

“Buiten spelen”

1. De opdracht

Opdrachtgever

De opleiding Communication & Multimedia Design (CMD) bij Avans Hogeschool in Den Bosch is jullie opdrachtgever. De contactpersoon voor deze opdracht is René Kasbergen, docent en coördinator bij de opleiding CMD in Den Bosch. René werkte bijna 10 jaar als UX en game designer bij e-learningbureaus. Nu geeft hij al bijna 10 jaar CMD-studenten les in design- en codevakken.

Situatie

Internet of Things

Meer en meer producten om ons heen worden slim. Ze meten wat er om hen heen gebeurt, verzamelen data en communiceren met elkaar of andere producten. Al deze producten staan met elkaar in verbinding middels het internet. We noemen dit netwerk van producten the Internet of Things (IoT).

Opdracht

Kinderen spelen niet meer genoeg buiten is veelgehoorde kritiek. Kan een slim product, object, speelgoed, toestel, etc. kinderen juist niet aanzetten om buiten te gaan spelen?

Bedenk, ontwerp en realiseer tot proof-of-concept, een “smart”, ruimtelijk product of object, dat verbonden is met the Internet of Things, dat kinderen aanzet om buiten te spelen. Centraal hierbij staat dat het gaat om fysieke interactie. Je mag daarbij eventueel andere middelen inzetten, zoals een mobiele app, maar die mag niet de focus hebben van de interactie.

Bedenk wat de invloed is van het feit dat we te maken hebben met fysieke producten op deze interactie. De interactie en de fysieke handeling die nodig is om het product ‘te bedienen’ moet intuïtief zijn en een logisch verband hebben met de functie van het product.

2. Uitwerking opdracht

Onderzoek en experiment

Klop aan bij bedrijven, bezoek exposities, ga op zoek naar ontwerpstudio's of klop aan bij experts om jullie idee te voeden of te valideren. Tijdens het proces laat je zien welke initiatieven jullie hiervoor hebben genomen. Onderzoeken doe je gedurende het hele project en dus niet alleen in het begin. Onderzoeken gaat niet alleen om theorie, literatuur of inspiratie: onderzoeken doe je op elk moment van het traject op een andere manier.

Soms wil je de doelgroep betrekken in een gebruikersonderzoek, soms wil je een techniek testen in een haalbaarheidsonderzoek en soms wil je de vormgeving onderzoeken met schetsen of (eenvoudige) prototypes. Denk dus goed na over wat je te weten wilt komen en richt een slim onderzoek in. Experimenteer met zowel vorm als techniek! We willen niet dat je je keuzes alleen

bepaalt op wat jij denkt dat goed is, maar we willen dat je dit motiveert middels onderzoek en testen. Dus blijf het gehele traject onderzoeken en test.....test test test!

Globale fasering

- Maak een debriefing en plan van aanpak (zie hieronder).
- Ga (en blijf) op zoek naar inspiratiemateriaal; teksten, beelden, sferen, technologieën, nieuwe manieren van interacteren.
- Ga (en blijf) op zoek naar goede voorbeelden.
- Stel, gebaseerd op een doelgroeponderzoek, een behoefte vast waarop jullie gaan inspelen met jullie product.
- Stel jullie eigen ontwerpcriteria vast.
- Experimenteer met vorm, functionaliteit, technologie en interactie.
- Werk ideeën uit in concepten.
- Het uiteindelijke ontwerp van jullie smart object werk je uit in een tastbaar fysiek en digitaal prototype, met aandacht voor interactie.
- Laat personen uit de doelgroep prototypes testen en verwerk de uitkomsten in latere versies van jullie prototypes.

Debriefing

Een debriefing is je eigen vertaling de briefing. Door jouw interpretatie van de opdracht terug te koppelen aan je opdrachtgever voorkom je misverstanden tijdens het project. Je checkt dus of je de opdracht goed begrepen hebt. De debriefing is maximaal een A4 en wordt getekend voor akkoord door de opdrachtgever. Stel de debriefing op volgens de volgende onderdelen:

- vermeld je klas/groep, namen, datum
- vermeld de opdracht en projectnaam
- een korte inleiding (achtergrond, aanleiding)
- de probleemstelling
- het doel
- de opdracht
- de op te leveren producten en oplevervoorwaarden (specificaties, data)
- succesindicatoren (wanneer is het goed?)

Plan van Aanpak

Een plan van aanpak is een intern document waarin je als groep aangeeft hoe je te werk zal gaan tijdens dit project. Een deel van het totale plan is afkomstig uit de debriefing. Een plan van aanpak bestaat uit de volgende onderdelen:

- Inleiding
- Projectachtergrond
- Probleemstelling (debriefing)
- Doelstelling (debriefing)
- Opdrachtomschrijving (debriefing)
- Methode(n) en technieken
- Op te leveren (deel)producten
- Programma van eisen (ontwerpcriteria)
- Samenwerking
- Activiteitenplanning

Beoordelingseisen

In een presentatie laten jullie met overtuigende onderbouwingen van keuzes zien wat jullie hebben ontworpen en gemaakt. Daarbij wordt gelet op de volgende aspecten:

- *Concept* - Jullie hebben een creatief concept ontwikkeld dat zeer overtuigend aansluit bij doel en doelgroep.
- *Fysieke interactie* - De interactie is intuïtief, toegankelijk, gebruiksvriendelijk en fysiek én sluit duidelijk aan bij de functie van het product. Het product spreekt voor zich waardoor je geen handleiding nodig hebt. Het product bevat geen of weinig knoppen of displays, maar de interactie is gerelateerd aan de functie van het product.
- *Vormgeving* - Jullie product is esthetisch verzorgd én is qua vormgeving één geheel met de techniek en de interactie. Denk aan: De vorm draagt bij aan de begrijpelijkheid van het product. De vorm ondersteunt de wijze van interactie. Het product ziet er aantrekkelijk uit en er zijn goede keuzes gemaakt m.b.t. vormdetails.
- *Technische uitwerking* - Het eindproduct/prototype werkt dusdanig dat de interactie en de beleving optimaal is. De techniek staat de ervaring van het product niet in de weg, maar versterkt deze juist.

3. Het beroep

Wat word je als je Communication & Multimedia Design (CMD) gaat studeren?

Multimedia designer, Multimedia kunstenaar, Interaction designer, Front-end webdesigner, Mobile app-designer, Art director (multimedia), Play/gamification designer, Usability-onderzoeker, Informatiearchitect, Communicatiestrateg, User experience (UX) designer, Projectleider digitale media, ...

Een "CMD'er"...

- ... is benieuwd naar **technologie** en kan deze op creatieve wijze gebruiken
- ... ontwerpt **interactieve** producten & diensten
- ... is **mensgericht** & vindt balans tussen zakelijke belangen en die van gebruikers
- ... is **creatief, kritisch** en **nieuwsgierig**
- ... kan samenwerken in **multidisciplinaire** teams

Communication & Multimedia Design past bij jou als je...

- ... **creatief** en **sociaal** bent
- ... van **experimenteren** en **afwisseling** houdt
- ... in **techniek**, **trends** en **ontwikkelingen** geïnteresseerd bent