

BSc

FINAL PROJECT CREATIVE TECHNOLOGY

CREATIVE TECHNOLOGY, UNIVERSITEIT TWENTE

Creative Technology wil studenten opleiden die in staat zijn innovatieve artefacten te introduceren voor nieuwe en soms onverwachte doelen. Het kan gaan om de introductie van nieuwe technologie, maar vaker gaat het om een nieuw en beter gebruik van bestaande technologie. Voorbeelden zijn technologie achter (serious) games and smart products. Het doel is dat afgestudeerden in staat zijn via creatieve oplossingen het leven veiliger, gezonder, gemakkelijker, spannender of speelser te maken. Kernpunten in de opleiding zijn een wetenschappelijke benadering, begrip van menselijk gedrag en affiniteit met het ontwerpen van een visuele (of andere) experience.

EINDOPDRACHT BACHELOR

De studenten ronden hun Bachelor af met een opdracht die (onder meer) de volgende leerdoelen heeft:

- kennis en vaardigheden die zijn opgedaan in de vakken van de opleiding geïntegreerd kunnen toepassen en zo nodig uitbreiden of verbijzonderen
- zelfstandig, systematisch en planmatig kunnen werken en adequaat kunnen communiceren
- kunnen reflecteren op ontwerpproduct en ontwerpproces
- toegevoegde waarde bieden voor de opdrachtgever.

Studenten voeren de opdracht individueel uit. Creative Technology is een Engelstalige opleiding, met veel buitenlandse studenten. Een deel van de studenten spreekt dus geen Nederlands.

INHOUD OPDRACHT

Uitgangspunt is dat de inhoud van de opdracht functioneel moet zijn voor de opdrachtgever. De aanzet tot de opdracht wordt daarom bij voorkeur door de opdrachtgever geformuleerd. De opleiding gaat vervolgens na of de opdracht past bij de opleiding en voldoet aan de leerdoelen. Het is mogelijk dat studenten het initiatief nemen en in overleg met de opdrachtgever een opdracht formuleren.

Inhoudelijk valt de opdracht te kenschetsen als: een ontwerp van een technische oplossing maken in een creatieve context waar de doelgroep mee overweg kan. De ingrediënten techniek, creatieve context en gebruikers zijn aanwezig in elke opdracht, maar de mate waarin elk ingrediënt aanwezig is kan per opdracht verschillen.

Het gaat om een academische bacheloropdracht en niet om een stage. Dat betekent bijvoorbeeld dat opdrachtgever bereid is een dialoog met de student aan te gaan en de ruimte te bieden ook oplossingsrichtingen te onderzoeken die aanvankelijk niet voorzien waren. De uitkomst kan dus anders zijn dan de opdrachtgever zich in eerste instantie had voorgesteld. De student houdt zich uiteraard wel aan de randvoorwaarden waar de opdrachtgever aan vasthoudt.

Het is vanuit de opleiding gezien wenselijk dat

- de formulering van de opdracht voldoende vrijheid en keuzemogelijkheden open laat voor de student
- de student zelfstandig aan de oplossing kan werken
- de opdracht voldoende breed is, zodat veel facetten van de opleiding aan bod komen
- de opdracht van voldoende niveau is, dat wil zeggen voldoende complex is.



VOORBEELD VAN EEN OPDRACHT: MODERN TECHNOLOGY FOR EDUCATIONAL TOYS

Het doel van deze opdracht was om interactief speelgoed te ontwikkelen dat het getalsbegrip bij jonge kinderen stimuleert. De betreffende afstudeerder heeft bouwblokken ontworpen die display's bevatten om cijfers weer te geven. Deze bouwblokken kunnen onderling boodschappen uitwisselen. De student heeft een prototype bij het ontwerp gemaakt en dat getest met kinderen.

OMVANG EN TIJDPAD

De omvang van de opdracht is 15 creditpoints, ofwel ongeveer 400 uur.

De opleiding stelt een strakke planning op, met diverse mijlpalen en met een vaste begin- en einddatum (begin september – eind januari, of begin februari – eind juni).

BEGELEIDING

De opdrachtgever begeleidt de student vanuit de rol van opdrachtgever. De student is regelmatig aanwezig in het bedrijf, bij voorbeeld een dag in de week. Het is niet de bedoeling dat de student permanent in het bedrijf aanwezig is, omdat de student nog andere studieverplichtingen heeft naast de eindopdracht.

Vanuit de opleiding wordt de student begeleid door een docent. Deze bekijkt de aanpak en de voortgang en ziet erop toe dat de

leerdoelen worden gehaald. De docent is ook beschikbaar voor het geven van inhoudelijke adviezen en informatie.

RESULTAAT EN BEOORDELING

Voor de opdrachtgever levert de student een verslag op en daarnaast in veel gevallen een prototype. Daarnaast levert de student een paper op voor de wetenschappelijke aspecten, met daarin een evaluatie van het proces en het product

De student houdt als afsluiting van de opdracht een presentatie op de universiteit. Na die presentatie wordt een beoordeling opgesteld door de afstudeercommissie, waarin ook de opdrachtgever zitting heeft. Het is dus gewenst dat de opdrachtgever aanwezig is bij de presentatie.

VERTROUWELIJKHEID

Voor de universiteit is het belangrijk dat het verslag openbaar is, voor onderwijsdoelen, maar ook ter verantwoording bij onderwijsvisitaties. Studenten willen het resultaat van de opdracht opnemen in hun portfolio en stellen dus ook prijs op openbaarheid. Een opdrachtgever die voorziet dat een opdracht vertrouwelijke informatie kan opleveren, wordt verzocht dit vooraf (voordat de student aan het werk gaat) aan te kaarten bij de opleiding.

KOSTEN

Uitgangspunt is dat de student geen extra kosten heeft om de opdracht te kunnen uitvoeren. Wij verzoeken de opdrachtgever daarom eventuele reiskosten te vergoeden. Kosten die direct met de uitvoering van de opdracht te maken hebben (bijvoorbeeld aanschaf software/hardware) zal de student vooraf met de opdrachtgever afstemmen.

CONTACT

Indien u belangstelling heeft om als opdrachtgever op te treden, dan treft u hieronder onze contactgegevens aan.

University of Twente
Final Project CreaTe
P.O. Box 217
7500 AE Enschede
The Netherlands

T 053 - 489 3887

E create-finalproject@utwente.nl

I www.utwente.nl/create