

Tech 0 - Studiegids

Collegejaar

2020-2021

Studiegidsnummer

-

Omschrijving SIS

Tech-0

Studiepunten in EC

3

Programma

Communication and Multimedia Design (bachelor, voltijd)

Periode

Blok 1

Beschrijving

In dit allereerste technische vak bij CMD in Amsterdam leer je hoe tof het is om met webtechnologie interactie vorm te geven. Hoe doe je dat? Dat vertellen we je in de eerste lesweek! Wij hebben er ook heel veel zin in!

Tijd en plaats

Zie rooster.hva.nl

Taal van het onderwijs

Nederlands

Aanwezigheid

Zie DLO

Ingangseisen

N.v.t

Toelichting werkvormen

Er zijn geen hoorcolleges. Tijdens de werkgroepen schrijf je zoveel mogelijk meters code. Deze code is aan de ene kant experimenteel. En aan de andere kant staat dit werk direct in dienst van de eindoplevering. Daarnaast wordt er elke week in de werkgroepen verdiepende stof op interactieve wijze klassikaal behandeld en krijg je feedback op je gedane werk. De inhoud van dit vak levert een directe bijdrage aan het project.

Toetsvormen

<i>Nr</i>	<i>Studiegidsnummer</i>	<i>Toetsvorm</i>	<i>Naam</i>	<i>Beoordelingsmaat</i>	<i>Weging</i>	<i>Compensatie</i>	<i>Ondergrens bij compensatie</i>
<i>1</i>	<i>-</i>	<i>Product</i>	<i>Tech-0 pd</i>	<i>Cijfer met 1 decimaal</i>	<i>100%</i>	<i>Nee</i>	<i>-</i>

Toelichting toetsvormen

Tijdens het mondeling wordt je experimentele werk (iteraties), en je prototype (eindproduct) beoordeeld. Welke vaardigheden heb je laten zien? Eventuele herkansingen worden ook mondeling afgenomen. De inhoudelijke stof wordt tijdens de werkgroepen getoetst.

Contacttijd

24

Docenten

Danny de Vries

Coördinator(en)

Danny de Vries

Studiemateriaal

Het studiemateriaal wordt tijdens de werkgroepen behandeld.

Leerdoelen / Competenties

1. *Je hebt basiskennis over hoe een website en het internet werkt*
 2. *Je begrijpt de rol van web technologie als ontwerper*
 3. *Je kan spelen en experimenteren met web technologie*
 4. *Je snapt de mogelijkheden en beperkingen van web technologie*
 5. *Je maakt een interactief prototype met behulp van web technologie*
 - *Je kent de basis van webstandaarden zoals HTML, CSS & JavaScript*
 - *Je kunt een rapid prototype online zetten en je interacties testen met gebruikers.*
 - *Je kunt de browser en developer tools inzetten als ontwerptool om je website te analyseren*
 - *Je kunt een proof of concept (ontwerp) met interacties omzetten in werkende code Je kunt code van anderen lezen en gebruiken voor je eigen oplossing*
 - *Je verkent meerdere mogelijkheden en vergelijkt technische oplossingen*
- *Begrijpen en kaderen (analyseren)*
 - *Conceptualiseren (synthetiseren)*
 - *Verbeelden en maken (concretiseren)*
 - *Onderzoeken (reflecteren)*

Tech-0 is onderdeel van de CMD Amsterdam design & build space.

Relatie met de beroepspraktijk

Je kan techniek inzetten om interactieve producten voor mensen te maken. Er wordt volop gebruikgemaakt van webtechnologie in de interactieve industrie. Een grondige kennis van techniek is onontbeerlijk voor CMD'ers, ook omdat de techniek meer mogelijkheden biedt dan de veelgebruikte prototyping-tools.

Portfolioproducten

Je kiest zelf welke onderdelen je in je portfolio opneemt.

Relatie met andere studieonderdelen

De praktische en experimentele materiaalkennis die je hebt opgedaan tijdens dit vak kan je direct inzetten in het overkoepelende project. Daarnaast is het de basis voor het aansluitende Tech 1 vak, waarbij je dieper op het materiaal in zult gaan. De opgedane kennis van de technische werking van interactie en de manier waarop vormgeving technisch werkt op het web, sluit mooi aan bij andere vakken met een focus op interactie en/of vormgeving.

Leerlijn

CMD Fundament