

metaphor(s) – towards a new curriculum

- a networked world – you make it work [engineering,management] – not network maintenance!
- everything is connected – you make the connections [mediator, management]
- *everything is intertwined* (Ted Nelson) – you make it twinkle [the creative track]

new course(s)

- introductory – challenge(s) CS/ICT (1) / challenge(s) CS/ICT (2)
- project interactive multimedia – ict in social context

characteristic(s)

- not (total) architecture from scratch
- but ecology of networked components

track(s)

- management – modelleren, bedrijfskundige randvoorwaarden
- technisch – infrastructuur, protocollen, implementaties
- engineering – architectuur, operationele systemen
- applicaties – (web) programming, system design
- creatief – mashups, graphics, game development

Overigens ben ik meer voor een (relatief) breed aanbod waaruit de student in grote vrijheid, maar onder toezicht, een eigen profiel of portfolio kan construeren.

basic idea(s) – what students need to know

1. skill-based – technical programming
2. work in projects – covering design and implementation
3. meaningful assignments – serious games
4. analytical training – intellectual context
5. individual profile – personal development

inspiration(s)

- Teaching Software Engineering through Game Design
- Toy Projects Considered Harmful
- The Rethinking CS101 Project
- Creating a Science of Games (CACM)
- Software Engineering Issues in Interactive Installation Art
- Computer Science Education: Where Are the Software Engineers of Tomorrow?
- google – code.google.com/edu

leerdoelen innovatie en interactieve media

In het curriculum met aandacht zijn voor de ontwikkeling van innovatieve (interactieve) multimedia systemen en moet de creativiteit van de studenten gestimuleerd worden.

Daarbij kunnen de volgende leerdoelen gedacht worden:

- IMS:1 Communicatie: formuleren van doelen, selectie van geschikte middelen (technologie), en de definitie van project-plannen
- IMS:2 Technologie aspecten: gedegen kennis van multimedia technologie en Digital Content Creation tools, inclusief scripting
- IMS:3 Project-matig werken: participatie in een multi-disciplinair team, en een open attitude in de exploratieve ontwikkeling van complexe systemen.
- IMS:4 Design: elementaire kennis van visual design, en een kritisch esthetische instelling.
- IMS:5 Evaluatie: kennis van en ervaring met de evaluatie van interactieve systemen, user-preferenties, en personalisatie-technieken.

beroepsperspectieven

In Amsterdam is een groeiende, van overheidswege gestimuleerde *creative industry*, waar ICT talent met een mix aan creatieve en technische vaardigheden empooi vinden, en nieuwe initiatieven kunnen ontplooiën voor originele en innovatieve oplossingen.

zie: www.picnicnetwork.org/

1e jaars vak: project interactieve multimedia Project matig werken aan de realisatie van een interactieve multimedia applicatie, ten behoeve van een maatschappelijk relevant doel, zoals bijvoorbeeld ime.klimaatverandering.nl/. In het project moeten ook aspecten van algoritmiek, bv ten behoeve van visualisatie of information retrieval, aan de orde komen. Bij voorkeur wordt het project begeleid door een multidisciplinair team van docenten, ondersteund door student-assistenten. Zie bv: www.climafutura.nl

creative track

- identity – as a group
- portfolio – as individual
- imagination – mixing science and art
- authenticity – as in no bullshit
- craftsmanship – in discovering the rhetorics of the material

resource(s)

- topical media & game development – www.cs.vu.nl/~eliens/media
- intelligent multimedia technology – www.cs.vu.nl/~eliens/imt
- multimedia @ VU – www.cs.vu.nl/~eliens/multimedia