



## **VERSLAG Landelijke Raad van Advies International Network of Communication & Multimedia Design (INCMD)**

Datum	: 21 april 2017
Tijd	: 14.00 – 16.00 uur
Locatie	: HU te Utrecht
Aanwezig	: <b>Seniors</b> Rijk Boerma (Mijksenaar), Melanie Gorka (Info.nl), Marcel Janssens (Servicedesigner), Adjan Kodde (DDA), Anouk Siegelaar (BNO), Frank Visser (Immovator) <b>Alumni</b> Joey van Boxel (HAN), Thimo van Emstede (HHS), Ruth Koppenol (Avans), Corienne Merkens (HU), Annemiek Scheele (HHS), Michael Spaans (Avans), Ruben Swart (Avans), Roxanne Verhoeven (HR), Fabian de Vries (HU) <b>Leden INCMD</b> Kim Bergmans (Avans), Henriët Eilander (Hanze), Gert Flikkema (NHL), Geert Gooskens (Avans), Cathelijn Timmers (HU), Petra Visser (HHS), Harry Zengerink (HvA)
Voorzitter	: Harry Zengerink (HvA)
Notuliste	: Renée de Rooij

---

### **1. Opening en inleiding**

Harry Zengerink, voorzitter, opent de vergadering en heet allen van harte welkom bij deze eerste bijeenkomst van de Landelijke Raad van Advies (LRvA) waarvoor seniors uit het bedrijfsleven en CMD alumni zijn benaderd. Harry Zengerink is verheugd dat zo'n groot gezelschap een bijdrage wil leveren aan de CMD opleidingen in Nederland.

CMD bestaat 15-16 jaar, is in 2000 gestart in Maastricht vanuit de opleidingen communicatie en ICT en is uitgerold tot 10 CMD opleidingen in Nederland met in totaal ca. 8.000-9.000 studenten op dit moment, waarvan ca. 2.400 eerstejaars.

Er komen steeds meer studenten, het is een zeer gewenste opleiding om expertise en competenties op te doen met verbinding met agencies en corporates, waarbij interactie en technologie vorm wordt gegeven. De CMD opleiding heeft een eigen profilering aangezien de context en eigen omgeving bepalend is. De CMD-opleidingen kennen een gezamenlijk beroeps- en competentieprofiel.

Het bedrijfsleven bestaat uit eigennijverige bureaus met werknemers in het veld van creatieve technologie.

In 2014 is een nieuw domein Creative Technologies ontstaan binnen de Vereniging Hogescholen, waarvan CMD een van de stammen is naast Creative Media & Games Technologies (CM&GT) en Fashion & Textile Technologies (F&TT).

De LRvA is belangrijk om te kalibreren, doen we het goed, wat moeten we veranderen/verbeteren en welke rol spelen nieuwe technologieën en interactie? Het gaat om het treffen van een goede richting van de CMD-opleidingen naar de toekomst.

### **2. Alumni en seniors aan het woord, blik op de toekomst**

De bijeenkomst bestaat uit drie onderdelen

- Enquête onder alumni
- Seniors uit het bedrijfsleven
- Blik op de toekomst

- *Enquête onder alumni*

Onder de alumni is een digitale vragenlijst uitgezet waarop een respons is gekomen van 13 alumni, deze is verwoord in de toegezonden Infographic. Aan alumni wordt gevraagd waar zij tegenaan zijn gelopen tijdens hun studie in relatie met het werkveld en wat zij verbeterd zouden willen zien. De reacties van de alumni:

- “Cultuurschok tussen onderwijs en stage werkveld. Tijdens de stage is alles nieuw, op kantoor zitten, niemand boven je waarvan je iets kon leren. Zorg voor scrum tijdens de opleiding. Werk met andere disciplines, er zit een gap.”
- “Eerste twee jaar blijft de deur gesloten. Binnen de opleiding begint de student pas in jaar 3 met stages en daar wordt duidelijk wat het verschil is tussen mediabureaus en reclamebureaus. Stages zijn er om ervaring op te doen, om te netwerken, de industrie te leren kennen. Starten in jaar 3 is te laat. Zorg dat studenten eerder in contact komen met de industrie: wat is het voor soort werk en waar ga je dat doen.”
- “Ontwerpen, interactie design, in contact met de praktijk. Ik was de vertaler binnen het bedrijf, was niet meer de vormgever en heb toen pas de richting gevonden, meer intermediair. Had ik dit eerder geweten dan had ik ook eerder het speelveld leren kennen. Wie spreek je, wat zijn het voor mensen?”
- “De spin in het web om te verbinden, maar zelf nooit les in gehad wie de CMD’er is. Verhouding tijdens studie kan beter: eerst projecten alleen doen, eerste twee jaar vooral in teams aan de gang, jaar 3 minor, jaar 4 afstuderen en individueel werken.”
- “Bij de HAN wordt een mediabureau volledig door studenten gerund en daar pas je als CMD’er goed tussen. Heb daar meer van geleerd dan van opleiding zelf. Ik begeleid nu zelf CMD studenten, studenten zijn gewend om documenten te schrijven en verliezen daar veel tijd mee. In twee dagen tijd een ontwerp maken is veel te weinig.”
- “Opleiden als generalist is goed, inzien om specialist te worden in de industrie. Als CMD’er is het moeilijk je te profileren. Knokken als animator, met techniek krijg je de kans wel. Je wilt je specialiseren binnen een vakgebied.”
- “Meer ruimte geven aan persoonlijke ontwikkeling, een vorm van visie. Komende generatie is niet gedreven, wie wil je zijn, wat drijft je, duurzame basis aanbieden.” (Instemming!)
- “Voorkomen dat ze rebel worden. Met eigen portfolio aantonen wie je bent.”
- “Van belang is naast studie ook anderen dingen te doen, wat zijn de andere competenties. Wil graag zien dat ze kunnen groeien en beter kunnen worden. De passie, daar gaat het om.”
- “Opdrachten vaak in groepsverband, is niet profileren. Docenten geven aan dat er meer nodig is om ergens binnen te komen. Niet verplichten maar leren. Doel geven voor de stage. Tijdens opleiding aandacht besteden aan wie ben je, de arbeidsmarkt.”
- “Front- en back end scoren laag. Vaak tekort aan developers. Als designer kom je niet dichtbij. Aan CMD’er zelf de opdracht: wat wil je leren en welke keuzes wil je maken? Eerste twee jaar met name kijkje in de keuken. Kan huidige curriculum de interesses wekken?”

- “Minder aandacht geven aan het gevestigde, meer richten op nieuwe technologieën.  
Vroeg starten, waar eindigt techniek?  
Developers die van CMD komen kunnen goed praten met iedereen.  
Mix CMD met techniek is goed, kan dieper de stof in maar moet er wel snel mee beginnen.”
- “In propedeuse op stage gaan om industrie te leren kennen.  
Pinpointen op affiniteit.  
CMD technologie en design komt samen, kwaliteit verhogen.  
Technologie wordt snel vertaald naar programmeren, maar technologie heeft veel meer lagen,  
zoals datamodellen – generieke principes. Selecteren van mensen om nieuwe technologie te  
omarmen en doorgronden is belangrijk. Leergierigen die potentie hebben de ruimte bieden.”
- “Geef een half jaar stage aan het eind van de studie en niet in het begin van het derde jaar, dan  
kan het bedrijf van daaruit mensen aannemen.  
Project koppelen aan stageperiode.  
Doel stage is de mores te leren kennen en is dit wat de student wil.”

- *Seniors uit het bedrijfsleven*

Seniors zijn bereid gevonden vanuit hun bedrijfsachtergrond en als vertegenwoordiger van agencies een bijdrage te leveren.

- Hype Cycle van Gartner  
Ontwikkeling van innovaties, wat is hot, een hype, wanneer voorbij/verdwenen, wat duurzaam  
en permanent in ontwikkeling.  
AR (wordt groter) en VR (gaat verdwijnen) ontwikkelaar.  
Innovator beleving/immersie – data voor media en smart media voor society – business  
computer generated graphics.
- Potentie zien van technieken van nu en doorontwikkeling naar de toekomst.  
CMD zou transfer moeten maken naar domeinen die niet voor de hand liggen.  
CMD'er is de creatieve persoon die dingen moet verbinden.  
Naast studie ook behoefte aan 3D design.
- CMD talentendag enorme diversiteit, er was geen echte signatuur, focus op hoe pak je een  
probleemstelling aan, wat is je manier van werken is belangrijker dan VR en AR.
- CMD kennis van beide, student de tools in handen geven om in de praktijk toe te passen, de  
nascholing, waar haal je kennis vandaan van nieuwe ontwikkelingen.
- Bij gedrag genereren is data output van belang; bij het ontwerpproces hier rekening mee  
houden.
- Design methodologie: verschillende componenten, verschillende stappen doorlopen, bij de een  
in drie maanden bij een ander in één week – herkenbare werkmethode.  
Techniek gebruiken en toepassen.  
Inzicht kennis ervaring van verschillende methodieken.  
Mensen opleiden om toegepast te gaan ontwerpen.  
Als de CMD'er weet hoe een goed proces in elkaar zit kan de CMD'er de klant benaderen.
- Data analytics  
CMD'ers zijn probleemoplossers.  
Studenten moeten leren dat ze een oplossing maken.  
Data zijn nodig om de business owner te overtuigen.

- Design visueel ontwerp, technische component, data die erbij komen. De driehoeksverhouding heeft een enorme potentie.  
Interactief ontwerp maken.  
Met data komt er een derde dimensie aan een heeft te maken met accountability.  
Toepassingen van voice driven devices.
- Data helpen slimmer te maken, analyseren om te verbeteren.

- *Blik op de toekomst*

In groepen van 3-4 personen wordt gevraagd input te geven op flipovervellen wat de CMD'er van 2020 moet zijn, verdeeld naar

- Hoofd → kennis
- Armen → dragen/samenwerken
- Buik → empathisch vermogen
- Voeten → waar staat de CMD'er.

De input is uitgewerkt in een PowerPoint presentatie en is bijgevoegd.

### **3. Tot slot**

Vanuit de alumni wordt een oproep gedaan dat oud CMD'ers elkaar willen vinden.

### **4. Sluiting**

Harry Zengerink dankt de aanwezigen voor hun komst, de zeer interessante en nuttige inbreng, sluit de bijeenkomst en nodigt allen uit om na te praten onder het genot van een drankje en hapje in The Basket.