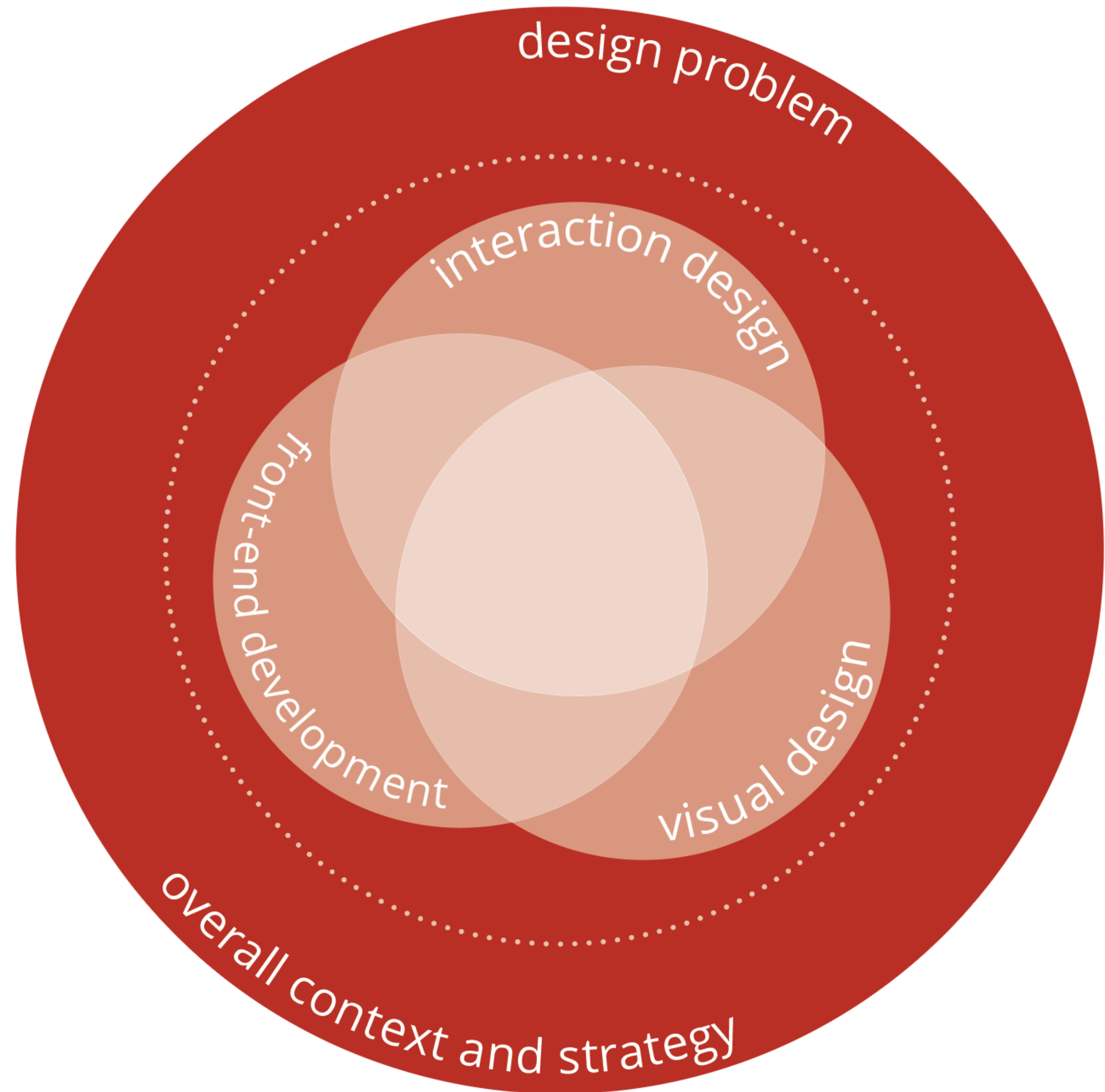




Presentatie over ons  
onderwijsprogramma  
en de CMD-beroepen



# Ontwerpvisie CMD

Wij zijn een ontwerpopleiding voor multimedia-producten met focus op de eindgebruiker.

## **Kern:**

- Interaction design
- Visual design
- Front-end development

## **Externe factoren:**

- Ontwerpvraag / probleem
- Context / strategie



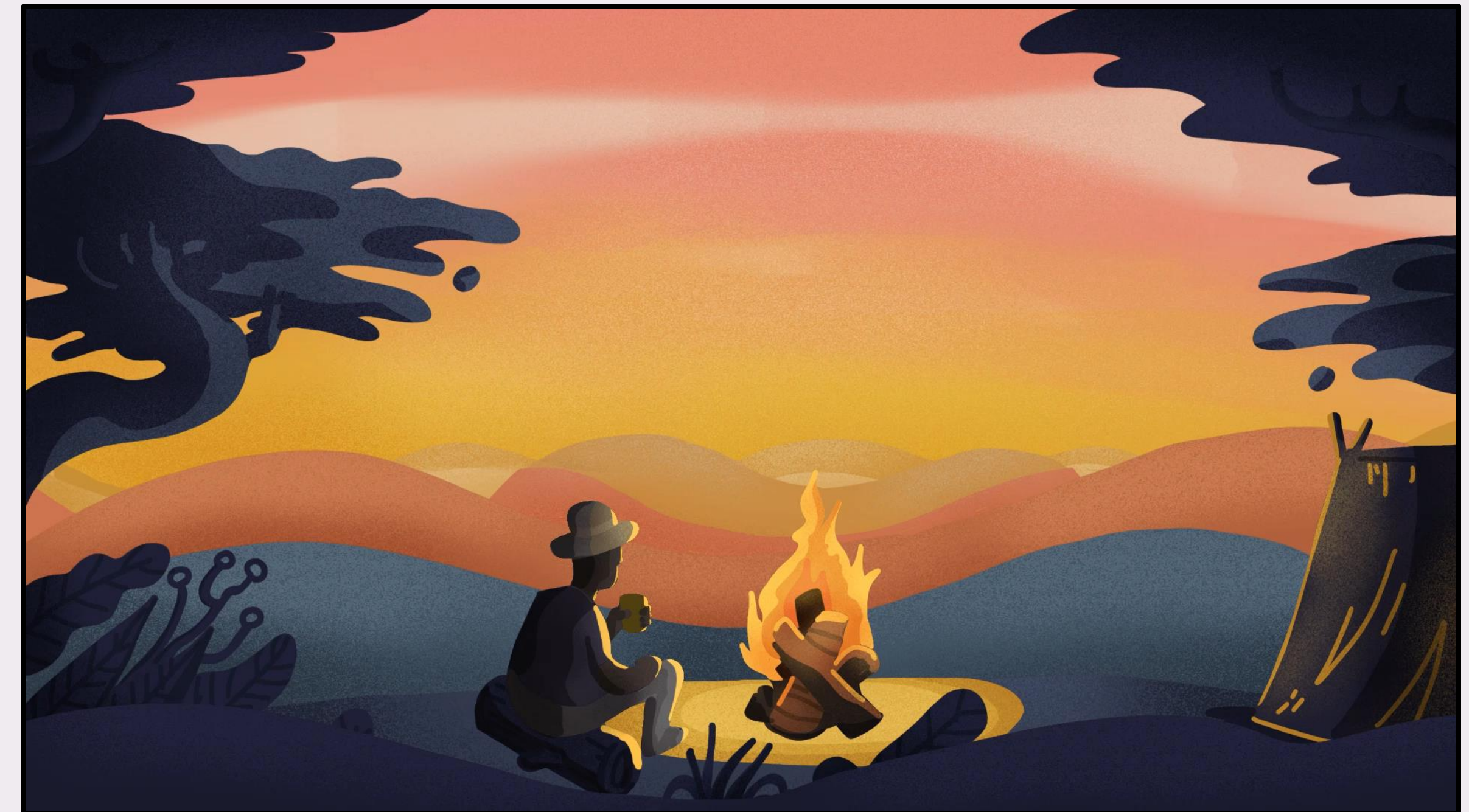
# Visual design



## The Hateful Eight

Mooie doorvertaling van de visuele elementen van een bestaande film naar een online omgeving (website).

[Link naar het project](#)



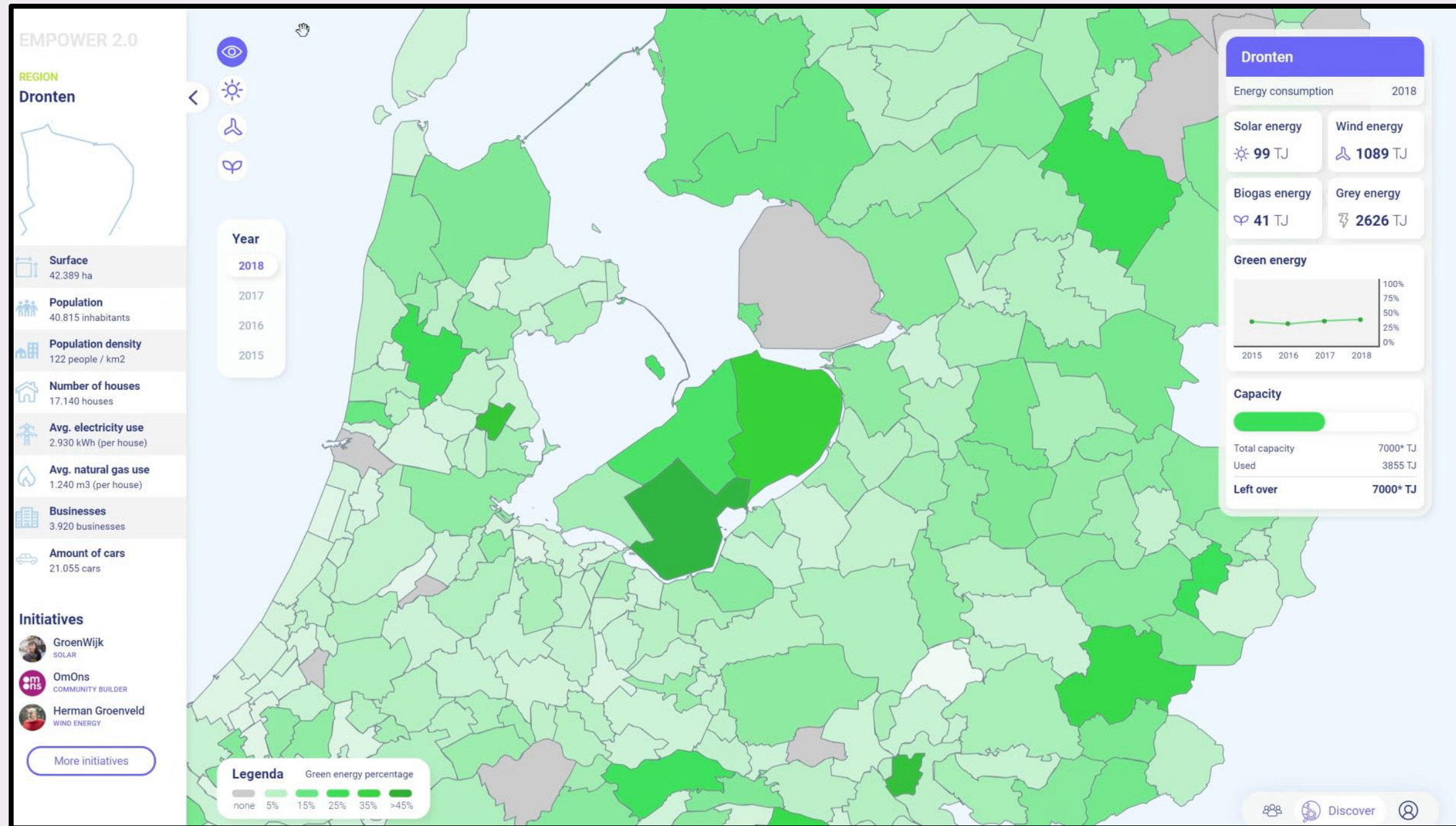
## A cocoa farmers life in Ghana

Prachtige interactieve visualisatie van 'saaie' en 'droge' informatie en data over het leven van boeren in Ghana.

[Link naar het project](#)



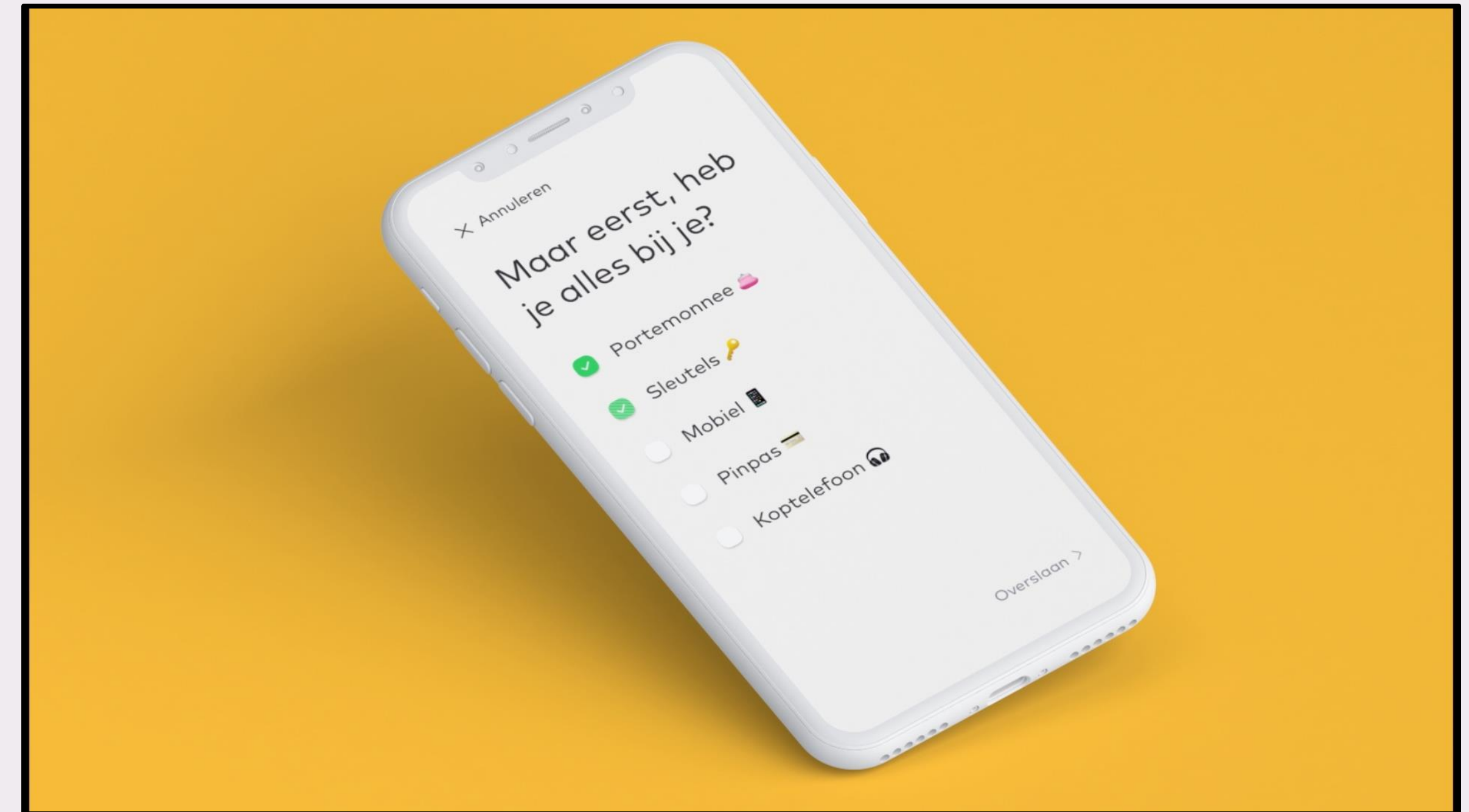
# Front-end development



## Empower 2.0 Toolkit

Zeer gebruiksvriendelijke applicatie die gebruikers helpt om andere initiatieven rondom energie in Nederland te vinden.

[Link naar het project](#)



## N.A.H. Routeplanner

Speciaal voor OV-reizigers met niet-aangeboren hersenletsel (N.A.H.) werd deze rustige OV-reis app ontwikkeld.

[Link naar het project](#)



# Interaction design



## Overhoorbots

Goede oplossing voor blinde leerlingen om via deze 'conversational interface' woordjes te leren.

[Link naar het project](#)



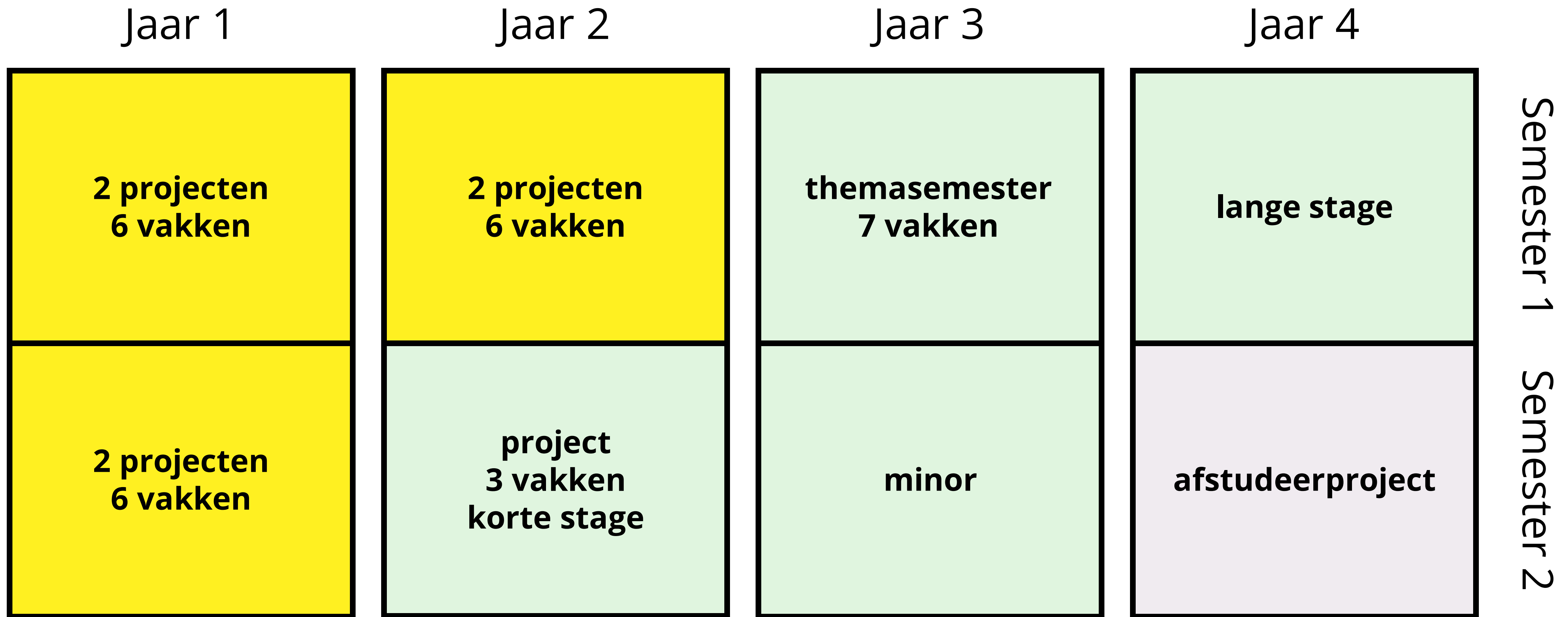
## Adventure Tiles

Een slim ontwerp om kinderen zowel via fysieke als digitale producten te laten leren en spelen.

[Link naar het project](#)



# Curriculum



Funderen

Profileren

Afstuderen

# Curriculum CMD Amsterdam 2022 - 2023

Funderen

Profileren

Afstuderen

Uppie

Samen

Spiegelen

Blok 1 (september - november)

Blok 2 (november - januari)

Blok 3 (januari - april)

Blok 4 (april - juni)

Propedeuse



Project 1	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

# Curriculum CMD Amsterdam 2022 - 2023

Funderen Profileren Afstuderen Uppie Samen Spiegel

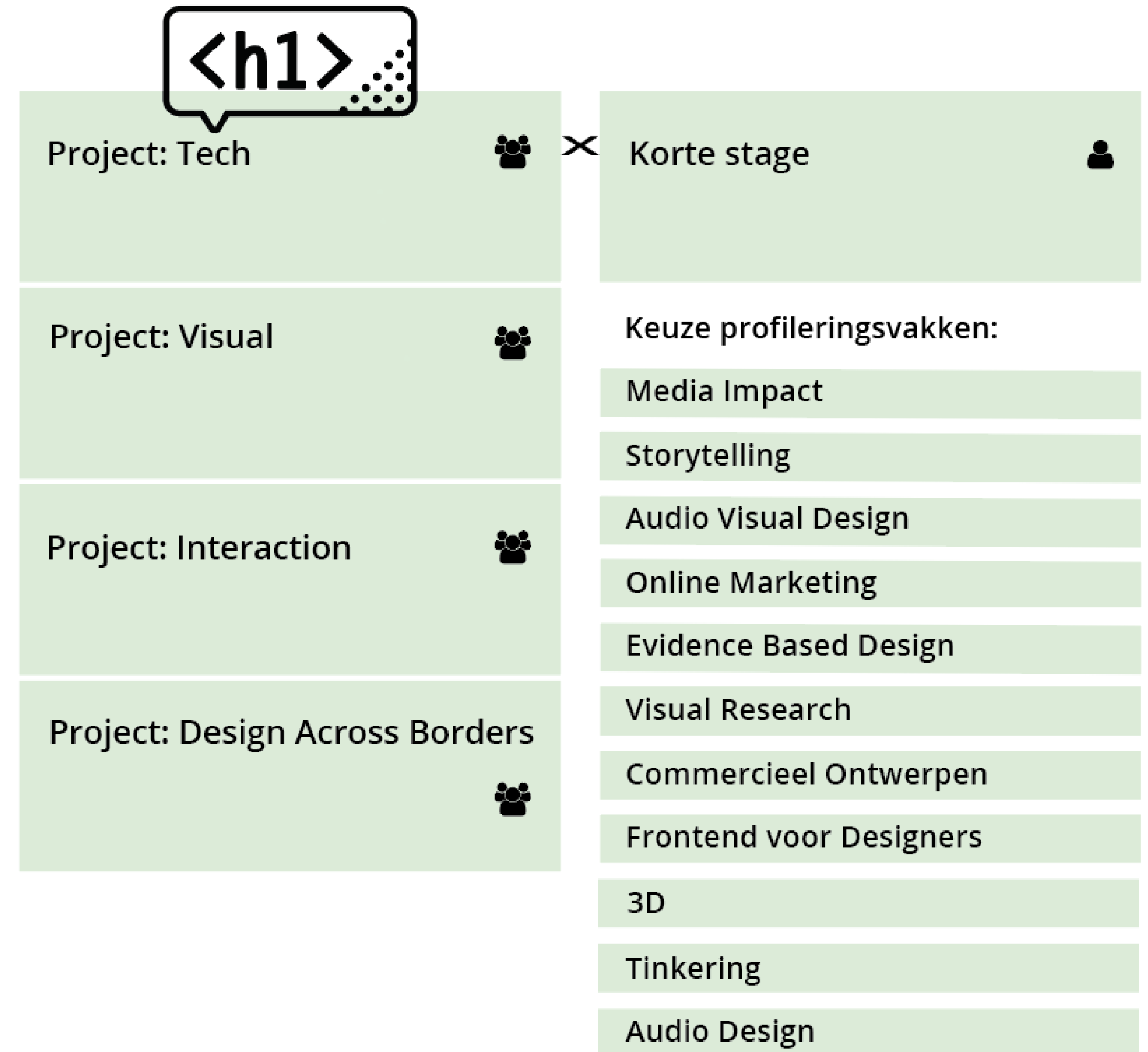
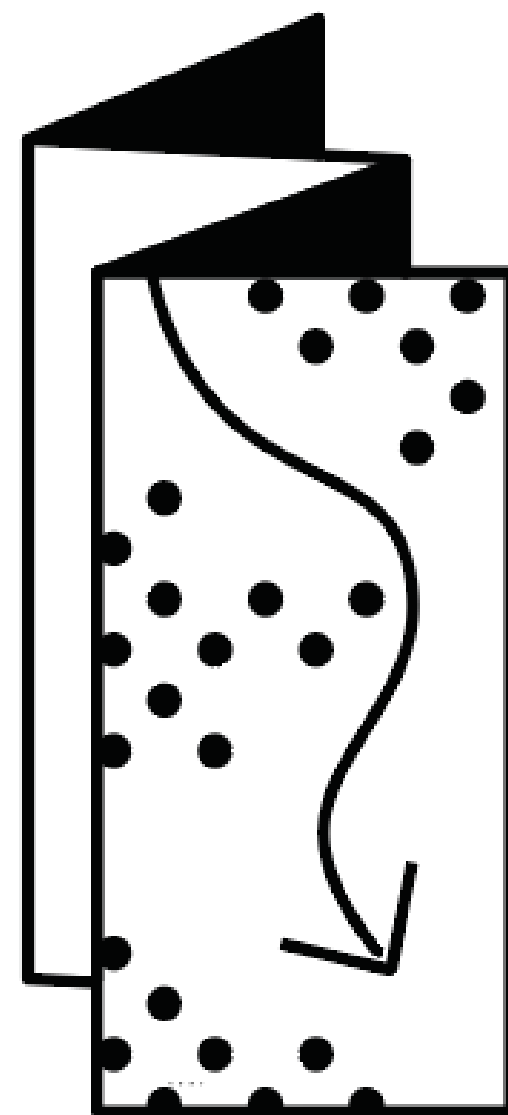
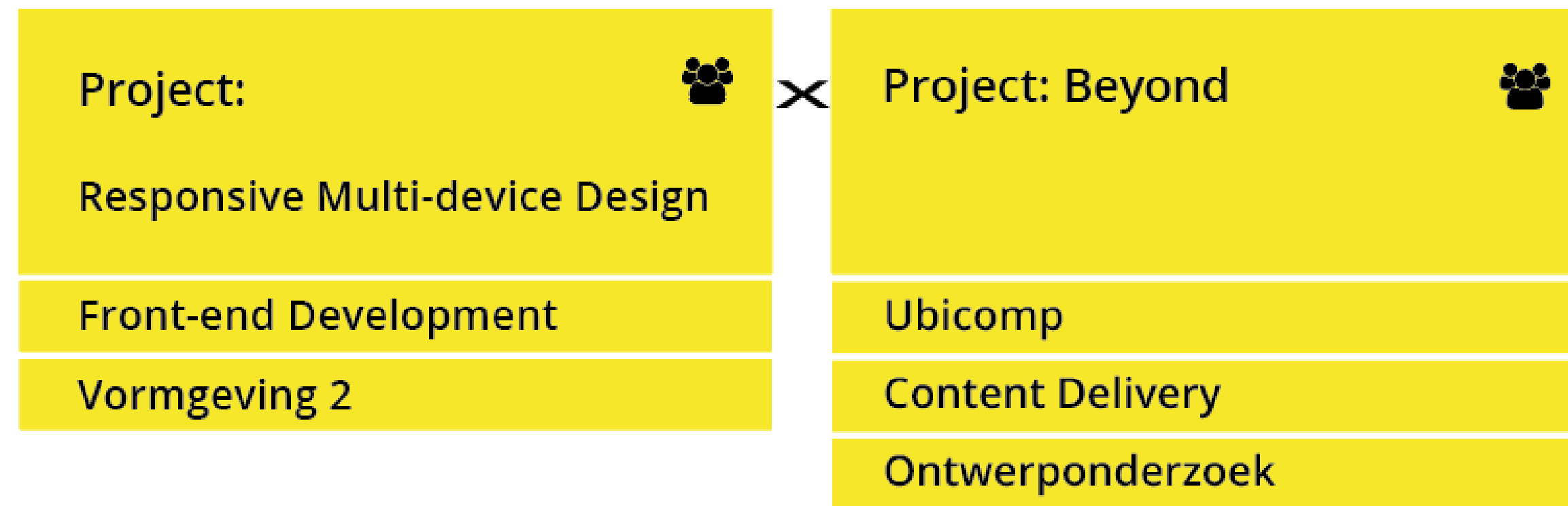
## Blok 1 (september - november)

## Blok 2 (november - januari)

## Blok 3 (januari - april)

## Blok 4 (april - juni)

### Tweede jaar





## Derde jaar

Minor Visual Interface Design

Minor User Experience Design

Minor Immersive Environments

Minor Speculative Design

Minor Designing the City

Minor in het buitenland

Themasesemester: Service Design

Themasesemester: Designing for Emerging Technologies

Themasesemester: Information Design (Tech of Visual)



Minor Visual Interface Design

Minor Webdesign and Development

Minor User Experience Design

Minor Applied Game Design

Minor Makers Lab

Minor Creative Research

Minor Immersive Environments

Minor Speculative Design

Minor Conversational Interfaces

Minor Exclusive Design

Minor Cross Cultural Data Literacy

Minor in het buitenland



# Curriculum CMD Amsterdam 2022 - 2023

Funderen

Profileren

Afstuderen

Uppie

Samen

Spiegelen

Blok 1 (september - november)

Blok 2 (november - januari)

Blok 3 (januari - april)

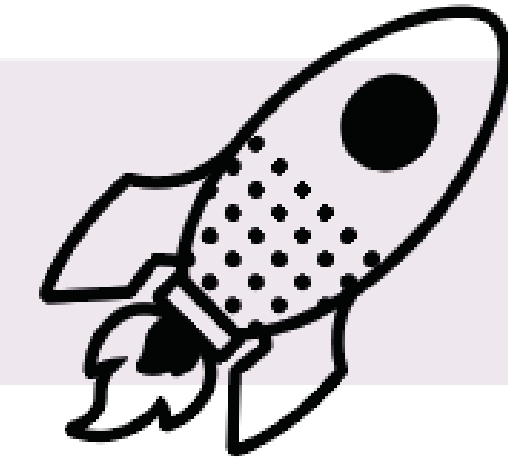
Blok 4 (april - juni)

## Afstudeerjaar

Lange stage



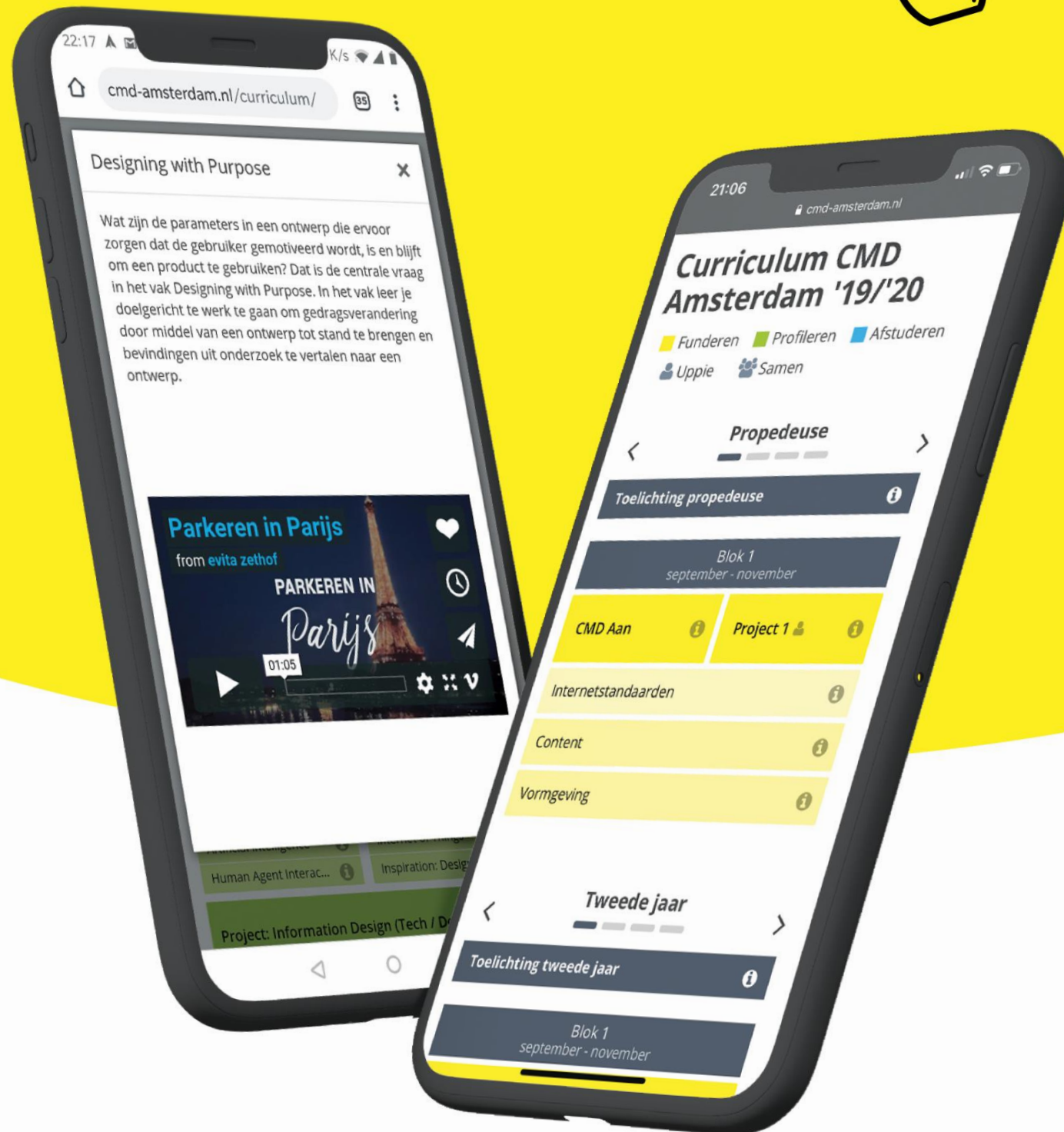
Afstudeerproject





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

[cmd-amsterdam.nl/curriculum](https://cmd-amsterdam.nl/curriculum)



← TERUG NAAR CMD AMSTERDAM

## Curriculum CMD Amsterdam 2022/23

Funderen Profileren Afstuderen Uppie  
Samen

### Propedeuse

Toelichting propedeuse

Blok 1  
september - november

Project 1

Internetstandaarden

Content

Vormgeving

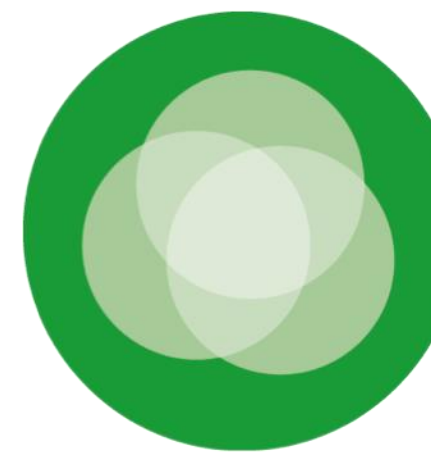
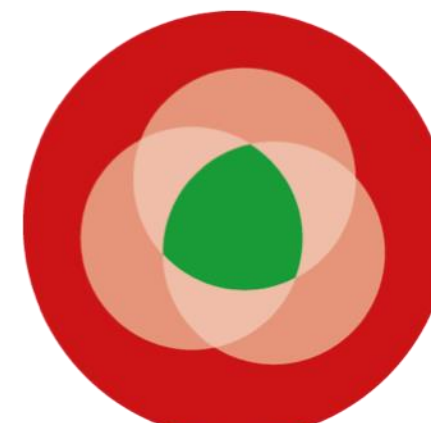
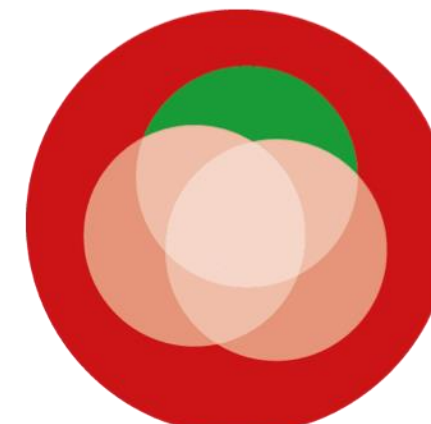
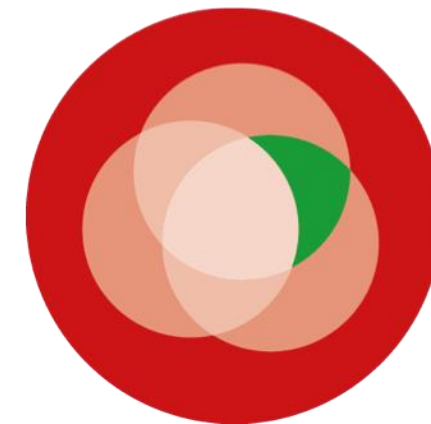
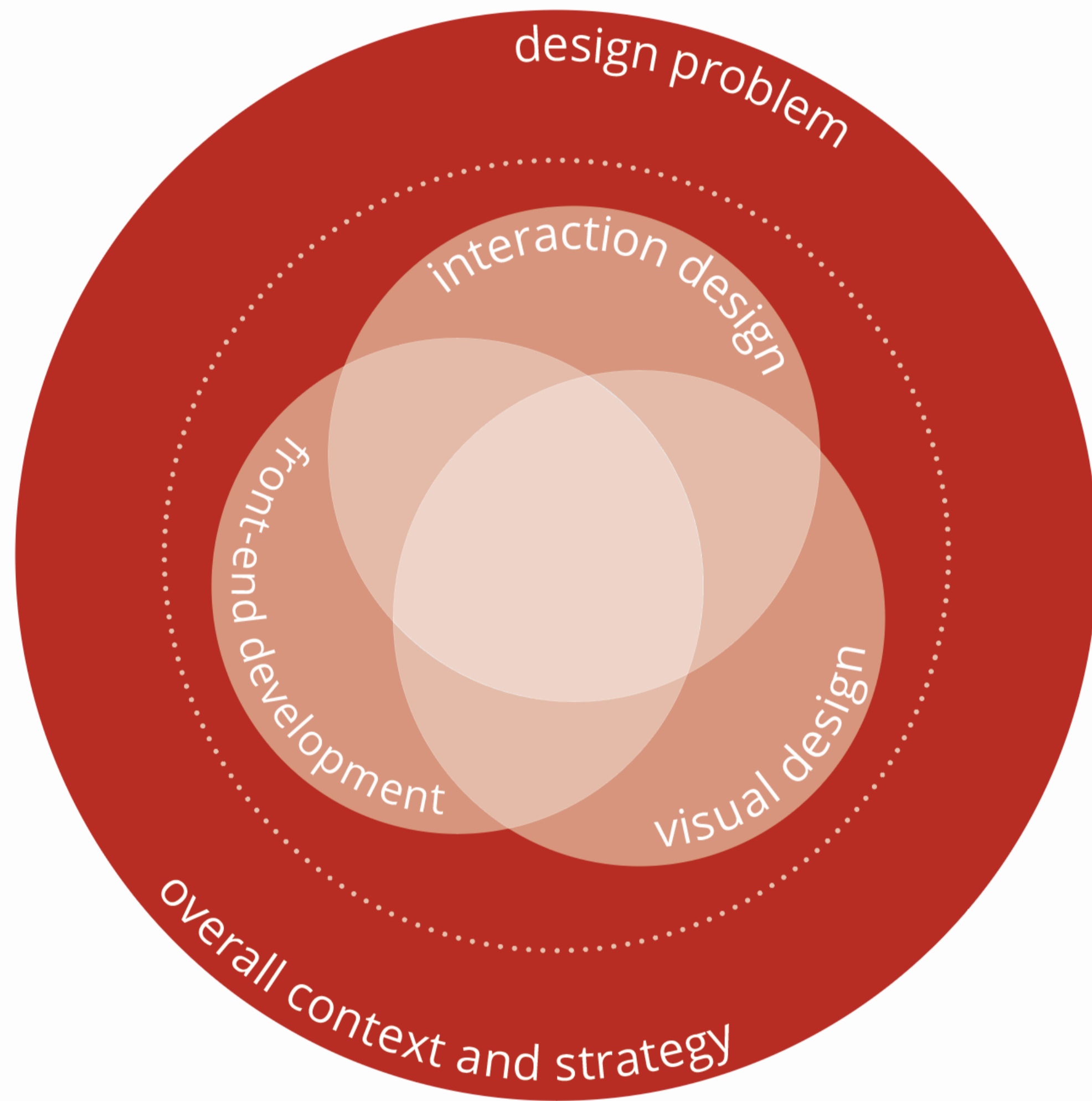
### Tweede jaar

Toelichting tweede jaar

Blok 1  
september - november

Project: Web

# Type afstudeerders



Brede ambachtslieden

Specialisten

Digitale duizendpoten

Design researchers



# Welke functietitels geven afgestudeerde CMD-studenten zichzelf?



**Bron:** onderzoek onder 598 afgestudeerde Communication and Multimedia Design (HvA) aangesloten bij onze LinkedIn alumni groep. December 2021.



# Waar werken CMD'ers?

**Ontwerpbureau's** (Fabrique)

**Ontwikkelaars** (Q42)

**Non-profit / culturele instellingen** (RIJKS MUSEUM)

**Full service internetbureau's** (Mirabeau)

**Dienstverleners** (Rabobank)

**ZZP** (Freelance ontwerper)

**Eigen bedrijf** (In opdracht werken)

**Start-up** (Eigen specifiek product ontwikkelen)



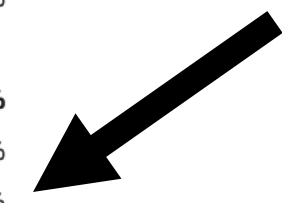


Tabel 2.2 Aantal banen in 2020, ontwikkeling aantal banen 2010-2020 en 2017-2020 in de domeinen van de creatieve industrie in Nederland.

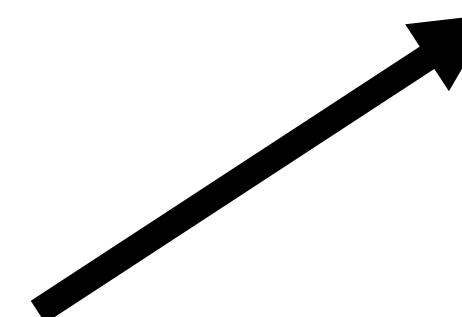
	Banen 2020 (aantal x1000)	Groei 2010-2020 (aantal x1000)	Groei 2010-20 (% per jaar)	Groei 2017-20 (aantal x1000)	Groei 2017-20 (% per jaar)
<b>Kunsten en cultureel erfgoed</b>	<b>137,8</b>	<b>34,7</b>	<b>2,9%</b>	<b>15,2</b>	<b>4,0%</b>
Podiumkunsten	44,6	16,5	4,7%	6,7	5,6%
Scheppende kunsten	41,9	16,2	5,0%	5,9	5,2%
Overig kunst en erfgoed	31,6	4,8	1,7%	2,8	3,2%
Cultureel erfgoed	19,6	-2,8	-1,3%	-0,2	-0,4%
<b>Media en entertainmentindustrie</b>	<b>102,2</b>	<b>10,0</b>	<b>1,0%</b>	<b>6,6</b>	<b>2,3%</b>
Radio en televisie	16,1	0,7	0,5%	0,6	1,2%
Persmedia	38,0	2,7	0,7%	2,7	2,4%
Film	20,0	6,7	4,2%	2,5	4,6%
Muziekindustrie	4,8	2,4	7,3%	1,1	9,3%
Boekensector	7,5	-2,4	-2,7%	-0,1	-0,5%
Gaming en overige uitgeverijen	2,6	0,4	1,7%	0,3	3,9%
Live entertainment	13,3	-0,5	-0,4%	-0,4	-1,0%
<b>Creatieve zakelijke dienstverlening</b>	<b>127,8</b>	<b>33,6</b>	<b>3,1%</b>	<b>12,1</b>	<b>3,4%</b>
Architectuur	13,4	0,8	0,6%	0,7	1,8%
Design	42,8	29,3	12,2%	11,7	11,3%
Communicatie	71,6	3,5	0,5%	-0,3	-0,1%
<b>Creatieve industrie</b>	<b>367,8</b>	<b>78,3</b>	<b>2,4%</b>	<b>34,0</b>	<b>3,3%</b>

Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory.

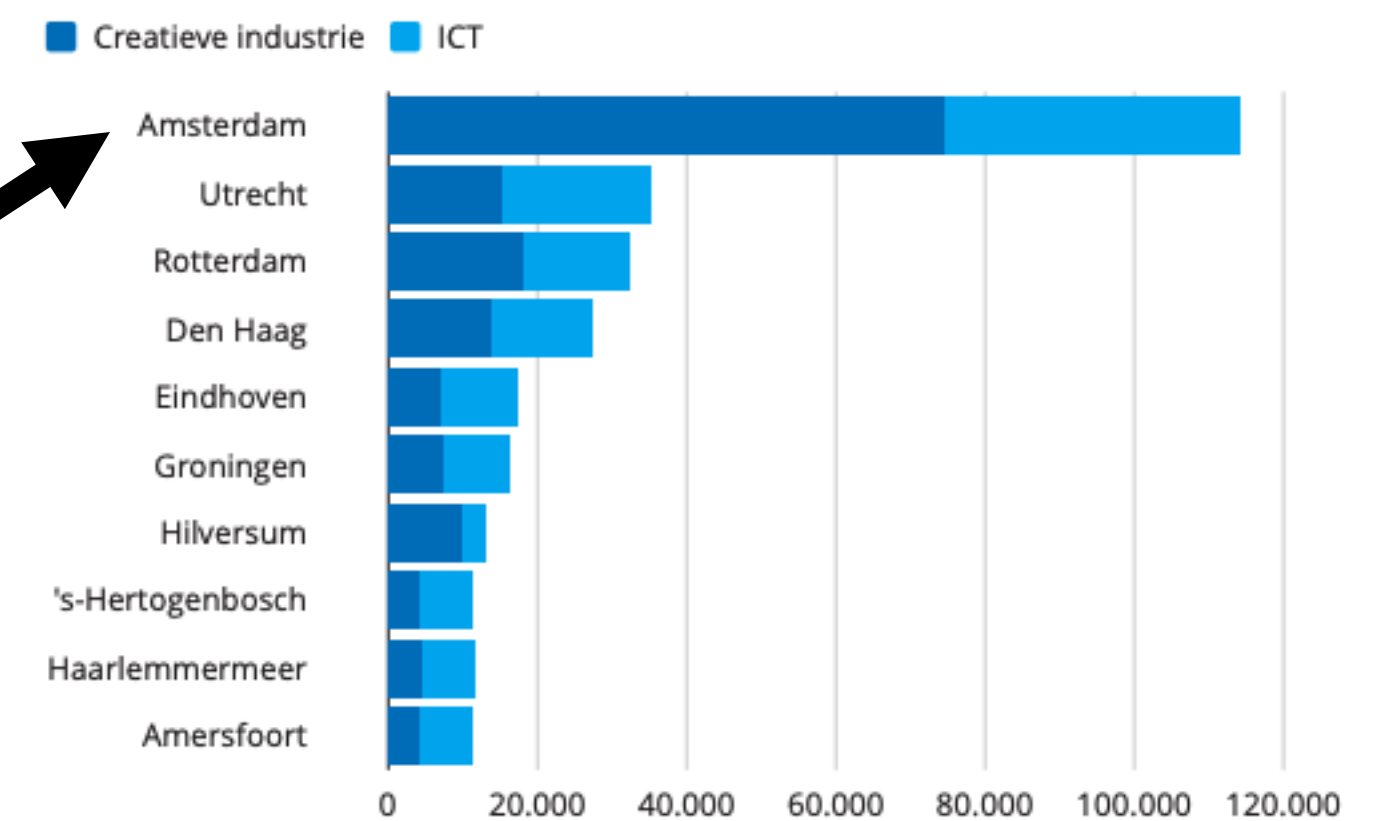
Toename van 11% in werkgelegenheid in bedrijfstak (Digital) Design



Amsterdam grootste groei banen creatieve industrie (bijna 120.000 banen)



Figuur 3.1 De Top 10 steden creatieve industrie en ICT in 2020 op basis van aantal banen



Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

# Onze labs

**Audio lab:** Studenten kunnen daar voice-overs, geluiden en muziek opnemen (in de video "Sound design & mixing"). We hebben verschillende soorten audio gerelateerde software en hardware.

**Usability lab:** Daar kan je onder andere je ontwerpen testen door middel van eye tracking. Zowel voor desktop (groot scherm) als op mobiel (klein scherm).

**Virtual Reality lab:** Hier ervaren studenten de nieuwste "immersive technologies" zoals Virtual Reality en Augmentes Reality. Door het te ervaren kunnen ze leren om daar voor te ontwerpen en de technologieën in te zetten om huidige en toekomstige problemen op te lossen.

**Alle labs worden ingezet bij lessen en projecten maar studenten kunnen daar ook zelfstandig in experimenteren (bijvoorbeeld om een SRP te halen).**





MOOG Taurus II SEMI-MODULAR ANALOG SYNTHESIZER

MIXER

MIXER

ATTENUATOR

INPUT

OUTPUT

ENVELOPE AMT

1:2 OFF 1:1  
KBD TRACK

CUTOFF

20KHz

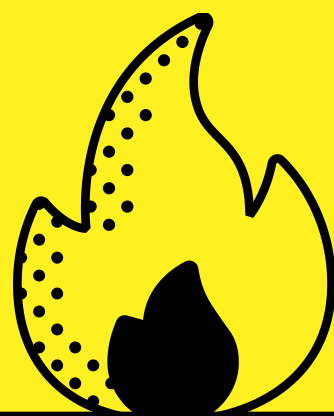
20KHz

UTILITIES

INPUT

OUTPUT





## Leuk dat je bij ons was!

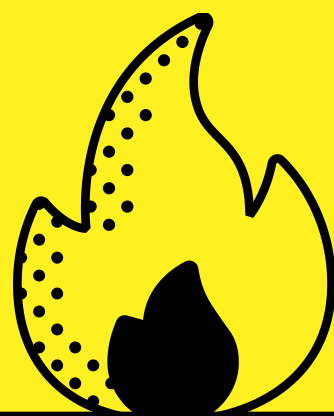
Je bent van harte welkom  
om bij ons te ontdekken wat  
voor digital designer jij kunt  
worden!

## Nog tijd over?

Video algemene presentatie  
van CMD: lokaal 02B10  
(op deze etage)







**CMD: een creatieve  
opleiding met goede  
baankansen.**

**Info en contact:**

[www.hva.nl/cmd](http://www.hva.nl/cmd)

[www.cmd-amsterdam.nl](http://www.cmd-amsterdam.nl)

@cmdamsterdam

