

GROUPS JOURNEY

WICK IT ASSIGNMENT

Start

2.1.1 Ontwerpvraag formuleren op basis van theorie

Om de ontwerpvraag van mijn team (Isa, Maartje, Enzo en Luuk) helder te formuleren, begonnen we met onderzoek naar hoaxes, zichtbaar in afbeelding 1. *We onderzochten de betekenis van een hoax, dat opzettelijk misleidende informatie verspreidt om mensen te manipuleren is.* Door ons hierin te verdiepen, konden we een scherpere ontwerpvraag stellen en ons richten op de manieren waarop hoaxes het publiek beïnvloeden. Dit gaf ons een sterke basis om creatief mee aan de slag te gaan en vormde de kern van onze ontwerpvraag: *"Hoe kunnen we een visueel ontwerp maken dat zowel de geloofwaardigheid als het misleidende karakter van hoaxes benadrukt?"*.



Afbeelding 1: Onderzoek naar hoax

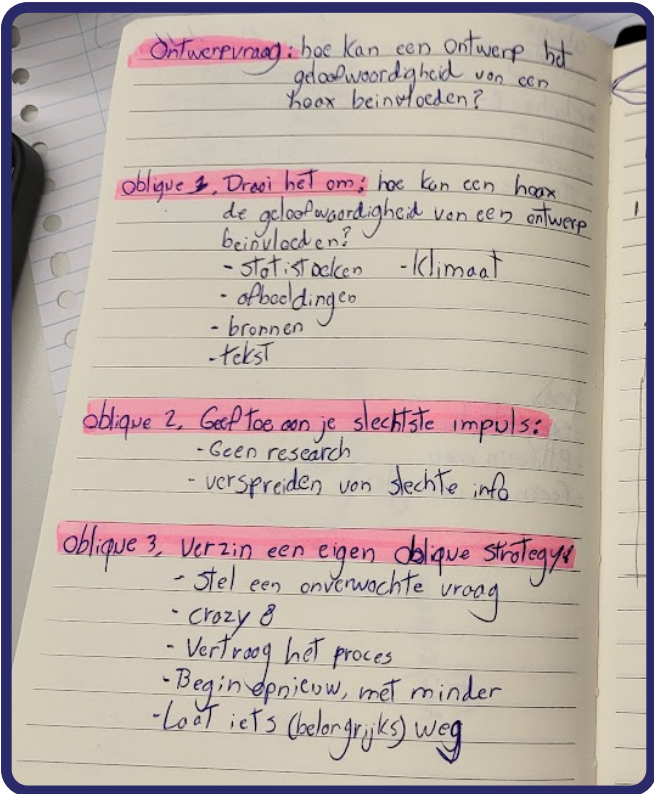
Mijn rol

Klik hier!

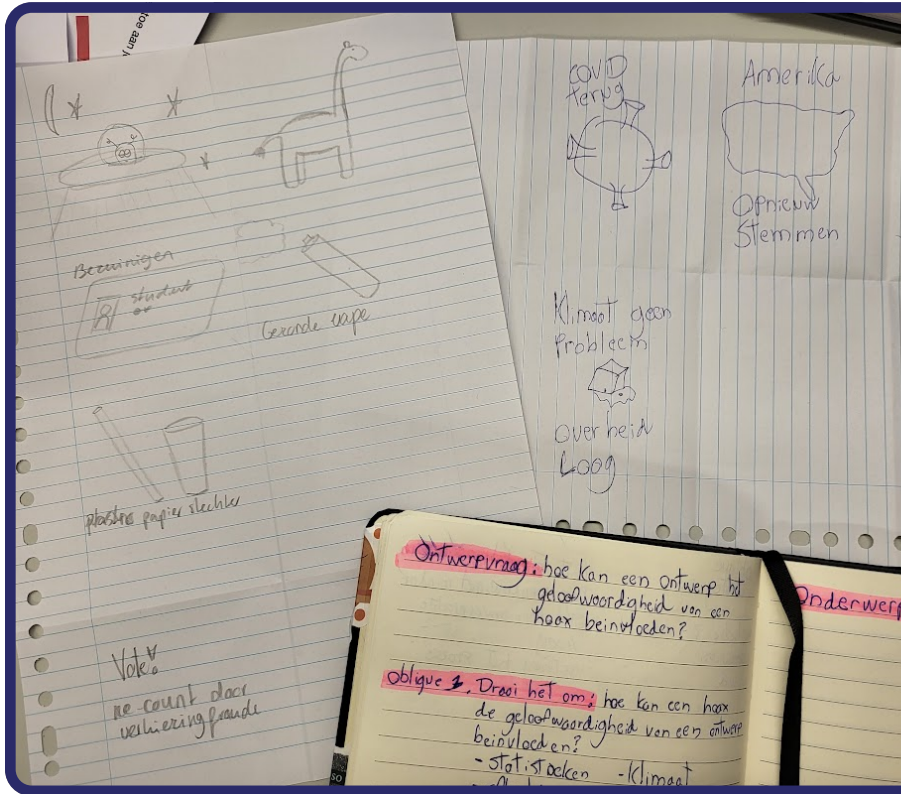
Proces

2.2.1 Experimenteren met creatieve technieken

Tijdens onze brainstormsessie pasten we verschillende technieken toe om ideeën te genereren. *We gebruikten bijvoorbeeld de Oblique Strategies om verschillende denkrichtingen op te gaan, ook al was dit uitdagend, te zien in afbeelding 2.* Door het gebruik van deze technieken vonden we originele ideeën voor onze hoax-opdracht. *Daarnaast organiseerden we een crazy 8 sessie, te zien in afbeelding 3, waarin we in korte tijd verschillende ideeën en schetsen maakten.* Dit hielp ons om snel visuele concepten te testen en het idee van het nepnieuwsartikel over “gezonde vapes” te kiezen. *Deze creatieve technieken zorgden ervoor dat we onze ontwerpvraag vanuit meerdere perspectieven konden bekijken.*



Afbeelding 2: Crazy 8 sessie



Afbeelding 3: Crazy 8 sessie

Mijn rol

Prototype ontwikkeling

Om onze hoax over “gezonde vapes” visueel en overtuigend te versterken, besloten Isa en ik om een fysiek prototype te maken van een vape, te zien in afbeelding 4. Dit prototype vormde een belangrijk onderdeel van onze show and tell en gaf ons project een extra laag van geloofwaardigheid. Door een object toe te voegen, konden we niet alleen het misleidende karakter van het concept versterken, maar ook een discussie starten over de invloed van hoaxes op fysieke producten.



Afbeelding 4: Prototype ontwikkeling



Afbeelding 5: Samenwerking

Mijn rol

2.3.1 Evalueren van feedback om sterktes en zwaktes te herkennen

tijdens het project heb ik feedback verzameld van mijn team. *Door deze feedback te evalueren, kreeg ik inzicht in zowel mijn sterke punten als aandachtspunten op het gebied van samenwerking en creatief experimenteren, meer informatie hierover is te vinden bij student journey.* De feedback wees bijvoorbeeld op mijn sterke punten in het vastleggen van ideeën en het noteren van informatie. Ook gaf het me waardevolle inzichten in waar ik me verder kan ontwikkelen, zoals in het verkennen van meer visuele variaties.

Eind