

Thema semester jaar 3

Project Behavioural Design

In het project 'Behavioural Design' leer je hoe je met behulp van interactieve media het gedrag van een gebruiker kan beïnvloeden en/of veranderen.

In het eerste deel (blok 1) werk je individueel aan het project, dat wordt afgesloten met de oplevering van het onderzoek, een concept, en een Proof of Concept. Het tweede deel (blok 2) werk je in een klein team (max 3 studenten per team) een concept (dat kan een eigen concept zijn, maar mag ook een concept zijn van een medestudent) verder uit tot een HighFidelity prototype.

Nieuwsgierigheid, een kritische houding, en oog voor detail zijn eigenschappen die je bij Behavioural Design goed van pas komen.

Deze vakken die bij dit project horen zijn: Psychologie - Design Ethics - Designing with Purpose - Design Argumentation - Interaction & Visualisation - Detailed Design

In het project wordt gewerkt aan een vijftal cases, waar je uit kan kiezen.

Case 1:

Burn out / werkstress / sociale media stress

Een belangrijke oorzaak van burn-out bij jongeren is de toenemende druk van de prestatiegerichte maatschappij waarin ze leven. Het leven is snel, intensief en kent weinig rustpauzes. De jongeren zijn maar zelden tevreden met zichzelf en vinden het moeilijk om werk en privé gescheiden te houden. Verder zorgen sociale media voor nog meer druk op de schouders.

Hoe kan een app je helpen om je gedrag te veranderen zodanig dat je minder snel (of niet in een burn-out) komt?

Case 2:

Meer bewegen na een operatie in het ziekenhuis, ism AMC

Uit onderzoek is gebleken dat het is goed om zo snel mogelijk na een operatie weer in beweging te komen. Door de hele dag namelijk in bed te blijven liggen, neemt de spiermassa in rap tempo af, en daarmee ook de spierkracht en conditie. Na één dag in bed liggen ben je al 5 procent van je spierkracht kwijt. En na een week op bed kost het moeite om uit een stoel overeind te komen. Eenmaal verloren spiermassa kan niet snel weer worden opgebouwd, zeker niet als je al wat ouder bent. Hoe kunnen patiënten na een operatie gestimuleerd worden om meer te bewegen (ondanks dat zij zich misschien nog niet zo goed voelen) en waardoor zij beter en sneller herstellen, welke app helpt hierbij? Heb je vragen? Sven Geelen is Project Uitvoerder & PhD Candidate '[Beter Bewegen](#)' en Fysiotherapeut bij de Afdeling Revalidatie van het AMC. Zijn emailadres is: s.j.geelen@amc.uva.nl.

Case 3:*Dataveiligheid privacy / protecting yourself*

Veel mensen zijn tegen camera's op straat en het beschikbaar stellen van gegevens aan overheden zoals in de vernieuwde Wet op de inlichtingen- en veiligheidsdiensten (Sleepwet). Tegelijkertijd geven mensen massaal hun privé gegevens over waar ze zijn, wat ze kopen en wat ze doen zomaar weg voor een euro korting of een leuke app. Dat klinkt raar als je er vanuit gaat dat mensen goede keuzes maken voor zichzelf. Maar als het gaat om privacy doen we dat niet automatisch. Hoe kan een app helpen om je meer bewust te laten worden en/of meer controle te geven welke persoonlijke data je weggeeft?

Case 4:*Time Well Spent , 'Getting things done'*

In de Attention Economy vechten steeds meer media en tech-bedrijven om je aandacht en tijd. Het gaat voor hen erom dat je zolang mogelijk op hun platform blijft, vandaar de eindeloze scrollbars, en steeds weer nieuwe incentives om je te laten doorklikken, kijk maar naar Facebook of bijv. YouTube. Welke app zou kunnen helpen om dit gedrag te veranderen zodat we weer meer controle krijgen over onze eigen time-management?

Case 5:*Fast Fashion*

Trends wisselen elkaar razendsnel af en om de zes weken hangt er een nieuwe (goedkope) collectie in de grote fast fashion ketens. De industrie wakkert het verlangen aan om steeds 'iets nieuws' te dragen waardoor een kledingstuk gemiddeld slechts vier keer wordt gedragen. Het zorgt er voor dat we steeds meer, meer, meer kleding kopen. Door dit koopgedrag ontstaat een vicieuze cirkel, waar de kledingarbeider en het milieu de dupe van is. Hoe kunnen we deze negatieve spiraal stoppen? Hoe kunnen we mbv een digitale toepassing het koop-gedrag van consumenten veranderen t.a.v. fast fashion?

Project Redesign the experience

Het Project Redesigning the Experience (RtE) gaat om diensteninnovatie. Hoe kunnen organisaties zoals mediabedrijven, musea, festivals en winkels de nieuwe mogelijkheden van allerlei media benutten voor een betere dienstverlening en een versterking van de beleving bij hun publiek? In RtE 1 verzamel je daarom gebruikersdata om tot gebruikerseisen te komen. Aan de klant presenteer je deze eisen en stel je een aantal ontwerprichtingen voor.

In RtE 2 zorg je er -in een team- voor dat je een ontwerprichting uitwerkt tot een gevalideerd product en in RtE 3 werk je met je team aan de implementatie en werk je voor alle stakeholders uit wat nodig is om het product te lanceren.

Omdat je veel in teamverband werkt, is het belangrijk dat je reflecteert op je eigen werk en rol. Wat is jouw inbreng en hoe verhoudt zich die tot de ontworpen experience? Wat heb je waarom gedaan?

De vakken die bij dit project horen: Adaptive Design, Service Design 1 & 2, Data Driven Design 1 & 2, Communicating Design, Design Ethics

In het project wordt gewerkt aan een tweetal cases, waar je uit kan kiezen:

- De Noord-Zuid-Lijn

Een nieuwe, passende ervaring rond één knooppunt (metrostation) op de Noord/Zuidlijn ontwerpen.

Je gaat aan één van deze stations werken:

- Noord – Startpunt voor buspassagiers (EBS en GVB) uit Noord-Holland.
- De Pijp – Locals, toeristen, fietsers, voetgangers.
- Europaplein – massabezoek (RAI).
- Zuid – Zakenmensen (Zuidas).

De opdrachtgever is Vervoerregio Amsterdam in combinatie met Centrum Wiskunde & Informatica (CWI) en het lectoraat Urban Analytics van de HvA.

- Denham

Het doel is om een passende ervaring te ontwerpen voor klanten van Denham, een spijkerbroeken merk uit Amsterdam.

De opdrachtgever is Denham The Jeanmaker is opdrachtgever voor RtE klas 2. Amsterdam is 'Denim capital of the world' en Denham is een van de paradepaardjes. De stijlvolle spijkerbroeken zijn gemaakt van Japans denim en met veel oog voor detail ontworpen en gemaakt in Italië. Behalve jeans maakt en verkoopt Denham ook shirts, truien, jassen, schoenen en tassen. De doelgroep van Denham bestaat uit zowel mannen als vrouwen.

Project Emerging Technologies

Afhankelijk van de gekozen techniek zoek je zelf, samen met een expert op het gebied van jouw techniek, naar verdiepende literatuur. Ook gebruik je de literatuur die aangeboden is tijdens Human Agent Interaction en Futures Thinking and Making. Deze vul je aan met informatie uit de inspiratiebijeenkomsten en elders opgedane inspiratie.

De vakken die bij dit project horen: Inspiration - Virtual Reality - Human Agent Interaction - Futures Thinking and Making - Artificial Intelligence - Internet of Things

De eerste week van het semester staat in het teken van de (verplichte) kick off waarbij de studenten kennismaken met emerging technologies door gastsprekers, SciFi films/series, etc.

In de daaropvolgende 9 weken zijn er 3 blokjes van 3 weken waarin van verschillende technieken een basis gelegd wordt. Hierbij worden (kleine) opdrachten aangeboden waarin geoefend wordt met de techniek zodat iedere student de basis van de techniek begrijpt.

De basis van het thema semester zijn de technieken: samen met docenten verkennen studenten nieuwe technieken en technologieën die relevant zijn voor het CMD vakgebied.

Parallel aan de 9 weken techniek lopen theorie workshops die ondersteunend zijn aan de techniek. In deze workshops wordt de basis van interactie ontwerpen weergegeven die relevant is voor iedere mens "iets" interactie (ongeacht techniek/technologie). Ook worden er meerdere workshops gegeven om studenten inzicht te geven hoe de nieuwe technologieën zinvol voor de gebruiker en andere stakeholders ingezet kan worden.

Een aantal workshop onderwerpen:

Futures thinking and making: Technology driven design made useful; Storytelling; (Future) scenario's; Ethics; Experimentation (disruption)

Human Agent Interaction: Psychology for interaction design; User experience; Designing feedback, interaction & detailing; Emotional design

De 9 weken techniek en theorie worden afgesloten met een periode waarin de student een techniek kiest en hiervoor een toepassing gaat onderzoeken. Samen met de theorie docenten zal er een design challenge opgesteld worden die past binnen vooropgestelde thema's (bijvoorbeeld stadse problemen).

De laatste weken kunnen studenten full time hun plan uitwerken. Regelmatig zijn er overleg momenten met verschillende docenten (techniek en theorie). Ook geven de studenten presentaties over hun voortgang aan studenten en docenten.

Project Information Design

Information Design 1 is een project voor een externe opdrachtgever waarin je leert hoe je met data een verhaal kunt vertellen en mensen in staat stelt om te 'spelen' met de betekenisvolle visualisaties van data, via interactie. Behalve dat je kennis en vaardigheden uit de vakken Explanation Design, Research for Data, Datavisualisatie en Front End Development combineert, onderzoek je hoe mensen op een speelse manier data kunnen gebruiken om inzicht te krijgen in allerlei aspecten van het leven. Je realiseert binnen een team een interactieve datavisualisatie op basis van datasets die door een opdrachtgever worden aangeleverd. Dit project heeft een sterk technisch component, waarmee je visueel ontwerp en interactie realiseert.

De vakken die bij dit project horen: Datavisualisatie - Research for data - Storytelling for data - Frontend Apps - Tools for Data - Functional Programming - Motion Design - Explanation Design - Frontend Data

