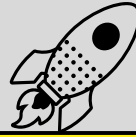


Gezocht:

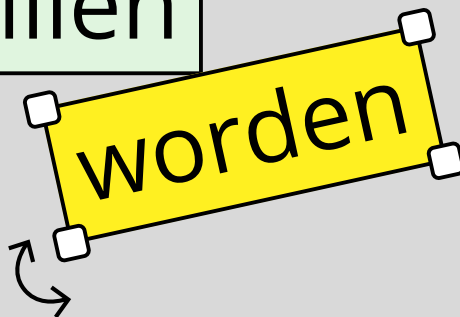


studenten die

geweldige

digitaal ontwerpers

willen



26
27

1 Een betere (digitale)

Communication and Multimedia Design
Amsterdam



Inhoudsopgave

- 1 Een betere (digitale) wereld
- 2 Een echte ontwerpopleiding
- 3 Onderwijsprogramma
- 4 Organisatie van ons onderwijs
- 5 AI-ready
- 6 Samen de toekomst vormgeven
- 7 Wat kun je worden?
- 8 Praktische informatie
- 9 Meer weten?

an ieder-
nkwaken
oijna al-
lagelijks

tale pro-
id kunnen
llen, die
een kun-

de Ho-
ritische
e samen-

Pas jij bij ons?

Passen wij bij jou?

CMD

1 Een betere (digitale) wereld

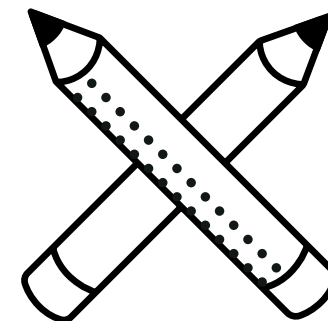
Be serious in what you do
But have fun doing it

Charlie Mulholland

#digitaal
#fysiek De digitale wereld heeft een enorme invloed op het leven van iedereen. Vakanties boeken, een taxi bestellen, thuiswerken, bankzaken regelen of festivaltickets kopen en verkopen: we doen het bijna allemaal digitaal. Digitale producten zijn daarmee steeds vaker en intensiever verweven met ons leven: een hybride (en complexe) wereld vol kansen en uitdagingen.

#vakkundig De wereld heeft daarom vakkundige ontwerpers voor deze digitale producten nodig. Ontwerpers die onderzoekend zijn en onderscheid kunnen maken: kritische ontwerpers. Ontwerpers die vragen blijven stellen, die nee durven zeggen als dat nodig is en die weten hoe ze hun ideeën kunnen realiseren. Wij leiden die ontwerpers op.

#kritisch
#ontwerpers
#CMD Welkom bij Communication and Multimedia Design (CMD) aan de Hogeschool van Amsterdam. Wij leiden creatieve, vakkundige en kritische ontwerpers op die digitale producten maken voor een complexe samenleving. En wie ben jij?
#jij



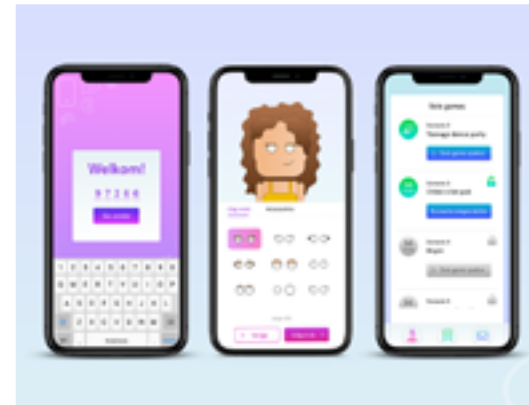


**People ignore design
that ignores people**

Frank Chimero

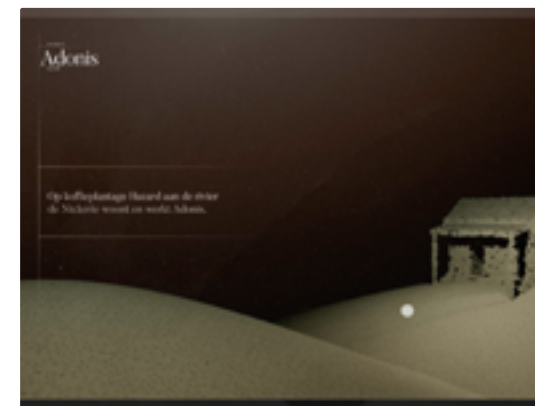
2 Een echte ontwerp

Studentenwerk



Limits is een app die gebruikt kan worden tijdens voorlichtingen op middelbare scholen om bewustwording te creëren over verslavingen.

Daisy Poelen
Limits
jaar 4



Een digitaal monument voor het Tropenmuseum. De gebruiker wordt geconfronteerd met de enorme omvang van de Nederlandse slavernij, zonder oog te verliezen voor het individu.

Daan Ketelaars, Shantalla de Blaeij, Bas Burgers en Juul Vrasdonk
2 seconden stilte
jaar 3



Scrollbook is een concept voor tablets en is ontwikkeld vanuit diverse ontwerp-principes om jongeren weer meer te laten lezen

Joop Akerboom
Scrollbook
jaar 4

chte
anbod
en waar
producten

en belang-
geven zo
En daar-
ar ook

2 Een echte ontwerpopleiding

#studentenstad

#stage

#gebruikers

#ontwikkeling

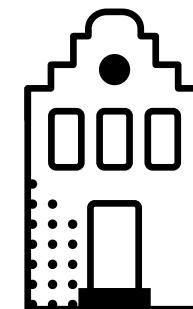
#toekomstklaar

Amsterdam is een levendige, internationale omgeving en een échte studentenstad. En ook de stad in Nederland met het grootste aanbod aan ontwerpbureaus voor digitale producten en andere bedrijven waar digital design steeds belangrijker wordt. Hier worden digitale producten ontworpen die miljoenen mensen dagelijks gebruiken.

Wij vervullen hier als de ontwerpopleiding voor digital design een belangrijke en unieke rol: wij leiden de nieuwe digital designers op en geven zo ook vorm aan de ontwikkeling van deze bureaus en bedrijven. En daarmee ook de digitale producten die ze maken. Een geweldige maar ook verantwoordelijke taak.

"We werken niet alleen samen met opdrachtgevers uit Amsterdam en omgeving, maar ook met eigen onderzoekers. Zij volgen de ontwikkelingen in ons vakgebied (en daarbuiten) op de voet en delen deze bevindingen met onze opleiding. Hiermee hebben we altijd toegang tot actuele kennis en kunnen we zelfs vooruitlopen op vragen en uitdagingen uit de maatschappij. Zo zorgen we ervoor dat jij 'toekomstklaar' kunt afstuderen."

Paul Blok, Opleidingsmanager CMD Amsterdam



Geef mij maar Amsterdam

Dat is mooier dan Parijs

Johnny Jordaan

Vondelpark, Amsterdam

DE KERN VAN ONZE OPLEIDING: ONTWERPEN

De kern van onze opleiding bestaat uit het meester worden van het ontwerpproces: van het begrijpen van het ontwerpprobleem, via het uitwerken en realiseren van het product, tot de feestelijke lancering. En dan in de tweede versie wellicht weer beter.

JOUW KEUZES DOEN ER TOE

Ontwerpers spelen een rol bij het oplossen van grote maatschappelijke vraagstukken, zoals milieu of mentale gezondheid, tot kleinere vraagstukken, zoals een aanpassingen aan de website van een supermarkt of het verbeteren van de beleving van een festival. De keuzes die jij als ontwerper maakt doen er dus toe!

ONTWERPEN: EEN TIJDLOZE VAARDIGHEID

Ontwerpen vraagt om een onderzoekende houding, creativiteit en de wil om steeds te verbeteren. Het is het vermogen om problemen te herformuleren, nieuwe mogelijkheden voor te stellen en tastbare oplossingen te bouwen die positieve verandering teweeg brengen. Je leert hierdoor o.a. goed onderzoek te doen, je te verplaatsen in anderen, samen te werken, je eigen idee vorm te geven en goed te kunnen presenteren, leren wat goed ging en wat de volgende keer nog beter kan. Hiermee ontwikkel je als student een waardevolle, tijdloze vaardigheid én manier van werken waar tijdens en na je studie in veel situaties profijt van zult hebben.

"Ontwerpen is meer dan alleen dingen mooi maken. Een goed ontwerp helpt mensen om weloverwogen beslissingen te nemen. Kijk om je heen: bijna alles om ons heen is ontworpen – zowel het goede als het slechte. En zowel in de fysieke wereld als digitaal." Irene Kamp, hoofddocent

DIGITALE PRODUCTEN. WAT ZIJN DAT?

Digitale producten, wat bedoelen we daar mee? Dat vatten we breed op: het kunnen onder meer ervaringen, apps, diensten en websites zijn. Denk bijvoorbeeld aan een gebruiksvriendelijke webshop. Of een game om leerlingen geschiedenis te leren. Maar ook aan een multimedia-ervaring in een zaal van een museum. Of een handige app die internationale studenten met elkaar in contact brengt. Wat dacht je van een Virtual Reality-omgeving om angstige patiënten voor hun operatie al even kennis te laten maken met een operatiekamer? Jij mag het ontwerpen.

GEBRUIKSVRIENDELIJK

Al deze digitale producten zijn interactief: het gaat altijd om hoe mensen ze gebruiken. Digitale producten zijn zelden of nooit een doel op zich. Ze zijn vrijwel altijd een hulpmiddel voor mensen. Ze zijn er om iets bijvoorbeeld makkelijker, leuker, sneller, goedkoper, duidelijker of duurzamer te maken.

#proces

#mooi

#goed

#oplossingen

#vragen

#jij&deander

#apps

#sites

#interactief

#voor mensen

#formfollowsfunction



Confidence doesn't come from knowing you're right.

It comes from being okay with failing.

Mike Monteiro

Het is niet altijd
#000000 of
#FFFFFF

"Digitale producten worden gevormd door drie onderdelen: de vorm, de achterliggende techniek en de functie. Zonder vormgeving is het niks, zonder functie (interactie) is het niks, en zonder techniek bestaat het niet. Vormgeving, techniek en interactie zijn daarmee onlosmakelijk met elkaar verbonden. We leren je dan ook een grondige basiskennis op alle drie deze gebieden. Ze zijn namelijk alle drie nodig om een goed werkend digitaal product te maken."

Vasilis van Gemert, docent + co-auteur Visie CMD Amsterdam.

VORMGEVING

Vormgeving gaat over de layout van een digitaal product tot in elk detail. Denk aan bijvoorbeeld de hiërarchie, de vorm, de kleur, de typografie, het grid, etc. Maar ook steeds vaker over geluid en 'touch'. Elk afzonderlijk onderdeel zorgt voor een optimale (visuele) gebruikerservaring. Waar staat welke informatie? Welke kleur(en) geven het beste het gevoel weer dat je wilt oproepen bij de gebruiker? Je kunt daarmee het gedrag van de gebruikers van het product op de juiste manier beïnvloeden.

TECHNIEK

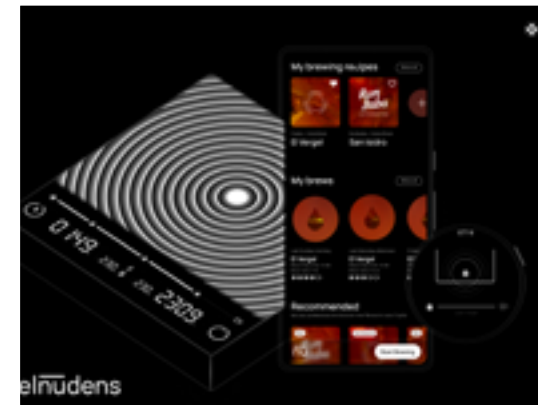
Om digitale producten te kunnen ontwerpen is het handig om te begrijpen wat er technisch eigenlijk mogelijk is. We ontwerpen namelijk producten die mensen echt kunnen gebruiken. Je krijgt een grondige basiskennis van de veelgebruikte programmeertalen waarmee websites en andere digitale producten worden gemaakt. Kennis van deze techniek is ook nodig om je idee verder te brengen, zodat het ook getest kan worden. En door creatief om te gaan met deze techniek kun je bijvoorbeeld ook de vormgeving en het gebruik weer verbeteren.

INTERACTIE

Hoe gaat een mens met een digitaal product om? Goed interactie-ontwerp zorgt ervoor dat de inhoud van een website of app logisch is gestructureerd en eenvoudig te navigeren, zodat gebruikers hun doelen snel bereiken. Denk aan je telefoon, waar je via meldingen en sneltoetsen direct toegang hebt tot functies. Bij Netflix zie je meteen populaire series en films en kun je makkelijk verder zoeken. Maar we ontwerpen ook steeds vaker producten die zonder een scherm werken, bijvoorbeeld met aanraking of spraak.

3 Onderwijs- programma

Studentenwerk



Een digitale gids die koffieliefhebbers de kans geeft om zich volledig te concentreren op de kunst van het koffiezetten. Een stapsgewijze digitale handleiding die koffie centraal stelt..

Henriks Porciks
Melnūdens Cupful Smart Scale
jaar 3

Voel het tapijt en ervaar de betovering terwijl het licht je bewegingen volgt, zoals de dans van zeevonken in de nachtelijke zee.

Rianne Schoenmacker
Bedraden Draden
jaar 4



Een app die de scholieren helpt om snel en gemakkelijk boeken te kunnen vinden in de schoolbibliotheek. De leerling krijgt een overzicht van boeken waar hij/zij op zoek naar is.

Bahaa Salaymeh
Boekenzoeker
jaar 1

leiding.
theorie en
it (het
destuden-
al desig-
liggen.
van je
ek en
rojecten
e je eigen
; van
nester
is ook
te jaar
tueel ook
jouw
kunt

Blok 1 (september - november) Blok 2 (november - januari) Blok 3 (januari - april) Blok 4 (april - juni)

Propedeuse

Experimenteren met interactie	X	Mensgericht ontwerpen	Ontwerpen voor opkomende technologie	X	Ontwerpen voor gedragsverandering
-------------------------------	---	-----------------------	--------------------------------------	---	-----------------------------------

Tweede jaar

Het web is voor iedereen	X	Conversiegericht ontwerpen	Project: Tech	X	Project: Buitenruimte
			Project: Visual		Project: Design across Borders
			Project: Interactie		
			Project: Connected Products		

Derde jaar

Behavior Design	Applied Game Design
Designing for emerging technologies	User Experience Design (EN)
Information Design	Visual Interface Design
Service Design	Immersive Environments
User Experience Design (EN)	Makerslab
Immersive Environments (EN)	Urban Interaction Design
Het internet is stuk, maar we gaan het repareren	AI voor creatieve denkers en ontwerpers
Studeren in het buitenland	Web design and development
	Studeren in het buitenland

Afstudeerjaar

Lange stage	Afstudeerproject
-------------	------------------

Na de opleiding nog een jaartje doorstuderen en je meer op strategisch vlak verdiepen en verbreden als ontwerper? Dat kan bijvoorbeeld bij onze masters Digital Design, Data Driven Business of Applied AI.

Bovenstaand onderwijsprogramma is gepland voor 2026 - 2027. Het huidige onderwijsprogramma vind je hier:



3 Onderwijsprogramma

Communication and Multimedia Design is een vierjarige opleiding. Je start in een gezamenlijke basis, maar naar mate de opleiding vordert krijg je steeds meer mogelijkheden om je eigen ontwikkeling vorm te geven. De voertaal is Nederlands, maar soms krijg je wel Engelstalige theorie en een aantal modules in het derde jaar is ook in het Engels.

#Nederlands
#Engels

JAAR 1 EN 2: ONTDEKKEN, VOELLEN EN KIEZEN

#fundament

Ons onderwijsprogramma (curriculum) start met het fundament (het eerste anderhalf jaar). Je maakt kennis met de opleiding, je medestudenten en de docenten. We starten met jouw ontwikkeling als digitaal ontwerper. Je ontdekt bij jezelf waar je eigen interesses en kwaliteiten liggen

#kiezen

Vanaf de tweede helft van het tweede jaar kun je zelf (met hulp van je coach) je projecten en vakken gaan kiezen. Vormgeving, techniek en interactie zijn hierbij de leidende CMD-thema's. De vakken en projecten hebben ieder hun eigen zwaartepunt op deze thema's. Zo kun je je eigen ontwikkeling als digital designer zelf vormgeven.

JAAR 3 EN 4: VERDIEPEN, VERBREDEDEN EN AFSTUDEREN

#specialiseren

Het derde jaar bestaat uit een verdere verdieping of verbreding van je kennis en vaardigheden. Je kiest zelf twee keer een themasemester of minor met het onderwerp dat je het meeste aanspreekt. Het is ook mogelijk een half jaar in het buitenland te studeren. In het laatste jaar van de opleiding loop je een half jaar stage bij een bedrijf (eventueel ook in het buitenland). Je sluit je studie af met het afstudeerproject: jouw persoonlijke project waarmee je je als startend ontwerper kunt bewijzen.

“Ook al werk je veel samen, jouw persoonlijke ontwikkeling staat bij ons centraal. Daarom heb je een leercoach (een CMD-docent) die je helpt bij richting kiezen. Of met wie je kunt sparren als het je even niet meezit. Zo kun jij je optimaal ontwikkelen tot een ontwerper die klaar is om de arbeidsmarkt op te gaan.”

Sophie Vermaning, coördinator studieloopbaanbegeleiding

Een ontwerper is iemand die creëert

niet kopieert

Charley Muhren

4 Organisatie van ons onderwijs

SAMENWERKEN IS DE BASIS

#leren leren

Leren ontwerpen werkt het beste als je met anderen samenwerkt. Je zit bij CMD in een klas met ongeveer 25 studenten. Veel onderwijs volg je in werkgroepen waarin je samenwerkt in kleine projectteams. Zo ontstaat de beste omgeving om te proberen, experimenteren, laten zien, feedback krijgen, verbeteren, enzovoorts. Soms probeer je individueel iets uit, maar vervolgens verzamel je feedback van anderen om het nog beter te maken.

#projecten

HOE ZIET JE WEEK ERUIT?

#coach

Je hebt een voorspelbaar rooster: je hebt op vaste dagen je werkgroepen, het weekritme weet je al maanden vooruit. Je bent gemiddeld twee of drie dagen per week op school bij CMD of je bent buiten op onderzoek uit of met een opdrachtgever in gesprek. Uiteraard heb je daarnaast ook tijd nodig om alleen of samen met je team opdrachten uit te werken. Hierdoor doe je tijdens je studie eigenlijk al je eerste werkervaring op.

#work ready

CONTACTUREN EN TOETSEN

CMD is een voltijds opleiding (40 uur per week). Je bent ongeveer de helft van de tijd op school aan het werk. De rest van de tijd spreek je met projectteams af of studeer je thuis. Je wordt beoordeeld op het werk dat je maakt tijdens het ontwerpproces. Daar krijg je ook wekelijks feedback op.

"Je krijgt les van vakdocenten die de ontwikkelingen in ons vakgebied op de voet volgen. Vaak staan ze zelfs letterlijk nog met één voet in het vakgebied, omdat ze ook nog bij of voor een andere CMD-gerelateerde organisatie werken. Ze bezoeken meet-ups en conferenties en vragen regelmatig interessante gastsprekers uit hun eigen netwerk."

Michiel Bernsen, Teammanager CMD Amsterdam

5 AI-ready

Tijdens de opleiding leer je met bestaande AI-tools te werken, voor bestaande AI-tools nieuwe toepassingen te bedenken en we dagen je ook uit om zelf nieuwe AI-tools te ontwerpen. Zo weet je precies wat er speelt en wat er mogelijk is. We leiden je "AI-ready" op.

ONTWERPEN MET EN VOOR AI

- #Tools** AI-tools kunnen gebruikt worden in het hele ontwerpproces. Zowel in je onderzoeksfase, je ontwerpfase als bij het daadwerkelijk maken van een digitaal product. Dat noemen we 'ontwerpen met AI'. Maar misschien nog wel belangrijker: we dagen je ook uit om zelf nieuwe toepassingen te ontwerpen waar AI in is verwerkt. Zo zorg je dat de AI-toepassingen mensvriendelijk en effectief gebruikt kunnen worden. Dat noemen we 'ontwerpen voor AI'. Omdat CMD een echte ontwerpopleiding is, leer je bij ons als geen ander hoe dat moet. En zo leer je voorop te blijven lopen in de snelle AI-ontwikkelingen.
- #OntwerpenmetAI**
- OntwerpenvoorAI**

EEN PRACHTIGE ONBETROUWBARE TECHNOLOGIE

- #Check!** AI is een veelzijdige, bruikbare maar ook onbetrouwbare technologie. Het maakt nog fouten, kan bevooroordeeld zijn en is onduidelijk hoe het tot conclusies komt. De Hogeschool van Amsterdam leidt daarom de AI-ready student op. We ontwikkelen een kritische houding t.o.v. AI. Bijvoorbeeld dat je leert hoe het in elkaar zit (technisch) en dat je weet wat AI wel en niet kan. Maar ook wat er allemaal achter de schermen (bij grote bedrijven) gebeurt. Je leert je afvragen: waarom zou ik in dit geval AI in willen zetten? Wie heb ik daarvoor nodig? Wat is het doel precies?
- #AI ready**
- #(on)mogelijkheden**
- #footprint** En – niet onbelangrijk – wat zijn de (ecologische) kosten (energieverbruik) en vinden we dat de moeite waard?

JIJ BENT EINDVERANTWOORDELIJK

- #addedvalue** Op deze manier kun je beter beoordelen of het gebruik van AI in jouw geval een meerwaarde is. Ook kun je zo – tijdens en na je opleiding – bedrijven hierover adviseren. Daarom leer je tijdens de opleiding wanneer een digitaal product goed is vormgegeven, wanneer het technisch goed in elkaar zit en wanneer het gebruiksvriendelijk werkt. Dit stelt je als 'eindverantwoordelijke ontwerper' in staat om datgene wat AI voor je produceert goed te kunnen beoordelen.



Bekijk dit project:



From Stones to Stories verdiept het bezoek aan het Holocaust Namenmonument in Amsterdam door middel van Augmented Reality en AI-toepassingen.

De opkomst van AI opent veel nieuwe deuren

voor ontwerpers en makers

Arthur van Schravendijk

Een selectie van onze partners



6 Samen de toekomst vormgeven

#samenwerken

"Samenwerken met externe organisaties zit in de kern van CMD. Of het nou gaat om stages, projecten, gastcolleges of bedrijfsbezoeken: goed contact met het werkveld is voor ons en onze studenten ontzettend belangrijk.

#bureaus

Op deze manier houden we scherp wat de wensen en behoeften van deze bedrijven zijn. En waar we deze organisaties verder mee kunnen helpen"

Mattijs Blekemolen, externe samenwerking CMD Amsterdam.

#belangrijk

WE KIJKEN NET EVEN VERDER

Bedrijven laten soms namelijk belangrijke thema's liggen of ze hebben niet genoeg tijd en geld om net iets verder te kijken dan wettelijke verplichtingen. Als opleiding vinden we dat wij verder moeten kijken dan wat de wet minimaal voorschrijft. Daarom hebben we een aantal speerpunten geformuleerd die nadrukkelijk aandacht krijgen in zowel ons onderwijsprogramma als in onze organisatie.

#verantwoordelijk



#waarde

ONZE SPEERPUNTEN

Wij vinden dat digitale producten door iedereen, veilig en met oog voor mens en maatschappij gebruiksvriendelijk gebruikt moeten kunnen worden. Je leert tijdens de opleiding ook de speerpunten van onze opleiding in jouw werk toe te passen: toegankelijkheid, diversiteit, inclusie, privacy, veiligheid, ecologische duurzaamheid, opkomende en nieuwe technologieën en ethiek. Zo kun jij na de opleiding je waarde toevoegen aan steeds meer bedrijven waar digital design in de kern van hun dienstverlening zit.

Studentenwerk

WAT MAKEN ONZE STUDENTEN?

Onze studenten ontwerpen digitale, interactieve producten. Denk bijvoorbeeld aan apps, websites en educatieve games. Maar ook aan connected products en virtual reality toepassingen. Zolang deze producten maar gebruiksvriendelijk en veilig te gebruiken zijn. En rekening houden met andere mensen en hun omgeving.

SUCCESS MOET JE VIERN

Ieder jaar nomineren onze docenten het beste studentenwerk uit de hele opleiding voor de jaarlijkse Golden Dot Awards. Een jury uit het bedrijfsleven kiest daaruit het allerbeste werk. Het is een feestelijke afsluiting van het studiejaar waar studenten, familie, vrienden, docenten en bedrijven aanwezig zijn. Het is tenslotte heel belangrijk om je successen te vieren!

Bekijk meer studentenwerk:



Studentenwerk



Brianne de Deugd Afstudeerjaar

To Come Home biedt een interactief huis waarin jongvolwassenen met fysieke beperkingen hulpmiddelen kunnen ontdekken die zijn aangeraden door andere gebruikers. Geen schaamte, stigma's of stereotypes.

7 Wat kun je worden?

DE WAARDE VAN CMD-STUDENTEN

Steeds meer bedrijven zien in dat het belangrijk is om hun digitale producten goed op orde te hebben. Het versterkt de band met hun klanten en de samenwerking met andere bedrijven. Maar ook zijn goed ontworpen digitale producten voor hun eigen medewerkers niet meer weg te denken. Denk bijvoorbeeld aan een goed ontworpen 'design system': een huisstijlgids waar alle ontwerpers van dat bedrijf gebruik van maken. Bij CMD hebben we ook zo'n design system.

Als (afgestudeerd) student CMD kun je deze bedrijven hiermee helpen. Je hebt namelijk verstand van de laatste ontwikkelingen in het vakgebied en je beheerst de belangrijkste ontwerpprogramma's. Hierdoor kun je deze bedrijven adviseren en verder helpen met het verbeteren van hun (digitale) dienstverlening.

WAAR KUN JE GAAN WERKEN?

Naast ontwerp bureaus die voor klanten digitale producten ontwerpen, komen onze studenten ook steeds vaker bij deze klanten zelf te werken. Deze bedrijven hebben dan bijvoorbeeld een speciale digital designafdeling in eigen huis. Denk bijvoorbeeld aan KLM, KPN of het Rijksmuseum.

Je kunt na je studie ook voor jezelf gaan beginnen: als free-lance digital designer kun je natuurlijk vanuit allerlei plekken werken aan opdrachten voor klanten. Geen dure bedrijfsruimtes nodig. Een goede internetverbinding en je laptop en je kunt aan de slag. Wel belangrijk om je relatienetwerk te onderhouden en uit te breiden natuurlijk.

#samenwerken

#bureaus

#belangrijk

#verantwoordelijk

#waar



WIE OF WAT KUN JE WORDEN?

Je gaat nog aan de studie beginnen en dan nog vier jaar studeren. De wereld en de banen zijn tegen die tijd ongetwijfeld weer behoorlijk veranderd. In plaats van WAT je gaat worden helpen we je daarom liever met WIE je gaat worden. Vanuit welke rol kun jij straks meewerken aan het ontwerpen van digitale producten? [#wieofwat](#)

"We bereiden je niet per sé voor op die ene baan of voor een specifiek beroep. We bereiden je voor op een kansrijke toekomst waarin je echt invloed kunt hebben en impact kunt maken. Een toekomst als kritische ontwerper die klaar is om vraagstukken in de complexe samenleving aan te pakken."

Laura van der Vlies, afstudeercoördinator CMD Amsterdam

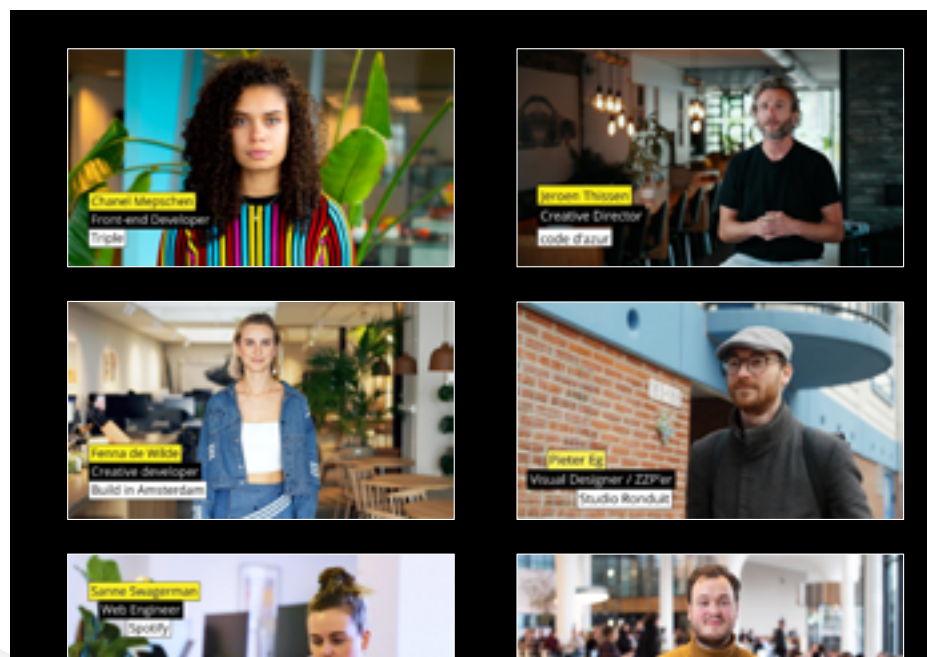
ZO IS HET NU

We kunnen wel zeggen hoe het nu is. Afgestudeerde CMD-studenten (alumni) zijn op dit moment bijvoorbeeld werkzaam als User Experience Designer (UX), Visual Designer of Frontend Developer. Na je studie kun je dus bij veel verschillende soorten bedrijven aan de slag. Van grote internationale organisaties tot kleine start-ups die een nieuw digitaal product in de markt zetten.

Bekijk onderstaande
videoportretten:



Videoportretten van afgestudeerde studenten



8 Praktische informatie

Hieronder hebben we alle informatie verzameld die je nodig hebt om bij CMD te starten. Kijk voor aanvullende en specifieke informatie op de website.

TOELATINGSEISEN

Je wordt tot de opleiding CMD toegelaten als je in het bezit bent van een havo-, vwo- of mbo-4-diploma.

COLLEGEgeld

De collegegeldtarieven worden ieder jaar opnieuw vastgesteld. Het wettelijk collegegeld voor studiejaar 2026 – 2027 bedraagt € 2.695,-.

OVERIGE KOSTEN

Naast het collegegeld moet je rekening houden met studiekosten voor boeken, readers en vakbenodigdheden. De opleiding verschaft een groot deel van de materialen en daar betaal je slechts €120,- voor. Daarnaast zijn er kosten voor literatuur en printen van ongeveer € 200,-. Houd daarnaast ook rekening met de aanschaf van een laptop.

INSCHRIJVEN EN STUDIEKEUZEcheck

Schrijf je uiterlijk vóór 1 juli in. Nadat je je hebt aangemeld voor Communication and Multimedia Design ontvang je een uitnodiging voor de studiekeuzecheck (SKC). Deze check bestaat uit een online vragenlijst die je helpt om eventuele vragen of twijfels over je studiekeuze en het doorlopen proces te verhelderen.

ADRES EN CONTACT

Communication and Multimedia Design
Hogeschool van Amsterdam | Theo Thijssenhuis
Wibautstraat 2-4 | 1091 GM Amsterdam
info-cmd@hva.nl | 020-5951855 | cmd.amsterdam

Als ik vandaag

één ding

zou mogen

verbeteren

9 Meer weten?



INKIJKJE IN ONZE EVENTS EN STUDENTENVERHALEN?

Instagram: [cmdamsterdam](#)

ALGEMENE VRAGEN OVER DE OPLEIDING?

Ons onderwijsbureau helpt je graag verder: info-cmd@hva.nl



GRAAG EENS MET EEN PROPEDEUSECOÖRDINATORSPREKEN?

Michiel Bernsen: m.bernsen@hva.nl

Fransiska Groenland: f.g.m.groenland@hva.nl



ALLES NOG EENS RUSTIG NALEZEN?

Op onze websites vind je meer informatie

Meer over de opleiding en studentenwerk: www.cmd-amsterdam.nl

Algemene info en praktische zaken: www.hva.nl/cmd



INSCHRIJVEN

Kun je niet wachten om bij ons te komen studeren?

Schrijf je dan gelijk in via de QR-code of via www.hva.nl/cmd

NOG EENS PERSOONLIJK LANGSKOMEN? JE BENT WELKOM!

Mocht je langs willen komen, neem dan even contact met ons op of kom langs op een van deze momenten:

OPEN DAGEN - KOM DE SFEER PROEVEN BIJ CMD

Zaterdag 8 november 2025 | 10:00 – 14:00 uur

Zaterdag 13 december 2025 | 10:00 – 14:00 uur

Zaterdag 7 februari 2026 | 10:00 – 14:00 uur

Dinsdag 14 april 2026 | 18:00 – 21:00 uur



MEELOPEN OF PROEFSTUDEREN? ERVAAR CMD ZELF!

Kijk voor info en data op www.hva.nl/cmd

With
great
power
comes
great
responsibility

Franklin D. Roosevelt