Datapunt 6J verantwoording

Quinten Boxstart, 2109674

Cursus 6, leerjaar 2

**Inleiding**

Alle leeruitkomsten in dit datapunt komen hier voor het laatst voor. Daarom maak ik voor alle leeruitkomsten een apart document aan waarin ik mijn werk laat zien van de laatste keer waar ik de leeruitkomst heb aangetoond. Hiermee laat ik zien dat ik al goed aan de slag ben geweest met de leeruitkomsten, en dit zorgt voor een beter overzicht in waar ik eigenlijk sta.

* Leeruitkomst 6.2.1 (voor het laatst aangetoond **op** de standaard in 6G).
* *Luk 6.2.1.docx*
* Leeruitkomst 6.2.3 (voor het laatst aangetoond **boven** de standaard in 6H).
* *Luk 6.2.3.docx*
* Leeruitkomst 6.4.1 (voor het laatst aangetoond **op** de standaard in 6F).
* *Luk 6.4.1.docx*

Voor het laatste keer aantonen (bij dit datapunt), zal ik de leeruitkomsten gewoon verantwoorden in **dit document.**

**PS,** Voor dit datapunt hebben wij allemaal een ander onderdeel van ons concept uitgewerkt, dit hebben wij gedaan in de Miro. In de Miro staat ook een taakverdeling van wie wat gedaan heeft. Dit betekent niet dat ik niks heb te maken met de onderdelen van het concept waar mijn naam (geel bolletje) niet bij staat. De taakverdeling gaat meer over wie welk onderdeel op chronologische volgorde heeft beschreven.

* <https://miro.com/app/board/uXjVKj4KdxQ=/>

**Let op!** Niet de hele Miro hoort bij dit datapunt, zie de onderstaande afbeelding om te zien over welk onderdeel van de Miro het gaat. Deze is in de Miro zelf ook niet te missen. 😊

Afbeelding met tekst, schermopname, diagram, ontwerp

Automatisch gegenereerde beschrijving

***BC 6.2.1*** *Je experimenteert veelvuldig met ideation- en prototypingtechnieken om alternatieve oplossingen te verkennen van het interactie-ontwerp, de gebruikerservaringen en de vormgeving.*

Voor 6.2.1 hebben we zoveel mogelijk de Miro aangepast zodat we hiermee direct de leeruitkomsten aan kunnen tonen. Zie voor al het werk dat wij (en ikzelf) hebben gedaan voor deze luk de Miro.

Hieronder heb ik alsnog een aantal onderdelen uit de Miro gehaald die ik heb gedaan, om de leeruitkomst iets beter te verantwoorden naar ieder onderdeel van de leeruitkomst. Maar zie voor het volledige plaatje en een beter overzicht dus de Miro.

**Ideation**

Als groepje zijn we verschillende keren in dit proces aan de slag geweest met ideation om tot ideeën te komen.

**AR interface**

Hier heb ik een crazy 8 gedaan om tot alternatieven te komen. Zoals hieronder te zien is voor de AR interface. Hier heb ik in 8 minuten, 8 verschillende varianten gemaakt van de interface om tot de beste uit te komen.

Afbeelding met tekst, schermopname, handschrift, apparaat

Automatisch gegenereerde beschrijving

*AR interface, Miro*

**Instructies poster**

Ook hebben we voor om erachter te komen wat we allemaal in een informatie poster/ video wilde, een mindmap gemaakt. Hierdoor zijn we in een korte tijd met verschillende ideeën gekomen. Deze is hieronder te zien.  
Afbeelding met tekst, tekening, handschrift, schets

Automatisch gegenereerde beschrijving

*Instructies poster, Miro*

**Prototyping technieken**

Ook hebben mijn groepje en ik verschillende prototyping technieken gebruikt. Ik heb bijvoorbeeld voor mijn onderdeel gebruik gemaakt van verschillende programma’s om tot prototypes uit te komen.

**AR interface**

Zo heb ik bijvoorbeeld voor de AR interface gebruik gemaakt van Rive, een programma waarmee ik nog niet eerder had gewerkt. Dit programma is geschikt voor het maken van interfaces. Ook ben ik aan de slag gegaan met *Bezi*, hierin kun je ook makkelijk interfaces maken. Ik heb in beide mid fidelity prototypes gemaakt, zodat ik 2 alternatieven had waaruit ik kon kiezen. Ik heb de programma’s vergeleken en uiteindelijk een keuze gemaakt op basis van voor en nadelen. Dit is hieronder te zien.

Afbeelding met tekst, schermopname, software, Webpagina

Automatisch gegenereerde beschrijving

*AR interface, Miro*

De beste variant heb ik gestest aan de hand van een testplan. Op die manier heb ik nog meer mogelijkheden voor alternatieven verkregen die mijn prototype als het goed is zouden moeten verbeteren, aangezien ik heb getest op vormgeving en interactie / gebruiksvriendelijkheid. Zie hieronder.

Afbeelding met tekst, schermopname, document

Automatisch gegenereerde beschrijving

*AR intrerface, Miro*

**Installatie bord/ stand**

Voor het installatie bordje ben ik begonnen met een simpel ontwerp te maken in canva voor de Test schouw, waarin de opdrachtgevers de installatie doorlopen. Op basis daarvan heb ik feedback gekregen en verwerkt om tot een nieuw alternatief uit te komen.

Dit was een succesvolle iteratie die de gebruiksvriendelijkheid en de vormgeving verbeterd. Zie hieronder.

Afbeelding met tekst, kleding, persoon, ontwerp

Automatisch gegenereerde beschrijving

*Installatie bord / stand, Miro*

In het vervolg ben ik nog weer aan de slag geweest met het testen van de iteratie om te kijken of het bordje volledig duidelijk is.

Hieruit heb ik weer enkele verbeterpunten achterhaalt om de duidelijkheid/ de gebruiksvriendelijkheid te vergroten. Zie hieronder.

Afbeelding met tekst, schermopname, ontwerp

Automatisch gegenereerde beschrijving

*Installatie bord / stand, Miro*

**Conclusie**

Ik ben verschillende keren aan de slag gegaan met ideation in de vorm van mindmapping en crazy 8 om tot alternatieven en verschillende ideeën uit te komen. Ook hebben we verschillende prototyping technieken gebruikt om met verschillende programma’s en hulpmiddelen uitwerkingen te maken van onderdelen van ons concept, de uitkomsten hiervan hebben we dan vaak weer getest om verbetering te ondergaan op het gebied van interactie-ontwerp, de gebruikerservaringen en de vormgeving.

***BC 6.2.3*** *Je verantwoordt met behulp van relevante theorie dat jouw prototypes aansluiten bij je ontwerpvraag en ontwerpeisen. [Ontwerpen]*

Bij ieder uitgewerkt onderdeel van het concept hebben we ook verwerkt aan welke ontwerpprincipes en interactietheorie onze prototypes voldoen. Onder andere door middel van de theorie hebben we ook beschreven hoe de prototypes aansluiten bij de doelgroep en de ontwerpvraag. Voor dit onderdeel hebben we ieder prototype samen behandeld en zijn we ze een voor een afgegaan.

Een totaal overzicht hiervan staat natuurlijk in de Miro, zie dus de Miro voor een betere weergave

Hieronder heb ik er even twee voorbeelden uitgehaald om te verantwoorden voor de leeruitkomst.

Afbeelding met tekst, schermopname, Lettertype, Website

Automatisch gegenereerde beschrijving

*Instructies poster, Miro*

Zoals hierboven te zien is, staat links de theorie die behoort bij het prototype waarbij we dan ook een afbeelding hebben ingevoegd om de theorie te laten zien. Aan de rechterkant is te zien waarom het prototype door middel van de theorie aansluit bij de doelgroep en de ontwerpvraag. Ook hebben we per onderdeel de bronnen toegevoegd die we hebben gebruikt voor de interactie theorie en de ontwerpprincipes.

Hieronder is nog een uitwerking van een onderdeel van het concept te zien.

Afbeelding met tekst, schermopname, Website, ontwerp

Automatisch gegenereerde beschrijving

*Installatie bord / stand*

**Conclusie**

Voor ieder onderdeel van het concept beschreven waarom het aansluit op de doelgroep en de ontwerpvraag, door middel van ontwerpprincipes en interactietheorie. Dit hebben we verwerkt in een handige template voor ieder onderdeel.

**BC 6.4.1** Je geeft medestudenten op een positief kritische manier effectieve feedback op hun ontwerpproces, hun prototypes en persoonlijke ontwikkeling. [Samenwerken]

Voor deze leeruitkomst heb ik twee keer extra feedback gegeven, deze zal ik hieronder laten zien. En verantwoorden waarom deze kritisch effectief is.

**Feedback op website van Mike voor zijn bedrijf (op prototype)**

Feedbackvraag: *"hoe zorg is ervoor dat mijn website er professioneler uit komt te zien en duidelijker is waar de gebruiker heen moet?"*

Afbeelding met tekst, schermopname, Lettertype, ontwerp

Automatisch gegenereerde beschrijving

Mijn feedback: “*De website ziet er in ieder geval duidelijk uit en niet te druk, dit is goed. Wel zie ik dat de blauwe tekst op het zwarte vlak hoor bij de betaald plannen. Doordat de tekst en de achtergrond een andere kleur zijn dan de plannen die je aanbiedt lijkt het alsof dit 2 verschillende onderdelen van de website zijn. Ik zou deze dus meer samen laten vallen. Om de professionaliteit te verbeteren zou ik even een goede kijk nemen op een bepaalde huisstijl, denk hierbij dan niet alleen aan kleuren (want deze heb je al) maar ook aan bepaalde stijlen en illustraties, deze dragen bij aan de merkherkenbaarheid.”*

Verbeterde variatie van Mike zijn website op basis van de feedback.

Afbeelding met tekst, schermopname, ontwerp

Automatisch gegenereerde beschrijving

**Waarom is het positief kritisch?**

Mijn feedback voldoet aan de criteria voor positief kritische en effectieve feedback omdat ik begin met een positieve opmerking: “De website ziet er in ieder geval duidelijk uit en niet te druk, dit is goed.” Dit motiveert Mike en laat waardering voor zijn werk zien. Daarna geef ik op een specifieke manier aan wat beter kan: het samenbrengen van wat nu lijkt op 2 verschillende vlakken voor meer consistentie. Ook geef ik een concrete suggestie om een huisstijl te ontwikkelen, inclusief stijlen en illustraties, die bijdragen aan merkherkenbaarheid. Volgens Lemone’s gids voor effectieve feedback is dit constructief, specifiek en gericht op haalbare verbeteringen.

**Feedback Lucas (ontwikkeling als ontwerper)**Feedbackvraag: geen vraag

Gegeven feedback: *“De eerste ontwerpen die je maakt in de eerste cursussen van het vorige jaar zijn niet te vergelijken met wat je nu maakt. Je bent gegroeid op het gebied van de adobe pakketten maar ook op alle theorie die toegepast moeten worden voor tijdens een ontwerpproces. Om jezelf nog beter te ontwikkelen zou ik een vorm zoeken om je progressie bij te houden en aan te passen. Ik zag bij je leerambities bijvoorbeeld dat je niet concreet hebt genoteerd wat je anders zou doen om je voortgang te verbeteren.”*

**Waarom is het positief kritisch**

Mijn feedback voldoet aan de criteria voor positief kritische en effectieve feedback omdat ik begin met een positieve opmerking: “De eerste ontwerpen die je maakt in de eerste cursussen van het vorige jaar zijn niet te vergelijken met wat je nu maakt.” Hiermee benadruk ik de groei in zowel technische vaardigheden (Adobe-pakketten) als theoretische kennis. Vervolgens geef ik constructief aan hoe verdere ontwikkeling mogelijk is door een vorm te zoeken om progressie bij te houden en noteren. Tot slot geef ik een specifieke tip: concreter noteren in de leerambities. Volgens Lemone’s gids is mijn feedback motiverend, specifiek en gericht op persoonlijke ontwikkeling.

**Conclusie**

Ik heb feedback gegeven aan 2 medestudenten waarbij ik er telkens op heb gelet dat mijn feedback positief kritisch was. Ik heb dit dan voor de feedback ook verantwoord.

Voor meer feedback die ik heb gegeven zie *Luk 6.4.1.docx*

**Bronvermelding**

Lemone. (z.d.). *Een gids voor effectieve feedback*. Geraadpleegd op <https://lemone.com/een-gids-voor-effectieve-feedback/>.