

# ***DATAPUNT 2D***

***Build it!***

Sinem Ekim

2150197

Cursus 2 - 2425

START

1.

2.

3.

4.

FINISH

1. Ontwerpvraag
2. Creatieve technieken
3. Testvragen
4. Leerdoelen



## Ontwerp vraag: "Hoe kan ik een portfolio-site ontwerpen die mijn vaardigheden en projecten overzichtelijk en visueel aantrekkelijk presenteert?" 2.2.1

### Creatieve techniek 1:

#### Brainwriting:

Het was fijn om de methode brainwriting te gebruiken sinds ik gelijk ideetjes krijg wanneer ik mijn ontwerpvraag formuleer. Die ideetjes wilde ik direct opschrijven zonder na te denken, zodat ik er naar terug kan kijken.

- Een homepage, waar ik mijzelf introduceer. Dat maakt mijn vaardigheden overzichtelijk, sinds ik laat weten wat voor werk ik publiceer.
- Homepage waar je 4 projecten kunt zien, wanneer je er op klikt heb je weer categorieën waaruit je kunt kiezen.
- Om het visueel aantrekkelijk te maken moet ik de navigatie zo goed mogelijk te maken heb ik goed gekeken naar hiërarchie, sinds we van boven naar beneden gaan, wil ik de belangrijkste informatie boven en de minder belangrijke informatie beneden.

### Creatieve techniek 2:

#### Moodboard:

- Om een visueel idee te krijgen hoe ik mijn portfolio zo toegankelijk mogelijk kan maken heb ik een moodboard gemaakt op Pinterest waar andere designers hun eigen lay-outs delen. Daar heb ik weer notities van gemaakt bij de brain-write.

### Creatieve techniek 4:

#### Paper-prototyping:

- Ik heb een paper-prototype gemaakt van de pagina's die ik wil publiceren en dat gepeerd met aan de hand van testvragen. Na de feedback gekregen te hebben, heb ik het niet direct uitgewerkt in Figma, maar geïtereerd door weer schetsen te maken van gekregen feedback en dat vervolgens verwerkt in de mid-fidelity.

### Creatieve techniek 3:

#### Schetsen:

- Om mijn visuele ideetjes tot orde te krijgen heb ik mijn pagina eerst geschetst om te kijken of het nou echt een goed idee is en of het visueel aantrekkelijk is. Nadat ik het heb geschetst heb ik daar feedback op gevraagd of mijn home-page visueel aantrekkelijk en overzichtelijk is.

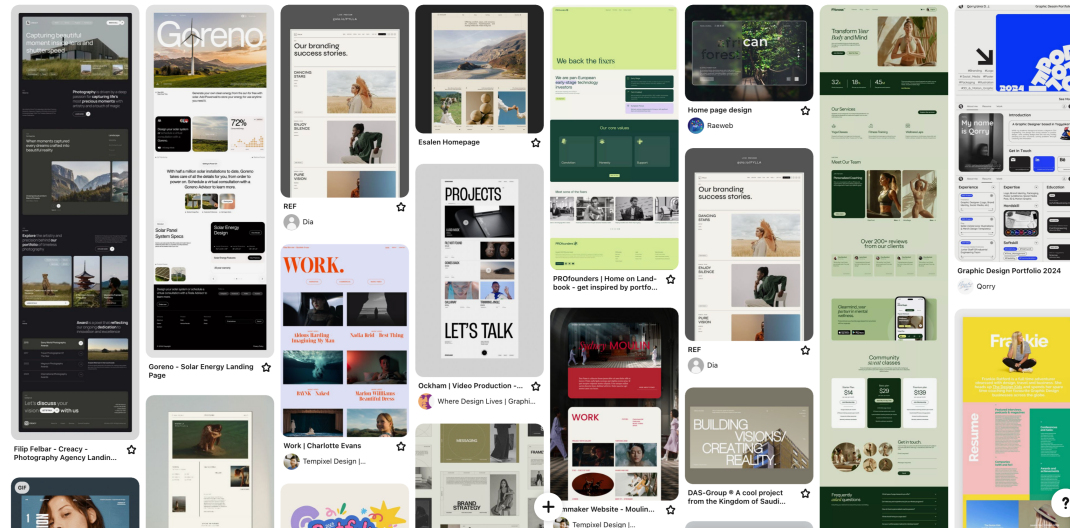
### Creatieve techniek 5:

#### Schetsen/Itereren:

- Tijdens de schouw heb ik mijn mid-fidelity aan een peer gepresenteerd en hem testvragen gesteld. Hij gaf me daar weer feedback op en dat heb ik vervolgens weer geschetst en verwerkt in een high-fidelity prototype.

- Een homepage, waar ik mijzelf introduceer. Dat maakt mijn vaardigheden overzichtelijk, sinds ik laat weten wat voor werk ik publiceer.
- Homepage waar je 4 projecten kunt zien, wanneer je er op klikt heb je weer categorieën waaruit je kunt kiezen.
- Om het visueel aantrekkelijk te maken moet ik de navigatie zo goed mogelijk te maken heb ik goed gekeken naar hiërarchie, sinds we van boven naar beneden gaan, wil ik de belangrijkste informatie boven en de minder belangrijke informatie beneden.
- Een contactvlak met mijn socials en mail om het persoonlijker te maken met de gebruiker.
- Een knop die zich weer navigeert naar de gewenste plek voor de gebruiker. Een shortcut eigenlijk.
- Een header met een grote foto van mijn werk, om een idee te geven wie ik ben en het persoonlijk te maken.
- Een over mij om het persoonlijk te maken en mensen een introductie te geven van mij en mijn werk.

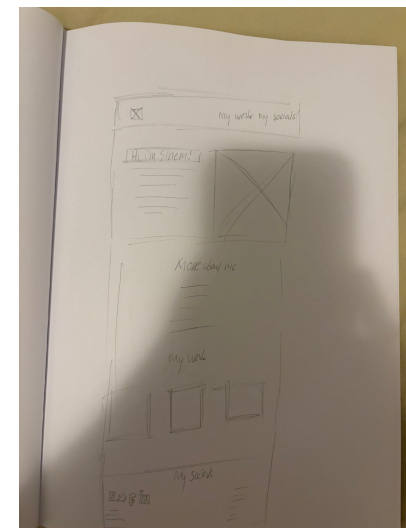
## Creatieve techniek 1: Brainwriting



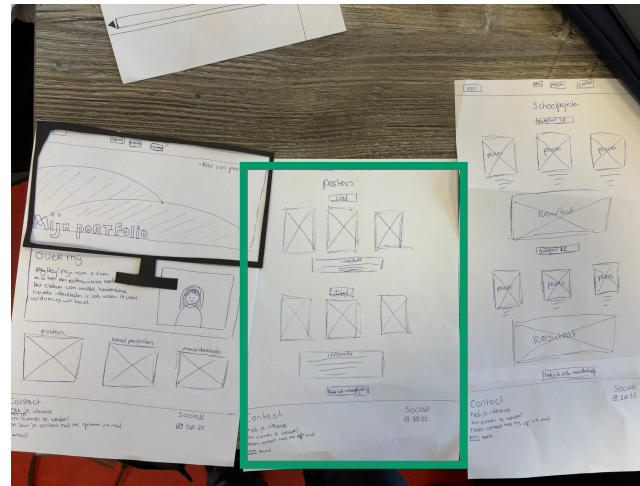
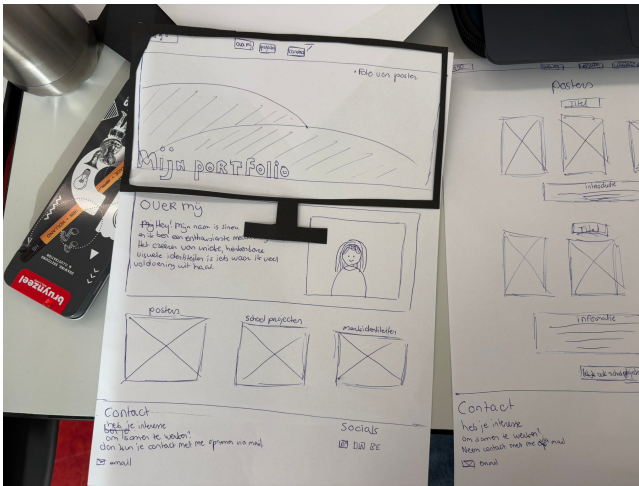
## Creatieve techniek 2: Moodboard

Na mijn moodboard heb ik geschetst. Na mijn schets heb ik een paper-prototype gemaakt met een verbeterde schets dat visueel aantrekkelijker is met de behulp van inspiratiebronnen op pinterest.

<https://pin.it/3JkVBPIMW>

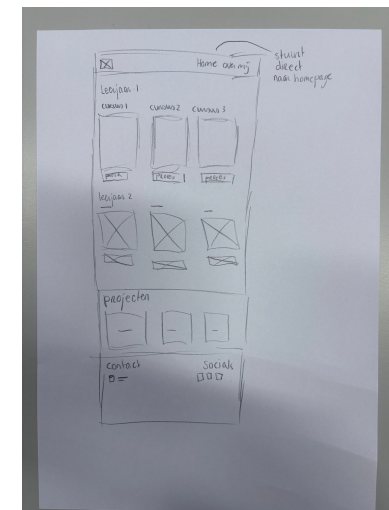
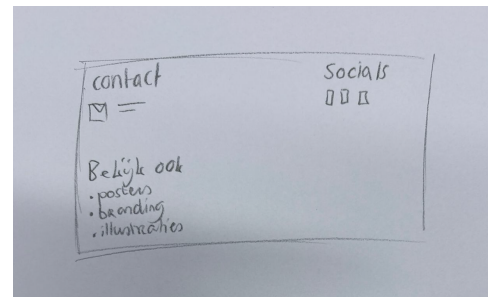
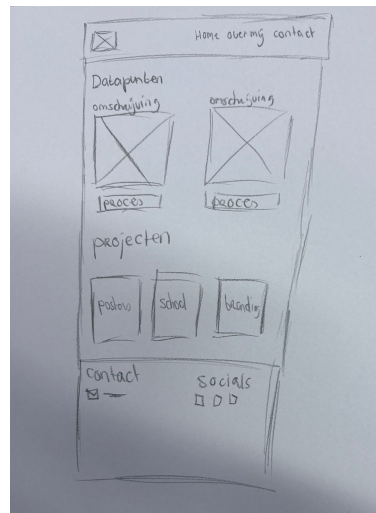
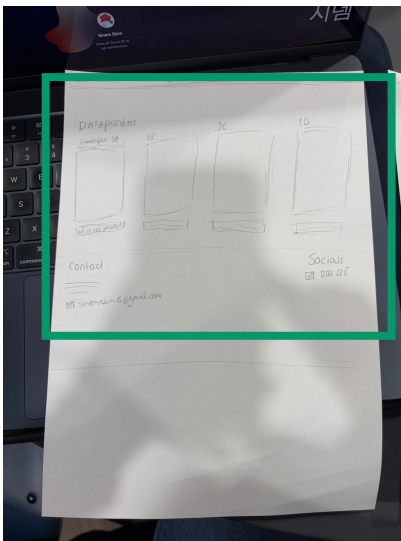


## Creatieve techniek 3: Schetsen



Ik heb bij de paper-prototyping twee zelfde pagina's getekend met een variatie om te kijken wat voor peers overzichtelijk is. Bij de ene pagina had ik 3 foto's met een beschrijving. Bij de tweede pagina had ik 3 proces fotos met daaronder het resultaat.

#### Creatieve techniek 4: Paper-prototype / testvragen op de volgende pagina



#### Creatieve techniek 5/6: Schetsen na feedback paper-prototype en mid-fidelity en high-fidelity (itereren)

# Testplan - Don Norman

**Beschrijf op hoe je jouw prototype gaat introduceren: hoe kun je snel een globaal beeld geven van jouw werk?** Door aan te geven dat ik een wireframe heb gemaakt voor een pc site, zodat je precies kunt zien op je beeldscherm wat je op je scherm ziet. In dit geval zie je bij mijn homepage eerst mijn navigatiebalk, header en titel. Daarna laat ik zien hoe ik mijn pagina heb ingedeeld, dat ik van titel, naar over mij, naar mijn projecten ga en vervolgens naar contact.

**Hoe wil je dat men kijkt naar jouw werk?** Niet als student, maar als klant/interesseerde gebruiker die door mijn website scrollt **en een idee krijgt wie ik ben en wat voor een werk ik graag laat zien.**

**Wat is jouw doel voor deze sessie?** Om een succesvol website te creëren voor mezelf, maar ook voor gebruikers met visuele hiërarchie/navigatie. **Wat verwacht je van jouw peer en wanneer is de sessie voor jouw succesvol?** Ik verwacht dat mijn peer door mijn website kan navigeren zonder moeite en dat mijn peer de website visueel overzichtelijk en aantrekkelijk vindt zoals ik had gewild.

Wanneer mijn testvragen succesvol zijn beantwoord met feedback en er genoeg is geïtereerd om tot een eindresultaat te komen, dan is deze sessie voor mij succesvol.

**Welke principes stel jij ter discussie? En waarom?** Manier op hoe ik mijn informatie op de homepage heb gezet, of mijn persoonlijkheid voorkomt en of de structuur in mijn site klopt. De informatie op mijn homepage moet zo concreet mogelijk zijn en structuur hebben, want de homepage leidt je allereerst door alle pagina's. Zodra de homepage niet navigeerbaar is, is geen enkel site overzichtelijk genoeg. Ik wil ook dat mijn persoonlijkheid zichtbaar is, zodat mensen direct weten dat dit mijn portfolio is en mijn werk erin staat. Header vertelt in mijn ogen veel over de persoon's interesse, omdat je wil dat allereerst daar de aandacht op valt.

**Zet jouw vier vragen in een logische volgorde. Zet onder elke vraag de vervolgvragen die je eerder hebt bedacht.**

Hoe makkelijk was het om de informatie te vinden die je zocht?

Is er iets dat je mist in de structuur van de homepage?

Heb je het gevoel dat mijn persoonlijkheid goed weerspiegeld wordt in de website? Waar zie je dat?

Waar zie je visuele balans op de pagina's?

Ik heb Don Normans techniek gebruikt om meer inzicht te krijgen op de testvragen die ik stel. Op die manier weet ik ook of de testvragen die ik wil stellen wel gericht zijn op de ontwerp-vraag die ik heb.



# Paper-Prototype & testvragen - inzichten

*In mijn paper prototype heb ik met een cut-out van een wireframe het beginscherm en scrollgedrag uitgelegd, inclusief de homepage en projecten, en daarbij testvragen gesteld. Dit vind ik een overzichtelijke manier om te laten zien wat precies afspeelt op de gebruikers scherm.*

## Hoe makkelijk was het om de informatie te vinden die je zoekt?

De navigatie is naar de informatie is logisch, met een duidelijke volgorde van navigatiebalk, header en footer. De gebruiker leest van boven naar beneden. Echter, een hoofdpagina voor projecten met subkoppen per project zou overzichtelijker zijn en meer controle geven over wat de gebruiker wilt zien.

## Is er iets dat je mist in de structuur van de homepage?

Een galerij die naar alle projecten leidt en een aparte "Home"-knop zouden de structuur van de homepage verbeteren, omdat niet iedereen weet dat je via het logo naar Home kunt.

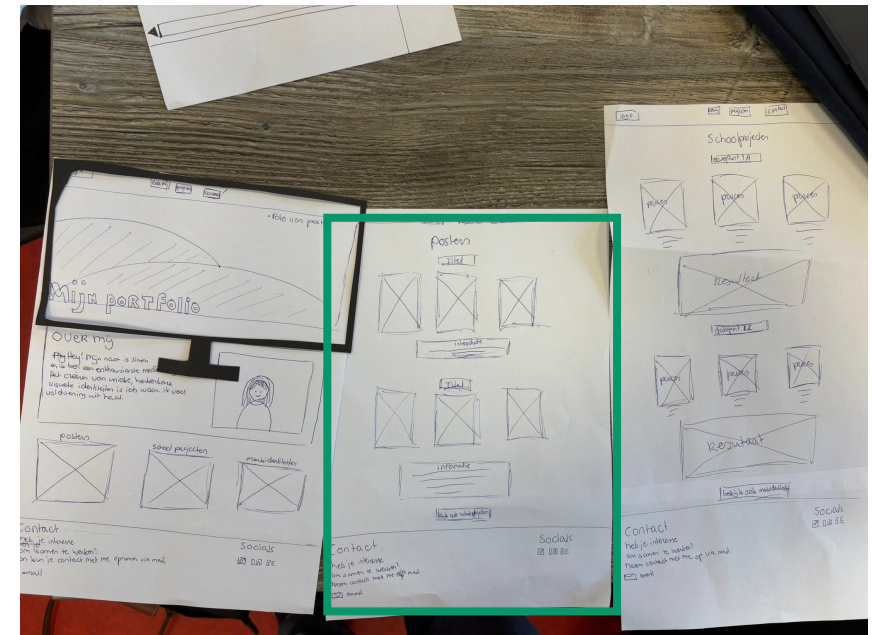
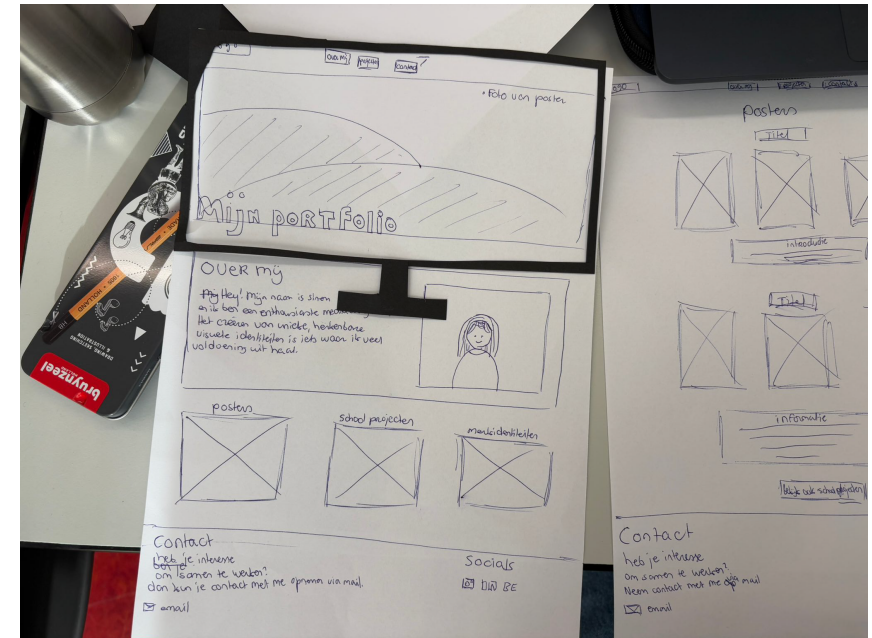
## Heb je het gevoel dat mijn persoonlijkheid goed weerspiegeld wordt in de website? Waar zie je dat?

Je persoonlijkheid komt goed naar voren op de website. De poster in de header maakt meteen duidelijk dat het jouw werk is en het "Over Mij"-gedeelte op de homepage versterkt dat. Je werk spreekt bovendien voor zichzelf. Want je stijl laat zien dat het jouw stijl is.

## Waar zie je visuele balans op de pagina's?

De website heeft een perfecte balans tussen tekst en beeld, zonder overdaad aan tekst of te veel gebruik van vlakken. Deze consistentie herhaalt zich op elke pagina. De vlakken blijven ook gelijk per pagina, daar spreekt weer evenwicht.

Ik heb de feedback van drie peers samengevoegd en de inzichten genomen dat mijn main-pagina structuur mist. Ze willen liever een galerij waarin je zelf kunt kiezen naar welk datapunt je navigeert, in plaats van automatisch naar 1A te gaan. Ik merk namelijk nu wel dat mijn projecten te dominant zijn en de gebruiker zelf geen keuze kan maken. Daarom ga ik in mijn volgende schets een overzichtelijk galerij maken voor mezelf, maar ook de gebruiker.



Pagina met verwijzing naar datapunt en een stukje inhoud.

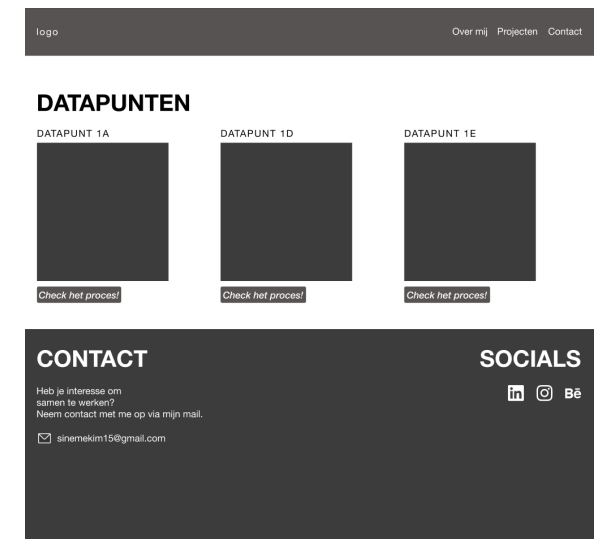
# Verwerkte schetsen met feedback

Voor succesvolle iteratie heb ik een nieuwe schets gemaakt op basis van peer-feedback. op de vorige pagina. Het kopje op homepage "School" leidt naar vier tussenkoppen, waarbij je per keuze alleen het proces van het geselecteerde datapunt ziet. Op die manier zie je ook een beter onderscheid tussen voor- en achtertuin. Die schets heb ik vervolgens verwerkt in Figma in mid-fidelity modus na voldoende feedback gekregen te hebben.

Deze mid-fidelity product heb ik weer aan Damien laten zien bij de schouw en hem testvragen gesteld om te kijken of hij het zelf ook overzichtelijk vindt. Op de volgende pagina zie je het proces daarop.



Verbeterde schets

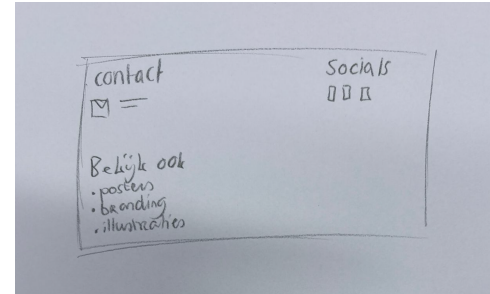


Gemaakte product na schets in Figma

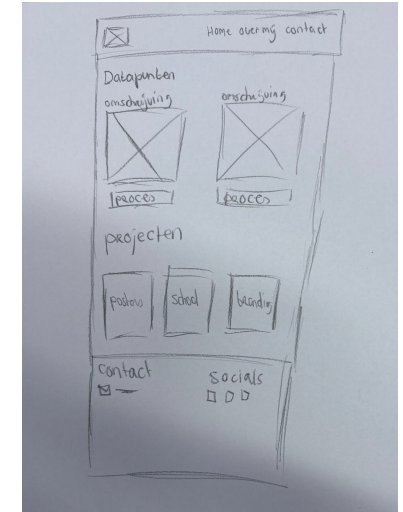
# Schetsen & testvragen - inzichten

Ik heb de aangepaste schets in Figma verwerkt en Damien om feedback gevraagd met de testvraag: **"Wat vind je van de aangepaste gallerij en wat mis je?"** Hij suggereerde dat bij "Projecten" in de navigatiebalk gebruikers niet steeds naar de homepage hoeven terug te keren, maar projecten ook op de pagina kunt zetten, ik vroeg **waarom?** en daarop zei hij: zodat de gebruiker kan doorbladeren door andere projecten. De bezoeker blijft in de cirkel van je projecten hangen. (op een goede manier.) Na de feedback verwerkt te hebben aan de hand van opnieuw gemaakte schetsen, kreeg ik te horen dat het overzicht is verbeterd, met gemakkelijke navigatie terug naar de hoofdonderwerpen. De onderdelen zijn duidelijk verdeeld met knoppen en foto's, wat het voor de gebruiker interessanter en overzichtelijker maakt. Nu kun je doorbladeren naar

andere projecten zonder helemaal terug te hoeven gaan naar de homepage. (de schermopname van mijn mid-fi prototype staat in de bijlagen.) **Daar laat ik zien hoe ik navigeer door de website heen. Doel van mijn prototype is dat ik mensen mezelf laat zien door middel van het werk dat ik heb gemaakt.** Nadat ik zijn feedback kreeg heb ik schetsen gemaakt van zijn feedback om een visualisatie te krijgen. Daarop heb ik nog een idee geschetst. Een contact/footer waar je ook verder kunt klikken naar andere projecten. **Daarna heb ik gekozen om dat toch niet te verwerken in Figma sinds de pagina je al naar andere projecten stuurt.**



*Schetsen gemaakt na de feedback*



*Verwerkte schetsen in Figma.*

# Itereren & testvragen - inzichten

Bij drie andere peers heb ik mijn volledig midfi-prototype gepresenteerd en hun testvragen gesteld. Ik heb hun de opdracht gegeven om door de website heen te gaan, om te kijken of ze makkelijk door mijn website navigeren. Daarna heb ik ze de volgende vragen gesteld: **Wat zie je in de indeling bij "School" en wat zie je niet?** Daaruit heb ik alle peers hun antwoorden samengevat: Bij "School" is er continuïteit in de indeling en interactie, maar de homepage is niet meteen duidelijk omdat die alleen via het logo bereikbaar is. Suggesties zijn het toevoegen van categorieën per leerjaar of cursussen en het hernoemen van "datapunten" naar een term die gebruikers beter begrijpen, zoals "cursus," om je leergroei beter te tonen. Dit maakt de site toegankelijker voor een breder publiek. Want alleen de mensen van deze opleiding begrijpen de term "datapunten". Ik ga

categorieën maken per leerjaar met alle cursussen en "datapunten" hernoemen naar "Cursussen" om de site toegankelijker te maken voor gebruikers. Daarnaast voeg ik een home-knop toe op basis van eerdere peer-feedback. **Wat zijn de functies van de gehele website en welke mis je?**

We zien dat je interactief werk toont, contact biedt, maar we missen een zoekbalk en een home-knop. **Daarbij vroeg ik waarom?** Dit maakt de site overzichtelijker en makkelijker navigeerbaar voor de gebruiker. Dan hoeven we 1 woord te zoeken om op de juiste pagina te komen. **Waar zie je visuele hiërarchie en waar had je het meer willen zien?**

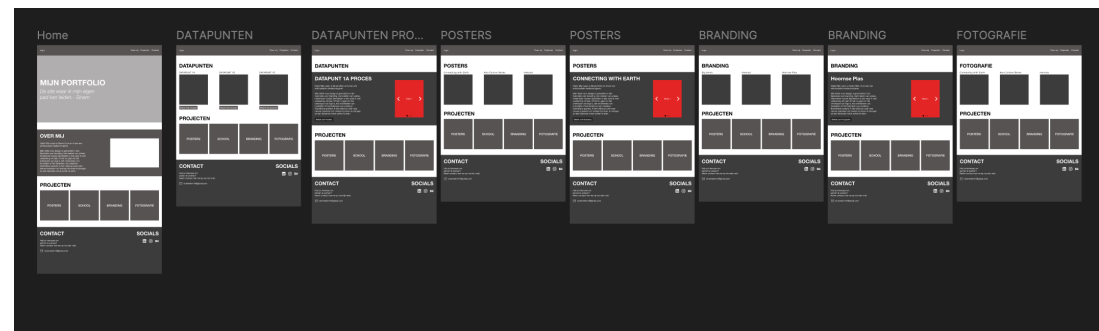
Er is een goede balans tussen tekst en beeld, met fijne vlakkenverdeling en witruimte. De titel mist visuele hiërarchie; een grotere titel zou beter de

aandacht trekken en de kijker leiden. Want nu heeft de titel "Datapunten" dezelfde grootte als "Projecten" waardoor er geen balans is.

**Wat zie je in de visual design en wat zou je eraan willen toevoegen?**

Het ontwerp oogt nu eentonig door de mid-fidelity. Voeg kleuren, foto's en jouw favoriete stijlelementen toe om je persoonlijkheid beter te laten zien. Een illustratie van jezelf op de achtergrond kan het ontwerp unieker en herkenbaarder maken.

Uit deze vier testvragen heb ik goede inzichten gekregen. Allereerst ga ik er voor zorgen dat mijn portfolio goed navigeerbaar is. Dat ga ik doen door middel van een Home-button te plaatsen, categorieën te maken per leerjaar en cursussen. Dit maakt de site toegankelijker voor een breder publiek. Dit zal ik verwerken in mijn mid-fidelity prototype, zodat ik donderdag een volledig uitgewerkt high-fidelity prototype kan laten zien aan de domeindocent met verwerkte feedback van peers.



*Mid-fidelity prototype na Damiens feedback.*



# Verwerkte schetsen & eindproduct

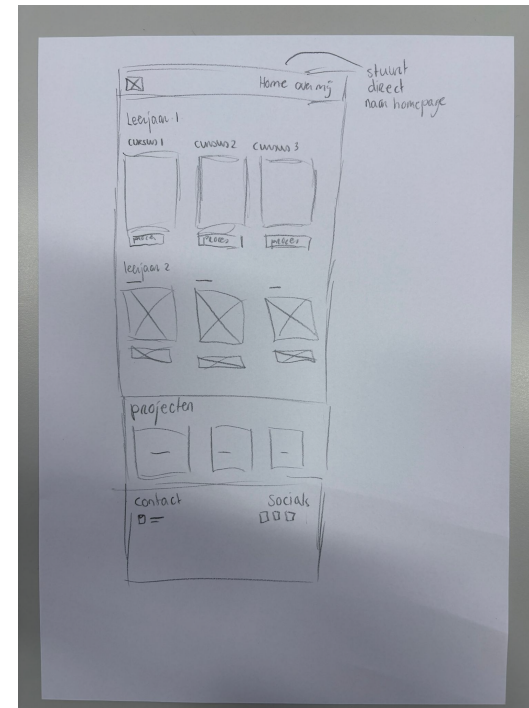
Na het feedback van de peers heb ik een schets gemaakt van de feedback.

Daarbij heb ik het kopje "Datapunten" veranderd naar "Cursussen" om een breder publiek aan te spreken, sinds alleen de mensen binnen mijn opleiding de term "datapunten" kennen. Daarnaast heb ik een categorie gemaakt per leerjaar dat weer stuurt naar een aantal cursussen binnen dat jaar. Nadat ik de schets had gemaakt heb ik het verwerkt in high-fidelity op Figma.

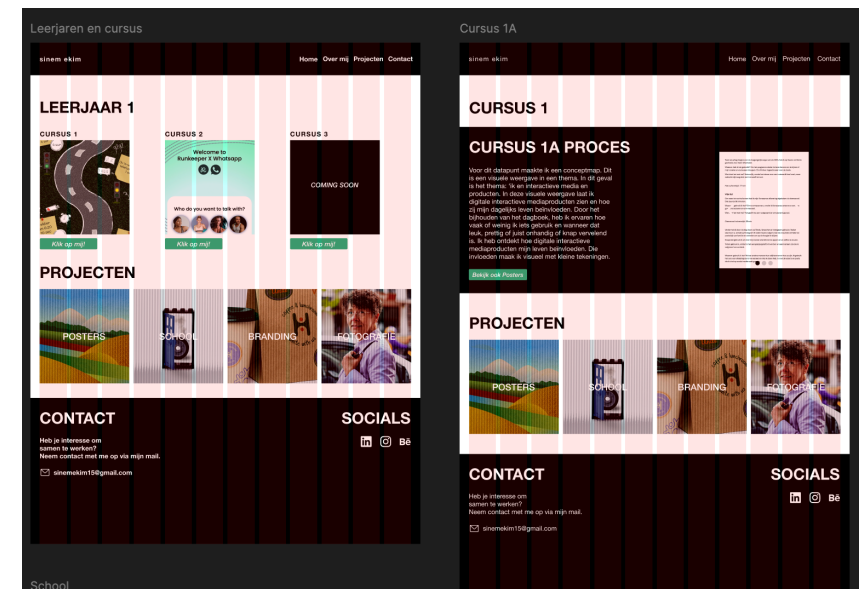
Hierbij wil ik teruggaan naar mijn ontwerpvraag: "Hoe kan ik een portfolio-site ontwerpen die mijn vaardigheden en projecten overzichtelijk en visueel aantrekkelijk presenteert?" 2.2.1

Ik heb het gevoel dat ik de ontwerpvraag opgelost heb en mijn portfolio overzichtelijk en visueel aantrekkelijk is, omdat ik veel peermomenten heb gehad waar ik gerichte testvragen heb gesteld. Uit de testvragen heb ik weer inzichten gesteld en schetsen gemaakt. Daarna heb ik veel geitereerd om tot een succesvol high-fidelity product te komen.

**Wat ging goed en niet goed?** Het itereerproces ging goed, ik stond op een gerichte lijn en kwam dichterbij mijn eindproduct. I.v.m weinig tijd heb ik niet veel creatieve technieken kunnen gebruiken na paper-prototyping. Ik heb alleen schetsen kunnen maken. Voor de volgende keer wil ik meer experimenteren.



Gemaakte schets na feedback van vorige sessie.



High-fidelity uitwerking van de schets.

START

1.

2.

3.

4.

FINISH

BC 2.3.2 Je formuleert heldere leerdoelen die je tijdens de volgende cursussen in de praktijk kunt brengen. [Ontwikkelen]

Bij datapunt 2C heb ik aangegeven wat mijn sterktes en zwaktes zijn volgens anderen tijdens de samenwerkingen. Daarbij wil ik terugblikken op twee ontwikkelpunten.

**(Professioneel) Ontwikkelpunt:** Je werkt te snel vooruit, terwijl je tussendoor juist rust kunt nemen en nieuwe dingen kunt uitproberen in de tussentijd.

**(Persoonlijk) Ontwikkelpunt:** Je stresst heel snel wanneer iets niet goed gaat of niet volgens plan gaat, waardoor je overstuur raakt en snel wilt opgeven. Inplaats daarvan kun je een aanpakplan maken of een stappenplan bijhouden.

**Persoonlijk leerdoel:** Ik maak elke woensdag een planning voor de aankomende week, zodat ik geen stress heb en een overzichtelijk planning heb. Op die manier werk ik gericht en raak ik niet overstuur.

**Wat ga ik doen?** Een planning bijhouden op elke woensdag.

**Hoe ga ik dat doen?** Door de zelfstudie erbij te pakken en taken op te schrijven die ik nog niet heb uitgevoerd in verband met tijd.

**Wanneer ga ik dat doen?** Ik ga elke woensdag een planning maken.

**Wat en wie heb ik daarbij nodig?** Ik heb een schrift en pen nodig om de planning op papier te maken, in plaats van digitaal, om het beter bij te houden.

**Professioneel leerdoel:** Ik ga mijn rust nemen en nieuwe ideeën opzetten wanneer ik tijd heb inplaats van snel vooruit te werken op 1 idee.

**Wat ga ik doen?** Van meerdere ideeën schetsen en concepten van maken, inplaats van 1 idee helemaal uit te werken en mezelf geen tijd te geven.

**Hoe ga ik dat doen?** Ik ga minstens 3 ideeën maken en 2 concepten uitwerken, inplaats van 1 concept helemaal uit te werken, zodat ik goed kan experimenteren.

**Wanneer ga ik dat doen?**

Ik ga vanaf cursus 3 bij elk datapunt de tijd nemen om meerdere ideeën uit te werken.

**Wat en wie heb ik daarbij nodig?** Daarbij heb ik mijn docenten en studenten nodig om mij ruime feedback te geven op verschillende ideeën zodat ik daar genoeg input op heb om verder te werken.