

Herkansing C2

Jochem Bakker
2153973
Stamgroep 1A
2024-25

Omvat:

- Aantoning van de te herkennen LUK's aan de hand van een casusopdracht uit C3

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.

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

Ontwerp vragen Formuleren (BC 2.1.1)

Voor onze casusopdracht in C3 begonnen we met als groep een ontwerp vraag opstellen. De uiteindelijke vraag die wij hebben geformuleerd luidt:

“Hoe kunnen middelbare scholen hun scholieren een interactief hulpmiddel aanbieden dat helpt tegen het rondzwerven van plastic flesjes en blikjes?”

Deze vraag voldoet aan de theorie die we in C2 hebben geleerd (Bron 1, 2). Hij is **open** en **concreet**, waardoor je meteen gaat denken aan het precieze probleem wat wij proberen te tackelen (BC 2.1.1). Ook is hij **relevant** en **kort**, het is gericht op een hedendaags probleem en is makkelijk te begrijpen zonder te veel lastige termen te gebruiken. Ook al is de vraag geformuleerd met een ontkenning, wat kan leiden tot kritiek dat hij niet **positief** is. We hadden een paar andere vragen opgesteld die strenger een ontkenning vermeden, zoals:

“Hoe kunnen middelbare scholen scholieren aansporen om op een duurzame manier om te gaan met plastic flessen, zodat ze milieubewuster zijn?”

Maar dit ging ten koste van andere aspecten van een goede ontwerp vraag, deze waren namelijk minder concreet en relevant omdat ze te globaal bleven in het vermijden van uitlijnen van specifieke problemen.

Ook al gebruikt onze vraag een ontkenning heeft het als doel om een probleem op te lossen door jongeren hun gedrag te laten kunnen veranderen. Daarom werkt de ontwerp vraag uiteindelijk toch voor een **positieve** uitkomst (BC 2.1.1).

Creatieve Technieken

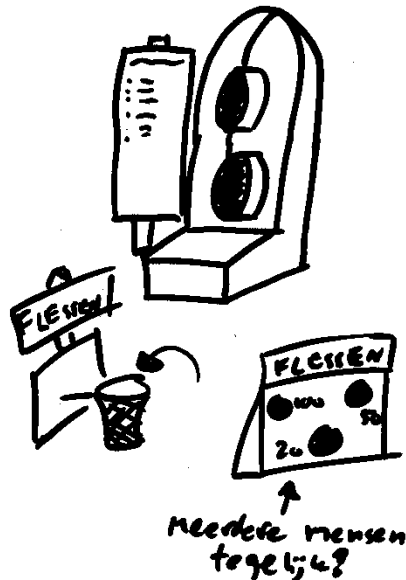
Voor het maken van het prototype hebben we meerdere creatieve technieken ingezet. Tijdens het divergeren en convergeren kwamen veel creatieve technieken langs waar we bekend mee waren geworden in C2, maar deze hebben we niet allemaal vastgelegd.



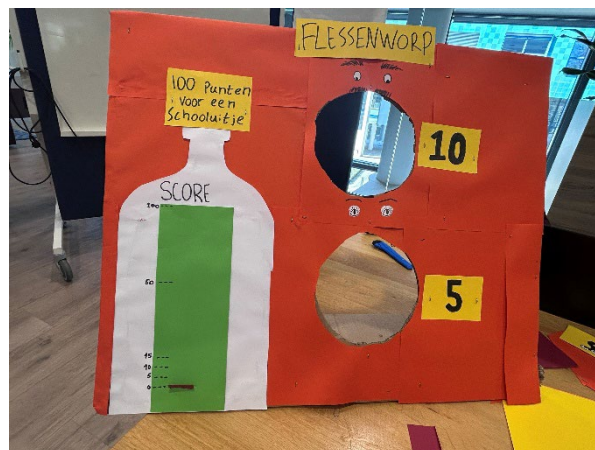
We begonnen met allemaal apart met Mindmapping (BC 2.2.1), we creëerde allemaal apart een woordenwolk. Dit hielp erg tijdens het proces niet alleen omdat we veel ideeën op papier konden krijgen, maar ook omdat we konden zien waar er overlap zat tussen de gedachtegangen (BC 2.2.1).

Zo kwamen we er achter dat meerdere mensen in onze groep het idee hadden om een Skee-Ball-achtig apparaat te maken als fysiek prototype.

Om verder te experimenteren met de vormgeving van ons prototype hebben we ook allemaal gebrainstormd door middel van schetsen, weer maakte we allemaal een collectie schetsen om een beeld te krijgen van waar iedereen's ideeën lagen.



Deze verschillende technieken hielpen nog ver in het proces met het maken van het prototype en als stap op het pad van het beantwoorden van de ontwerp vraag. We konden deze schetsen (en ook de eerder gemaakte Mindmaps) veel gebruiken nadat we het ontwerp hadden vastgesteld om kleine, gerichte veranderingen te maken op basis van de reacties op de uitkomsten van de technieken (BC 2.2.1). Met behulp van deze technieken is het uiteindelijke prototype tot stand gekomen.



Bronnenlijst

Bron 1	C2 Ontwerpvrage Les
Bron 2	Verdieping Ontwerpvrage