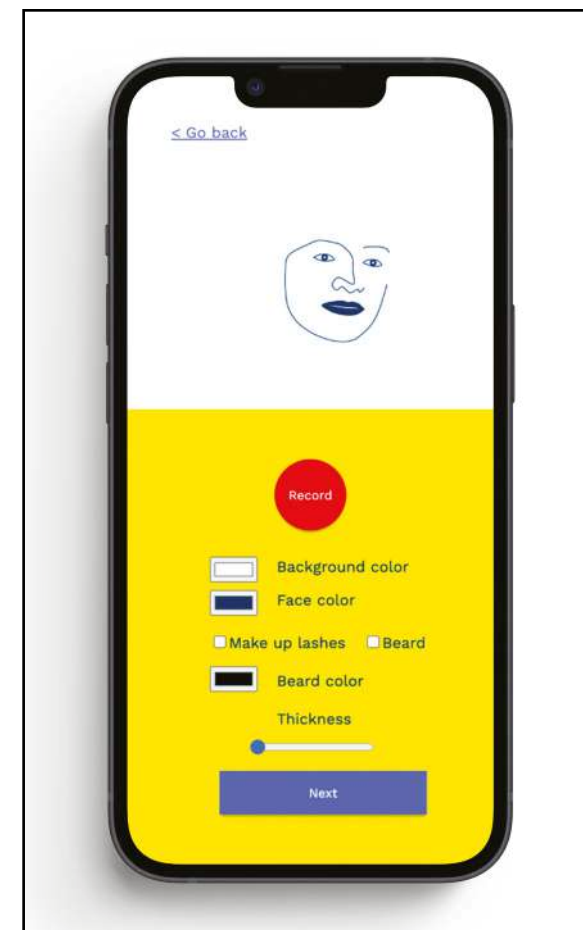
Het eindresultaat

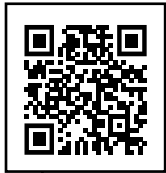
Digital Art-Space is een interactieve toepassing waarbij de Museumnacht bezoekers met face tracking op hun mobiel een digitaal kunstwerk kunnen maken in de vorm van een portret. Vervolgens kan dit kunstwerk gedeeld worden waardoor het op schermen/projecties te zien is in het Bonnefantenmuseum en de bezoeker voor een avond met zijn kunstwerk in het museum hangt. Omdat de bezoeker vertelt in dit geval zelf een verhaal met een kunstwerk waardoor het betekenisvol is en tegelijk ook kennismakt met een vorm van digitale kunst. Door continu in gesprek te blijven met kunstenaars, bezoekers, Bonnefantenmuseum en Zuiderlicht hebben zij voor draagvlak gezorgd in dit project. Daarnaast ben ik met iedereen de discussie aangegaan en heb ik gevraagd van wie het kunstwerk uiteindelijk is: van mij als ontwerper van het concept of de bezoekers die een kunstwerk maken en voor input zorgen? Wie is hier nou echt de kunstenaar?



Jurycommentaar

"Dat je op een speelse manier het dialoog aangaat over deze vraagstukken is heel leuk. Of het een oplossing is, denk het niet. Maar brengt het op een speelse manier onder de aandacht."





Looka

Looka is een digitale leeromgeving voor geschiedenis die gebruik maakt van immersive scrolling, 3D, VR en AR om leerlingen te laten leven in het verhaal en de digitale leerervaring te verbeteren.

Toelichting docent

Het is een cliché: de geschiedenisleraar die zo prachtig kon vertellen dat het voelde of je werkelijk in een andere tijd was beland. Helaas geldt voor de meeste scholieren nog steeds dat het vak geschiedenis saai en stoffig wordt gegeven. Geen vlamme verhalen van de docent, maar lappen tekst die niet tot de verbeelding spreken. Tot Fabienne van der Steen Looka lanceerde en daarmee het

vroeger tot leven wekte. Een sprankelend digitaal geschiedenisboek, waar allerlei moderne technieken de wereld van toen zichtbaar, zelfs voelbaar maken. Immersive scrolling, augmented reality, 3d animation, video, you name it. Alleen de hologram die met je meereist naar het verleden, bewaart Fabienne nog even voor de toekomst.

De opdracht

De digitalisering van fysieke boeken in het onderwijs, beïnvloedt de overdracht van de stof op een negatieve manier. De stof wordt outdated gepresenteerd in een E-book en veroorzaakt pijn punten in het opnemen van de stof, vooral voor leerlingen met: Concentratieproblemen, Dyslexie, ADD & kleurenblindheid. Looka brengt het gewicht en de ervaring van geschiedenis verhalen beter over door leerlingen te laten "leven" in de verhalen. Hierdoor stimuleert Looka het opnemen van grote teksten.

Het eindresultaat

Looka, een interactieve digitale geschiedenissoftware voor iPads, gebruikt geavanceerde technologieën zoals AR, VR en 3D-modellen om geschiedenis interactief en boeiend te presenteren. Met Looka kunnen leerlingen op een meeslepde manier de geschiedenis verkennen. Ze kunnen scrollen door tijdlijnen, belangrijke gebeurtenissen ontdekken en dieper ingaan op specifieke periodes of onderwerpen. AR-functionaliteit laat visuele elementen uit het verleden samensmelten met de hedendaagse omgeving. VR, AR-ervaringen kunnen leerlingen meenemen naar belangrijke historische attributen, waardoor ze zich als het ware zelf aanwezig kunnen voelen. 3D-modellen stellen leerlingen in staat om artefacten, gebouwen en andere historische objecten gedetailleerd te verkennen. Door deze interactieve en visuele benadering wordt de leerstof levendiger en kunnen leerlingen zich beter inleven in historische contexten. Looka bevordert de interesse van leerlingen en presenteert geschiedenis op een boeiende wijze.



Jurycommentaar

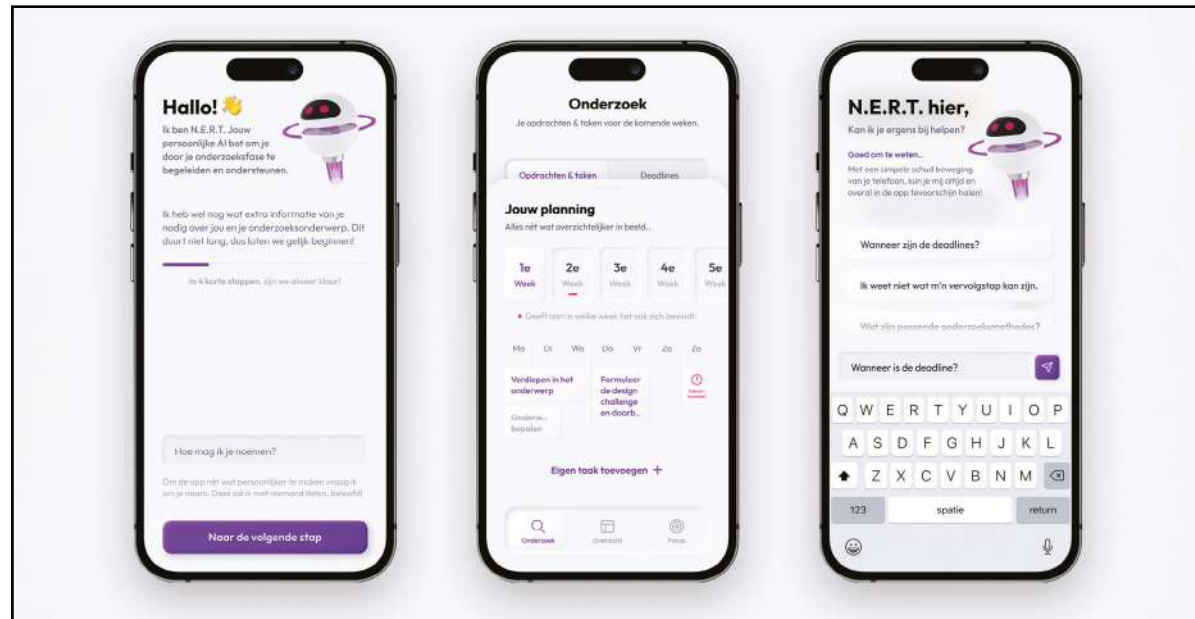
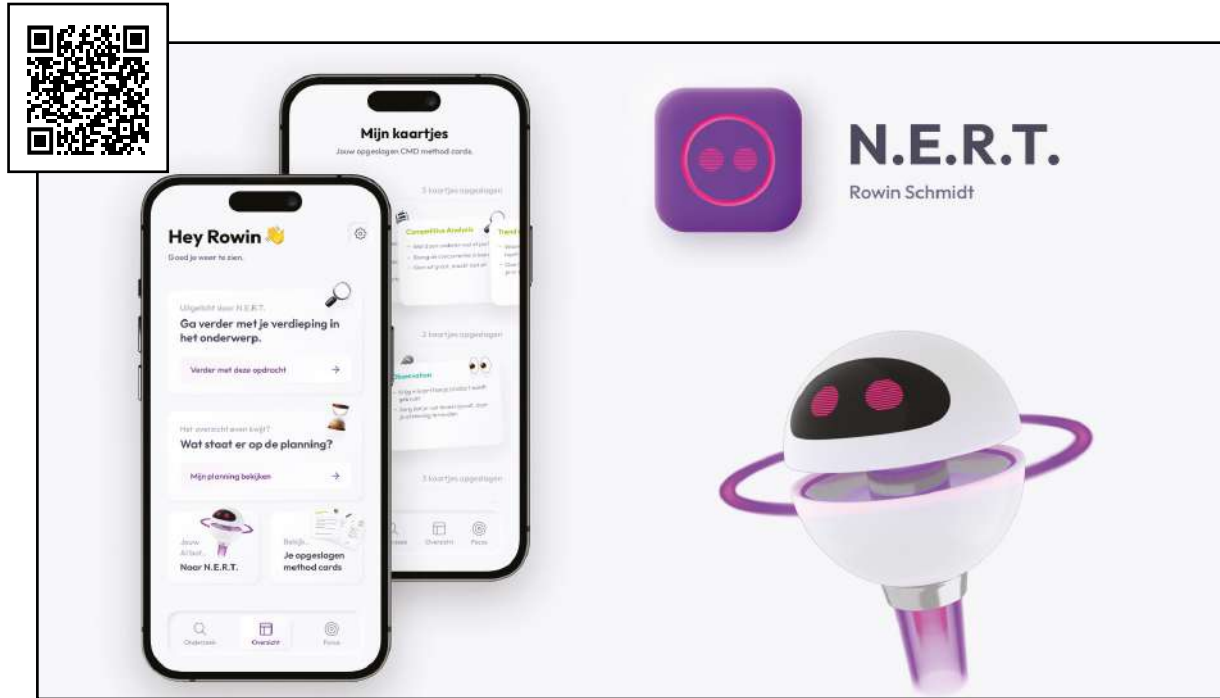
"Leren interactiever maken is een leuk idee. Denk dat het goed aansluit bij de verschillende behoeftes van studenten."

"Leuk hoe je met verschillende onderdelen kan interacteren, dat nodigt heel erg uit tot interactie en behoudt van focus."



N.E.R.T.

N.E.R.T. is een mobiele app die je begeleidt tijdens je onderzoeksfase (bij het vak Ontwerponderzoek). Dit gebeurt aan de hand van je persoonlijke AI-buddy – óók genaamd N.E.R.T.



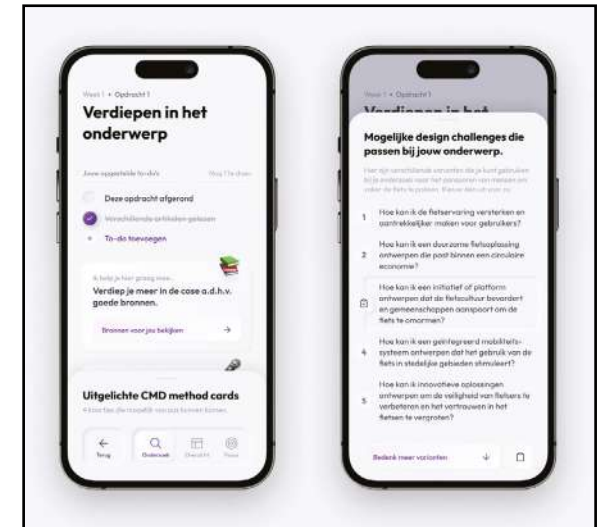
De opdracht

CMD-studenten worden geconfronteerd met een scala aan complexe taken en beslissingen tijdens het onderzoeksproces. Het ontbreekt echter aan een intuïtieve tool die hen ondersteunt bij het navigeren door het onderzoeksproces, het verkrijgen van relevante tips en het nemen van weloverwogen beslissingen. Met N.E.R.T. streef ik ernaar om een waardevolle en innovatieve bijdrage te leveren aan het onderzoeksproces van CMD-studenten met behulp van AI.

Het eindresultaat

N.E.R.T. is een mobiele app/buddy die je begeleidt tijdens je onderzoeksfase aan de hand van tips, voorstellen en het overzichtelijk maken van de opdrachten. Hij helpt je met het opstellen van bijvoorbeeld een design challenge, interview vragen, relevante bronnen te zoeken en nog veel meer! Maar waarom heet hij dan N.E.R.T.? Nou dat is een acroniem dat staat voor "Navigate, Educate, Research en Tools". Het klinkt futuristisch, slim en een tikkeltje eigenwijs.

Bij elke opdracht heb je de mogelijkheid om to-do's aan te maken om zo een centrale plek voor jezelf overzichtelijk te houden wat er o.a. nog gedaan moet worden om de opdracht succesvol af te ronden. Maar het belangrijkste zijn de uitgelichte tips van N.E.R.T. Afhankelijk van de desbetreffende opdracht, licht hij tips uit welke jou goed op weg kunnen helpen. Ook toont hij relevante kaartjes uit om te gebruiken bij jouw project en geeft hij praktische voorbeelden over de toepassing van deze method cards.



Toelichting docent

N.E.R.T. is een bijzonder innovatief, creatief & toepasbaar — AI gedreven product — dat CMD-studenten aan de HvA, effectief begeleidt tijdens de onderzoeksfase van het vak Ontwerponderzoek.

Jurycommentaar

"Het zal je vast helpen als student deze app. Maar hoe relevant is dit echt? In principe is het een takenlijst waar je je aan moet houden. Zie de toegevoegde waarde van AI niet in hoe het is toegepast."

"Interessant dat je AI gebruikt. Alleen hoe het is toegepast kan beter."



Through the Spectrum

Through the Spectrum is een meeslepende Virtual Reality ervaring, waarbij de gebruiker een kans krijgt om in de schoenen te staan van een student op het autisme spectrum.

Toelichting docent

Je hebt je zelf in dit project echt uitgedaagd. Doormiddel van technologie empathie opwekken is echt niet makkelijk. In dit project weet je de nuances goed te pakken. Je weet met dit project een ervaring neer te zetten om in de schoenen te stappen van een student met een neurodivers brein op het autisme spectrum, met name de groep die erg veel

moeite heeft met prikkel verwerking en geeft inzicht dat de manier waarop we onze leeromgevingen inrichten voor deze studenten een grote drempel vormen. Je project kan in mijn ogen zeker bijdragen aan meer begrip. Technisch is het project ook op een hoog niveau uitgewerkt met veel oog voor detail.

De opdracht

Ik zet mij graag in voor projecten met maatschappelijke impact. Voor dit afstudeerproject wilde ik aandacht vragen voor de uitdagingen waarmee studenten op het autisme spectrum te maken hebben. Deze studenten ervaren vaak moeilijkheden in het hoger onderwijs door prikkels en sociale druk. Het doel is om het begrip te vergroten voor studenten op het autisme spectrum, zodat zij een meer inclusieve en ondersteunende leeromgeving ervaren.

Het eindresultaat

Binnen de VR ervaring ervaart de gebruiker diverse prikkels die zich voordoen in een openbare werkruimte, zoals eetgeluiden en lachende mensen. Gedurende de ervaring hoort de gebruiker de innerlijke monoloog van de student op het spectrum, waardoor de emoties en gedachten van de student worden overgebracht. De ervaring bevat interactieve elementen die de gebruiker daadwerkelijk laten voelen hoe het is om een student op het spectrum te zijn. Bij het testen van het prototype waren de reacties van de gebruikers positief. Ze voelden begrip en empathie voor de studenten op het spectrum. Hoewel het algemene doel van het project bereikt is, erken ik dat autisme een zeer persoonlijk aspect van iemands leven is en dat ik met slechts een paar tests niet kan bevestigen dat ik de studenten op het spectrum daadwerkelijk heb geholpen. Niettemin hoop ik zeker aandacht te genereren voor dit onderwerp door middel van mijn project en een groter begrip te creëren voor studenten op het spectrum.



Jurycommentaar

“Tof dat je een onderbelicht onderwerp benoemt. Helemaal in het onderwijs kan dit meer prioriteit krijgen.”

“Mooi hoe de virtuele wereld eruit ziet voor de complete ervaring.”





ASICS Interactive Shoe Showcase

Een installatie waarbij de gebruiker de technologie in de nieuwste schoenen van ASICS zelf op een interactieve manier kan verkennen, door middel van sensoren, licht, geluid en visuals.

Toelichting docent

Dit team heeft echt een product opgeleverd. Na de expositie nam de klant het in zijn auto mee naar huis. Asics gaat dit echt gebruiken. Het team heeft alle technieken ingezet. Sensoren, leds en een geïntegreerd display. Er zijn heel wat uren in de bouw en de techniek gestoken. Een unieke retail ervaring waar de fysieke wereld en de digitale wereld samen komen.

De opdracht

Hoe kunnen we de technologie in de nieuwe ASICS-schoenen toegankelijk en gemakkelijk te begrijpen maken voor consumenten en resellers om de nieuwe schoenen te verkopen, door gebruik te maken van een immersive interactieve ervaring in showrooms en evenementen over de hele wereld?

Het eindresultaat

Ons eindproject voor ASICS is een immersive en interactieve ervaring die de technologie in hun nieuwe schoenen laat zien. Het middelpunt is een interactieve tafel die ontworpen is voor showrooms en evenementen.

De tafel heeft een scherm waarop de geselecteerde schoen wordt weergegeven, zodat gebruikers de verschillende technologieën kunnen verkennen. Ze kunnen de schoen draaien om op specifieke kenmerken te focussen en zo meer inzicht te krijgen in het ontwerp en de functionaliteit. Per schoen vallen er verschillende details te ontdekken, aangezien iedere schoen uniek is. Bij een nieuwe launch van ASICS in de toekomst, kunnen ook deze nieuwe schoenen worden toegevoegd aan het product om daar de nieuwe technologieën van te kunnen ontdekken.

Opdrachtgever Bart Winter en de gebruikers op de Immersive Environment expositie reageren positief, vinden het boeiend en leerzaam. ASICS wil dit product uiteindelijk verder ontwikkelen om te gebruiken in showrooms.

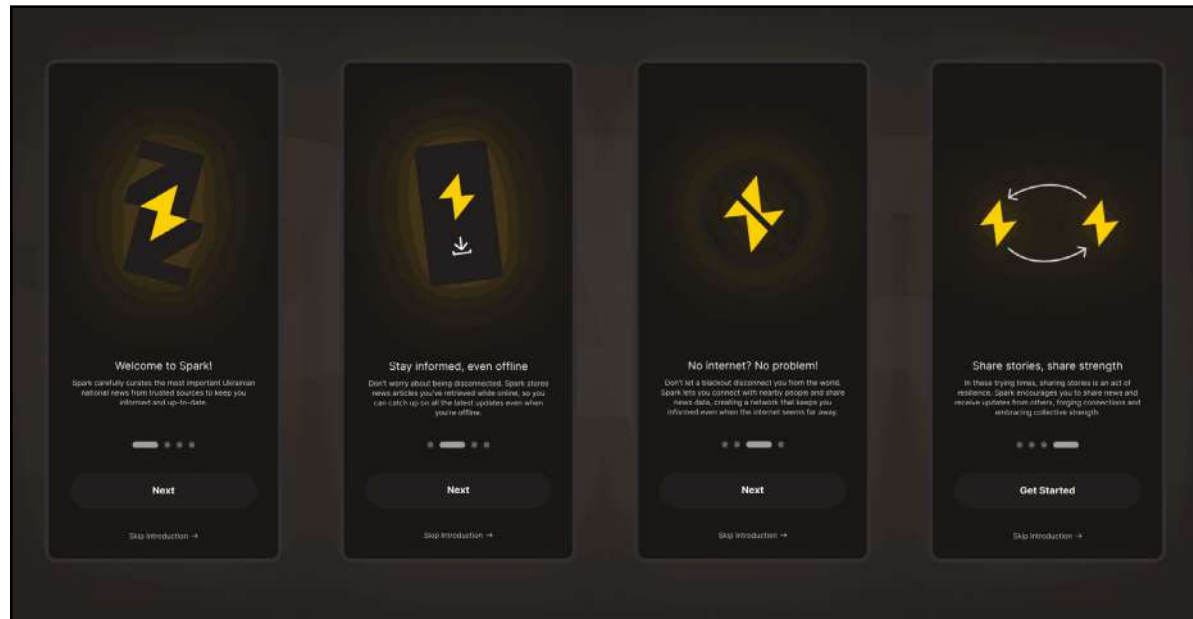
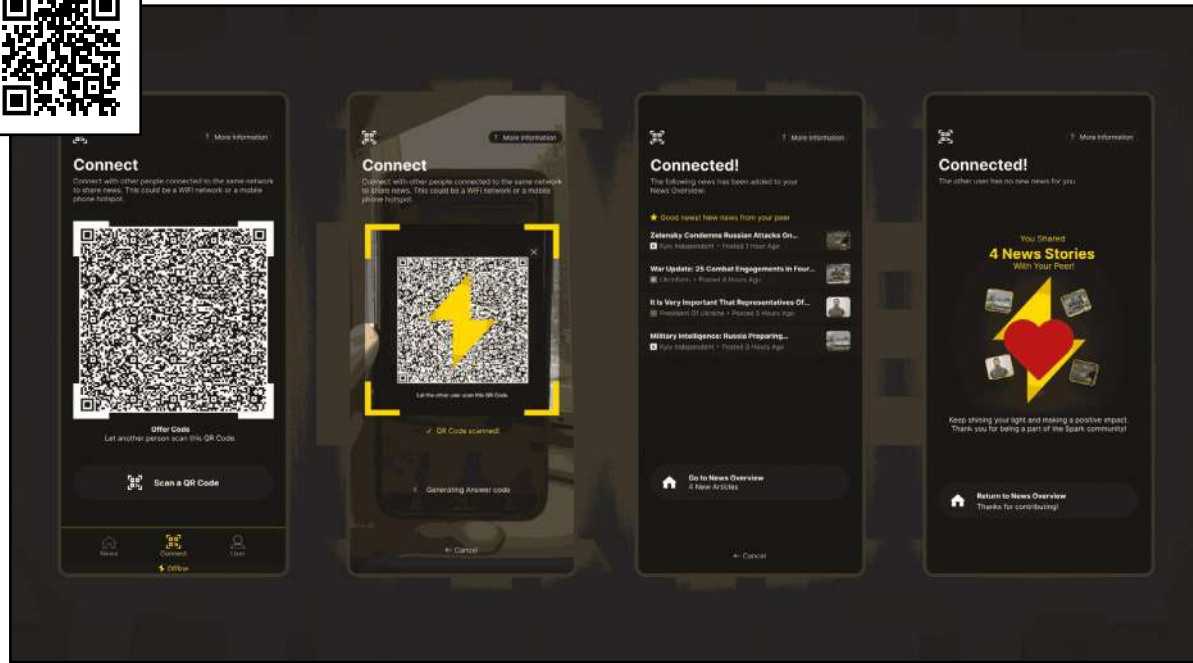


Jurycommentaar

“Echt heel tof dat de schoen op het platform wordt herkend en dat alles werkt zoals het werkt. Zeer indrukwekkend vind ik. Ik denk dat er uiteindelijk meer uit te halen is eventueel icm met AR. Los van het feit dat de schijf een beetje knullig voelt vind ik het idee van een mixed reality control vet. Dus dat een echt object bepaalt wat er op het scherm gebeurt.”

Spark

Spark biedt inwoners van de oorlogsgebieden van Oekraïne een manier om nieuws te ontvangen en te verspreiden tijdens internet blackouts.



De opdracht

Sommige internetgebruikers in Oekraïne hebben, als gevolg van de inval van Rusland, geen toegang tot het internet en zijn daardoor afgesneden van actueel nieuws. Dit is een serieus probleem, omdat het ervoor zorgt dat mensen geen toegang hebben tot belangrijke informatie en hierdoor kwetsbaar worden voor desinformatie en propaganda. De doelstelling was om een technisch onderbouwd en visueel sterk webproduct neer te zetten dat dit probleem oplost.

Het eindresultaat

Spark wordt gebruikt in Oekraïne, met name in de oorlogsgebieden. Gebruikers kunnen de Web App op hun telefoon bezoeken om voorbereid te zijn wanneer ze afgesneden worden van het internet. Dit biedt de gebruikers een manier om, zelfs wanneer ze offline zijn, het nieuws te lezen. Dit is al een verbetering ten opzichte van veel andere nieuwsplatformen. Spark biedt echter ook nog een veel interessanter onderdeel; het delen van nieuws met andere gebruikers, ook zonder internetverbinding. Hierdoor kunnen gebruikers die van een andere locatie komen, of die bijvoorbeeld een internetverbinding hebben via satelliet, andere mensen eenvoudig updaten. Het nieuws dat ze delen komt van betrouwbare onafhankelijke nieuwsorganisaties en de Oekraïense overheid. Zo weten gebruikers zeker dat het nieuws dat ze binnenkrijgen te vertrouwen is. Spark is dus verbindend, informatief en opbeurend, maar vermindert ook de kans op het verkrijgen van desinformatie en propaganda.

Jurycommentaar

“Wat voor sommige vanzelfsprekend is, kan in andere delen van de wereld dat zeker niet zo zijn. Toef en relevant onderwerp en goed hoe je buiten je eigen bubbel hebt gekeken.”

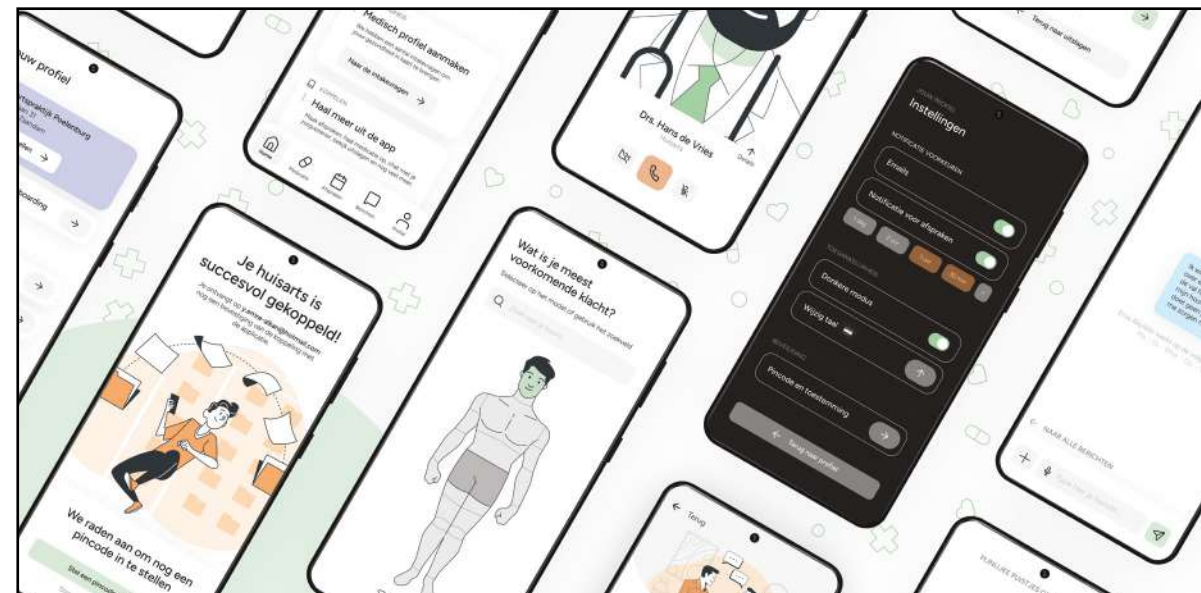
“Niet helemaal duidelijk wat voor technologie je gebruikt. Maar vind het goed dat je technologie niet leidend heb laten zijn voor je oplossing.”

Toelichting docent

Sjors heeft oplossing gemaakt die bewoners van de Oekraïne in staat stelt om nieuws te delen tijdens internet blackouts. Hierbij heeft hij buitengewoon goed gekeken naar de technische mogelijkheden en die gekoppeld aan een slimme gebruikservaring. Daarnaast heeft hij een technisch zeer innovatief prototype ontwikkeld die aantoont dat het echt werkt.

ZorgGemak

ZorgGemak is de alles-in-één huisartsapplicatie voor patiënten om medische zaken zelf te regelen. Unieke functionaliteiten en vormgeving onderscheiden deze mobiele applicatie.



De opdracht

Het probleem is dat patiënten weinig controle hebben over hun medische gegevens. Alles verloopt vaak via de huisartspraktijk, wat leidt tot lange wachttijden in de telefonische wachtrij en slechte bereikbaarheid van de praktijken. De bestaande oplossing zijn niet erg gebruiksvriendelijk, zijn matig vormgegeven en komen niet overeen met hoe het in de praktijk er aan toe gaat. Daarom ben ik de uitdaging aangegaan om dit proces efficiënter te maken en te streven naar een aantrekkelijker oplossing.

Het eindresultaat

De ZorgGemak huisartsapp maakt medische zaken eenvoudiger voor patiënten. Met de unieke gezondheidsklachten-checker kunnen ze snel de oorzaak en ernst van hun klachten achterhalen. Daarna kunnen patiënten zelf beslissen of een afspraak nodig is. Bovendien kunnen ze herinneringen instellen voor geplande afspraken en deze direct toevoegen aan hun persoonlijke agenda.

De app helpt ook bij het bijhouden van medicatie en het instellen van herinneringen voor inname, zodat patiënten hun medicijnen niet vergeten. Bovendien kunnen patiënten vragen stellen aan zorgverleners via de gespreksfunctie, zonder te hoeven bellen. Uitslagen, correspondentie en verwijzingen zijn gemakkelijk toegankelijk, met notificaties voor nieuwe uitslagen.

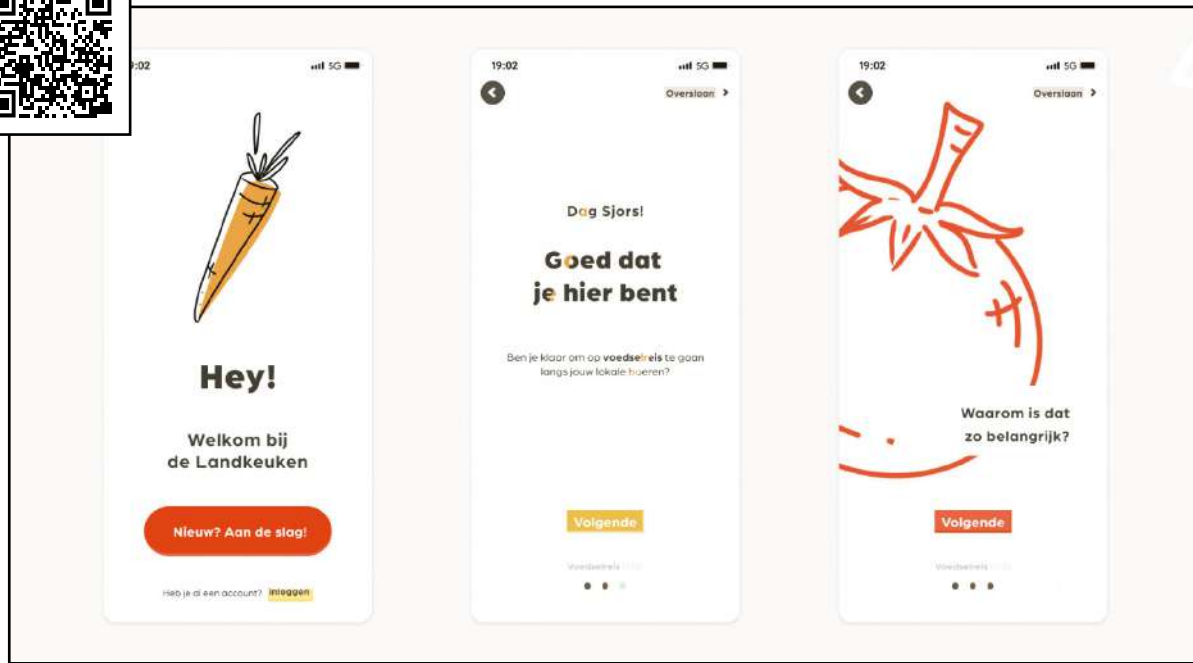
De app biedt persoonlijk advies en geeft patiënten de controle over hun medische gegevens, waar en wanneer ze maar willen. ZorgGemak waarborgt privacy, toegankelijkheid, betrouwbaarheid, veiligheid en is transparant richting de patiënt.



Toelichting docent

De nominatie is gebaseerd op het feit dat:

- Maatschappelijke impact van dergelijke oplossing (een meer inclusief systeem, zelfs met taalbarrières) en de focus op gezondheidszorg.
- Tijd besparen voor de zorgverlener en de patiënt.
- Het integreren van de meeste functionaliteiten die worden aangeboden door de huisarts op één plek.
- De mogelijke directe implementatie in de praktijk.



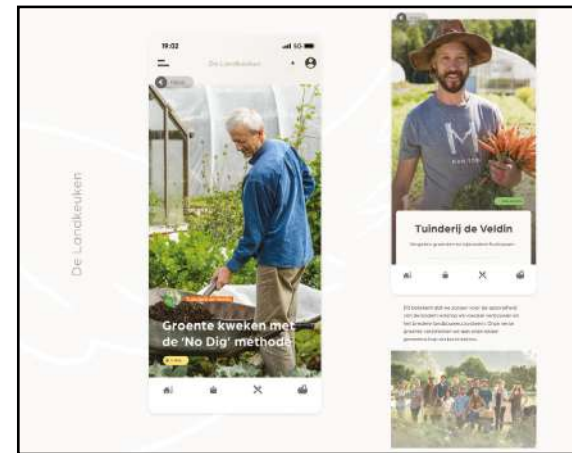
De Landkeuken

De Landkeuken is een interactieve recepten app waar consumenten middels subtiele 'nudges' worden gemotiveerd om boodschappen te doen bij kleinschalige, natuur-inclusieve boeren in hun directe omgeving.

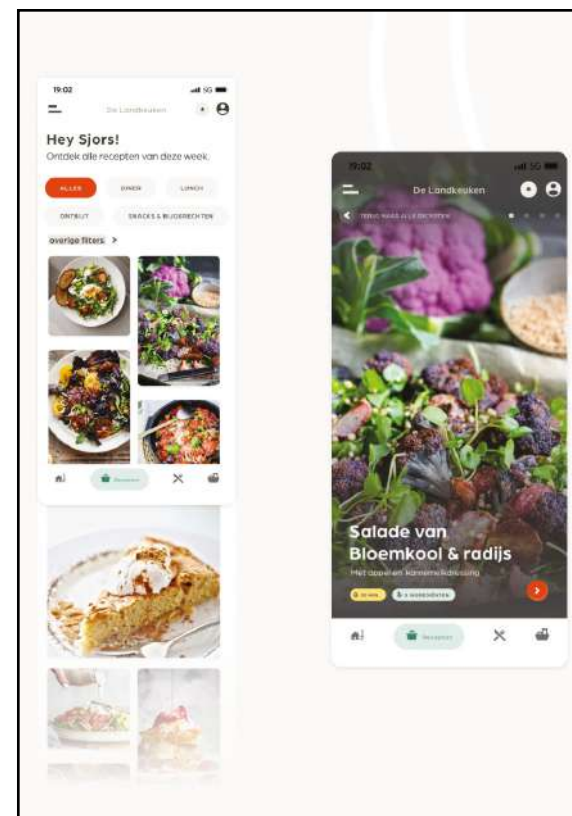
Toelichting docent

Gitta heeft zich zeer goed verdiept in de context. Heeft vele boeren en consumenten betrokken bij het project. Toont vele diepte-interviews, met zowel de boeren als de consument. Heeft dagen meegewerkt bij andere boeren bedrijven, om meer inzicht te krijgen in hun wensen en behoeftes. Heeft geobserveerd bij de supermarkten en boerderijen. Dat er een behoefte bestond vanuit de consument en dat het een relevant

probleem was, waar ze aan gewerkt heeft. Bleek wel uit het feit dat op haar vragenlijst binnen no-time meer dan 240 respondenten reageren en bereid waren om mee te helpen aan het onderzoek. Ze heeft met haar ontwerp getoond hoe ze als CMD-er een bijdrage kan leveren aan een complex situatie rondom duurzame voedselproductie en ze heeft hiermee tevens een rijkere ervaring voor de consument geleverd.



Jurycommentaar
"Zoals je zelf al aangeeft is dit een zeer relevant probleem onder de kleinere boeren ondernemers, maar ook hebben wij het gevoel dat de nieuwe generatie er steeds meer behoefte om kleinschalig te shoppen, dus mooi onderwerp!"



De opdracht

Bijna iedereen doet boodschappen bij de supermarkt, dat is de norm. Als dochter van kleinschalige, natuurinclusieve boeren zag ik mijn ouders worstelen. Ze verdienden te weinig en hun bedrijf ging verloren. Bij andere vergelijkbare bedrijven hoorde ik dezelfde geluiden. In een tijd van landbouwtransities, milieuitdagingen en maatschappelijke veranderingen, is de boodschap consistent: bijna iedereen wil dat deze boeren blijven bestaan en een prominentere rol gaan spelen in onze samenleving.

Het eindresultaat

De natuur-inclusieve boer heeft het meest baat bij rechtstreeks verkopen, maar mist vaak tijd of kennis om die verbinding met de consument te maken. Consumenten hebben moeite om lokale boeren te vinden, online en fysiek. De Landkeuken slaat hierin een brug tussen boer en klant door de beleving rondom authentiek en lekker eten terug te geven aan jou, de consument. De app maakt gepersonaliseerde weekmenu's met seizoensgebonden- en lokale producten. Daarbij leer je meer over de boer achter de ingrediënten, deze deelt eigen verhalen en geeft je hiermee een glimp in het idyllisch landleven. Vanuit een kooplister maak je makkelijk zelf een geoptimaliseerde route aan, langs verschillende boeren waar je als klant je producten rechtstreeks koopt. De app gebruikt verschillende gedragsprincipes, zoals o.a. de Cashless Effect Theory (door prijs niet te vermelden, ben je eerder geneigd meer te willen) en Commitment & Consistency (producten eenmaal op de lijst? Dan ga je eerder naar de boer).



Verhogen van leereffectiviteit in een online platform

Het verhogen van leereffectiviteit in het online platform van Relesys B.V. Een Deens SaaS bedrijf dat zich richt op het ondersteunen van interne communicatie binnen bedrijven.

Toelichting docent

Sarah heeft zich tijdens haar afstudeerproject gericht op een interessante uitdaging; Hoe verhoog je de leereffectiviteit in een online platform?

Sarah is bezig geweest voor een bedrijf dat wereldwijd belangrijke trainingen voor bedrijven aanbiedt. Maar op basis van haar onderzoek bleek dat de motivatie om de training te beginnen, te volgen en af te ronden, laag was. Uit haar eigen onderzoek bleek dat meer dan 90% de training niet volledig wordt afrond. Voor

Sarah was het juist een interessante te uitdaging om te ontwerpen voor iets waarvan de motivatie van de gebruiker in 1e instantie laag was. Sarah heeft gekeken hoe zij haar vaardigheden als CMD-er kan inzetten om voor deze trainingen een interessantere en motiverende leerervaring te creëren.

Ze is buitengewoon grondig te werk gegaan in haar analyses. Ze toont een zeer uitgebreid onderzoek om te achterhalen waarom mensen afhaken of de training niet afronden. Ze heeft

zich zeer goed verdiept in de doelgroep en binnen die doelgroep weer goede nuances aangebracht.

Ze heeft zich ook goed verdiept in de theoretische kennis over leren en mensen motiveren en die kennis op een weloverwogen manier toegepast in haar ontwerp. Kenmerkend aan haar aanpak is dat ze kritisch blijft kijken naar het ontwerp en niet zomaar principes toepast. Maar heel bewust afwegingen maakt van wat past bij haar context. Ze blijft iteraties tonen, toont zowel of visueel als interactie gebied een sterk en consistent ontwerp. Ze kijkt heel goed naar hoe de informatie in thema's moet worden aangeboden, op welke plekken micro-learnings moeten worden toegepast. Houdt heel goed rekening met de verschillende gebruikers groepen en blijft kritisch testen met veel relevante partijen.

Ze toont op alle competentie een hoog niveau, ze steeds weer op zoek gaat naar nieuw informatie om haar ontwerp verder te optimaliseren. Ze toont een buitengewoon professionele manier van presenteren van relevante inzichten. Toont rijke visualisaties en documentatie. Zowel haar Design Rationale als Product Biografie zijn een plezier om te lezen. Ze laat met dit project zien hoe ze als CMD-er ook een bijdrage kan leveren aan een rijkere leerervaring en een hogere leereffectiviteit.

De opdracht

Relesys B.V. verkoopt binnen hun platform een training thema waar klanten trainingen kunnen plaatsen voor hun medewerkers. Rondom de trainingsmodule waren er meerdere frustraties omdat medewerkers de trainingen niet begonnen, er was weinig motivatie om de trainingen af te ronden en de medewerkers zagen het nut niet in van het starten en volgen van de trainingen. Voor Relesys B.V. heb ik onderzocht hoe de

leereffectiviteit in het platform verhoogd kan worden door middel van design en technieken.

Het eindresultaat

Het eindresultaat biedt een training thema aan waarbij het persoonlijke proces van de gebruiker centraal staat. De gebruiker kan zelf bepalen hoe zijn leerpad verloopt, hoe veel feedback de gebruiker nodig heeft bij trainingsonderdelen en waar de gebruiker zijn beloningen aan wilt spenderen. Het eindresultaat laat zien dat het belangrijk is om de gebruikers het gevoel te geven dat de trainingen worden gedaan voor een doel en niet omdat het "moet". De gebruikers belonen voor het behalen van trainingen en de gebruikers zelf laten bepalen waar de beloningen aan uit worden gegeven is het belangrijkste onderdeel voor het behouden van de tevredenheid onder de medewerkers die de trainingen volgen en uitvoeren. Motivatie is de sleutel tot succes om medewerkers te motiveren hun kennis en ontwikkelingen te verbeteren.



Jurycommentaar

"Er is een duidelijk stijl consequent doorgevoerd, het ontwerp had wel meer een app kunnen zijn."

"Dat er een beloning aan vast zit en het persoonlijker word kan zeker helpen om mensen gemotiveerd te houden."



A11ys

A11ys is een community platform wat digitale ontwerpers en mensen met een beperking (ervaringsdeskundigen) in contact brengt met elkaar, zodat digitale ontwerpers leren om inclusief te ontwerpen.

Toelichting docent

Iedereen zegt toegankelijk ontwerpen belangrijk te vinden, maar als de tijd en het budget op raken is het ook vaak het eerste wat van de requirements lists af valt. 'A11ys' heeft de ambitie om het bewustzijn van ontwerpers over de noodzaak van inclusief ontwerpen te verhogen en doet dit op een slimme en innovatieve manier: door ontwerpers in direct contact te brengen met 'ervaringsdeskundigen' (mensen met een beperking). Door op een gestructureerde en inspirerende manier samen naar design

problemen te kijken ontstaat er vervolgens niet alleen bewustzijn maar wordt er langzaam maar zeker ook collectieve kennis opgebouwd. De detaillering van het gemaakte prototype is ongelooflijk precies: elk profiel heeft een backstory, allerlei beperkingen zijn uitgewerkt, de challenges voelen echt en relevant. Het is alsof je naar bestaande mensen zit te kijken en dat verraad een diep begrip van de wereld van toegankelijkheid.

De opdracht

Een hoop mensen met een beperking lopen er tegenaan dat websites of apps niet inclusief zijn ontworpen, waardoor zij de website niet (goed) kunnen gebruiken. Digitale ontwerpers spelen hierin een grote rol en het is dan ook aan hen om hun producten inclusief te ontwerpen. Maar waarom wordt dit dan zo weinig gedaan? Ik ben dit gaan onderzoeken en ondervond dat de meeste ontwerpers zich helemaal niet bewust zijn van dit probleem. Daar moest mijns inziens verandering in komen.

Het eindresultaat

Profiel: Gebruikers kunnen aan hun profiel persoonlijke informatie toevoegen, zoals hobby's en foto's. Als ontwerper ga je hierdoor zien dat mensen met een beperking geen 'losse doelgroep' zijn, maar gewone mensen met een baan en misschien zelfs wel dezelfde hobby's als jij. Zo leer je elkaar op een laagdrempelige manier kennen en ga je je betrokken voelen bij elkaar. Mensen met een beperking kunnen berichten over inclusie toevoegen, zoals frustraties over patronen of specifieke voorbeelden op het internet. Hierdoor worden ontwerpers zich bewust van verschillende problemen en leren ze heel snel al aspecten waar ze rekening mee kunnen houden als ze inclusief willen ontwerpen.

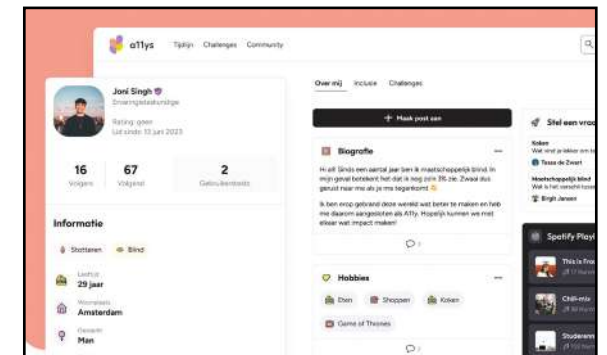
Challenges: Daarnaast kunnen gebruikers Challenges aanmaken, welke ontwerpers kunnen aangaan. Hiermee leren ontwerpers meer over inclusief ontwerpen en doen ze meteen een stuk vaardigheid op. A11ys combineert zo motivatie en vaardigheid, waardoor ontwerpers met gebruik van het platform inclusief gaan ontwerpen.



Jurycommentaar

"Zeer relevant onderwerp! Dit is momenteel iets wat bij ons in het bedrijf wel wekelijks rond gaat, om iedereen er bewust van te maken."

"Heel netjes uitgewerkt, we kunnen duidelijk zien dat je je ook zelf aan inclusiviteits richtlijnen gehouden hebt. Daarnaast ziet het er uit als een stijlvol en volwassen platform wat altijd goed werkt bij ontwerpers"





From Stones to Stories

“From Stones to Stories” verdiept het bezoek aan het Holocaust Namenmonument in Amsterdam door middel van Augmented Reality en audio-elementen.

Toelichting docent

Deepening commemoration at the Holocaust Namenmonument is an exceptional CMD project. The project explores the use of emerging technologies in the context of commemoration. The research was vast, and presented numerous angles from experts and potential users. The chosen concept and prototype shows understanding of the complexity of the topic. Using augmented reality and artificial

intelligence indeed deepens the experience at the Namenmonument. It shows how such technologies can be used to connect and educate younger audiences on important events such as the Holocaust. Carolin’s ability to deliver such complex research and prototype shows deep understanding of Human Centered Design principles and it’s inspiring to see the results come to life.



Jurycommentaar

“Interactie met de app ziet er simpel en verzorgt uit wat in dit geval een groot compliment is. Daarnaast heel tof dat je met AR een extra interactie laag toevoegd aan het product”

“De oplossing is goed uitgewerkt, kan wellicht wat voor de hand liggen om voor video en audio te gaan maar het plaatsen van de kaarsjes geeft net die extra wauw aan deze oplossing.”



De opdracht

In januari 2023 werd een onderzoek gepubliceerd waaruit ernstige zorgen bleken over de kennis van jonge Nederlanders over de Holocaust. Ook wordt het aantal overlevenden elk jaar kleiner en is het onze gezamenlijke verantwoordelijkheid om de verhalen uit deze tijd te blijven vertellen. Holocaust educatie blijft belangrijk – vooral in een cultureel diverse en geglobaliseerde wereld. Hoe kunnen we het historisch bewustzijn onder jonge generaties vergroten en statische monumenten tot leven wekken?

Het eindresultaat

Het herdenken van de Holocaust is een complex en emotioneel onderwerp dat vraagt voor veel empathie. Welke technologieën passen in de context van het monument? Hoe kan er een emotionele ontmoeting van mens tot mens plaatsvinden? Hoe kan de bezoeker gestimuleerd worden om zijn gevoelens ruimte te geven zonder dit te forceren? Hoe willen we in de toekomst herdenken? Het antwoord op deze vragen is een Augmented Reality ervaring met audio componenten waarin de bezoeker de kans heeft om zes mensen te ontmoeten, die tijdens de Holocaust zijn vermoord. Hij is omgeven door fotos van de slachtoffers en beluisterd hun verhaal. De zwart-wit fotos van toen zijn ingekleurd en geanimeerd door Artificial Intelligence waardoor zij tot leven komen en de bezoeker een persoonlijke en impactvolle ontmoeting heeft. Om te herdenken en stil te staan bij het verleden, heeft de bezoeker de kans om een digitale kaars aan te steken, een bloem of een steen neer te leggen.



FocusSesh

FocusSesh is een multi-device applicatie die speciaal is ontworpen voor tieners van 12-16 jaar en als doel heeft om hun concentratievermogen te versterken.

Toelichting docent

FocusSesh is een waardevol, innovatief onderzoek en potentiële toepassing om het concentratievermogen van tieners te verbeteren en hen te helpen om effectiever te studeren in een omgeving waar digitale technologie voortdurend afleiding veroorzaakt.

De opdracht

Hoe kunnen we het concentratievermogen van tieners verbeteren en hen helpen effectiever te studeren in een omgeving waar digitale technologie voortdurend afleiding veroorzaakt?

Het eindresultaat

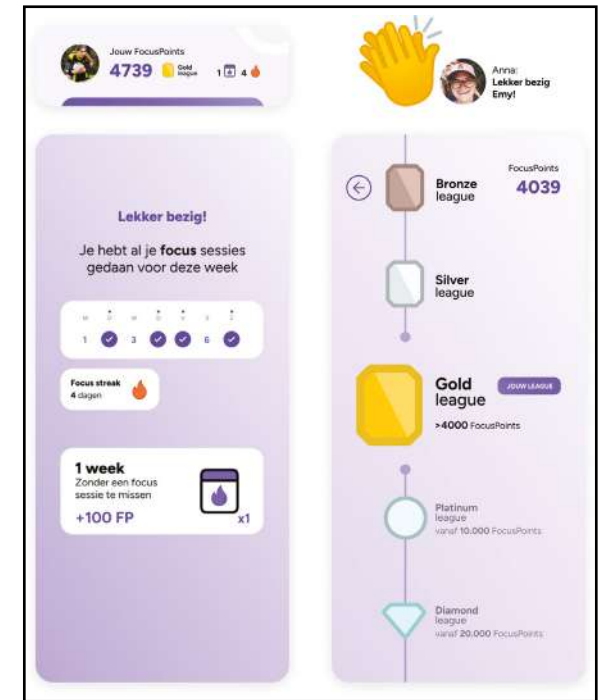
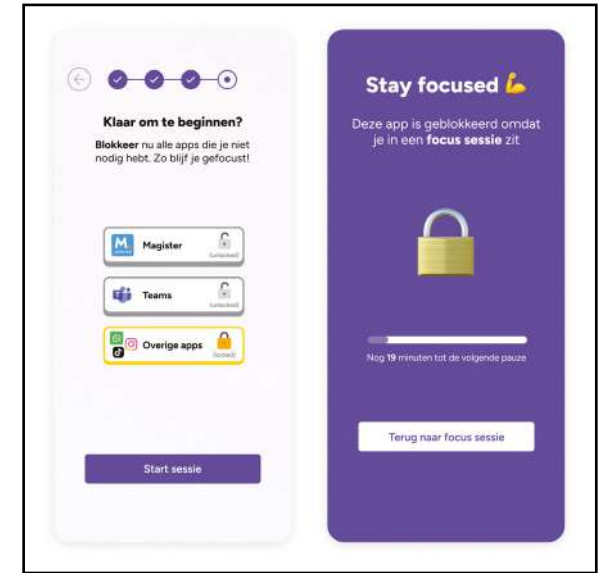
Creëer de focus van een bibliotheek, gewoon bij jou thuis. FocusSesh is een multi-device applicatie die speciaal is ontworpen om tieners van 12-16 jaar te helpen hun concentratievermogen te versterken. Door middel van een blokkeermodus kun je meldingen, oproepen en afleidende apps blokkeren op zowel je telefoon als desktop zodat je ongestoord kunt werken aan je huiswerk. Digitale focusruimtes bieden een digitale plek waar je

samen met je klasgenoten kunt leren. Stel vragen, motiveer en ondersteun elkaar. Je kunt eenvoudig je focus-sessies plannen en beheren. Bepaal welke dagen je wilt focussen en ontvang herinneringen op het juiste moment. Daarnaast biedt de app inzichten en statistieken over je focustijd, zodat je beter inzicht krijgt in je concentratiepatronen en eventuele afleiding kunt identificeren. Verdien FocusPunten en bouw streaks op door consistent te blijven focussen. FocusSesh helpt jou zo in de ontwikkeling van een dieper concentratievermogen.

Jurycommentaar

"In eerste instantie zag ik de relevantie niet helemaal in. Maar hoe je het kan gebruiken met vrienden/klasgenoten is het heel interessant. Het spel element maakt het ook leuk."

"Leuke en frisse oplossing voor iets wat niet leuk is. Met leuke functionaliteit zoals een chat functie met klasgenoten tijdens de pauze's."





Kitchen Tales

Kitchen Tales is een Interactieve educatieve game die kinderen vanaf 8 jaar leert koken en kennis over voedsel helpt ontwikkelen.

Toelichting docent

Palenque Groot komt uit een bourgondisch gezin. Koken is Palenque met de paplepel ingegoten. Ze constateerde als student dat heel veel van haar generatiegenoten nauwelijks een ei konden bakken. Daar moest voor volgende generaties een oplossing voor komen: Kitchen Tales. En nu staat de game klaar om daadwerkelijk gelanceerd te worden. In projecten op basisscholen, maar eventueel ook thuis, leren jonge kinderen in verhalende vorm de kunst van het koken

kennen. Uiteraard blijft het niet bij een game. The proof is in the pudding, dus de kinderen gaan na de game ook daadwerkelijk het gerecht maken. En eten. Verhalen leiden de kinderen door de game heen. Er zijn talloze gerechten met een spannende, ludieke, leerzame oorsprong. Dat doet Kitchen Tales de pan uit rijzen. De kinderen leren ook wat van geschiedenis. En van topografie. En van biologie. En van rekenen. En, en, en. Kitchen Tales, geen gebakken lucht.

De opdracht

Het gebrek aan kookvaardigheden onder veel jongvolwassenen bij het verlaten van huis, vraagt om een oplossing voor volgende generaties. Zo kunnen jongeren beter voor zichzelf zorgen en bewustere keuzes maken bij het aanschaffen van producten.

Het eindresultaat

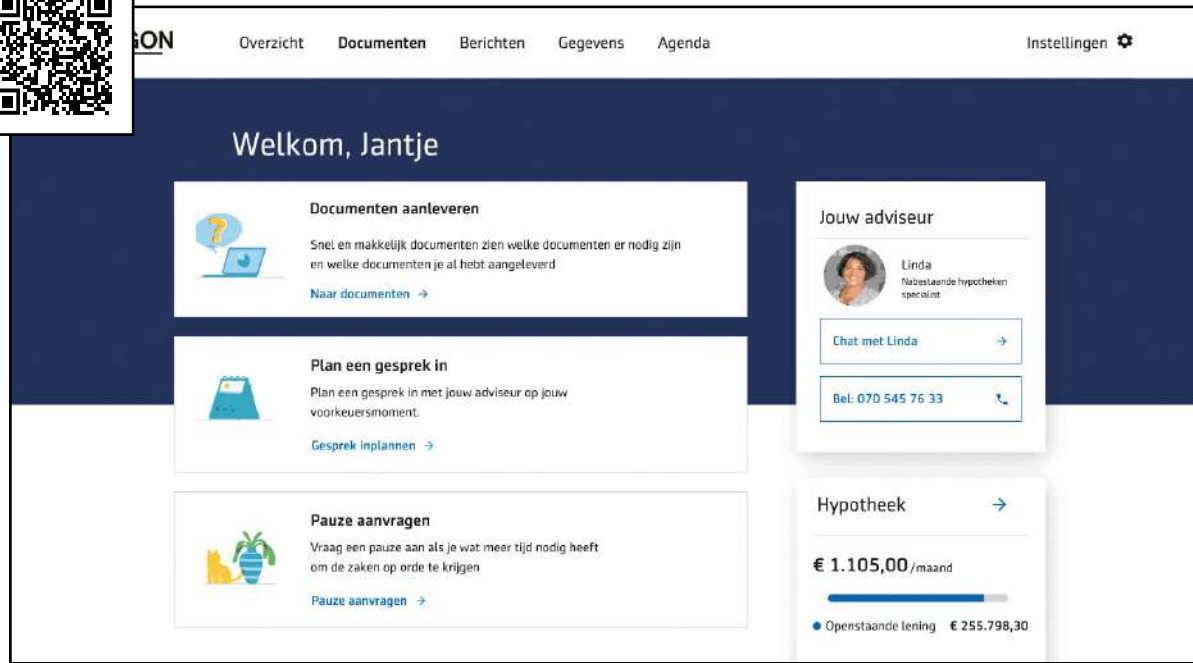
Kitchen Tales is een educatief spel voor kinderen vanaf 8 jaar, waarin storytelling, geschiedenis, topografie, rekenen en meer worden gecombineerd om kennis over voedsel bij te brengen. Onder begeleiding van Jen, de chef, speel je levels waarin je producten moet aanschaffen en een recept stap voor stap moet volgen om een gerecht te bereiden. Na het behalen van een level wordt het recept toegevoegd aan je receptenboek, zodat je het ook in het echt kunt maken met ouders of in de klas met klasgenootjes.



Jurycommentaar

“Leuk om op spelende wijs aan de slag te gaan met zo’n niche onderwerp, we hadden graag nog meer een link gezien tussen het spel en wat je buiten het spel doet om daadwerkelijk te leren koken.”

“Leuke stijl die goed past bij de doelgroep. Voelt wel alsof het nog een mix is van elementen die alleen voor interactie zijn neergezet en elementen die ook al de visuele touch hebben gekregen. We zien daar veel inconsistentie in gebruik van standaard ‘call to actions’, die zien er nu in ieder scherm anders uit etc.”



Compassion First

Een selfservice pagina waarbij nabestaanden van overleden klanten van Aegon gemakkelijk toegang hebben tot verschillende functies, zoals documenten uploaden en gesprekken aanvragen.

Toelichting docent

'Digitaal ontwerpen voor de dood' is niet meteen het meest vrolijke thema, maar wel belangrijke thematiek voor de CMD-praktijk. Onika is deze bijzondere en complexe uitdaging aangegaan met haar afstudeerwerk 'Compassion first', gericht op het verbeteren van het digitale proces in het afhandelen van hypotheekzaken na overlijden. Binnen het kader en context van AEGON, heeft ze op eigen wijze gestreefd om het proces niet alleen efficiënter, maar ook empathischer te maken. Ze heeft dit erg betrokken benaderd met veel verschillende invalshoeken en belanghebbenden, van oudere gebruiker

en rouwexpert, tot aan terminaal verzorger, en bijzondere methodieken ingezet als een dagboek studie met nabestaanden. Zo heeft ze weloverwogen en stapsgewijs met een gevoelige aanpak veel relevante informatie naar boven gehaald, en omgezet naar bruikbaar ontwerp.

Volgens opdrachtgever AEGON heeft ze veel waarde toegevoegd met haar afstudeerwerk, en draagvlak binnen de hele organisatie gecreëerd. Haar volwassen, geïntegreerde en betrokken werkwijze biedt veel potentieel om het voor nabestaanden makkelijker

en prettiger te maken tijdens een zeer emotionele en stressvolle periode -en dus veel positieve impact te maken. We vinden het een mooi compleet project met veel finesse in de professionele uitwerking en vertaling naar concreet ontwerp. Lang leve dit afstuderen!

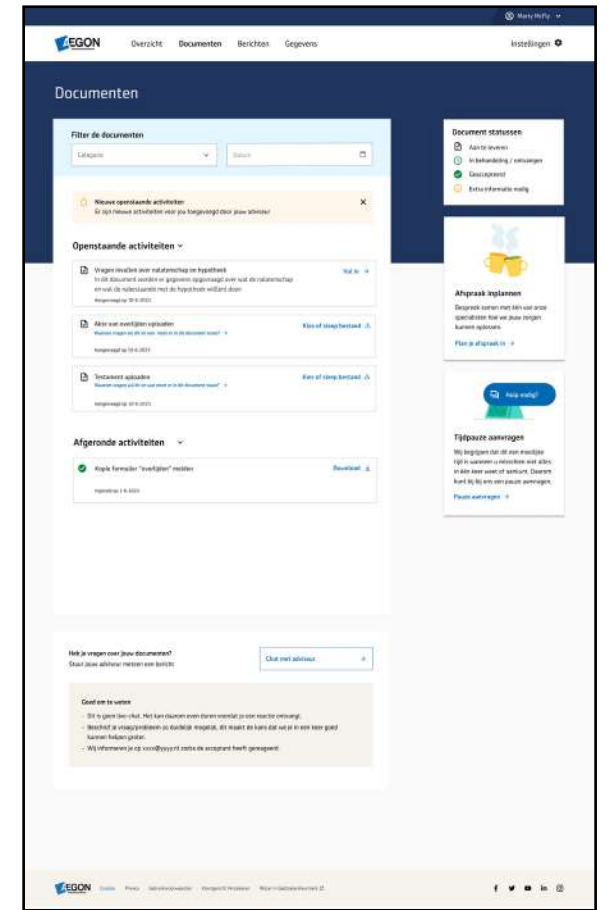
De opdracht

Nabestaanden van klanten met een hypotheek bij Aegon ervaren bij het melden van een overlijden onduidelijkheid over wat er van hen verwacht wordt en welke documenten er aangeleverd moeten worden. Dit proces kan voor veel frustratie zorgen tijdens een emotionele situatie. De feedback van klanten is dat het geheel een onprettige situatie veroorzaakt en dit leidt tot veel ontevreden belletjes bij de klantenservice.

Het eindresultaat

Mijn concept is gericht op het creëren van een selfservice pagina waar nabestaanden gemakkelijk toegang hebben tot verschillende functies:

- Documenten overzicht en uploaden: Nabestaanden kunnen op een gestructureerde manier documenten uploaden die worden opgevraagd door de adviseur. Een duidelijk overzicht van de vereiste documenten, en welke documenten al zijn aangeleverd.
- Gesprek inplannen: Nabestaanden hebben de mogelijkheid om een gesprek in te plannen met zijn/haar adviseur vanuit het hypotheek team overlijden. Het gesprek kan telefonisch of een video call of via chat.
- Proces pauzeren: Omdat het verwerken van de administratie rondom een overlijden tijd kan vergen, is het belangrijk om nabestaanden de mogelijkheid te geven het proces op pauze te zetten.
- Direct contact met adviseur: Op deze manier kan de gebruiker vragen die er zijn meteen stellen.
- Een chatbot: de chatbot helpt met veelgestelde vragen.



Jurycommentaar

"Wanneer je te maken krijgt met een overlijden binnen je directe kring is dit een zeer relevant onderwerp waarin je wil dat 'randzaken' als hypotheek vooral snel en zonder poespas geregeld worden."

"Goed om voor een website oplossing te gaan, dit is vaak toch al de plek waar je bent voor administratieve zaken als deze."

Check je Stekje

Check je stekje is een low-tech, interactief plattegrondbord waarmee tuinders van ATV de Kromme Sloot elkaar kunnen leren kennen door audioberichten in te spreken.



De opdracht

Het project vond plaats op ATV de Kromme Sloot, een amateurtuindersvereniging in Alkmaar. Hierbij is gekozen voor een positieve probleemstelling: waar is al verbinding en hoe is deze te versterken? Zo werd het startpunt een vereniging; een fysieke plek waar mensen met een gemeenschappelijke interesse samenkomen. In het onderzoek is gepoogd antwoord te krijgen op de volgende Design challenge: Wat levert een bijdrage aan de sociale cohesie van amateurtuindersvereniging ATV de Kromme Sloot?

Het eindresultaat

De tuinders van ATV de Kromme Sloot hebben met het fysieke, low-tech, interactieve plattegrondbord van Check je stekje altijd een gespreksonderwerp om aan te snijden bij hun medetuinders. Tuinders kunnen met het bord zichzelf voorstellen door een bericht in te spreken, maar ook hulp vragen en aanbieden aan elkaar, waarvoor zij niet op hetzelfde moment op de vereniging hoeven te zijn. Door de audiovorm is iedere tuinder vrij om in te spreken wat die wil en op welke manier. Dit maakt elk bericht persoonlijk en authentiek. Doordat de installatie op een fysieke plek op het terrein staat, wordt de routine van tuinders onderbroken en ontstaat er een gezamenlijke plek waar tuinders stil staan, elkaar tegenkomen en een gesprek starten. Omdat er per tuin maar één audiobericht tegelijk aanwezig kan zijn, vormt de installatie geen opzichzelfstaand communicatiemiddel, maar is deze een aanzet tot een fysiek gesprek met een medetuinder.

Toelichting docent

Tijdens je afstuderen en bij het lezen van je documentatie waren wij al overtuigd. Na je presentatie kunnen we niet meer om het succes van wat je hebt neergezet en de meerwaarde die jouw oplossing in potentie heeft heen. De manier waarop je vanuit jouw persoonlijk visie op ontwerpen tot de oplossing bent gekomen geeft blijk van jouw inlevingsvermogen en kwaliteiten om na uitvoerig onderzoek ontwerpcriteria om te zetten naar een geslaagd fysiek prototype.



Jurycommentaar

"Wij kunnen ons zo voorstellen dat het digitale landschap niet perse onder de gemeenschappelijke interesses van deze doelgroep past, daarom een hele dikke pluim voor deze toch wel technische maar ook echt fysieke en eenvoudige oplossing!"

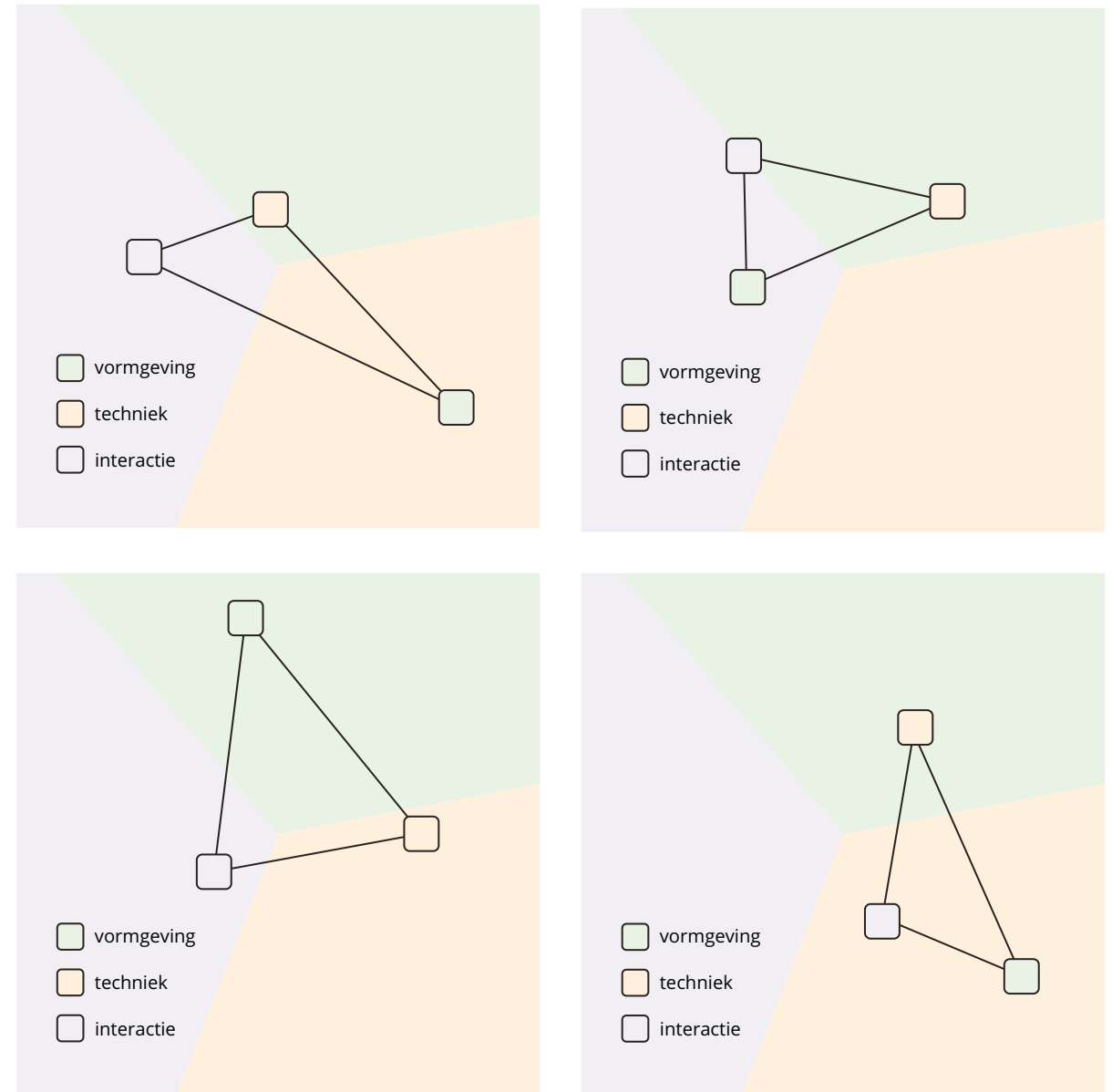
Wij leiden kritische ontwerpers op die digitale producten ontwerpen en maken in en voor een complexe samenleving.

Onze studenten ontwerpen digitale, interactieve producten. Dit vatten we breed op: het kunnen onder andere apps, websites, maar ook tastbare installaties en Virtual Reality toepassingen zijn. Hierbij spelen onderwerpen als gebruiksvriendelijkheid, privacy, inclusiviteit en duurzaamheid een belangrijke rol.

Ontwerpen bij ons gaat over de vorm, de functie, en de techniek. Elke student heeft hier een eigen focus op. Waar deze focus precies zit is afhankelijk van hun interesses, vaardigheden, en natuurlijk van de opdracht. Studenten leren de opdracht te begrijpen, hun ideeën vorm te geven, een eerste versie van het eindproduct te maken en dat weer evalueren om het daarna nog beter te maken.

We werken nauw samen met bedrijven. Studenten lopen stage, bedrijven zijn opdrachtgevers voor projecten en geven gastcolleges en lezingen. Tegelijkertijd zijn wij als opleiding in de ideale positie na te denken over de lange termijn en de mogelijke gevolgen van digitale technologie. Zo kunnen we deze bedrijven via onze studenten ook weer verbeteren en zo de digitale wereld eerlijker en duurzamer maken.

Selectie van verschillende CMD-profielen



■ Funderen ■ Profileren ■ Afstuderen

Blok 1 (sept - nov)	Blok 2 (nov - jan)	Blok 3 (jan - april)	Blok 4 (april - juni)
---------------------	--------------------	----------------------	-----------------------

Propedeuse

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

Tweede jaar

Project:	Project: Beyond	Project: Tech	Korte Stage
Responsive Multi-device Design			
Front-end Development	Ubicomp	Project: Visual	Keuze profileringsvakken: Media Impact Storytelling Audio Visual Design Online Marketing Evidence Based Design Visual Research Commercieel Ontwerpen Frontend voor Designers 3D Thinkering Audio Design
Vormgeving 2	Content Delivery	Project: Interaction	
	Ontwerponderzoek	Project: Design Across Borders	



Blok 1 (sept - nov)	Blok 2 (nov - jan)	Blok 3 (jan - april)	Blok 4 (april - juni)
---------------------	--------------------	----------------------	-----------------------

Derde jaar

Minor Visual Interface Design	Minor Visual Interface Design
Minor User Experience Design	Minor Webdesign and Development
Minor Immersive Environments	Minor User Experience Design
Minor Speculative Design	Minor Applied Game Design
Minor in het buitenland	Minor Makers Lab
Themasemester: Service Design	Minor Creative Research
	Minor Immersive Environments
Themasemester: Designing for Emerging Technologies	Minor Speculative Design
	Minor Conversational Interfaces
Themasemester: Information Design (Tech of Visual)	Minor Exclusive Design
	Minor Cross Cultural Data Literacy
	Minor in het buitenland



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 2023

Mattijs Blekemolen

Externe samenwerking CMD

m.blekemolen@hva.nl

Met dank aan de input van
alle genomineerde studenten

CONCEPT & ONTWERP

GRRR | grrr.nl

DRUKWERK

Pantheon Drukkers

Oplage: 3000 exemplaren

Het beste studentenwerk van de opleiding Communication and Multimedia Design (Hogeschool van Amsterdam) uit studiejaar 2022 - 2023 werd bekend gemaakt tijdens de Golden Dot Awards (GDA) 2023. Bekijk het werk ook online op goldendotawards.nl.



Communication and Multimedia Design in Amsterdam.
Ontwerpopleiding voor digital interactive design.