[4.01]

Beoordelings-formulier Afstudeerproject

Zelfevaluatie CMD Amsterdam
Visitatie 26 november 2024

Beoordelingsformulier afstudeerproject

Naam student	Eerste lezer
Studentnummer	Derde lezer
Datum	

AVV – Aan Voorwaarden Voldaan

- Het project voldoet aan de eisen van het afstudeerproject (zie onderaan document *). Ja ◯ Nee ◯
- Je levert professioneel verzorgde documenten en producten op. Ja ◯ Nee ◯
- Je verwijst naar bronnen, houdt rekening met intellectueel eigendom. Ja ◯ Nee ◯
- Je hebt het project binnen de daarvoor gestelde tijd afgerond. Ja ◯ Nee ◯

1. Oriënteren en begrijpen

competentie niveau O ◯ A ◯ E ◯

CMD'ers kunnen de context van het probleem, de wens van de gebruiker, doelstelling van de opdrachtgever, de belangen van belanghebbenden en de mogelijkheden van de technologie in kaart brengen en begrijpen.

Indicatoren:
- Inventariseert zelfstandig doelen, wensen en ideeën van belanghebbenden en vertaalt deze naar een ontwerpprobleem binnen een context.
- Benadert het ontwerpprobleem vanuit verschillende invalshoeken en gaat op zoek naar de vraag achter de vraag.
- Kan de ontwerpvraag iteratief aanpassen aan een complexe probleemsituatie en kiest daarbij onderbouwd passende ontwerptheorieën en -methodieken.
- Analyseert mogelijkheden van relevante technologie voor het ontwerpprobleem.

Onderbouwing

2. Verbeelden en conceptualiseren

competentie niveau O ◯ A ◯ E ◯

CMD'ers bedenken ideeën en ontwikkelen concepten voor digitale interactieve producten, diensten, en belevingen. Ze vinden nieuwe wegen om tegemoet te komen aan de wensen van gebruikers, de doelstellingen van de opdrachtgever en aan andere belangen.

Indicatoren:
- Vertaalt belangen van verschillende stakeholders naar ideeën en concepten.
- Is op de hoogte van trends en ontwikkelingen, neemt deze mee en past deze toe in ideeën en concepten.
- Past onderbouwd geschikte methoden en technieken toe om tot verschillende nieuwe oplossingsrichtingen te komen, deze te wegen en te delen met anderen.
- Is in staat om creativiteit in te zetten en te experimenteren om nieuwe wegen te verkennen bij het maken van concepten en het bedenken van ideeën.

Onderbouwing

3. Prototypen en uitwerken

competentie niveau O ◯ A ◯ E ◯

CMD'ers zijn in staat om concepten vorm te geven en te concretiseren in prototypes. Ze kunnen hun ontwerp inpassen in geldende standaarden en het productportfolio van het bedrijf.

Indicatoren:
- Maakt passende prototypes met een specifiek doel als onderdeel van het iteratief ontwerpproces.
- Combineert principes, conventies en best-practices op het gebied van vormgeving, interactie en techniek en zet deze flexibel en onderbouwd in om een ontwerp uit te werken.
- Experimenteert met nieuwe methoden of technologieën om tot een oplossing te komen.
- Overziet [technische] implicaties van het ontwerp en kan hierover communiceren met belanghebbenden.

Onderbouwing

4. Evalueren

competentie niveau O ◯ A ◯ E ◯

CMD'ers zijn in staat resultaten, die tijdens verschillende stadia van het ontwerpproces ontstaan, herhaaldelijk te toetsen op hun waarde en belang voor de gebruiker en opdrachtgever.

Indicatoren:
- Evalueert doorlopend met belanghebbenden en experts of het prototype beantwoord aan randvoorwaarden.
- Is kritisch op eigen werk en werkwijze met als doel te verbeteren en zoekt actief naar brede feedback.
- Is bekend met evaluatiemethoden en -technieken en weet deze passend in te zetten om het ontwerp te verfijnen en te valideren.
- Toetst te toegevoegde waarde en maatschappelijke gevolgen van het ontwerp.

Onderbouwing

5. Samen ontwerpen

competentie niveau O ◯ A ◯ E ◯

CMD'ers betrekken teamleden, gebruikers, domeinexperts en belanghebbenden in het ontwerp. Ze begrijpen de verhoudingen en zorgen dat iedereen zich gehoord voelt in het proces.

Indicatoren:
- Kent eigen capaciteiten, geeft en herkent constructieve feedback, schat ontvangen feedback op waarde en vraagt hulp waar nodig.
- Omarmt diversiteit binnen teams, ziet de meerwaarde daarvan en handelt respectvol naar anderen.
- Werkt in teamverband, communiceert met verschillende rollen en disciplines.
- Reflecteert op het teamproces, herkent problemen en stuurt bij waar nodig.

Onderbouwing

competentie niveau O ◯ A ◯ E ◯

6. Georganiseerd en professioneel ontwerpen

CMD'ers organiseren en faciliteren op professionele wijze het ontwerpproces en de dialoog tussen verschillende belanghebbenden in een project.

Indicatoren:
- Kan zelfstandig een ontwerpproces inrichten, uitvoeren, monitoren, beheren en overdragen.
- Denkt op metaniveau over projectdoelen en prioriteiten en maakt strategische keuzes.
- Communiceert en onderbouwt op overtuigende wijze ontwerpkeuzes en producten passend bij het publiek. Kan inspireren, informeren, overleggen overtuigen en motiveren.
- Heeft een professioneel arbeidsethos. Draagt verantwoording voor eigen en teamresultaten en stuurt verwachtingen van belanghebbenden.

Onderbouwing

competentie niveau O ◯ A ◯ E ◯

7. Persoonlijk en geëngageerd ontwerpen

CMD'ers dragen als ontwerper verantwoordelijkheid en zijn zich daar bewust van.

Indicatoren:
- Houdt rekening met de maatschappelijke impact van het ontwerp.
- Heeft een kritische ontwerphouding, werkt vanuit passie en betrokkenheid.
- Blijft zelfstandig op de hoogte van [internationale] ontwikkelingen in het vakgebied, omarmt verandering en maakt zelfstandig keuzes over eigen ontwikkeling.
- Benadert opdrachten kritisch, verkent sociale waarden en maakt bewuste en onderbouwde keuzes op basis van eigen normen en waarden.

Onderbouwing

competentie niveau O ◯ A ◯ E ◯

8. Vakkundig en onderzoekend ontwerpen

CMD'ers zijn zelfbewuste ontwerpers die soepel kunnen schakelen in het ontwerpproces, die grondig onderzoek doen en de uitkomsten kunnen gebruiken voor een beter ontwerp.

Indicatoren:
- Is nieuwsgierig, leergierig en kritisch en bereid het oordeel uit te stellen.
- Schat de bruikbaarheid en kwaliteit van eigen onderzoek en dat van anderen op waarde en legt verbanden.
- Doet gedegen onderzoek in alle fases van het project en zet daarbij ontwerptheorieën en methodieken in om tot onderbouwde keuzes te komen.
- Denkt en handelt op verschillende abstractieniveaus en pendelt tussen probleem en ontwerpideeën.

Onderbouwing

Toelichting voor beoordelaars

Alleen als de student aan de AVV's heeft voldaan EN alle competenties heeft behaald, is het eindcijfer een voldoende. Gebruik de uitleg over becijfering en de beschrijving van het niveau van de opdracht om tot een cijfer tot komen. De afstudeerbegeleider uploadt dit formulier naar DLO nadat de beoordeling samen met de derde lezer gecombineerd is en de eindpresentatie heeft plaatsgevonden.

Toelichting op eindcijfer [verplicht in te vullen]

extra: heeft de eindpresentatie een duidelijke verandering in het eindcijfer teweeg gebracht? Benoem en onderbouw dit dan ook in de toelichting.

Eindcijfer

Algemene feedback

extra: heeft de student een grote professionele groei doorgemaakt of wil je nog iets anders meegeven? Benoem dit dan bij deze algemene feedback.

* O = Onbekwaam, de competentie is niet voldoende aangetoond.
  A = Afstudeerniveau, de competentie is voldoende aangetoond.
  E = Excelleren, de competentie is boven afstudeerniveau aangetoond.

* Eisen aan de afstudeeropdracht

- De opdracht biedt de mogelijkheid om alle CMD-competenties op afstudeerniveau te laten zien.
- Je voert je project zelfstandig uit (jij bent hoofdverantwoordelijk) maar je betrekt wel mensen uit doelgroep, opdrachtgever, collega's, expert e.d. bij je project.
- Er is een (potentiële) opdrachtgever, investeerder of belangenvereniging die uitspraak kan doen over de bruikbaarheid/relevantie van het eindproduct.
- Je werkt aan een oplossing die in de praktijk toegepast kan worden.
- Je ontwerpt een digitaal online interactief product.
- Je kunt binnen het project onderzoek doen naar het probleem, naar verschillende oplossingen of nieuwe mogelijkheden.

Becijfering

Cijfer	Toelichting
1	- Student heeft niets ingeleverd, of het werk voldoet niet aan de AVV's en is daardoor niet beoordeelbaar.
2-3	- Het project is nog niet klaar en mist nog fundamentele onderdelen, herkansen wordt lastig. Niet alle competenties worden behaald.
4	- Er missen fundamentele onderdelen, herkansen wordt mogelijk lastig. Niet alle competenties worden behaald.
5	- Er moet nog behoorlijk wat gebeuren, maar er zijn ook al onderdelen voldoende. Het halen in de herkansing lijkt mogelijk, mits de feedback goed opgepakt wordt. Niet alle competenties worden behaald.
5.5-6	- Student is startend competent. Student begrijpt nog niet altijd het grote geheel, doet soms dingen, zonder echt te weten waarom. Alle competenties zijn behaald.
6-7	- Student is competent, maar mist wat ervaring of overzicht. Het werk bevat goede onderdelen en een stabiele onderbouwing. Alle competenties zijn behaald.
7-8	- Student is competent, geeft een duidelijk overzicht en kan onderdelen goed onderbouwen. Alle competenties zijn behaald.
8-9	- Bovenop wat bij '7-8' staat: Student levert bijzonder goed werk af en het project is bovengemiddeld complex.
9-10	- Bovenop wat bij '8-9' staat, Student levert een complex project waarbij een bijzonder originele / vindingrijke / innovatieve oplossing is bedacht. Student verkent nieuwe wegen binnen het vakgebied.

Bijlage

Niveau van opdracht

Studenten brengen zelf een project in. Sommige projecten zijn ingewikkelder dan andere. Onderstaand schema kan helpen bij het inschatten van waar de opdracht zich bevindt en hoe dit beoordeeld zou kunnen worden. We gaan hierbij uit van het initiërend vermogen van de student.
Met deze term bedoelen we de kracht van studenten zich zelfstandig te manifesteren als digital interactive designer. Hieronder valt het daadwerkelijk realiseren van beroepsproducten alsmede de verantwoording voor en reflectie op de totstandkoming daarvan.

	Reproductief	[Re]productief	Productief	Creatief
Complex	Profileren	Afstuderen 8 6	Excelleren 8	Excelleren 10 8
Enigszins complex	Profileren	Profileren	Afstuderen 8 6	Excelleren 8
Licht complex	Funderen	Profileren	Profileren	Afstuderen 8 6
Eenvoudig	Funderen	Funderen	Profileren	Profileren

Reproductief – onvoldoende op afstudeerniveau

- De design challenge, te gebruiken methoden en het beoogde resultaat van het ontwerptraject zijn helder beschreven en worden aangereikt [door de opdrachtgever].
- Student krijgt instructie, sturing op en begeleiding bij de te nemen stappen en bent voor het slagen afhankelijk van opdrachtgever, coaches en begeleider.
- Student draagt verantwoording voor het uitvoeren van de te nemen stappen en reflecteert op de kwaliteit van het handelen en opgeleverde producten.

(Re)productief – alleen voldoende met complex uitgevoerde oplossing

- Er zijn kaders voor de design challenge, te gebruiken methoden en resultaat maar de student dient zelf keuzes te maken.
- Student krijgt coaching en begeleiding bij de te maken keuzes door begeleider en opdrachtgever.
- Student draagt verantwoording voor plannen en uitvoeren van de te nemen stappen en reflecteert gedurende en na afloop van een ontwerptraject op de kwaliteit van het handelen, de gemaakte keuzes en opgeleverde producten.

Productief – voldoende met enigszins complex uitgevoerde oplossing

- Je bepaalt grotendeels zelf de design challenge, te gebruiken methoden en resultaat.
- Je krijgt coaching maar methoden en resultaat moeten zelf bepaald worden.
- Je draagt verantwoording voor initiëren, plannen, uitvoeren en waar nodig bijsturen van de te nemen stappen. Ook reflecteer je continue op de kwaliteit van je handelen, de gemaakte keuzes en opgeleverde producten én de plaats van handelen en product als beginnend ontwerper binnen het CMD-beroepenveld.

Creatief – voldoende met licht complex uitgevoerde oplossing

- Het resultaat is origineel of innovatief, getuigt van visie. De student heeft zelf de opdracht vormgegeven.
- Student handelt volledig vanuit zelf geformuleerde kaders, design challenge, methoden en resultaat worden zelf bepaald.
- Student draagt volledige verantwoording, reflecteert op alle facetten van het werk en stuurt bij op basis van bevindingen als professioneel ontwerper binnen het CMD-beroepenveld.