

Datapunt 5E – Schetsboek

Adnan Hadzic

Cursus 5

2023/2024

3. De student past passende creatieve technieken toe om diverse ideeën te genereren voor een toegankelijk interactief ontwerp voor gebruikers met een beperking. (divergeren)

3.1 Je hebt de keuze voor de ingezette creatieve technieken verantwoord.

3.2 Je hebt een diversiteit aan relevante ideeën gegenereerd voor een toegankelijk interactief ontwerp voor gebruikers met een beperking.

Inhoudsopgave

Verantwoording creatieve technieken	2
Braindump	3
Mindmap	4
Schetsen	5
COCD-Box	6
Conclusie	7

3.1 Je hebt de keuze voor de ingezette creatieve technieken verantwoord.

Braindump

Dit werkt voor mij als een goede techniek voor de beginfase. Ik zit meestal vol met ideeën die ik uit mijn hoofd wil halen en op papier wil schrijven om ruimte te creëren voor de rest van het proces. De overzichtelijkheid van de methode geeft mij de ruimte en kans om nieuwe ideeën te genereren.

Het fijne aan een braindump is ook dat het niet uitmaakt of het goede ideeën zijn, alles kan. Zoals al vaker gezegd in andere datapunten had ik op dit punt gezondheidsproblemen en voelde ik me mentaal erg slecht waardoor ik ook creatief gehinderd was. Ik voelde me creatief leeg en alsof al mijn ideeën niet goed genoeg waren. Dat maakt allemaal niet uit bij de braindump wat verwelkomend voelde en het activeerde ook een soort kettingassociatie waar ik door bouwde op vorige ideeën om weer op gang te komen.

Mindmap

Na een lijst met ideeën gehaald te hebben uit de Braindump werkt het voor mij goed om ze te organiseren op thema's. Nadat ik dit gedaan heb en meer overzicht gecreëerd heb kom ik ook tot nieuwe ideeën. Bijvoorbeeld door het mixen van thema's en door alle ideeën in hun huisjes te zien. Het is ook (meestal) goed overdraagbaar en de rest van het team kan direct zien wat je gedachtegang is.

Schetsen

Ik doe eigenlijk vaak niet echt aan het visualiseren van mijn ideeën d.m.v. schetsen dus het leek me interessant, leuk en een goede kans om iets nieuws te proberen. Daarnaast had ik door mijn gezondheidsproblemen constant het gevoel dat ik niet uit mijn woorden kwam en een tekening van mijn idee zou in dit geval veel beter werken om mijn gedachten overdraagbaar te maken.

COCD-Box

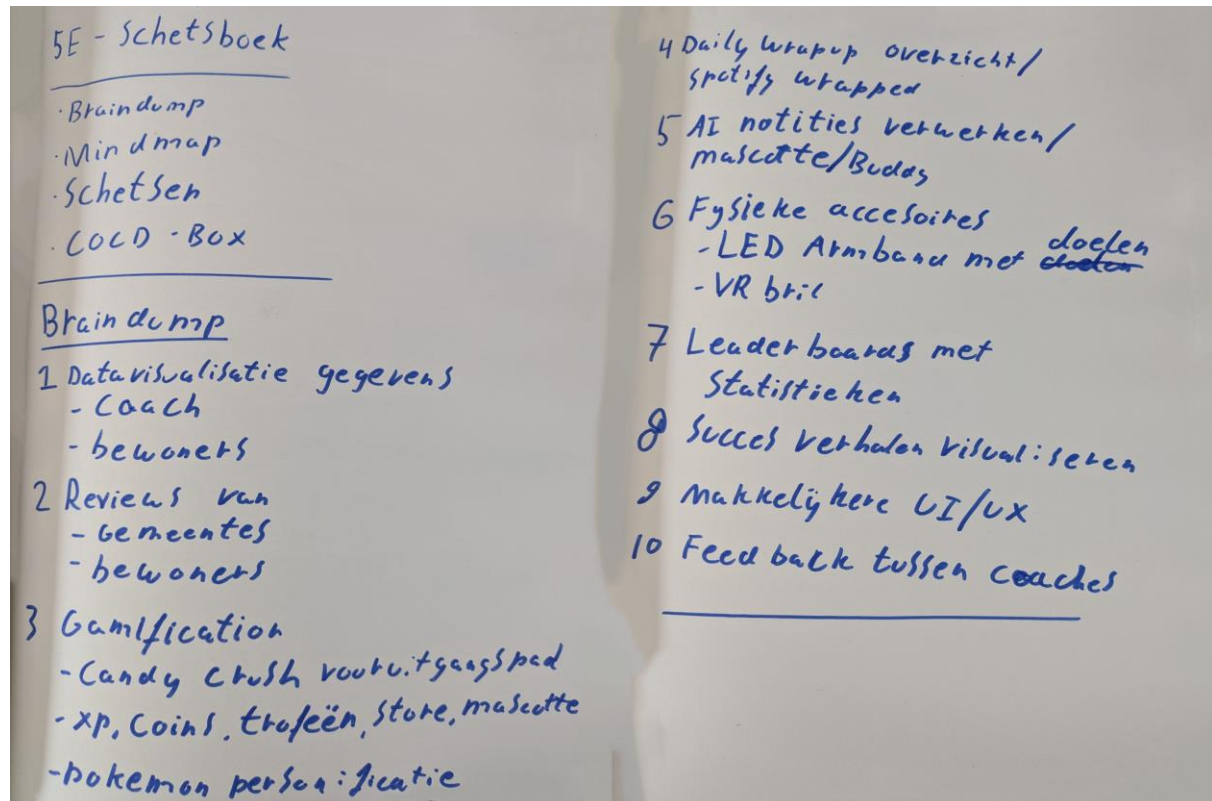
Met deze techniek is iedereen van ons team al welbekend en het heeft voor ons allen in het verleden goed gewerkt om ideeën te filteren op bruikbaarheid en specialiteit. Ook kunnen we hiermee al onze ideeën in clusters zetten en zo ook wellicht tot nieuwe ideeën komen of ze mixen tot nieuwe versies.

3.2 Je hebt een diversiteit aan relevante ideeën gegenereerd voor een toegankelijk interactief ontwerp voor gebruikers met een beperking.

Ontwerp vraag: Hoe kan GrowPad de impact van de coach op de samenleving* duidelijk weergeven, zodat de coach gemotiveerd blijft GrowPad te gebruiken?

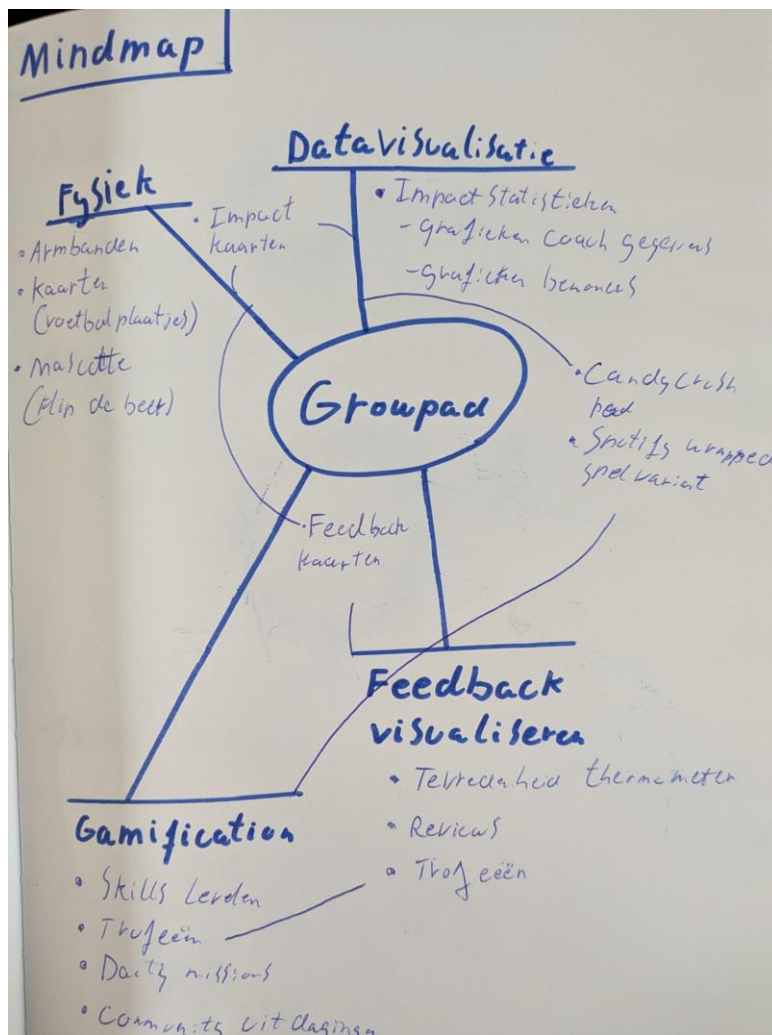
*Met samenleving bedoelen wij gemeenten en bewoners

Braindump



De resultaten van de braindump. Deze zijn omgezet naar thema's en ideeën die vallen onder de thema's om later in de mindmap te zetten.

Mindmap

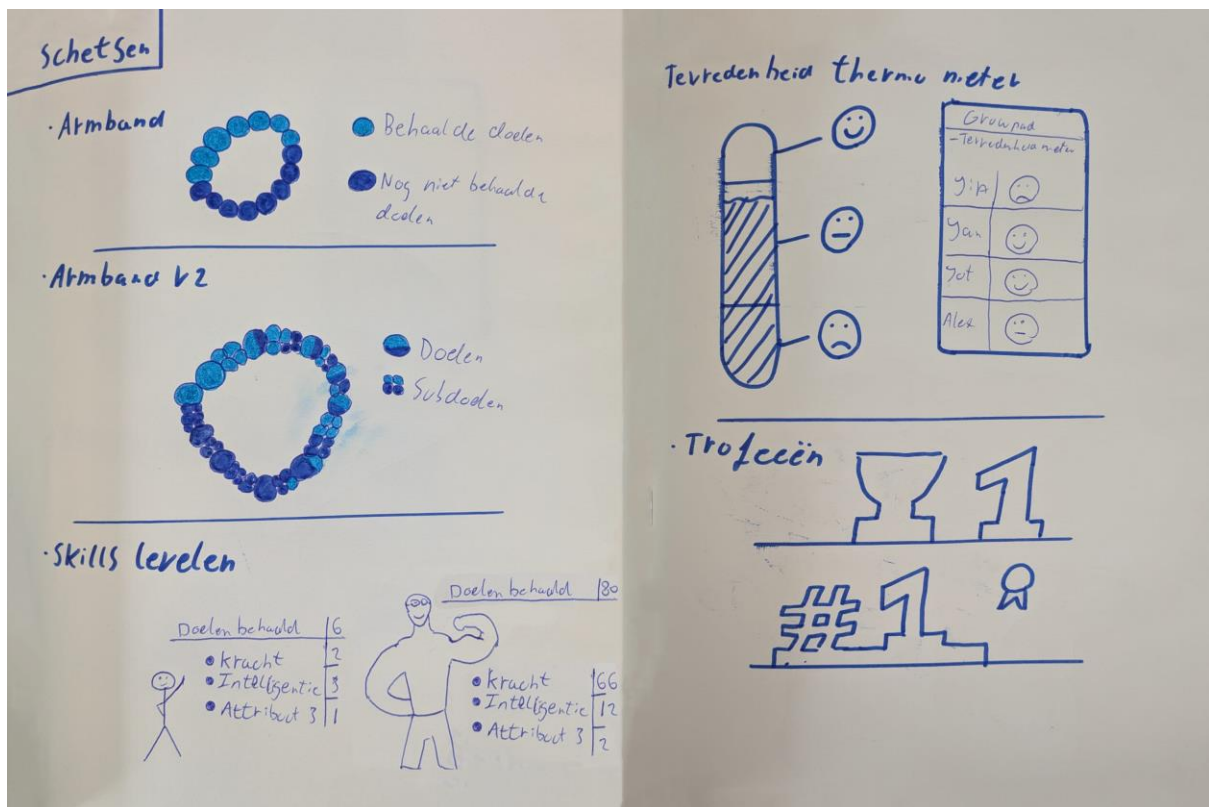


Hier zie je veel van de ideeën van de braindump terugkomen. Ik heb het opgedeeld in 4 thema's die elk meerdere ideeën hebben gekregen.

Een van de meer terugkomende ideeën zijn de 'Kaarten'. Deze zouden dan zijn in de stijl van de voetbalplaatjes die ook vroeger te verzamelen waren bij de supermarkten. Er zijn dan kaarten met leuke illustraties voor de impact die jij hebt gehad op jouw bewoners, kaarten voor feedback die je hebt ontvangen, voor een groot doel behalen, etc.

Een paar van de ideeën waarvan ik dacht dat het leuk zou zijn om ze te illustreren of waar ik moeite had met het idee in woorden uitdrukken heb ik vervolgens getekend met de schetsen techniek.

Schetsen



Ik heb ervoor gekozen om een paar specifieke ideeën uit te schetsen. Ik zal ze hier even kort toelichten.

Armband: Het idee van de armband is dat de coach een functie op de Growthpad applicatie heeft waar ze elke lichtgevende kraal van de armband een doel kan toewijzen. De kraal begint dan als donkerblauw maar wordt langzamerhand lichtblauw des te meer doelen je voltooid. Dit is een leuke manier om progressie fysiek te maken en met je mee te nemen. De tweede iteratie heeft kleinere kralen die subdoelen voorstellen.

Skills levelen: In veel games heb je een systeem waar je punten krijgt als je levels omhooggaat. Deze kan je dan gebruiken om je karakter sterker, sneller, slimmer, etc te maken. Bij dit idee krijgt de coach een poppetje die ze sterker, slimmer, etc kunnen maken met punten die ze verdienen door doelen te voltooien.

Tevredenmeter: Dit idee werkt samen met een functie in Growthpad waar de bewoner direct feedback kan geven op de coach met een smiley. Ze krijgen dan de optie een smiley te selecteren na elke interactie met de coach. De coach heeft een tevredenmeter op hun dashboard die constant verandert

Trofeeën: De trofeeën spreken al voor zich maar het idee is dat de coach deze ontvangt wanneer ze grote doelen behalen zoals een breakthrough doormaken met de bewoner waardoor hun leven positief veranderd is. Het zou leuk zijn als deze trofeeën fysiek waren maar dat is niet heel realistisch, maar ze kunnen wel digitaal zijn.

COCD-Box

Even een korte toelichting. In de tijd van dit datapunt was mijn gezondheid naar de knoppen en zo hield ik geen energie over om normaal mee te doen met de cursus. Wij realiseerden dat ik consistent te laat was met het voltooien van mijn werklading en als team besloten wij dat het beter zou zijn om mijn antwoorden achterwegen te laten en door te gaan met wat de rest had bedacht. Mijn resultaten en ideeën zijn dus niet toegevoegd aan de gezamenlijke COCD-box en zijn niet meegenomen in het proces. Jammer maar het is helaas niet anders.

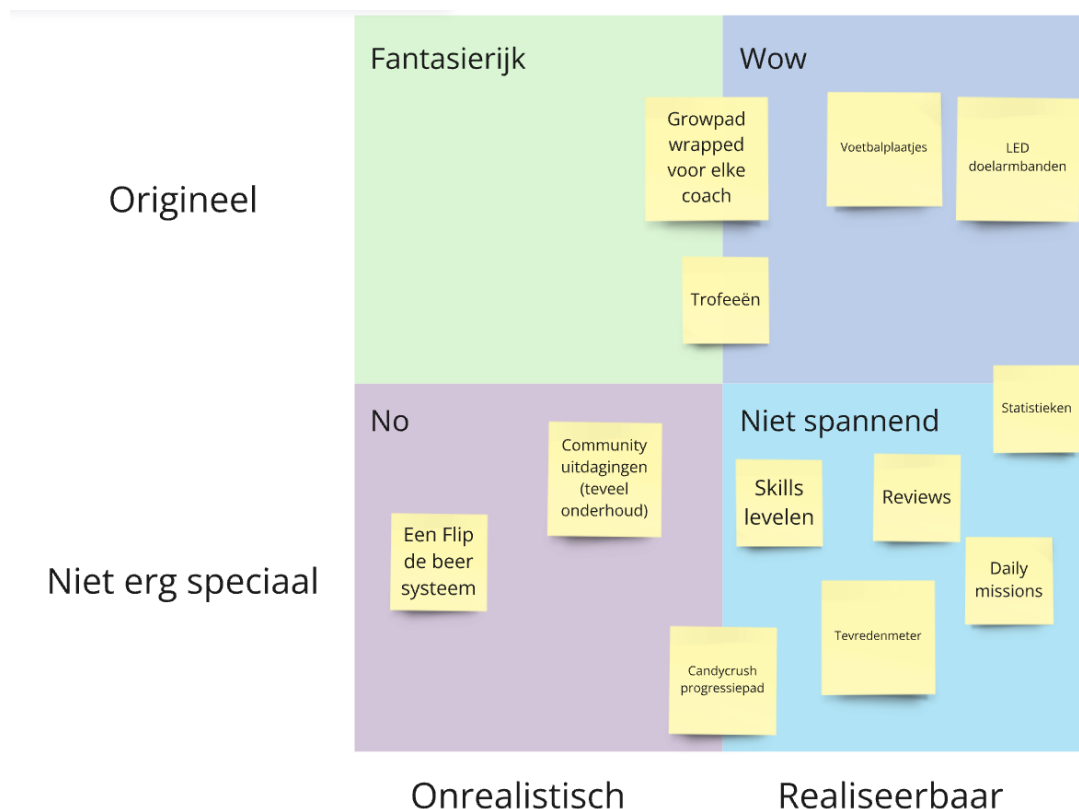
Maar om deze LUKS aan te tonen heb ik de feedback gekregen dat het toch nog belangrijk is om aan te tonen dat ik kan convergeren, en daarom heb ik mijn ideeën op MIRO in een COCD-box gezet.

De COCD-box heeft 2 assen. Realiseerbaarheid en originaliteit.

Voor realiseerbaarheid hou ik de volgende aspecten in gedachten: Is de hoeveelheid geld die het zou kosten reëel? Is de hoeveelheid tijd/energie die het de ontwerpers/doelgroep zou kosten reëel? En hebben de ontwerpers/doelgroep de kennis ervoor om het te realiseren?

Voor originaliteit gebruik ik de volgende gedachten: Bestaat deze oplossing al voor een vergelijkbaar probleem en zoja, is het welbekend of misschien al leeggemolken? En is het een idee wat de algemene interactie met het onderwerp leuker, specialer of makkelijker maakt?

Als het aan de voorwaarden van beide assen voldoet komt het in de WOW cluster te staan.



De COCD-box gemaakt met mijn ideeën. Veel van ideeën die passen bij de 'Fysiek' categorie zijn origineel en haalbaar. Sommige zitten er ook net tussen zoals de persoonlijke spotify wrapped en statistieken. Als deze samengevoegd worden kunnen ze ook in de Wow belanden. Ik denk dat als deze ideeën mee waren genomen in het proces dat we prototypes uitgewerkt zouden hebben van de armbandjes en wel een paar schetsen van de voetbalplaatjes rond hadden liggen.

Conclusie

Ik heb de creatieve sessie dus niet heel organisch meegemaakt en mijn ideeën zijn dus ook niet meegegaan verder in het proces. Maar ik ben er wel van overtuigd dat ik hiermee heb aangetoond dat ik in staat ben van de juiste creatieve technieken kiezen voor mijn situatie, ze beargumenteren, ze uitvoeren en de resultaten overdraagbaar maken.

In de toekomst zou ik wel meer letten op het 'toegankelijkheid' gedeelte. Ik had nu het geluk dat ik niet met niet-inclusieve ideeën opkwam maar ik was het eerlijkgezegd vergeten.