

LUCA

SCHOOL
OF
ARTS

CAMPUS
C-MINE
GENK



C-mine 5
3600 Genk
02 447 16 00
info.cmine@luca-arts.be
luca-arts.be/cmd

2018-2019

ACADEMISCHE BACHELOR- & MASTEROPLEIDING
Audiovisuele Kunsten

COMMUNICATIE- & MULTIMEDIA DESIGN

INTERACTION & GAME DESIGN

Nieuwe media, technologie en games veranderen ons dagelijkse leven. Dat is het uitgangspunt van onze afstudeerrichting Communicatie- & Multimedia Design die meteen al in het eerste bachelorjaar twee afstudeertrajecten aanbiedt: Interaction Design en Game Design.

Als enige academische masteropleiding nieuwe media in Vlaanderen is Communicatie- & Multimedia Design een unicum.

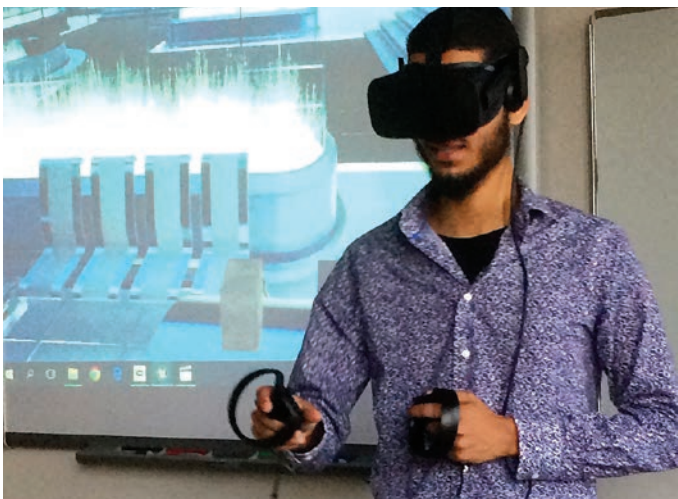
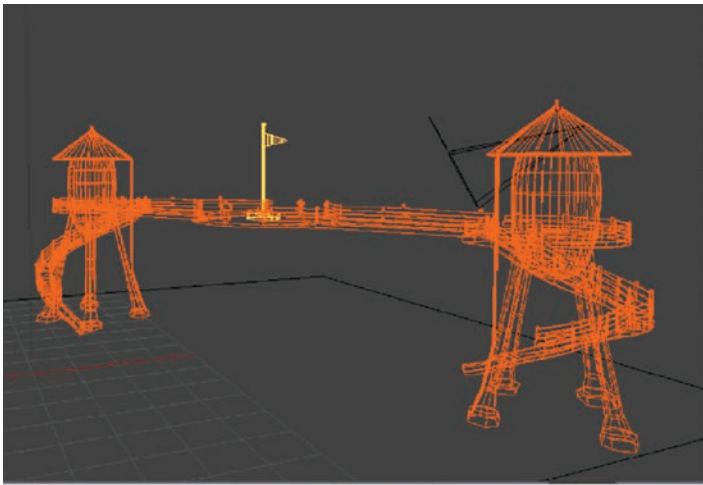
CAMPUS C-MINE GENK



Kies je voor Game Design, dan kies je voor vernieuwende spelconcepten. Je combineert de nieuwste technologieën en grafische oplossingen om games te bedenken en te ontwerpen. Je maakt kennis met de conceptuele, grafische en technologische uitwerking van games en past deze bouwblokken creatief toe om alledaagse of andere problematieken te verhelpen. Je wil de gebruiker triggeren, motiveren en bewust maken van 'serieuze' onderwerpen door de juiste balans te vinden tussen spel en leren.

Kies je voor Interaction Design, dan kies je voor een cross disciplinaire mediamix. Je bent geïnteresseerd in vernieuwende manieren van interactie. Je bent ook alert voor de noden van de samenleving en onderzoekt hoe je deze in beeld kan brengen door ontwerpen met innovatieve media. Als Interaction Designer focus je in jouw ontwerp op de bredere context waarin je werkt en gebruik je jouw creativiteit om via technologie en verschillende media nieuwe manieren van interactie en communicatie tussen mensen te ontwikkelen. Of het nu gaat over beeld (foto, film, grafisch ontwerp), geluid, tekst, papier, tv, web, gsm's of tablets.





Trajecten

Game Design

Tijdens je opleiding maken we je wegwijs binnen game art, -technologie en -concept. Naarmate je studie vordert, focus je niet langer op één mediadrager, maar geef je spelconcepten transmediaal vorm. Je beheerst een uitgebreid pallet van tekenvaardigheden, 2D- en 3D-ontwerp en scenariotechnieken en je gaat aan de slag met interactieve sensortechnologieën, experimentele games, mobile games, marketing games ... Je krijgt thematische modules waarin je als designer games onderzoekt, ontwerpt en ontwikkelt voor verschillende contexten. Je verwerft inzicht in marketing en ondernemerschap. Studenten worden aangemoedigd om deel te nemen aan gamejams en relevante festivals. Op het einde van de rit weet je hoe een game van A tot Z wordt ontwikkeld.

Interaction Design

Tijdens het eerste jaar van de opleiding verken je de basisbegrippen en de vaardigheden voor het werken met multimedia. Je verdiept je in de veelzijdigheid en de mix van media(toepassingen). Naarmate je studie vordert, slaag je er steeds meer in de afstand tussen de wereld van de ontwerper en de gebruiker zo klein mogelijk te maken. Je verwerft inzicht in projectmanagement, veranderingsprocessen en je gaat op onderzoek uit. Op het einde van de rit ontwikkel je zelf interactieve verhalen en installaties, websites, mobiele toepassingen en interfaces voor nieuwe sensoren ... Je werkt regelmatig mee aan multidisciplinaire projecten zoals 'Techniek in de Zorg'. Zo studeer je af met een rijkgevolgd portfolio.

Schakeljaar

Ben je afgestudeerd in een andere discipline zoals multimedia, communicatie, marketing, ICT, journalistiek, productdesign, audiovisuele of beeldende kunsten en wil je je verder verdiepen in het vormgeven van interacties en games?

Het schakeljaar biedt een unieke mogelijkheid om je in één jaar voor te bereiden op het masterprogramma van onze opleiding. Intrigeert het je hoe mensen met verschillende tools zoals websites, mobiele applicaties, sociale media omgaan? Ben je benieuwd hoe een game is opgebouwd? En zou je willen leren hoe je deze tools of games zelf kan ontwerpen zodat je de interactie tussen mensen kan ondersteunen of verbeteren? Kies dan voor de masteropleiding Communicatie en Multimedia Design.

Toekomstperspectieven

Het diploma Communicatie- & Multimedia Design van campus C-mine wordt zeer gewaardeerd in de sector. Je kan aan de slag bij interactieve communicatiebureaus, online mediabedrijven, gamebedrijven, omroepen, maar ook bij (socio-)culturele organisaties, onderzoeksinstellingen of KMO's. Daarnaast kan je natuurlijk ook je eigen bedrijf opstarten.

LUCA

SCHOOL
OF
ARTS

CAMPUS
C-MINE
GENK



OPENCAMPUSDAGEN
21 & 22 april 2018,
14:00-17:00

GRADUATION SHOW-EXIT
22 t.e.m. 24 juni 2018

INFODAG
27 augustus 2018,
14:00-17:00

Toelatingsproef

Om te beginnen aan de afstudeerrichting Communicatie- en Multimedia Design moet je slagen voor de artistieke toelatingsproef. Je kan deelnemen aan de proef op 23 april, 26 juni of 5 september. Meer info op luca-arts.be/toelatingsproeven

Studieprogramma 1e Bachelor

GEMEENSCHAPPELIJK PROGRAMMA	STUDIEPUNTEN
Interactieontwikkeling	.4
Design Atelier	.3
Grafische Vormgeving	.6
Inleiding tot Kunst- en Cultuurgeschiedenis	.2
Perceptie	.2
Psychologie	.2
Sociologie	.2
Presentatie en Reflectie	.3
INTERACTION DESIGN	
Geïntegreerde projecten Interaction	.8
Eindproject Interaction	.3
Webontwikkeling	.4
Fotografie	.3
Film	.5
Visualisatietechniek Interaction	.3
Theory of Interaction Design	.4
Marketing	.4
Geschiedenis en actua van de nieuwe media	.2
GAME DESIGN	
Geïntegreerde projecten Game	.8
Eindproject Game	.3
Game Engines	.4
2D en 3D visualisatie	.5
Tekenen	.4
Game art	.6
Game concept	.4
Geschiedenis en actua van de games	.2

In het tweede jaar krijg je gelijkaardige vakken die je kennis verdiepen. In het derde en vierde jaar worden er thematische modules aangeboden waarin je als designer ontwerpt voor verschillende contexten. Tijdens een stage van twaalf weken aan het eind van het derde jaar krijg je de kans om je onder te dompelen in de praktijk en ervaring op te doen in het werkveld. De masterproef laat je toe je eigen project uit te werken en vormt het sluitstuk van de opleiding.