

ONTWERPROCES

EXPLORE IT!

Start

Casus kiezen en technieken selecteren

Voor deze opdracht (afbeelding 1) heb ik ervoor gekozen om de *combinatie van Google Maps en Thuisbezorgd te gebruiken*. Mijn idee is om een app te ontwikkelen die gebruikers helpt lokale, duurzame maaltijden te vinden op basis van hun locatie. Deze app zou het gemakkelijker maken om bewuste keuzes te maken voor het milieu door duurzame eetgelegenheden in de buurt te tonen en opties voor het bestellen van maaltijden die met herbruikbare verpakkingen worden geleverd.

EEN CASUS OPZETTEN (10 MIN)

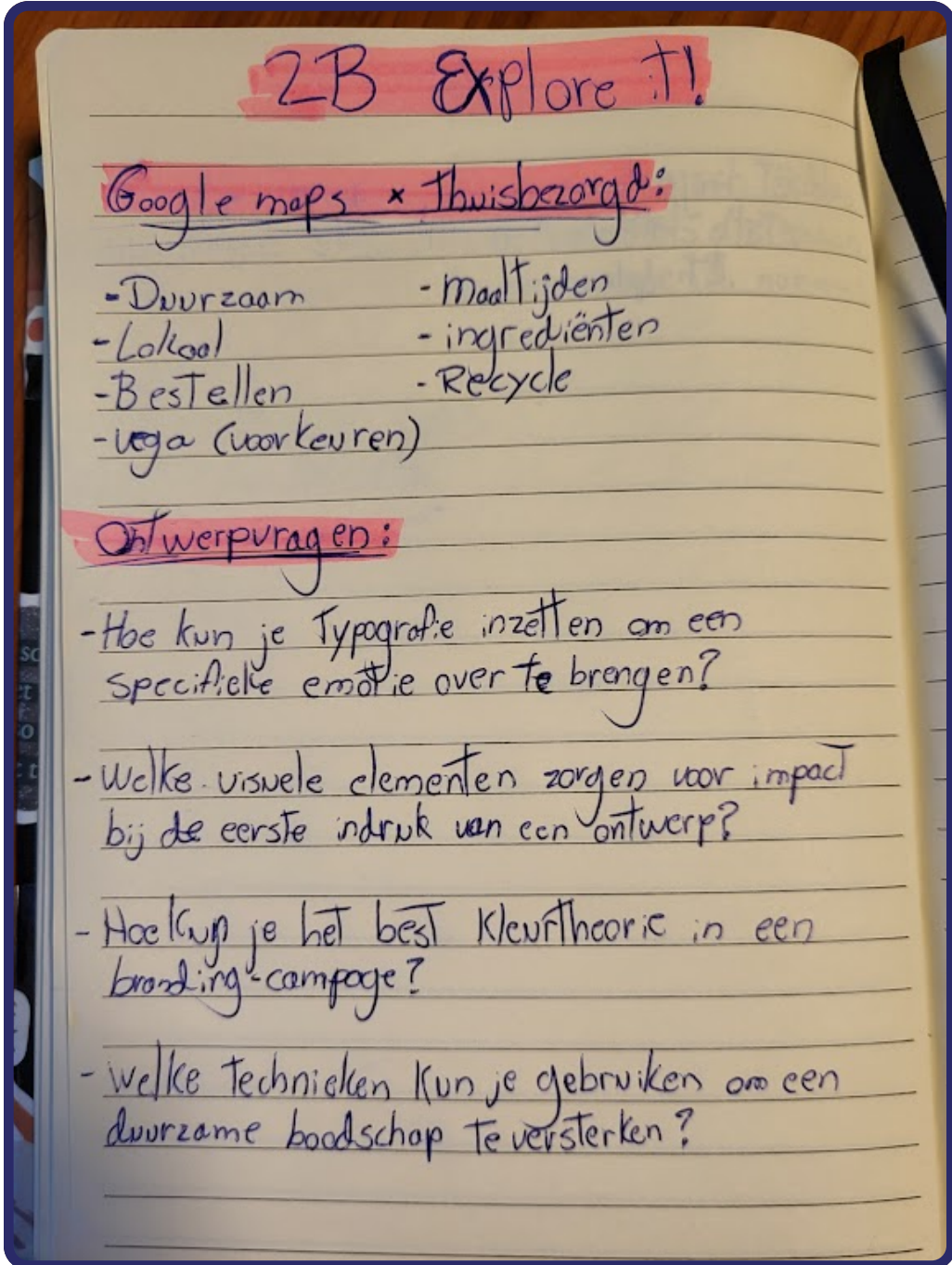
1. Maak trio's.	1. Google Maps	1. Spotify
2. Kies een app uit kolom 1.	2. Whatsapp	2. Paypal
3. Combineer de app uit kolom 1 met een app uit kolom 2.	3. Uber	3. Runkeeper
	4. AirBNB	4. Camera
	5. Translate	5. Apple TV/Netflix
	6. Instagram	6. Thuisbezorgd

Afbeelding 1: Casus opzetten

2.1.1 Ontwerp vragen

Bij het formuleren van mijn ontwerp vraag (afbeelding 2) heb ik gekeken naar de kern van het probleem: *hoe kan ik duurzaamheid visueel communiceren?* Om dit te bereiken, heb ik de volgende ontwerp vragen opgesteld:

- Welke visuele elementen zorgen voor de meeste impact bij een eerste indruk van een ontwerp?
- Hoe pas je kleurpsychologie toe in een branding-campagne?
- Wat maakt een layout visueel gebalanceerd maar toch dynamisch?
- Hoe kun je met interactieve animaties de gebruikservaring verbeteren?
- Hoe creëer je consistentie in een ontwerpserie terwijl elke variant uniek blijft?
- Welke technieken kun je gebruiken om een duurzame boodschap in design te versterken?
- Hoe kun je typografie inzetten om een specifieke emotie over te brengen?



Afbeelding 2: Ontwerp vragen

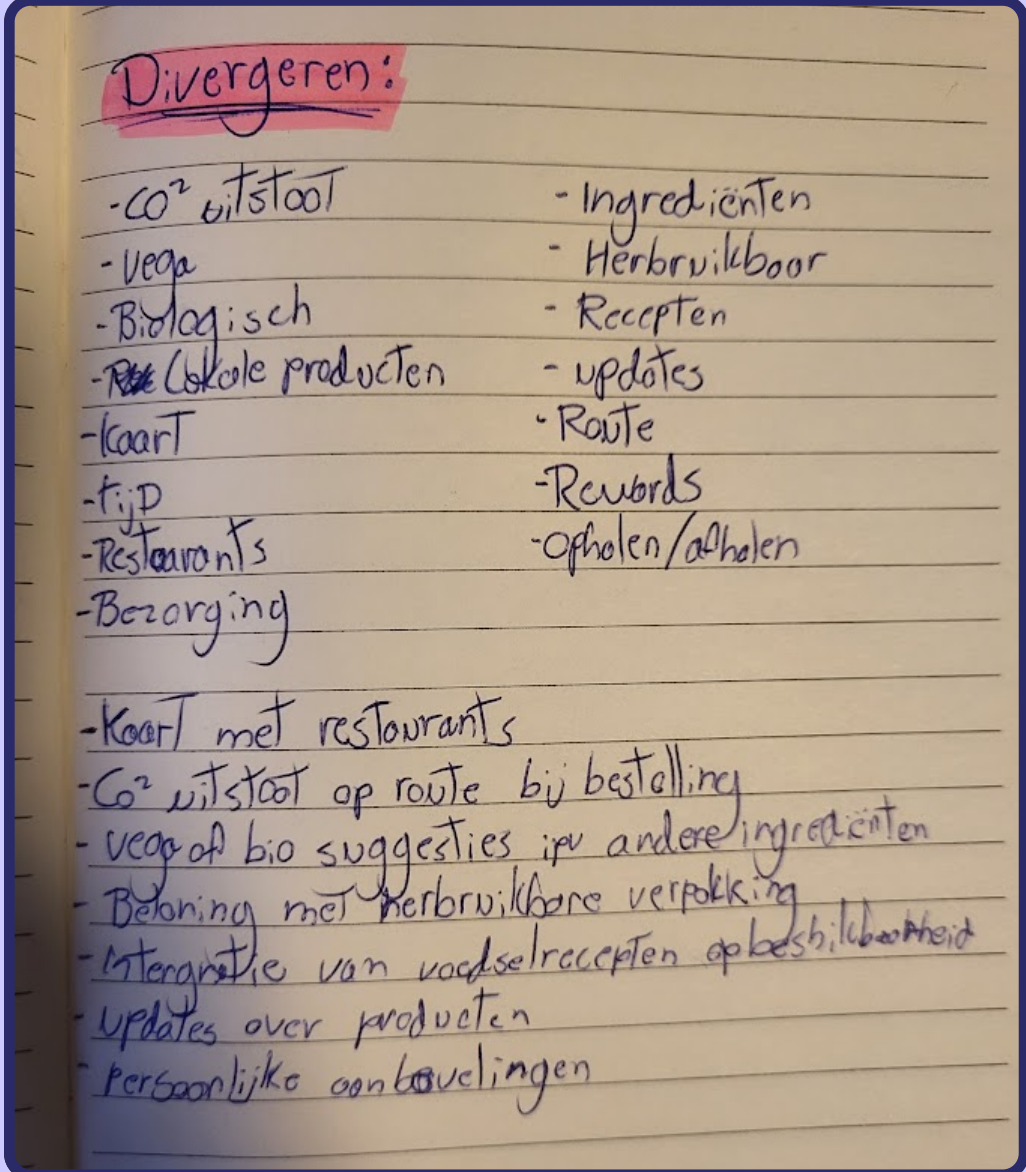
Deze vragen hebben me geholpen om het probleem beter te analyseren en te vertalen naar een gerichter ontwerpproces. De vraag *"Hoe kun je typografie gebruiken om een specifieke emotie over te brengen?"* vormde de basis voor een posterstijl waarin krachtige slogans centraal staan. Dit heeft ervoor gezorgd dat de boodschap over duurzaamheid niet alleen visueel aantrekkelijk is, maar ook overtuigend en impactvol overkomt.

Divergeren

2.2.1 Divergeren

In de divergeerfase (afbeelding 3) heb ik de verschillende ideeën en losse woorden opgeschreven om zoveel mogelijk uit mijn hoofd op papier te krijgen, deze heb ik later samengevoegd tot onderstaande ideeën:

- Een kaartoverzicht met duurzame restaurants en afhaallopties.
- Een optie om CO2 uitstoot te berekenen bij het bestellen van maaltijden.
- Suggesties voor veganistische en biologische opties binnen een straal van 5 km.
- Samenwerking met lokale boeren voor verse ingrediënten.
- Een beloningssysteem voor herbruikbare verpakkingen.
- Integratie van voedselrecepten gebaseerd op beschikbare lokale producten.
- Real time updates over de beschikbaarheid van producten.
- Persoonlijke aanbevelingen gebaseerd op eerder gekozen maaltijden.



Afbeelding 3: Divergeerfase

Crazy 8

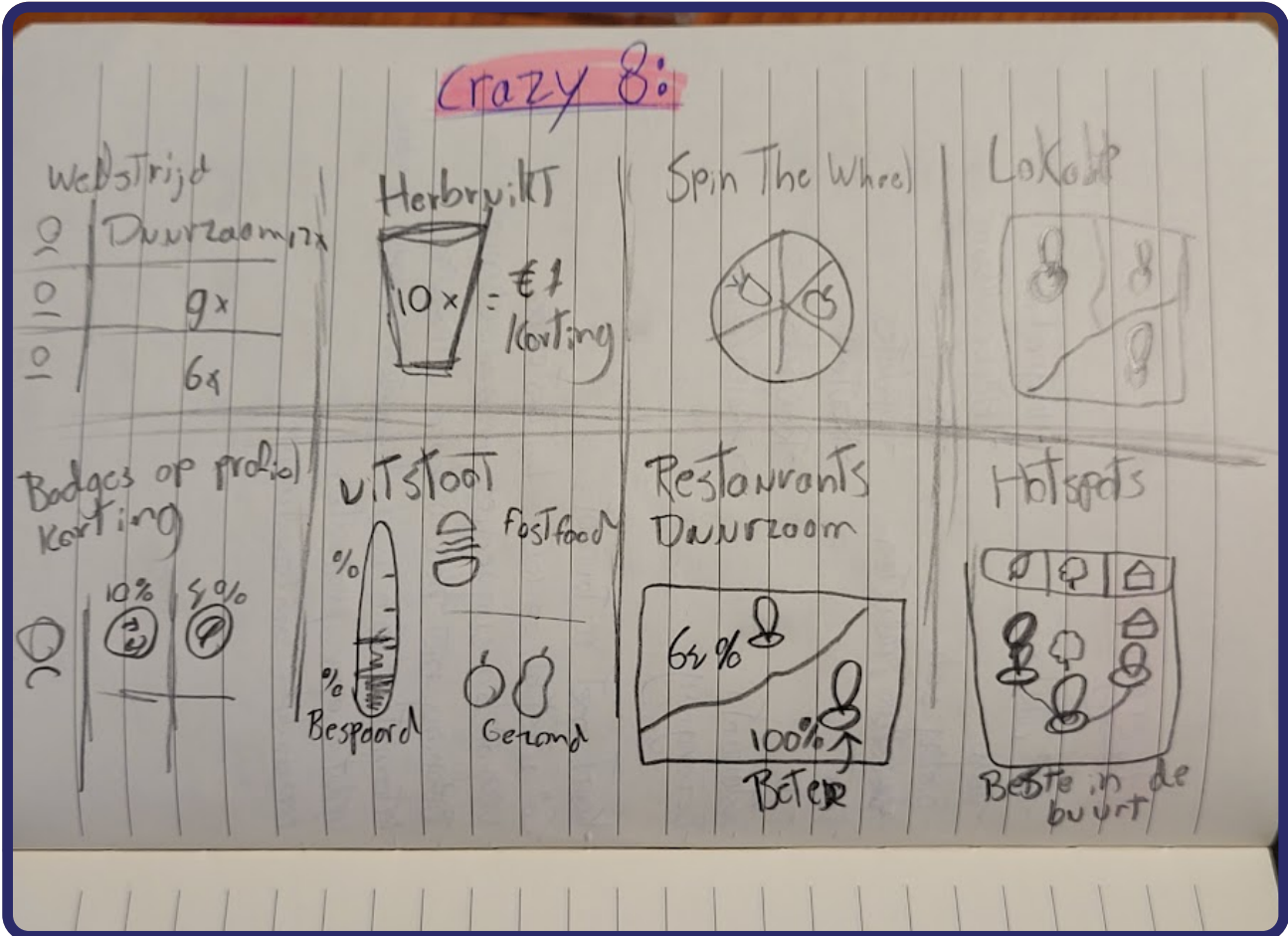
2.2.1 Crazy 8

Tijdens een Crazy 8 sessie (afbeelding 4) heb ik snel verschillende ideeën en schetsen uitgewerkt. *Dit hielp me om mijn ontwerp vraag vanuit verschillende invalshoeken te benaderen en snel nieuwe concepten te verkennen*. Klik op de knop om een paar ideeën te zien die ik tijdens deze sessie heb bedacht:

Crazy 8

Klik hier!

Deze experimenten lieten me zien welke concepten niet alleen goed aansloten bij mijn ontwerp vraag, maar ook welke de meeste impact zouden kunnen hebben op de gebruiker. *Door de kaart te combineren met het beloningssysteem ontstond een concept dat praktisch is*.



Afbeelding 4: Crazy 8 sessie

keuze maken

Na analyse van de opties heb ik gekozen voor het concept van een *beloningssysteem voor herbruikbare verpakkingen, gecombineerd met een kaartoverzicht van duurzame restaurants*. Deze combinatie biedt zowel praktische waarde als een duidelijke boodschap over duurzaamheid.

Idee uitwerken

Voor het prototype heb ik low-fidelity wireframes gemaakt voor:

- Een kaartweergave met filteropties voor duurzame restaurants.
- Een beloningspagina die gebruikers informeert over hun besparingen.

Daarna heb ik in Illustrator de prototypes samengevoegd tot een mid-fidelity prototype. Dit prototype is gebruiksvriendelijker en geeft een duidelijker beeld van de verschillende elementen en hun functies.

Kaartweergave

Klik hier!

Beloningspagina

Mid-fidelity

Prototypes

Feedback

2.1.2 Prototypes evalueren en inzichten vertalen

Bij het testen van mijn prototype heb ik feedback gevraagd aan peers om te achterhalen hoe ze het ontwerp ervaren. Ik was vooral benieuwd of de boodschap helder overkwam en welke elementen eruit sprongen. Dit zijn de vragen die ik stelde:

- Is de boodschap duidelijk?
- Voelt het ontwerp visueel in balans?
- Welke onderdelen vallen het meest op?

Uit de feedback kwamen een paar duidelijke punten naar voren:

- Het concept om Thuisbezorgd en Google Maps te combineren met lokale en biologische producten werd goed begrepen.
- De filterknoppen werden als overzichtelijk en gebruiksvriendelijk ervaren, wat de toegankelijkheid van de app ten goede komt.
- De locatiepin en de filterknoppen sprongen er visueel positief uit, wat de navigatie intuïtiever maakt.

Wel werd opgemerkt dat de tekst en visuals nog niet helemaal op elkaar waren afgestemd en dat sommige kleuren niet optimaal samenwerkten. Deze feedback heb ik verwerkt waardoor de tekstvlakken zijn nu beter zijn uitgelijnd en er meer consistentie is in de kleuren. Met deze aanpassingen voelt het ontwerp nu veel sterker en professioneler aan.

Terugblikken en nabespreken

Tijdens het terugblikken heb ik geconcludeerd dat de gekozen technieken goed hebben gewerkt om onder tijdsdruk tot een bruikbaar idee te komen. Wat beter kon, was het testen van de ideeën met potentiële gebruikers.

Eind