

**MAD-faculty**

Media, Arts & Design faculty  
Een samenwerking tussen KHLim en PHL  
[www.mad-fac.be](http://www.mad-fac.be)



**COMMUNICATION & MULTIMEDIADESIGN**  
**STUDY GUIDE C-MD MASTER**

**2010**  
**2011**





# TABLE OF CONTENTS

3	<b>INTRODUCTION</b>
4	<b>1. MASTER PROGRAM</b>
5	<b>2. MODULES</b>
	first semester
6	<i>Public Space</i>
8	<i>PLAY</i>
10	<i>Stories</i>
	second semester
12	<i>Social Media Experience 7.08</i>
14	<i>Open Module</i>
15	<i>Experimental Media</i>
17	<b>3. CONCEPTUALISATION AND CREATION IN CONTEXT</b>
18	<b>4. MASTER PROJECT</b>
26	<b>5. E-PORTFOLIO</b>
28	<b>6. LECTURERS</b>
63	<b>COLOPHON</b>

---

**BIJLAGEN: ECTS-FICHES**



# INTRODUCTION

De masteropleiding C-md wordt gekenmerkt door een vorm van hybriditeit. Deze hybriditeit uit zich in de inhoud, combinatie van disciplines, mediagebruiken en onderzoeksmethodologieën. We hebben een gedeelde visie die grensoverschrijdend ontwerpen en onderzoeken van ervaringen met (nieuwe) media vooropstelt. We verkennen telkens de sociale en culturele implicaties van de laatste technologieën en media.

We combineren benaderingen uit verschillende disciplines (wat zich ook vertaalt in een cross-disciplinair docenten-corps, komende uit de artistieke hoek, technologische, exacte en humane wetenschappen). In het onderzoeken staan de ervaringen van de samenleving met technologie en media centraal. De resulterende onderzoeken/media/verhalen/designvoorstellen zijn kritisch, geëngageerd, sociaal, innovatief en vooral ervaringsrijk.

Artistiek onderzoek vertaalt zich binnen de master C-md in verschillende methodologieën.

Deze omvatten, niet uitsluitend:

- *interview als onderzoeksmethode*
- *mediumonderzoek - mapping*
- *etnografie en mediumonderzoek*
- *performance in mediumonderzoek*
- *verhaalvertellingen in mediumonderzoek*
- *iteratieve game-onderzoeksmethoden*
- *iteratieve programmeeronderzoeksmethoden*
- *cultural probes*

## TOELATING MASTER C-MD

Wij streven naar een interdisciplinaire master: Via het schakelprogramma kunnen mensen uit verschillende vooropleidingen (bachelors en masters) zich aanmelden voor het masterprogramma. Hiervoor moet een motivatie worden ingediend. Het is mogelijk een engelstalig masterprogramma te volgen zodat mensen van verschillende nationaliteiten kunnen doorstromen naar de master.

/ Het masterjaar omvat in het totaal 60ects. 18 ects voor de keuzemodules, 5 ects voor de module uit het open aanbod, 5 ects voor CCC, 29 ects voor het masterproject en 3 ects voor het e-portfolio.



# 1. MASTER PROGRAM

Studenten, docenten en externen vormen samen een lerende gemeenschap. We leren in interactie met elkaar. Zo is er ook een overlegorgaan “cmdstod” – dat 3X per jaar georganiseerd wordt - waar studenten en docenten formeel samenkomen en op basis waarvan het programma aangepast/bijgestuurd wordt.

Dit academiejaar heeft dat geleid tot een grondige vernieuwing van het programma. Met het vak “CCC : conceptualisation and creation in context” spelen we in op de vraag naar meer begeleiding op maat, experimenteren en inspireren. We zijn ervan overtuigd dat het zowel voor de studenten als voor de docenten en externen een verrijking zal zijn.

MASTER PROGRAM	ECTS	PLANNING	
<b>3 MODULES OF YOUR CHOICE:</b>			
Public Space	6	monday	1st semester
Play	6	tuesday	1st semester
Stories	6	wednesday	1st semester
<b>SOCIAL MEDIA EXPERIENCE 7.08</b>	6	monday	2nd semester
<b>COMPULSORY MODULE IN OPEN OFFER</b> (choice of c-md, animation, tv/film, graphic design, photography, product design)	5	tuesday	2nd semester
<b>EXPERIMENTAL MEDIA</b>	6	wednesday	2nd semester
<b>CCC : CONCEPTUALISATION &amp; CREATION IN CONTEXT</b>	5		
contexts & conversations	2		whole year
coachings & creations	3		whole year
<b>MASTER PROJECT (MASTERPROEF)</b>	32		
master project	29		whole year
e-portfolio	3		whole year



## 2. MODULES

---

Er zijn 6 ects voor elke mastermodule. De studenten kiezen drie modules; waarvan twee in het eerste blok en 1 in het tweede. De open module (tweede blok) is verplicht voor elke student. Modules worden gekozen in overleg met de jaarverantwoordelijke.

### TENTOONSTELLINGSMOMENT

De masterstudenten worden verondersteld hun resultaten op een professionele manier aan de buitenwereld te presenteren (tekst, mondelinge toelichting en fysieke presentatie van de projecten).

Zowel voor de modules, als tijdens de informele ontmoetin-

gen met het veld (puntKom of een tentoonstelling tijdens een opendeurdag), als voor het eindproject verwachten we dat elk werk voldoet aan vijf criteria:

- *Het heeft een beeldende of grafische kwaliteit;*
- *Het getuigt van een hedendaagse visie;*
- *Het communiceert een duidelijk idee of concept aan de toeschouwer en vertrekt van user centred/participatief design;*
- *Het is afgewerkt en functioneert foutloos;*
- *De resolutie is hoog zowel voor foto, grafiek als video (Quick-Time DVPAL om getoond te kunnen worden op DVD).*

Vergeet niet je ontwerpproces zo goed mogelijk te documenteren.

---



MODULE:

# PUBLIC SPACE



LECTURERS: *Liesbeth Huybrechts / Lieven Menschaert / Rob van Kranenburg*  
FIRST SEMESTER

---

These days many new Internet of Things (IOT) applications are designed that are focussed on triggering participation in public space. Designing these applications requires quite some skill and insight in how people interact with things, how and why people participate. Every student will have

a concrete case that she/he will analyse, like Noisetube, Touchatag and so on. Base on thes eobservation students are going to design their own IOT application. Keywords are public space, Internet-of-Things, participatory design, service design

---

# PUBLIC SPACE: PLANNING

---

20  
09

20 SEPTEMBER

*Rob, Liesbeth en Lieven*

**MORNING:**

9u30-10u30:

structure classes + intro Lieven, Rob, Liesbeth

10u45-12u00:

intro public space, participation, creation process participatory IOT applications

<http://www.cityinabottle.org/nodebox/#installation>



23  
09

THURSDAY 23 SEPTEMBER, 19U

openingsavond kunst in de publieke ruimte

<http://www.z33.be/projecten/openingsavond-zebra-deluxe-kunst-de-openbare-ruimte>



27  
09

27 SEPTEMBER

*Liesbeth en Lieven*

**MORNING:**

workshop in little groups: documenting pd process

**AFTERNOON:**

Visualisation class (Nodebox)

**HOME ASSIGNMENT:** work out documentantation schemes + IOT ideas

01  
10

1 OCTOBER

*Liesbeth*

**WHOLE DAY:**

For Real? Symposium on media art in public space

04  
10

4 OCTOBER

*Liesbeth en Lieven*

**MORNING:**

Present ideas on how to document pd process case, discussion. Mapping session: what if public services fail? Start of duo projects.

**AFTERNOON:**

Visualisation class (nodebox)

**HOME ASSIGNMENT:** plan documentation with indicated company (question, medium, participants)

---

11  
10

11 OCTOBER

*Lieven*

**MORNING:**

Input/output. communication over osc protocol (pd, max, bidule), interfacing for multitouch over tuio protol

---

18  
10

18 OCTOBER

*Liesbeth en Lieven, Rob*

**MORNING:**

Discussion and work on projects, first presentation result

**AFTERNOON:**

13u: Rob article Horace Milner, Body Rituals among the Nacirema.

<https://www.msu.edu/~jdowell/miner.html>



25  
10

25 OCTOBER

*Rob, Liesbeth en Lieven*

**MORNING:**

presentation adapted results

**AFTERNOON:**

expert

---

08  
11

8 NOVEMBER

*Rob, Liesbeth en Lieven*

Coaching

---

15  
11

15 NOVEMBER

*Liesbeth en Lieven*

Coaching

---

22  
11

22 NOVEMBER

*Liesbeth en Lieven*

presentation + exhibition in school

---



## MODULE: **PLAY**



**LECTURERS:** *Thomas Laureyssens / Steven Malliet*  
**FIRST SEMESTER**

The Play Module takes as its starting point the intersection between creating games that are fun and creating experiences that are educational or instructional. Students are required to design and implement a micro-game -individually or in groups of up to 5 persons- emphasizing experimentation with new technologies and interfaces in a public space context. This year's project entails a collaboration with StreetWize, an organisation that focuses

on the design of learning experiences in extreme circumstances. Previous projects of Streetwize include the creation of mobile schools in the streets and slums of cities such as Guatemala City, Nairobi en Manila. For the current project we will work on an empowerment campaign for labourers in the textile department of a re-use organisation, and elaborate the interactive component of the campaign.

# PLAY: PLANNING

---

21  
09

21 SEPTEMBER

## INTRODUCTION:

main goals of the module. Focus, projects and activities of StreetWize. Introduction on game design in general.

---

05  
10

5 OCTOBER

Development of paper prototypes

---

12  
10

12 OCTOBER

Theory of instructional game design. Implementation of prototype.

---

19  
10

19 OCTOBER

Implementation of prototype

---

26  
10

26 OCTOBER

Theory on performing player evaluations: playability, presence, immersion

---

16  
11

16 NOVEMBER

Performing user tests

---

23  
11

23 NOVEMBER

Final presentations

---



## MODULE: STORIES



**LECTURERS:** *Rosanne Van Klaveren / Andrea Wilkinson*  
**FIRST SEMESTER**

This year's theme for Stories is 'Under your skin'. In a two-day workshop together with Phl students at Z33 in Hasselt we learn to understand the basic possibilities and insights of bio-engineering. We research how artists experiment with these possibilities artistically, and learn to communicate our thoughts about this topic story wise. In this course we merge research and narrative, researcher and researched. We work within a mixture of lectures, guest lectures, debates, showcases, creative and practical exercises, assignments and a workshop. We study narrative structures of classic stories and the differences for interactive storytelling projects. After understanding what stories are and how to create them, we experiment with storytelling ourselves. This is something we will perform in actual practice: our theoretical skills will be implemented in 'hands on' projects. Each student creates an individual (digital) story.

In Narratology, a story is the representation of a series consistent happening in which the human experience is dominant. Cause and effect are crucial in this traditional definition, but leave hardly any room for interactive storytelling. Other definitions give the entangled plot restrictions in time and space, which decline the possibilities for experiment in storytelling. What if a series fragmented happenings have hardly any causal connection but enough fabula? Can interactivity create a coherent story out of these gratuitous incidents? Can a story create a life of its own? What if a story is being told criss-cross different media? When will a story flirt so much with truth that it is no longer experienced as a story? Does a story loses 'storyness' if it paints in these different colours?

# STORIES: PLANNING

---

**22**  
**09**

**22 SEPTEMBER**

9.30 – 10.30

Introduction about the course and explanation about the My biological (re)volution- project

10.45 – 12.30  
Introduction teachers and showing of their work and projects

13.00 – 14.30

exercises in lying

14.45 – 16.45

Explanation + exercise working around a science fiction hoax,

---

**28**  
**09**

**28 SEPTEMBER**

9.30 – 16.45

Workshop Z33 with critical designer James King and synthetic biologist James Brown

---

**29**  
**09**

**29 SEPTEMBER**

09.30 - 16.45

Workshop Z33 with critical designer James King and synthetic biologist James Brown

---

**13**  
**10**

**13 OCTOBER**

9.30 – 10.30 / 10.45 – 12.30

Speeddating with experts in synthetic biology in Leuven

13.00 – 14.30

Old and new structures and guidelines for storytelling

14.45 – 16.45

Working out the first ideas

---

**20**  
**10**

**20 OCTOBER**

9.30 – 10.30

Theorie: Stories and memories

10.45 – 12.30

Sharing and collecting memories as stories online

13.00 – 14.30 / 14.45 – 16.45

Working time + individual coaching

---

**10**  
**11**

**10 NOVEMBER**

9.30 – 10.30

Methodologies: Narrative inquiry and participatory design

10.45 – 12.30

Working time + individual coaching

13.00 – 14.30

Tips and tricks for better writing and more interesting media use

14.45 – 16.45

Working time + individual coaching

---

**17**  
**11**

**17 NOVEMBER**

9.30 – 10.30

Narrativity versus Gaming

10.45 – 12.30

Working time + individual coaching

13.00 – 14.30

Tips and tricks for

better writing and more interesting media use

14.45 – 16.45

Working time + individual coaching

---

**24**  
**11**

**24 NOVEMBER**

9.30 – 10.30 / 10.45 – 12.30

Student presentations

13.00 – 14.30 / 14.45 – 16.45

Working time + individual coaching

---

**28**  
**01**

**28 JANUARY**

09.30 - 16.45

Exhibition at Z33 (= exam)

---

**31**  
**01**

**31 JANUARY**

09.30 - 16.45

Cleaning of exhibiton space

---



## MODULE:

# SOCIAL MEDIA EXPERIENCE 7.08



**LECTURERS:** *Niels Hendriks / Kristof Michiels*  
**FIRST SEMESTER**

In the module Social Media Experience 7.08 (aka SOC11) we try to debunk popular notions regarding social media. We will do this by using “Disruptive Social Design” as our overall theme. In our vision, the history of the (social) web consists of moments where disruptive “acts” go hand in hand with innovation and social effect: from the sneaky creation of e-mail by Ray Thomlinson (his colleague told him he should keep it a secret as they weren’t allowed to work on such things), over the massive explosion of sharing via P2P-networks like Napster, to the recent creation of live internet nodes created from junk in Afghanistan (check <http://bit.ly/dqJjfl> for more info). French sociologist Michel de Certeau argued that in modern society there is little free space for individual producers. Life is very much about ‘getting around the rules of a constraining

space’, improvising around existing forms of practice. We will learn from what has happened in the past (did you know the internet in fact started somewhere in the 19th century?) and try to make some predictions for the future.

For the project we will work together with a neighbourhood in the city in Genk trying to set up a disruptive element that will enhance the bonds between the inhabitants of this area.

The exam will consist of three parts: an open group discussion, a written exam and a project exhibition/demo. Keywords for this module are social media, disruptive social design.

# SOCIAL MEDIA EXPERIENCE 7.08: PLANNING

---

**29**  
**11**

**29 NOVEMBER**

09.30h-11.00h

Back to the future: historical analysis of social media

11.15h-12.45h

Back to the future: historical analysis of social media

13.30h-15.00h

Back to the future: future vision – what to expect

15.15h-16.45h

Back to the future: future vision – what to expect

---

**06**  
**12**

**06 DECEMBER**

09.30h-11.00h

Open Session

11.15h-12.45h

Project start

13.30h-15.00h

How about DIY?

15.15h-16.45h

How about IOT?

---

**13**  
**12**

**13 DECEMBER**

09.30h-11.00h

Convergence & the individual

11.15h-12.45h

Open Government

13.30h-15.00h

Project methodology

15.15h-16.45h

Technology workshop

---

**20**  
**12**

**20 DECEMBER**

09.30h-11.00h / 11.15h-12.45h

Guest lecture

13.30h-15.00h

Copyright & privacy

15.15h-16.45h

Technology workshop

---

**10**  
**01**

**10 JANUARY**

09.30h-16.45

PRELIMINARY PRESENTATION MASTER THESIS – NO SOC11

---

**17**  
**01**

**17 JANUARY**

09.30h-11.00h

Preliminary presentation of projects

11.15h-12.45h

Preliminary presentation of projects

13.30h-15.00h

Feedback on presentations

15.15h-16.45h

Project work

---

**24**  
**01**

**24 JANUARY**

09.30h-16.45

Visiting an exhibition (Artefact?)

---

**31**  
**01**

**31 JANUARY**

09.30h-11.00h

P2Psociety & Trust

11.15h-12.45h

P2Psociety & Trust

13.30h-15.00h

Models of innovation

15.15h-16.45h

Models of innovation

---

**07**  
**02**

**07 FEBRUARY**

09.30h-11.00h

Project Work

11.15h-12.45h

Project Work

13.30h-15.00h

Final feedback sessions for project

15.15h-16.45h

Final feedback sessions for project

---

**14**  
**02**

**14 FEBRUARY**

09.30h-11.00h

Exam

11.15h-12.45h

Exam

13.30h-15.00h

Project exhibition

15.15h-16.45h

Project exhibition

---



MODULE:

# OPEN MODULE

LECTURERS: /  
SECOND SEMESTER



---

This module is a collaboration between all educational programs of the MAD-Faculty (Campus Genk). All modules will work on the theme of AIDS-prevention. A student can choose from the several modules, each with their own specific focus, that will be offered.

---



## MODULE:

# EXPERIMENTAL MEDIA



**LECTURERS:** *Rudi Knoops / Koen Pellegrims / Wendy Van Wynsberghe*  
**SECOND SEMESTER**

The module Experimental Media focusses on ongoing media changes and how new technologies and technological evolutions create new possibilities.

Immersive environments & 3D are examples of such 'new' technologies. But, we are not going to focus on the technical aspects of 3D or immersive environments, we use them as an entrance into an experimental study of what perspective is, was and maybe could be.

A media-archeological approach will show where perspective - as we know it - comes from. We set up experiments with a camera obscura, we study optical phenomena and illusions, we investigate the importance of sound for the experience of perspective, and we have a look at the more psychological aspects of perception.

The students will be assessed on the basis of a written paper (individual) and a group project. The assignment for the project work is: build your own perspective machine. This prototype can be vision- or soundbased, it can be a narrative experiment,...

The project should result in a prototype that pays special attention to usability, experience and experiment. In the final presentation of the project the student has to explain its development and the research involved, using the documentation he has collected during the production process. In his individual paper the student should be able to elaborate on the theoretical backbone for the group project, and formulate his own view on the interrelationship between the prototype and its mediacontext.

# EXPERIMENTAL MEDIA: PLANNING

---

*a.m.* : theoretical frameworks

*p.m.* : hands-on exercises and project work (except when indicated otherwise)

**01**  
**12** 01 DECEMBER

*a.m.*  
introduction & a mediaarcheological approach  
*p.m.*  
constructing a camera obscura

---

**08**  
**12** 08 DECEMBER

*all day:*  
visit to Ghent – Sciencemuseum

---

**15**  
**12** 15 DECEMBER

*a.m.*  
sound  
*p.m.*  
exercises & projectwork

---

**22**  
**12** 22 DECEMBER

*a.m.*  
immersive imaging  
*p.m.*  
exercises & projectwork

---

**19**  
**01** 19 JANUARY

*a.m.*  
narrative systems  
*p.m.*  
exercises & projectwork

---

**26**  
**01** 26 JANUARY

*a.m.*  
case studies: arts projects discussed by artists  
*p.m.*  
projectwork

---

**02**  
**02** 02 FEBRUARY

*a.m.*  
case study: arts project MULTIPLE voice/vision  
*p.m.*  
projectwork

---

**09**  
**02** 09 FEBRUARY

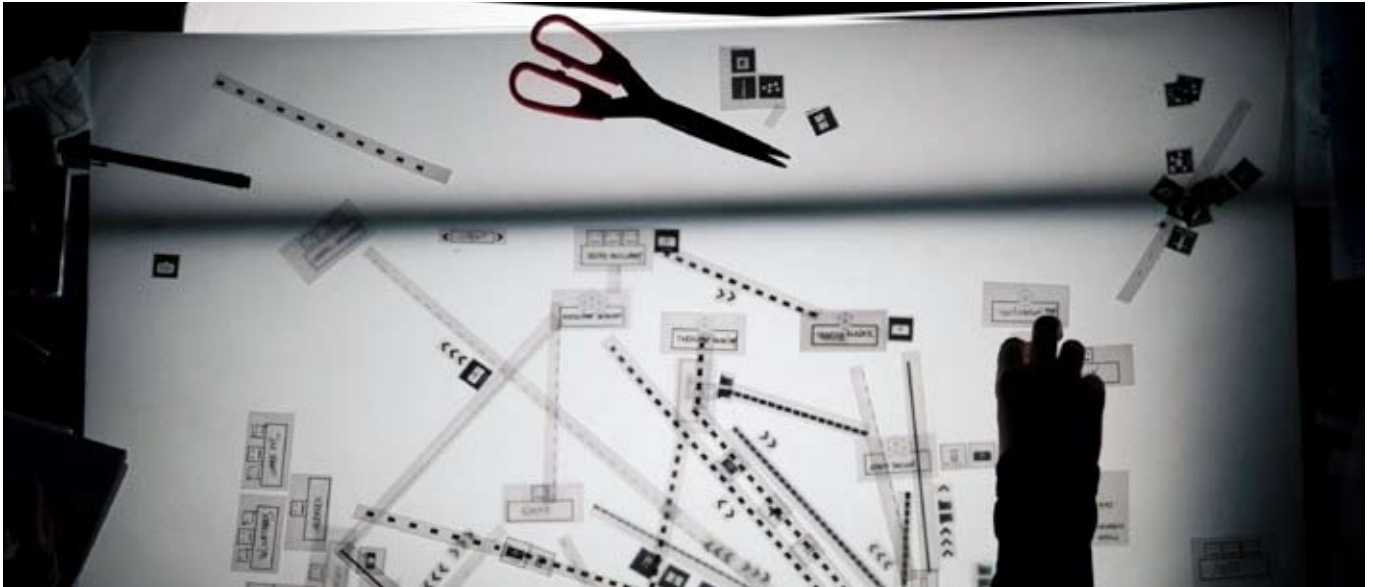
*all day:*  
final coaching

---

**16**  
**02** 16 FEBRUARY

*all day:*  
final presentation

---



# 3. CONCEPTUALISATION AND CREATION IN CONTEXT



Consists out of contexts & conversations (2 ECTS whole year) & coachings & creations (3 ects whole year)  
CCC consists of the following labs. The reflection of what

you have experienced and learned from this labs must be made in your e-portfolio.

## MEDIA LAB

LECTURERS: Kris Cardinaels / Danny Leen / Lieven Mensschaert  
1<sup>ST</sup> AND 2<sup>ND</sup> SEMESTER

## DESIGN LAB

LECTURERS: Toon Gorissen / Lieven Mensschaert / Andrea Wilkinson  
1<sup>ST</sup> AND 2<sup>ND</sup> SEMESTER

## RESEARCH LAB

LECTURERS: various docents and researchers from C-md & the research group social spaces and image & word  
1<sup>ST</sup> AND 2<sup>ND</sup> SEMESTER



# 4. MASTER PROJECT



Dit document gaat in op een aantal belangrijke aspecten van de masterproef: de propositie/het onderzoeksvoorstel,

het onderzoek, het multimediaal design/het onderzoeksproject en de presentatie/rapportering.

## DE PROPOSITIE

De propositie bestaat uit een instroomportfolio, uitstroomscenario's, een verantwoording van de modulekeuze en de onderzoeksvraag. In zijn propositie benoemt de student zijn kerncompetenties aan de hand van een integratie van zijn persoonlijke reflecties. Met de feedback van de docenten op zijn bachelortraject enerzijds en volgens de patronen die hij ontdekt in zijn uitstroomscenario's anderzijds. Vervolgens legt hij dit competentieprofiel naast de aangeboden mastermodules die een vernieuwing vanuit een sterke mediagerichtheid (experimental media, play), of een sterke belevingsgerichtheid (Social Media Experience 7.08, de open module, Public Space en Stories) aanbieden.

De propositie of het onderzoeksvoorstel moet geëvalueerd worden voor naar een volgend (vooronderzoek) stadium wordt overgegaan. Onze opleiding hecht veel belang aan persoonlijke ontwikkeling. Het persoonlijk traject van de student moet daarom in de propositie uitgelegd worden en naadloos in het onderzoek overgaan. Dit traject neemt de vorm aan van een digitaal portfolio (zie onderdeel e-portfolio). Deze ontwikkeling gebeurt in nauwe samenwerking met de docenten.

**OPMERKING:** Voor de masterproef garandeert de opleiding twee promotoren per student. De opleiding biedt de student (minstens) maandelijks een persoonlijke coaching van ongeveer een kwartier aan door de coach(es).

We moedigen daarnaast de student sterk aan om zelf op zoek te gaan naar een netwerk dat kan bijstaan in het onderzoek en het ontwerpen van de masterproef.

De propositie geeft onder meer een antwoord op onderstaande vragen:

- Wat is je onderzoeksvraag?
- Wat is de link tussen je onderzoeksvraag en je onderzoeksmethode (type onderzoek)?
- Waarom wil je juist dit type van onderzoek doen (kader en specifieke methoden binnen dat kader, bv. Ethnografie: combinatie van interviews, observaties, performance...)?
- Wat zijn de voor- en nadelen van deze methode?
- Wat zijn de validatiecriteria in dit soort onderzoek?
- Wat is jouw onderzoeksdomein? Wie zijn de actoren daarbinnen? Wat is jouw positie binnen dat domein?
- Wie zal genieten van jouw onderzoek?
- Welke problemen verwacht je tijdens jouw onderzoek?
- Wat denk je dat het resultaat zal zijn van je onderzoek?
- Wat wil je veranderen of ontwikkelen? Waarom?
- Zal je samenwerken met professionals, bedrijven, andere onderzoekers?
- Heb je extra middelen nodig om je onderzoek te ontwikkelen? Waar zal je ze verkrijgen?
- Is het tijdsschema realistisch?

Het cijfer dat je ontvangt voor de presentatie van je propositie en de propositie zelf vormt samen met de beoordeling van je e-portfolio en het cijfer van je tussentijdse presentatie (in januari) het cijfer voor het onderdeel e-portfolio.

Om je bij te staan in de opbouw van deze propositie en de verdere fases van het masterproject hebben de masterdocenten van C-md een lijst met criteria voor de masterproef opgesteld (zie verder). Gebruik dit niet als een definitieve checklist, wel als een richtlijn.

## ALS MASTEROPLEIDING HEBBEN WIJ DE OPDRACHT OM AAN ONDERZOEK TE DOEN.

Er zijn enkele sleutelregels voor het doen aan onderzoek.

- *De logica van het onderzoek is transparant. Elk element is een bijdrage tot de onderzoeksconclusie. Het proces is net zo belangrijk als de conclusie.*
- *Er moet gezorgd worden voor feedback, terugkoppeling.*
- *Het onderzoek wordt gemedieerd in verhalen, design, sociale media.*

In onze opleiding focussen wij op drie speerpunten: narrativiteit, mediadesign en social media. Dit gebeurt telkens binnen een onderzoekstraject in en met de kunsten. Binnen het onderzoek “in” de kunsten vertelt, ontwerpt of verbindt de onderzoeker een verhaal, concept of een gemeenschap en deelt hij zijn reflecties over zijn eigen handelen in een voor een groter publiek toegankelijk document.

Onderzoekers die werken “met de kunsten” onderzoeken hoe in de maatschappij nieuwe verhalen, mediaconcepten, en ‘communities’ ontstaan. Omgekeerd kunnen zij ook onderzoeken hoe verhalen, mediaconcepten en nieuwe samenhangstructuren samenhangen met bepaalde ontwikkelingen in onze samenleving.

We hanteren het begrip “design” in zijn dubbele gelaagdheid:

### *Ontwerpen*

Dit slaat op het concipiëren van producten, systemen, concepten en diensten als nieuwe antwoorden op nieuwe vragen en problemen.

### *Vorm-geven*

Design slaat ook op het letterlijk vorm-geven van producten. Deze activiteit gaat uiteraard verder dan het stylen van een product. Onder “vorm-geven” verstaan we het integraal benaderen van functionele, technische, ergonomische, economische, maatschappelijk relevante en semantische aspecten van een product: human computer interaction, interface design, usability, sociability, immersion, interactivity, convergence, cross media zijn dan onze sleutelwoorden.



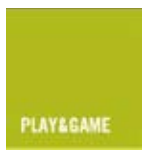
## INBEDDING IN ONDERZOEK BINNEN DE MAD-FACULTY.

Binnen de MAD-Faculty zijn er verschillende onderzoeksgroepen actief:




### **SOCIAL SPACES**

 <http://www.socialspaces.be>



### **PLAY AND GAME**

 <http://www.playandgame.be>




### **IMAGE & WORD**

 <http://www.imageword.be>



### **ART | OBJECT & DESIGN**

 <http://www.artobjectdesign.be>

Social Spaces richt zich op het sociale en participatieve 'gebruik' van de ruimte. Het begrip ruimte moet in zijn brede betekenis van fysieke zowel als virtuele ruimte gezien worden. Social Spaces werkt ondermeer aan participatieve en sociale projecten rond erfgoed, sociale & interactieve textiel-creatie, enz. Play and Game kijkt dan weer naar de speelse manier waarop er met media kan omgegaan worden en welke gevolgen dit heeft voor ons mediagebruik van alledag. Het onderzoek in de Play and Game onderzoeksgroep leidt tot vernieuwende interfaces, spelomgevingen en tools.

De onderzoeksgroep Image & Word tracht een multidisciplinair framework aan te reiken voor onderzoek in de kunsten. De onderzoeksprojecten voor Image & Word verkennen hybride media-gebieden, gesitueerd tussen wat traditioneel als enerzijds tekst of het visuele gezien wordt. De onderzoeksgroep Art | Object & Design werkt op haar beurt dan weer rond fundamenteel en toegepast onderzoek in het conceptualiseren en ontwerpen van objecten (producten, sculpturen, design objecten, juwelen, meubels, visuele kunst,...)

Als je met jouw onderzoeksproject een link legt met de thema's van deze onderzoeksgroepen dan neem je contact op met één van de onderzoekscoördinatoren:

**SOCIAL SPACES** / [liesbeth.huybrechts@khlim.be](mailto:liesbeth.huybrechts@khlim.be)  
**PLAY AND GAME** / [veerle.vandersluis@khlim.be](mailto:veerle.vandersluis@khlim.be)  
**IMAGE&WORD** / [bart.geerts@khlim.be](mailto:bart.geerts@khlim.be)  
**ART | OBJECT & DESIGN** / [ilse.stouten@khlim.be](mailto:ilse.stouten@khlim.be)

Wij maken deel uit van een departement dat opleidingen aanbiedt in de audiovisuele en beeldende kunsten. Wij zijn geen loutere communicatie-, marketing, ict-, grafische- of AV-afdeling. In tegendeel. Onze troef is juist dat wij onze verschillende kerndisciplines verenigen in één multimediaal design.

Onze opleiding heet Communicatie- en MultimediaDesign. Dat wil zeggen dat de, zowel schriftelijke als mondelinge, presentatie van hoge kwaliteit en creatief moet zijn. Dit zowel taakkundig als vormelijk (structuur, ontwerp). Dit geldt voor de:

- propositie
- portfolio
- presentatie van de propositie
- presentatie van het vooronderzoek
- het document of de drager van de masterproef
- de eindpresentatie van het masterproef
- de eindtentoonstelling van het masterproject

Documenten en projecten mogen geweigerd worden op basis van onverzorgde taal, ontwerp of presentatie.

**OPGELET:** elke masterproef en bijhorende documenten worden in het Nederlands omschreven. Uitzonderingen kunnen enkel bij de masterbegeleider (Niels Hendriks) aangevraagd worden.

## PRAKTISCH

Het masterjaar omvat in het totaal 60ects. 18 ects voor de keuzemodules, 5 ects voor de module uit het open aanbod, 5 ects voor CCC en 29 ects voor de masterproef (60% van dit cijfer wordt bepaald door de interne jury, 40% wordt bepaald door een externe jury) en 3 ects eportfolio.

Onvoldoende uitgewerkte onderzoeken en projecten worden in mei positief of negatief geëvalueerd. De student mag in het geval van een negatief advies op eigen risico verder werken.

## DE COACHINGS

Coachings en aanwezigheid op presentatiemomenten tellen mee voor de eindevaluatie.

Coachings lopen van oktober tot en met juni. In juli, augustus en september kan de student geen coaching verwachten. De student heeft wel recht op tweede zit. De docent geeft eind juni aan of tweede zit een haalbare kaart is. Dit advies is richtinggevend, maar niet bindend.

De verantwoordelijkheid voor de coachings ligt niet bij de docent, maar bij de student. Indien de student niet geregeld contact opneemt met de docent, is hij/zij daar verantwoordelijk voor. Ook wanneer het contact met de promotor niet vlot verloopt dient hij/zij contact op te nemen met de tweede promotor en de jaarverantwoordelijke.

## DE TUSSENTIJDSE PRESENTATIE

Enkele maanden na de propositiepresentatie is er de tussentijdse presentatie. Op dat moment willen we zien wat voor werk je al geleverd hebt, we willen een inzicht krijgen in de evolutie die je al gemaakt hebt, wat ben je al uit je technische experimenten te weten gekomen, welke vragen die je in je propositie stelde zijn reeds beantwoord, wat brengt de toekomst, waar moet je nog op focussen,... Je brengt dit in een heldere en gestructureerde presentatie.

Het cijfer dat je ontvangt voor de presentatie van tussentijdse voortgang vormt samen met de beoordeling van je e-portfolio en het cijfer van je propositie(presentatie) het cijfer voor het onderdeel e-portfolio.

## ABSTRACT

In maart wordt van elke student een abstract gevraagd dat gebundeld wordt in een boekje van alle masters. Het niet, laattijdig, incorrect (niet naleven van alle richtlijnen zoals hieronder beschreven) of onvolledig indienen van een abstract kan leiden tot een onvoldoende op je masterproef.

## WAT IS EEN ABSTRACT?

Een korte samenvatting van het afgewerkte onderzoek. Indien het abstract goed gemaakt is, zal het de lezer aanzetten om het hele werk te lezen. (Kort betekent 100 tot 500 woorden, best een halve A4. Het is moeilijker een korte tekst schrijven dan een lange!)

Zo goed als niemand leest je werk tenzij dat hij/zij je abstract zal gelezen hebben. Alle juryleden zullen zeker je abstract lezen, enkelen ook je werk. De keuze van een passend beeld en het maken van een goede tekst wordt uitvoerig besproken met je mastercoaches.

Indien een abstract na het verstrijken van de deadline niet voldoet aan de kwaliteitseisen zoals omschreven in de studiegids, dan kan dit leiden tot een onvoldoende voor je masterproject!

## BASISCOMPONENTEN:

1. Wat is de motivatie/reden voor het onderzoek? Waarom is het onderzoek belangrijk?
2. Wat is het probleem? Aan welke nood (wetenschappelijk, praktisch, maatschappelijk, technologisch, theoretisch, artistiek) voldoet je onderzoek?  
(1 en 2 kunnen omwisselbaar zijn, en evt. in mekaar verweven zijn.)
3. Methode: wat heb je gedaan om tot een resultaat te komen?  
Bvb x aantal mensen ondervraagd, y aantal boeken gelezen, z applicatie gebouwd en getest met een aantal proefpersonen, etc...
4. En wat heb je gevonden uit 3. ? Wat heb je uitgevonden, geschapen, geleerd?
5. En welke gevolgen, welke invloed hebben deze resultaten op je probleem uit 2.

## VORM

- Naam
- Contact gegevens (e-mail)
- Link naar ePortfolio
- Sterke titel
- Keywords (zoveel mogelijk enkelvoudige woorden, geves tigde en aanvaarde begrippen, gerelateerd aan je onderzoeks- en competentiedomein)
- Tekstblok: Tegenwoordige tijd of verleden tijd. Niet "ik zal ondervragen" of "ik ga onderzoeken", wel "ik heb ondervraagd" of "ik onderzoek". Geen toekomstige tijd of voorwaardelijk wijs.  
Je tekstblok mag gerust opgedeeld in achtergrond (1, 2 en 3), resultaat (4) en conclusies (5).

## TIPS VOOR JE TEKSTBLOK:

- Je abstract is een wervende tekst, een nieuwsartikel. (Omgekeerde piramide als het kan: lezer krijgt meest relevante informatie bij het begin, en kan uit de tekst stappen waar hij wil. Minst relevante informatie staat onderaan.)
- Startpunt: Maak voor elk punt 1 – 5 één enkele zin waarin je probeert te zeggen wat je antwoord is.
- Ga van breed naar smal: van algemeen naar specifiek.
- Gebruik geen jargon, gebruik geen afkortingen of verklaar!
- Wees realistisch en geef weer wat in je thesis staat, niet iets anders.
- Uit je abstract en uit je thesis mag blijken dat je iets met enthousiasme gedaan hebt.
- Probeer een eye-catcher of ijsbreker zin te vinden als opener.
- Wees gender friendly (hij/zij)
- Doe een spellingcheck! MSWord is nuttig, gebruik die, ook de grammatica en tekstleesbaarheid regels in MSWord (je hebt er voor betaald...)
- Test je abstract uit op minstens 1 oningewijde, is hij/zij geïnteresseerd om daarna ook nog je hele werk te lezen? Of je te ondervragen over je hele werk?
- Laat je abstract in .doc formaat staan (voor efficiënter correctie- en lay out-werk)
- Controleer de kwaliteit van je taal – vraag hulp! Ook voor je vertaling!
- Denk aan de correcte bibliografische referenties

## HOE GA JE TE WERK?

- 0.1. Definieer de lezer
  - 0.2. Bepaal het doel
  - 0.3. Formuleer de centrale boodschap
  - 0.4. Kies een structuur
    1. Vergaar informatie en dan pas ->
    2. Maak een kladversie
    3. Neem afstand
    4. Schrijf de definitieve tekst
    5. Vraag feedback
    6. Controleer
      - i. Inhoud?
      - ii. Spelling? (Groene Boekje)
        - i. Grammatica?
        - ii.
- Stel van tevoren vast wat je over je onderwerp wil schrijven. Zo voorkom je oeverloos gezever. Schrijf met een doel voor ogen.
  - Houd voor ogen wat de kennis, de attitude, de informatiebehoefte en het bevattingsvermogen van de lezer zijn?
  - Verlies je niet in het verzamelen van materiaal (vaak alleen maar een uitvlucht om het schrijven uit te stellen).
  - Structuur komt niet vanzelf uit het verzamelde materiaal. Je moet zelf de informatie schiften, onderbrengen in categorieën, in schema's. Doe dat van op afstand en pas logica toe!
  - Maak een voorlopige inhoudsopgave, ook als je nog niet precies weet welke tekst waar precies terecht zal komen. Deze kan je tijdens het schrijven gebruiken als structuur schema, zodat je het grote geheel voortdurend in de gaten houdt. Wees niet bang om het schema te veranderen als je dat tijdens het werken aan de tekst helpt. Je leert je inhoud door je inhoud te schrijven.
  - Schrijven is een werkproces. Elke goede tekst is als kladversie begonnen en tijdens het schrijven kan je ook nieuwe ideeën krijgen.
  - Wachten op inspiratie is nutteloos en zinloos. De belangrijkste momenten van inspiratie gebeuren tijdens het schrijven. Schrijven is 90 % transpiratie en 10 % inspiratie. Je schrijft geen roman, maar je rapporteert feiten en gegevens...

### ! BENOEMING BESTANDSNAAM (!):

Het definitieve bestand is een bewerkbaar .doc bestand en je beeld wordt als aparte JPEG online geplaatst op CMDSTUD in een folder met als benaming thesis van JOUW NAAM. Op de deadline voor het indienen van het abstract stuur je het bestand naar de mastercoach (Niels) en jouw masterbegeleiders. Je geeft het een duidelijke naam: JOUW NAAM - abstract - definitieve versie. De eerste regel van het .doc-bestand bevat de rechtstreekse url naar jouw beeld. Deze url zet je ook in de body tekst van de mail die je stuurt.

- Print de tekst uit om er gemakkelijker de fouten uit te halen, je ziet zo ook beter of een tekst goed in elkaar zit (goed vertelt).
- Vraag kennissen om mee te lezen, zij kunnen een belangrijke bijdrage leveren aan de kwaliteit van de tekst en je motiveren. Geef vooraf duidelijke leesinstructies en concrete vragen over de tekst zodat ze weten waarom ze lezen (lezen ze om spelfouten eruit te halen of lezen ze om je tekst te begrijpen).
- Zorg ervoor dat je zeker weet dat je spelling, zinsbouw, grammatica in orde zijn.
- Begin op tijd... en test je schrijfsnelheid en manier van werken... maak een achterwaartse timing van je werk. Goed Schrijven: - voeg de titel van het project of je naam niet toe op je beeld.

**NUTTIGE LECTUUR:** Eco, Umberto, Hoe Schrijf ik een Scriptie. Amsterdam, Bert Bakker, 1985, 275p. (in ongeveer iedere dorpsbibliotheek te vinden, oud maar basisprincipes blijven nuttig).

Alles wat je niet weet, kan je, mag je, moet je vragen!

## BEELD

5mm  
25

formaat beeld  
A5 (staand)

formaat inhoud:  
148 x 210 mm  
+ 5 mm bleed langs alle kanten  
Dus in Photoshop is je document grootte  
158 x 220 mm  
300 DPI

- hoofdzaken en bijzaken scheiden; varieer de lengte van je zinnen; (10 tot 25 woorden per zin, gemiddelde van 20)
- let op zinsbouw; (vermijd passieve zinnen)
- let op woordkeus;
- schrijf duidelijk;
- schrijf persoonlijk; (maar begin nooit met "ik")
- vermijd gemeenplaatsen;
- schrijf beeldend;
- schrijf beknopt en bondig; (beter kort en goed dan lang en zever)
- maak je tekst opvallend en aantrekkelijk.
- Maak een EIGEN beeld
- Demonstreer design kwaliteit
- Toon een verband met je abstract
- Toon mensen in je toepassing, je ontwerpt voor mensen niet voor machines
- Zoek het niet te ver maar wees wel origineel
- Pas de grootte en de resolutie aan naargelang de publi-

catie. Zorg voor een beeld in hoge resolutie. Dit is bedoeld voor drukwerk, niet voor een online publicatie.

- Test je afbeelding in zwart/wit, op lage resolutie, op A5... is ze dan nog sterk genoeg?

## CHECKLIST VOOR JE MASTERPROEF

### EVALUATIE MASTERPROEF C-MD [INFO STUDENTEN EN INTERNE JURY]

Criteria zijn belangrijk en zullen een nuttig houvast bieden bij de beoordeling van de masterproef. Om het werk van de student zo transparant en concreet mogelijk te beoordelen, is er een lijst van formele en subjectieve criteria opgesteld. Vaak lijken de formele criteria vooral van toepassing op de thesis, en de subjectieve criteria vooral op het ontwerp. Thesis en ontwerp vormen echter samen de masterproef en worden zoveel mogelijk als één geheel beschouwd. Deze criteria zijn bedoeld om vage begrippen als 'c-md gehalte' te vervangen. Ze zullen zowel tijdens besprekingen en tussentijdse beoordelingen doorlopen worden, als bij het afstudeermoment zelf. Deze poging tot objectivering, inclusief de daaruit voortkomende lijst van criteria, is in ontwikkeling en zal regelmatig door zijn gebruikers geëvalueerd worden.

## DOELSTELLINGEN

De student stelt een aantal eigen doelstellingen voorop ten tijde van de propositie, welke door de promotoren bewaakt worden op haalbaarheid en een goede balans tussen onderzoek en ontwerp, tussen theorie en project, en tussen inhoud en vorm. Waar nodig worden deze doelstellingen op deze vlakken nog enigszins bijgesteld. De doelstellingen zullen gedurende het hele beoordelingstraject een leidraad vormen tijdens de verschillende evaluaties. Deze doelstellingen kunnen en mogen evolueren tijdens de uitwerking van de masterproef maar de evolutie moet altijd volledig gedocumenteerd en gemotiveerd worden.

De student en ook de jury moeten zich ervan bewust zijn dat mislukken in het doorlopen van een onderzoekstraject altijd tot de mogelijkheden behoort: het vooropgestelde doel kan onbereikbaar blijken of de uitwerking in een tastbaar project kan mislukken. Mislukken is aanvaardbaar en zal ansich geen reden zijn om niet te slagen. Voorwaarde is wel dat de student zijn onderzoek en ontwerp maximaal en tot het einde toe heeft ingezet om zijn/haar doelstellingen te bereiken: het doorlopen traject zal dus evengoed resulteren in een gedegen verslag en een ontwerp, zij het genuanceerd en gemotiveerd door alle elementen die belet hebben om het oorspronkelijke doel te bereiken. Ander-

zijds wordt een functionerend project als onvolledig en dus onvoldoende beschouwd, wanneer het theoretische en methodologisch onderzoek onbeëindigd is en er uit het gehele onderzoek geen conclusies getrokken zijn. Evaluatie van het ontwerp is essentieel om het mastertraject succesvol te kunnen besluiten.

Ieder student wordt aanbevolen om een externe co-promotor te betrekken bij zijn/haar mastertraject: deze externe co-promotor komt uit het domein dat relevant is aan het onderwerp. De vorm waarin deze samenwerking verloopt wordt door de student, de promotoren en de externe co-promotor in onderling overleg bepaald.

## FORMELE CRITERIA: INHOUDELIJK

Bij de formele criteria ligt de nadruk op de inhoudelijke uitvoering.

1. *Feitelijk en geformuleerd*  
Bevat de masterproef vanuit concreet en substantieel perspectief het beoogde niveau? Is de masterproef volledig?
2. *Tijdig*  
Is de masterproef op tijd gerealiseerd en weet de presenterende student zich aan de gegeven tijd te houden?
3. *Correcte inhoud*  
Zijn de beweringen waarachtig en functioneert het ontwerp?
4. *Kwaliteit van formulering*  
Is de thesis prettig leesbaar en weet de student goed uit zijn/haar woorden te komen? Is de argumentatie voldoende wetenschappelijk? Zijn zowel de thesis als het ontwerp goed begrijpbaar (transparant en logisch)?
5. *Gedocumenteerd*  
Komt de student met voldoende relevante referenties en illustraties?
6. *Inbedding en relevantie*  
Passen het gekozen onderwerp en de benadering voldoende in het werkdomein van communicatie en multimedia design? Is het voldoende ingebed in een relevant netwerk van gebruikers en/of ontwerpers? Zijn de afzonderlijke onderdelen passend en relevant in het geheel?
7. *Proces*  
Kan de student goed omgaan met feedback, tegenslag en terugvalposities, time-management, interactie met anderen (promotoren, werkveld, externe expertise...)?

## SUBJECTIEVE CRITERIA: VORMELIJK

Bij de subjectieve criteria ligt de nadruk op het vormelijke uitvoering.

1. *Concept is duidelijk*  
Komt de basisgedachte zowel in de thesis als in het ontwerp duidelijk over?
2. *Persoonlijk en gepersonaliseerd*  
Is de masterproef eigen aan de student? Heeft hij/zij zich de materie eigen kunnen maken?
3. *Origineel, onafhankelijk en zelfstandig wetenschappelijk denken*  
Heeft de student een eigen, volwaardige visie kunnen ontwikkelen en toepassen zonder plagiaat?
4. *Vernieuwend*  
Heeft het gedachtegoed en het ontwerp voldoende toe te voegen aan hetgeen reeds bestaat? Is de 'vernieuwing' passend ingebed in het onderzoeks- en ontwikkelingsdiscours? Kan de student de toegevoegde waarde van vernieuwing voor zijn/haar project voldoende definiëren en motiveren?
5. *Toegepaste methodologie*  
Heeft de student relevante onderzoeksmethodes toegepast, naar behoren uitgevoerd en met voldoende resultaat?
6. *Positie van de gebruiker in de design methode*  
Is de masterproef voldoende gericht op de beoogde ervaring van de gebruikers? Heeft de gebruiker een plaats gekregen in het continuüm tussen user oriented en participatief design? Wordt co-creatie of participatief ontwerp correct toegepast waar dit relevant is?
7. *Aantrekkelijk*  
Spreekt de masterproef voldoende aan? Enthousiasmeert het zonder enkel 'mooi', 'populair' of 'sexy' te zijn? Spreekt het resultaat aan vanuit maatschappelijk en/of humaan standpunt?

## BIJKOMENDE PUNTEN

Bij de beoordeling moet er steeds oog zijn voor positieve aspecten die niet als criteria genoemd worden. Mogelijke pluspunten kunnen bijvoorbeeld zijn:

1. *Multidisciplinair*  
Andere onderzoeksdomeinen zijn actief aangesproken.
2. *Extravert of maatschappijgericht*  
Het werk is sterk betrokken bij de wereldse realiteit en de huidige tijdsgeest.

3....

### **EVALUATIE MASTERPROEF C-MD [INFO STUDENTEN EN EXTERNE JURY]**

Criteria zijn belangrijk en zullen een nuttig houvast bieden bij de beoordeling van de masterproef. Om het werk van de student zo transparant en concreet mogelijk te beoordelen, is er een lijst van formele en subjectieve criteria opgesteld, zie hierboven. Vaak lijken de formele criteria vooral van toepassing op de thesis, en de subjectieve criteria vooral op het ontwerp. Thesis en ontwerp vormen echter samen de masterproef en worden zoveel mogelijk als één geheel beschouwd.

De criteria hieronder zijn bedoeld om de bovenstaande complexe begrippen (en alleen deze die betrekking hebben op de externe jurering) te verwoorden in eenvoudiger aspecten die gemakkelijker kunnen gehanteerd worden door de externe juryleden (mensen die vanuit een professionele eerder dan vanuit een academisch of onderzoeksperspectief de masterproef zullen evalueren). Ze zullen bij het afstudeermoment zelf gebruikt worden, de uitgebreide omschrijvingen op vorige paginas dienen dan enkel als bijkomende uitleg bij deze eenvoudige vragen.

Externe juryleden houden op de eerste plaats rekening met de volgende vragen:

- *Wat is het onderliggende idee van de masterproef?*
- *Is het idee goed verwoord? Kan de student zijn/haar idee en concept gevat en duidelijk presenteren?*
- *Verdedigt de student zijn/haar concept met passie?*
- *Heeft de student idee en concept methodologisch benaderd? Is die methodologie verantwoord door de student?*
- *Is idee, concept, project en resultaat goed gepresenteerd? Heeft de student voldoende aandacht voor zijn/haar voorkomen?*

Al deze criteria zijn gelijkwaardig voor de externe juryleden: dat betekent dat de student aandacht moet hebben voor al deze criteria zowel wat betreft thesisdocument, project en presentatie: deze drie elementen zijn complementair en evenwaardig maar moeten altijd binnen de specifieke context van het master project gezien worden. Schriftelijke competentie is dus ook belangrijk. Tijdens de presentatie zal er ook op gelet worden of de student vragen kan beantwoorden en zich kan verdedigen tegen kritiek en opmerkingen.

Minstens 1 extern jurylid zal ook de schriftelijke documentatie (thesis document) grondig evalueren.

Externe en interen jury blijven tijdens de beoordeling gescheiden beraadslagen om wederzijdse beïnvloeding of intimidatie te vermijden.



# 5. E-PORTFOLIO



Je portfolio wordt door je promotoren opgevolgd en geëvalueerd. De evaluatiemomenten vallen samen met de evaluatiemomenten van de thesis, dat wil zeggen: tussentijdse presentatie, inleveren leesversie en eindjury.

Het cijfer van het e-portfolio bestaat uit het cijfer voor de propositie, het cijfer voor de tussentijdse presentatie en het eigenlijke e-portfolio. Vergeet ook niet dat je in het e-portfolio de neerslag van CCC neerschrijft.

In de master kiest de student nog een aantal modules, schrijft zijn onderzoeksvorstel uit en volgt een mastertra-

ject. Hij analyseert en reconstrueert zijn portfolio tot een eigenzinnig profiel.

Hij integreert de toevalligheden, herschikt, zoekt verbindingen, gaat op zoek naar verschillende betekenislagen. Het portfolio vormt een leidraad voor alle beslissingen binnen dit jaar. 'Welke mogelijkheden heb ik voor mezelf gecreëerd?', kan de student beantwoorden aan de hand van zijn instapportfolio en zijn toekomstscenario's maken de brug naar het levenslang leren. Hij werkt drie toekomstscenario's uit: werk, verder studeren, sabbatjaar. Die scenario's integreert hij in zijn portfolio.

## INHOUDELIJK CONCEPT

Een e-portfolio moet gekaderd worden in een kennissamenleving waarin levenslang leren centraal staat, de hoger-opgeleiden moeten in staat zijn zich blijvend te ontwikkelen.

Vanuit een academisch perspectief is het belangrijk dat de student ervoor waakt dat zijn programma en afstudeerprofiel samenhangend is, dat hij/zij bewust is van het eigen kunnen en de eigen ambities. Het portfolio helpt om de vorderingen te visualiseren en de onderlinge verbanden aan te geven. Vanuit het competentiegericht onderwijskader van c-md is het belangrijk dat de student zijn kunnen duidelijk aangeeft door middel van authentieke en realistische situaties en opdrachten.

## INHOUDELIJKE COMPONENTEN

Een e-portfolio bevat de volgende drie componenten:

1. *Overzichten: ontwikkeling laten zien en plannen*  
Iedere student stelt voor zichzelf doelen (SMART) en gaat na hoe hij/zij die kan bereiken.
2. *Materiaal: ontwikkeling tonen en bewijzen.*  
Een selectie van het ontwikkelde materiaal wordt getoond. Dit materiaal dient om aan te tonen dat de doelen gehaald worden.
3. *Reflecties: ontwikkeling bespreken*  
Aan de hand van persoonlijke ervaringen bespreekt de student zijn ontwikkeling met betrekking tot zijn planning.

## COMPETENTIES

Het e-portfolio wordt opgebouwd rond de competenties die belangrijk zijn voor een c-md'er. Voor de relevante competenties wordt materiaal aangebracht dat aantoont dat de student deze competentie bezit of eraan werkt de competentie te halen.

## BEOORDELING VAN JE ONTWIKKELING:

- Niveau 1 (1-cmd): *competenties begrijpen*  
Kennis, vaardigheden en attitudes begrijpen en linken aan het curriculum
- Niveau 2 (2-cmd): *reflecteren over eigen leertraject*  
Hoe ver sta ik? Welke andere competenties heb ik nodig? Hoe ga ik om met feedback?
- Niveau 3 (3c-md):  
Waar zit ik vast? Welke andere competenties heb ik nodig?
- Niveau 4 (masterjaar): *nieuwe competenties zoeken*  
Wat is mijn eindprofiel, wat na c-md?

## ENKELE PRAKTISCHE RICHTLIJNEN

Het e-portfolio is een informatie-poel rond je thesis en studietraject. Waarom schreef je die thesis, hoe past ze in je stage en wat wil je er later mee doen? Het bevat dus een abstract van je thesis, links, blog, artikels,... Je thesis of studietraject moet ook in de navigatie dus een duidelijk onderdeel zijn van je e-portfolio.

Daarnaast is je e-portfolio ook een presenteerblaadje dat je aan een job kan helpen. Wat voor goed werk maakte je al? Websites, logos, filmpjes, installaties,... Denk eraan dat een portfolio niet al je werk bevat. Maak een selectie! Werken die niet meer representatief zijn voor je kunnen laat je er beter uit.

Vergeet ook niet dat je een reflectie van CCC in je e-portfolio moet verwerken.

Inhoud en taal getuigen van professionaliteit. Maar humor en een persoonlijke invalshoek kunnen zeker.

## CONCEPT

Voor je e-portfolio ontwikkel je een vormelijk concept dat aansluit bij het inhoudelijk concept van je thesis of in verband staat met andere persoonlijke activiteiten en interesses.

## VORM

Het is niet de bedoeling dat de vormgeving van je e-portfolio beperkt blijft tot het kiezen van een 'template'. Liefst maak je een eigen ontwerp. Een e-portfolio moet persoonlijkheid uitstralen en van creativiteit getuigen. Navigatie tussen de verschillende onderdelen is overzichtelijk. Dus je e-portfolio en je eventuele blog zijn grafisch een geheel. Je blog bevat een duidelijke link naar portfolio zodat navigeren tussen de twee gemakkelijk is. Je hoofdnavigatie blijft compact, duidelijk, zakelijk en overzichtelijk. Bijvoorbeeld: Als je een item "Vrije tijd" wil plaatsen (niet verplicht), plaats dat dan eerder onder "persoonlijk" dan onder hoofdnavigatie.

## TECHNICITEIT

Naast de criteria inhoud, vorm, inhoud en concept wordt er ook beoordeeld op techniciteit. Zijn alle links correct, werkt de code van de navigatie zonder fout, is het geheel gebruiksvriendelijk en

hoe interessant is het gebruik van technologie.

Maak je systeem en vormgeving efficiënt en makkelijk update-baar.

Naarmate het einde van het jaar nadert, ga je minder tijd hebben om je portfolio te updaten. Een CMS zou je tijd kunnen besparen.

Als je met flash wil werken is het aangeraden (niet verplicht) om daar enkel de navigatie in te maken zodat je inhoud (html) snel update-baar blijft.



# 6. LECTURERS

## NIELS HENDRIKS

Since 2003 Niels Hendriks is a lecturer Cross Media, Online Communities & Social Media in the master program Communication & MultimediaDesign (The Limburg University College, part of the association of the University of Leuven). He recently started a New Media Content course at the Journalism Department of the Xios University College. He is a member of the interdisciplinary Social Spaces research group, where he merely focuses on Social Media. During the last two years he has worked in research projects together with different industry players. Currently he works on a EU-funded research project on user empowerment in the textile industries. He blogs at [www.socialtextiles.be](http://www.socialtextiles.be) & [www.e-cultuur.be](http://www.e-cultuur.be). He was the co-founder and board member of the non-profit organisation Stadsreporter vzw, supporting citizen journalists. He was an Alfa-developer, test user and part of both the Education- and Marcom-group at I-City vzw, the world's largest research lab of mobile community applications.

✉ [niels.hendriks@khlm.be](mailto:niels.hendriks@khlm.be)

## LIESBETH HUYBRECHTS

Liesbeth Huybrechts is research coordinator of [www.socialspaces.be](http://www.socialspaces.be) (Media, Arts & Design Fac. Genk),

exploring the social potential of art, design, new media. She is also engaged in the master programme Communication and MultimediaDesign in the same institute. She is doing a Phd research in Cultural Studies (Catholic University Leuven) on the use of new media as critical things in participatory design and art projects. As a freelancer Liesbeth is mostly active as editor of the Flemish e-culture blog, writing and curating assignments. She (1979) is a Master in Communication Sciences and Master in Cultural Studies at the Catholic University of Leuven (BE).

✉ <http://www.interface-our-space.be/>  
<http://www.e-cultuur.be/weblog/>  
[liesbeth.huybrechts@khlm.be](mailto:liesbeth.huybrechts@khlm.be)

## RUDI KNOOPS

Rudi Knoops studied literary and communication sciences. He worked as mediaproducer at the Audiovisual Services of the University of Leuven, and as freelancer for Behoud de Begeerte, VRT, Kunstenfestivaldesarts, amongst others, focussing on links with literature, science and/or music. Presently he is lecturer/researcher at the Media & Design Academy in Genk. In an IvOK financed research project in the arts ,ÀúMULTIPLE voice/vision,Àú he explores possible

forms of interaction and remediation between musical polyphony and audiovisual form.

He is now starting a practice-based Phd in the Arts wherein he will further research the possibilities of the multiple or multiplicity in its different forms.

✉ [rudi.knoops@khlim.be](mailto:rudi.knoops@khlim.be)

## THOMAS LAUREYSSENS

Thomas Laureyssens is artist and interaction-designer. His current focus is playful interaction and gaming in public space. His work, often inspired on cartography as shown by Argos, Rhizome, Z33 and RASA. At the MAD Faculty he researches multitouch interfaces and mapping tools for collaborative practices, and teaches Play (Game). He studied graphic design at Sint-Lukas Brussels.

✉ [thomas.laureyssens@khlim.be](mailto:thomas.laureyssens@khlim.be)

## STEVEN MALLIET

Steven Malliet performs research on the social characteristics of digital game play. He has published internationally on subjects such as game analysis and rhetoric, game realism, moral aspects of gaming, gaming effects and play evaluation methods. As a guest professor at the MAD Faculty he is engaged in projects on full dome entertainment and digital game-based learning. Also an assistant professor at the University of Antwerp, he is working on several projects, including a book edit on digital games and morals, and research on the experience of playing casual games.

✉ [steven.malliet@khlim.be](mailto:steven.malliet@khlim.be)

## LIEVEN MENSCHAERT

Lieven Menschaert Modules: play, experience 4cMd. interests in physical computing, music and generative coding. latest/ researcher for 'Dark Matter' - IBBT/art&d/ (2008-2009)

researcher @ EMG: domains/physical FONTuting, net-communication protocols and tangible interfaces. (2007-2009)  
researcher @ idea-BXL : database and visualisation project (2008).

/ blotter / autogenerated / dorkbot / sealife / iscratch / dark matter / politics

✉ [lieven.menschaert@khlim.be](mailto:lieven.menschaert@khlim.be)

## KRISTOF MICHIELS

Kristof Michiels has studied Art History & Archaeology (1998) at the Free University of Brussels. He previously worked as a researcher at SMIT-VUB, as a consultant at Atos Origin and as an art historian in the Rubenianum in Antwerp.

The focus of Kristofs activities lies on development for the web and mobile. He is especially interested in the city, the arts, e-culture & internet of things as themes for his research.

✉ [kristof.michiels@khlim.be](mailto:kristof.michiels@khlim.be)

## KOEN PELLEGRIMS

Koen (1977) is a specialist in mobile applications, mobile marketing and social media. Koen has always been at the forefront of new trends and technologies, assessing their potential impact on his customer, top or bottom line. He has a special weak spot for business model innovation and how companies can compete not merely on price or quality, but by doing things differently.

Before joining KHLim, Koen was a consultant for PricewaterhouseCoopers and IBM, specialized in mobile and pervasive computing. He assisted customers in leveraging mobile technologies for sales force or field force automation, to increase operational efficiency, or to create greater marketing reach. He left IBM for Telindus (later acquired by Belgacom), where he helped establish a business unit on mobility. Later, he became Solution Manager for the broader domain of 'Collaboration'.

Koen holds a Master in Computer Science and an MBA in Entrepreneurship. He feels it is important to approach technology from a customer-perspective and see how it can create value for the customer or the customer's customer. In his spare time, Koen enjoys the company of his newborn son, as well as his weekly game of volleyball.

✉ [koen.pellegrims@khlim.be](mailto:koen.pellegrims@khlim.be)

## MATHY VANBUEL

Mathy Vanbuel has many years of experience in the production of educational multimedia and the development of technology solutions in the domain of education, training and culture. As a cinematographer, director and head of educational multimedia production of the Audiovisual Services of K.U. Leuven and later as an associate director with Ecotec Research and Consulting, Brussels he was involved as coordinator or partner in numerous research

projects within the European Commission Research Frameworks. Since 1999 he is managing co-director of ATiT, a Belgian SME involved in the integration of appropriate technologies to support teaching and learning in projects worldwide.

Within ATiT, he is managing the production of educational multimedia materials and the design and building of ICT-based solutions for training, teaching and learning. He is Visiting Lecturer eLearning at the MAD Faculty (KHLIM), more specifically in the InterFaculty (Maastricht). He also works regularly as an expert, consultant and evaluator in the areas of education and ICT for various institutions worldwide: World Bank, UNESCO, DFID, European Commission, European Space Agency, Parliament of Flanders (Commission Digital Flanders) as well as in developing regions worldwide (Africa, Latin America, South-East Asia), on the implementation and evaluation of technologies supporting education and training. His expertise is most importantly in the domain of education technologies and eLearning (including game based learning), appropriate use of (multi) media in education, and finally in project management and Research & Technology Development methodology. Mathy is co-founder and chairperson of the judging committee of the MEDEA Awards (Media in Education) and co-organiser of the Media & Learning Conference.

✉ [mathy.vanbuel@khlm.be](mailto:mathy.vanbuel@khlm.be)

## ROSANNE VAN KLAVEREN

Rosanne van Klaveren is a media artist, researcher and teacher who researches new ways of storytelling within the field of new media since 1999. Van Klaveren studied Autonomous Art at the HKA (Arnhem, Netherlands), Photography at Post-St.Joost (Breda, Netherlands) and Cultural Studies at the Catholic University of Leuven (Leuven, Belgium). Her project Braintec ([www.braintec.info](http://www.braintec.info)) won the ISOC-Award for Internet and the Arts in 2001 and was nominated for the International Media Art Price in 2002. Van Klaveren realized many storytelling projects online under the name Digitales ([www.verhaalprojecten.nl](http://www.verhaalprojecten.nl)) Her present practice-based PhD FOOD RELATED focuses on food related experiences and practices within the Circumpolar North, which she translates artistically in interactive storytelling projects and an online platform ([www.foodrelated.org](http://www.foodrelated.org)).

✉ [rosanne.vanklaveren@khlm.be](mailto:rosanne.vanklaveren@khlm.be)

## ROB VAN KRANENBURG

Rob van Kranenburg werkt als projectmanager van het EU project SHAREIT. Als innovatie consultant houdt hij zich bezig met onderhandelingstrategieën voor nieuwe technologieën, op dit moment zijn dat ubicomp, rfid (radio frequency identification) en het internet der dingen. Daartoe richtte hij de denktank Council op.

Rob van Kranenburg studeerde cum laude af in Literatuur Theorie aan de Universiteit van Tilburg. Hij begon met werken bij Professor Ronald Soetaert in Gent, aan de faculteit Onderwijskunde. Daar ontwikkelde hij online leermodules, methoden en concepten met als uitgangspunt multi-geletterdheid. In 2000 vertrok hij naar Amsterdam om te werken als programmamaker media-educatie in De Balie, centrum voor cultuur en politiek. Daarnaast was hij ook docent en coördinator van het nieuwe media programma aan de UvA, afdeling film- en televisie wetenschappen. Met het gevoel dat het terrein van de nieuwe media eigenlijk te jong is om te historiseren begon hij bij Doors of Perception als co-programmamaker en stelde hij met John Thackara het programma van Doors 7 samen: Flow, the design challenge of pervasive computing. In 2003 was hij mentor bij de postgraduaat cursus voor performance, theater en kunst bij APT, Arts, Performance, Theatricality. Hij werkte bij het Virtueel Platform, Waag Society en was extern deskundige bij het advies Mediawijsheid van de Raad voor Cultuur. Hij was een van de oprichters van het collectief bricolabs.

Rob van Kranenburg geeft les in de module Nieuwe media context van het postgraduaat Multimedia & Communicatie.

✉ [rob.vankranenburg@khlm.be](mailto:rob.vankranenburg@khlm.be)

## WENDY VAN WYNSBERGHE

Wendy Van Wynsberghe is a member of Constant vzw - a non-profit organisation for art and new media, based in Brussels, highly active in the field of open source, feminism and alternatives for copyright - from 2000 she started volunteering on regular basis for Constant, since 2004 she works for the organization as a core member, partly responsible for production, hard and software, audio archiving, and as a activator of the workshop network Linux & audio in Brussels. She also involved in a partnership that organizes open hardware workshops, called Ellentriek, together with De Pianofabriek where artists work together on their projects. She mainly works with electronics, textile, open hardware using only free software, all work under a free art license. <http://capacitor.constantvzw.org>

✉ [wendy.vanwynsberghe@khlm.be](mailto:wendy.vanwynsberghe@khlm.be)

**ANDREA WILKINSON**

Andrea Wilkinson (1976) is design lecturer and researcher (Media, Arts & Design Faculty, Genk) teaching across the Communication Multimedia Design and Graphic Design programmes and the Social Spaces research project, UseWell. Originally from a small Midwestern American town, she has lived abroad for the last decade in New Zealand and Belgium. Her personal design projects deal mostly with 'text', not merely as typographic form, but how it can offer suggestions of meaning, experience and memory. She holds double undergraduate degrees in English and Art (Design) from Missouri Southern State University (USA) and a Postgraduate Degree in Transmedia from Sint-Lukas Brussels University College of Art and Design (BE)

 <http://www.andreawilkinson.com>  
<http://www.usewell.be>  
[andrea.wilkinson@khlim.be](mailto:andrea.wilkinson@khlim.be)



# BIJLAGEN: ECTS FICHES

## **MODULES**

Public Space  
PLAY  
Stories  
Social Media Experience 7.08  
Open Module  
Experimental Media

## **CONCEPTUALISATION AND CREATION IN CONTEXT**

Coachings and Creations  
Contexts and Conversations

## **MASTER PROJECT**

## **PORTFOLIO**



# **MODULES: ECTS FICHES**

# PUBLIC SPACE: ECTS FICHE

---

<b>COÖRDINATOR</b>	Liesbeth Huybrechts
<b>LESGEVER(S)</b>	Liesbeth Huybrechts / Lieven Menschaert / Rob Van Kranenburg
<b>OPLEIDINGSFASE</b>	MA
<b>ECTS-PUNTEN</b>	6 Tot.:60
<b>NIVEAU</b>	Masterniveau

---

## COMPETENTIES

### RESEARCH

Innovate: The student is able to design and implement research

### DESIGN

Innovate: The student reaches the level of experimental designer.

### ORGANIZE

Broaden: The student is able to take part in various organizational models.

### CONNECT

Innovate: The student designs a connection story.

### REFLECT

Broaden: The student is actively looking for feedback in different environments.

### ANALYZE

Broaden: The student is able to approach a problem from different perspectives.

### CREATE

Innovate: The student creates from his free world.

### MEDIATISATION

Innovate: The student weaves several media into one medium.

### ORIENTED TOWARDS SOCIETY

Innovate: The student expresses his own vision of society.

### LIFELONG LEARNING

Innovate: The student formulates his learning pathway in a formal, informal, non-formal trajectory.

---

## BEOORDELINGSCRITERIA

- Level of experimentation
  - Depth of the research conducted
  - Conceptual and technical advancement of the project proposal
  - Participation in class discussions, workshops
  - General advancement and process work
  - Final presentation
  - Ability to connect different modes of thinking
- 

## INHOUD

Ubiquitous and pervasive computing are no longer terms that try to describe future developments. Rather they explain how technology surrounds us in our present day society, although we are not always aware of that technology. Because technology is everywhere around us and is becoming more and more invisible, the difference between the physical and virtual reality is collapsing. Data from mobile phones with built-in GPS receivers can be linked with online data, easily allowing the creation of a virtual layer on top of reality. This hybrid state of the world also has social consequences. Physical contact is no longer a prerequisite to meeting people and the internet has become an efficient communication platform for collaborative projects both on a worldwide and local level. In addition to that ease of communication and collaboration the rise of the open source philosophy has made the development of a lot of complex projects more easily accessible to more people (Public) Space is situated at the crossroads of all these changing possibilities. The module will zoom in on the possibilities of collaborative networks and the results of participatory projects.

The social position of new media arts will be discussed and the tension between space and place will be clarified. (Public) Space offers more than a theoretical framework. The students will be guided to develop an individual project that combines insights from the lectures with personal experimentation.

---

**WERKVORM**

Lectures, practica, discussions, guest lectures, workshops

**STUDIEMATERIAAL**

- Huybrechts, Liesbeth (red.) Cross-over: Kunst, media en technologie in Vlaanderen. Lannoo, 2008. (ISBN 978-90-209-7850-6).
  - Van Kranenburg, Rob. The Internet of Things: A critique of ambient technology and the all-seeing network of RFID. Network Notebooks 02, Institute of Network Cultures, Amsterdam, 2007. ISBN: 978-90-78146-06-3. ([http://www.networkcultures.org/\\_uploads/notebook2\\_theinternetofthings.pdf](http://www.networkcultures.org/_uploads/notebook2_theinternetofthings.pdf))
  - Abrams, Janet e.a. Else/where: Mapping New Cartographies of Networks and Territories. Univ of Minnesota Pr, 2006. (ISBN 0972969624)
- 

**AANVULLEND LEERMATERIAAL**

- Brouwer, Joke e.a. Art & D: Research and Development in Art. V\_2, 2005. (ISBN 90-5662-389-3)
  - Bullivant, Lucy. 4dspace: Interactive Architecture. Wiley-Academy, 2005. (ISBN 9780470090923)
  - Rush, Michael. New Media in Art. Thames & Hudson, 2005. (ISBN 978-0-500-20378-1).
  - Horace Milner, Body Rituals among the Nacirema <https://www.msu.edu/~jdowell/miner.html>
  - The Midwich cuckoos. Door Pauline Francis, John Wyndham  
<http://www.youtube.com/watch?v=yrkrAT6hmN4>  
[http://books.google.be/books?id=bQSTGtiFvM4C&printsec=frontcover&dq=midwich+cuckoos&source=bl&ots=WDOM5KV\\_9B&sig=MWu9c\\_ZS57Zw3zuEXAGNPPyWMy&hl=nl&ei=-JVyTOf7HdjPjAfJxNz6CA&sa=X&oi=book\\_result&ct=result&resnum=11&ved=0CEwQ6AEwCg#v=onepage&q&f=false](http://books.google.be/books?id=bQSTGtiFvM4C&printsec=frontcover&dq=midwich+cuckoos&source=bl&ots=WDOM5KV_9B&sig=MWu9c_ZS57Zw3zuEXAGNPPyWMy&hl=nl&ei=-JVyTOf7HdjPjAfJxNz6CA&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=11&ved=0CEwQ6AEwCg#v=onepage&q&f=false)
- 

**EXAMENVORM****1STE EXAMENKANS**

The students will be judged based on

- (40%) project proposal
- (40%) project work (technical and conceptual advancement, final presentation)
- (20%) portfolio and process evaluation (presentations, assignments, participation in class discussions)

**2DE EXAMENKANS**

There is only one examination period for the module.

---

**ALGEMENE VISIE**

(Public) Space aims at enhancing the student's knowledge of (new) media art and the way in which it interacts with technology, society and science. The students are stimulated to experiment with different technologies that might prove useful to create media projects in the public space. Experimentation and the exploration of new and existing frames of reference are crucial to realise a personal media project that interacts with a specific space and the people that inhabit it.

---

**BEGINCOMPETENTIES**

(Public) Space is a master module. The students need to have a thorough knowledge and understanding of research and design methodologies.

---

**SITUERING IN HET CURRICULUM / VOLGTUDELJKHEID**

MASTER See "tabel volgtijdelijkheid"

---

**RELATIE MET ONDERZOEK**

**RELATIE MET WERKVELD**

---

**AANVULLENDE INFO****ONDERWIJSTAAL:**

English (unless only Dutch students have enrolled)

**AANVULLENDE INFORMATIE OVER DE EVALUATIE EN PUNTENVERDELING:**

see above: examination

*Info die per volledig opleidingsonderdeel bepaald moet worden (dus indien het hier gaat over een deel van een opleidingsonderdeel, moeten deze gegevens voor alle delen van het betreffendesamengestelde opleidingsonderdeel gelden).*

**TOLERANTIE:** yes

**PERIODE:** 1st semester

**EXAMENCONTRACT:** no

**VERVANGEN VAN OPLEIDINGSONDERDEEL:** Possible

---

# PLAY: ECTS FICHE

---

<b>COÖRDINATOR</b>	Thomas Laureyssens
<b>LESGEVER(S)</b>	Thomas Laureyssens, Steven Malliet
<b>OPLEIDINGSFASE</b>	
<b>ECTS-PUNTEN</b>	6      Tot.:30u KO:u      BKV:L 24 + 0 33u      ZS:u
<b>NIVEAU</b>	verdiepend

---

<b>COMPETENTIES</b>	Students are made familiar with the game design process through the development of a micro-game. This includes performing user experience tests during different iterations in the design cycle (e.g. co-design sessions, playability evaluations, user tests of beta versions), conceptualising a game idea based upon ludology and game psychology, and implementing the design by using a technology of choice.
---------------------	--

---

<b>BEOORDELINGSCRITEIA</b>	Students are evaluated weekly based upon their input during classes, workshops and user evaluation sessions. In addition, the students' mastery of the theoretical concepts is tested by means of a written exam or paper (may vary from year to year, dependent of the case we are working on). Finally, and most importantly, students are evaluated based upon the game they have developed: originality, playability, graphical qualities and technical implementation are important criteria here.
----------------------------	---

---

<b>INHOUD</b>	<p>The course content consists of a number of components:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Theoretical examination of the development context (is dependent of the case we work on, e.g. game-based learning, interactive storytelling, immersion by means of physical interfacing)</li><li>• Methodological aspects and practical elaboration of user experience testing.</li><li>• Methodology for the creation of complex media projects: (paper) prototyping, game design document.</li><li>• Mastering a technology of choice to implement the game: Flash, processing, arduino, Unity, ...</li></ul>
---------------	---

---

<b>WERKVORM</b>	Combination of lectures, workshops, field work, and practical assignments
-----------------	---

<b>STUDIEMATERIAAL</b>	Course consists of lecture slides, in addition to a reader of academic articles, papers and book chapters.
------------------------	--

## AANVULLEND LEERMATERIAAL

---

<b>EXAMENVORM</b>	Second examination is not possible.
<b>1STE EXAMENKANS</b>	
<b>2DE EXAMENKANS</b>	

---

<b>ALGEMENE VISIE</b>	The philosophy underlying the module is that students should become familiar with all aspects involved in the development of a digital game. Rather than having the students specialise in one or a few aspects, we prefer a conceptual approach, emphasising the integration of different skills. Within this philosophy, working in a team and delegating different tasks is considered an important asset as well.
-----------------------	---

---

**BEGINCOMPETENTIES** No prior skills or knowledge are required. Nevertheless, a basic understanding of implementation techniques such as Flash or Arduino is considered an asset.

---

**SITUERING IN HET CURRICULUM / VOLGTUDELJKHEID**

---

**RELATIE MET ONDERZOEK** The module is typically framed within a larger research context. The student design efforts are closely monitored by the course coordinators, who build upon the outcomes of the module to produce further research and academic papers. Students are also stimulated to present their work at later workshops design competitions and conferences. The students are stimulated to use and experiment with research methodologies such as research-through-design, (paper)prototyping and user testing.

---

**RELATIE MET WERKVELD** If possible, guest lecturers from the field are invited. Practical elaborations are typically based upon literature in the domain of design research – a field where theory and practical relevance are combined.

---

**AANVULLENDE INFO** **ONDERWIJSTAAL:** English

*Aanvullende informatie over de evaluatie en puntenverdeling:  
Info die per volledig opleidingsonderdeel bepaald moet worden (dus indien het hier gaat over een deel van een opleidingsonderdeel, moeten deze gegevens voor alle delen van het betreffende samengestelde opleidingsonderdeel gelden).*

**TOLERANTIE:** Tolerance possible.

**PERIODE:** 1st semester

**EXAMENCONTRACT:** not possible.

**VERVANGEN VAN OPLEIDINGSONDERDEEL:** Optional Module

---

# STORIES: ECTS FICHE

---

<b>COÖRDINATOR</b>	Rosanne Van Klaveren
<b>LESGEVER(S)</b>	Andrea Wilkinson, Rosanne van Klaveren
<b>MA</b>	
<b>ECTS-PUNTEN</b>	6 Tot.: 60                      L 24 + 0 33
<b>NIVEAU</b>	Innovate

---

<b>COMPETENCIES</b>	<p>The student has a critical attitude and is looking for innovative solutions. The student acquires an open mind.</p> <p><b>CONNECT</b> The student learns to develop a story. The student is able to identify shortcomings of the story of another.</p> <p><b>MEDIATIZATION</b> The student gains insights into the aesthetics of a medium so he understands how to manipulate the experience.</p> <p><b>RESEARCH</b> The student is able to participate in an existing research. The student is able to connect research reports in a paper. The student is able to apply a certain research method. The student is able to reflect on his research practice. The student is able to present his research in an audience-adapted manner.</p> <p><b>ANALYZE</b> The student is able to approach a problem from different perspectives.</p> <p><b>CREATE</b> The student is able to create his personal style.</p> <p><b>REFLECT</b> The student writes a final reflection on his actions in his e-portfolio.</p>
---------------------	--

---

<b>BEORDELINGSCRITEIA</b>	Each student creates an individual (digital) story. Constant evaluation of participation. Oral presentation and exhibition of the individually designed stories in January at Z33, supported with a written statement.
---------------------------	---

---

<b>INHOUD</b>	<p>This year's theme for Stories is 'Under your skin'. In a two-day workshop together with Phl students at Z33 in Hasselt we learn to understand the basic possibilities and insights of bio-engineering. We research how artists experiment with these possibilities artistically, and learn to communicate our thoughts about this topic story wise.</p> <p>In Narratology, a story is the representation of a series consistent happening in which the human experience is dominant. Cause and effect are crucial in this traditional definition, but leave hardly any room for interactive storytelling. Other definitions give the entangled plot restrictions in time and space, which decline the possibilities for experiment in storytelling. What if a series fragmented happenings have hardly any causal connection but enough fabula? Can interactivity create a coherent story out of these gratuitous incidents? Can a story create a life of its own? What if a story is being told criss-cross different media? When will a story flirt so much with truth that it is no longer experienced as a story? Does a story loses 'storyness' if</p>
---------------	--

it paints in these different colours?

In anthropology stories are often defined through interactivity, in which the story becomes a construction in a specific context, made together with the audience. The social interaction seems to give possibilities to connect stories to everyday life. This is something we see in psychotherapy as well, where stories of one's life are used in reminiscence to strengthen the identity.

*“People shape their daily lives by stories of who they and others are and as they interpret their past in terms of these stories. Story, in the current idiom, is a portal through which a person enters the world and by which their experience of the world is interpreted and made personally meaningful. Narrative inquiry, the study of experience as story, then, is first and foremost a way of thinking about experience. Narrative inquiry as a methodology entails a view of the phenomenon. To use narrative inquiry methodology is to adopt a particular view of experience as phenomenon under study.”* (Connelly & Clandinin, 2006, p. 375)

Jos de Mul said that interactive stories struggle with the horseless carriage syndrome. Interactivity puts the ‘telling’ on hold through our expectations dictated by earlier media. ([www.demul.nl](http://www.demul.nl)) Our perception of storytelling elements is obsolete and needs to be updated. Only if we abandon traditional methods, interactive media can develop a new language for storytelling. In search for a horse to pull the carriage, we will try to break the old storytelling traditions we study. Narrative inquiry and intuitive inquiry will be our tools.

**WERKVORM**

In this course we merge research and narrative, researcher and researched. We work within a mixture of lectures, guest lectures, debates, showcases, creative and practical exercises, assignments and a workshop. We study narrative structures of classic stories and the differences for interactive storytelling projects. After understanding what stories are and how to create them, we experiment with storytelling ourselves. This is something we will perform in actual practice: our theoretical skills will be implemented in ‘hands on’ projects. Each student creates an individual (digital) story.

**STUDIEMATERIAAL**

- Wardrip-Fruin, N. & Pat Harrigan, P. (2004). *First Person: New Media as Story, Performance and Game*. USA Cambridge: MIT Press
- Ryan, M. (2001). *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: John Hopkins University

**AANVULLEND LEERMATERIAAL**

- Reader

**EXAMENVORM**

**1STE EXAMENKANS**

Besides constant evaluation of participation there is an oral presentation and exhibition of the individually designed stories, supported with a written statement.

**2DE EXAMENKANS**

Re-examination is not possible

**ALGEMENE VISIE**

**BEGINCOMPETENTIES**

Bachelordegree

**SITUERING IN HET**

**CURRICULUM / VOLGTUDELJKHEID**

Master See “volgtijdelijkheidstabel”

**RELATIE MET ONDERZOEK**

In this module the students are introduced to narrative inquiry and intuitive inquiry as research methods and will participate in the research project ‘Under your skin’, organized by Z33.

## RELATIE MET WERKVELD /

## AANVULLENDE INFO

**ONDERWIJSTAAL:** English (if only Dutch speaking students have enrolled, parts may be in Dutch)

*Info die per volledig opleidingsonderdeel bepaald moet worden (dus indien het hier gaat over een deel van een opleidingsonderdeel, moeten deze gegevens voor alle delen van het betreffende samengestelde opleidingsonderdeel gelden).*

**TOLERANTIE:** yes

**PERIODE:** 1e semester

**EXAMENCONTRACT:** no

**VERVANGEN VAN OPLEIDINGSONDERDEEL:** yes

---

# SOCIAL MEDIA EXPERIENCE 7.08: ECTS FICHE

---

<b>COÖRDINATOR</b>	Niels Hendriks
<b>LESGEVER(S)</b>	Kristof Michiels, Niels Hendriks
<b>OPLEIDINGSFASE</b>	
<b>ECTS-PUNTEN</b>	6 Tot.: 64h
<b>NIVEAU</b>	innovate

---

## COMPETENTIES

### ANALYZE

The student is capable of identifying, evaluating, critically analysing and debunking the popular (mis)conceptions of what is called web2.0 and social media. He is able to approach each problem/challenge from different perspectives and come up with an innovative solution.

### ORGANIZE

For the project it is crucial that the student is able to plan his work and respect deadlines. He is a true and loyal team player. The student is able to take up his responsibility can construc

tively deal with different opinions/conflicts. He is aware of and respects the role and responsibilities of all stakeholders involved.

### MEDIATISATION

In this module we try to find ways to create a meaningful experience to enhance participation of the individual. In the several projects the student needs to mediatise his concepts into concrete multi-medial designs.

### CREATE

The student is being challenged by group discussions, artistic work, experimental designs and theoretical framework. He realizes the limitations of his creativity.

### ORIENTED TO SOCIETY

The student integrates a social dimension in his work.

He is able to place himself, the others, the media and all stakeholders in the social context. The solutions the student creates are the result of his social vision.

### CONNECT

In the project as well as in the assignments and exam the student proves that he can link the theoretical frameworks that he was introduced to and place them in a context. Based on his acquired insights he develops a personal perspective/view, that is reflected in the proposed designs.

### REFLECT

The student is able to adjust his attitude and his work to the feedback he receives from his peers, his lecturers as well as from the several stakeholders.

### LIFELONG LEARNING

The student lays the fundamentals for a lifelong learning experience.

---

## BEORDELINGSCRITEIA

The student...

- knows and understands the theoretical frameworks.
- can reflect on his participation in social media
- can perform a thorough analysis of the available social media concepts
- can create a critical design which express this analysis
- can advise a stakeholder on the actions to take to create a social media platform
- can work in ateam consisting of people with different background/skills.

---

<b>INHOUD</b>	Historical context of social (sociable) media Critical analysis of current use of social media Social media key issues: privacy identity playbour open vs closed systems governance Introduction into user research and design methodologies for social media
---------------	---

---

<b>WERKVORM</b>	Lectures, groups discussions, guest lectures, self-study and assignments.
<b>STUDIEMATERIAAL</b>	Powerpoint presentations and recent articles on Blackboard A variety of online and offline articles.
<b>AANVULLEND LEERMATERIAAL</b>	

---

<b>EXAMENVORM</b>	
<b>1STE EXAMENKANS</b>	The evaluation is based on : a theoretical part (incl an individual cognitive test and a discussion group) and a project related part (group assignment – individual assignments)
<b>2DE EXAMENKANS</b>	There is only one examination period

---

<b>ALGEMENE VISIE</b>	We see social media as a means by which the individual can identify himself and look for peers to start a conversation. Web 2.0 giving him plenty of options to do so. In order to keep it interesting though, we think that the level of participation is important and whether or not this participation leads to a meaningful experience for the individual. Only when there is a high degree of participation we get the notice of “place” or “community”. In this module we will analyse, investigate and ‘debunk’ the so-called social media/Web2.0-tools & -ideology. For our project we use the design methodology “social interaction design”. <a href="http://www.gravity7.com/social_interaction_design.html">http://www.gravity7.com/social_interaction_design.html</a>  <i>“Social interaction design is the design of social media. It encompasses Web 2.0 design practices and tools as well as a kind of social practices-oriented approach to user experience and interaction design... Social interaction design anticipates what happens at the social level when a community of users engage with your site.”</i>
-----------------------	--

---

<b>BEGINCOMPETENTIES</b>	The student should be passionate about online interaction. He is a reliable teamworker. He is an open minded and commissioner-centered communicator. Programming skills are required though we believe more in tinkering than in “extreme programming” Design skills are required
--------------------------	---

---

<b>SITUERING IN HET CURRICULUM / VOLGTUDELJKHEID</b>	Master See “volgtijdelijkheidstabel”
--	--------------------------------------

---

<b>RELATIE MET ONDERZOEK</b>	In this module we refer to research projects. The student is also doing primary field research in order to analyze the stakeholders needs. The critical attitude towards the topics dealt with will also require some research. This module will make connections with the MAD-research group Social Spaces.
------------------------------	---

**RELATIE MET WERKVELD**

Sociable media, questions of identity, participation and governance challenge the communication and multimediadesigner. The topic of openness and closeness in new media contexts is one of the major challenges for media design.

---

**AANVULLENDE INFO**

**EDUCATIONAL LANGUAGE:** English (if only Dutch speaking students have enrolled, parts may be in Dutch)

*Info die per volledig opleidingsonderdeel bepaald moet worden (dus indien het hier gaat over een deel van een opleidingsonderdeel, moeten deze gegevens voor alle delen van het betreffende samengestelde opleidingsonderdeel gelden).*

**TOLERANCE:** yes

**PERIOD:** 1st and 2nd semester

**EXAMINATION CONTRACT:** no

**REPLACING A PART OF THE MODULE:** yes

---

# OPEN MODULE: ECTS FICHE

---

<b>COÖRDINATOR</b>	Koen Pellegrims				
<b>LESGEVER(S)</b>	Koen Pellegrims, X				
<b>OPLEIDINGSFASE</b>	Master				
<b>ECTS-PUNTEN</b>	5	Tot.: 72u	KO: u	BKV: L + 0	ZS: u
<b>NIVEAU</b>	Inleidend				

---

## COMPETENTIES

### ONDERZOEKEN

- kennis en toepassing van Processing
- analyseren en uitproberen immersieve technieken
- analyseren en uitproberen Experience Design theorieën

### ONTWERPEN

- ontwikkeling van een immersieve ruimtes

### CREËREN

De student wordt uitgedaagd om zowel vanuit de mogelijkheden die Processing biedt, het ideeëngoed van Experience Design en met de aangeboden 'klassieke' middelen tot een eigen creatieve oplossing te komen.

Hij kan met de kennis die hij heeft opgedaan (zowel in de module als in zijn voortraject) een innovatief, verrassend ontwerp maken.

### ORGANISEREN

De student kan zijn taken plannen en zich houden aan deadlines. De student kan oplossingsgericht met knelpunten omgaan in zijn project. Hij kan keuzes maken (welke taal, welke toepassing, welke implementatie) en deze motiveren bij de presentatie.

De student kan

- samenwerken in een interdisciplinair kader
- een opdracht in groep tot een goed einde brengen
- een bijdrage leveren aan het geheel en zich niet verschuilen achter de groep
- ongepast dominant gedrag vermijden
- bereidheid tot uitwisselen van informatie
- bereidheid om andere studenten te helpen of om zelf geholpen te worden
- actief bijdragen tot studenteninspraakmogelijkheden in communicatie met docenten en directie.

### VERBINDEN

In de uitwerking van het projectwerk legt de student verbanden tussen de hem aangereikte kennis en de toepassing in de praktijk.

---

## BEOORDELINGS-CRITERIA

---

## INHOUD

In deze module gebruiken we Experience Design als designmethode/-benadering en als onderzoeksmethode. Deze benadering kwam oorspronkelijk uit een commerciële context waar 'experiences' gezien werden als 'touches' tussen mensen en merken. Later vonden de ideeën van Experience Design ook hun weg in niet-commerciële en educatieve omgevingen. Interactief design heeft een performatieve en representatieve kracht, net zoals digitale kunst. Brenda Laurel haalde dit al aan in haar boek 'Computers as Theatre (1991)'. Ze argumenteert dat designers in het achterhoofd moeten houden dat hun applicaties niet alleen 'gebruikt' zullen worden, maar ook 'uitgevoerd' en 'beleefd'. Een (digitaal) artifact ontwerpen is hetzelfde al seen experience of beleving ontwerpen.

Belevingen ontwerpen is niet zo nieuw als de term Experience Design en ‘user experience’ doen veronderstellen. Ontwikkelingen in artistieke praktijken – zowel in de geschiedenis als nu – brengen de mogelijkheden voor het ontwerpen van deze beleving aan het licht. De media- en kunstgeschiedenis kent vele voorbeelden van illusionaire praktijken, zoals panoramas, die onze behoefte aan virtuele omgevingen begrijpelijk maken. Oliver Grau schrijft in zijn boek ‘Virtual Art, from illusion to immersion’ (2003) hoe de zintuiglijke beleving gedurende immersieve projecten gecreëerd wordt door zowel fysieke als psychologische perceptie. Om belevingen te ontwerpen heb je niet alleen kennis nodig van immersieve en illusoire mogelijkheden maar ook een goed begrip van perceptie.

In groep bestuderen we verschillende voorbeelden in de geschiedenis van kunst en media. Uiteindelijk bouwen we een interactieve installatie waarin de ‘experience’ of beleving van verschillende lagen van de realiteit het hoofddoel is.

**WERKVORM**

**STUDIEMATERIAAL**

- Reader
- Grau, O. (2003). Virtual Art, from illusion to immersion. USA Cambridge: MIT Press
- Laurel, B. (1993). Computers as Theatre. USA: Addison-Wesley Professional

**AANVULLEND LEERMATERIAAL**

**EXAMENVORM**

**1STE EXAMENKANS**

**2DE EXAMENKANS**

Er is geen tweede examenkans

**ALGEMENE VISIE**

In de master krijgen de studenten de gelegenheid op zoek te gaan naar cross overs tussen hun eigen afstudeerrichting en de andere richtingen binnen onze school. Dat betekent dat er 4 keuzemodules worden georganiseerd die open staan voor alle masterstudenten van alle opleidingen. Die modules werken rond een gezamenlijk thema. In 2010-2011 is dit “designers against aids”. Er is dan ook een algemene introductiesessie op donderdag 18 november door Ninnette Murk – de bezieler achter “designers against aids”. Iedere module werkt met dit thema maar heeft een eigen insteek.

Experience design (cmd) : kinetische interactie

Human design (pd)

In residence (fotografie)

Full Dome (animatie)

**BEGINCOMPETENTIES**

**SITUERING IN HET**

**CURRICULUM / VOLGTUDELJKHEID**

Zie volgtijdelijkheidstabel

**RELATIE MET ONDERZOEK**

**RELATIE MET WERKVELD**

**AANVULLENDE INFO**

**ONDERWIJSTAAL:** Nederlands

**AANVULLENDE INFORMATIE OVER DE EVALUATIE EN PUNTENVERDELING:**

*Info die per volledig opleidingsonderdeel bepaald moet worden (dus indien het hier gaat over een deel van een opleidingsonderdeel, moeten deze gegevens voor alle delen van het betreffende samengestelde opleidingsonderdeel gelden).*

**TOLERANTIE:** ja

**PERIODE:** nov-feb

**EXAMENCONTRACT:** niet mogelijk

**VERVANGEN VAN OPLEIDINGSONDERDEEL:** de student is verplicht één van de 4 aangeboden modules te volgen

---

# EXPERIMENTAL MEDIA: ECTS FICHE

---

<b>COÖRDINATOR</b>	Rudi Knoops
<b>LESGEVER(S)</b>	Rudi Knoops / Koen Pellegrijs / NN
<b>OPLEIDINGSFASE</b>	MASTER
<b>ECTS-PUNTEN</b>	6 Tot.: 60
<b>NIVEAU</b>	broadening, innovating

---

## COMPETENTIES

### 1. RESEARCH

The research carried out in the module Experimental Media is in preparation for the project work. The students are introduced to a number of research methodologies that they can use for their projectwork. The analysis of, and reflection on their research practice is an important behavioural indicator.

The C-md-student develops a research-oriented attitude.

The student actively looks for existing research results.

The student is able to participate in an existing research.

The student is able to design and implement research.

### 2. DESIGN

The projectwork has a strong bias towards design. We expect the experiment to reach a profound level, both as a concept and in the form of a final prototype.

The student continues designing until he is able to deliver an innovative concept.

He is able to shape his own idea and translate it into a story / design.

The student builds a collection of original concepts.

The student is able to use a design methodology.

### 3. ORGANIZE

Organization is fundamental in a group project. The student is able to build and manage his own team.

The student is able to calmly organize his work load and his networking so he is able to achieve efficiently greater impact. The student takes responsibility for the coherence of the various aspects within his work and within the work context.

The student is able to organize his learning.

The student is able to work in a team.

The student is able to cope with the constraints within an organization.

The student develops his organization : he is able to attract employees to strengthen his organization.

### 4. CONNECT

This competency is being targeted in the examinations: the student has to reach new insights using the knowledge frameworks that he was introduced to during the sessions.

The student is able to make connections.

### 5. REFLECT

This competency plays an important part in the projectwork.

The student acquires a learning attitude in which time for reflection is a constant

The student is able to adjust his attitude and his work to the feedback.

The student is able to give feedback.

### 6. ANALYZE

Important in projectwork, research and final exam. The student has to be able to make an analysis of an abstract question and construct a roadmap towards a solution within a given framework.

The student has a critical attitude and is looking for innovative solutions.

## 7. CREATE

Using a combination of the frameworks he was introduced to in the module and other sources of inspiration, the student reaches new insights.

The student acquires an open mind.

## 8. MEDIATISATION

Is central in the projectwork.

The student has a critical attitude and is looking for innovative solutions.

The student is able to design within the codes of a medium.

The student is able to design a concept in which the media function side by side: multimediality.

The student is able to list and compare the possibilities and limitations and the codes of different media

The student is able to convey his experiences through various media.

The student is able to change a concept by changing the interaction between the media: intermediality, cross-mediality & media ecology.

The student is able to explain how the interaction of different media changes the perception.

The student is able to present a mixed media product.

The student collects mixed media concepts in his portfolio.

The student is able to make a cross-media product.

The student uses the medium between the media to shape experiences.

The student weaves several media into one medium.

The student is able to evaporate the boundaries of media.

The student is able to steer the experience of his audience so that it feels as though it remains within one medium.

## 9. ORIENTED TOWARDS SOCIETY

The student positions himself within a social discourse

The student studies the social context in which he moves.

The student integrates a social dimension in his work

The student is able to place the technological developments of media within their social context.

The student is able to place the aesthetics of the medium in its social context.

The student is able to place his research, design and prototype in a social context.

The student examines alternative social contexts.

The student examines how he is able to make the experience of blind spots in the society visible.

The student starts from a perspective that is alien to him.

The student shows the experience of the other.

The student expresses his own vision of society.

The student develops an authentic voice.

The student approaches a phenomenon from different perspectives.

The student demonstrates his commitment to society.

The solutions the student creates are the result of his social vision.

## 10. LIFELONG LEARNING

The student takes responsibility for his learning.

---

### **BEOORDELINGSCRITERIA**

The students will be assessed on the basis of a written paper (individual) and a group project.

The project should result in a prototype that pays special attention to usability, experience and experiment. In the final presentation of the project the student has to explain its development and the research involved, using the documentation he has collected during the production process. And he has to elaborate on the theoretical backbone for the group project

In his individual paper the student should be able to formulate his own critical perspective on specific mediachanges in a broader (media-)context.

---

<b>INHOUD</b>	<p>This module focusses on new forms of input and output for on-line and off-line content, in the context of ongoing media changes. We study how new technologies and technological evolutions create new possibilities. Possibilities that stimulate the experiment but, on the other hand, demand a critical attitude. This double research attitude (experimental engagement and critical distance) is also a requirement for the project work in the module. 'Experimental Media' provides the student with the theoretical framework(s) that will assist him/her to further develop an own critical perspective on these mediachanges. A number of guest lectures will treat the subject of mediachanges from different angles. The project work is based on a specific assignment. The project should result in a prototype that pays special attention to usability, experience and experiment.</p>
<b>WERKVORM</b>	Lectures, seminars, guest lecturers, practica
<b>STUDIEMATERIAAL AANVULLEND LEERMATERIAAL</b>	Powerpoint-presentations (pdfs are available on the e-learning platform) Reader with articles. Books (will be announced during the course). Websites and on-line
<b>EXAMENVORM 1STE EXAMENKANS 2DE EXAMENKANS</b>	Only 1 examination period The students will be assessed on the basis of a written paper (individual) and a group project: 50% paper, 50% project. No redo possible
<b>ALGEMENE VISIE</b>	Experimental Media tries to offer insight into the transition from old to new media. To reach this goal Experimental Media focusses on experiments with existing technology and media and wants to integrate cross media applications into usable concepts & prototypes. We expect the students to step beyond their traditional views on media and to critically engage with media.
<b>BEGINCOMPETENTIES</b>	A fascination for new media is required. The students are expected to be interested in crossmedial and experimental applications.
<b>SITUERING IN HET CURRICULUM / VOLGTUDELJKHEID</b>	Master (See table of consequence)
<b>RELATIE MET ONDERZOEK</b>	
<b>RELATIE MET WERKVELD</b>	The students explore the boundaries of a medium and set up experiments that result in a crossmedial prototype. This will foster a creative attitude that will help them to formulate answers and find solutions in their professional career.
<b>AANVULLENDE INFO</b>	<b>ONDERWIJSTAAL:</b> English (unless only Dutch speaking students have enrolled)  <b>AANVULLENDE INFORMATIE OVER DE EVALUATIE EN PUNTENVERDELING:</b> The students will be assessed on the basis of a written paper (individual) and a group project: 50% paper, 50% project.  <i>Info die per volledig opleidingsonderdeel bepaald moet worden (dus indien het hier gaat over een deel van een opleidingsonderdeel, moeten deze gegevens voor alle delen van het betreffende samengestelde opleidingsonderdeel gelden).</i>  <b>TOLERANTIE:</b> Possible

---

**PERIODE:** 1st + 2nd semester

**EXAMENCONTRACT:** No

**VERVANGEN VAN OPLEIDINGSONDERDEEL:** 00 can be replaced

---



# **CONCEPTUALISATION AND CREATION IN CONTEXT: ECTS FICHES**

# COACHINGS AND CREATIONS: ECTS FICHE

---

**COÖRDINATOR  
LESGEVER(S)**

Niels Hendriks

**MEDIALAB :** Lieven Mensschaert / Kris Cardinaels / NN**DESIGNLAB :** Lieven Mensschaert / Andrea Wilkinson / NN**RESEARCHLAB :** Mathy Van Buel / Bart Geerts / Jessica Schoffelen / Thomas Laureyssens / Nathalie Vaes, Ann Laenen / Steven Mailliet / Katrien Dreesen**OPLEIDINGSFASE  
ECTS-PUNTEN  
NIVEAU**

Master

3

Broadening

**COMPETENTIES****REFLECT:**

The student is actively looking for feedback in different environments. He is able to translate that feedback into actions.

**ANALYZE/CREATE:**

The student has a critical attitude and an open mind.

**CONNECT:**

The student is able to make connections. He tells his connection story.

**MEDIATISATION:**

The student is able to compare the possibilities/limitations and the codes of different media.

**LIFELONG LEARNING:**

The student is able to organise his own learning process. He expands his learning style, he immerses in another learning style. The student is able to articulate what he learns.

**BEORDELINGSCRITERIA**

Students are free to attend as many labs as they want, but they have to attend at least 3 sessions of each lab and reflect on these in their eportfolio..

**INHOUD****MEDIA LAB :**

- Java FX
- Arduino
- ...

**DESIGNLAB :**

- design by observation/analysis
- video-editing and publishing
- design layout across media
- working with and creating graphical motifs
- ...

**RESEARCH LABS :**

- surveys
- focus groups
- interviews
- probes
- mapping
- writing (an abstract)
- set up an experiment
- referencing

- presenting your work on exhibitions
- presenting your masterproject - trial presentation with peer review

---

<b>WERKVORM</b>	Labs
<b>STUDIEMATERIAAL</b>	There is no study material as such. But in most sessions the lectures provide the students with information that is at their disposal for further use.
<b>AANVULLEND LEERMATERIAAL</b>	
<b>EXAMENVORM</b>	There is only one examination period
<b>1STE EXAMENKANS</b>	The student writes a reflection on the labs he attended in his eportfolio. He describes in what way these labs were helpful to him.
<b>2DE EXAMENKANS</b>	No redo possible
<b>ALGEMENE VISIE</b>	<p>In this course we want to provide the students with support on the technological, design and methodological aspects of his masterproject. The lab setting allows coaching on demand. Since each student needs coaching on different aspects and on a different level.</p> <p>In the medialab they experiment with technology.</p> <p>The designlab allows them to “stretch” their design.</p> <p>In the researchlab students can test/sharpen their research methodologies.</p>
<b>BEGINCOMPETENTIES</b>	The labs are open to all students passionate about media, design and technology, who can use support on methodological, technological or design aspects of their projects.
<b>SITUERING IN HET CURRICULUM / VOLGTIJDELIJKHEID</b>	Master (see ‘volgtijdelijkheidstabel’)
<b>RELATIE MET ONDERZOEK</b>	In the research labs students are being coached in several research methods. Students can also use these sessions to test/sharpen their research setup.
<b>RELATIE MET WERKVELD</b>	
<b>AANVULLENDE INFO</b>	<p><b>ONDERWIJSTAAL:</b> English or Dutch</p> <p>Aanvullende informatie over de evaluatie en puntenverdeling: Students who take this course are free to attend as many labs as they want, but they have to attend at least 3 sessions of each of these labs and reflect on these in their eportfolio.</p> <p><i>Info die per volledig opleidingsonderdeel bepaald moet worden (dus indien het hier gaat over een deel van een opleidingsonderdeel, moeten deze gegevens voor alle delen van het betreffende samengestelde opleidingsonderdeel gelden).</i></p> <p><b>TOLERANTIE:</b> yes</p> <p><b>PERIODE:</b> both semesters</p> <p><b>EXAMENCONTRACT:</b> Not possible</p> <p><b>VERVANGEN VAN OPLEIDINGSONDERDEEL:</b> Possible</p>

---

# CONTEXTS AND CONVERSATIONS: ECTS FICHE

---

<b>COÖRDINATOR</b>	Niels Hendriks
<b>LESGEVER(S)</b>	All lecturers from the master
<b>OPLEIDINGSFASE</b>	Masters
<b>ECTS-PUNTEN</b>	2
<b>NIVEAU</b>	Broadening

---

## COMPETENCIES

### REFLECT:

The student is actively looking for feedback in different environments. He is able to translate that feedback into actions.

The student is able to self-reflect. He is able to place his self reflection in different contexts and to push the boundaries.

### ANALYZE/CREATE:

The student has a critical attitude and an open mind.

### CONNECT:

The student is able to make connections. He tells his connection story.

### MEDIATISATION:

The student is able to compare the possibilities/limitations and the codes of different media.

### ORIENTED TOWARDS SOCIETY:

The student positions himself within a social discourse.

### LIFELONG LEARNING:

The student is able to organise his own learning process. He expands his learning style, he immerses in another learning style. The student is able to articulate what he learns.

### ORGANIZE:

The student develops his network.

---

## BEOORDELINGSCRITERIA

---

## INHOUD

Contexts and Conversations mainly consists of the puntKom sessions.

PuntKom is a mix of crispy lectures, tasty workshops, bitesized performances and yummy demos. It is a meeting place for everyone passionate about media, culture, design and technology. It is an opportunity for the student to broaden his vision, to show his work and to debate with colleagues in the field in an informal setting.

### SOME OF LAST YEAR'S TOPICS (AS AN EXAMPLE):

Serious gaming and bastard culture (lecture), sound coding (lecture/demo), 20 lines of code (demos), social textiles (workshop) ...

### DATES FOR THE COMING YEAR:

Nov 18/Dec 16/Jan 20 /Feb 17/Mar 24/Apr 28/May 19

Next to these sessions we also try to organize a bigger workshop (2-3 days).

For comparison, last year we had a 3day-workshop "design in residence" with artist Ief Spincemaille. They worked around borders and media and started from "virtual glasses". Students learned to work with the software Isadora and made an interactive installation.

---

## WERKVORM

Lectures/workshops/demos

---

**STUDIEMATERIAAL** None

**AANVULLEND LEERMATERIAAL**

---

**EXAMENVORM** There is only one examination period  
**1STE EXAMENKANS** The student writes a reflection on the sessions he attended in his eportfolio. He describes in what way these sessions were helpful to him.  
**2DE EXAMENKANS** No redo possible

---

**ALGEMENE VISIE** Contexts and Conversations mainly consist of the puntKom sessions. PuntKom is a mix of crispy lectures, tasty workshops, bitesized performances and yummy demos. It is a meeting place for everyone passionate about media, culture, design and technology. It is an opportunity for the student to broaden his vision, to show his work and to debate with colleagues in the field in an informal setting.

---

**BEGINCOMPETENTIES** The puntKom sessions are open to anyone passionate about media, culture, design and technology. All students are welcome (all years and all departments).

---

**SITUERING IN HET CURRICULUM / VOLGTIJDELIJKHEID** Master (see 'volgtijdelijkheidstabel')

---

**RELATIE MET ONDERZOEK** In these sessions researchers share their results with the students. Students can also use these sessions to test the findings of their own research.

---

**RELATIE MET WERKVELD** In these sessions experts who work in the field of media, culture, design and technology share their expertise with the students. The sessions are also open for organizations. They are a meeting place for students and professionals. It is an excellent opportunity for networking. The student has the chance to show his theories/project to the professional world.

---

**AANVULLENDE INFO** **ONDERWIJSTAAL:** English or Dutch (dependant on the guest speakers)

**AANVULLENDE INFORMATIE OVER DE EVALUATIE EN PUNTENVERDELING:** Students who take this course have to attend at least 3 of these sessions and reflect on these in their eportfolio.

*Info die per volledig opleidingsonderdeel bepaald moet worden (dus indien het hier gaat over een deel van een opleidingsonderdeel, moeten deze gegevens voor alle delen van het betreffende samengestelde opleidingsonderdeel gelden).*

**TOLERANTIE:** yes

**PERIODE:** both semesters

**EXAMENCONTRACT:** Not possible

**VERVANGEN VAN OPLEIDINGSONDERDEEL:** Possible

---



# MASTER PROJECT: ECTS FICHE

# MASTER PROJECT: ECTS FICHE

---

<b>COÖRDINATOR LESGEVER(S)</b>	Niels Hendriks Mathy Vanbuel / Liesbeth Huybrechts / Rudi Knoops / Rosanne Van Klaveren / Kristof Michiels Steven Malliet
<b>OPLEIDINGSFASE ECTS-PUNTEN NIVEAU</b>	29 Tot.: 265h Innovate

---

## COMPETENCIES

### RESEARCH

The student is able to define a research question and can prove the social or artistic significance of this question. The student is able to connect his research question to a research method. The student is able to collect and interpret research data. From this data the student can draw a conclusion. The student is capable of setting up a logical and transparent argumentation based on his research and present this to his peers, the research community and the work field in an audience adapted manner. The student can critically reflect on his research practice. The student is able to translate research data into a design.

### DESIGN

The student reaches the level of experimental designer. The student is able to combine various design methods, materials and can work in different contexts. In this way, the student creates his personal style.

### ORGANIZATION

The student is able to find the right nodes for his network to perform his research/develop his prototype.

### REFLECT

The student is able to self-reflect on his master project and can write down this reflection in an e-portfolio. He is also able to place his self reflection in different contexts and to push the boundaries.

### ANALYZE

The student is able to identify a problem. The student is able to formulate a problem from his experience of the world. The student can propose solutions, to a design question, made from the perspective of the stakeholders and relevant contexts.

### CREATE

The student analyzes theoretical models of creativity. The student is confronted with pioneers, role models, artists, designers. From this info the student tries to create his own method.

### MEDIATISATION

The student weaves several media into one medium. The student is able to evaporate the boundaries of media. The student is able to steer the experience of his audience so that it feels as though it remains within one medium or the student can make the audience aware of the boundaries of each medium.

### ORIENTED TOWARDS SOCIETY

The student expresses his own vision of society.

### THE STUDENT DEVELOPS AN AUTHENTIC VOICE.

The student approaches the several research questions and his prototype from different perspectives.

### THE STUDENT DEMONSTRATES HIS COMMITMENT TO SOCIETY.

The solutions the student creates are the result of his social vision.

### LIFELONG LEARNING

The student formulates his learning pathway in a formal, informal, non-formal trajectory. The student is able to articulate what he learns in specific contexts. The student is able to differentiate his learning pathway into formal, informal, non-formal trajectories. The student proposes a further learning pathway in his portfolio outflow.

### BEOORDELINGS-CRITERIA

The student...

- can pose a clear and attainable research question
- can select and critically reflect upon the appropriate research method to answer the question
- knows and understands the theoretical frameworks, the key players, the pioneers, role models, artists, art projects and designers in the domain of his research question. The student is capable of translating them into different contexts.
- can translate the solutions to elements of his research questions into a design methodology
- can critically reflect on his own research and design attitude and that of others
- can deal with positive and negative feedback
- can present his work in a limited time frame and can uphold a strict time management plan
- will work in close collaboration with the future users of his prototype to be able to create a prototype in a user-oriented and/or participatory way
- can test his prototype in several design-test-evaluate-cycles
- can present his work in audience-oriented manner to an internal and external jury of domain experts
- can present his work in a clear way in the final exhibition of the academy.

*! For more "beoordelingscriteria" we refer to the Master Guide and regular mailings by the promotors and/or the master coordinator.*

### INHOUD

The contents of the master thesis is based upon the personal proposition each student creates and the research trajectory (related to all the requirements as stipulated over here) he foresees.

### WERKVORM

Personal coaching by a promotor, possibility to receive input and support via the research, media & design lab

### STUDIEMATERIAAL

### AANVULLEND LEERMATERIAAL

### EXAMENVORM 1STE EXAMENKANS

There is a possibility for a re-do examination period

The evaluation is based on :

- a written document
- a prototype
- a presentation
- a prototype set in an exhibition context

### 2DE EXAMENKANS

A redo is possible

### ALGEMENE VISIE

Art, design, technology, economics and social sciences touch each other in unexpected and hybrid ways in the Communication and Multimedia Design degree programme. Departing from the public's experience, we ask how we can stimulate spectators or end users to take a new look at our society by experimenting with (new) technologies. We also investigate how we can portray research results using multimedia.

**BEGINCOMPETENTIES**

- The student needs to have a research attitude
  - He is willing to critically self-reflect
  - The student is an independent worker
  - The student knows more than only the basics in design and development and is willing and able to find solutions for problems in design or development that occur
- 

**SITUERING IN HET CURRICULUM / VOLGTUDELJKHEID**

Master program (See “volgtijdelijkheidstabel”)

---

**RELATIE MET ONDERZOEK**

For their master projects research is a primary focus. The student can ask the correct research question, find the correct methodology to answer this question, meticulously follow this method and translate the answers to the question into the design and development of his prototype.  
In his research the student is stimulated to make connections with the MAD-research group Social Spaces, Play, Art/object & design and/or Image & Word.

---

**RELATIE MET WERKVELD**

The combination of theoretical frameworks on narratology, gaming, media design and social media together with the elaborate critical attitude towards design research and design practice will provide for valuable insights in the field of media design. The central element of user-orientedness & participation helps to stimulate this insight.

---

**AANVULLENDE INFO**

**EDUCATIONAL LANGUAGE:** Dutch

*Info die per volledig opleidingsonderdeel bepaald moet worden (dus indien het hier gaat over een deel van een opleidingsonderdeel, moeten deze gegevens voor alle delen van het betreffende samengestelde opleidingsonderdeel gelden).*

**TOLERANCE:** no

**PERIOD:** Master year

**EXAMINATION CONTRACT:** no

**REPLACING A PART OF THE MODULE:** no

---



# **E-PORTOFOLIO: ECTS FICHE**

# E-PORTFOLIO: ECTS FICHE

---

<b>COÖRDINATOR</b>	Niels Hendriks
<b>LESGEVER(S)</b>	Alle thesisbegeleiders
<b>OPLEIDINGSFASE</b>	MA
<b>ECTS-PUNTEN</b>	3
<b>NIVEAU</b>	Vernieuwend

---

## COMPETENTIES

### LEVENSLANG LEREN:

De student neemt verantwoordelijkheid voor zijn leerproces. Hij kan zijn leertraject koppelen aan de leerroute binnen de opleiding. Hij kan een swot-analyse maken van zijn leertraject en leervragen formuleren die verder reiken dan zijn schooltraject. Hij betreft hierbij andere leer contexten.

### REFLECTEREN:

De student kan over zichzelf reflecteren.

De student schrijft een eindverslag over zijn handelen in zijn e-portfolio.

Hij kan zijn keuzetraject motiveren aan de hand van de gekregen feedback en van zijn zelfreflectie. Hij kan zijn zelfreflectie in verschillende contexten plaatsen en zijn grenzen verleggen.

### ONTWERPEN:

De student kan zijn verhaal vertalen naar een eigen ontwerp en creëert een eigen stijl. Door heen de tijd evolueert het ontwerp van zijn portfolio mee. Hij bereikt het niveau van experimentele ontwerper.

### VERBINDEN:

In het portfolio legt de student de verbanden tussen de verschillende vakken en zijn competenties. In de master vertelt hij zijn 'verbindingsverhaal' van zijn heel traject bij C-md.

### ORGANISEREN:

De c-mdstudent kan zijn eigen werk en netwerk organiseren zodat hij op een efficiënte manier meer effect kan realiseren. Hij neemt verantwoorde-lijkheid voor de samenhang van de verschillende facetten binnen zijn werk en binnen de werkcontext en reflecteert dat in zijn e-portfolio.

## BEOORDELINGSCRITEIA

**CONTENT** (opleidingsgeschiedenis, doelstellingen, uitdagingen, competenties)

**DESIGN** (persoonlijke toets in de vormgeving)

**TECHNOLOGIE** (werkend geheel, onderhoudsvriendelijk)

**USABILITY EN WEBWRITING**

**TOONPORTFOLIO** (eigen werk uit opleiding en daarbuiten)

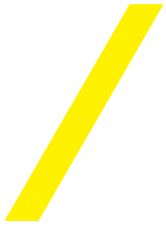
**ONTWIKKELPORTFOLIO** (reflecties)

## INHOUD

In de master kiest de student nog een aantal modules, schrijft zijn onderzoeksvorstel uit en volgt een mastertraject. Hij analyseert en reconstrueert zijn portfolio tot een eigenzinnig profiel. Hij integreert de toevalligheden, herschikt, zoekt verbindingen, gaat op zoek naar verschillende betekenislagen. Het portfolio vormt een leidraad voor alle beslissingen binnen dit jaar. 'Welke mogelijkheden heb ik voor mezelf gecreëerd?', kan de student beantwoorden aan de hand van zijn instapportfolio en zijn toekomstscenario's makend de brug naar het levens lang leren. Hij werkt een toekomstscenario uit en integreert dat in zijn portfolio.

---

<b>WERKVORM</b>	coaching door docent-begeleider, die tevens zijn promotor is.
<b>STUDIEMATERIAAL</b>	Instructies worden ter beschikking gesteld via Toledo
<b>AANVULLEND LEERMATERIAAL</b>	
<b>EXAMENVORM</b>	De student is zelf verantwoordelijk voor het vragen van coaching (zijn promotor- thesisbegeleider is ook zijn begeleider van het eportfolio). Het cijfer van het e-portfolio omvat eveneens het cijfer gegeven op de propositievoorstelling van je thesis, de tussentijdse presentatie van je thesis en de reflecties op CCC.
<b>1STE EXAMENKANS</b>	Hij dient zijn portfolio in aan het einde van het academiejaar.
<b>2DE EXAMENKANS</b>	Hij kan zijn portfolio herwerken in september.
<b>ALGEMENE VISIE</b>	Aan het einde van het masterjaar moet de student het volgende kunnen: <ul style="list-style-type: none"><li>• vertrekkende vanuit de afstudeercompetenties zijn individueel afstudeerprofiel ontwerpen;</li><li>• zijn afstudeerprofiel finaliseren in een coherent geheel door te selecteren, te benadrukken, te verbinden en te interpreteren;</li><li>• zijn modulekeuzes aan zijn masterthesis koppelen;</li><li>• openstaan voor het toevallige;</li><li>• zijn toekomstscenario uitwerken.</li></ul>
<b>BEGINCOMPETENTIES</b>	Het e-portfolio bouwt verder op het portfolio van de vorige jaren.
<b>SITUERING IN HET CURRICULUM / VOLGTUDELJKHEID</b>	zie tabel volgtijdelijkheid
<b>RELATIE MET ONDERZOEK</b>	/
<b>RELATIE MET WERKVELD</b>	Het persoonlijk portfolio evolueert naar een publiek portfolio waarin de student zijn competenties toont en beschrijft. In de master wordt zijn portfolio in grote mate een toon portfolio waarin hij zijn eigen verhaal/stijl aantoont. Zijn portfolio bereidt de stap naar zijn toekomstscenario voor.
<b>AANVULLENDE INFO</b>	<b>ONDERWIJSTAAL:</b> Nederlands  <i>Info die per volledig opleidingsonderdeel bepaald moet worden (dus indien het hier gaat over een deel van een opleidingsonderdeel, moeten deze gegevens voor alle delen van het betreffende samengestelde opleidingsonderdeel gelden).</i>  <b>TOLERANTIE:</b> mogelijk  <b>PERIODE:</b> 1e + 2e semester  <b>EXAMENCONTRACT:</b> kan worden opgenomen in een examencontract onder nader te omschrijven voorwaarden.  <b>VERVANGEN VAN OPLEIDINGSONDERDEEL:</b> 00 mag niet vervangen worden



# COLOPHON

- AUTHORS:** Liesbeth Huybrechts / Nathalie Vaes / Niels Hendriks  
Kris Cardinaels / Rudi Knoops / Thomas Laureyssens  
Steven Malliet / Lieven Menschaert / Danny Leën / Toon Gorissen  
Mathy Vanbuel / Koen Pellgrims / Wendy Van Wynsberghe  
Rosanne Van Klaveren / Rob Van Kranenburg / Andrea Wilkinson
- DESIGN:** Michiel Kragten
- PHOTOS:** Thomas Laureyssens / Niels Hendriks



MAD-faculty  
Campus C-mine  
C-mine 5, 3600 Genk  
T 089 30 08 50

<http://cmd.khlim.be/>

