

**Communication & Multimedia Design  
Mediatechnologie**

# **MEDIALAB**

gezamenlijke module van CMDLab en MTLab

**2015-2016**

Aantal studiepunten per module: 4 ECTS

Modulehouder: Ellen Spoel (e.spoel@hr.nl), Emiel Bakker (e.p.bakker@hr.nl)

Versie: 10 januari 2016

Goedgekeurd door:

**(namens toetscommissie)**

Datum:

## Korte modulebeschrijving

<b>Modulenaam:</b>	MEDIALAB						
<b>Modulecode:</b>	CMDLAB01+02 MTLAB01+02						
<b>Aantal studiepunten</b>	4 ects per module						
<b>Studiebelasting en looptijd</b>	Dit studieonderdeel levert de student 4 studiepunten op, hetgeen overeenkomt met een studielast van 112 uur verdeeld over 1 kwartaal. De verdeling van deze 112 uren over de lesweken is als volgt:						
	<b># keer</b>	<b>Lesuren p.w.</b>	<b># klokuren in de week</b>	<b>Totaal # klokuren</b>	<b>Toelichting</b>	<b>Soort les</b>	<b>Soort activiteit</b>
Projectlessen (incl. presentaties)	9	4	3,3	30	9 projectlessen	Begeleid	L
Zelfstudie individueel (buiten de lessen om)	9	nvt	1	9	9 weken individueel werk	Onbegeleid	ZS
Zelfstudie met team (buiten de lessen om)	9	4	3,3	30	9 ingeroosterde zelfwerkmomenten	Onbegeleid	ZS
Individueel projectverslag bijhouden	9	nvt	2	14	9 weken 2 uur	Onbegeleid	ZS
Presentaties voorbereiden	2	nvt	5	10	2 keer 5 uur	Onbegeleid	VB
Kickoff	1	1	1	1	1 uur kickoff	Begeleid	L
Reistijd naar opdrachtgever	1	nvt	3	3	eventuele reistijd voor eindpresentatie	Onbegeleid	ZS
Individueel projectverslag afmaken en inleveren	1	nvt	16	16	afmaken beoordelingsdocument	Onbegeleid	VB

112

L=les ZS=zelfstudie VB=voorbereiding  
P=presentatie

<b>Relatie met andere onderwijs-modules</b>	De modules van MEDLAB staan op zichzelf en kunnen zonder ondersteuning van andere modules gevolgd worden. Medialab bestaat uit 2 onderdelen: CMDLAB en MTLAB. Communication & Multimedia Design (CMD) en Mediatechologie (MT). Studenten werken samen in multidisciplinaire (Medialab) teams aan praktijkprojecten.
<b>Vereiste voorkennis:</b>	De vereiste voorkennis is in de praktijkprojecten van jaar 1 en 2 (zowel MT als CMD) geleerd en toegepast.
<b>Werkvormen:</b>	Project
<b>Toetsing:</b>	Je wordt op twee onderdelen beoordeeld: een teambeoordeling en individuele beoordeling.  <i>Team (40%)</i> <b>Teambeoordeling 'team eindverslag'</b> - team eindverslag met daarin antwoorden en onderbouwing op alle team-toetsvragen - links naar alle bewijzen / deliverables - de eindoplossing (als 1 geheel te doorlopen)  <i>Individueel (60%)</i> <b>Individuele beoordeling 'individueel eindverslag'</b> - individueel eindverslag met daarin antwoorden en onderbouwing op alle individuele toetsvragen - links naar alle bewijzen / deliverables

	<i>Peerassessments (relatief)</i> Wordt gebruikt door alle teamleden voor een zelfevaluatie en reflectie. De peerassessments bepalen het relatieve teamcijfer per teamlid.
<b>Leermiddelen:</b>	Oplevering documenten op N@tschool, projectblog, GEIS (inschrijving) en Google Docs

<b>Leerdoelen Team</b>	<b>Multidisciplinair werken</b>	Je kunt zelfstandig belangen afwegen van verschillende stakeholders vanuit je beroepsrol en visie.
	<b>Multidisciplinair werken</b>	Je kunt samenwerken en aansluiting vinden met andere rollen en betrokkenen.
	<b>Onderzoeken &amp; analyseren</b>	Je identificeert trends en ontwikkelingen in relatie tot het projectonderwerp op basis van gedegen onderzoek en analyseert, beargumenteert en beschrijft deze.
	<b>Concept ontwikkeling</b>	Het team levert een concept op, dat inhoudelijk aansluit bij de (diversiteit aan) rollen in het team.

<b>Individuele leerdoelen CMD student*</b>	<b>Concept ontwikkelen</b>	Je identificeert binnen een gegeven vraagstuk samen met partners en opdrachtgevers een breed scala aan mogelijkheden.
	<b>Concept ontwikkelen</b>	Je formuleert oplossingen die buiten het verwachtingpatroon van de briefing liggen.
	<b>Onderzoeken</b>	Je identificeert trends en ontwikkelingen en vertaalt deze naar uitgangspunten die je hanteert tijdens het ontwerpproces.
	<b>Verbeelden</b>	Je demonstreert de best passende oplossing voor het vraagstuk overtuigend en verleidend.

<b>Individuele leerdoelen MT student*</b>	<b>Realiseren</b>	Je ontwikkelt binnen een korte periode in een ontwikkelomgeving de kern van het concept zodat deze testbaar en demonstreerbaar is voor alle stakeholders (prototyping).
	<b>Realiseren</b>	Je ontwikkelt agile: je ontwikkelt vanaf het begin zodat er direct onderdelen zichtbaar worden.
	<b>Onderzoeken</b>	Je identificeert technologische trends en ontwikkelingen en vertaalt deze naar uitgangspunten die je hanteert tijdens het realisatieproces.
	<b>Concept ontwikkelen</b>	Je identificeert binnen een gegeven vraagstuk samen met partners en opdrachtgevers een breed scala aan mogelijkheden en komt tot 1 concept.
	<b>Realiseren</b>	Je ontwikkelt binnen een korte periode in een ontwikkelomgeving de kern van het concept zodat deze testbaar en demonstreerbaar is voor alle stakeholders (prototyping).

\* De individuele deliverables kunnen per tweetal opgeleverd worden, maar iedere individuele student verantwoord daarbij zijn of haar eigen aandeel en keuzes.

<b>Inhoud:</b>	Studenten werken in een multidisciplinair team samen met opdrachtgever of partner om tot oplossingen voor een gegeven vraagstuk/project te komen. Uitgangspunt is dat een of meerdere eindproducten interactieve toepassingen zijn, welke minimaal in een clickable demo of prototype worden opgeleverd. De eindproducten staan bij de start niet vastgelegd; studenten bepalen zelf vanuit het vraagstuk en onderzoeksresultaten wat de eindproduct(en) is/zijn. Het proces is belangrijk. Alle keuzes dienen vastgelegd te worden.
----------------	--

<b>Opmerkingen:</b>	<p>Taken wegens afwezigheid tijdens de projectgroep-meetings dien je zelf af te stemmen met je projectgroep. Je dient daartoe met je groep een samenwerkingscontract op te stellen. Taken wegens afwezigheid tijdens de lessen dien je zelf af te stemmen met je projectdocent.</p> <p>Iedereen is verantwoordelijk voor zichtbaarheid in eigen proces, deliverables en voortgang aan de docent. Daarin neemt de student verantwoordelijkheid.</p>
<b>Modulehouder:</b>	Ellen Spoel, Emiel Bakker
<b>Auteur(s):</b>	Ellen Spoel, Emiel Bakker
<b>Datum:</b>	10 januari 2016

## 1. Algemene omschrijving

### 1. Inleiding

In het tweede semester van het derde jaar, na je stage, werk je binnen Medialab aan twee projecten die elk 9 weken duren. Medialab is onderdeel van het CMI majorprogramma. In de projecten van Medialab krijg je de kans om je vernieuwende ideeën in een echte business context uit te proberen en concreet te maken. Je wordt daarbij uitgedaagd om buiten de gebaande paden te gaan, te onderzoeken en te experimenteren binnen het kader van de opdracht en de belangen van alle betrokkenen.

Medialab bestaat uit 2 modules: CMDLAB en MTLAB. Deze modules werken samen binnen Medialab.

Multidisciplinair werken is de overkoepelende competentie / eindterm waar iedere student aan werkt. Daarnaast zijn er een aantal specifieke kernpunten.

Uitgangspunt bij Medialab is dat de eindproducten niet vast staan; je bepaalt zelf vanuit het vraagstuk en onderzoeksresultaten wat de eindproduct(en) is/zijn.

Daarbij heb je aandacht voor jouw visie op het vraagstuk en verken je het 'probleem' en mogelijke oplossingen. Je gaat op zoek naar de werkelijk vraag achter de briefing.

Het ontwerp- en ontwikkelproces is belangrijk. Alle keuzes dienen vastgelegd te worden.

Je werkt snel naar concepten toe, zodat er ook sneller proofs of concepts gemaakt kunnen worden. Testen is altijd een onderdeel van het proces. Je levert minimaal met je team een clickable demo of prototype op.

Indien er MT'ers in het team zitten, wordt een werkend prototype ontwikkeld. De samenstelling van het team bepaalt voor een deel de koers van het project.

### 2. Relatie met andere onderwijsseenheden

De modules Medialab staan op zichzelf en kunnen zonder ondersteuning van andere modules gevolgd worden. Studenten Medialab kunnen mogelijk een samenwerkingsproject aangaan met studenten ICTlab van CMI.

### 3. Leermiddelen

N@tschool (opleveren teamverslag en individueel verslag), Projectblog (opleveren pitchpagina), GEIS (inschrijving) en Google Docs (peerassessments)

## 2. Programma

Activiteit	Lesprogramma
Week 10	<ul style="list-style-type: none"><li>&gt; Kennismaken met elkaar;</li><li>&gt; Doorbespreken briefing;</li><li>&gt; Wensen en verwachtingen individueel;</li><li>&gt; Teams formeren</li></ul> <p>Kickoff op locatie.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>&gt; Briefing met opdrachtgever;</li></ul>
Week 1	<ul style="list-style-type: none"><li>&gt; Blog aanleggen (space te verkrijgen via ICT)</li></ul> <p>Vragen voor studenten: Wat zijn jullie wensen en verwachtingen? Wat is volgens jullie het (ontwerp)doel van de briefing? Waar zit jullie uitdaging/passie?</p>



Er moeten minimaal 2 disciplines (CMD of MT) in een team zitten (indien dat mogelijk is). Heb je een monodisciplinair team, zorg er dan voor dat je ontbrekende kennis en vaardigheden van buiten haalt. Mis je bijvoorbeeld een technisch teamlid, zorg er dan voor dat je deze kennis bij andere studenten of uit het netwerk van de opdrachtgever haalt.

### 3. Uitleg teamdeliverables

#### Opleveringen in sprintreviews

In de sprintreviews geef je inzicht in jullie voortgang. Denk aan: proof of concepts, tussenproducten, onderbouwing door inzichten uit jullie onderzoek, etc.

Jullie onderzoek richt zich onder andere op de volgende onderdelen:

- Trends en ontwikkelingen

*Het proces waarin men het vraagstuk en de omvang helder maakt. Je divergeert zo ver mogelijk. Het is een grote verzameling van alle mogelijke onderliggende oplossingsrichtingen of probleemstellingen, vanuit het eigen domein (en eventueel daarbuiten) bekeken.*

- Onderzoek en analyse van alle betrokkenen

*Het in kaart brengen van het belang en inbreng van alle betrokkenen. Hier kom je achter door in contact te komen met alle betrokkenen.*

*\* Betrokkenen zijn o.a. opdrachtgevers en partners, klanten, doelgroep / gebruikers en de leden van je team.*

- Conclusies: mogelijkheden, kansen, uitgangspunten voor oplossing.

*Zichtbaar getrokken conclusies naar aanleiding van de onderzoeken. Welke mogelijkheden ziet het team? Waar liggen kansen, en waarom? CMD bepaalt hieruit de eerste uitgangspunten van het ontwerpproces. MT bepaalt de technische requirements.*

#### Gebruik van het blog:

- er is een pitchpagina (professionele opleverpagina voor de opdrachtgever en belangstellenden met daarop alle eindproducten en documenten)

#### Team eindverslag

- team eindverslag met daarin antwoorden en onderbouwing op alle team toetsvragen
- links naar alle bewijzen / deliverables
- de eindoplossing (als 1 geheel te doorlopen)

#### Individueel eindverslag

- individueel eindverslag met daarin antwoorden en onderbouwing op alle individuele toetsvragen
- links naar alle bewijzen / deliverables

#### Peerassessments

- via Google Docs in te sturen
- feedback van teamleden op het functioneren van elk teamlid. De inhoud van de peerassessments heb je nodig voor het beantwoorden van de individuele vragen.

### 4. Toetsing en beoordeling

## 4.1 Procedure

Dit hoofdstuk bevat de beschrijving van de procedures om voor beoordeling in aanmerking te komen.

Om voor een eindbeoordeling en feedback in aanmerking te komen moet er aan een aantal voorwaarden zijn voldaan:

- op tijd en compleet ingeleverde teamverslag en individueel verslag via N@tschool
- er is een pitchpagina op het blog
- op tijd en compleet ingeleverde peerassessments

## 4.2 Beoordelingen

Je wordt op twee onderdelen beoordeeld: een teambeoordeling en individuele beoordeling.

Je projectdocent is tevens je beoordelaar.

### *Team (40%)*

- team eindverslag met daarin antwoorden en onderbouwing op alle team toetsvragen
  - links naar alle bewijzen / deliverables
  - de eindoplossing (clickable demo of prototype)
- (zie: 4.3 Teambeoordeling).

### *Individueel (60%)*

#### **Individuele beoordeling ‘individueel eindverslag’**

- individueel eindverslag met daarin antwoorden en onderbouwing op alle individuele toetsvragen
  - links naar alle bewijzen / deliverables
- (zie: 4.4 Individuele beoordeling)

### *Peerassessments*

Wordt gebruikt door alle teamleden voor een zelfevaluatie en reflectie. Ingestuurd in week 8. De peerassessments bepalen het relatieve teamcijfer per teamlid.

## 4.3 Teambeoordeling

Aan de hand van de teamvragen geven jullie gezamenlijk bewijs voor het gehele (samenwerkings)proces; van onderzoek, concept ontwikkeling, ontwerp tot realisatie. De antwoorden op de teamvragen, inclusief het bijgevoegde bewijs, zijn onderdeel van de eindoplevering en dienen op het blog middels een team eindverslag opgeleverd te worden.



Beantwoord deze teamvragen in jullie team eindverslag.

Team (40%)	Toetscriteria	Teamvragen voor team eindverslag
	<b>Concept ontwikkeling</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hoe sluit het eindproduct aan op de briefing en waarom dit de beste oplossing van het vraagstuk is voor jullie?</li> <li>Hoe sluit de eindoplossing aan op alle wensen en belangen van de betrokkenen? <i>Toon alles aan met voor jullie relevante bewijzen. Gebruik minimaal jullie eindoplossing (clickable demo of prototype).</i></li> </ul>
	<b>Onderzoeken &amp; Analyseren</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Trends en ontwikkelingen</li> <li>Analyse van alle betrokkenen en context van het vraagstuk</li> <li>Conclusies: mogelijkheden, kansen, uitgangspunten voor oplossing.</li> <li>Hoe hebben jullie niet voor de hand liggende oplossingen gevonden? Beschrijf dit proces, incl. alle onderzochte mogelijkheden, ook diegene die zijn afgevallen. <i>Toon alles aan met voor jullie relevante bewijzen.</i></li> </ul>
	<b>Multidisciplinair samenwerken</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hoe komt ieders inbreng terug in de eindoplossing?</li> <li>Wat ging goed? Wat had beter gekund? <i>Toon alles aan met voor jullie relevante bewijzen</i></li> </ul>
	<b>Professionaliteit</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hoe hebben jullie elkaar aangesproken op houding, gedrag, inzet en tijdsbesteding? Wat waren kenmerkende momenten daarvoor? Geef voorbeelden.</li> <li>Wat ging goed? Wat had beter gekund? <i>Toon alles aan met voor jullie relevante voorbeelden van situaties.</i></li> </ul>

#### 4.4 Individuele beoordeling per opleiding

Aan de hand van de individuele vragen geef je individueel, dus per teamlid, bewijs voor het gehele (samenwerkings)proces; van onderzoek, concept ontwikkeling, ontwerp tot realisatie.

De individuele vragen zijn afgeleid van de leerdoelen per opleiding. Je beantwoordt (en bewijst) dus alleen de studentvragen/leerdoelen van je eigen opleiding.

De antwoorden op de vragen, inclusief het bijgevoegde bewijs, zijn onderdeel van de eindoplevering en dienen op het blog middels een individueel eindverslag opgeleverd te worden.

De CMD'er heeft specifieke verantwoordelijkheden als het gaat om concept en ontwerp.

De MT'er heeft specifieke verantwoordelijkheden als het gaat om concept, technisch ontwerp en ontwikkeling.

Jullie zijn als team verantwoordelijk voor waardevolle oplossingen. Het kan dus nooit zo zijn dat iemand in zijn eentje een losse taak uitvoert terwijl de rest niets doet (zie: scrum/agile werken).

De koers van het team en datgene waar de nadruk op gelegd wordt, wordt mede bepaald door de samenstelling (CMD, MT) van het team.

## Individuele beoordeling Communication & Multimedia Design

Beantwoord deze studentvragen in je individuele eindverslag.

Individueel (60%)	Toetscriteria	Studentvragen
<b>CMD</b>	<b>Ontwerp-oplossingen buiten het verwachtingspatroon van de briefing bedenken.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hoe ben je tot niet voor de hand liggende oplossingen gekomen?               <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Licht toe met specifieke voorbeelden (je bewijst dit aan de hand van zelf te bepalen deliverables).</li> <li>&gt; Laat zien welke acties jij uitgevoerd hebt om tot opmerkelijke inzichten / oplossingen te komen (denk aan het toepassen van methodes en technieken).</li> </ul> </li> </ul>
	<b>Verkregen inzichten vertalen naar relevante ontwerprichtlijnen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hoe heb je je verkregen inzichten (onder andere uit het doen van design research) vertaald naar relevante ontwerprichtlijnen?               <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Welke zijn wel toegepast in het ontwerp en welke zijn afgefallen? Licht je keuzes toe.</li> </ul> </li> </ul>
	<b>Verbeelden van de best passende oplossing in een interactief ontwerp</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hoe heb je de relevante ontwerprichtlijnen verbeeld? Geef je ontwerpproces weer (schetsen, proof of concepts, eerste prototypes, eindproducten)</li> <li>Wat zijn de resultaten van je <u>gebruikerstesten</u>? Welke aanpassingen heb je naar aanleiding van de testen doorgevoerd in je ontwerpen?               <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Licht je antwoorden toe met verwijzing naar -minimaal- een <u>clickable demo of prototype</u>.</li> </ul> </li> </ul>
	<b>Belangen afwegen van verschillende stakeholders</b>  <b>Samenwerken en aansluiting vinden met andere rollen en betrokkenen.</b>	<p><i>Gebruik minimaal de peerassessments en alle zelfgekozen bewijzen van je eigen aandeel aan het project.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Heb je jouw rol optimaal kunnen inzetten in het team? Licht toe met specifieke voorbeelden. Wat ging goed? Wat had beter gekund? Verwijs hiervoor ook naar de <i>peerassessments</i>. Wees kritisch op jezelf.</li> <li>Hoe verliep jouw contact met de opdrachtgever/partner? Hoe heb je alle belanghebbenden betrokken bij je ontwerpproces? Wat heb je daar voor gedaan/gemaakt? Beschrijf specifieke situaties en licht toe met voorbeelden. Wat ging goed? Wat had beter gekund?</li> </ul>

## Individuele beoordeling Mediatechnologie

Beantwoord deze studentvragen in je individuele eindverslag.

Individueel (60%)	Toetscriteria	Studentvragen
MT	<b>Experimenterend programmeren</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ben je gedurende de gehele periode bezig geweest met de ontwikkeling van producten (en wellicht ook weer heel veel weg moeten gooien) en niet alleen in de laatste week? Toon aan dat je hierin Agile hebt gewerkt.</li> <li>• Hoe is de keuze voor het gebruikte ontwikkelplatform en de gekozen taal tot stand gekomen en ben je er achteraf gelukkig mee?</li> <li>• Hoe heb je jullie prototype en deelonderdelen getest? <i>Laat het eindproduct minimaal zien als een werkend prototype met een goede lay-out.</i></li> </ul>
	<b>Onderzoeksuitgang spunten vertaald naar het ontwikkelproces</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hoe heb je je verkregen inzichten (onder andere uit het doen van research) vertaald naar relevante ontwikkelrichtlijnen? Welke zijn wel toegepast in het prototype en welke zijn afgevallen? Licht je keuzes toe.</li> </ul>
	<b>Belangen afwegen van verschillende stakeholders, samenwerken en aansluiting vinden met andere rollen en betrokkenen.</b>	<p><i>Gebruik minimaal de peerassessments en alle zelfgekozen bewijzen van je eigen aandeel aan het project.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Heb je jouw rol optimaal kunnen inzetten in het team? Licht toe met specifieke voorbeelden. Wat ging goed? Wat had beter gekund? Verwijs hiervoor ook naar de <i>peerassessments</i>. Wees kritisch naar je eigen functioneren.</li> <li>• Hoe verliep jouw contact met de opdrachtgever/partner? Hoe heb je alle belanghebbenden betrokken bij je werkzaamheden? Wat heb je daar voor gedaan/gemaakt? Beschrijf specifieke situaties en licht toe met voorbeelden. Wat ging goed? Wat had beter gekund?</li> </ul>

## 5. Hoe en wanneer krijgt de student feedback?

De student krijgt wekelijks tijdens de projectlessen feedback zowel individueel als met het team. Daarnaast krijgt de student feedback op het concept, proces, professionaliteit en eindproduct. Is het eindproduct onvoldoende, dan krijgt de student (of het team) feedback op de herkansingsbeoordeling.

### 5.1 Herkansingen

Indien aan bovenstaande eisen om voor een beoordeling in aanmerking te komen is voldaan, heb je een eindcijfer behaald. Bij incompleet aanleveren worden geen verbeter suggesties gegeven, echter alleen geconstateerd dat het incompleet is.

Wanneer de module onvoldoende afgerond is, krijgt de student de gelegenheid tot herkansing. Dit kan een individuele herkansing zijn, of een teamherkansing.

Voor Onderwijsperiode 3 (MEDLAB01)

De student krijgt van de docent eind week 2 van OP4 de beoordeling en het cijfer + bijbehorende herkansingsopdracht met het aantal uur dat voor de herkansing staat.

Student levert in week 9 van OP4 voor maandag 9:00u de herkansingsopdracht in via N@tschool.

Docent geeft in uitloopweek 2 van OP4 het cijfer van de herkansing en bijbehorende toelichting.

Voor Onderwijsperiode 3 (MEDLAB02)

De student krijgt van de docent in uitloopweek 2 van OP4 de beoordeling en het cijfer + bijbehorende herkansingsopdracht met het aantal uur dat voor de herkansing staat.

Student levert in week 0 (eind augustus, week 0) voor maandag 9:00u de herkansingsopdracht in via N@tschool. Docent geeft binnen 3 werkweken het cijfer van de herkansing en bijbehorende toelichting.

## 6. Uitleg herkansing CDM studenten

CDM studenten die Medialab moeten herkansen sluiten zich aan bij een van de Medialab teams. De betreffende docent dient op de hoogte gesteld te worden. De CDM student levert dezelfde deliverables op als de andere studenten (teamverslag, individueel verslag en peerassessments).

Hieronder vind je de leerdoelen, toetscriteria en studentvragen die van toepassing zijn op het beoordelen van de CDM student.

### Individuele beoordeling Communicatie Digitale Media

Beantwoord deze studentvragen in je individuele eindverslag.

Individueel (60%)	Toetscriteria	Studentvragen
CDM	<b>Belangrijkste actoren en stakeholders identificeren en analyseren</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Wie zijn de stakeholders? Wie zijn actoren?</i></li><li>• <i>Wat is je analyse en wat zijn de conclusies?</i></li><li>• <i>Op welke wijze hebben stakeholders en actoren, impact of invloed op het project en wat zijn de conasequenties?</i></li></ul> <p><i>Je bewijst dit door middel van een stakeholder analyse</i></p>
	<b>Adviseren over communicatie aspecten</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Op welke wijze is communicatie een onderdeel van het totaalconcept van de innovatie?</i></li><li>• <i>Wat zijn de communicatiedoelgroepen?</i></li><li>• <i>Wat zijn de communicatiedoelstellingen en gewenste</i></li></ul>

		<p>effecten in termen van Kennis, Houding en Gedrag (SMART)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hoe wordt er engagement, conversatie, interactie, beleving, co-creatie, participatie etc. gecreëerd?</li> </ul> <p><i>Je bewijst dit aan de hand van een (marketing) communicatieplan en -advies plus aantoonbaar tussentijds overleg met en advies aan teamleden.</i></p>
	<b>Content creëren &amp; realiseren</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Op welke wijze wordt er betekenisvolle content gecreëerd?</li> <li>• Op welke wijze inspireert content engagement, conversatie beleving, co-creatie, interactie etc.?</li> </ul> <p><i>Je bewijst dit aan de hand van een zelf te bepalen (onderdeel van) deliverables.</i></p>
	<b>Verantwoordelijk voor de (re)presentatie en externe communicatie van het team</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wie maken deel uit van het team en wat zijn de rollen? Wat bindt jullie?</li> <li>• Op welke manier ga jij de representatierol vervullen in overleg met het team?</li> <li>• Welk effect wil het team bereiken bij iedere doelgroep?</li> <li>• Op welke wijze wil het team zich presenteren aan elke doelgroep en hoe realiseer je dit?</li> </ul> <p><i>Je bewijst dit aan de hand van zelf te bepalen (onderdeel van) deliverables.</i></p>
	<b>Draagvlak creëren voor innovatie</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hoe creëer je draagvlak voor jullie concept (innovatie) bij de stakeholders?</li> <li>• Je bewijst dit aan de hand van zelf te bepalen (onderdeel van) deliverables (bijvoorbeeld op basis van het model van Kotter).</li> </ul>

Individuele leerdoelen CDM student	<b>Onderzoeken &amp; Analyseren</b>	Je identificeert de belangrijkste actoren en stakeholders in relatie tot jullie projectonderwerp op basis van onderzoek, analyse en synthese en beschrijft dit in een stakeholderrapport.
	<b>Ontwikkelen van en adviseren over Communicatiebeleid</b>	Je adviseert over relevante communicatie-aspecten in relatie tot jullie innovatie en het proces en bewijst dit door middel van tussentijdse (zelf te bepalen deliverables) en een goed onderbouwd communicatieplan.
	<b>Creëren &amp; Realiseren</b>	Jijzelf creëert content en/of organiseert dat mensen content (kunnen) creëren m.b.t. tot jullie concept die leiden tot engagement, conversatie, beleving, co-creatie, participatie, interactie etc. Je toont dit aan door opgeleverde eigen content en/of jouw ideeën te verwoorden of te verbeelden m.b.t. participatieve content, in een zelf te bepalen deliverable.
	<b>Representeren</b>	Jij bent verantwoordelijk voor de (re)presentatie en externe communicatie van het team gedurende het project en managet en leidt dit proces.
	<b>Innoveren</b>	Je creëert gedurende het project draagvlak voor jullie innovatie bij de betrokken key stakeholders bijvoorbeeld op basis van het veranderingsmodel van John Kotter <a href="http://www.kotterinternational.com/our-principles/changesteps">http://www.kotterinternational.com/our-principles/changesteps</a> en bewijst dit aan de hand van een zelf te bepalen deliverable.