

PAPER PROTOTYPING

TRY IT!

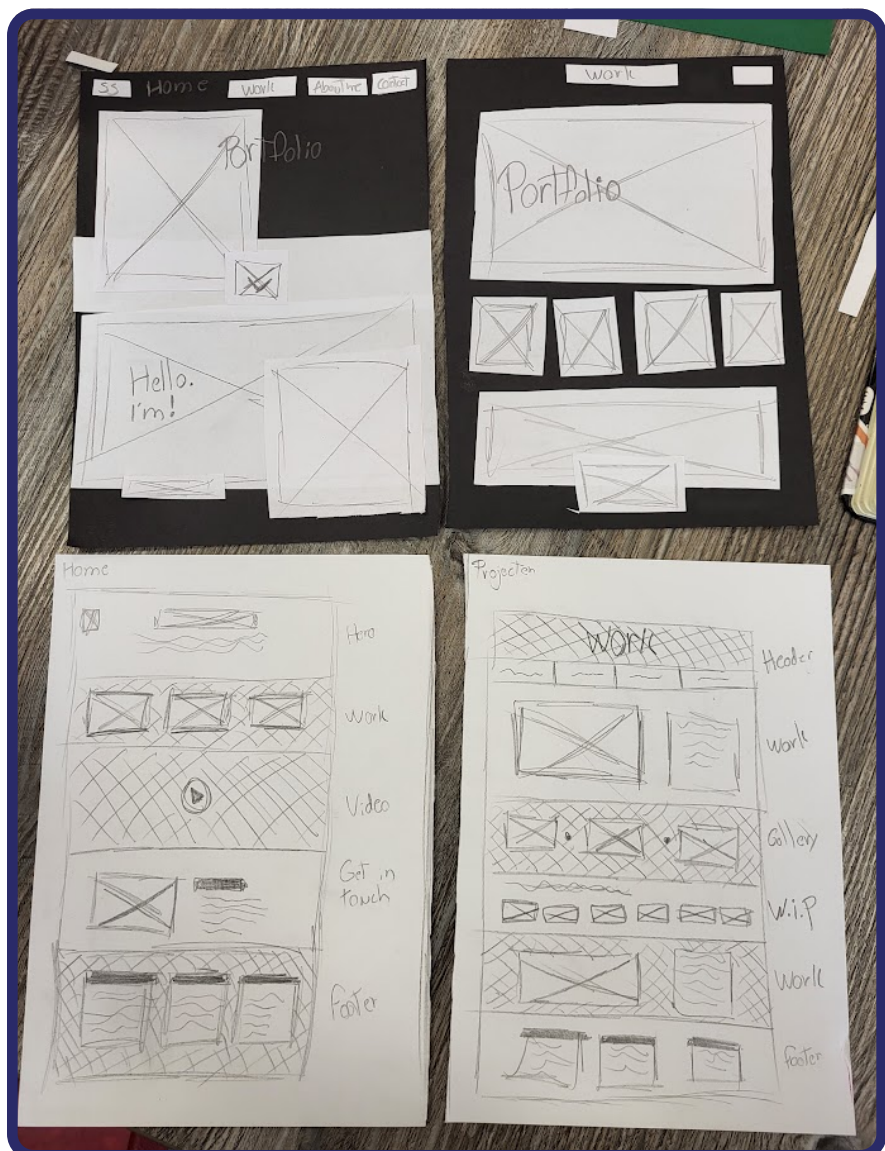
Doel van het paper prototyping

Tijdens deze opdracht werk ik aan mijn portfolio dat niet alleen mijn werk en vaardigheden toont, maar ook functioneel en duidelijk is. Het project is een combinatie van experimenteren met ontwerptechnieken, zoals paper prototyping, en het toepassen van mijn kennis van digitale tools zoals Figma en HTML/CSS.

Mijn doel is om een professionele en gebruiksvriendelijke portfolio te maken dat past bij mijn stijl en branding.

Wat heb ik gedaan?

Op dinsdagmiddag heb ik in de werkplaats gewerkt aan mijn paper prototypes (afbeelding #&#). Met papier, potlood, fineliners en pritt stift heb ik verschillende ideeën uitgewerkt voor de structuur en inhoud van mijn portfolio. Door middel van deze low-fidelity ontwerpen kon ik snel experimenteren met de indeling, navigatie en inhoud van mijn website.



Afbeelding #: Paper prototype schets

Waarom paper prototyping?

Deze methode gaf me de vrijheid om fouten te maken en aanpassingen door te voeren zonder dat ik direct tijd investeer in digitale ontwerpen. Het is een snelle manier om verschillende opties te verkennen en te evalueren.

Visuele stijl

Voor mijn portfolio heb ik gekozen voor een groen, strak thema. Groen staat voor groei, creativiteit en duurzaamheid, wat goed aansluit bij mijn persoonlijkheid en wat ik wil uitstralen als ontwerper. Het strakke ontwerp zorgt voor een professionele en overzichtelijke uitstraling.

- Kleuren: Groen als primaire kleur en geel als secundaire kleur gecombineerd met neutrale kleuren zoals grijs en beige.
- Typografie: Moderne en eenvoudige lettertypes voor leesbaarheid en consistentie.
- Layout: Veel witruimte en een duidelijke structuur, zodat de inhoud centraal staat.



Afbeelding #: Paper prototype

Mijn portfolio

Het doel van mijn ontwerp is dat gebruikers in een oogopslag een goed beeld krijgen van wie ik ben en wat ik doe. De navigatie is eenvoudig en intuïtief, met secties zoals:

- Over mij: Een korte introductie over wie ik ben en mijn werk als grafisch ontwerper.
- Projecten: Visuele showcases van mijn werk, inclusief beschrijvingen van het proces en resultaten.
- Contact: Een uitnodigende sectie waarmee potentiële opdrachtgevers gemakkelijk contact kunnen opnemen.

Door de prototypes te testen, ontdekte ik wat wel en niet werkt. Zo kwam ik erachter dat bepaalde navigatie opties niet logisch aanvoelden, wat ik kon aanpassen voordat ik verder ging met de digitale uitwerking.

2.1.2 Peer testvragen

Tijdens de middag ben ik samen met Fahmida, Maartje en Jet aan de slag gegaan om onze paper prototypes te reviewen. We hebben gekozen om in een nieuw groepje te werken omdat we elkaar nog niet veel hebben gesproken of samengewerkt. Dit gaf ons de kans om een frisse blik op elkaars werk te werpen en nieuwe inzichten te delen.

Mijn doel voor deze sessie was om concrete feedback te krijgen op zowel de grafische aspecten als de interactiviteit van mijn portfolio. Hierbij wilde ik ontdekken waar mijn ontwerp al sterk stond en waar ik nog verbeterpunten kon vinden.

2.1.2 Mijn vragen

Voor deze sessie had ik vier testvragen bedacht (afbeelding #&#), verdeeld over twee onderwerpen:

Grafische principes

- Zijn de belangrijkste elementen in mijn ontwerp opvallend genoeg?
- Is de structuur van mijn ontwerp consistent en logisch opgebouwd?

Information Architecture

- Is het duidelijk hoe je door de website kunt navigeren?
- Is de informatie op mijn prototype makkelijk en gestructureerd te begrijpen?

Om meer door te vragen stelde ik vervolgvragen zoals: “Welke elementen trekken minder de aandacht dan je zou verwachten?” of “Welke onderdelen maken de navigatie minder bruikbaar?”

2.1.2 Feedback op mijn prototype

Grafische principes

De feedback op de grafische elementen was positief:

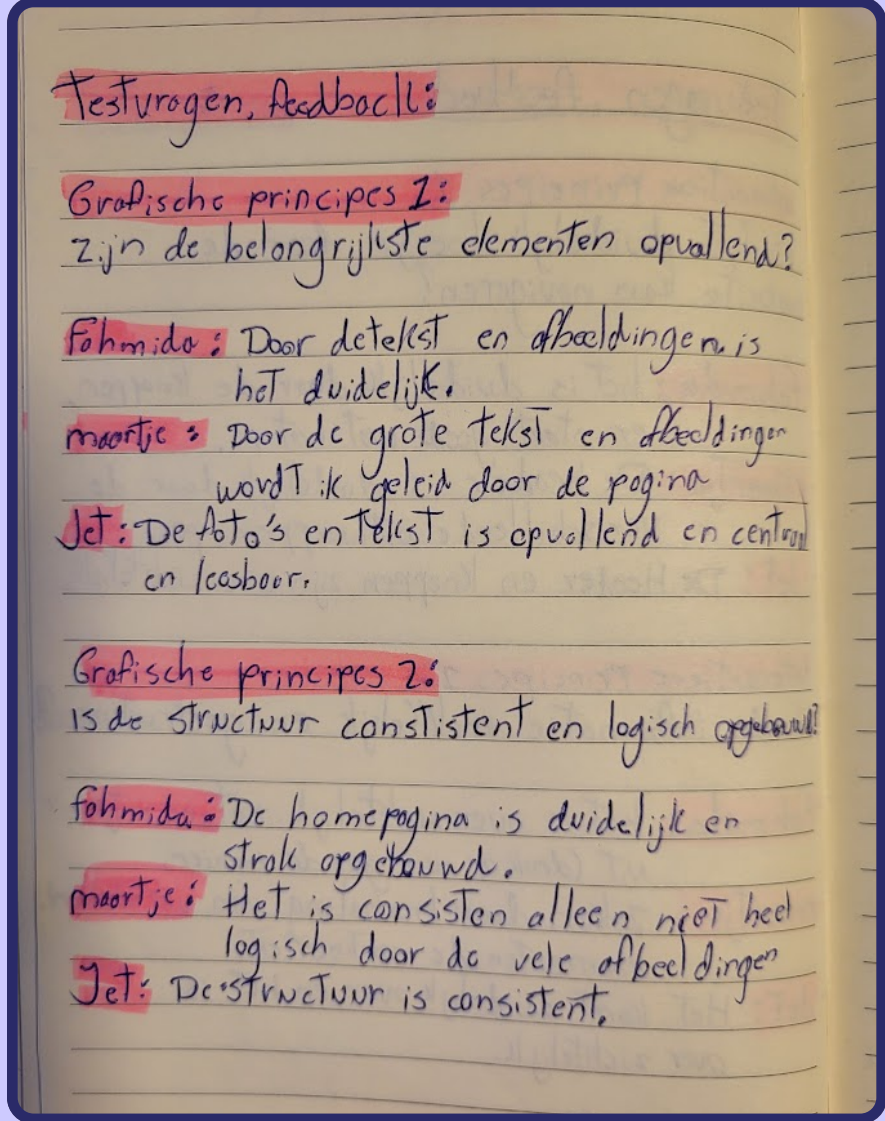
- De tekst en afbeeldingen vallen goed op.
- De structuur is consistent en logisch opgebouwd.

Information Architecture

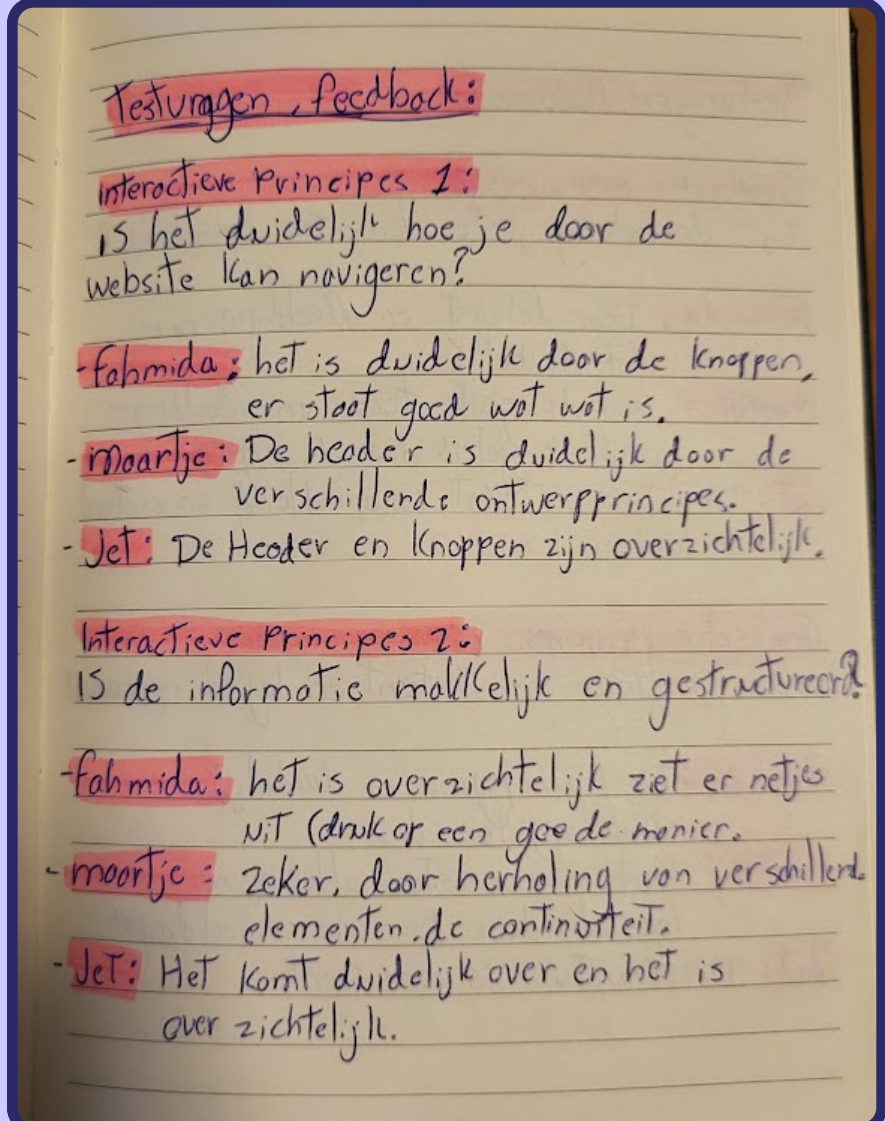
De feedback over de navigatie en informatie gaf me nuttige inzichten:

- De knoppen en interacties om door de website te navigeren waren duidelijk en bruikbaar.
- De herhaling van elementen zorgde voor een gestructureerd en samenhangend ontwerp.

Verbeterpunt: Er werd opgemerkt dat mijn idee om de homepage via het logo linksboven bereikbaar te maken niet duidelijk genoeg was. Dit gaf me het inzicht dat ik een aparte home knop moet toevoegen in de header om de navigatie verder te verduidelijken.



Afbeelding #: Grafische testvragen



Afbeelding #: Interactieve testvragen

2.3.1 Sterke punten en ontwikkelpunten

Sterke punten:

- Visuele hiërarchie: Mijn belangrijkste elementen vallen goed op, wat zorgt voor een duidelijke focus in het ontwerp.
- Structuur en consistentie: De herhaling van elementen en de logische opbouw maken het ontwerp gebruiksvriendelijk.

Ontwikkelpunten:

- Navigatie verbeteren: Het toevoegen van een home knop in de header om terug te keren naar de startpagina.
- Interactie verduidelijken: Beter communiceren dat het logo ook functioneert als een navigatieknop naar de homepage.

2.2.2 Volgende stappen

- Feedback verwerken:** Ik ga de schetsen verbeteren waarbij ik een home knop toe voeg en de navigatie verder verbeter.
- Digitaliseren:** Ik werk mijn prototype verder uit in Figma, waarbij ik de grafische principes en interactie verbeter.
- Tweede feedbackronde:** Mijn digitale prototype wordt getest door peers om te zien of de aanpassingen effectief zijn geweest.