[0.01]

CMD en de 3Ds

Zelfevaluatie CMD Amsterdam
Visitatie 26 november 2024

3D’s bij CMD

De 3 D’s zijn sterk met elkaar verbonden en alle drie relevant voor CMDers.

Digitalisering speelt een belangrijke rol bij een opleiding die gaat over digitaal design. Als docenten en studenten experimenteren we met opkomende technologie en interactievormen om up-to-date te blijven en soms voorop te lopen in het werkveld. Daarbij is het niet alleen nodig de technologie te begrijpen, maar ook de impact op en gevolgen voor de samenleving. We verkennen thema’s zoals privacy, filter-bubbels, big data, tech-geletterdheid in de samenleving enzovoort.

We besteden aandacht aan duurzaamheid gezien de grote urgentie om onze samenleving drastisch minder schadelijk te maken voor mens en omgeving. In feite zijn alle digitale producten onduurzaam: het maken en gebruiken is belastend voor de omgeving, bijvoorbeeld door de CO_2 uitstoot die daarmee gepaard gaat. Dit brengt een stevige verantwoordelijkheid met zich mee voor ontwerpers. Toekomstige ontwerpers kijken kritisch naar de noodzaak voor het maken van digitale producten en moeten ze ontwerpkeuzes maken die de impact op de omgeving zo laag mogelijk houden.

In ons vakgebied is het toegankelijk en inclusief maken van digitale interactieve producten noodzakelijk om ervoor te zorgen dat iedereen op diens eigen voorwaarden mee kan doen in de samenleving. Naast toegankelijke producten, is het ook van belang de verschillen in het ontwerpteam te ontdekken, omarmen en benutten.

Meer weten?

Astrid Lubsen
Irene Kamp
Genève Angelista

CMD

en de 3 D’s

Digitalisering, diversiteit & inclusie en duurzaamheid bij de opleiding Communicatie en Multimedia Design.



De Hogeschool van Amsterdam focust in haar strategische instellingsplan voor 2021-2026 op drie grote maatschappelijke thema’s: Duurzaamheid, Diversiteit & Inclusie, Digitalisering (de 3D’s). Dit is een overzicht hoe CMD hieraan concreet invulling geeft.

Communication and Multimedia Design | Faculteit Digitale Media & Creatieve Industrie
Auteurs: Astrid Lubsen-van Roij, Irene Kamp, Genève Angelista - 2022

De 3D’s in het fundament

We stimuleren studenten vanaf de start van de opleiding steeds zelf af te wegen wat zij ‘goed’ vinden. Hiervoor zijn specifieke kennis en vaardigheden nodig, waarbij, net als bij de kennis en vaardigheden met betrekking tot techniek, vormgeving en interactie, iedere student een basisniveau ontwikkelt. Ook is er aandacht voor persoonlijke ontwikkeling, en de ontwikkeling van een professionele identiteit. Studenten verkennen hoe ze als professional in de wereld willen staan.

Daarnaast worden de 3D’s gelinkt aan het CMD-vakgebied. Dit is zichtbaar in de onderwerpen van vakken en projecten, maar ook in labs en hardware waarmee studenten en medewerkers kunnen experimenteren. In het eerste jaar krijgen de studenten een algemeen beeld van sociale en ecologische uitdagingen waar ze als professional mee te maken kunnen krijgen. Bijvoorbeeld in het vak internet-standaarden wordt het thema internetvervuiling besproken. Aan de hand van ontwerpopdrachten onderzoeken studenten relevante thema’s zoals toegankelijkheid, recycling, veiligheid, privacy, regie en transparantie van digitale producten. Al doende ontdekken studenten dat ieder ontwerp impact heeft op mensen en de omgeving. Vervolgens leren ze tijdens hun ontwerpproces keuzes te maken die leiden tot toegankelijke en inclusieve producten, met een zo laag mogelijke belasting op het milieu.

De 3D’s in de profilerings- en afstudeerfase

Steeds meer studenten hebben de ambitie om een positieve bijdrage te leveren aan de transities naar een duurzamere en inclusievere toekomst. Zij kunnen zich hier vanaf het derde jaar verder in verdiepen door minoren te kiezen zoals “behavior design”, “het internet is stuk, maar we gaan het repareren” etc.. Ook versterken ze hun kennis en vaardigheden op het gebied van ethiek. In jaar vier bieden we workshops voor studenten die een afstudeerproject zoeken met een maatschappelijk of ecologisch thema.

De 3D’s en het werkveld van onze studenten

Ook veel bedrijven houden de thema’s duurzaamheid, diversiteit & inclusie en verantwoordelijke digitalisering in de gaten. De meeste bedrijven hebben nog geen duidelijk beeld wat ‘verantwoord ontwerpen’ inhoudt en hanteren (nog) geen harde randvoorwaarden. De rol van CMD is om via stages, onderzoek en studentenprojecten samen met voorlopers in het werkveld te verkennen hoe studenten in hun toekomstige baan een relevante bijdrage kunnen leveren.

De 3Ds op de werkvloer

CMD biedt studenten een plek om hun eigen waarden en talenten zo optimaal mogelijk te ontwikkelen en van elkaar te leren. CMD moet een toegankelijke plek zijn waar studenten zich welkom en uitgedaagd voelen. We creëren een veilige omgeving, waar studenten kunnen zijn wie ze zijn, ongeacht geaardheid, culturele achtergrond, geloofsovertuiging etc. Daarnaast is het van belang dat onze docenten en medewerkers als rolmodellen fungeren. Daarom kijken we kritisch naar de samenstelling van het team. We laten zien dat we allemaal uniek zijn.

Digitaal is het materiaal van de opleiding. Het streven is daarom om op dit gebied een voortrekkersrol te vervullen: medewerkers blijven up-to-date in het vakgebied door scholing, conferenties en workshops te volgen. Het belang van privacy, toegankelijkheid en transparantie van de onderwijssystemen (DLO, Teams) is leidend in de keuzes die we maken voor deze systemen en de manier waarop we ze gebruiken. Verder maken we ook ruimte en tijd vrij om te experimenteren met digitale ontwikkelingen op onderwijsgebied.

In de bedrijfsvoering maken we keuzes steeds in het licht van de maatschappelijke verantwoordelijkheid die we hebben als onderwijsinstelling. Docenten gaan in hun lessen bewust om met de inzet van papier én digitale materialen. Voor noodzakelijke studie- en dienstreizen is de trein bijvoorbeeld de standaard binnen Europa en kiezen we voor duurzame catering bij events.

3D’s in de komende jaren bij CMD?

Allereerst: we denken bij CMD niet dat we weten wat “Het Goede” is. Iedere student leert hier zelf over na te denken en hierin eigen afwegingen te maken. Docenten bevragen de studenten kritisch op hun ontwerpkeuzes.

Uitgangspunt is dat onze afgestudeerden beginnen als junior digitaal ontwerper. Ze starten meestal in de uitvoerfase van projecten. Omdat ze in eerste instantie niet in de probleem- en conceptfase betrokken worden, zijn ze nog niet in de positie om beslissingen te nemen die sturing geven aan een product. Starters zijn echter goed in staat om hun opdracht (kritisch) te bevragen.