

Datapunt 4X – Herkansing C4

Jochem Bakker

2153973

Stamgroep 1A

2024-25

Omvat:

- Herschreven visie op Proof of Concept uit 4E
- Nieuwe reflecties en leerambities in de Procestijldijn uit 4D

Bijhorende Leeruitkomsten:

LUK 4.1 De student verkent de ontwikkeling en maatschappelijke invloed van interactieve media en producten en gebruikt de inzichten om de waarde van haar eigen ontwerp oplossingen uit te leggen.

- **BC 4.1.2** Je illustreert je persoonlijke kijk op de waarde van je ontwerp oplossing voor de toepassingscontext en maakt zichtbaar welke verrijkingen en beperkingen de oplossing met zich mee kan brengen.
[Ontwikkelen]

LUK 4.3 De student laat zien, op basis van eigen ervaringen en ontvangen feedback, wat haar ontwikkeling als ontwerper in wording is en waar zij naar toe wil.

- **BC 4.3.1** Je laat zien dat je je bewust bent van wat jouw aandeel is in de samenwerking met anderen.
- **BC 4.3.2** Je beschrijft leerambities met bijpassende leerdoelen op basis van je doorgemaakte ontwikkeling in het afgelopen jaar en formuleert concrete acties op basis van theorie om deze leerdoelen te bereiken.

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

Eigen visie op Proof of Concept (BC 4.1.2)

Voor ons gezamenlijke project hebben we een interactief prototype ontwikkeld in Figma. Deze aanpak kwam voort uit de gedeelde kwaliteiten van ons team en heeft geleid tot een goed uitgewerkt concept dat daadwerkelijk getest kon worden met gebruikers.

Als ik alle beslissingen zelfstandig had mogen nemen, had ik gekozen voor het ontwikkelen van een proof of concept in de vorm van een video of kort filmpje. Ik merk dat beeld en montage de manier is waar ik het beste mijn ideeën in kan uiten, en ik denk dat ik daarmee het concept op een overtuigende manier had kunnen overbrengen. Waar het interactieve prototype vooral gericht is op het doorlopen van stappen en functies, zou een video meer ruimte bieden voor sfeer, emotie en storytelling.

Een video biedt ruimte voor sfeer, emotie en storytelling, elementen die soms lastig over te brengen zijn in een klikbaar prototype. Ik had met een video de kijker mee kunnen nemen in een beleving, waarin het concept niet alleen uitgelegd wordt, maar vooral voelbaar wordt gemaakt. Dit sluit aan bij mijn voorkeuren voor ontwerpen: beleving, narratief en emotionele impact staan voorop.

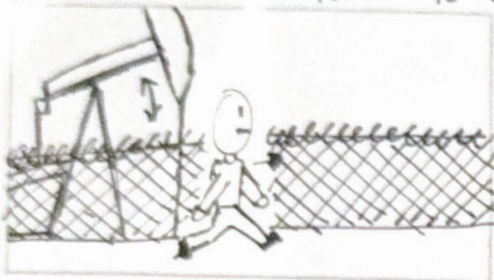
De video zou laten zien hoe een klant de machine gebruikt, met voorbeelden van de manieren waarop klanten invloed kunnen hebben op de planeet en zichzelf met de duurzamere producten. Sinds deze uitwerking alleen voor deze opdracht is en ik dit niet hoeft te presenteren als een serieus product voor de opdrachtgever besloot ik om iets meer plezier te hebben door de Mars IVM te schetsen als het duurzaamste ding op de planeet, een verlosser voor de mensheid op het onderdeel van duurzaamheid.

In het hypothetische storyboard hieronder gebruik ik contrast tussen de donkere en grijsachtige kleuren van oliepompen en gasboren en de felle kleuren van de Mars IVM. In de echte opdracht zou ik hier niet ver mee gaan sinds ik mijzelf niet achter zo'n rooskleurig beeld van een nog steeds erg vervuilend bedrijf zou willen zetten.

Het interactieve Figma-prototype was, ondanks mijn persoonlijke voorkeur voor video, uiteindelijk de betere keuze was voor dit project. Door het prototype daadwerkelijk te testen met gebruikers, hebben we waardevolle inzichten opgedaan over gebruikersgedrag, navigatie en gebruiksgemak. Deze informatie was essentieel om ons concept verder te verbeteren en sterker te onderbouwen. Een video had wellicht indruk gemaakt qua sfeer, maar had ons deze concrete feedback nooit kunnen geven.

1A

Follow to → 1B



Klant loopt langs
oliepomp

Follow to → 1C



Langs een gaspomp, klant
kijkt weer in
teleurstelling



Tussen al het donker en
grijs, de FELLE ZVW!

2A



Het licht van het scherm
schijnt als een heren-
straal, het antwoord op
het duurzaamheidsprobleem
gebracht door onze
MARS-goden

3A



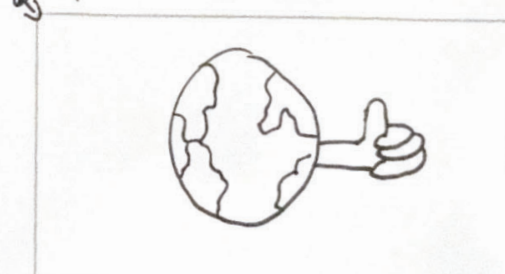
Klant gebruikt de machine...

4A

Zoom out to → 5A

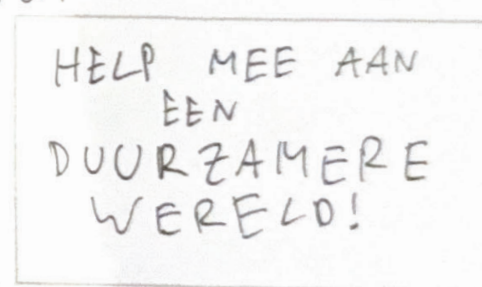


...en een GOLF VAN
DUURZAAMHEID spoelt
over hen heen!



Aarde bedankt de klant
voor hun keuze om echte
verandering te brengen

6A



CTA

Tijdslijn proces en eigen bijdrage

LUK 4.3 heb ik herkanst door deze tijdslijn uit 4D te bewerken. De nieuwe elementen zijn de reflecties in elk gedeelte van het proces, een nieuwe, completere reflectie met het Model van Korthagen in de algemene reflectie en nieuwe leerambities. Deze zijn te vinden in [dit Figma ontwerp](#), ook te vinden als apart bestand naast deze PDF.