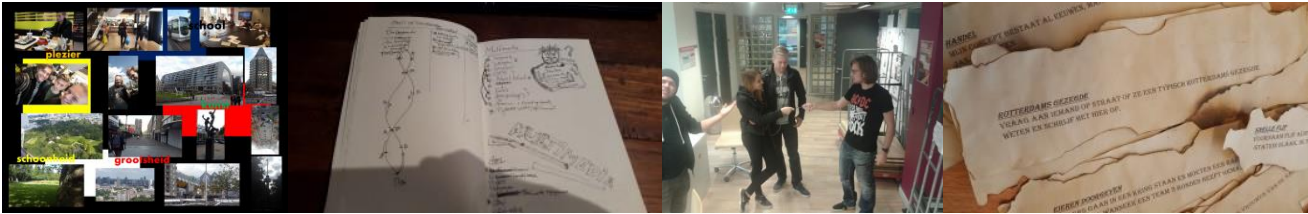


## Ontwerpproces stap voor stap



**onderzoeken**

**concept ontwikkelen**

**verbeelden**

**realiseren**

**Onderzoeken:** bij het onderzoeken doe je onderzoek naar wat de opdrachtgever precies wil. Als je dat weet dan ga je onderzoeken wat de doelgroep interesseert. Zodra je dat weet ga je onderzoek doen naar gerelateerde dingen en ga je er een analyse van maken.

**Concept ontwikkelen:** bij deze fase ga je ideeën genereren en opschrijven. Je maakt kleine schetsjes en gooit het een en ander weg aan ideeën.

**Verbeelden:** tijdens deze stap ga je je concept bruikbaar maken en testen of het wel werkt. Ook doe je onderzoek naar het visuele aspect, wat werkt wel en wat werkt niet. Ook sluit je met je opdrachtgever kort of alles naar wens gaat.

**Realiseren:** bij deze fase ga je je eindproduct maken, testen en introduceren aan je opdrachtgever.

### Belang van contact met de opdrachtgever

Het is ten alle tijden belangrijk om contact te houden met je opdrachtgever. Dit is belangrijk zodat je geen werk levert wat hij niet wil hebben. Ook kan hij zich bedacht hebben op een onderwerp of komt hij juist met een super goed idee.

Dit hebben wij eigenlijk wel in elke fase van het ontwerp proces gedaan. We hebben vaak gevraagd of het naar wens ging en of we goed bezig waren.

### Hoe onderzoek je je doelgroep

Een doelgroep kun je makkelijk in kaart brengen door ze een enquête in te laten vullen of te interviewen. Dit is heel erg belangrijk in je proces omdat je dan weet wat je doelgroep wilt zien en interesseert.

### Voor- en nadelen van iteratief proces

Om iets te gaan ontwerpen heb je een werkwijze nodig. Dit is belangrijk zodat je weet wat je doet.

Wat heel goed kan werken is een iteratief proces. Dit zorgt namelijk voor structuur in je werk en je kunt goed bijhouden waar je bent. Doordat je steeds alle stappen weer herhaald in het proces kom je erachter of je vorige concept goed was of niet. Zo kun je dus goed leren van je fouten, want je ziet ze zelf. Wat wel een nadeel is van zo'n proces is dat je heel strak werkt en letterlijk binnen hokjes en dit heeft bij mij soms wat creativiteits blokkades opgeroepen. Zelf werk ik liever wat meer door elkaar heen. Ook kan het saai worden omdat het elke keer hetzelfde proces is wat je doet.

### Teamrollenverdeling

**Marcel:** vormer, marcel is dominant en gedreven en kan soms een kort lontje hebben, dus een echte vormer.

**Tom:** plant, Spontane ideeën, en slim.

**Joey:** Zorgdrager, Rustig introvert. Houdt in de gaten dat er niets wordt overgeslagen: hij volgt alleen iedereen rusteloos. De man achter de schermen die het planmatige verloop voor zijn rekening neemt.

**Max:** Groepswerker, Stabiel, weinig overheersen. Stimuleert en ondersteunt de teamleden. Hij kan goed luisteren.

### Briefing 1:

**Onderzoeken:** Ik heb een moodboard gemaakt over rotterdam. Hier heb ik nieuwe dingen geleerd over rotterdam en beter leren werken met Photoshop.

**Concept ontwikkelen:** we hebben vergadert en daar heb ik een samenvatting van. Dit was zeer goed omdat ik voor mijzelf toen ook de besproken punten op een rijtje kon zetten.

**Verbeelden:** Ik heb met vrienden een prototype gespeeld en heb zo zwakke punten in ons spel gevonden.

**Realiseren:** Was nog niet van toepassing



### Briefing 2:

**Onderzoeken:** Ik heb een spel geanalyseerd, namelijk pesten. Dit deed ik om te kijken hoe dat spel in elkaar zat, zodat ik die kennis kon verwerken in ons eigen spel.

**Concept ontwikkelen:** Deze keer heb ik niet genotuleerd. Ik ben namelijk steeds meer de rol van voorzitter gaan hanteren. Tijdens de vergaderingen was ik wel altijd actief bezig met ideeën bedenken.

**Verbeelden:** niet van toepassing, want we bleven maar wisselen van concept tot we uiteindelijk in briefing 3 pas een vast concept hadden.

**Realiseren:** niet van toepassing.



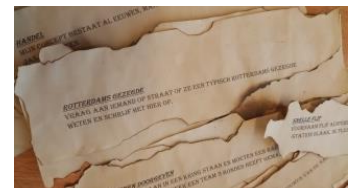
### Briefing 3:

**Onderzoeken:** Niet van toepassing

**Concept ontwikkelen:** Ik heb samen met tom de regels en speldoorloop uitgeschreven en aangepast. Ook hebben wij een digitaal en analogo speelbord gemaakt. Ook heb ik de app helemaal uitgeschreven en er een flowchart van gemaakt.

**Verbeelden:** Ik heb mensen onze regels laten lezen en het spel laten spelen. Dit leidde tot verrassende uitkomsten.

**Realiseren:** we zijn nu met zijn allen bezig om het visueel neer te zetten en speelbaar te maken. Ik heb hier de opdrachten uitgewerkt.



Buiten dingen die ik gedaan heb voor briefingen heb ik ook hoorcolleges gevolgd, met vrienden spellen geanalyseerd en photoshop lessen gehad.

Met dit project heb ik echt geleerd hoe het is om in een team samen te werken en nieuwe dingen te bedenken. Ook heb ik beter geleerd hoe ik met computers moet werken, onderzoek doen, tekenen en nog veel meer.

Reinhart Kramer

