

Mensgericht onderwijs ontwerpen met technologie

Corné W.H.M. Van Delft



BUITENGOEDX11 FESTIVAL

28 augustus 2020

Mini CV

1985-1986	<u>Technische Bedrijfskunde UTwente</u>
1986-1991	<u>Toegepaste Onderwijskunde UTwente</u> instrumentatie- en instructietechnologie
1991-1995	<u>Parlementair Documentatie Centrum</u> kennisredacteur/programmeur
1993-1998	<u>De Digitale Stad/ Xs4all</u> internetpionier
2000-2007	<u>Cinekid New Media Award</u> mede-oprichter/jurylid/voorzitter
2010-2012	<u>J/M voor ouders/veiliggames.nl</u> redacteur
1996-2016	<u>CODE66 Instrumentatietechnologie</u> eigenaar: ELO, CMS, Advies, content
1997-....	<u>HKU Games & Interactie</u> Studieleider, Voorzitter examencommissie Werkveldcoordinator gamesindustrie KE
2020-....	<u>Unicorne & Son</u> Kok-eigenaar



[Edit profile](#)

CODE66

@cornevandelft

Human ● Interaction Designer ● Pianist ● Courseleader Games & Interaction
@HKU ● SF reader ● Coach ● Cook ● Faabje's lover ● Father ● CreativeThinker
● Analyst

INHOUD interactieve sessie

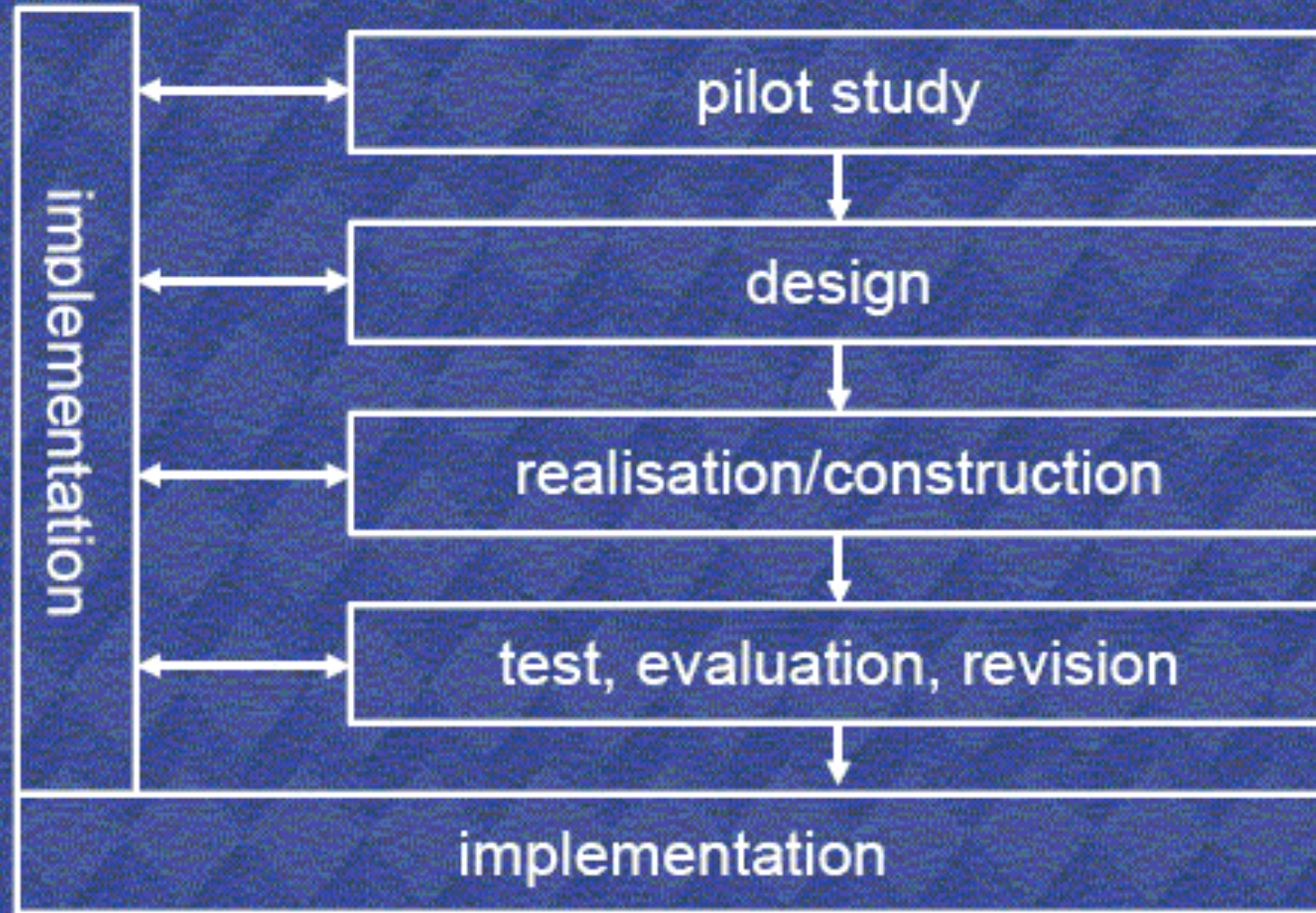
- [1] Instrumentatie- en instructieontwerp
- [2] Interaction Design en [3] ISGVO model
- [4] Mensgericht ontwerpen
- [5] Data, algoritmes, privacy
- [6] Gladheid (efficiëntie) en Frictie
- [7] Systematisch, taakgericht werken en het verloren zaagsel
- [8] Boeken die ik net gelezen heb/aan het lezen ben
- [9] Oefening/opdracht
- [10] Onderbrekingen: vragen, opmerkingen en ervaringen
- [11] Casussen van deelnemers
- [12] Technologie & Ideologie
- [13] Baby Boomers - Generation-X, Millenials, Gen-Z

Toegepaste onderwijskunde

- 'ingenieurs'benadering onderwijs -> ontwerpbenadering
- Instructietechnologie
 - onderwijsvorm
 - kennis, vaardigheden, attitude (competenties/doelen)
 - feiten-concepten-procedures-principes
 - leerstijlen, didactiek
- Instrumentatietechnologie
 - onderwijsmiddelen / media
 - data

Educational technological model

(in Dutch: *OnderwijsKundig Technologisch model*)



T.J. Plomp, *Onderwijskundige technologie: Enige Verkenningen*.
Enschede: Universiteit Twente, 1982.

INSTRUCTIETECHNOLOGIE

Ervaringsgericht onderwijs

Blended learning

Klassikaal onderwijs

Projectonderwijs

Het klaslokaal kantelen

Individueel onderwijs

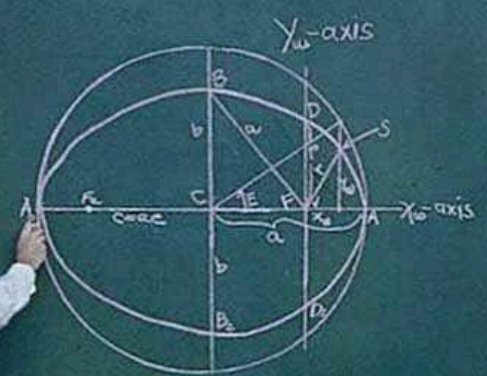
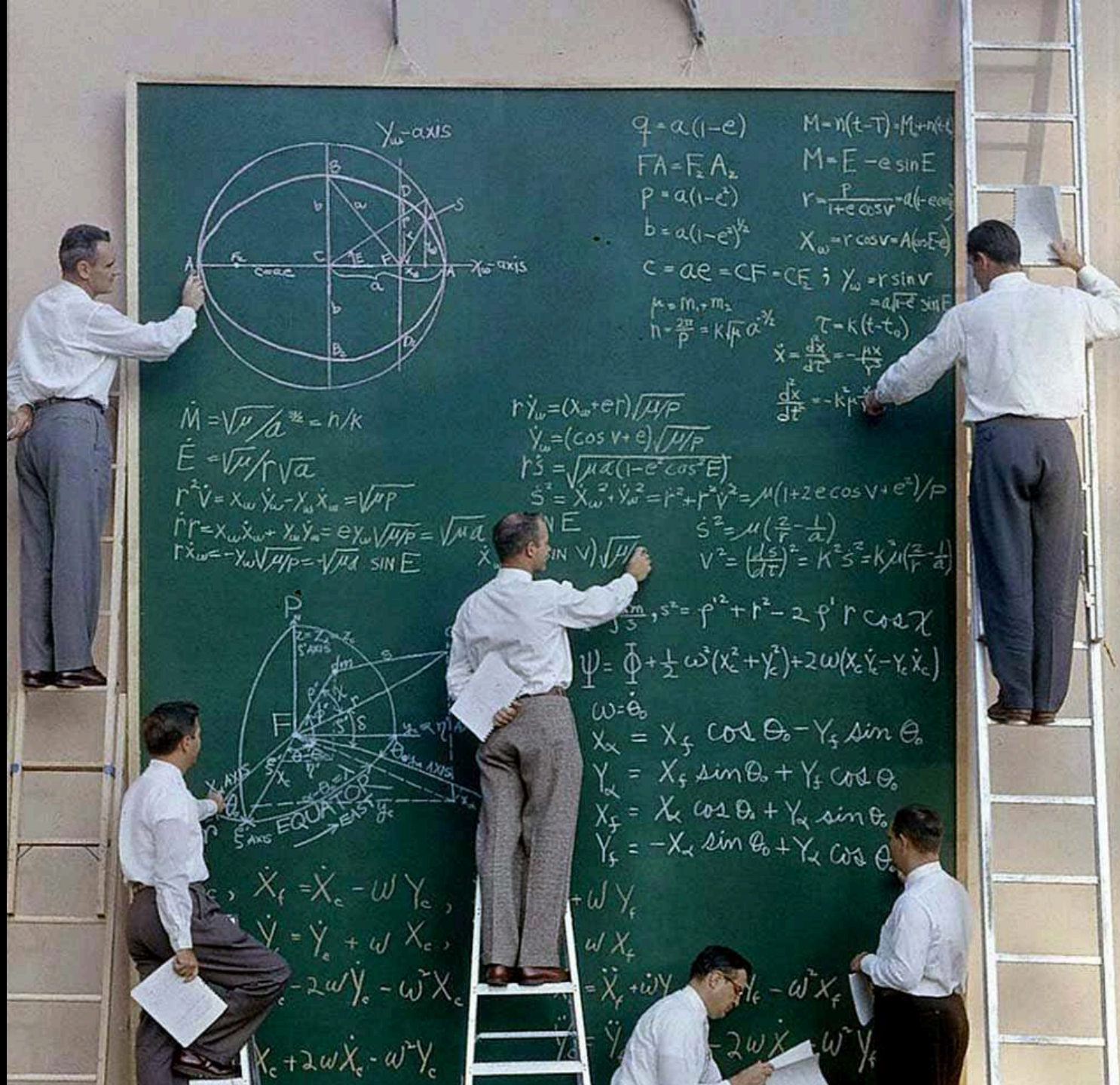
E-Learning

Afstandonderwijs

INSTRUMENTATIE TECHNOLOGIE

- Keuze van inzet middelen/media
- Ontwerp van middelen voor onderwijs
- the medium is the message

INSTRUCTIE <-> INSTRUMENTATIE



$$q = a(1-e)$$

$$FA = F_z A_z$$

$$p = a(1-e^2)$$

$$b = a(1-e^2)^{1/2}$$

$$c = ae = CF = CE$$

$$\mu = m_1 + m_2$$

$$n = \frac{2\pi}{P} = K \sqrt{\mu} a^{-3/2}$$

$$M = n(t-T) = M_0 + n(t-T)$$

$$M = E - e \sin E$$

$$r = \frac{p}{1 + e \cos v} = a(1 - e^2)$$

$$X_w = r \cos v = A(e \cos E)$$

$$Y_w = r \sin v = a \sqrt{1-e^2} \sin E$$

$$T = k(t-t_0)$$

$$\dot{x} = \frac{dx}{dt} = -\frac{\mu x}{r^2}$$

$$\frac{dx}{dt} = -K \sqrt{\mu} \frac{x}{r^2}$$

$$\dot{M} = \sqrt{\mu} / a^{3/2} = n/k$$

$$\dot{E} = \sqrt{\mu} / r \sqrt{a}$$

$$r^2 \dot{v} = x_w \dot{y}_w - y_w \dot{x}_w = \sqrt{\mu} p$$

$$\dot{r} = x_w \dot{x}_w + y_w \dot{y}_w = e y_w \sqrt{\mu/p} = \sqrt{\mu a} \sin E$$

$$r \dot{x}_w = -y_w \sqrt{\mu/p} = -\sqrt{\mu a} \sin E$$

$$r \dot{y}_w = (x_w + e r) \sqrt{\mu/p}$$

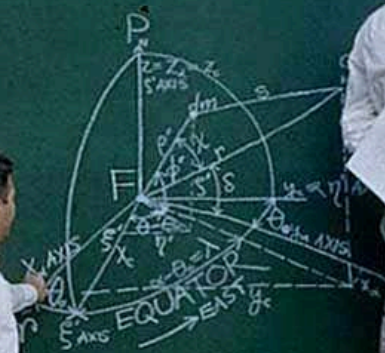
$$\dot{y}_w = (\cos v + e) \sqrt{\mu/p}$$

$$r \dot{z} = \sqrt{\mu a (1-e^2 \cos^2 E)}$$

$$\dot{s}^2 = \dot{x}_w^2 + \dot{y}_w^2 = \dot{r}^2 + r^2 \dot{v}^2 = \mu (1 + 2e \cos v + e^2) / p$$

$$\dot{s}^2 = \mu \left(\frac{2}{r} - \frac{1}{a} \right)$$

$$v^2 = \left(\frac{ds}{dt} \right)^2 = K^2 s^2 = K^2 \mu \left(\frac{2}{r} - \frac{1}{a} \right)$$



$$s^2 = p^2 + r^2 - 2 p r \cos \chi$$

$$\psi = \phi + \frac{1}{2} \omega^2 (x_c^2 + y_c^2) + 2 \omega (x_c \dot{y}_c - y_c \dot{x}_c)$$

$$\omega = \dot{\theta}_0$$

$$x_x = x_f \cos \theta_0 - y_f \sin \theta_0$$

$$y_x = x_f \sin \theta_0 + y_f \cos \theta_0$$

$$x_f = x_x \cos \theta_0 + y_x \sin \theta_0$$

$$y_f = -x_x \sin \theta_0 + y_x \cos \theta_0$$

$$\dot{x}_f = \dot{x}_c - \omega y_c$$

$$\dot{y}_f = \dot{y}_c + \omega x_c$$

$$\ddot{x}_f = \ddot{x}_c - 2\omega \dot{y}_c - \omega^2 x_c$$

$$\ddot{y}_f = \ddot{y}_c + 2\omega \dot{x}_c - \omega^2 y_c$$

$$\ddot{x}_f = \ddot{x}_c + \omega \dot{y}_c - \omega^2 x_c$$

$$\ddot{y}_f = \ddot{y}_c - \omega \dot{x}_c - \omega^2 y_c$$



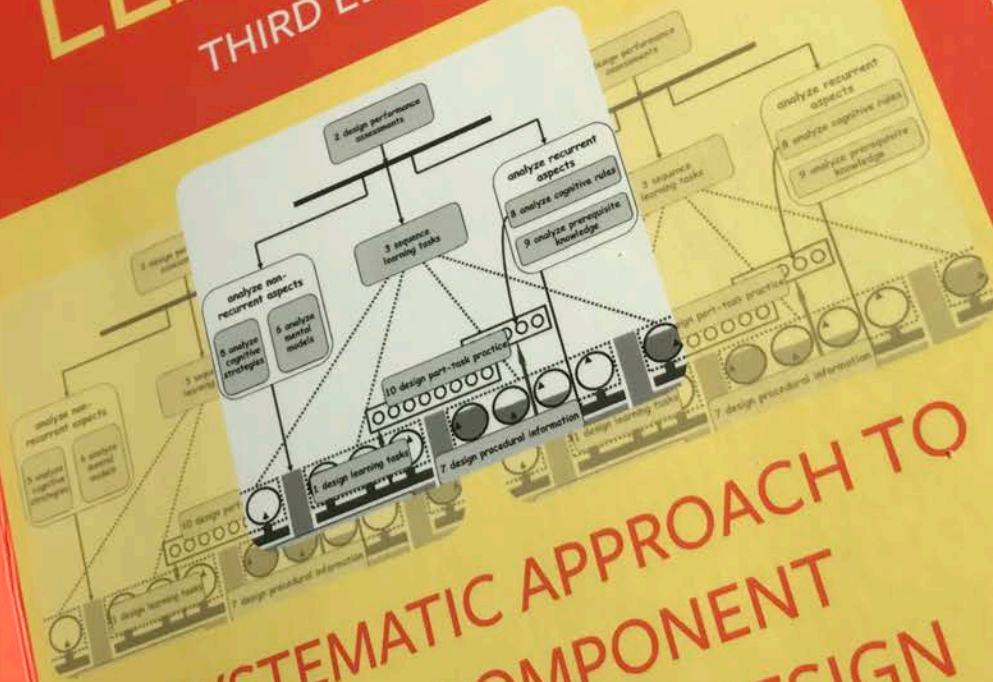
TIK

TAK



TEN STEPS TO COMPLEX LEARNING

THIRD EDITION



A SYSTEMATIC APPROACH TO
FOUR-COMPONENT
INSTRUCTIONAL DESIGN

W. G. VAN DER
LINDENBOER

ROUTLEDGE

INHOUD

WORLD
WARCRAFT
+ CLASSIC +



HKU

Account

Admin

Dashboard

Courses

Calendar

Inbox

Commons

Studio

Help

You have been invited to join [Project Play](#) as a teacher

Decline

Accept

Dashboard

Published Courses (6)

Building Playful Worlds

Building Playful Worlds

Blok B4-2019

LMS_Project_Canvas

LMS_Project_Canvas

Project Context I

Project Context I

Blok B4-2019

Test-en-Inspire

T&I-000

To do

76

Grade Debrief

Project Context I

0 points • 7 Feb at 23:59

66

Grade Omschrijving teamrollen

Project Context I

0 points • 7 Feb at 23:59

79

Grade Cliënt pitches

Project Context I

0 points • 20 Feb at 9:15

48

Grade Presentation Research plan Context I

Project Context I

0 points • 3 Mar at 23:59

8

Grade Projectverslag

Project Context I

0 points • 27 Mar at 23:59

7 more...

Coming up

View calendar

Nothing for the next week

Recent feedback

Nothing for now

Start a new course

View Grades

INHOUD



Zoekopties



← 1 2 3 4 5 ... 7903 →



ANSICHTKAART VAN DE DIGITALE STAD



MODEMBANK VAN DE DIGITALE STAD



KRANT VAN DE DIGITALE STAD



SERVER 'ALLADIN' VAN DE DIGITALE STAD

INTERACTION DESIGN



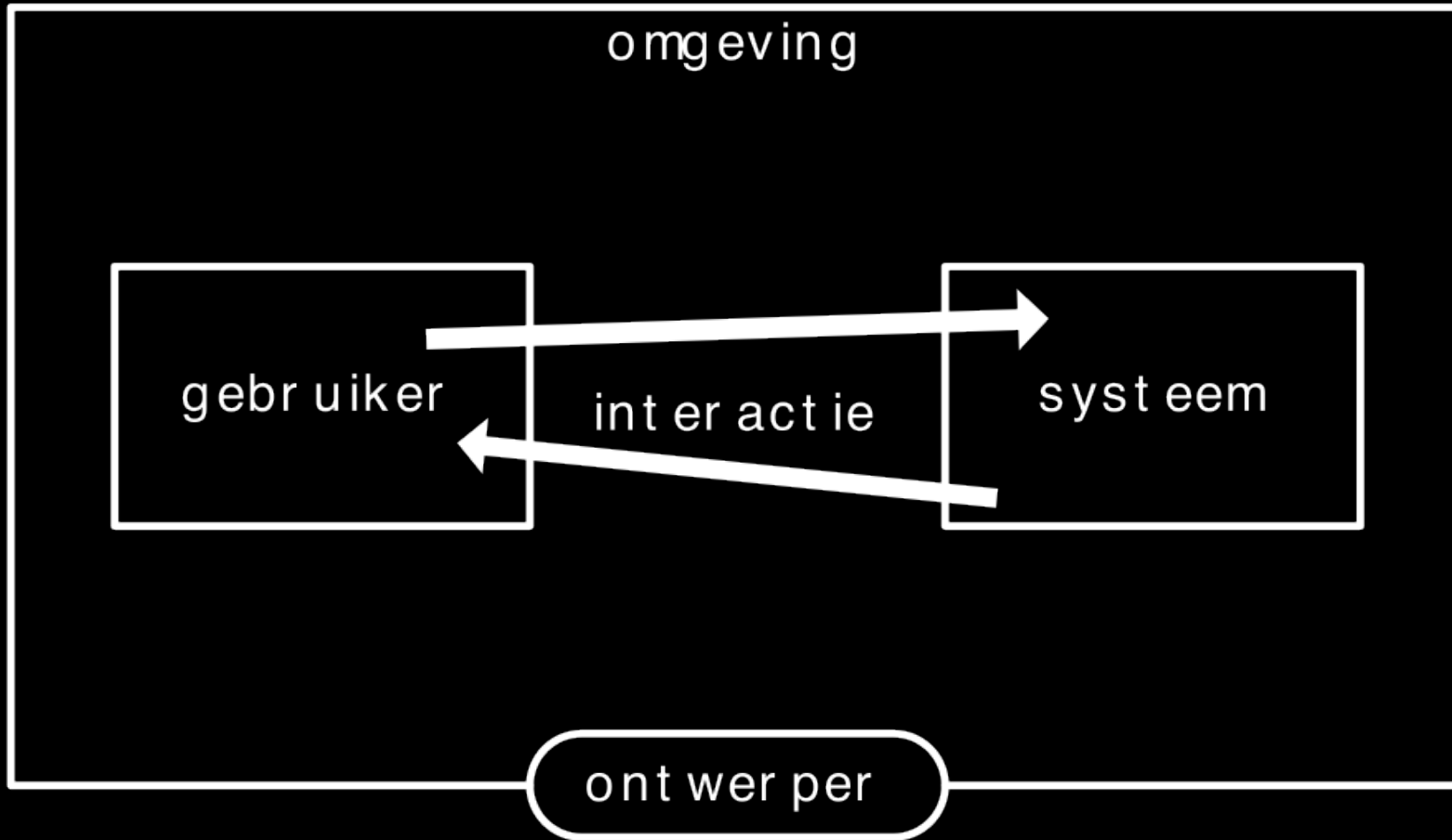
SIGCHI bulletin 26/3, 1994

Education Interaction Design HKU

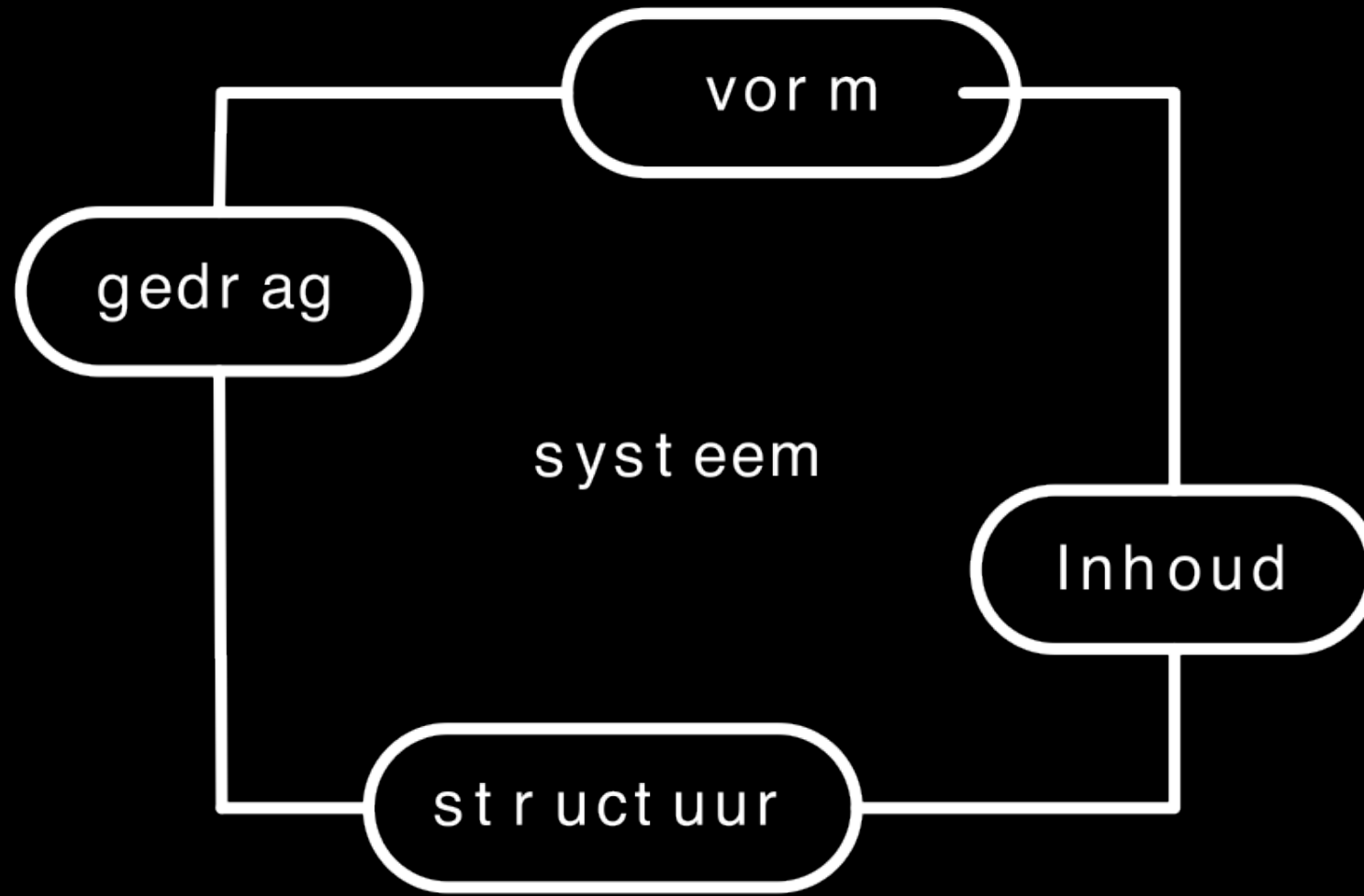
“We believe that is an **attitude**, rather than knowledge or skills that characterises the designer.”

“Secondly, we emphasis the **use of intuition** [...] to understand the character of the whole...”

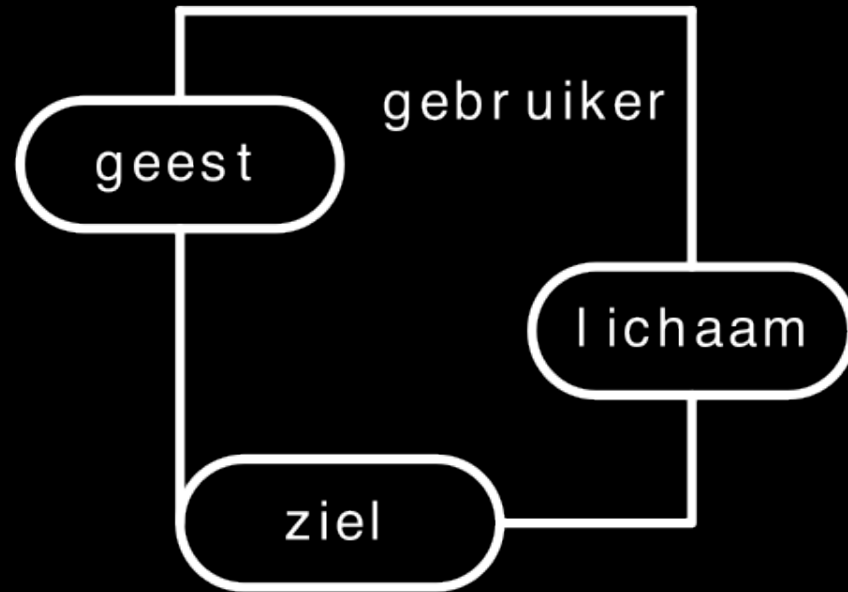
Interaction Design Model



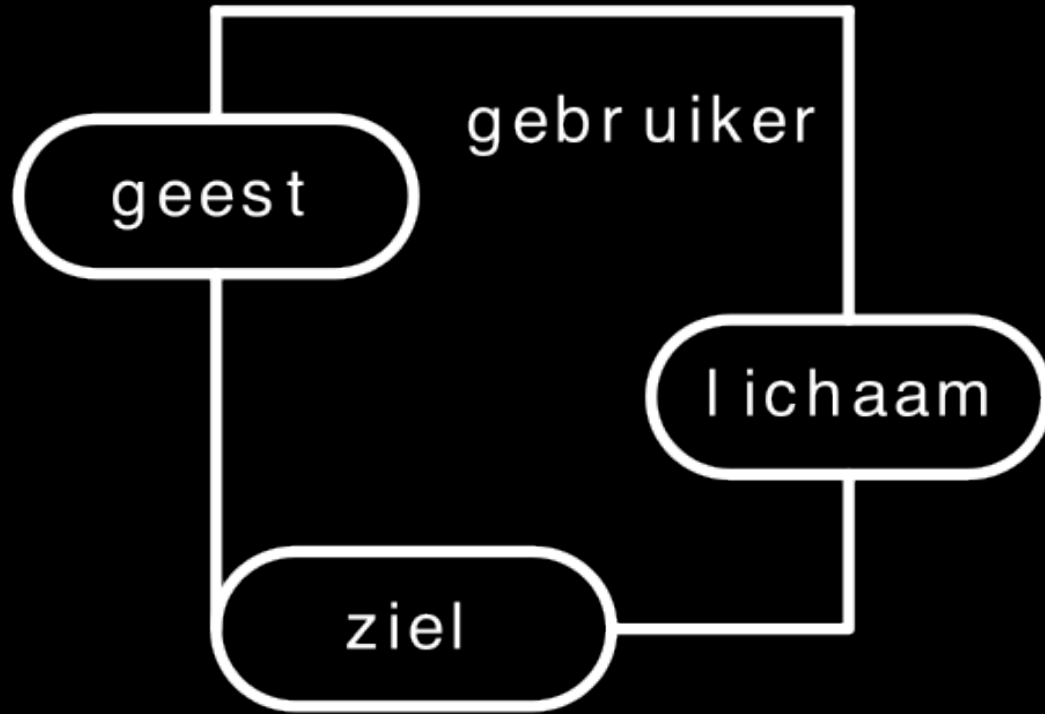
System: ISGVO



Human-centeredness



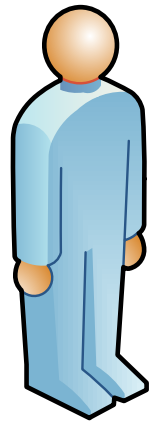
Human-centeredness



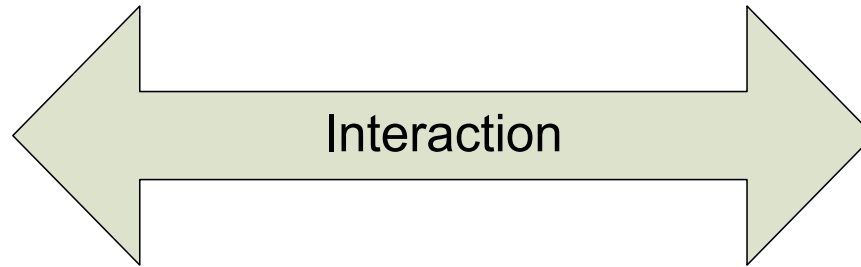
Students and design teachers are human beings

Environment

Space, Relations, Culture, Style, Tasks, Cooperation



Body
Mind
Soul



System/Artefact	
interface	Content Structure Appearance Behaviour Conceptual model



PROJECT TIMELINE



STEP 1:

Initial
Client
Consult



STEP 2:

Project
Design
Inquiry



STEP 3:

Initial
Design
Concept



STEP 4:

Release
Design
For Bid



STEP 5:

2nd
Design
Concept



STEP 6:

Sales
Presentation
& Proposals



STEP 7:

Purchasing
of
Materials



STEP 8:

Install



STEP 9:

Review
Finished
Project



Review terms
and sign contract
with client.

Present project
timeline and clarify
scope.

Meeting with
client at
project site.

Discuss preferred
styles, aesthetics
and needs.

Photograph
and measure.

Meeting at
Red Pill Studio.

Bath & kitchen:
Present layouts/
space plans.

Furnishings: Present
colors, fabrics, decor
and furnishings.

Release bid for
contractors using
several online
platforms. *Provide
1 week for bids.*

Revisit design
and re-issue bid
if costs miss
client budget.

Meeting at
Red Pill Studio.

Finalize fixtures,
materials and layout.

Review proposals
with pricing.

Finalize contractor(s)
of choice.

Determine deposit
amount.

Clarify scope of
work and review
final details.

Purchase materials,
drop off materials
on-site and notify
contractor(s).

Installation begins.
Length of time
required dependent
on project scope.

Project is completed.
Present warranty for
workmanship and
materials, review
details with client.

1516CMGT-1_Portfolio_be...													Zoeken in blad							
Start		Invoegen		Tekenen		Pagina-indeling		Formules		Gegevens		>>		Delen						
D6																				
=ALS(AANTALLEN.ALS(E6:I6;"na")>0;"NA";ALS(AANTALLEN.ALS(E6:I6;"o")>0;"O";																				
	A		D		E		F		G		H		I		J		K		L	
1	PROJECT PORTFOLIO 2015/2016																			
2																				
3	Studentnumn		EINDOORDEEL		T4T		HTML/CSS		Research		Grafisch		Usability							
4	3015557		NA		O		NA		NA		NA		O							
5	3012672		NA		O		O		NA		NA		G							
6	3013855		V		G		V		G		V		V							
7	3012930		V		V		G		G		V		V							
8	3016253		NA		V		O		O		NA		O							
9	3014677		V		G		V		G		V		V							
10	3016416		V		V		V		V		V		V							
11	3012556		V		V		V		V		V		V							
12	3013360		V		V		V		V		V		V							
13	3013760		V		V		V		G		V		V							
14	3009429		G		ZG		V		G		G		V							
15	3013280		V		V		V		G		V		V							
16	3012400		V		V		V		G		V		V							
17	3015373		V		V		G		V		V		V							
18	3012707		V		V		V		G		V		V							
	Eindoordeel				T4T Corne		HTML Ton		Research Harald		Grafisch Leon									

INHOUD



MIRIAM RASCH

FRICTIE

ETHIEK IN TIJDEN
VAN DATAÏSME

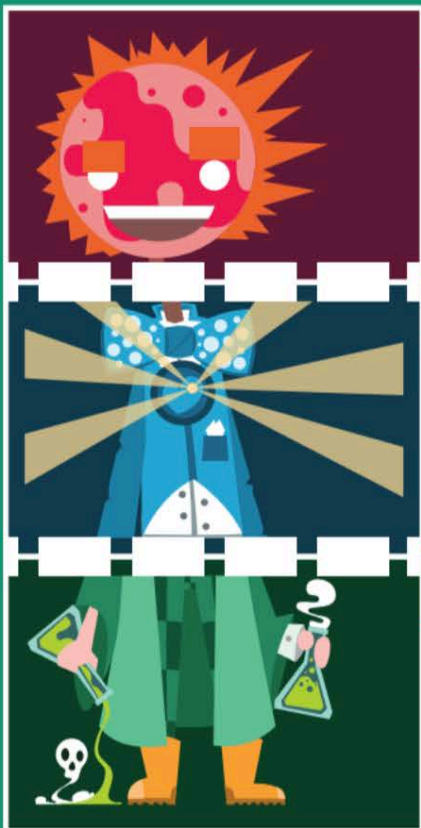






PROFILER

Hoofd, Hart & Handen



Hoofd Kunstenaar

- Hoe denk ik? (logisch, associatief, rationeel, reflectief, analytisch, pragmatisch, lateraal)
- Hoe kijk ik tegen de wereld aan?
- Waar denk ik graag over na?
- Wat weet ik?

Hart Ondernemer

- Wat zijn mijn drijfveren?
- Waar ligt mijn passie?
- Wat drijft mij?
- Waar word ik warm en enthousiast van?
- Wat voel ik?

Handen Onderzoeker

- Hoe ga ik te werk?
- Wat zijn mijn vaardigheden?
- Hoe handel ik?
- Wat doe ik?
- Wat kan ik?

Uitstroomprofielen



Maker



Onderzoeker



Kunstenaar



Ondernemer



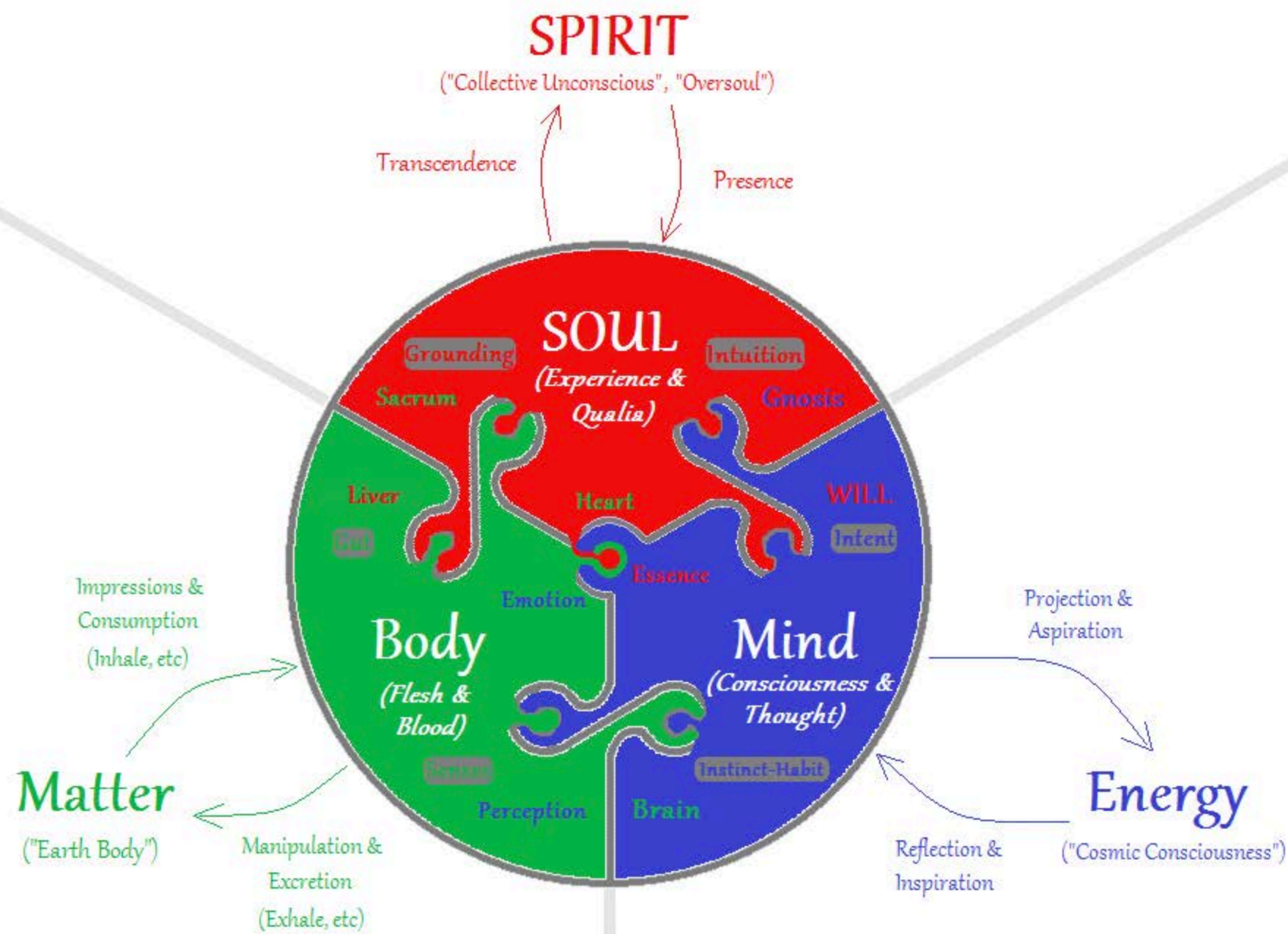
Werkvormen

Werkvorm 1: Profiler; kies een inspirator!

Kruip als team in de huid van een 'profiler'... een psycholoog die de persoonlijkheid van criminelen moet doorgronden om daarmee de pakkans te vergroten. Kies alleen geen crimineel, maar een inspirerende docent of bekende ontwerper als voorbeeld. Lukt het jullie gezamenlijk één profiel samen te stellen op basis van een 'hoofd'; een 'hart' en een 'handen' kaartje? Op welke punten zijn jullie het wel en niet met elkaar eens? Of zijn jullie er snel uit?

Werkvorm 2: Profiler; zelfonderzoek!

Nu je hebt geoefend als profiler-team, zijn jullie zelf aan de beurt. Laat één groepslid zijn/haar eigen profiel neerleggen met de 'hoofd', 'hart' en 'handen' kaartjes, terwijl de rest van het team de ogen sluit. Denk gerust even na en maak een foto van je voorlopige profiel. Laat vervolgens de rest van het team jouw profiel (of profielen) leggen zonder dat je iets zegt. Vervolgens gaan jullie vergelijken en elkaar bevragen. Waar zitten de verschillen en overeenkomsten? Onderbouw waarom er een bepaalde keuze is gemaakt (welk gedrag laat het groepslid zien?). Doe als groepslid je voordeel met de feedback die je krijgt. Daarna is het volgend groepslid aan de beurt.





***Douglas
Coupland***



Tales for an Accelerated Culture

'Het briljantste boek dat ik in tijden gelezen heb.'

DE MORGEN ★★★★★

Yuval Noah Harari



Homo Deus

Een kleine geschiedenis
van de toekomst

Met een voorwoord van Bas Heijne

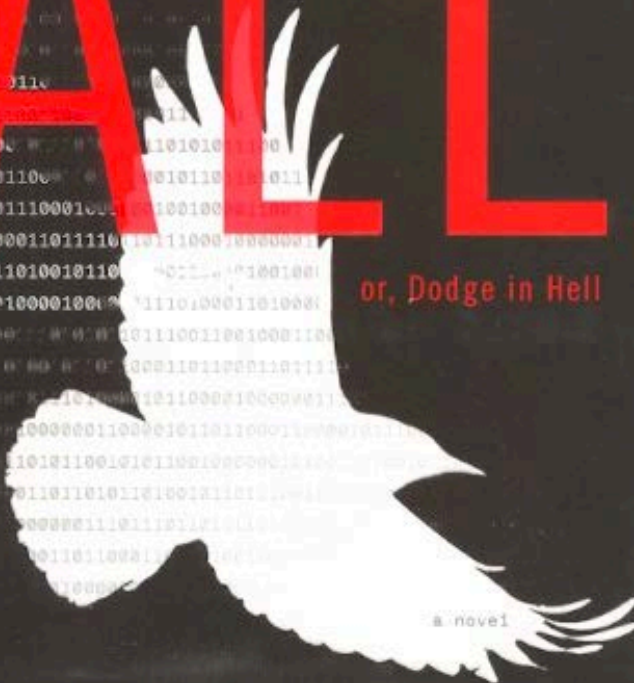
THOMAS RAP

#1 NEW YORK TIMES BESTSELLING AUTHOR

Neal
Stephenson

FALL

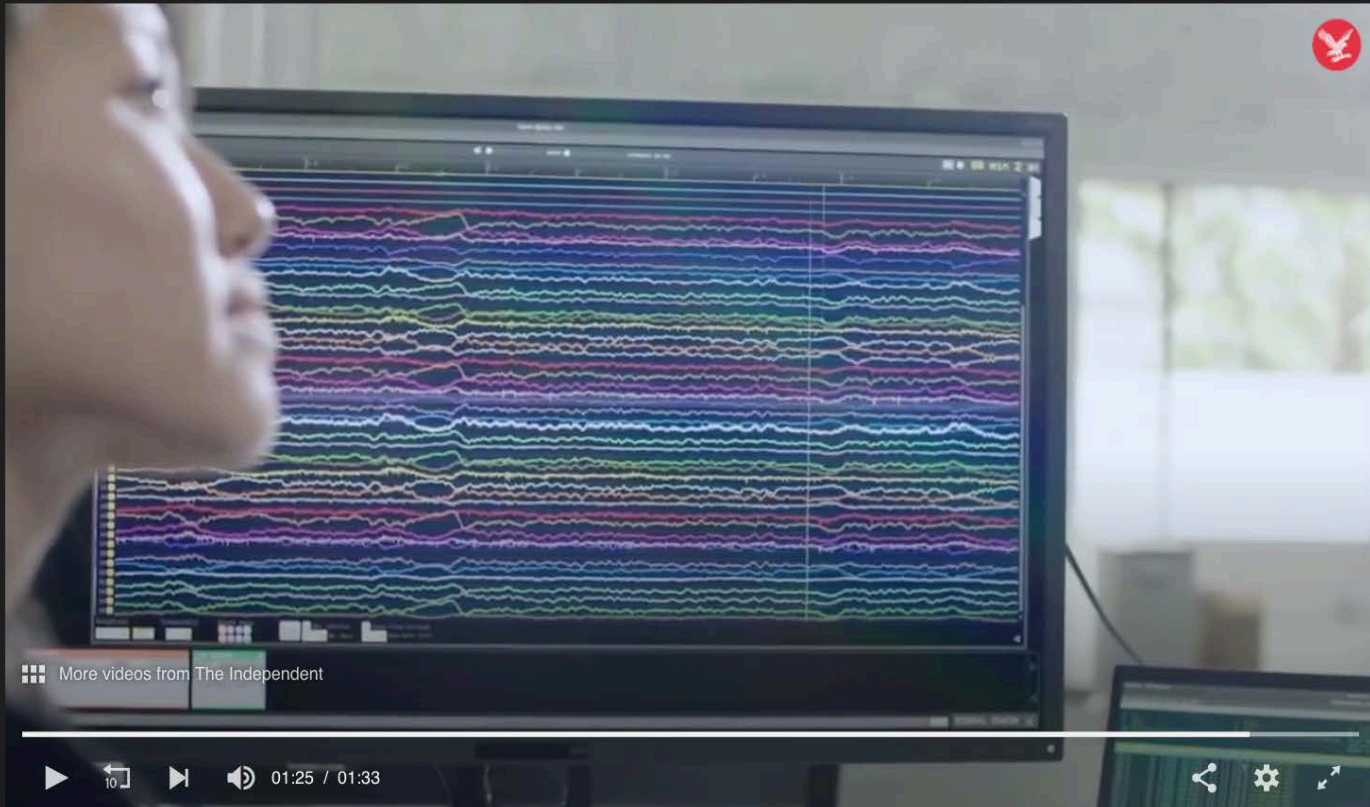
or, Dodge in Hell



a novel

INHOUD

INDY/LIFE



NEURALINK: ELON MUSK PROMISES TO SHOW A WORKING BRAIN-COMPUTER CHIP FOR 'HUMAN-AI SYMBIOSIS'

“
*The future is already here
— it's just not very evenly
distributed.*”

William Gibson, NPR



EOF