

DLR1 – Empathize

De PBA onderzoekt en analyseert de doelgroep en de markt met relevante technieken en methoden, en geeft hierbij blijk van zowel inlevingsvermogen als gestructureerd logisch denken.

- De student zet gangbare onderzoeksmethoden in om de doelgroep / markt te leren kennen.
- De student analyseert op basis van onderzoeksresultaten de relevante doelgroepen / markten en kan de relevante gegevens duidelijk samenvatten.
- De student heeft aandacht voor "inclusief ontwerp" en houdt in alle fasen rekening met niet-triviale doelgroepen. De student denkt ruimer dan de eigen leefwereld, de eigen achtergrond en de lokale markt.
- De student bouwt een logisch gestructureerd verhaal uit op basis van analyses en onderzoeksresultaten dat aan derden met en zonder voorkennis blijk geeft van inlevingsvermogen, begrip en gevoel dat de doelgroep / markt heeft.

DLR2 – Define

De PBA analyseert een opdracht of opportuniteit en vertaalt deze in combinatie met kennis over de doelgroep en de markt op een correcte manier naar haalbare doelen.

- De student vertaalt de noden van de doelgroep / markt in een probleemstelling of een opportuniteit voor een nieuw digitaal product/dienst en kan deze adequaat voorstellen aan de betrokken belanghebbenden.
- De student stelt de digitale ontwerpopdracht bij op basis van de noden (DTB) van de doelgroep / markt en het actieve verloop van de opdracht en stemt hier proactief mee af.
- De student vertaalt partieel en/of onduidelijk geformuleerde eisen en verwachtingen van een digitale ontwerpopdracht naar duidelijke haalbare doelen (DTB) en betreft actief de belanghebbenden bij dit proces.

DLR3 – Ideate

De PBA gebruikt creatieve technieken in denken en handelen om concepten, antwoorden en voorstellen te formuleren.

- De student hanteert afhankelijk van de omstandigheden binnen de digitale ontwerpopdracht de meest geschikte creatieve technieken.
- De student kan zijn eigen emoties en denken van een digitale ontwerpopdracht digitaal uitwerken gebruik makend van de gangbare creatieve technieken en kan deze persoonlijke versie verhouden tegenover de noden, gevoelens, beleving van de doelgroep / markt.
- De student vertaalt een digitale ontwerpopdracht in verschillende mogelijke concepten, oplossingen en voorstellen op een creatief geïnspireerde manier die duidelijk de doelgroep / markt in staat stelt een keuze te maken van de concretisatie (DTB) van de digitale ontwerpopdracht.

DLR4 – Prototype

De PBA bouwt prototypes en modellen op basis van eisen, noden en verwachtingen van de doelgroep, stakeholders en de markt.

- De student zet een gedefinieerde digitale ontwerpopdracht om in een werkend prototype gebruik makend van de gangbare prototyping tools en technieken in al zijn domeinen (DTB) op alle relevante vlakken voor het digitale product op de gangbare kwaliteitsvolle regels.
- De student toont in het prototype duidelijk en gestructureerd aan hoe de gebruiker het digitale product kan inzetten in al zijn relevante domeinen (DTB) om de noden van doelgroep/markt in te vullen en stelt bij waar nodig.
- De student brengt de eigen expressie en verwachtingen van de doelgroep / markt samen in een consistent visueel verhaal op al zijn relevante domeinen (DTB) waar de interface, de core-functionaliteiten en de gedragsbeïnvloeding van de gebruikers van het digitale product centraal staan.

DLR5 – Test

De PBA valideert concepten, ideeën, modellen, prototypes en producten door het opzetten van testen bij gebruikers en potentiële gebruikers.

- De student valideert een concept, idee, uitgewerkt prototype of finaal digitale product gestructureerd op basis van de gangbare test- methoden / -technieken binnen al de relevante domeinen (DTB). De teststrategieën includeren de doelgroep / markt op een actieve manier.
- De student stelt een validatie plan op voor de verschillende fases van de ontwerpopdracht en stelt de ontwerpopdracht en/of het ontwerpproces bij op basis van de uitgevoerde testen binnen het validatieplan.
- De student vertaalt de testresultaten van een validatieplan en de bijhorende conclusies betreffende de status, verandervoorstellen procesveranderingen ... naar een betrokken verhaal tegenover alle stakeholders en betreft hen bij beslissingen hierin.

DLR6 – Development

De PBA kan een prototype vertalen naar een werkende digitale toepassing gebruikmakend van de gangbare en innoverende development technieken.

- De student werkt een marktklare digitale oplossing uit als consistent geheel zodat al de relevante elementen (DTB) op elkaar zijn afgestemd, vertrekkende van een prototype van een digitaal product gebruikmakend van gekende en niet aangeleerde innovatieve technieken in de relevante domeinen (DTB).
- De student structureert het development process op in logische deel stukken rekening houdend met validatieplannen en testbaarheid van de deelstukken.
- De student beheerst en kent duidelijk alle gebruikte technieken op alle relevante domeinen (DTB) binnen de digitale ontwerpopdracht.

DLR7 – Ondernemerschap

De PBA ziet kansen en mogelijkheden en weet die vanuit een marktgeoriënteerde visie te vertalen naar (nieuwe) concepten en interactieve toepassingen om zo tot waardecreatie en verdienmodellen te komen.

- De student is in staat zijn/haar competenties/skills te poolen met anderen. Is in staat zich in te leven in het denken en handelen van anderen en kan aantonen in staat te zijn om als lid van een team bijdrage te leveren, engagement te tonen en verantwoordelijkheid op te nemen.
- De student kan opportuniteiten detecteren en deze omzetten in oplossingen die meerwaarde creëren binnen de conceptualisering, ontwikkeling en marktsetting van digitale producten. Hierbij gebruik makend van denk- en handelingsvaardigheden, instrumenten en methodes. Hierbij stelt de student ondernemend gedrag in het ganse doen en laten.
- De student hanteert en exploreert gangbare en innoverende digitale business en marketing strategieën, methoden die de doelstellingen van het beoogde digitale product en de bijhorende doelgroep / markt / stakeholders ondersteunen en versterken.
- De student kent duidelijk de eigen intrinsieke motivatie triggers en weet hier duidelijk mee om te gaan. Kan via een persoonlijk ontwikkelingsplan zichzelf bijschaven in de rollen die bij de eigenheid aansluiten binnen een gegeven organisatie.

DLR8 - Ethische, duurzame en globale mindset

De PBA herkent de impact van zijn/haar keuzes en gedrag, zowel binnen de gemeenschap, in de (geglocaliseerde) omgeving als in relatie tot beroepsspecifieke contexten.

- De student is in staat de gevolgen van zijn/haar keuzes ohvw ED&G kwesties in te zien tijdens de conceptualisering ontwikkeling en marktsetting van digitale producten. De student kan de gevolgen van gemaakte keuzes binnen het ontwerpproces naar anderen inschatten. De student ziet de verschillen in opvatting tss ED&G kwesties tussen verschillende partijen en kan deze verhouden tegenover elkaar en de impact tegenover de ontwikkeling van het digitaal product in kaart brengen en duidelijk maken aan de belanghebbenden.

- De student heeft een duidelijk beeld van het eigen denken over ED&G en kan hier duidelijk grenzen in trekken tegenover andere partijen en toch desondanks grenzen op te stellen constructief samenwerken.
- De student heeft aandacht voor 'inclusief ontwerp' en houdt in alle fasen rekening met niet-triviale doelgroepen. De student denkt ruimer dan de eigen leefwereld, de eigen achtergrond en de lokale markt.

DLR9 – Samenwerken

De PBA werkt deskundig, constructief en participatief samen als lid van een (project)team met zicht op de eigen (toekomstige) rol en verantwoordelijkheden binnen het bedrijf of de organisatie.

- De student kan constructief en proactief deelnemen aan een internationaal project team via gangbare en innovatieve samenwerkingstools op afstand. Is in staat om de samenwerkingsstrategie bij te stellen indien nodig ten behoeve van de voortgang van het project.
- De student heeft een beeld op de eigen patronen en gedragingen. De student is in staat om diens eigen aandeel te zien in groepsdynamiek en neemt hier ook verantwoordelijkheid voor.

DLR10 – Communiceren

De PBA beheerst de voornaamste communicatievormen en –technieken in de sector en gebruikt deze doelgericht, zowel mondeling als schriftelijk.

- De studente schrijft, spreekt, presenteert en pitcht op een overtuigende, positieve, beargumenteerde en heldere manier in het Nederlands en in het Engels naar de noden en de gases waarin een project zich bevindt.
- De student hanteert de gangbare communicatietechnieken binnen de sector om de ontwerpopdracht en persoonlijke carrière van voortgang en transparantie te voorzien.
- De student past zijn communicatiestijl aan afhankelijk van het doelpubliek waarvoor gesproken of geschreven wordt.

DLR11 - Kennis up-to-date houden

De PBA zet strategieën in om zijn kennis van nieuwe development- en design-technieken up-to-date te houden.

- De student volgt relevante trends op in het domein van digitale product ontwikkeling en is in staat zelfstandig nieuwe beschreven materie zich eigen te maken zowel qua kennis als kunde en kan dit ook toepassen binnen een ontwerpopdracht.
- De student is in staat om kritisch te kijken naar vergaarde informatie. De student kan de informatie toetsen aan de gangbare referentiekaders en maakt onderscheid tussen betrouwbare en onbetrouwbare (of anekdotische) bronnen.

DLR12 - Project- en performance management

De PBA werkt kwaliteitsvol en projectmatig met respect voor alle gemaakte afspraken

- De student past aangeleerde gestandaardiseerde iteratieve projectmanagement technieken toe binnen een ontwerpopdracht en houdt hier actief rekening met alle aspecten die relevant zijn voor de digitale ontwerpopdracht (kwaliteit, budget, risico's, planning, ...)
- De student documenteert en communiceert duidelijk en gestructureerd met alle belanghebbenden over de status van het project en betreft alle partijen efficiënt op de gepaste tijden. De student motiveert duidelijk alle gemaakte keuzes en kan deze ten alle tijden onderbouwen met theorie of testen.
- De student documenteert het ganse traject volgens de gangbare manieren op alle relevante domeinen (DTB) en zorgt ervoor dat het ganse project veilig beheerd wordt volgens de gangbare technieken.
- De student bewaakt de afhankelijkheden tussen de verschillende onderdelen en belanghebbenden van een project en begrijpt de impact van beslissingen op anderen. De student zorgt ervoor dat het project steeds coherent is.

