Leeruitkomst 6.2.3 (Datapunt 6H)

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

Ontwerpvraag:

“**Hoe kunnen we een interactieve museuminstallatie ontwikkelen die een nieuwe doelgroep aantrekt en hen﻿ op een boeiende en informatieve manier betrekt bij de historische context?”**

**Interactietheorie Expolab**

We zijn op internet opzoek gegaan naar waar een goede interactieve installatie aan moet voldoen, hier hebben wij rekening mee gehouden bij ons concept en de conceptvisualisatie. De theorie en waarom ons concep / conceptvisualisatie daaraan voldoet is hieronder te zien:

Afbeelding met tekst, Lettertype, schermopname, document

Automatisch gegenereerde beschrijving

* *Loop 3, Miro*

Deze theorie die wij hebben toegepast helpt ervoor te zorgen dat ons concept aansluit bij de ontwerpvraag aangezien we volgens de ontwerpvraag (en de opdracht) een interactieve installatie moeten ontwikkelen. Theorie over waar een goede interactieve installatie aan moet voldoen draagt bij aan het beantwoorden van de ontwerpvraag.

**Principes van Don Norman**

Visibility:

“Visibility is the basic principle that the more visible an element is, the more likely users will know about them and how to use them.” (Rekhi, 2018)

* Onze installatie voldoet aan visibility, deze gaat voor ons gepaard met een technisch aspect. Voor onze installatie moet je met je telefoon een groot symbool op de grond scannen, op dit symbool komt op je telefoon het karakter te staan die een verhaal gaat vertellen. De cirkel (symbool) op de grond is groot en opvallend, dit zorgt ervoor dat mensen er niet overheen kunnen kijken en niet aan het zoeken zijn naar wat zij moeten scannen.

Afbeelding met tekening, schets, illustratie, Kinderkunst

Automatisch gegenereerde beschrijving

*Tekening van hoe dit symbool op de grond eruit komt te zien.*

Feedback:

“Feedback is the principle of making it clear to the user what action has been taken and what has been accomplished.” (Rekhi, 2018)

* Interactie voor onze installatie is op zichzelf al best eenvoudig, je scant een AR code met je telefoon en een karakter komt tevoorschijn om een verhaal te vertellen. Het karakter komt tevoorschijn waardoor je direct weet dat er iets goed is gegaan en je succesvol gescand hebt. Daarbij komt er in AR een “Start” knop te staan, het karakter zal beginnen met praten zodra jij er klaar voor bent en op de knop hebt gedrukt. Doordat het karakter dan begint te praten wordt er met de gebruiker gecommuniceerd dat het karakter succesvol is gestart.

Constraints:

“Constraints is about limiting the range of interaction possibilities for the user to simplify the interface and guide the user to the appropriate next action.” (Rekhi, 2018)

* De interactie in ons prototype is vrij eenvoudig zoals ik heb beschreven, Op een banner bij de ingang wordt aangegeven dat je naar een willekeurige installatie kan gaan, het enige wat je daar hoeft te doen is de cirkel op de grond te scannen met je telefoon zodat er een karakter tevoorschijn komt. Het enige wat je dan moet doen is luisteren. In het verhaal vertelt het karakter welk van de 4 stempels die bij zijn installatiebord liggen je moet stempelen op je stempelkaart, dit wordt letterlijk aangegeven door het karakter waardoor het duidelijk is wat je nu moet doen.
* Ook geeft na het scannen van de cirkel op de grond, de AR installatie de knop in je scherm met “Start”, dit is duidelijk en hierdoor weet de gebruiker precies wat hij/zij nu moet doen.

Mapping:

“Mapping is about having a clear relationship between controls and the effect they have on the world.” (Rekhi, 2018)

* Voor onze installatie werken wij niet echt met interfaces, behalve degene van de app die wij uiteindelijk gaan gebruiken om AR te gebruiken, waar wij zelf natuurlijk niks aan kunnen doen. Voor de rest is het alleen duidelijk dat een karakter op zijn eigen cirkel komt te staan zodat mensen weten waar een karakter in AR tevoorschijn komt en waar ze deze moeten scannen. Dit wordt van tevoren natuurlijk ook al op een banner aangegeven.
* Wij maken dus amper gebruik van dit principe, simpelweg omdat wij niet met interfaces werken.

Consistency:

“Consistency refers to having similar operations and similar elements for achieving similar tasks.” (Rekhi, 2018)

* Voor verschillende onderdelen van de installatieruimte werken wij met dezelfde stijl. Dit betekent dat de borden, banners en stempelkaart allen dezelfde kleuren en lettertypen heeft. Hierdoor wordt duidelijk dat deze objecten bij elkaar horen. Ook zijn alle symbolen die gescand moeten worden cirkels, doordat dit bij iedere installatie terugkomt op dezelfde manier gaan gebruikers niet opeens denken dat ze bij een andere installatie iets anders moeten doen.

Afbeelding met logo, cirkel, symbool, Lettertype

Automatisch gegenereerde beschrijving

*Scan Symbolen op de vloer*

Afbeelding met tekst, Menselijk gezicht, kleding, persoon

Automatisch gegenereerde beschrijving Afbeelding met tekst, persoon, schermopname, Menselijk gezicht

Automatisch gegenereerde beschrijving

*Design van installatiebord en stempelkaart met dezelfde stijl*

Affordance:  
“Affordance refers to an attribute of an object that allows people to know how to use it.” (Rekhi, 2018)

* Ten eerste hebben we bij de ingang van de ruimte waar onze installaties staan een banner staan met alle informatie erop hoe je door de ruimte heen moet en hoe je naar de verhalen van het karakter moet luisteren. Bij deze banner kun je ook je stempelkaart pakken.
* Als je een symbool hebt gescand komt het karakter tevoorschijn met een startknop, hierdoor is het heel makkelijk wat je moet doen om het karakter te laten beginnen met spreken, namelijk op start klikken.
* Ook staan er voor ieder installatiebord 2 voetstappen waarmee we duidelijk willen maken dat je daar moet gaan staan voor de installatie.

Afbeelding met tekst, verbruiksartikelen voor kantoor, overdekt, meubels

Automatisch gegenereerde beschrijving

*Installatiebord, met voetstappen ervoor*

In de ontwerpvraag komt al terug dat dat de installatie interactief moet zijn, de theorie van Don Norman helpt bij het succesvol maken van interactie. Doordat de theorie van Don Norman is toegepast op de installatie zodat deze nu voldoet aan de eisen voor juiste interactie, kan ik zeggen dat dat ons concept aansluit op de ontwerpeisen zowel als de ontwerpvraag.

**Grafische ontwerpprincipes**

Om te laten zien dat ik rekening gehouden heb met de grafische ontwerpprincipes, zal ik laten zien hoe deze voorkomen in het ontwerp van het installatiebord dat ik heb gemaakt.

Afbeelding met tekst, Menselijk gezicht, kleding, schermopname

Automatisch gegenereerde beschrijving

*Installatiebord*

In dit ontwerp is duidelijk te zien hoe verschillende grafische ontwerpprincipes zijn gebruikt. Zo springt het **contrast** er meteen uit: de lichte tekst is goed leesbaar tegen de donkere achtergrond. Dat maakt het aantrekkelijk om te lezen. Het hele ontwerp voelt ook in balans door het **evenwicht** tussen de afbeelding en het rode zegel aan de linkerkant en de tekst aan de rechterkant.

De titel "BALDWIN" trekt meteen de aandacht door de grootte en het lettertype. Dit is een goed voorbeeld van **hiërarchie**; je ziet direct waar het om draait. De tekst zelf is netjes recht uitgelijnd, wat voor **uitlijning** zorgt en het ontwerp overzichtelijk maakt. Tegelijk voegt de scheurrand aan de foto een speelse en historisch effect toe.

Ook heb ik **Herhaling** gebruikt, zoals de vlaggen die steeds dezelfde rol hebben om de taal aan te geven, en de kleuren en lettertypes die overal hetzelfde blijven. Alles is logisch geplaatst, waardoor je makkelijk door het ontwerp wordt geleid, hier komt dan **Ritme** weer terug. Het thema is overal terug te vinden, van de kleuren en typografie tot het zegel, wat zorgt voor **eenheid en samenhang**. Alles past bij elkaar en versterkt het middeleeuwse verhaal van Baldwin.

Dit ontwerp beantwoordt de ontwerpvraag door middel van verschillende grafische ontwerpprincipes. **Hiërarchie** zorgt ervoor dat belangrijke elementen, zoals de titel en kerntekst, meteen de aandacht trekken, terwijl **contrast** de leesbaarheid vergroot en bezoekers visueel aanspreekt. De **uitlijning** en **ritme** leiden logisch door het ontwerp, waardoor informatie stap voor stap wordt gepresenteerd. Door **herhaling** in kleuren, typografie en iconen ontstaat een herkenbare en terugkomende visuele taal, terwijl **evenwicht** tussen tekst, beeld en lege ruimte een rustige en uitnodigende uitstraling creëert. **Eenheid en samenhang** versterken het middeleeuwse thema, waardoor het historische verhaal aantrekkelijk en begrijpelijk wordt gepresenteerd.