

Datapunt 2A

Jochem Bakker
2153973
Stamgroep 1A
2024-25

Omvat:

- Visualisatie van Group Journey en Personal Journey door Wicked opdracht

Bijhorende Leeruitkomsten:

LUK 2.1 De student verkent diverse oplossingsrichtingen die beantwoorden aan de door de student zelf geformuleerde ontwerpvrage en gebruikt daarbij verschillende aangereikte technieken én technieken om te testen met peers.

- **BC 2.1.1** Je formuleert ontwerpvrage op basis van de theorie bij een aangereikt probleem.

LUK 2.2 De student verbeeldt diverse oplossingsmogelijkheden die voldoen aan de ontwerpisen en theorie en gebruikt daarbij verschillende aangereikte creatieve technieken en passende prototyping tools om te komen tot HTML/CSS prototypes.

- **BC 2.2.1** Je experimenteert met verschillende creatieve technieken om tot uiteenlopende ideeën of concepten te komen die de ontwerpvrage beantwoorden.

LUK 2.3 De student laat zien dat ze haar sterktes en zwaktes met betrekking tot 'samen werken' en 'samen experimenteren' kent. Ze verwerkt deze inzichten in een plan dat bestaat uit persoonlijke leerdoelen en concrete acties.

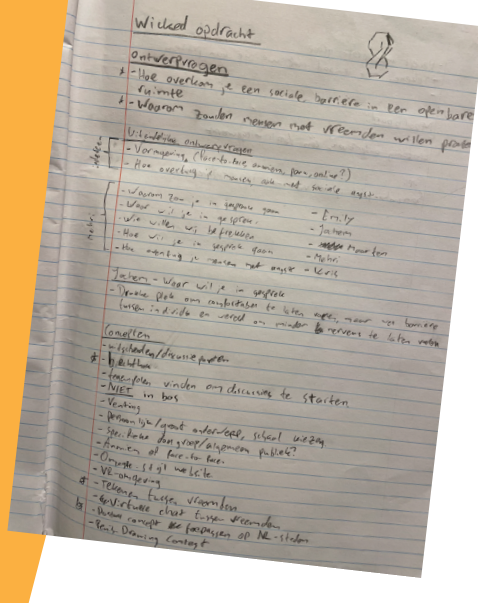
- **BC 2.3.1** Je evalueert verzamelde feedback om tot inzichten te komen over jouw sterktes en zwaktes.

Daar waar het begripen van Leeruitkomsten (LUK's) word bewezen door middel van het behalen van Beoordelingscriteria (BC's) word de BC aangegeven tussen haakjes.

Divergeren

We begonnen met allemaal apart ontwerp vragen bedenken... (BC 2.1.1)

Talk to a stranger!
"Create an intervention in the public space to invite strangers to talk about a specific topic"



Zelf bedachte ontwerp vragen (BC 2.1.1):

- Hoe overkom je een sociale barrière in een openbare ruimte?
- Waarom zouden mensen met vreemden willen praten?

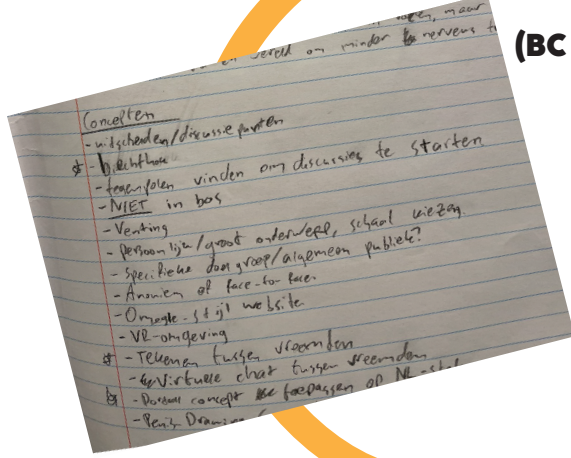
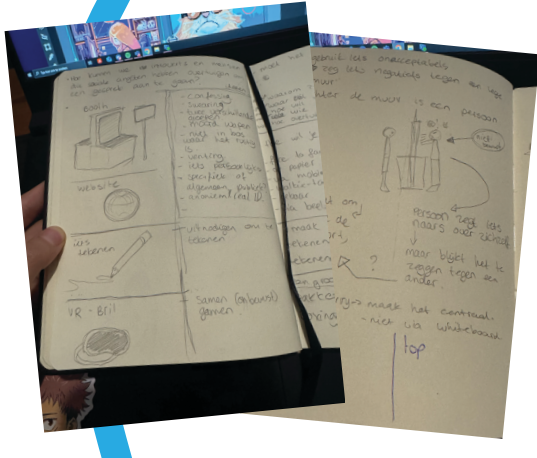
Hierna hebben we de vragen samengelegd en vijf uiteindelijke ontwerp vragen opgesteld en opgedeeld onder de groep:

- **Waarom zou je in gesprek gaan? (Emilie)**
- **Waar wil je in gesprek? (Jochem)**
- **Wie willen wij betrekken? (Maarten)**
- **Hoe wil je in gesprek gaan? (Mehri)**
- **Hoe overtuig je mensen met angst? (Kris)**

Waar wil je in gesprek?

- Drukke plek, geeft comfort en grote groep mogelijke deelnemers.
- Wel barrière creëren om plek af te zonderen, mensen rustiger te laten voelen.

Nadat we alle vragen hadden beantwoord begonnen we met brainstormen om verschillende concepten te krijgen waar we verder op konden werken.



(BC 2.2.1)

Ons uiteindelijke concept:
Twee aparte ruimtes met een wand ertussen die de deelnemers kan laten zien of verbergen van elkaar, ze maken samen een tekening op een gedeeld canvas om verhalen/ervaringen te delen.

Convergeren

Als eerste hebben wij allemaal Moodboards gemaakt om een beeld te krijgen wat iedereen in hun hoofd had en hoe we een gezamenlijk gelijk visie konden krijgen voor ons ontwerp. (BC 2.2.1)



Bepaalde kenmerken kwamen bij vrijwel iedereen terug:

- Afsloten ruimte met specifiek gekozen kleurenthema om een comfortabele sfeer te bouwen.
- Tweerichtingsspiegel om de keuze voor te leggen aan mensen om gezien te worden of niet.

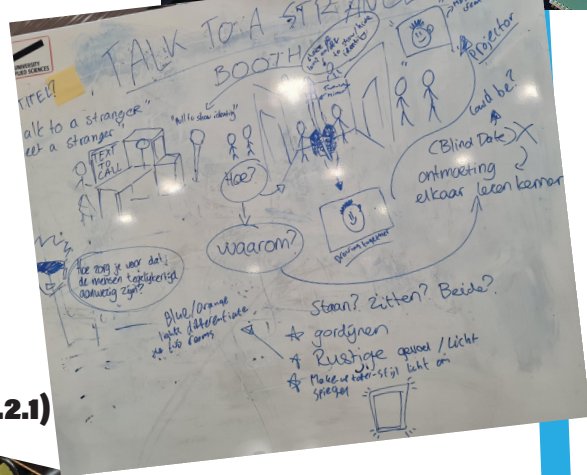


Hierna werkten we op een whiteboard uit hoe het ontwerp zou werken en hoe we het in een makkelijk prototype zouden overbrengen

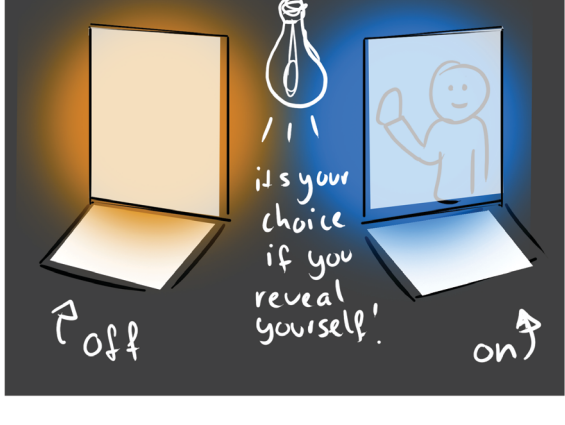
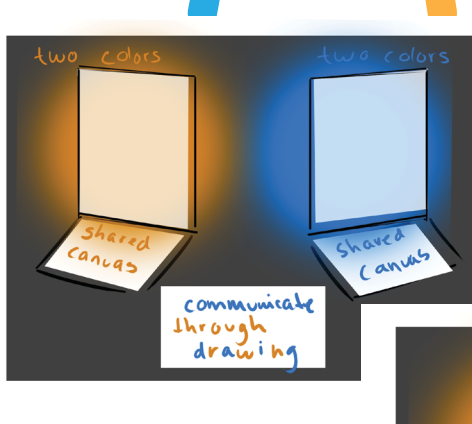
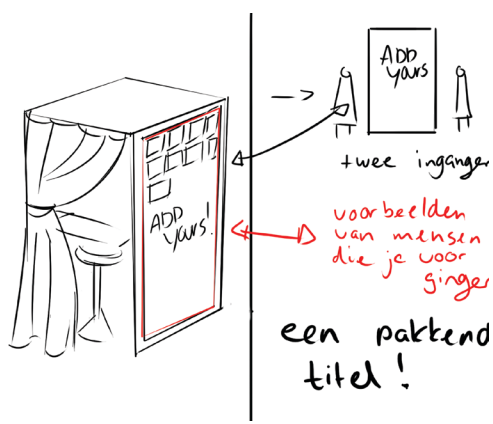


(BC 2.2.1)

We besloten een prototype te maken met een kartonnen spiegel die weg gehaald kon worden en laptops met een gedeelde canvas om een beeld van het idee weer te geven.



(BC 2.2.1)



Na de opdracht hebben we overlegd wat iedereens sterke en zwakke punten waren:

Tijdens het divergeren en convergeren merkte ik zelf dat ik snel mijn gedachten kan uiten en graag doorbouw op ideeën die worden ingebracht in de groep. Dit kreeg ik ook terug in de feedback van mijn groep.

Van mijn groep kreeg ik ook te horen dat mijn energie en enthousiasme vaak kan leiden tot wat chaos in het werk, wat goed terug te zien is in het whiteboard en mijn eigen aantekeningen (BC 2.3.1)