

STUDIEGIDS 2009-2010

KHLim
www.khlim.be

MDA

Media & Design
Academie



3^e bac

Communicatie & MultimediaDesign



Katholieke Hogeschool Limburg
Media & Design Academie
Campus Genk C-Mine 5 (Winterslag)
T 089 30 08 50
<http://cmd.khlim.be>
cmd.master@khlim.be

studiegids 2009-2010

3^e Bachelor C-md

Medium: Communicatie en multimediasdesign (CMD)

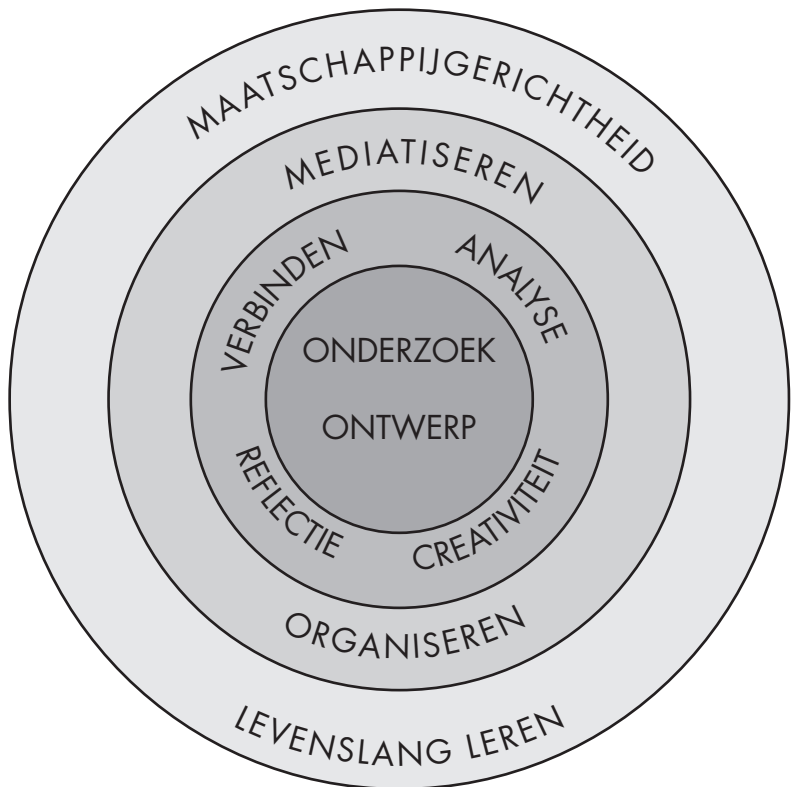
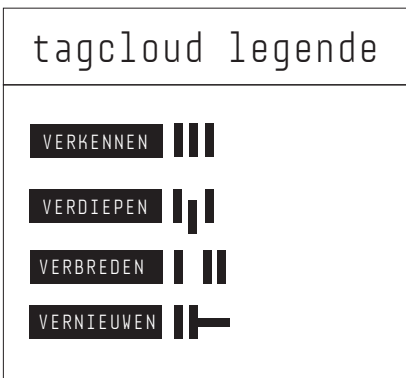
Opleidingsonderdelen	u/jaar	stptn
Changemanagement (Millipede)	72	7
- change management		(5)
- Project management		(2)
Research	50	7
Research		(5)
e-portfolio		(2)
Keuzemodules : 4 te kiezen uit:	288	28
• The narrative 1	(72)	(7)
• The interface	(72)	(7)
• Digital divide	(72)	(7)
• Multimediamanagement	(72)	(7)
• Community Basis	(72)	(7)
• eLearning	(72)	(7)
• Entrepreneurship & innovation	(72)	(7)
• Integrated Business Communication	(72)	(7)
• Semantic Web	(72)	(7)
• Usercentered development techniques	(72)	(7)
Stage	(12 weken)	14
Kritische studies	48	4
Mediatheorie	(24)	(2)
Levensbeschouwing en ethiek	(24)	(2)
Totaal	458	60

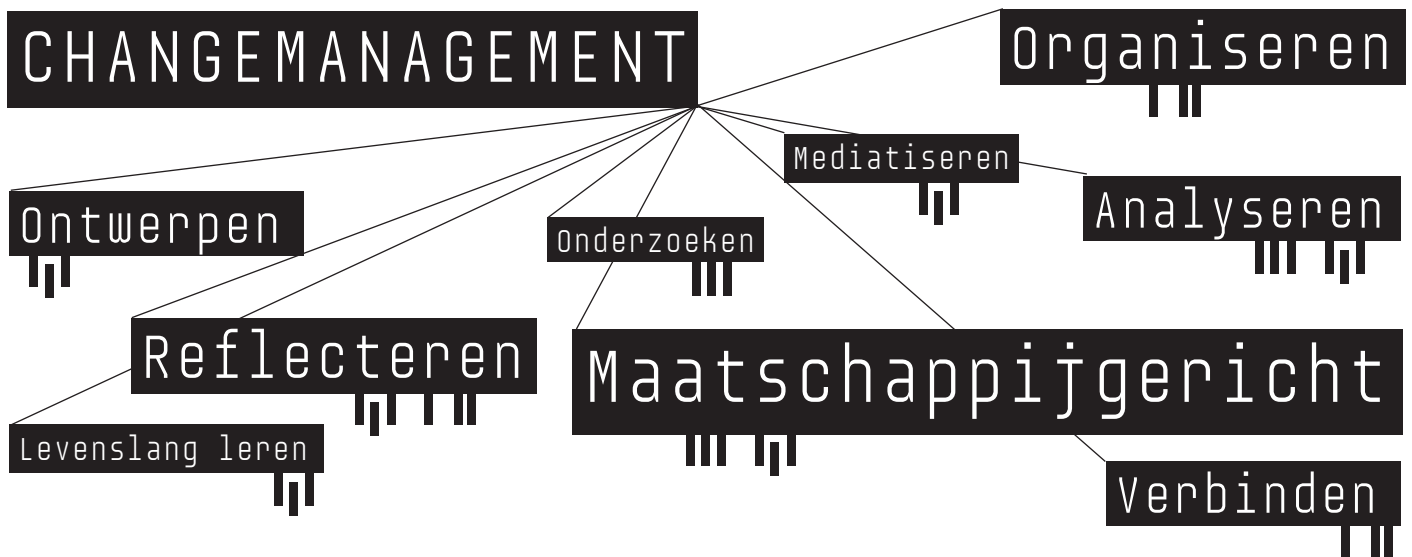
Changemanagement	4
Research	5
Portfolio	6
Kritische studies	
Mediatheorie	7
Levensbeschouwing en ethiek	7
Keuzemodules: Interfaculty	
The Narrative	9
The Interface	10
Digital Divide	12
Multimediamanagement	13
Community BASIS	14
E-Learning	15
Entrepreneurship	16
Integrated Business Communication	17
Semantic Web	18
Usercentered development techniques	19
Stage	22

organogram



Domein Specifiek Refentiekader





ECTS	5
UREN	50
DOCENT	Nathalie Vaes, Ann Laenen, Silvia Van Aken

Changemanagement vertrekt vanuit de idee dat er altijd drie groepen zijn: degenen die niet willen veranderen, degenen die zich niet uitspreken en de veranderaars. Het is niet zo dat de veranderaars altijd leidinggevende posities bekleden. Bovendien is het niet altijd duidelijk wanneer een verandering begint. Veranderen heeft vaak een niet-lineaire, organische structuur. Veranderingen en de reacties erop begrijpen, vraagt veel achtergrondkennis. Een verandering sturen vraagt niet alleen kennis van veranderingsmodellen, maar ook veel mensenkennis én zelfkennis. De persoonlijkheid van de veranderaar, samen met de bedrijfscultuur en de collega's bepalen de veranderstrategie. Verandert één van de actoren, dan verandert alles.

De verander(hulp)vraag fungeert als een interpunctie in het proces: de diagnose kijkt zowel naar het verleden, de toekomst en het heden. De oplossingsroute is ook aan alle tijdperken gelinkt. De oplossing heeft effectief de perceptie van de toekomst en het verleden veranderd voor alle belanghebbenden. Soms lijkt er zoveel te veranderen dat we niet meer weten wat nu wel of niet van nut kan zijn. Via nieuwe media is het publiceren van nieuw gedachtegoed makkelijker dan ooit. Waar er vroeger tijd was om te onderzoeken hoe nuttig een bepaald nieuw gedachtegoed was, tot welke beslissingen ze moest leiden en wat de impact was van de gekozen verandering, is het met de nieuwe media en zijn vrijblijvend karakter moeilijker dan ooit om een juiste inschatting te maken. Daarom doen we beroep op www.ChangeThis.com. Hun missie: "ChangeThis focuses on the rational and thoughtful arguments that help people change their minds to a more productive point of view."

We behandelen een aantal van hun manifesto's en sporen de student aan een kritische houding aan te nemen tegenover theorieën die onze wereld op zijn kop zetten.

DOELSTELLINGEN In deze module staan de volgende competenties centraal

- Het kunnen initiëren, sturen en implementeren van veranderingen; Studenten leren aan de hand van theoretische modellen en managementoefeningen wat de uitdagingen en struikelblokken zijn voor een veranderaar. Zij zien veranderen als een proces waarin individu, groep, organisatiecultuur en netwerk met elkaar interageren.
- Zij zijn innovatief, toekomstgericht en pro-actief.
- Zij zijn kritisch

In het kader van deze te verwerven competenties worden de volgende leerdoelen gesteld. De student(e) :

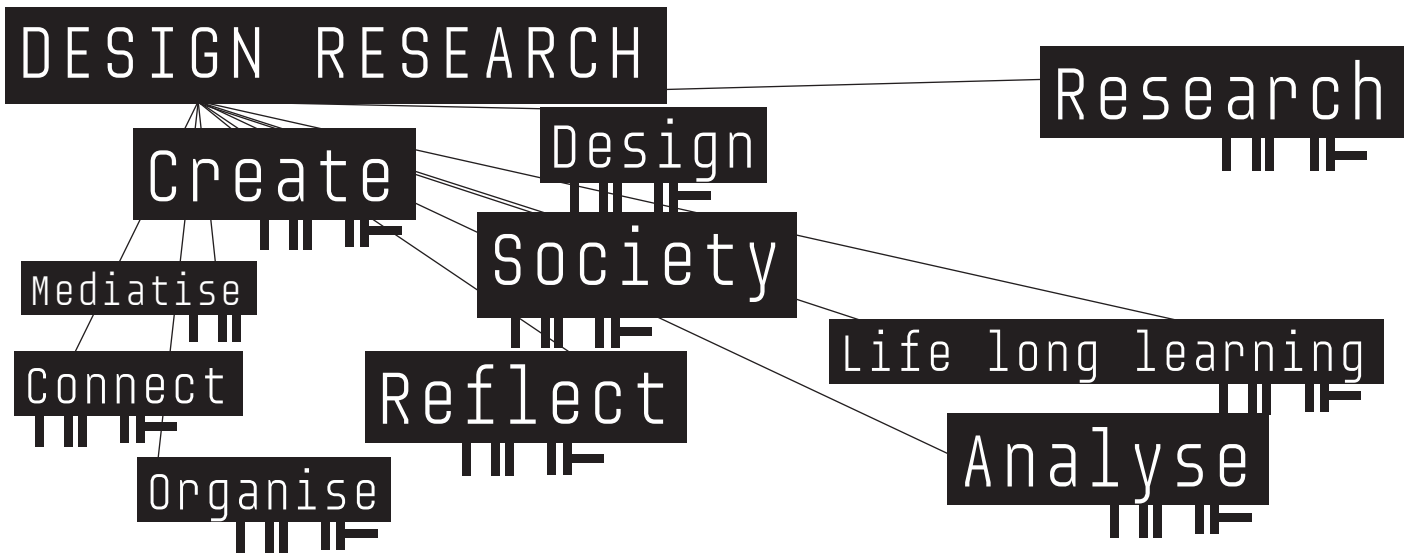
- Heeft kennis en inzicht van theoretische kenniskaders;
- Kan weerstand herkennen en gebruiken als kwaliteitsverbeteraars
- Kan een innoverende visie ontwikkelen die een rustgevende richtlijn wordt
- Kan reflecteren over zichzelf als veranderaar, binnen zijn team en de organisatiecultuur, en in zijn netwerk;

- Kan zich inleven in verschillende veranderrollen
- Kan een veranderplan ontwikkelen
- Kan maatschappelijke stromingen die een verandering in de filosofie van organisaties teweeg brengen identificeren en kritisch beoordelen op hun waarde.

ONDERWIJSVORM Hoorcolleges, werkcolleges, zelfstudie en opdrachten

STUDIEMATERIAAL

- We vertrekken vanuit een concrete methode om veranderplannen te schrijven en te begeleiden. Boek nader te bepalen
- Daarnaast behandelen we een heel aantal artikels die aangeboden worden in een reader en die tot doel hebben de achtergrondkennis te vergroten en een beter zicht te hebben op bedrijfsculturen, veranderfilosofieën, communicatiestromen, generatieconflicten...
- Manifesto's van ChangeThis



The course Design Research is divided into three parts: the theory sessions, the research project and the research proposal.

THEORY SESSIONS

ECTS	2
HOURS	24
PROF.	Jessica Schoffelen

LEARNING OUTCOMES It's important for a researcher to be aware of the fact that even in science there is no universal research method. Different approaches co-exist, each with their own merits. The course Design Research focuses on a selection of research methods and uses case studies to illustrate these methods. The selected methods are not represented as exclusive ways of doing (design) research. Rather they are used as examples of good practice and they can be modified to fit the own practice of research and design. In the same way this course also offers guidelines to design a research project: not as a standard procedure, but as a tool to exploit and modify in each unique design research project.

CONTENT Throughout the course we emphasize the value of transparency and reflection for (design) research. Designers that discuss their approach and research methods and reflect on their own practices can contribute to the forming of an interesting research culture and innovative design outcomes. The students pass several phases of the research project and gain insight in the basic attitudes of a researcher and in research ethics. The selected research methods are: medium research, mapping, interviews, cultural probes, ethnographic research and informance. Finally the course reflects on the importance of cross over-collaboration.

ENTRY REQUIREMENTS Students graduated in the first two years of C-md, or passed the admission test and entered the pre-master year. Bachelor students passed the course 'Onderzoeksgericht Denken/Research Thinking' in 2 C-md.

ASSESSMENT Written examination.

EXAM CONTRACT Not possible.

EXAMINATION / TOLERANCE The student gets a second chance to pass the theoretical exam. No tolerance possible

TEACHING METHOD Lectures: basic research principles

STUDY MATERIALS Handbook (in Dutch) and power point slides primarily based on Laurel, B. (2003). Design Research : Methods and Per-

spectives. Cambridge: The MIT Press. Students also have to write their own personal notes during lectures.

(Exchange students have to study the selection of articles that are used for the handbook.)

Recommended reading

- Packer R., Jordan K., & Gibson W. (eds.). (2001). Multimedia: From Wagner to Virtual Reality.

This is not part of the study material but is an important book for a broader reflection on technology and new media design.

- The handbook of the course Research Thinking that is part of the program of 2CMD (in Dutch): Huybrechts L., Jansen S. & Schoffelen J. (2009) Onderzoeksgericht denken. Genk: Media & Design Academie.

DESIGN RESEARCH PROJECT

ECTS	3
HOURS	36
PROF.	Jessica Schoffelen, Liesbeth Huybrechts, Wim de Buck, Sanne Jansen, Arno Roncada, Luk Van Der Hallen, Edwin Vandermeersch, Rosanne van Klaveren, Tom Vanroy

LEARNING OUTCOMES The student works out a design research project in cross-disciplinary teams consisting of animation, photography, video, product design, communication- and multimedia design and graphic design students. This project confronts the students with the limitations and difficulties, but also with the possibilities of cross-disciplinary collaboration. It creates fertile grounds for innovative and extra-ordinary design, and transforms the solitary designer/artist into a co-author, researcher of a collective process. The project explicitly invites students to investigate the frontiers of their own medium and to leave their common tools and techniques. The project provides the opportunity to apply the research methods that the student learned during theory classes. The student also experiences the difficulties and limitations of certain research methods. Each student team reports about their process. The design outcome of each team can be presented in an exhibition.

CONTENT This year the project concerns collaboration with students that study Psychiatry. The design research project focuses on people with schizophrenic symptoms. This target group is involved as an expert of its own living environment and contributes actively in a process of co-creation. The project concerns two different problem statements. The first one is that life inside the walls of Health Care Psychiatry mostly stays hidden for society in general. The ignorance of mental disorders and a generally unilateral imaging through the mass media is often accompanied by a certain stigma. Secondly, the project focuses on the realities of people with schizophrenic symptoms. The project interprets opportunities that respond to the wishes and needs of the target group. With multimedia and critical designs that take into account the wishes and needs of the individuals themselves, the project aims at a balanced representation.

ENTRY REQUIREMENTS The student has to participate in the theory classes of design research.

EVALUATION METHOD Teacher evaluation: The cross-disciplinary team of teachers and (possible) external partners evaluate the research report, the design, the presentation of the project and the design outcome and timing of deliverances. Peer evaluation: The students of the research team evaluate each other based on group participation and individual contributions.

EXAM CONTRACT Not possible

EXAMINATION / TOLERANCE There will be no second chance for this group assignment.

TEACHING METHOD Cross disciplinary workshop: team work, individual and team research

STUDY MATERIALS Lectures and workshops/feedback. The handbook that is used in the theory classes. All literature and other media sources that are necessary to accomplish the research project.

RESEARCH PROPOSAL

ECTS	2
HOURS	24
PROF.	Jessica Schoffelen, Rob Van Kranenburg Niels Hendriks, Mathy Vanbeul, Bart Geerts, Rosanne van Klaveren, Thomas Laureyssens, Lievn Menschaert, Rudi Knoops, Kris Cardinaels

LEARNING OUTCOMES During this module the student learns to write a research proposal. The student learns to prepare a research: studying literature, developing a research question, choosing the methodological approach and techniques, designing and planning a research, writing a scientific paper.

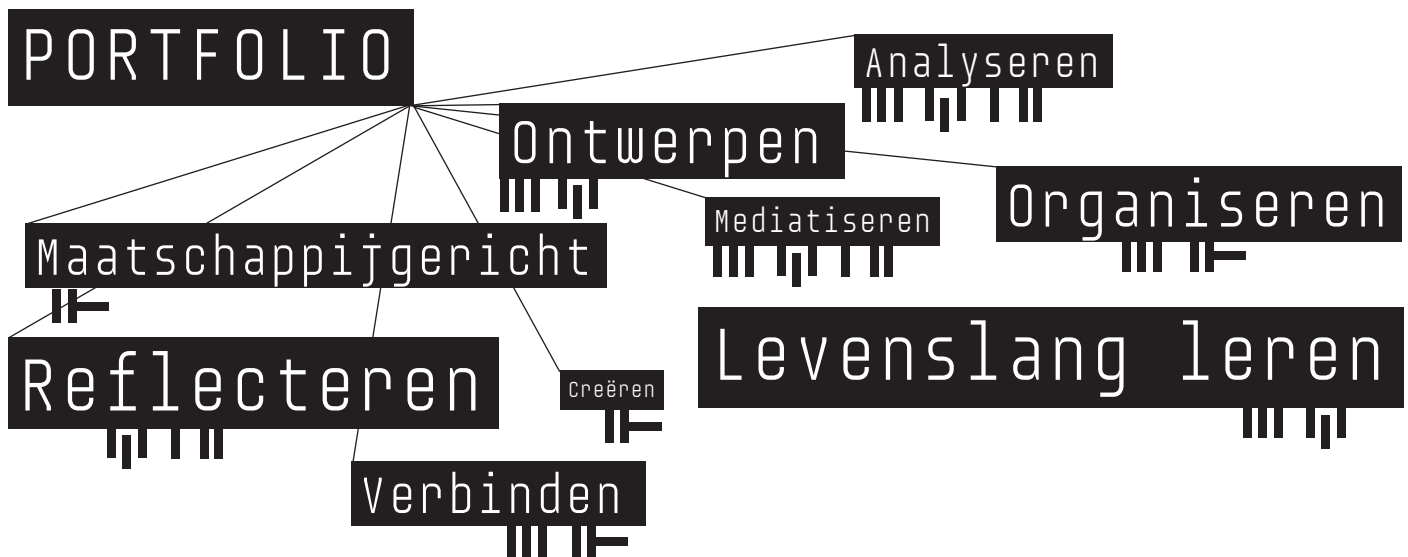
CONTENT The student now individually executes what he/she has learned during the theory classes and the design research project. The research context for C-md is delimited to changes in society, which can be supported, by new digital design or technological innovation that allows new applications. The student develops a research proposal that relates to his/her own interest. The teacher guides the student through this process. Brainstorm sessions help the student to find an interesting and relevant theme and focus. The student is free whether or not to continue working with this proposal during his/her master year.

ENTRY REQUIREMENTS
Students have to participate in the Research theory classes.

EXAM CONTRACT Not possible

EXAMINATION / TOLERANCE The student delivers a written report of the research proposal and gives a presentation. The student can rewrite his research proposal. No tolerance possible

TEACHING METHOD
Brainstorm sessions
Personal guidance/feedback sessions by teachers from the Master C-md and the teacher from the Design research course.



ECTS

2

DOCENT

individuele docent-begeleider per student

DOELSTELLINGEN

Aan het einde van het derde jaar moet de student het volgende kunnen:

- de competenties voor 3de bac en de afstudeercompetenties kennen
- zijn keuzetraject voor Interfaculty kunnen integreren in zijn ontwikkeltraject
- zijn ontwikkeltraject naar de stage en de propositie uitstippelen
- tonen hoe de stage in dit ontwikkeltraject past
- tonen hoe hij de stage gebruikt om zijn competentieprofiel te versterken
- tonen hoe de verworven kennis gebruikt kan worden om de competenties te realiseren
- swot-analyse van zichzelf maken
- haalbaar traject kritisch analyseren
- buitenschoolse leermomenten herkennen
- feedback noteren en hierop reflecteren

INHOUD

Het derde bachelorjaar is opgebouwd uit een interfacultygedeelte (2 modulereeksen), het vak Change Management, Research en het stageprogramma. De student bouwt nu verder verder aan diens portfolio: bijkomende competenties en de leerervaring uit de stage worden genoteerd. De student vraagt zich voortdurend af hoe hij zijn kennis kan gebruiken, welke reacties hij oproept door zijn attitudes en welke resultaten zijn vaardigheden hem toelaten te bereiken. Hij kijkt kritisch naar zijn sterke en zwakke kanten, zoekt naar mogelijkheden en benoemt ook de bedreigingen die in zijn persoonlijkheid zitten.

Vanuit die analyse stelt hij zijn haalbaar traject bij. Hij realiseert zich dat alle activiteiten leerervaringen aanbieden en hij integreert ook buitenschoolse uitdagingen.

Hij noteert de feedback nauwkeurig en koppelt dit aan zijn SWOT en stuurt dit zo nodig bij en formuleert nieuwe leervragen. Vanuit die leervragen kan hij zijn keuze voor de interfaculty-modules motiveren. Tijdens de interfaculty monitort hij zijn competenties in deze internationale context.

In aanloop naar de stageplaats reflecteert de student op zijn portfolio-traject tot op heden en geeft hij/zij van daaruit een motivatie naar het stageproject. Dit gebeurt via het scopedocument dat ook als output-document dient van het portfolio. Iedere student krijgt een nieuwe mentor die nu niet enkel feedback geeft maar de student ook uitdaagt om nieuwe werelden te verkennen.

BEGINCOMPETENTIE

portfolio 2 e bac. C-md.

EXAMENKANSEN

Herkansing mogelijk

EVALUATIE

De student is verplicht deel te nemen aan de periodieke coaching en houdt een presentatie op hetzelfde moment als de stagepresentatie (eind juni)

ONDERWIJSVORM

coaching, Iedere student krijgt een mentor aangewezen die hem ondersteunt en feedback geeft enerzijds maar ook confronteert anderzijds.

KRITISCHE STUDIES

MEDIATHEORIE

LEVENSBESCHOUWING EN ETHIEK

ECTS	2
UREN	24
DOCENT	Steven Malliet

INHOUD De student krijgt een begrippenapparaat aangereikt dat hem/haar in staat moet stellen de werking en de diverse boodschappen van media beter te begrijpen en kritisch te benaderen.

Uitgangspunt van de cursus is dat media geen nieuw fenomeen zijn, maar dat de mediageschiedenis ons begrip van hedendaagse media kan verdiepen. Deze cursus enerzijds stelt scherp op de verschillende boodschappen die via media de wereld worden ingestuurd en beoogt anderzijds door middel van de ontwikkeling van een theoretisch begrippenapparaat de student een beter inzicht te verschaffen in wat het betekent om de werkelijkheid via de media tegemoet te treden. De gesprekspartners voor deze cursus zijn eminente denkers als Friedrich Kittler, Edward Saïd en Michel Foucault. Analyses worden verricht aan de hand van 'mediateksten' uit de hedendaagse media en populaire cultuur.

EXAMENKANSEN Herkansing is mogelijk

STUDIEMATERIAAL

- Teksten uit de reader (aangeleverd via Toledo) + notities bij het hoorcollege.
- Diverse websites en mediateksten (links via Toledo)

ECTS	2
UREN	24
DOCENT	René Leeters

DOELSTELLINGEN - Uitleggen dat filosofie met het eigen leven te maken heeft. De belangrijkste kenmerken en gebieden van de filosofie kunnen noemen en beschrijven.

- Uitleggen wat moraalfilosofisch en filosofisch denken betekent in een pluralistische en multiculturele maatschappij.

- Verklaar hoe door de ontwikkeling van de maatschappij in de geschiedenis en de daarmee samenhangende ontwikkeling van de godsdienst, de wetenschap en de filosofie, een hele moraalfilosofische theorie is opgebouwd, die rechtstreeks of onrechtstreeks ons moreel en filosofisch denken en bewustzijn beïnvloedt.

- Voorbeelden bij naam noemen en duiden die als aanzet tot denken over moraal kunnen dienen en die aantonen hoe complex morele beslissingen kunnen zijn, zodra de vaste morele codes in gesloten maatschappijen worden verlaten en geprobeerd wordt om in een pluralistische maatschappij tot kritische gefundeerde oordelen te komen en er naar te handelen.

- Aan de hand van o.a. het denken van Marx een relativerende kijk ontwikkelen op het absolute eigendomsrecht.

- Komen tot filosofische reflectie over fascisme, rascisme, reproductieve rechten van de vrouw, seksuele moraal, relaties, wetenschap en verantwoordelijkheid, genetische manipulatietechniek.

INHOUD - Inleiding tot filosofie en moraalfilosofie.

- Vragen, problemen, contradicties uit het leven gegrepen.

- Eigendomsrecht : absoluut of relatief ?

- Geweld, geweldloosheid, medeplichtigheid.

- Sociaal darwinisme en fascisme.

- Rascisme.

- Reproductieve rechten van de vrouw.

- Seksuele moraal.

- Wetenschap en verantwoordelijkheid.

- Genetische manipulatie.

- Wat is filosofie ? Domeinen in de filosofie.

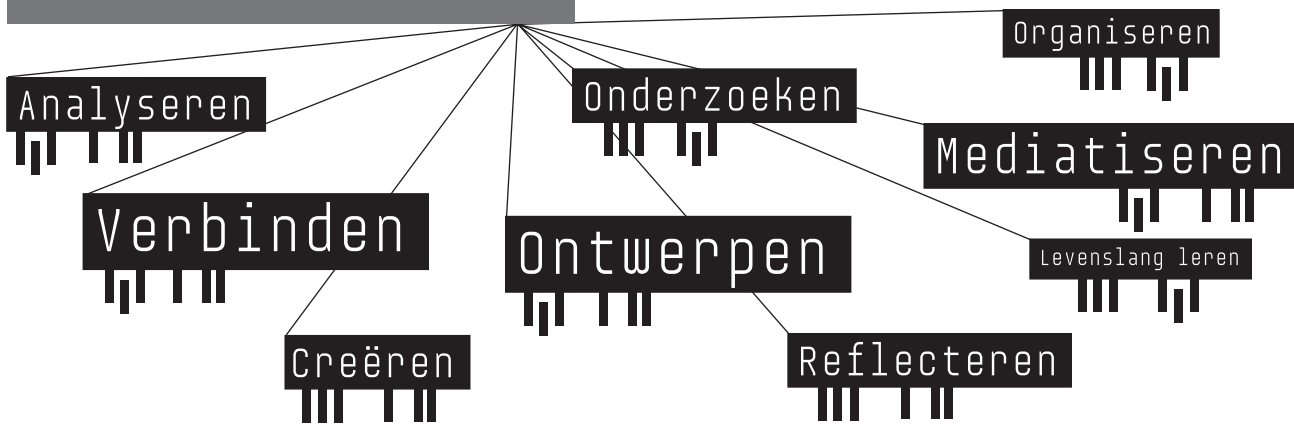
EXAMENKANSEN 2 de examenkan is mogelijk. Delibereerbaar met tolerantie.

EVALUATIE Schriftelijk

ONDERWIJSVORM hoorcollege

STUDIEMATERIAAL syllabus

THE NARRATIVE



ECTS

7

UREN

72

DOCENT

Rob Delsing & Bart Geerts

DOELSTELLINGEN De student maakt kennis met verschillende manieren om verhalen te vertellen binnen verschillende media. Op het einde van de module is de student in staat om:

- een verhaal in een boek of film te analyseren;
- een verhaal visueel voor te stellen;
- een verhaal te herwerken in een multimediale vorm;
- verhaaltechnieken toe te passen binnen verschillende media;
- in teamverband te werken;
- een eindproduct te presenteren en te becommentariëren

INHOUD The Narrative biedt een theoretisch kader aan om verhalen te analyseren binnen verschillende media. Er wordt onderzocht welke technieken gebruikt worden en hoe die in verschillende media toegepast worden. De mogelijkheden van nieuwe media worden onderzocht en de nadruk wordt gelegd op multimediale manieren om een verhaal te vertellen.

Tijdens de module zal de student zelf een film moeten analyseren en een eigen audiovisueel project uitwerken op basis van een bestaand kortverhaal. In het project combineert de studenten verschillende technieken om een verhaal te vertellen en maakt hij gebruik van verschillende media.

EXAMENKANSEN Herkansing is mogelijk.

EVALUATIE

De student wordt beoordeeld op 3 opdrachten. Op het einde van de module krijgt hij op elk van die opdrachten een punt dat vergezeld gaat van schriftelijke commentaar. Om te slagen voor de module moet de student een voldoende behalen op elk van de drie onderdelen. Als de student niet geslaagd is, wordt op het einde van de module bekeken welke onderdelen hij opnieuw moet doen.

- filmanalyse: 20%
- paper over audio-visueel verhaal: 20%
- audiovisueel verhaal: 60%

ONDERWIJSVORM

Hoorcolleges, presentaties en oefensessies, coachingmomenten

STUDIEMATERIAAL

Al het cursusmateriaal wordt online ter beschikking van de studenten gesteld.
<http://blackboard.hszyud.nl>

ECTS	7
UREN	72
DOCENT	A. Wil.

DOELSTELLINGEN Vanaf de jaren tachtig van de vorige eeuw hebben opeenvolgende innovatieve ontwikkelingen op het terrein van de informatie- en communicatietechnologie ons dagelijks leven sterk beïnvloed: niet alleen onze manier van communiceren, werken, wonen, entertainen, studeren, maar ook de producten en diensten die we daarvoor gebruiken en afnemen. De ontwikkelingen gaan maar door en het einde is nog lang niet in zicht.

Centraal in deze module staat de wijze waarop wij in ons dagelijks leven communiceren via nieuwe digitale en interactieve media, producten en diensten die het gevolg zijn van innovatieve ontwikkelingen zoals het WWW, mobile media (i-mode), grafische user interfaces, online communities, MSN, informatie visualisatie en e-commerce.

Het 'computertijdperk' wordt nog te zeer gedreven door de ICT, 'the old computing', waarbij de nadruk ligt op technologische vernieuwingen. Echte innovatie op het terrein van informatie en communicatie zorgt ervoor dat die tegemoet komt aan de 'human needs', dat wil zeggen dat die 'human driven' dient te zijn. Het gaat om het creëren van toegevoegde waarde voor de mens of gebruiker en zijn/haar relaties. 'New computing' beantwoordt aan de menselijke behoeften en gaat verder dan het gebruik van een pc, laptop of mobiele telefoon.

- De student onderzoekt welke noden er zijn met betrekking tot omgaan met interfaces
- De student verwerft inzicht in de mogelijkheden die een interface kan hebben om gebruikers te boeien en diens aandacht te trekken en vast te houden.
- De student kan de interface in een historisch kader plaatsen en hieruit besluiten trekken
- De student leert omgaan met de beperkingen en de mogelijkheden van diverse types van interfaces
- De student leert de gebruiker op de eerste plaats te stellen en een ontwerp voor een interface zo te benaderen dat hieraan geen afbreuk wordt gedaan
- De student leert met eenvoudige middelen aan user research te doen.

Competenties:

- De student kan omgaan met onzekerheid.
- De student kan op metaniveau werken.
- De student kan contextueel werken en denkt 'user-centered' en 'universalaplicable'.

INHOUD De module is opgesplitst in een basisonderdeel, een onderzoeksdeel en een projectdeel.

In het basisonderdeel wordt 'new computing' als via volgende aandachtspunten aangebracht:

- Context: Leonardo's laptop (Ben Shneidermann), new human needs and new computer technologies
- Content: information delivery process, digital communication
- Interface: (historisch) overzicht Interface, 'language of new media' (Lev Manovich), Improvisational Design (Suguru Ishizaki)
- User: Train of thoughts (John Lenker): User experience.

Deze eerste uitbreidingsmodule benadrukt het onderzoeken van vraagstukken met betrekking tot het concipiëren, ontwerpen, realiseren en evalueren van interfaces. Uitgaande van o.a. de theorie van Lenker's 'Train of thoughts' zal bijvoorbeeld onderzocht kunnen worden wat het effect is van verschillende interactieve mediaoplossingen van een bepaald product of dienst op het gedrag, de ervaring of emotie van de doelgroep en vice versa.

In de tweede uitbreidingsmodule ontwerp en realiseer je een multimedia prototype van een product of dienst op basis van je eigen onderzoek van de eerste uitbreidingsmodule of op basis van een gegeven opdracht die past in het kader van de module. Uitgangspunt vormt in beide gevallen de aantoonbare kennis van en aantoonbaar inzicht in de aangeboden theorieën en concepten van de basismodule. Het resultaat van deze module bestaat uit een prototype en de presentatie en mondelinge verdediging ervan. Tevens geef je aantoonbaar blijk van kennis en inzicht van de leerstof uit de basismodule. Heb je alle modules gekozen dan komt er nog een paper of onderzoeksrapport bij, waaruit tevens je kennis en inzicht blijkt van de aangeboden theorieën uit basismodule.

BEGINCOMPETENTIE Begincompetentie: 2 C-md

EVALUATIE Deze module wordt op verschillende manieren geëvalueerd: Theoretische kennistoets over de aangereikte kenniskaders uit de Basis Researchpaper waarin je als student op zoek gaat naar nieuwe toepassingen van de theoretische kaders en zo tot vernieuwde inzichten komt. Uitwerking van een prototype van een “nieuwe” interface die rekening houdt met de nieuwe behoeften die ontstaan in deze nieuwe tijd van geïnformatiseerde leefomgeving.

ONDERWIJSVORM

- Hoorcolleges: hierin wordt de theorie aangebracht en met voorbeelden verduidelijkt. Klassikaal zullen we ook oefening oplossen en bespreken.
- Werkcolleges: hier gaan de studenten zelf aan de slag en werken oefeningen of opdrachten uit. Een groot deel van deze werkcolleges zal gebruik maken van de computer.
- Zelfstudie en thuiswerk: Eigen inzichten verruimen door zelf actief op zoek te gaan naar informatie betreffende Computer Mediated Communication (CMC) of Human Computer Interface (HCI). Oefeningen die niet klaar gemaakt zijn in de les zullen verder uitgewerkt worden door de student en achteraf klassikaal besproken. Er worden ook regelmatig opdrachten gegeven die persoonlijk opgelost moeten worden.

STUDIEMATERIAAL

- Eigen cursusteksten, zowel in elektronische vorm als op papier
- MS PowerPoint-presentaties
- Boeken of hoofdstukken uit boeken.
- World Wide Web

Literatuur:

- Soguru Ishizaki, *Improvastional Design, continuous responsive digital communication*, MIT Press, Cambridge, 2003, ISBN 026209035X,
- Lev Manovich, *Language of new Media*, MIT Press, Cambridge, 2002, ISBN 0262632551, paperback
- Ben Shneidermann, *Leonaardo' s laptop, human needs and new computer technologies*, MIT Press, Cambridge, 2002, ISBN 0262194767

KEUZEMODULES

DIGITAL DIVIDE

Ontwerpen



Onderzoeken



Organiseren



Analyseren

Mediatiseren

Verbinden

Levenslang leren



Reflecteren



Creëren



Maatschappijgericht

ECTS
UREN
DOCENT

7
72
Joop van Sinfiel, Roger Weldam
& Jessica Schoffelen

DOELSTELLINGEN Het opleidingsonderdeel "Digital Divide" beoogt de student bewust te maken van de rol en de invloed van de technologie op de cultuur, maatschappij en organisatie. De student wordt in deze module uitgedaagd om een eigen mening te vormen over de invloed van technologie en nieuwe media op de cultuuraspecten van onze samenleving. De eigen visie kan de student vervolgens in de 'community' uitdragen en toetsen aan de reactie en opinie van medestudenten. Op die manier ontstaat een vruchtbaar studieklimaat waarin studenten en docenten gezamenlijk werken aan een visie op de invloed van de technologie op de maatschappij. Dit leidt tot professionelen die steviger in de schoenen staan.

De volgende competenties worden tijdens deze module aangescherpt:

- De student heeft een kritische houding aangenomen t.o.v. toekomstvoorspellers. Hij kan voorspellingen in een ruimer perspectief bekijken, niet louter economisch en technisch. Dit stelt hem in staat om constructief te werken aan een samenleving waar nieuwe technologieën ondersteunend werken voor de samenleving, niet overheersend
- De student heeft nagedacht over de informatietechnologie, en zal hierop kunnen terugvallen in een gesprek met klanten. Dit geeft hem een stevigere positie en meer zelfvertrouwen.
- De student leert zijn persoonlijkheid los te laten en theoretische thema's op een wetenschappelijke manier benaderen.
- De student kan zelf vernieuwend denken en eigen visies ontwikkelen met als inspiratiebron en referentiekader de visies van grote denkers in het vakgebied waarvan hij kennis genomen heeft.
- De student kan in zijn beroepsmatig denken en handelen terugvallen op een cultuur filosofisch gedachtegoed.

INHOUD In een eerste deel worden de gevolgen van de technologische (r)evolutie op onze maatschappij onderzocht. Wat is het gevolg wanneer een deel van de maatschappij toegang heeft tot de "informatie maatschappij" en een ander deel van de maatschappij niet? Dreigt er een maatschappelijke tweedeling? Wat is de invloed van de nieuwe technologie op de sociale omgang, op ons filosofische denken, op mijn persoonsvorming en mijn IK-waarneming, op de vorming van de maatschappij. Wat zijn de toekomstvisies en hoe betrouwbaar zijn ze?

In een tweede deel stellen wij ons de filosofische vraag in hoeverre het ethisch verantwoord is om nieuwe technologieën met name op het terrein van de multimedia in te zetten om gewenste ontwikkelingen te manipuleren.

In een derde deel wordt dieper ingegaan op de invloed van de technologie op maatschappij en cultuur. Wat is de bijdrage van multi media aan de maat-

schappelijke ontwikkeling. Welke zijn de mogelijkheden om die ontwikkelingen te beïnvloeden? Wat gebeurt er met landscultuur en de landsgrenzen in een digitale globale netwerkcultuur? Wat is de impact op maatschappelijke organisaties?

- Onderzoek: Paper
- Literatuurstudie en paperbegeleiding: Aan de hand van het schrijven van een essay en eventueel een literatuurbespreking wordt de student in de gelegenheid gesteld stelling te nemen ten opzichte van de bestudeerde stroming of visie. De student bestudeert in de literatuur de visie van een of meerdere auteurs rondom het thema van deze module en schrijft een paper waarin deze visies worden beschreven, geanalyseerd en vergeleken.
- Eigen project 2: Creatief project. Het creatief project bevat de opdracht om individueel op een creatieve manier een aan de module Digital Divide ontleend onderwerp aan de orde en ter discussie te stellen. Een gefundeerde eigen visie wordt geplaatst ten opzichte van anders- of gelijkdenkenden. Het onderwerp wordt aan de orde gesteld door het op een creatieve en effectieve manier aan het publiek te presenteren inclusief mogelijke manieren om de besproken divide te verkleinen of te overbruggen.

BEGINCOMPETENTIE De vereiste voorkennis: traject doorlopen in leerjaar drie en vier

EVALUATIE Het behalen van de gestelde competenties wordt getoetst op de volgende wijzen:

- Toetsing basis programma: schriftelijk examen tijdens week 8
- Toetsing verdieping 1 literatuurstudie: schrijven van een paper in te leveren week 8 (in groep)
- Toetsing verdieping 2 creatieve opdracht: presentatie en toelichting tijdens week 9 (in groep)

Criteria voor toetsing van de competenties onderverdeeld naar:

- Kennis: open vragen nav de bestudeerde en behandelde literatuur
 - Vaardigheden: schrijven van een paper, presenteren, creatieve opdracht uitvoeren
 - Attitude: kritisch, onderzoekend, reflecterend
- 40% doceren, 30% praktijkzittingen, 30% zelfstudie en thuisopdrachten.

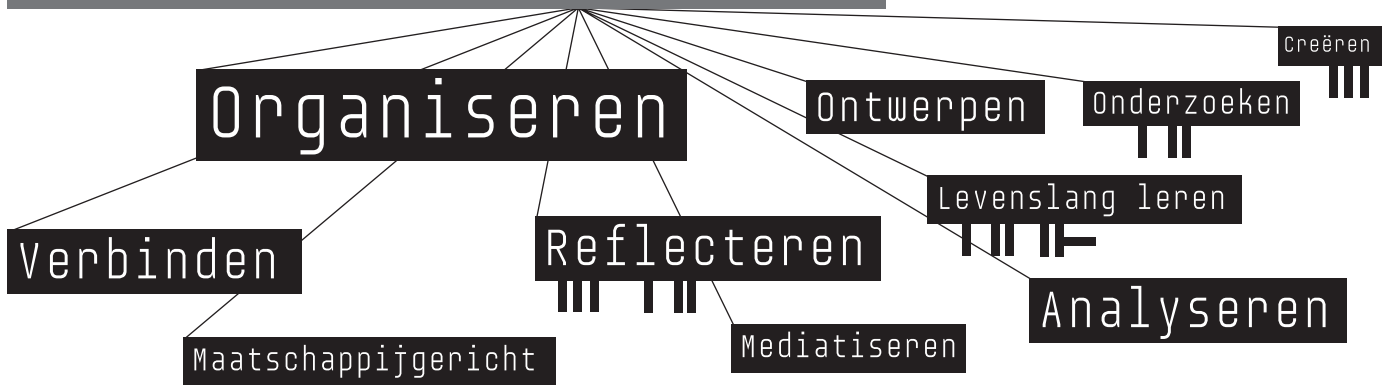
STUDIEMATERIAAL

- Verplichte literatuur: Wilde, R de. (2000), De voorspelers, een kritiek op de toekomstindustrie. De Balie: Amsterdam

ONDERWIJSVORM

- Er worden tijdens de contacturen optimaal gebruik gemaakt van de elektronische leeromgeving

MULTIMEDIAMANAGEMENT



ECTS

7

UREN

72

DOCENT

Joop van Sintfiet, Roger Weldam
& Peter Mechels

DOELSTELLINGEN

In deze module is het domein Multi Media Management aan bod. Specifieke competenties voor het plannen, produceren en managen van multimedia projecten zijn het onderwerp van het leerproces. Het motto van de module is 'learning by doing'. Actief leren door direct aan de slag te gaan met action learning opdrachten en -cases.

INHOUD

De Module baseert zich overwegend op het handboek "The Audiovisual Management Handbook", uitgegeven door de Media Business School te Madrid. Zoals de titel doet vermoeden wordt er voornamelijk aandacht besteed aan de audiovisuele media en de filmindustrie in het bijzonder. Enkele behandelde onderwerpen in dit handboek zijn:

- The audiovisual industry and marketplace
- Developing an audiovisual project
- Financing strategies
- Business planning
- Commercialisation and Marketing issues
- Production

BEGINCOMPETENTIE

Om de beoogde competenties in deze module met succes te verwerven is het gewenst dat de student de voorafgaande modules in het curriculum gevolgd heeft. Daarnaast is de tijdens de stage opgedane ervaring een belangrijk aspect voor deze module.

EXAMENKANSEN

Herkansing in 2e zit is mogelijk.

EVALUATIE

- Toetsing leerstof basisprogramma gebeurt aan de hand van een schriftelijk tentamen.
- Toetsing uitbreiding 1 aan de hand van de opdracht extensie 1
- Toetsing uitbreiding 2 aan de hand van de opdracht extensie 2 "Producing a multimedia event"

Criteria voor toetsing van de competenties onderverdeeld naar:

- Kennis
- Vaardigheden
- Attitude

STUDIEMATERIAAL

Verplichte literatuur:

- Managing Multimedia second edition
- Projectmanagement for Interactive Media , second edition By Elaine England and Andy Finney
- Addison Wesley <http://www.pearsoneduc.com>
- Modulewijzer MultiMediaManagement <http://blackboard.hszuyd.nl>

Aanvullend:

- Inhoud mappen blackboard
- Powerpoint files colleges
- PDF files literatuur

Aanbevolen literatuur:

- The Audiovisual Management Handbook Peter Dally c.s. Publication of the Media Business School , Madrid, Espana
- links blackboard

COMMUNITY BUILDING



ECTS

7

UREN

72

DOCENT

Nathalie Vaes & Niels Hendriks

Module Description

How do you achieve a feeling of well-being? How do you make sure your employees interact with each other? How do you keep your knowledge up to date? Where do you find best bargains, product information, specialised information? Where do you find fellow hobbyists? How do you participate in fan sites? What makes a game fun to play? Whenever people have a common question or need, they will form communities.

This module will guide you through the community landscape from different points of view. It won't offer you a straightforward answer: it will raise a lot of questions that will be linked to concepts on planning, building, maintaining and moderating virtual communities. It will raise questions about virtual identity, social capital, third places, participation and governance. Furthermore, we will discuss possible content input, the relevance of vertical topics, threads of discussions and the balance between information (you supply the content) and social support (virtual discussion, your customers are content suppliers). Each time it will be up to the students to decide how he is going to design his community.

Educational concept & Course outlines

We use the problem based learning-method (PBL). "PBL demand[s] from the learner acquisition of critical knowledge, problem solving proficiency, self-directed learning strategies, and team participation skills. The process replicates the commonly used systemic approach to resolving problems or meeting challenges that are encountered in life and career"

- introductory course on the community-centered methodology
- Trendspotting: the social web
- Identity & Membership
- Virtual Community Time
- Virtual Place
- Participation/Lurking
- Leadership & Governance in communities
- Marketing to the social web :
 - o The new marketing landscape
 - o Social marketing strategies
 - o Building steps of a community
 - o Revenue model of a community

Literature

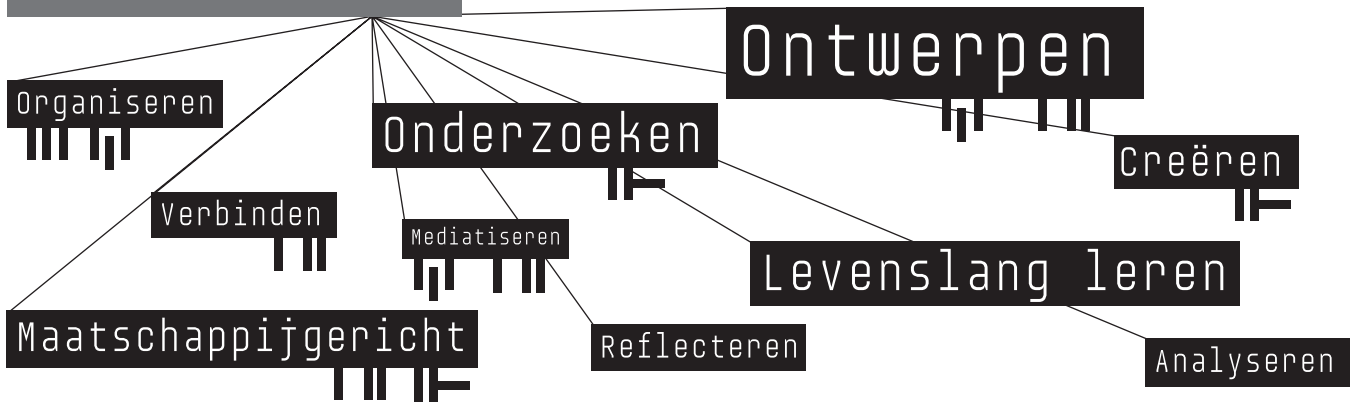
- Obligatory : Community Building on the Web : Secret Strategies for Successful Online Communities by Amy Jo Kim
 - Obligatory : Marketing to the social web : how digital customer communities build your business by Larry Weber ISBN 978-0-470-12417-8
 - Recommended : Net Gain by Hagel, John ISBN 0875847595 (Harvard Business School Press)
 - A reader compiling useful chapters (online articles)
- Blackboard-support on <http://blackboard.hszuyd.nl> : course "it takes a community to tango"

Evaluation

- I. **Theory** 3 ects for bac. students /4 ects for students in the masterprogram
 - a. Cognitive test (individual) – 3 ects (Marketing 1 ects / Content 1.5 ects /Assignment "My Community" 0.5 ects)
 - b. Research paper (for students in the masterprogram only) – 1 ects
 - II. **Project** 4 ects for bac. students /3 ects for students in the masterprogram
 - a. Intermediary project (small teams) - 50% (Research : user needs analysis/ movie / Concept / Presentation)
 - b. Final project (bigger team) - 50% (Prototype /Business model /Presentation/ Paper
- In order to successfully finish the module, one needs to pass on both parts of the module (theory and project) .

Competenties

- Competentie Onderzoeken: In het onderzoekswerk voorafgaand aan het project en de opbouw van de community voert de student onderzoekswerk uit. De student kan zijn eigen onderzoeksgegevens interpreteren, werken volgens de community centered design methode en afwijkende stappen benoemen.
- Competentie organiseren: In het project kan de student zijn taken plannen en zich houden aan deadlines. De student kan oplossingsgericht met knelpunten omgaan in het groepswerk en in het contact met de opdrachtgever.
- Competentie Verbinden: In het examen & het project legt de student verbanden tussen de hem aangereikte kenniskaders en contexten. Gebaseerd op zijn verworven inzichten ontwikkelt hij een visie. In het communityproject creëert de student een verbindingsverhaal.
- Competentie Reflecteren: In het projectwerk kan de student zijn houding en werk aanpassen aan de feedback die hij krijgt.
- Competentie Analyseren: In het projectwerk begrijpt de student de opdracht, analyseert het probleem, bekijkt het vanuit andere perspectieven en komt op die manier naar de kern van het probleem.
- Competentie Creeëren : De student wordt uitgedaagd door de brede waaier van het materiaal aangereikt via groepsdiscussies (PBL) en door de externe contacten om de grenzen van zijn creativiteit te ontdekken.
- Competentie Mediatiseren: In het projectwerk staat de beleving van de gebruiker centraal. De student gebruikt hiervoor verschillende media.
- Competentie Maatschappijgerichtheid: In de ontwikkeling en uitwerking van het project moet de kennis van de plaats van zichzelf, de anderen, de media en de organisatie waarvoor het project gebeurt binnen de maatschappij tot uiting komen.
- Competentie Levenslang Leren: In de ontwikkeling van het project speelt de internationale leercontext een grote rol.



ECTS

7

UREN

72

DOCENT

Mathy Vanbuel, T. Bru.

DOELSTELLINGEN In deze module verkent de student de mogelijkheden van technologie en meer specifiek van media en ICT ter ondersteuning van leren en lesgeven.

- Hij onderzoekt hoe de mens leert.
- Hij onderzoekt welke leerstijlen er zijn.
- Hij onderzoekt hoe het leerproces kan beïnvloed worden.
- Hij onderzoekt welke technologieën gebruikt worden bij het leren.
- Hij onderzoekt welke invloed design heeft op het leerproces.
- Hij onderzoekt wat de rol is van de instructional designer.
- Hij onderzoekt hoe efficiënte leermiddelen en lesmaterialen te ontwikkelen.
- Hij onderzoekt hoe leermiddelen in het werkveld worden ontwikkeld en toegepast.

En tenslotte leert hij hoe de efficiëntie van het design te evalueren. Doorheen deze module volgt de student een leerpad dat hij mee bepaalt en waaraan hijzelf aanpassingen maakt in functie van wat hij leert.

Van de student wordt verwacht dat hij na deze module:

- een leerbehoefte kan analyseren in functie van een design,
- een mediakeuze kan maken en verdedigen voor een bepaalde leertoe-pasng,
- een aangepaste design kan kiezen, toepassen en evalueren voor een leer-toepassing,
- een leermateriaal of leermodel kan uitwerken en presenteren,
- een plaats kan innemen in een team van ontwikkelaars van lesmaterialen.

INHOUD Wat is elearning eigenlijk? Is het kijken naar een talking head op een PC scherm, of cursusnotas die op een server gedumpt worden? Welke types van elearning zijn er: zuivere online cursussen of blended learning? Zelfstandig of ingebed? Synchron of asynchroon? Learner centred, teacher driven of aanbodgericht? Wat kan je leren door te spelen?

Deze module vertrekt van een hele reeks vragen waarop de studenten mee de antwoorden formuleren. Deze antwoorden en hun eigen ervaring zullen de basis vormen voor het experimenteren met vormen van elearning design. Tijdens het design proces zal de student leren keuzes maken tussen tools en methodes die hem ter beschikking staan en ook tussen de verschillende producten en diensten die hij kan ontwikkelen ter ondersteuning van het leerproces.

De student zal leren hoe zich verder te ontwikkelen tot een volwaardig instructional designer.

BEGINCOMPETENTIE De student heeft 2 C-md afgerond en is zelfkritisch en onderzoekend aangelegd. Verder moet de student goed kunnen communiceren en zijn ideeën kunnen omzetten in de praktijk. De lessen

worden in het Engels gegeven.

EXAMENKANSSEN Er is een tweede examenkans mogelijk voor de onderdelen schriftelijke rapportering, werkstuk, en mondeling examen.

EVALUATIE De studenten worden geëvalueerd op basis van hun theoretische begrip van elearning door middel van een combinatie van continuus assessment, van een schriftelijke rapportering, van een werkstuk, van een mondeling examen en tenslotte van een zelfevaluatie. Op elk onderdeel staat een vijfde van de punten. De eindscore wordt uitgedrukt in een ECTS eindscore (van A+ tot F3) en vertaald naar het relevante nationale eindcijfer.

INSTAPBEGELEIDING Niet van toepassing

ONDERWIJSVORM De wekelijkse lesdagen zijn opgedeeld in een theoretisch gedeelte en een praktisch deel. In de voormiddag wordt de theorie op een progressieve manier bestudeerd. Dit gebeurt aan de hand van hoorcolleges, enkele gastcolleges en onderzoeksmomenten en discussies. In de namiddag wordt het theoretische gedeelte omgezet in de praktijk door middel van zowel individueel als groepswork.

Leren gebeurt idealiter volgens een mengeling van methodes, van behavioristisch over verkennend en constructivistisch tot learning by doing en affordance based learning. De student zal mee bepalen welke leermethodes voor bepaalde onderdelen worden toegepast. De student zal tijdens de lessen ook rechtstreeks kunnen kennismaken met het werkveld.

STUDIEMATERIAAL De lesmaterialen worden elektronisch ter beschikking gesteld tijdens het leerpad. De student stelt zelf verder voor een deel zijn eigen lesmateriaal samen in functie van zijn specifieke deelinteresse en het werkstuk dat hij/zij zal maken.

Aanbevolen (maar niet verplichte) literatuur:

- Michael Allen's Guide to E-Learning, Michael W. Allen, 2003 John Wiley and Sons, ISBN 0-471-20302-5
- Multimedia Learning, Richard E. Mayer, 2001, Cambridge University Press, ISBN 0-521-7849-1
- The Creative Teaching & Learning Toolkit, B. Best and W. Thomas, 2007 Continuum, ISBN 0-826-48598-7
- Fifty Major Thinkers on Education, Joy A. Palmer (Ed), 2003 Routledge, ISBN13: 978-0-415-23126-8
- Fifty Modern Thinkers on Education, Joy A. Palmer (Ed), 2003 Routledge, ISBN13: 978-0-415-22409-3
- E-Learning Tools and Technologies, W. and K. Horton, 2003 Wiley Publishing Inc, ISBN 0-471-44458-8
- Towards a Learning Organisation, Reviewing Technologies for Company Training, M. Vanbuel, 2000 Leuven University Press, ISBN 90-5867-072-4

**ECTS**

7

UREN

72

DOCENT

Jan Louis De Bruyn & Helen van Eeden

DOELSTELLINGEN

Are you born an entrepreneur or can you be made one? That is the very starting point of this module in which we provide and work on a framework which allows your entrepreneurial behaviour & thinking to be tested and sharpened. Several subjects are offered which make substantial part of business activities and which interconnect with each other. This combination will result in a stable entrepreneurial approach for any kind of challenge and is written down in an integrated business plan.

By addressing these subjects we create an overall module program which provides insights, knowledge, practice, behaviour, success factors, bottleneck insights, ... in the environment and existence of entrepreneurship. With the support of case studies and selected guest speakers, this module offers a toolkit for any kind of student to experience and learn more about entrepreneurship and a more business like approach of projects & activities.

We also provide sufficient participation in the subjects we address in this module. Each student team will select a topic during the first weeks and will make part of the lecture themselves to create a real learning community.

This module does not guarantee business success but will trigger you for realising business ideas and getting more grip on managing your own business.

We also follow the trajectory of the Belgian Bizidee contest. With our gradual approach in this module we try to provide you with sufficient knowledge and logic thinking for creating a business plan. Like last year some ideas where definitely relevant for participating in this contest. For this we have the participation of the chairman and a business advisor.

Students also get a chance of looking from a critical viewpoint to entrepreneurship and to a commercial approach. With a suitable assignment students will have to present a research subject and discuss this.

INHOUD

- Definition & positioning of Entrepreneurship
- The Business plan: set-up and process
- Customer is King
- Analysis of the macro & micro environmental factors
- Acquisition & Service Development
- Cost Strategy & Finance
- Capital
- Legal & Fiscal environment
- International & Intercultural Business
- Entrepreneurial bits & bytes
- Free subjects to be researched, prepared and presented by each student team

BEGINCOMPETENTIE

The module will use basic knowledge of Marketing & Business Principles from the first two years of the C-md Program. Besides this no specific knowledge is necessary.

EVALUATIE

This module will be evaluated on the basis of:

- The level of participation in the theoretical and practical sessions
- The level of participation in the periodical assignments
- The development of the general case assignment (business plan)
- The presentation and jury of the general case assignment

STUDIEMATERIAAL**Literature for the Course:**

- Course material based on student's class notes
- Powerpoint presentations
- Case studies and best practices
- Industry literature
- Journals, general press, trade press, ...
- Invited speakers

Literature to study:

- Essentials of Entrepreneurship and Small Business Management, 5th edition, T W Zimmerer, Norman Scarborough, ... Pearson-Prentice Hall
- Entrepreneurship: strategies and resources, Marc J. Dollinger, Prentice Hall
- Innovative Entrepreneurship, Mulder R. & ten Cate R., Pearson Education
- Professionals & Acquisition; How to successfully acquire projects in a business service environment, Kwakman F., Academic Service

ECTS	7
UREN	72
DOCENT	Prof. Dr. Phil. Claudia Mayer

DOELSTELLINGEN The course is based on lectures and presentations by students on special topics. We will have a guest speaker from the Swiss University of St. Gallen who is an international expert in the field of business communication. Students will get an advanced knowledge of all crucial historical and cultural roots of Competences:

- Professional competences
- Methodological competences
- System's competences, theoretical competences

INHOUD The course gives an overview of the most important aspects of today's business communication from an integrative perspective. First, we shall review major models of integrated communication and the respective theories. We shall then discuss topics such as business culture, internal and external communication, corporate identity, media and networking, sponsoring, business reengineering, and change communication.

Key notes:

- Business Culture
- Internal and external communication
- Theories and models of integrated business communication
- Corporate Identity
- Change Management and communicating change
- How to communicate conflict and crisis
- Sponsoring
- Non Profit Organisations
- Going Public: Media and Networking – Public Relations
- Go global – stay local

BEGINCOMPETENTIE Profound knowledge of all major media theories and communication theories and models (Maletzke, Habermas, Luhmann, McLuhan), and a basic knowledge of business communication.

EVALUATIE

- oral presentations in class 30 %
- final written exam 70 %

STUDIEMATERIAAL

- Handouts
- Reading list to be presented in class

ECTS	7
UREN	72
DOCENT	Pacal Slaat & François Engelen

DOELSTELLINGEN The competences you need to acquire are:

- You are able to analyze data and convert this data into a more semantic form;
- You are able to analyze an environment and model this information in a logical way;
- You are able to combine different techniques with standard and own build vocabularies to develop an effective semantic environment;
- You are able to work in a team;
- You are able to present your product and found your design.

INHOUD "The Semantic Web looks at integrating data across the Web," Berners-Lee said. As the World Wide Web Consortium explains, "The Web can reach its full potential only if it becomes a place where data can be shared and processed by automated tools as well as by people. For the Web to scale, tomorrow's programs must be able to share and process data even when these programs have been designed totally independently. The Semantic Web is a vision: the idea of having data on the web defined and linked in a way that it can be used by machines not just for display purposes, but for automation, integration and reuse of data across various applications."

For the Semantic Web to function properly, websites would be designed in ways fundamentally different to traditional HTML. Data would all be connected to URLs containing descriptive information about that data. Information would not be static or absolute; instead it's "an abstract concept" that gets sucked up from another website explaining exactly how to define it.

In this module "The semantic web" we will develop a semantic prototype where data will all be connected to uniform resource identifiers (uri's) containing descriptive information about that data. We will start the course talking about the concept XML. The metalanguage XML and uniform resource identifiers (uri's) are the backbone of the semantic web. You will develop your own xml-files, rss-feeds and rdf-files and you will learn how to convert these files with XSL into modern websites. At the end you will have to use these techniques to develop your semantic solution. The latter you are describing explicit knowledge in stead of describing data.

STUDIEMATERIAAL Will be provided by the teachers.

USER CENTERED DEVELOPMENT TECHNIQUES

ECTS

7

UREN

72

DOCENT

Prof. Dr.-Ing. Thomas Ritz

DOELSTELLINGEN The focus of the course is NOT to implement the applications planned for the intranet of "CMD Buildings". The major focus is to deal with a methodological approach to end up in a "User Centred Intranet Solution". Therefore the course will combine methodologies and tools from:

- Software Engineering
- Usability Engineering
- Project Management

The practical sessions of the lecture will cover a complete project cycle and will employ the "Extreme Programming Paradigm" and thus working in short iteration cycles in very close co-operation with the customer.

INHOUD Scenario: The „CMD Buildings Ltd.“ employs 100 people, working at construction sites all around Europe. In 2002 CMD Buildings started to run an intranet with manually produced plain HTML-pages which contain a telephone register and a news section which is maintained daily by one of the marketing assistants. As 2004 was a very successful year for "CMD Buildings Ltd." Wayne Schlegel (CEO of CMD Buildings Ltd.) decided to improve the intranet solution. Therefore he grants a budget of 60k. Wayne would like to amalgamate into the intranet solution:

- time schedules
- time reports with integration into financial accounting system
- problem reports from the construction site
- resource planning (e.g. one caterpillar should be scheduled among the construction sites)
- automated news production with a content management system
- ...

All the applications are dedicated to mobile workers and should be tightly integrated into in-house IT applications. The starting point of the course is a call for tender prepared by Wayne Schlegel ...

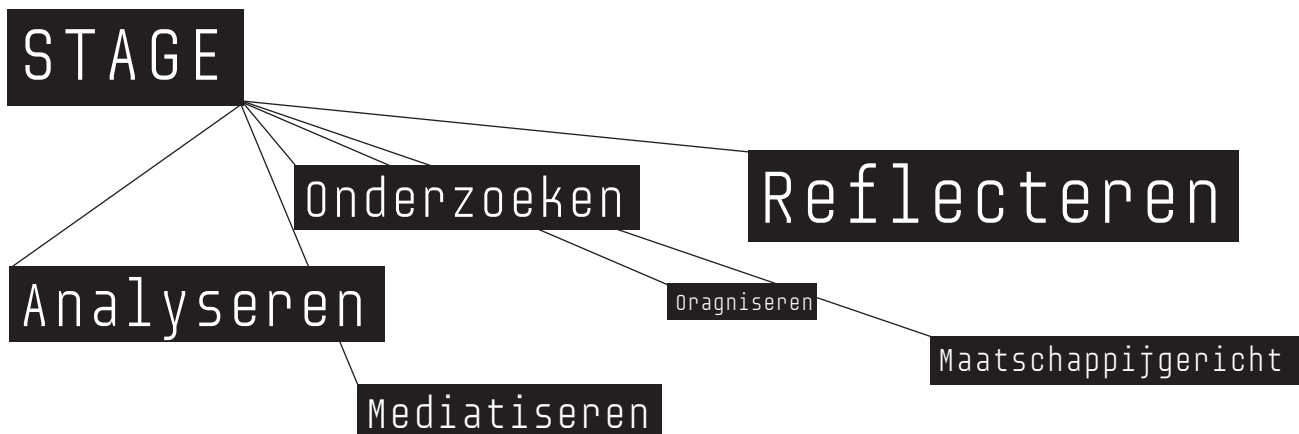
STUDIEMATERIAAL

Basic Literature for the Course:

- Joe Aufgang et. al: Extreme Programming for Web projects, Addison-Wesley Professional, 2002
- Mary B. Rosson, John M. Carroll: Usability Engineering, Morgan Kaufmann Publishers, 2001
- Chromatic: Extreme Programming Pocket Guide, O'Reilly 2003

Further Readings:

- Ian Sommerville: Software Engineering, 7th Ed., Addison Wesley, 2004
- Jeff Raskin: The Human Interface, Addison Wesley, 2000
- Jakob Nielsen: Usability Engineering, Morgan Kaufmann Publishers, 1994



ECTS
UREN

12
(12*38u) 456 uren op jaarbasis

Studiebelasting : Het stageonderdeel wordt in de tweede jaarhelft van het derde bachelorjaar door de student in 12 voltijdse weken gerealiseerd op de werkvloer van een stageverlenende organisatie naar keuze.

DOCENT Jan Louis De Bruyn (coördinator) / stagebegeleiding : N. Vaes, P. Schepers,

DOELSTELLINGEN/INHOUD De stageperiode in het programma van het derde bachelorjaar heeft een oriënterend praktijkkarakter. Dit betekent dat de student zich een beeld vormt van een organisatie, de ruimere sector en de beroepsmogelijkheden. De student verkrijgt hierdoor een beter inzicht in de mogelijke functies waarvoor hij later kan worden ingezet. Naast dit oriënterend karakter heeft het stage-onderdeel ook de insteek van een (mee)werkstage. Aan de hand van een hoofdproject, kleinere opdrachten en activiteiten wordt de student ingezet in de dagdagelijkse professionele praktijk. In het kader van de stagevoorbereiding zal de student via een scopedocument algemene en persoonlijke specifieke leerdoelen moeten definiëren die men wil behalen tijdens de stage. Voor de toewijzing van de stageplaats en op basis van het scopedocument geeft het docententeam feedback op de stageplaats van voorkeur en de projecten/activiteiten waarmee de stagiair bezig zal zijn. Het scopedocument is een pro-actieve reflectie van elke student naar de stage-ervaring en de koppeling aan het individuele e-portfolio.

De student formuleert hiervoor leerdoelen op drie domeinen: kennis, houding en vaardigheden. Uit contacten met de stageverlenende organisatie en via het individuele scopedocument zal de student de leerdoelen en het actieverloop schetsen. Dankzij de periodieke begeleiding en opvolging door de stagementor en de docentbegeleider zal de stagiair het traject kunnen aanhouden en de vooropgezette doelstellingen kunnen realiseren.

Op het einde van de stageperiode is het van belang dat de student zijn ervaringen en stagemeerwaarde kan neerschrijven in een rapportering en eindpresentatie naar medestudenten, stageplaatsen en docenten. Op deze manier ervaart elke student de diversiteit van het professionele werkveld en het veelvoud aan activiteiten en vaardigheden. Tot slot versterken we de C-md learning community en worden kansen geleverd tot netwerking met potentiële werkgevers.

De student:

- * krijgt de gelegenheid de aangeleerde theoretische kennis aan de praktijk te toetsen;
- * krijgt een indruk van wat een onderneming of organisatie voorstelt, waarbij organisatie en intermenselijke verhoudingen belangrijke leermomenten zijn;
- * kan zich een indruk vormen van verschillende functies in de praktijk waarbij een oriëntatie op de eigen beroepsperspectieven nuttig is;
- * krijgt een goed beeld van het functioneren en het product of de dienst van

een organisatie;

* ondervindt welke persoonlijke competenties, sociale vaardigheden en attitudes nodig zijn of verwacht worden om als C-md'er vlot te kunnen functioneren in een organisatie;

* kan zijn vaardigheden verder ontwikkelen (ontwerp-, advies-, sociale vaardigheden, mondelinge en schriftelijke uitdrukkingsvaardigheden, ...);

* krijgt de mogelijkheid om een of meerdere van de onderwerpen uit zijn studie uit te diepen in de praktijk;

* krijgt de kans de sollicitatie- en toelatingskansen tot het bedrijfsleven te vergroten. In feite is de stage een eerste toegang tot het beroepsleven;

* kan het individuele opleidingstraject afstemmen op de praktijk door middel van het signaleren van onderwerpen welke wel in de praktijk van belang zijn maar niet of te weinig in de opleiding aan bod komen.

EVALUATIE De stage wordt beoordeeld op basis van volgende evaluaties:

- Het voorafgaande scopedocument en de tussentijdse reflecties hierop
- periodieke opvolging door de stageplaats
- periodieke opvolging door de docentbegeleider
- de stagerapportering in de vorm van een eindverslag
- de stagerapportering in de vorm van een eindpresentatie
- de koppeling van de stage aan het individuele e-portfolio

De beoordeling wordt uitgedrukt in een cijfer op 20. Volgende gewichten worden toegekend bij het maken van een finaal eindcijfer: 30% door de stageplaats, 40% door het stageverslag en 30% door de eindpresentatie. De beoordelingen van elke docentbegeleider gebeuren op basis van periodieke contacten met de stageplaats (fysiek bezoek, telefonisch, per e-mail, weblogs, ...), het stagerapport en de eindpresentatie. Elk stageverslag wordt door 2 docenten doorgelezen en geëvalueerd.

ONDERWIJSVORM

* De student realiseert de stage op de werkvloer van de stageverlenende organisatie;

* Indien de stageactiviteiten dit toelaten kan thuiswerken benut worden en mag dit niet meer dan 30% van de stagetijd gedurende de week in beslag nemen;

* De stageverlenende organisatie duidt een stagementor aan en zorgt voor een periodieke begeleiding en opvolging.

STUDIEMATERIAAL

* Professionele vakkennis, expertise, klantenomgeving, professionele infrastructuur worden ter beschikking gesteld door de stageverlenende organisatie;

* Bijkomende vakkennis kan door de betrokken docentbegeleider geleverd worden;

* Bijkomende aangewezen literatuur dient in overleg met de stageverlenende organisatie of de docentbegeleider uitgevoerd te worden;

* De student neemt eigen initiatief tot bijscholing.