

# Individueel verslag: Storytelling

Saskia Doets || 0864551 || CMD3A

## **Ontwerpoplossingen buiten het verwachtings patroon van de briefing bedenken**

Ik vond het erg belangrijk dat we niet teveel volgens de briefing ons concept zouden ontwikkelen, omdat die al zo vast stond. Bij elke brainstorm heb ik daar dan ook op gehamert dat we daar op moesten letten. Het leek me leuk om op 1 specifiek onderwerp te richten, zodat het niet een soort facebook zou worden. Ik bedacht eerst bijvoorbeeld om ons concept over heldenverhalen te doen en om die helden in het zonnetje te zetten door er een tv uitzending van te maken. Uit ons onderzoek kwam ook dat positieve verhalen het meest werden gelezen en het leukst gevonden werden om te lezen door onze doelgroep. Uiteindelijk wilde het team het concept toch breder trekken en hebben we ons gericht op positieve gebeurtenissen in Rotterdam.

Het logo wat ik eerst had ontworpen pastte niet echt in de bestaande identiteit van open Rotterdam. Ik had hierbij teveel alleen naar ons eigen concept gekeken zoals je hieronder kunt zien. Ik was te ver afgestapt van de briefing.



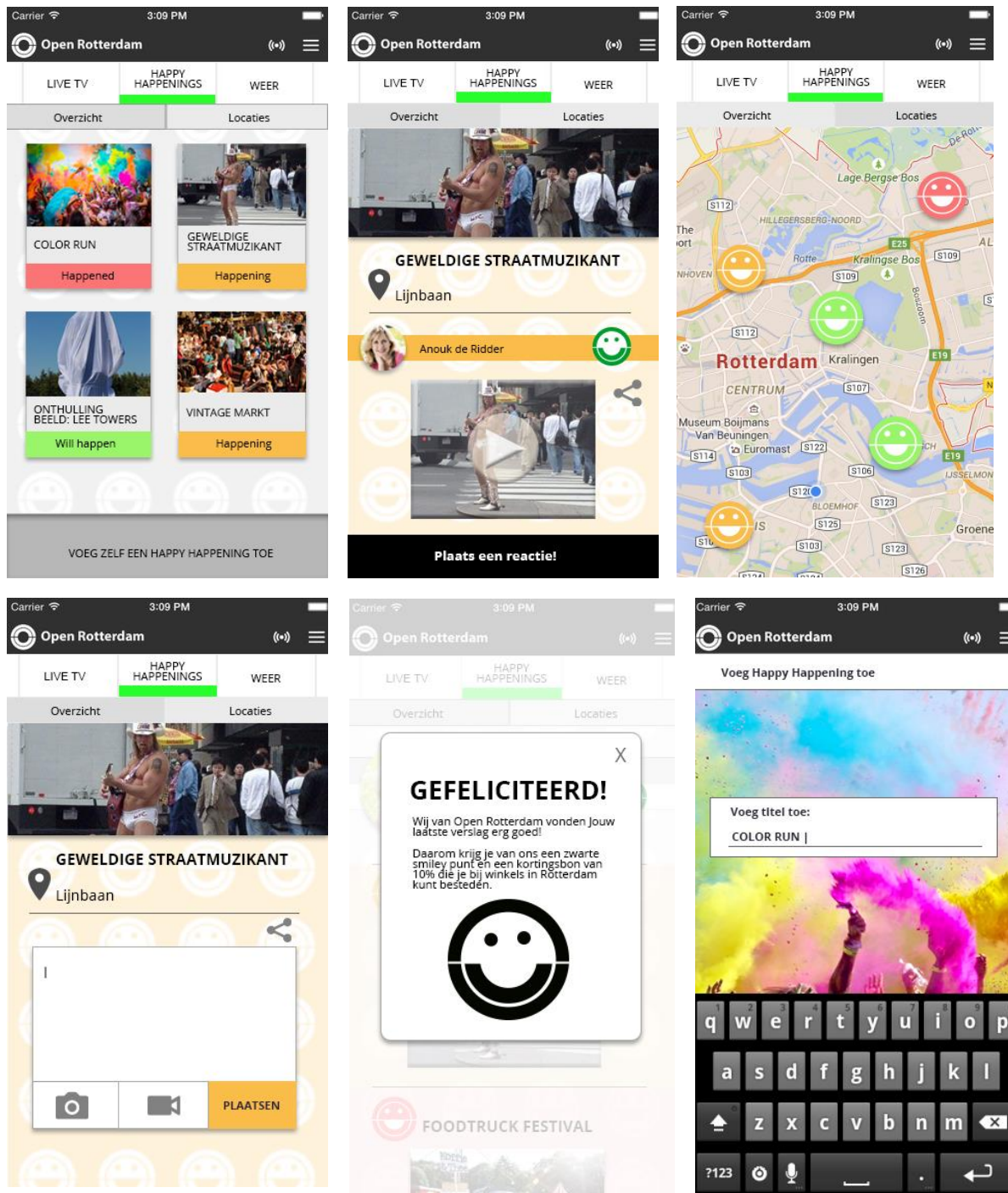
Dit was dan ook de feedback die bij de 2<sup>e</sup> presentatie werd gegeven. Het design moest meer geïntegreerd worden in de identiteit van open Rotterdam. Daarom ging ik naar het al bestaande logo en heb ik ons Happy happenings logo erop gebaseerd. Het enige wat ik heb gedaan is een halve boog weggehaald, daar een halve cirkel van gemaakt en daar 2 stippen als ogen in gezet. Met deze simpele stappen lijkt het opeens een smiley. Hierdoor krijgt het bestaande logo op een simpele manier opeens een heel vrolijke uitstraling.



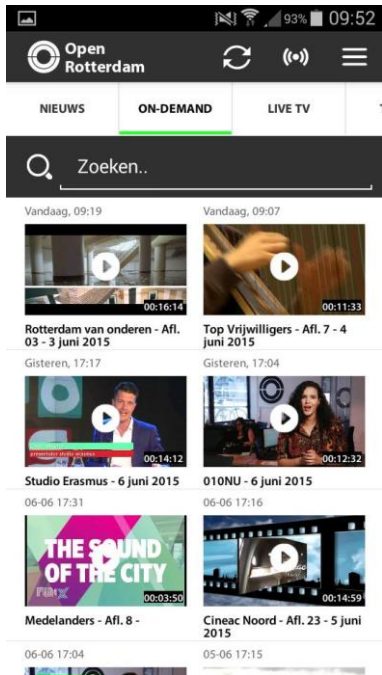
**HAPPY  
HAPPENINGS**

**Verkregen inzichten vertalen naar relevante ontwerprichtlijnen.**

Bij het ontwerpen van de visuals heb ik me niet teveel gehouden aan hoe de bestaande app eruit ziet. De app moest wel in de bestaande app geïntegreerd kunnen worden, maar het moest ook een hele positieve uitstraling krijgen. Die positieve uitstraling zag ik niet heel erg terug in de al bestaande app die heel grijs was. Ik heb de kleur grijs er nog wel veel in de visuals verwerkt, maar die word veel meer afgewisseld met vrolijke kleurtjes. De bovenkant van de app en het menu is helemaal hetzelfde gebleven. Zo kun je zien dat de Happy happenings app geïntegreerd is in de al bestaande app.



Achteraf had ik sommige vormen van de al bestaande app wel meer terug kunnen laten komen in de Happy happenings app. Ik heb bijvoorbeeld blokjes gebruikt om de happy happenings te tonen. In de bestaande app zie je dat er ook zulke blokjes zijn gebruikt om filmpjes te tonen. Die blokjes zien er alleen heel anders uit. Ik had de blokjes bijvoorbeeld ook over de hele breedte kunnen verspreiden. Zo had de happy happenings app nog meer in de bestaande app gepast. Ik had nog meer op bestaande richtlijnen moeten letten en daar had ik dan wel een vrolijke touch aan kunnen geven. Ik had ook bijvoorbeeld die play icoontjes kunnen gebruiken voor mijn visuals, maar dan in een kleurtje bijvoorbeeld. Nu is het denk ik toch teveel ons eigen concept.



### Verbeelden van de best passende oplossing in een interactief ontwerp.

Wat voor mij erg hielp is dat Iris al wireframes had gemaakt voor ik mijn visuals ging maken. Die wireframes kun je in de volgende link zien:

[http://project.cmd.hr.nl/2014\\_2015/mlab2\\_open\\_t3/2015/06/15/wireframes/](http://project.cmd.hr.nl/2014_2015/mlab2_open_t3/2015/06/15/wireframes/)

Zoals je kunt zien heb ik mijn visuals helemaal op deze wireframes gebaseerd. In de blog zie je ook welke keuzes Iris bij het interactief ontwerp heeft gemaakt. Er zijn wel een aantal dingen die ik in overleg heb veranderd in mijn visuals. Zo had ik eerst een visual gemaakt waarbij er nog een menu was met happened, happening en will happen. Zoals je hieronder kunt zien. Dit leek mij handig,



omdat het dan altijd duidelijk was welk kleurtje wat betekende. We bespraken later echter weer dat we dit menu teveel vonden. Er bleef te weinig plek over voor de belangrijkste informatie en het was ook wel duidelijk genoeg als het aangegeven stond in alleen het overzicht.

Daarnaast had Iris in haar wireframes aangegeven dat je door op een plusje te klikken een nieuwe happy happening kon toevoegen. Ik dacht dat dit niet duidelijk genoeg zou zijn. En heb onderaan het overzicht een button geplaatst waarop staat dat je een nieuwe happy happening kunt toevoegen. Hier was de groep het ook mee eens dat dit duidelijker zou zijn. Achteraf hadden we misschien ook beide oplossingen kunnen gebruiken. Dat overal het plusje staat waar je ook nog je nieuwe happy happening kunt toevoegen. Voor de rest heb ik de wireframes van Iris gewoon gebruikt als leidraad.

Toen ik klaar was met mijn visuals heb ik ze aan de groep laten zien. Met de laatste aanpassingen erbij vonden ze alles wel duidelijk. Maar misschien komt dit ook wel doordat zij het

concept kennen. Ik heb mijn visuals dus ook nog aan buitenstaanders laten zien die nog niks wisten van het concept. Zij vonden het concept erg duidelijk en heel leuk. Ze vonden het leuk dat je ook beloningen kon krijgen en dat je zelfs een burgerjournalist kan worden. Dat is alleen pas duidelijk als je zelf zo een beloning krijgt. Voor je een beloning krijgt is het nog niet duidelijk dat het mogelijk is en werkt die trigger dus ook niet om hele goede verslagen te maken. Hierover moet dus nog een scherm gemaakt worden met uitleg als de app wordt geïntroduceerd. Of we zouden dit in een filmpje kunnen laten zien om de gebruikers te introduceren. Ook zou je op het icoontje kunnen klikken als je die ziet staan bij iemand.

**Belangen afwegen van verschillende stakeholders. Samenwerken en aansluiting vinden met andere rollen en betrokkenen.**

Qua het uitwerken van visuals heb ik mijn taak ten volle kunnen benutten. Ik ben verantwoordelijk geweest van voor alle visuele uitingen en ben ook wel erg blij met het eindresultaat. Qua het ontwikkelen van het concept ben ik er wat minder voor het team geweest zoals ook in de peerassessments staat. Dit kwam, omdat ik er een hele week niet kon zijn. Ik was een dag ziek en die les erna was ik bezig met de GovJam waarbij ik 3 volle dagen aanwezig moest zijn om een concept te ontwikkelen. Die week erna had mijn team allemaal veranderingen doorgevoerd waarvan ik niet goed op de hoogte was. Het stoorde me dat ik er zelf niet meer helemaal bij was en dat ik er even niet goed voor het team kon zijn. Ik heb het daarna nog goed proberen in te halen door alle visuals te maken.

Bij de feedbackmomenten van de opdrachtgevers heb ik goed naar de feedback geluisterd en deze proberen door te voeren in mijn visuals. We kregen bijvoorbeeld de feedback dat de app er vrolijk uit moest zien. Ik denk dat ik daar wel in geslaagd ben. Er werd ook gezegd dat de app geïntegreerd moest worden in de al bestaande app. Daar ben ik denk ik wat minder in geslaagd. Ik had me beter aan de ontwerprichtlijnen kunnen houden van de al bestaande app. Dit had ik kunnen doen door eerst een styleguide te maken van de bestaande app.

