



Woensdag
6 MEI
Webinar
infomoment

Schakeljaar/Master

CMD

Interaction Design

Een uniek voorbereidings- programma



Wil je **ontwerpen, dingen bedenken, dingen maken** en ervoor zorgen dat wat je maakt en bedenkt klopt voor degene voor wie je maakt? Een app voor je oma is bijvoorbeeld iets helemaal anders dan een interactieve knuffel voor je kleine neefje. Een goed interactief ontwerp is immers makkelijk én aangenaam in gebruik, aangepast aan de mensen waarvoor je ontwerpt en voor de specifieke context. En dat is de kern van de opleiding Interaction Design.

**In september
2020 kunnen we
voor het laatst*
schakelstudenten
laten instromen.**

**Een unieke kans
voor jou?!**

*

De expertise van Interaction Design zal vanaf 2022 onder gebracht worden in de opleiding Product Design.

Heb je één van volgende bacheloropleidingen achter de rug:

- **Communicatie & Multimediadesign** (Nederland),
- **Nxt Media Technology** (KdG - Antwerpen),
- **Multimedia & Communicatietechnologie** (Erasmushogeschool Brussel),
- **Interactive Multimedia Design** (Thomas More),
- **Digital Design en Development** (Devine - HOWEST Kortrijk)

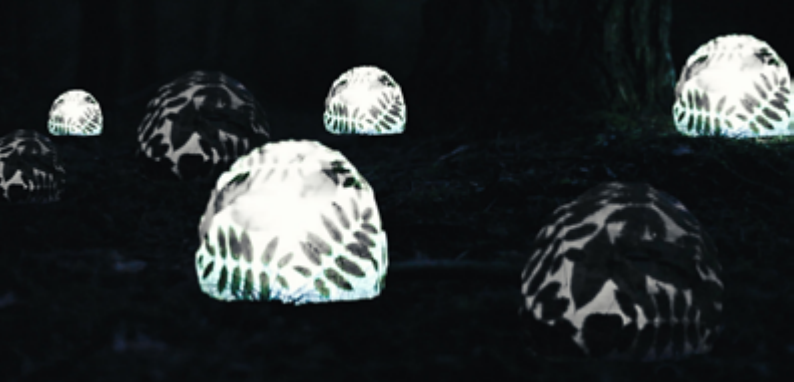
en wil je je verder verdiepen in interaction design? Dan kun je via een schakel- of voorbereidingsprogramma in één jaar doorstromen naar de masteropleiding Interaction Design.

Heb je een andere vooropleiding maar meen je dat je toch in aanmerking komt voor deze schakelopleiding, neem dan contact op met Nathalie Vaes nathalie.vaes@luca-arts.be

We bekijken dan samen de mogelijkheden.

Studieprogramma schakeljaar 2020-21

Opleidingsonderdeel	aantal ECTS
Entrepreneurship	6
Participatory Practices	6
Designing the Personal	6
Speculative Design	4
Media Archaeology	6
Design Sprint	4
Interactive Storytelling	4
Research	6
Schakelproject interaction design	9

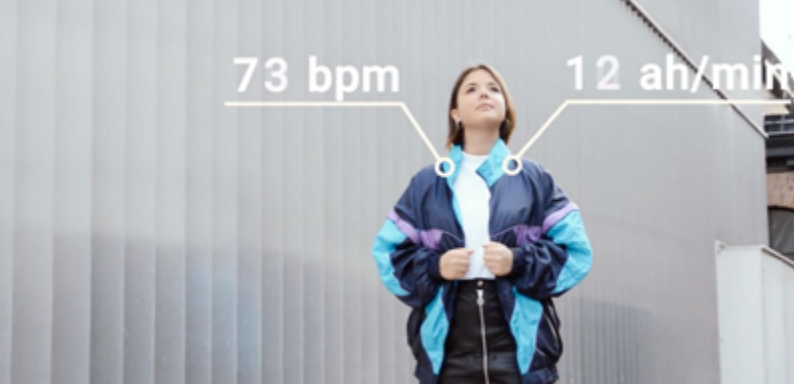


*Verwonder: interactieve beleving in de natuur
(Schakelproject, Gwendoline Scarlino)*

In je vooropleiding heb je de nodige 'werktuigen' aangeleerd om eerste prototypes van apps, interfaces en installaties te ontwikkelen. Met de kennis, vaardigheden en ervaringen die je in je vooropleiding hebt opgedaan ga je aan de slag in een aantal modules. Dit zijn opdrachten die al dan niet door een externe opdrachtgever geformuleerd worden en waaraan je meerdere weken intensief werkt.

Daarnaast staat ook het uitwerken van je eigen **schakelproject** centraal. Je gaat een

domein afbakenen waarvoor jij persoonlijk een sterke interesse hebt. Je gaat in dat domein theoretisch en technisch onderzoek doen. Dat onderzoek laat je toe je ontwerpkeuzes te onderbouwen. Je doet dit uiteraard niet alleen. Krijg je iets niet aan de praat of heb je het lastig om een keuze in je ontwerp te maken? De docenten gaan mee met je op deze zoektocht, dagen je uit om 'out of the box' te denken en helpen je om alles tot een geslaagd einde te brengen.



Data & Smart wearables (Speculative Design, Inti Valderas Caro & Duarte Lathouwers)

Maken in het FabLab

En laten we ook niet vergeten dat hierbij steeds de machines en tools van [FabLab Genk](#) tot jouw beschikking staan! Een FabLab is een werkplaats met computergestuurde gereedschappen en machines, met als doel om “bijna alles” te kunnen maken. Je kan dan denken aan 3D printers, lasercutters, snijplotters en een CNC freesmachine. FabLab Genk ligt op de C-mine site en je kan er altijd binnenlopen om prototypes uit te werken, dingen te maken of te experimenteren met aanwezige



Interactive projection mapping (Schakelproject, Sam Loos)

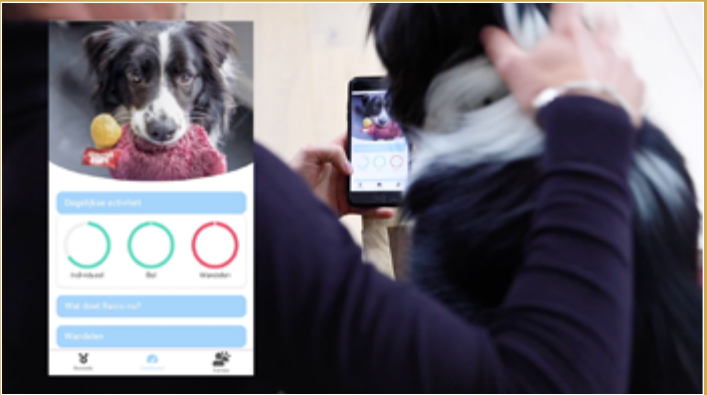


Designing the Personal, Eva Laenen, Katarina Kärnekull, Sarah Mundil

technologieën voor jouw projecten. Uiteraard zijn er maak-experts aanwezig in het FabLab die je hierbij kunnen helpen.

Heb je nog vragen?

Neem dan contact op met de verantwoordelijke voor het schakeljaar: Nathalie Vaes,
nathalie.vaes@luca-arts.be



Masterproject: Pet Movin' - Tine Favoreel

In dit masterproject staat een interactief prototype centraal dat honden stimuleert om te bewegen zonder supervisie van de eigenaar. "Pet Movin'" bestaat uit een extensie van de halsband, een geautomatiseerd speeltje en een smartphone applicatie. Gamification elementen en in-app interactie tussen familieleden worden vertaald naar een context waarin beweging van de hond gestimuleerd wordt. "Pet Movin'" faciliteert eigenaars zo bij het vinden van een goede balans tussen beweging en rust voor zijn of haar trouwe viervoeter.

"Ik zou CMD Interaction aanraden aan iedereen die opzoek is naar een uitdagende bachelor/master die verder kijkt dan enkel apps en websites. Het is enorm interessant hoe interaction hier in de breedste zin van het woord wordt geïnterpreteerd. Ontwikkel jezelf middels coaching en begeleiding door professionals, ook buiten de school (bv. FabLab / externe opdrachtgevers)."

** Jim de Ronde, oud-student schakeljaar (na bachelor Communicatie en Multimedia Design, Zuyd Hogeschool Maastricht (MAMDT))*

"De opleiding Interaction Design op campus C-Mine is zeker een aanrader voor iedereen die graag digitaal en analoog combineert. Prototypes maken in het fablab, leren programmeren met arduino's of je ideeën omzetten in schetsen, je leert het er allemaal. Daarnaast word je goed begeleid in jouw ontplooiing als ontwerper en dat allemaal op een bruisende campus."

**Kathelijne Put, oud-student schakeljaar (na bachelor Product-ontwikkeling, Universiteit Antwerpen)*

*Masterproject: EcoWays
Bente Verjans*

"EcoWays" neemt de vorm aan van een interactief sleutelkastje met een scherm dat de gebruiker bewust maakt van het autogebruik en hem/haar stimuleert tot het nemen van duurzame vervoersmodi. Dit door gebruik te maken van een informatieve en representatieve metafoor van landschappen en hun biodiversiteit die het vervoersgedrag representeren.



Toekomst na Interaction Design

Als Interaction Designer ben je dus populair bij grote bedrijven in de creatieve en commerciële sector, zowel in België als in het buitenland. Je komt onder andere terecht bij (interactieve) ontwerpbureaus, sociaal-culturele organisaties, start-ups, mediabedrijven, de creatieve industrie, de communicatiedienst van bedrijven, in onderzoeksinstellingen of KMO's. Maar je kan natuurlijk ook je eigen ontwerpstudio oprichten. De mogelijkheden zijn eindeloos, dus!

Bekijk meer projecten :

<http://www.lucainteractiondesign.be>



LUCA

SCHOOL OF ARTS

www.luca-arts.be

www.lucainteraction-design.be



Interaction Design studeer je op C-mine, de voormalige mijnsite van Winterslag in Genk (BE).

[C-mine](#) is een inspirerende plek voor het kunstenonderwijs, creatief ondernemerschap, design en een broedplaats voor jong, creatief talent zoals jij.

Via onze samenwerking met onder andere [C-mine Crib](#), [FabLab Genk](#), [FLACC](#) en andere creatieve organisaties en bedrijven uit de buurt ontstaat een interessante kruisbestuiving met het werkveld. En natuurlijk bevind je je vlakbij Hasselt met de [Muziekodroom](#), [Z33](#), het [modemuseum](#), de [Versuz](#), [Pukkelpop](#) en andere plekken om uit te gaan en te bezoeken.

IK WIL MEER WETEN

Op **woensdag 6 mei** organiseren we een **online infomoment** en kan je 'live' praten met een aantal docenten én studenten van de opleiding.

DEELNEMEN?

Stuur een mailtje naar nathalie.vaes@luca-arts.be



IK GA ERVOOR

Ben je overtuigd en heb je besloten dat je ervoor wil gaan? Via het **Master Assessment** onderzoekt een toelatingscommissie of je via een schakel- of voorbereidingsprogramma kan toegelaten worden. Aan de hand van een aantal documenten die je op voorhand kan opladen (zoals motivatiebrief, CV en portfolio) peilt de toelatingscommissie naar jouw technische en creatieve competenties, potentieel en motivatie. Vervolgens zal een individueel gesprek duidelijk maken of er een wederzijdse match is.

Inschrijven kan op

www.luca-arts.be/nl/inschrijven