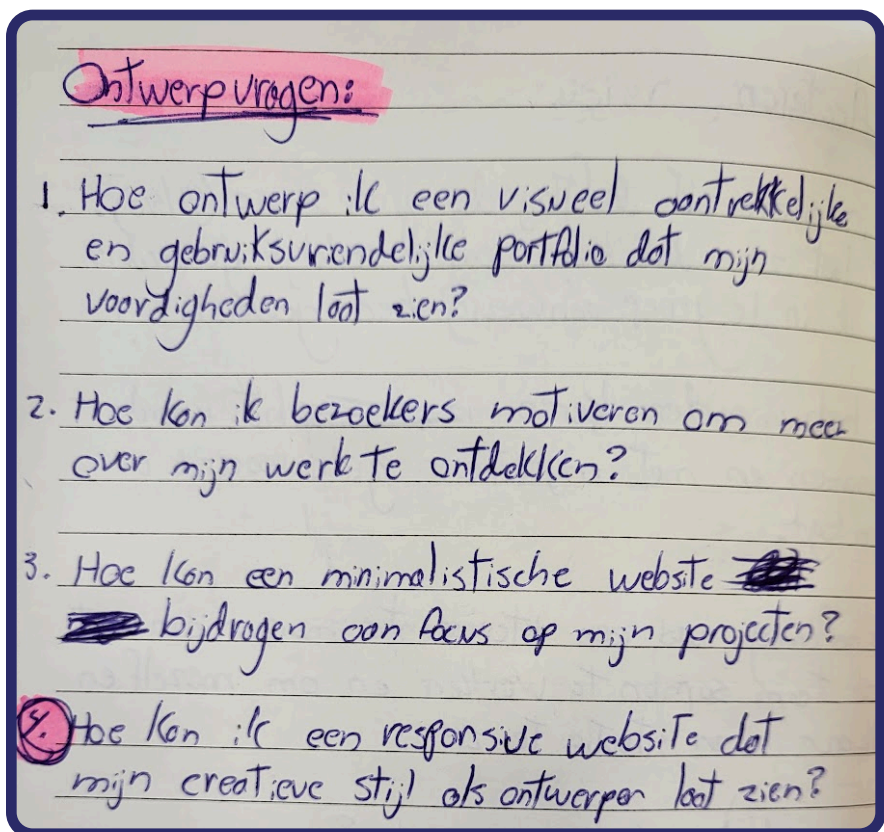


# PROTOTYPES

## BUILD IT!

### Ontwerpvraag

Mijn ontwerpvrraag (afbeelding 1) is: "Hoe kan ik een responsive website ontwerpen die mijn creatieve stijl als ontwerper laat zien?" Ik wil met deze website niet alleen mijn werk laten zien, maar ook mijn ontwerpproces en de verhalen achter mijn projecten tonen. De doelgroep voor mijn website zijn potentiële klanten en werkgevers die op zoek zijn naar een ontwerper die niet alleen visueel sterk is, maar ook het proces achter het ontwerp begrijpt. Het belangrijkste probleem dat ik wil oplossen is hoe ik mijn werk op een interactieve manier kan presenteren, zonder dat het saai of te statisch aanvoelt. Het moet een website zijn dat mijn werk en het verhaal vertelt, zodat bezoekers meer inzicht krijgen in mijn proces en mijn creatieve benadering.



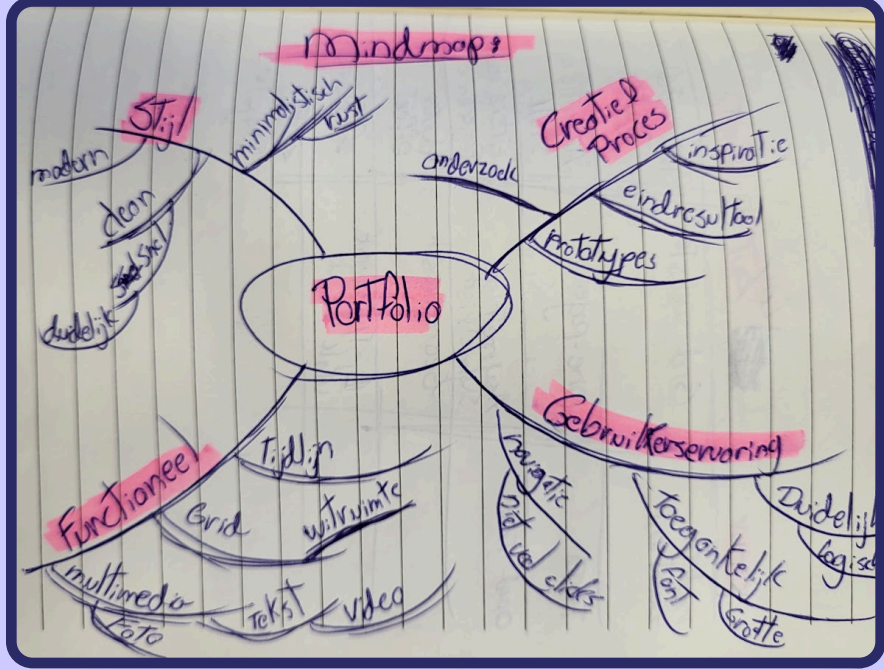
Afbeelding 1: Ontwerp vragen

### 2.2.1 Creatieve technieken

Om tot de oplossing van mijn ontwerpvrraag te komen, heb ik verschillende creatieve technieken gebruikt, een mindmap, een 3x3 raster en een crazy 8's sessie. Deze technieken helpen me om mijn ideeën te ordenen, variaties te onderzoeken en snel keuzes te maken.

#### Mindmap:

In mijn mindmap (afbeelding 2) heb ik alle ideeën rond het concept "portfolio" opgeschreven. Ik heb onderwerpen toegevoegd zoals "creatief proces", "gebruikservaring", "functionaliteit", en "stijl". Dit gaf me meer duidelijkheid over hoe ik mijn werk zou willen presenteren en welke elementen ik in de website zou willen verwerken, zoals interactieve content die door de gebruiker kan worden ontdekt.

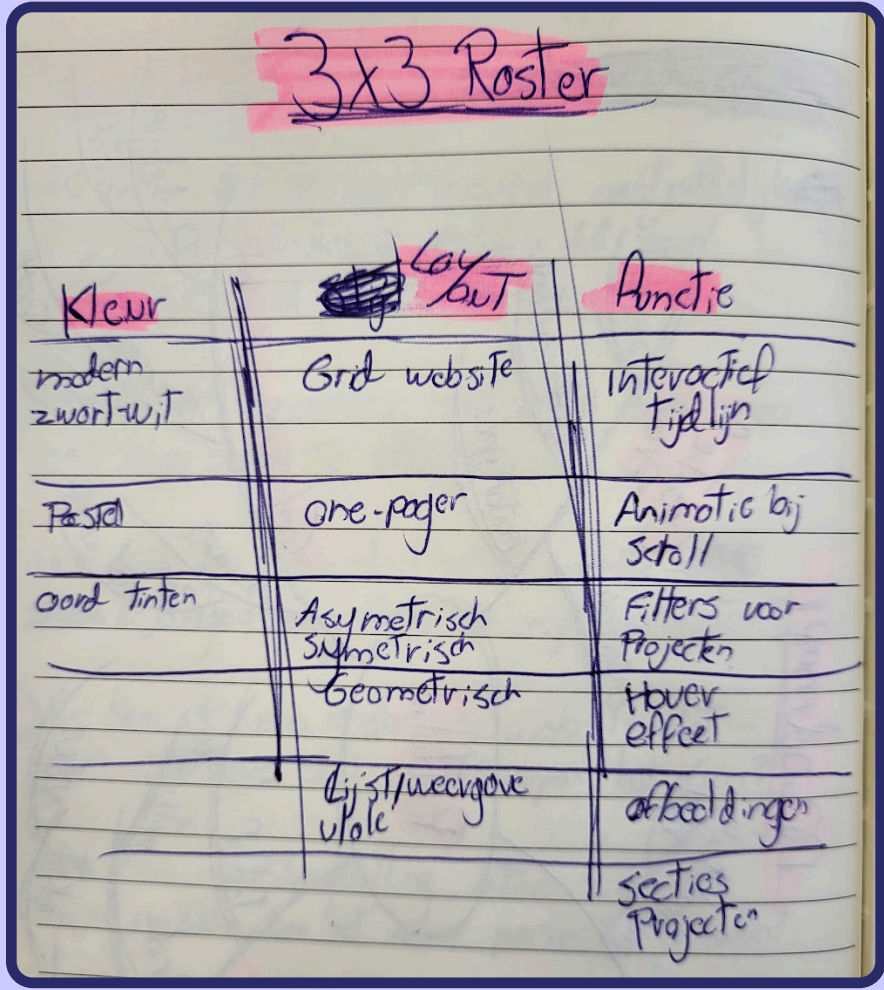


Afbeelding 2: Mindmap

#### 3x3 Raster:

Voor het 3x3 raster (afbeelding 3) bedacht ik drie thema's om in te vullen: kleurenpalet, lay-outstijl en functionaliteiten.

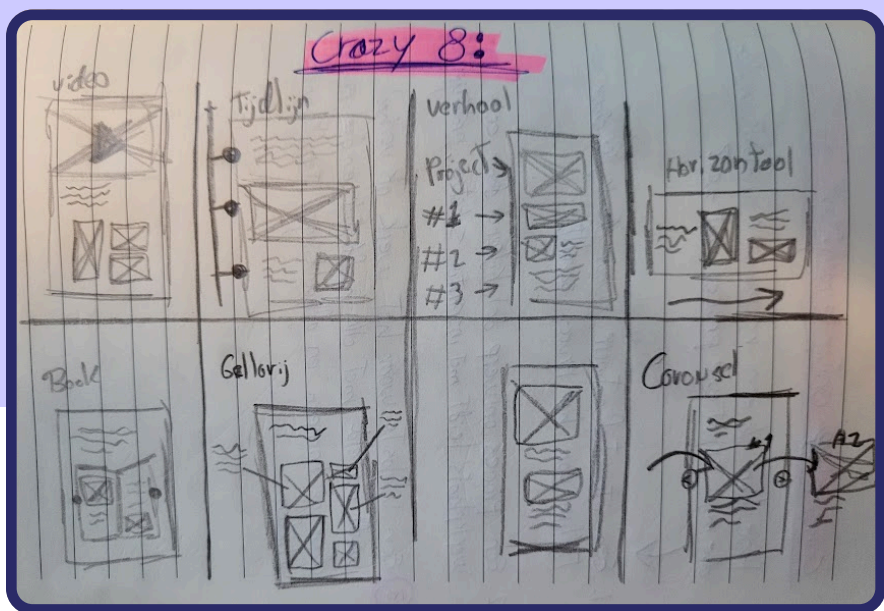
- Kleurenpalet: Ik heb gekozen voor zachte tinten, zoals aardtinten.
- Lay-outstijl: Een grid lay-out gecombineerd met een scrollpagina waarbij de projecten als hoofdstukken in een verhaal verschijnen.
- Functionaliteiten: De website moet interactief zijn, met functies zoals hover-effecten en een filterbare projectenlijst, zodat gebruikers het proces achter elk project kunnen ontdekken.



Afbeelding 3: 3x3 raster

#### Crazy 8's:

Met de techniek van Crazy 8's (afbeelding 4) heb ik acht verschillende schetsen gemaakt van lay-outs in acht minuten. Dit gaf me de mogelijkheid om snel verschillende opties uit te proberen, variërend van een traditionele grid tot meer dynamische vormen waarbij de gebruiker door een verhaal navigeert. Ik heb verschillende ideeën geschetst, zoals het gebruik van tijdlijnen, interactie door klikken, en animaties bij scrollen.



Afbeelding 4: Crazy 8

### Wat heeft het gebracht?

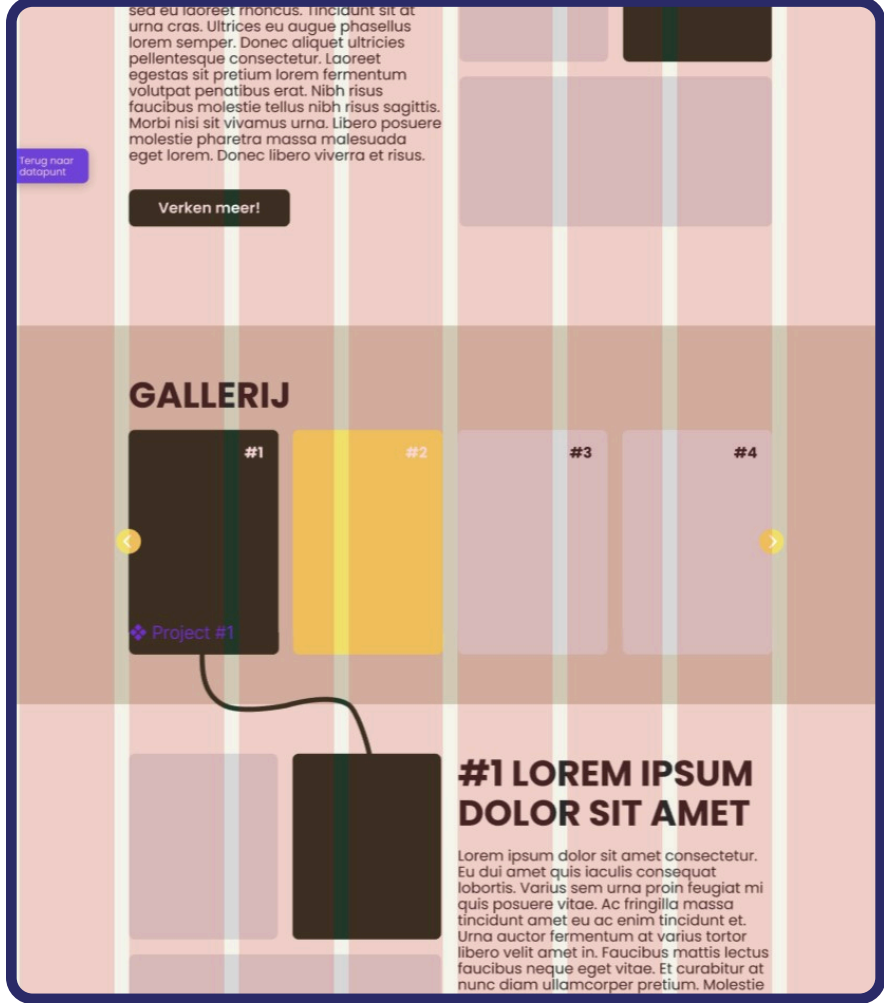
De creatieve technieken hebben me geholpen mijn website te zien als een platform waar ik mijn werk als een verhaal presenteer. Elk project wordt een hoofdstuk waarin visuele en interactieve elementen het proces van concept tot eindproduct tonen. Dit geeft bezoekers inzicht in mijn werk en maakt de website dynamisch en interactief, met focus op het proces en het eindresultaat.

### 2.1.2 Prototypes evalueren

Ik heb mijn high-fidelity prototype geëvalueerd bij peers (Tessa en Juna). Tijdens de evaluatie stelde ik een aantal testvragen (afbeelding 6&7&8):

- Wat vind je van de balans tussen visuele elementen en de tekst?
- Hoe duidelijk is de rol van de interactieve elementen?
- Zijn er elementen die je storend of afleidend vindt?

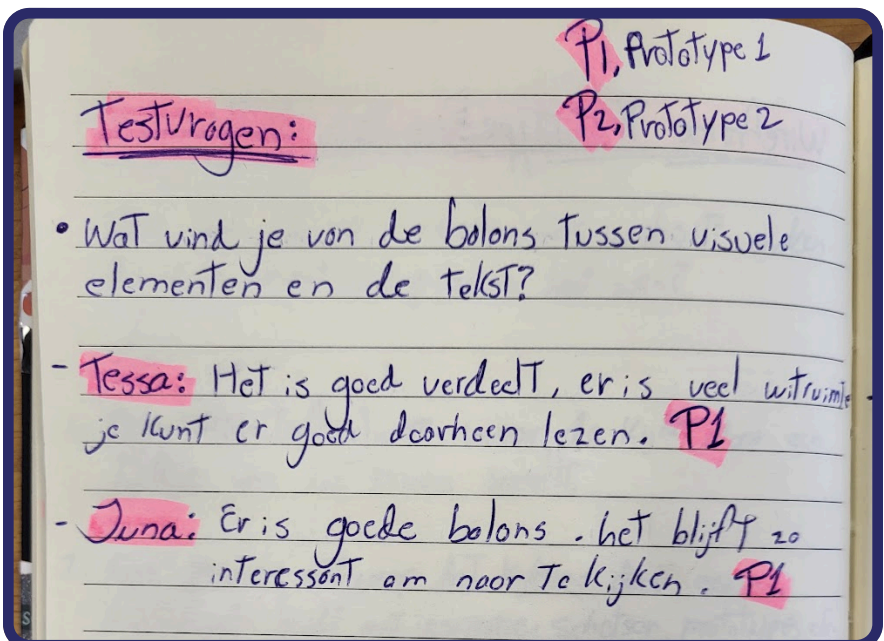
Deze vragen heb ik gesteld aan de hand van mijn high-fidelity prototype (afbeelding 5) dat ik in Figma heb gemaakt. Uit de feedback bleek dat de balans tussen visuele elementen en tekst goed is verdeeld, voornamelijk dankzij de ruime witruimte tussen de elementen. Dit zorgt ervoor dat het ontwerp interessant blijft om naar te kijken door de afwisseling in de elementen. De duidelijkheid van de interactieve elementen was voor beiden ook helder, maar ik kreeg wel de feedback om de zijknoppen bij de galerij aan te passen. Deze knoppen wekten de indruk dat je naar andere projecten kunt navigeren in plaats van naar links of rechts binnen een project. Daarnaast kreeg ik het advies om het contrast tussen de gele elementen en de witte achtergrond te verbeteren.



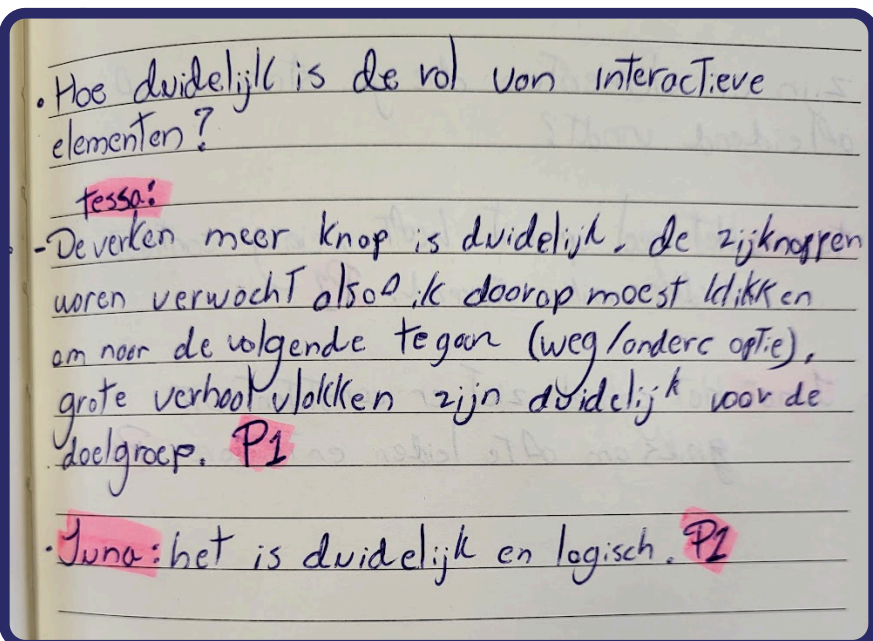
Afbeelding 5: High-fidelity prototype

PORTFOLIO PROTOTYPE

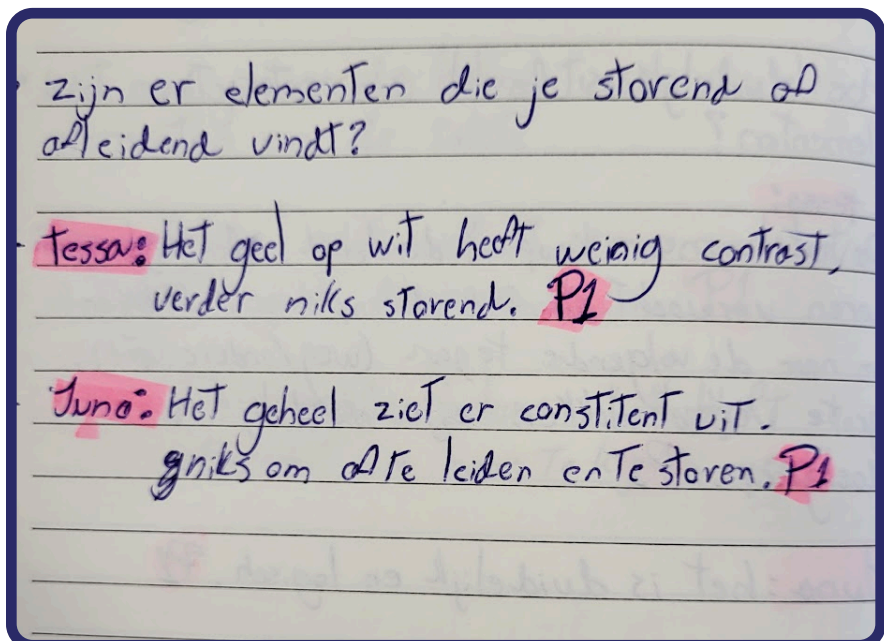
Klik hier!



Afbeelding 6: High-fidelity testvraag 1



Afbeelding 7: High-fidelity testvraag 2

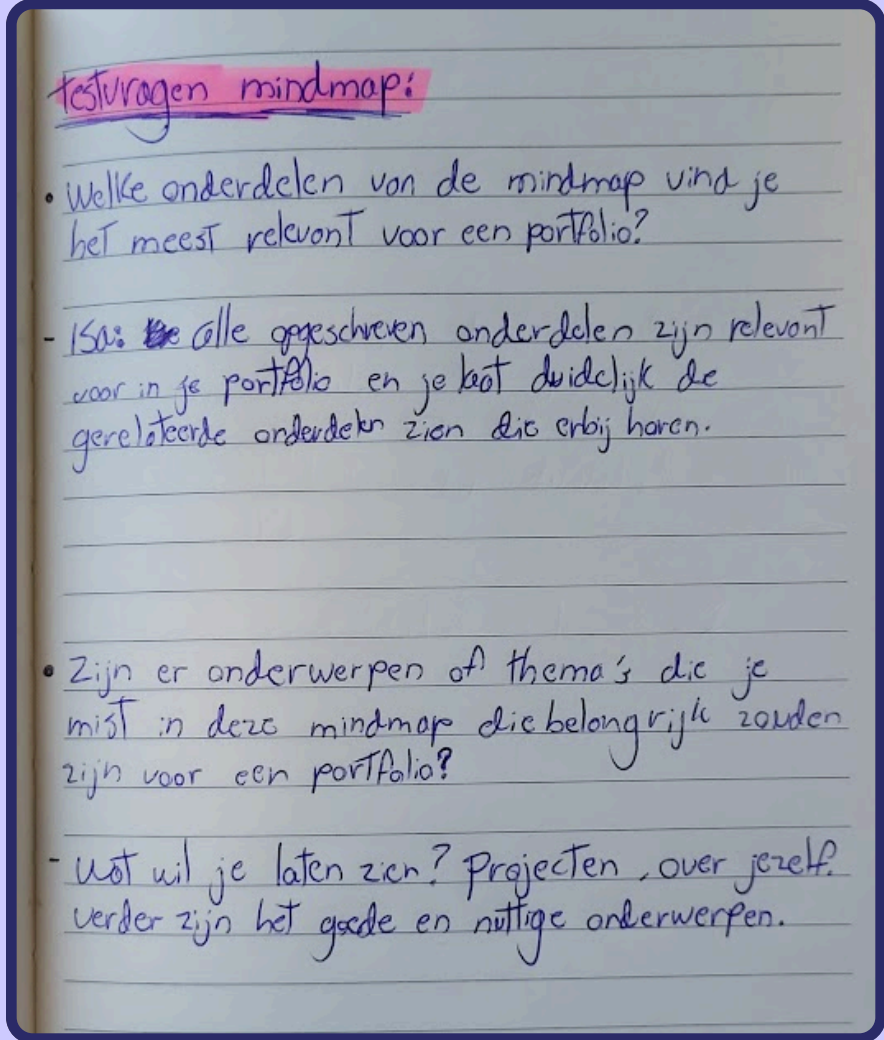


Afbeelding 8: High-fidelity testvraag 3

Ook heb ik testvragen gesteld aan Isa over mijn mindmap (afbeelding 2) die mijn gaan helpen bij het beantwoorden van mij ontwerpvrraag (afbeelding 9).

- Welke onderdelen van de mindmap vind je het meest relevant voor een portfolio?
- Zijn er onderwerpen of thema's die je mist in deze mindmap en die belangrijk zouden zijn voor een portfolio?

De feedback liet zien dat de mindmap een goed startpunt is om mijn ontwerpvrraag te beantwoorden. Onderdelen zoals navigatie, toegankelijkheid, multimedia en een tijdlijn werden als relevant gezien voor het idee van een portfolio. De onderwerpen in de mindmap werden nuttig en belangrijk gevonden voor de basis van een portfolio. Wel kreeg ik het advies om een extra kopie over projecten toe te voegen. Hierin kan ik uitwerken wat ik precies wil laten zien en hoe ik mijn projecten wil presenteren binnen het portfolio.



Afbeelding 9: Mindmap testvragen

### Feedback verwerken:

Op basis van de feedback heb ik de volgende aanpassingen gedaan:

- Zijknoppen galerij: De zijknoppen zijn aangepast zodat duidelijk is dat ze bedoeld zijn om binnen een project te navigeren. Dit voorkomt verwarring over de functie van deze elementen.
- Kleurcontrast: Het contrast tussen de gele elementen en de witte achtergrond is verbeterd, zodat de tekst en visuele hiërarchie sterker en beter leesbaar zijn.

Door deze verbeteringen is mijn prototype verbeterd en kan ik beginnen met het bouwplan.