

Keuzedeel mbo

Immersive design

Code

K1389

Ontwikkeld door: Mediacollege Amsterdam ism bedrijfsleven en SBB/K&E
Penvoerder: Sectorkamer ICT en creatieve industrie

1. Algemene informatie

D1: Immersive design

Studielast

240

Beroepsvereisten

Nee

Certificaten

Nee

Ontwikkeld voor kwalificatie(s)

Zie bijlage op www.s-bb.nl/kwalificatiedossiers

Toelichting

Dit keuzedeel is geschikt voor beginnende beroepsbeoefenaren met vormgeefervaring in zowel beeld als geluid. Het keuzedeel is ontwikkeld als verdieping bij de kwalificatie AV-specialist. Zonder de uit deze kwalificatie voortkomende kennis, is dit keuzedeel niet te behalen in 240 sbu.

Kenmerken van immersive design zijn:

- het gaat om samensmelting van digitale en analoge technieken
- de totaalervaring van de deelnemer staat centraal
- de interactie is intuïtief, er is sprake van verwondering

Relevantie van het keuzedeel

Immersive design is een subvakgebied van mediadesign dat - mede door technische ontwikkelingen - een hoge vlucht heeft genomen. Zo zijn er internationale Immersive design conferenties. Er is - in Nederland en internationaal - veel (commercieel) aanbod in de vorm van 'laat je onderdompelen in de wereld van ...'. De beginnend beroepsbeoefenaar die dit keuzedeel succesvol afsluit, heeft de kennis en kunde in huis om in dit subvakgebied aan de slag te kunnen.

Beschrijving van het keuzedeel

De beginnend beroepsbeoefenaar leert in dit keuzedeel om immersieve ervaringen te creëren; ontwerpen, testen en realiseren.

Branchevereisten

Nee

Aard van keuzedeel

Verdiepend

2. Uitwerking

D1-K1: Creëert een immersive design toepassing

Complexiteit

Voor het creëren van immersieve ervaringen moet de beginnend beroepsbeoefenaar de specifieke kenmerken van immersive design toepassen op een wijze die de deelnemer in zo'n ervaring onderdompelt. Dit vraagt niet alleen om specifieke kennis en vaardigheden maar vooral ook om invoelend vermogen; wat doet een bepaald design met de deelnemer? Het realiseren van invoelend vermogen is een complexe opdracht voor de beginnend beroepsbeoefenaar. Telkens andere, nieuwe ervaringen creëren betekent dat de werkzaamheden van de beginnend beroepsbeoefenaar alles behalve standaard zijn.

Hoe geef ik deze ervaring op een unieke wijze vorm, is de hamvraag die dit werk complex maakt, naast de technische realisatie ervan. Het moet een unieke ervaring zijn dus de werkzaamheden zijn daardoor niet standaard.

Verantwoordelijkheid en zelfstandigheid

Immersive design producties worden in het algemeen door een interdisciplinair team gecreëerd. De beginnend beroepsbeoefenaar draagt gedeelde verantwoordelijkheid voor de totale productie. Deze levert vanuit zijn vormgeefachtergrond een eigen bijdrage aan het eindresultaat. Deze werkt het eigen onderdeel zelfstandig uit. Daarnaast is deze tijdens het hele proces verantwoordelijk voor de afstemming in het team. Het gaat in feite om een coproductie met gedeelde verantwoordelijkheden.

Vakkennis en vaardigheden

De beginnend beroepsbeoefenaar:

- heeft specialistische kennis van typen en genres immersive design
- heeft specialistische kennis van software voor het realiseren van immersive design
- heeft kennis van de mogelijkheden van de andere disciplines die werken aan immersive design
- heeft kennis van relevante analoge technieken voor het realiseren van immersive design
- kan interdisciplinair werken
- kan relevante softwaremogelijkheden voor immersive design toepassen
- kan nieuwe mogelijkheden voor het realiseren van immersive design toepassen
- kan ruimtelijk denken en werken

D1-K1-W1: Ontwerpt een (onderdeel van een) immersive design toepassing

Omschrijving

De beginnend beroepsbeoefenaar onderzoekt de opdracht. Deze komt in het team met ideeën en voorstellen. Deze ontwerpt concepten voor het eigen onderdeel. Deze werkt het concept uit dat het best past in de totale productie.

Resultaat

Er ligt een passend concept voor een (onderdeel van) een immersive design toepassing.

Gedrag

De beginnend beroepsbeoefenaar:

- analyseert grondig wat de opdracht inhoudt
- genereert creatief ideeën om in te brengen
- participeert proactief in het (interdisciplinaire) team

De onderliggende competenties zijn: Analyseren, Creëren en innoveren, Samenwerken en overleggen

D1-K1-W2: Maakt een prototype voor de immersive design toepassing

Omschrijving

De beginnend beroepsbeoefenaar onderzoekt vanuit het concept de realisatiemogelijkheden. Deze probeert diverse mogelijkheden uit. Deze maakt een prototype, test het en levert het werkend op.

D1-K1-W2: Maakt een prototype voor de immersive design toepassing

Resultaat

Er ligt een prototype voor de immersive design toepassing.

Gedrag

De beginnend beroepsbeoefenaar:

- onderzoekt breed allerlei mogelijkheden voor realisatie
- gaat grondig na wat - met name - voor de totaalbeleving wel en niet werkt
- zet diens vakdeskundigheid optimaal in voor het vervaardigen van een prototype

De onderliggende competenties zijn: Onderzoeken, Op de behoeften en verwachtingen van de "klant" richten, Vakdeskundigheid toepassen

D1-K1-W3: Realiseert de immersive design toepassing

Omschrijving

De beginnend beroepsbeoefenaar realiseert een eerste versie van de immersive design toepassing. Deze test het tussenresultaat en stemt het af op de totale productie. Deze stelt het tussenresultaat bij en verbetert het waar nodig. Deze levert het eigen eindresultaat op. Deze zorgt daarbij voor optimale afstemming in het team voor het totale eindresultaat.

Resultaat

Er ligt een een immersive design toepassing die voldoet aan de eisen.

Gedrag

De beginnend beroepsbeoefenaar:

- zet digitale en analoge technieken kundig en trefzeker in voor de realisatie
- blijft zich vakkundig en trefzeker richten op het immersive design doel
- overlegt op zorgvuldige, oplossingsgerichte wijze met het (interdisciplinaire) team

De onderliggende competenties zijn: Materialen en middelen inzetten, Vakdeskundigheid toepassen, Samenwerken en overleggen