

REFLECTIEDOCUMENT

Bente van der Zeijden

500877831

Project Visual

Christiaan van Dokkum

02-04-2023



INHOUDSOPGAVE

REFLECTIE PER WEEK 1 - 13

| | |
|----------------|-------|
| ■ Week 1 | 1 - 2 |
| Competenties | |
| Proces | |

| | |
|----------------|-------|
| ■ Week 2 | 3 - 4 |
|----------------|-------|

| | |
|----------------|-------|
| ■ Week 3 | 5 - 6 |
|----------------|-------|

| | |
|----------------|-------|
| ■ Week 5 | 7 - 8 |
|----------------|-------|

| | |
|----------------|--------|
| ■ Week 6 | 9 - 10 |
|----------------|--------|

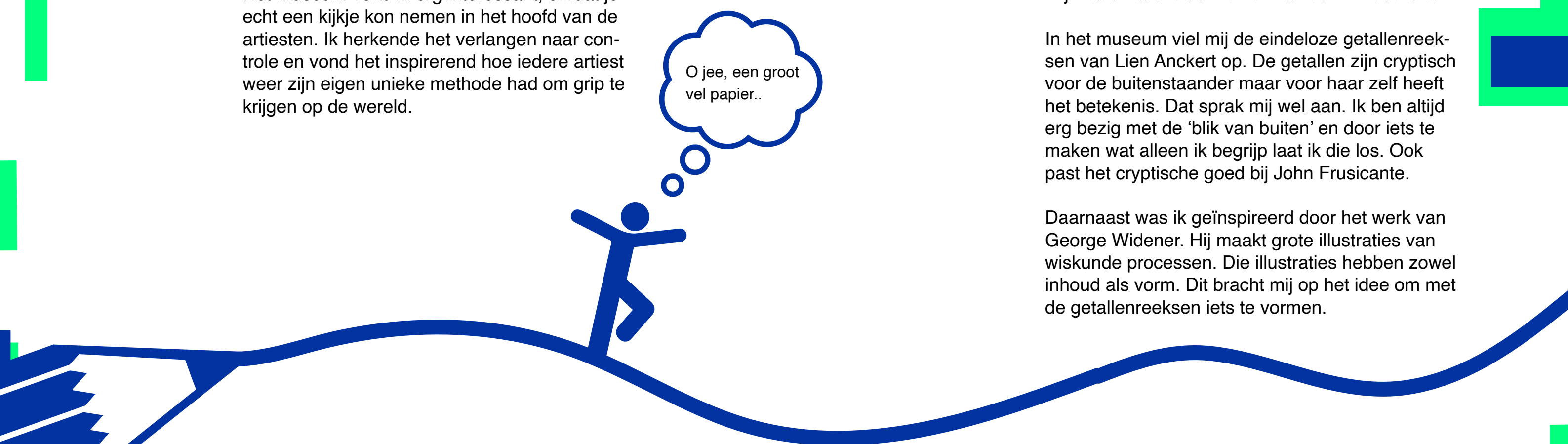
| | |
|----------------|---------|
| ■ Week 7 | 11 - 12 |
|----------------|---------|

| | |
|----------------|----|
| ■ Week 8 | 13 |
| Eindresultaat | |

ALGEGELE REFLECTIE 14 - 15

Begrijpen en kaderen

Het museum vond ik erg interessant, omdat je echt een kijkje kon nemen in het hoofd van de artiesten. Ik herkende het verlangen naar controle en vond het inspirerend hoe iedere artiest weer zijn eigen unieke methode had om grip te krijgen op de wereld.



O jee, een groot vel papier..

Conceptualiseren

Mijn fascinatie is de muziek van John Frusciante.

In het museum viel mij de eindeloze getallenreeksen van Lien Anckert op. De getallen zijn cryptisch voor de buitenstaander maar voor haar zelf heeft het betekenis. Dat sprak mij wel aan. Ik ben altijd erg bezig met de 'blik van buiten' en door iets te maken wat alleen ik begrijp laat ik die los. Ook past het cryptische goed bij John Frusicante.

Daarnaast was ik geïnspireerd door het werk van George Widener. Hij maakt grote illustraties van wiskunde processen. Die illustraties hebben zowel inhoud als vorm. Dit bracht mij op het idee om met de getallenreeksen iets te vormen.

Verbeelden en maken

Op het moment dat we een groot vel papier meekregen, werd ik een beetje zenuwachtig. Ik ben niet zo gewend om met mijn handen te werken. Meestal werk ik digitaal, omdat dat een stuk veiliger voelt. Je kunt "foutjes" gemakkelijk verbeteren of dingen verschuiven als je het toch net anders wilt. Stift op papier staat er permanent, dus dan moet het ook meteen "goed" zijn.. Mijn aanpak was dan ook om mijn concept eerst helemaal uit te schetsen en de grootte en positionering uit te rekenen, zodat ik zeker wist dat het zou worden hoe ik het van tevoren had bedacht.

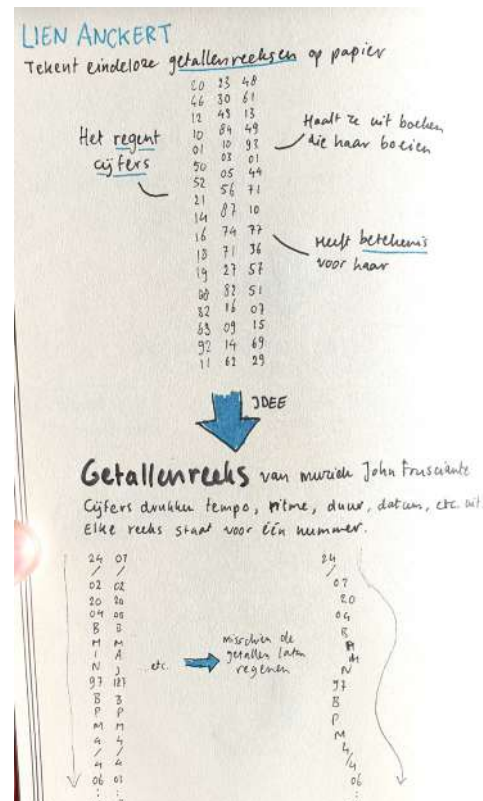
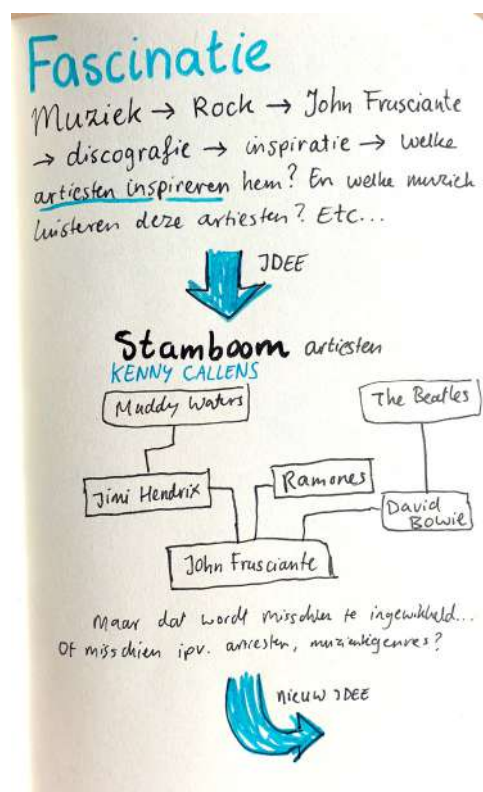
Reflecteren en evalueren

Toen ik eenmaal op school het werk van anderen zag, viel het mij op dat veel mensen een wat losere aanpak hadden. Tijdens het bespreken vertelden een aantal studenten dat ze gewoon gelijk waren begonnen met werken op het grote vel met de insteek "ik zie wel waar dit heen gaat". Die aanpak inspireerde mij wel.

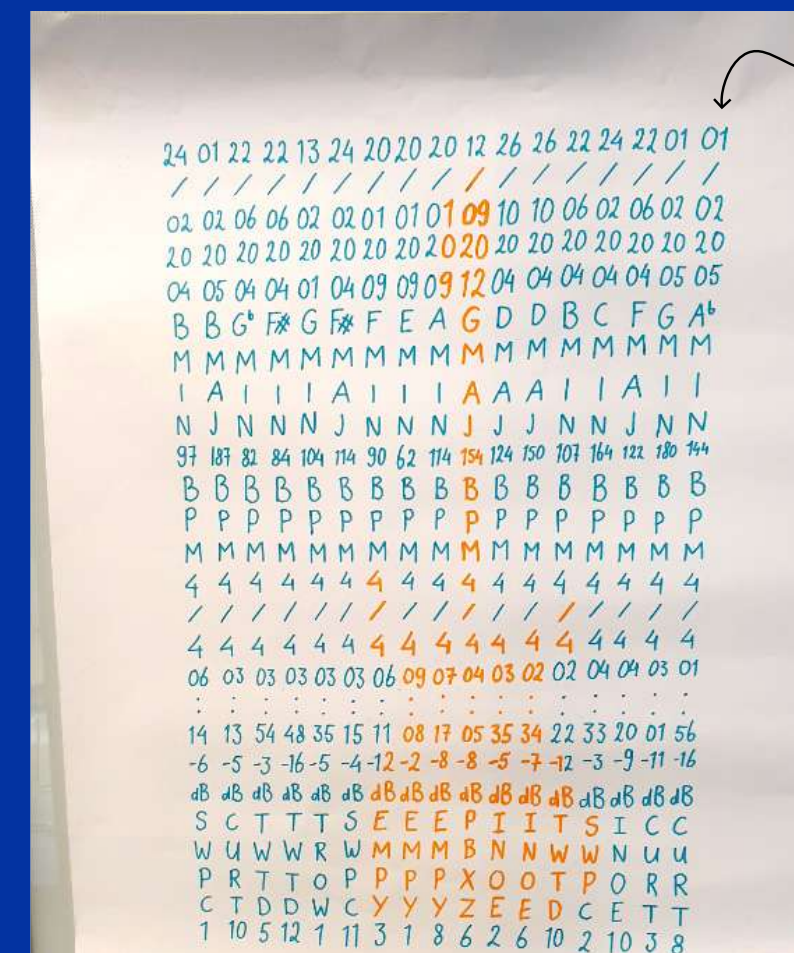
Het lijkt mij een mooie uitdaging om komende weken wat meer vanuit de losse pols te werk te gaan. Wat meer te durven en de controle een beetje los te laten.

PROCES

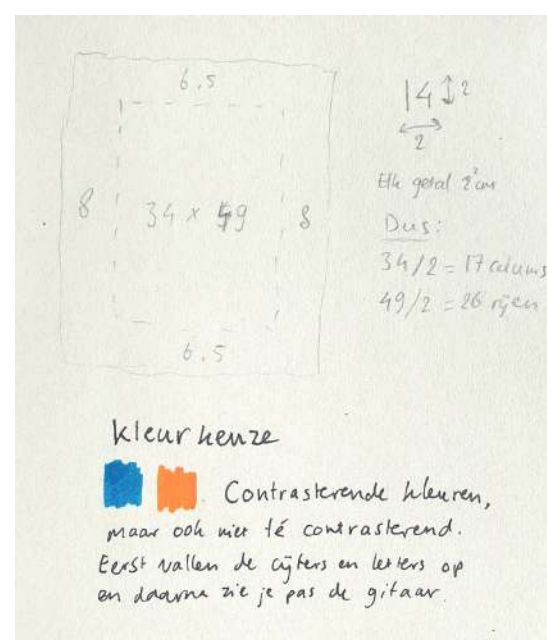
Conceptualiseren



EINDRESULTAAT WEEK 1



Uitschetsen



FRUSCIANTE

by Bente van der Zeijden


Ik heb een fascinatie voor de muziek van John Frusciante. Hij is de gitarist van The Red Hot Chili Peppers en heeft daarnaast veel solo albums gemaakt die ik erg mooi vind.

In het museum viel mij de eindeloze getallenreeksen van Lien Anckert op. De getallen zijn cryptisch voor de buitenstaander, maar voor haar zelf heeft het betekenis. Dat sprak mij wel aan. Ik ben altijd erg bezig met 'de blik van buiten' en door iets te maken wat alleen ik begrijps, laat ik die los.

Daarnaast was ik geïnspireerd door het werk van George Widener. Hij maakt grote illustraties van wiskundige processen. De illustraties hebben zowel inhoud als vorm. Dit bracht mij op het idee om met de getallenreeksen iets te vormen. Een gedachte hiërarchief is: ik ben iemand die orde nodig heeft voordat ik de ruimte heb om iets te creëren. Dit zie je ook terug in mijn werk: in de eerste blik die je werpt vallen de originele getallen op en als je nogmaals kijkt, zie je er meer in.

Begrijpen en kaderen

Ik heb veel info opgezocht en video's gekeken over digitale toegankelijkheid. Dit gaf mij een beter beeld van de huidige situatie en waar het probleem ligt. Het hielp mij om dit uit te schrijven in een tekst. Door een doelgroep (CMD studenten) te kiezen werd het onderwerp veel tastbaarder.



Het draait niet alleen maar om het eindresultaat.

Conceptualiseren

Ik wilde een metafoor in mijn landkaart verwerken. Ik zag al snel een pad voor mij met allerlei obstakels die iemand met een beperking moet afleggen. Uiteindelijk heb ik toch voor een ander metafoor gekozen omdat ik het origineler vond.

Verbeelden en maken

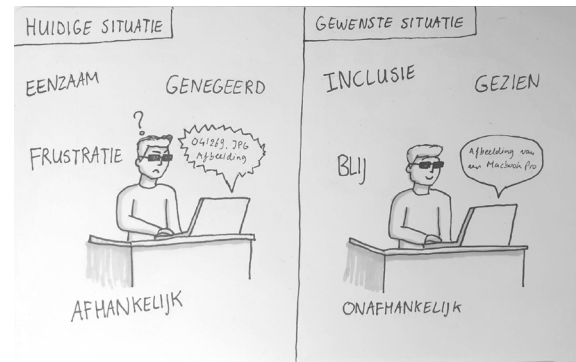
De landkaart is niet helemaal geworden hoe ik wilde doordat ik ook nog niet zo behendig ben met knutselen. Ik denk dat het ook een stuk beter was gelukt als ik eerst mijn ideeën wat meer had uitgeschetst, maar ik had hier te weinig tijd voor.

Reflecteren en evalueren

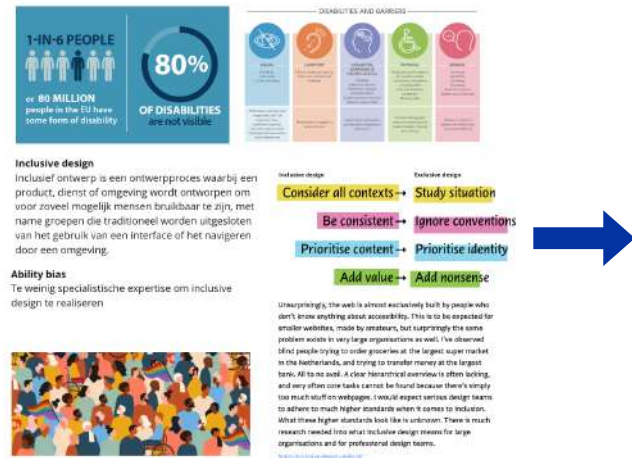
Ik kwam een beetje in tijdsnood doordat ik midden in de week van onderwerp ben veranderd. Ik had maar een uurtje de tijd om de landkaart te maken, waardoor het niet helemaal is geworden zoals ik wilde. Ik was zo ontevreden over het resultaat dat ik bijna niet naar school was gekomen omdat ik mij ervoor schaamde. Ik ben erg blij dat ik wel ben gegaan en mijn perfectionisme heb overwonnen. Het eindresultaat is namelijk niet het enigste waar het om gaat, ik heb door deze ervaring juist weer veel geleerd over wat voor mij wel en niet werkt.

PROCES

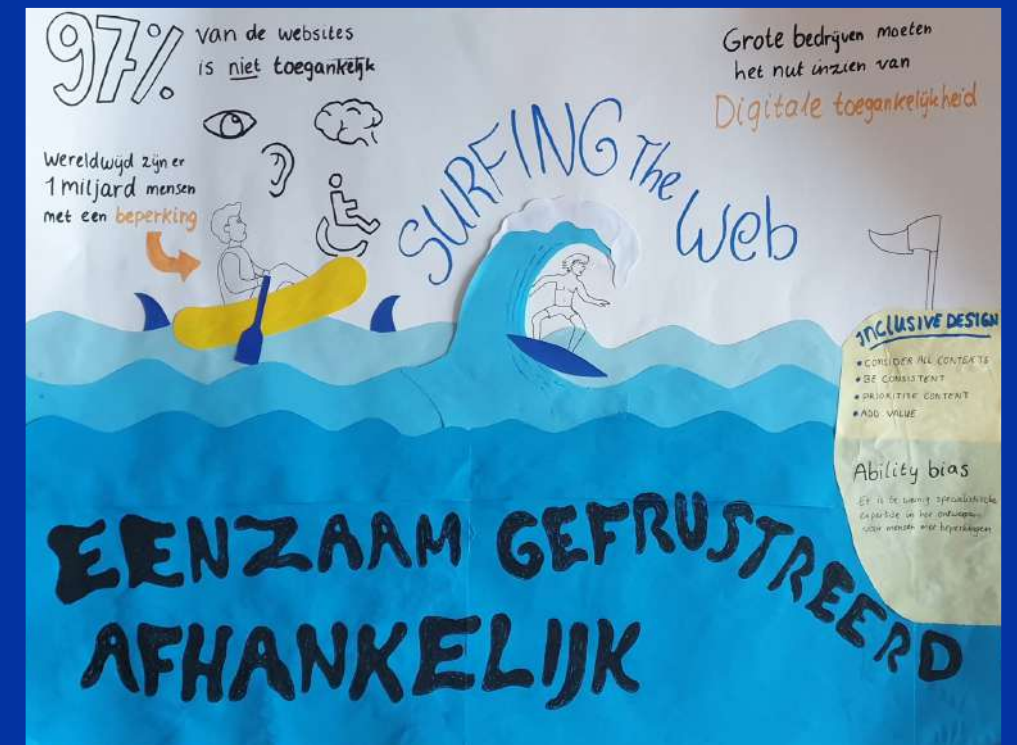
Huidige / gewenste situatie



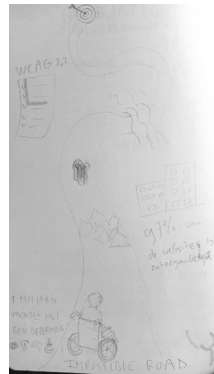
Mapping



EINDRESULTAAT WEEK 2



Schetsen landkaart



Mijn eerste idee was om het uit te beelden als een impossible road met allerlei obstakels. Later toch maar voor het idee hieronder gegaan, omdat ik het origineler vond.



Metafoor: de algemene bevolking surft gemakkelijk door het web. Voor mensen met een beperking is het moeizaam roeien in een rubber bootje.

Visuele kenmerken




Begrijpen en kaderen

Vorige week heb ik ontdekt dat mensen met een beperking nog veel worden genegeerd of niet worden begrepen (zelfs door grote bedrijven). Ik kan mij voorstellen dat het frustratie oproept als er geen rekening met je wordt gehouden waardoor je niet de dingen kan doen die je wilt doen. Die onmacht wilde ik proberen over te brengen.

Conceptualiseren

Ik wilde vooral iets doen met de visuele kenmerken: "ingesloten", "onmacht" en "frustratie". Na wat experimenteren in Illustrator kwam ik op het idee om met de letters een ontoegankelijke doolhof te vormen.

Ik wilde de ingeslotenheid uitbeelden door de afhankelijkheid die mensen met een beperking kunnen voelen. Voor sommige mensen is het web een soort onmogelijke doolhof zonder enige richting.



Yay lekker vrij experimenteren!

Verbeelden en maken

Ik vond het leuk om deze week aan de slag te gaan met vorm en typografie en om lekker vrij te kunnen experimenteren. Ik merk dat het mij wel vaak even duurt om in de flow te komen. Ik ben geneigd om eerst een tijd lang na te denken over een concept voordat ik aan de slag ga. Op vrijdag probeerde ik dat een beetje los te laten en gewoon met ideeën te experimenteren, zonder dat het meteen hoefde te "kloppen". Door simpelweg met effectjes aan de slag te gaan, of in te zoomen op vormen die mij aantrokken, kwamen er ook concepten tot stand.

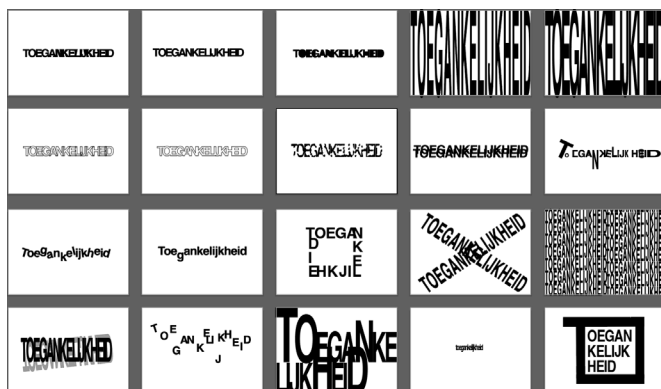
Daarnaast hielp het mij erg om eerst de visuele kenmerken in woorden op een rijtje te zetten.

Reflecteren en evalueren

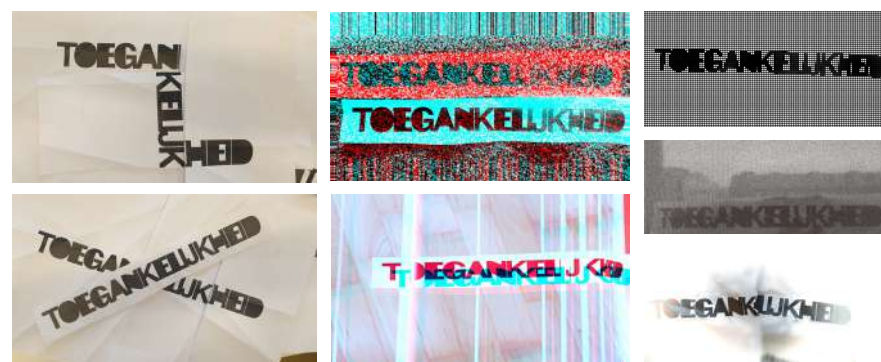
Ik had vrijdag van drie docenten feedback gekregen op waar ik mee bezig was. Wat mij opviel was dat iedereen een andere mening had. De ene docent zei bijv. "ja stekels!" terwijl de ander dat geen goed idee vond. Dit was voor mij een reminder dat er geen objectief "goed" of "fout" bestaat en dat ik uiteindelijk mijn eigen gevoel moet volgen.

PROCES

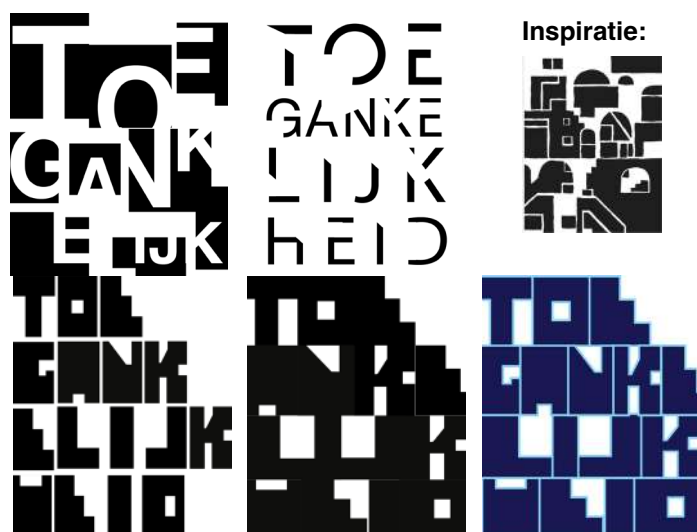
Typografie experimenten



Fotografie experimenten



Uitprobeersels poster



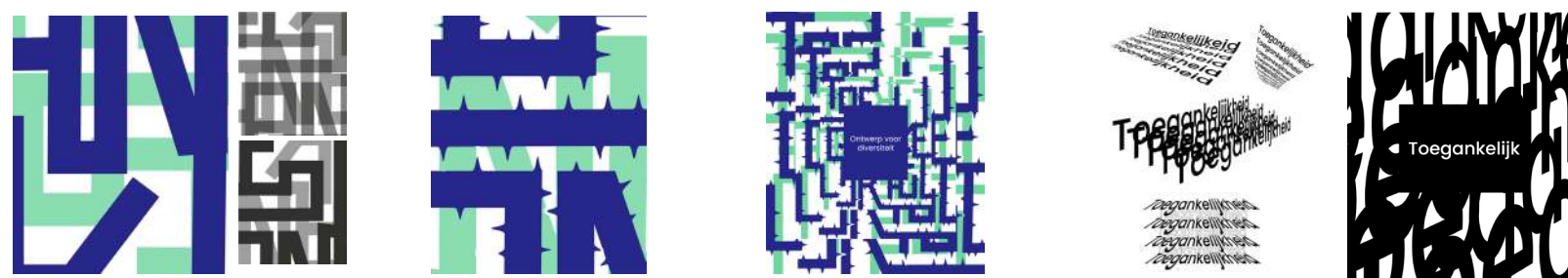
Ik wilde alle letters verbinden zodat het een compact ontoegankelijk geheel werd, maar dit werd onleesbaar.

Uitschetsen en maken poster



Ik ben eerst in Illustrator gaan werken omdat ik daar makkelijk letters kan schuiven en dingen uit proberen. Vervolgens heb ik het ontwerp op het vel geschilderd.

Verder experimenteren en inzoomen



Omringd, benauwend

Stekels om de frustratie sterker over te brengen

Eindeloos

Contrast voorgrond achtergrond

EINDRESULTAAT WEEK 3



Het idee was om met de letters een soort ontoegankelijke **doolhof** te vormen. Het gevoel ingesloten te zijn en het gevoel van **onmacht** wilde ik overbrengen.

Ik heb hetzelfde woord laten overlappen om het nog chaotischer te maken.

De letters zijn hoekig omdat surfen op het web voor velen bepaald niet soepel gaat.

Ik heb gekozen voor felle kleuren omdat ik wil dat mijn poster opvalt. De felle frustratie die mensen met een beperking op het web ervaren. De kleuren contrasteren voor de leesbaarheid.



Op de stickynotes van studiegenoten stondevende woorden "doolhof", "zoeken", "eindeloos pad", "druk", "chaos", "verdwaald". Dat was voor mij een bevestiging dat wat ik wilde uitdrukken ook is overgebracht.

Daarnaast schreven een aantal "hip", "funky" en "strak" wat mij deed realiseren dat felle kleuren mijn doelgroep (studenten) goed aanspreekt.

Begrijpen en kaderen

De opdracht, doelgroep en mijn doel was deze week concreter geworden, wat mij meer houvast gaf. Dit gaf mij veel motivatie om de laatste drie weken iets tofs te bedenken.

Verder had ik niet zoveel gehaald uit het onderzoek naar de historische context. Dat vond ik lastiger dan verwacht; ik wist niet zo goed waar ik naar moest zoeken. Ik nam mij voor de week erop nog wat meer onderzoek te doen, zodat mijn concept inhoudelijk wat sterker zou worden.



Conceptualiseren

Ik ben verder gegaan op mijn concept van vorige week van de doolhof. Ik heb de visuele kenmerken van dat ontwerp - felle kleuren, hoekige vormen, chaos - meegenomen in mijn ontwerpen voor de campagneposter.

Tijdens het experimenteren zag ik ook een beeld voor me van poppetjes die zich in ongemakkelijke hoeken moeten wurmen om doorgang te vinden. Dit vond ik wel een sterk beeld, omdat het goed de struggle van mensen die niet passen in een ontwerp weergeeft.

Verbeelden en maken

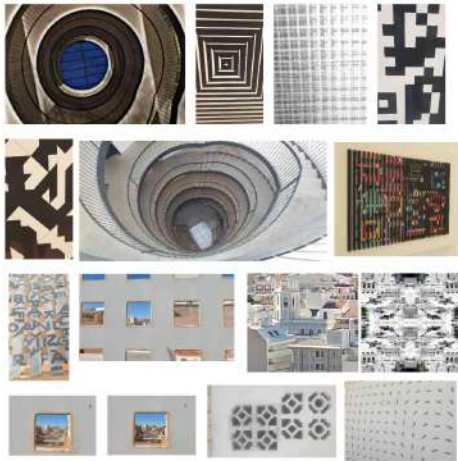
Ik had veel plezier in het ontwerpen van de posters. Ik merkte dat ik gedurende dit project steeds losser begin te worden en gewoon lekker durf te experimenteren. Ik heb eerst naar beelden gezocht in mijn eigen werk en op internet en die vervolgens in Illustrator en Photoshop bewerkt en tekst toegevoegd. Per beeld heb ik in een snel tempo verschillende versies gemaakt.

Reflecteren en evalueren

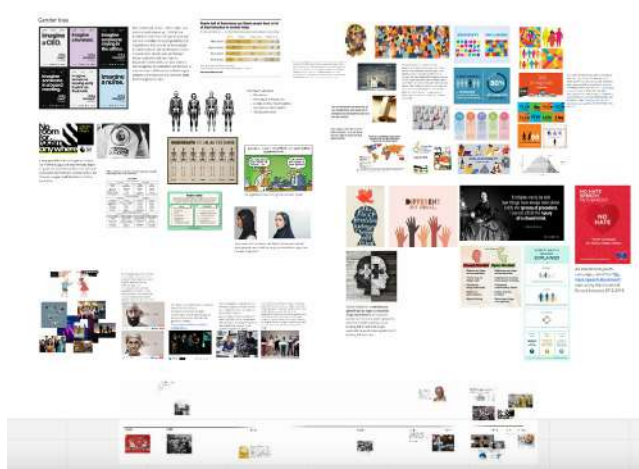
Ik heb veel verschillende campagneposters gemaakt. Ik vond ze allemaal net niet helemaal sterk genoeg. Of ze waren te abstract of weer te concreet. Dit kreeg ik ook als feedback. Maar ik denk dat als ik bepaalde aspecten uit de posters combineer dat ik wel tot een sterk concept kan komen. Dit laat mij de waarde inzien van meerdere ideeën uitproberen.

PROCES

Foto's gemaakt in vakantie

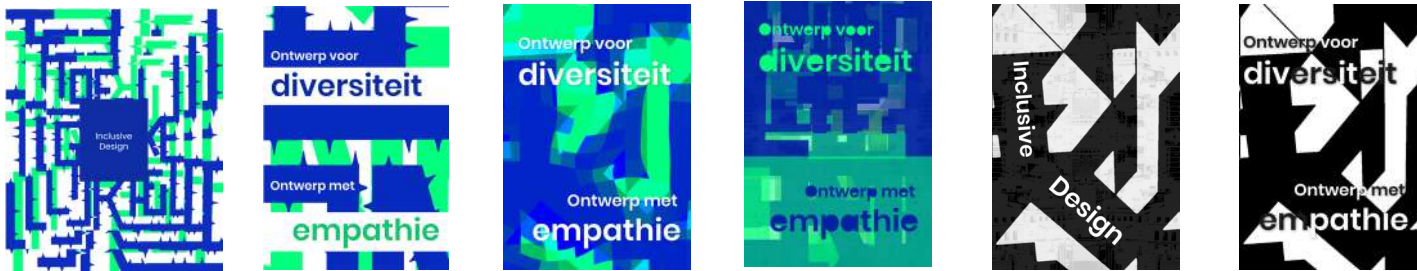


Onderzoek historische context

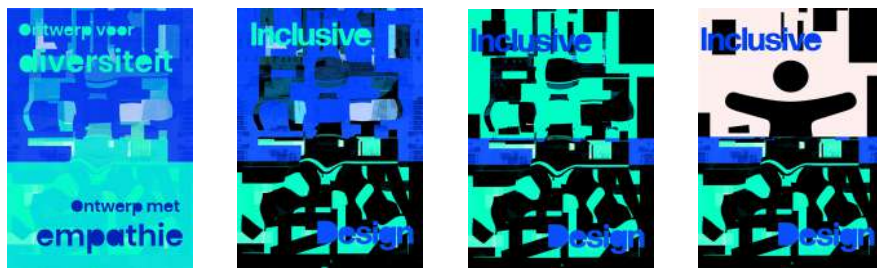


Campagneposters

Ik ging eerst verder met het concept van de benauwende doolhof van vorige week:



Toen heb ik het icoon van accessibility in de chaos proberen te verwerken:



Nog andere uitprobeersels:



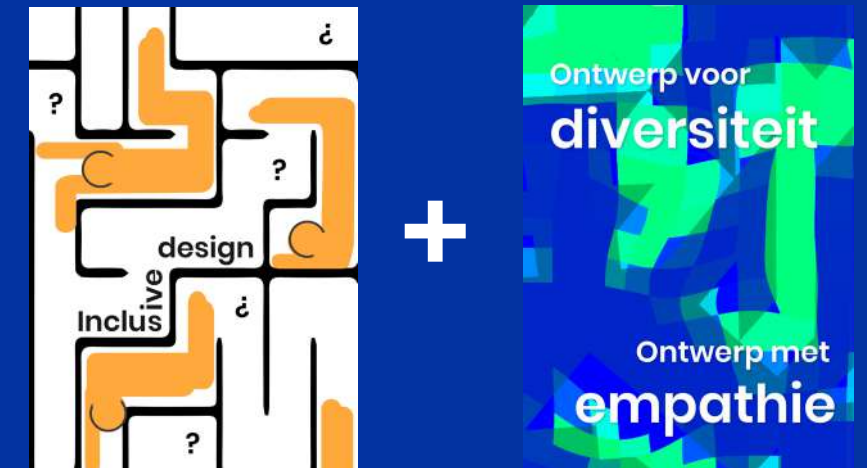
Dit werd iets te abstract.. dus deed ik een stapje terug en maakte ik het iets concreter over het onderwerp:



Het is nog een uitdaging om een balans te vinden tussen het abstracte en concrete.

EINDRESULTAAT WEEK 5

Er zat geen poster bij die ik sterk genoeg vond, maar een combinatie tussen deze twee posters zou wel werken. Dit nam ik mee naar week 6.



Dit idee vind ik wel sterk omdat je de struggle ziet van mensen die niet passen in een ontwerp.

Felle kleuren om mijn doelgroep (studenten) aan te spreken. Groen en blauw omdat ik dat associeer met digitale technologie.


DOEL CAMPAGNE

Ik wil ontwerpers in opleiding bewuster maken over het belang van digitale toegankelijkheid, zodat zij in hun ontwerpen rekening gaan houden met inclusiviteit. Daarnaast wil ik ze wegwijs maken in hoe ze dit het beste kunnen aanpakken.

Begrijpen en kaderen

Maandag had ik wat meer deskresearch gedaan naar Inclusive Design: wat je praktisch kunt doen als ontwerper. Verder heb ik studenten geïnterviewd over hoe ze omgaan met accessibility en of en hoe ze er meer over zouden willen leren.

Vrijdag heb ik een interview gedaan met iemand met een beperking (een docent op de HvA). Dit was erg out of my comfortzone, maar ik ben blij dat ik het gedaan heb. Het was erg boeiend om het perspectief te horen van iemand voor wie de wereld niet is ontworpen. Het inspireerde mij voor nieuwe beelden voor de animatievideo (ik weet nu beter wat ik wil vertellen).



Ik weet nu
beter wat ik
wil vertellen.

Conceptualiseren

Ik heb nagedacht over een concept die studenten CMD op een leuke manier informeert en inspireert op gebied van accessibility. Ik wil een korte animatie maken die uitleg geeft over hoe je inclusief ontwerpt en een visuele quiz die daar op aansluit. Eerst wilde ik alleen een animatievideo maken maar na het interviewen van studenten kwam ik erachter dat ze het liefst meer leren door te oefenen.

Dus begon ik naast de animatievideo ook in een visuele kennisquiz te maken met HTML, CSS en JS.

Verbeelden en maken

Ik ben verder gegaan met het creëren van een visuele identiteit van de campagne. Ik heb verschillende visuele kenmerken uit voorgaande weken gecombineerd om daar iets nieuws uit te creëren. In Illustrator had ik een aantal posters ontworpen en verder eventuele beelden die ik voor een animatievideo kon gebruiken. Ik had nog geen ervaring met motion design, het leek mij erg leuk om daar mee te experimenteren.

Ik bleef wel erg alleen digitaal bezig en nam mij voor de week erop wat meer op papier te schetsen om te kijken of daar iets interessants uit zou komen.

Reflecteren en evalueren

Ik was deze week erg op mezelf bezig en heb weinig feedback gevraagd. Ik zat vaak zo in een flow dat ik vergat om even stil te staan en mijn werk door andere ogen te laten bekijken.

Ik vond dat daarnaast lastig om te doen omdat ik geen concrete vragen had.

Begrijpen en kaderen

Door het onderzoek van vorige week (met name de interviews) ben ik beter gaan begrijpen wat het probleem is met accessibility en wat ik wil vertellen. Ik wil mij minder focussen op accessibility richtlijnen en meer op je houding als ontwerper en het kijken vanuit meerdere perspectieven.

Conceptualiseren

Deze week heb ik geprobeerd verder te denken dan het doolhof metafoor en ben ik iets gaan doen met het perspectief van de ontwerper.

Ik heb de impossible triangle van Escher gemaakt. Alleen als je vanuit een bepaalde hoek kijkt, zie je een driehoek. Mijn boodschap hierachter: als je op een andere manier naar dingen kijkt, zie je ook andere oplossingen.

Het moet af
en het moet
perfect.



Verbeelden en maken

Deze week ben ik verder gegaan met de animatievideo door een storyboard te schetsen. Sommige frames schetste ik op papier, andere vond ik makkelijker om meteen in Illustrator te maken.

Ik heb veel After Effects tutorials gevolgd. Het inspireerde me hoe je met motion veel kan communiceren. Maar het kost wel veel tijd om te animeren.

Ik werd een beetje moe van mijn scherm, dus ben ik van mijn laptop afgegaan en heb ik "the impossible triangle" met hout gemaakt om mijn concept te versterken. Het was best leuk iets met mijn handen te maken.

Reflecteren en evalueren

Ik had eerst met name tekst in de animatievideo, waarop ik de feedback kreeg om wat meer een verhaal te vertellen met voorbeelden. Ik besloot toen een storyboard te schetsen, dit hielp mij goed op weg.

PROCES

Campagnevideo

Intro:



Inspiratie:



Boodschappen erin werken:

- 1.6 mensen met beperking, waar vaak niet rekening mee wordt gehouden.



- Neem accessibility mee aan het begin van het ontwerpproces, ipv. als een laatste 'moet' dingetje.



- Er bestaat niet één oplossing voor iedereen.



- Je kunt wel zoveel mogelijk manieren bedenken voor mensen om mee te doen.



- Ontwerp niet voor je gebruikers, maar MET je gebruikers. Zij weten het beste wat ze nodig hebben.



Impossible triangle



EINDRESULTAAT WEEK 7

Campagnevideo



<https://www.youtube.com/watch?v=dMfmtB8vy2M>

Impossible triangle



EINDRESULTAAT PROJECT

VISUELE KENNISQUIZ

EXPERIMENTEN VISUELE IDENTITEIT

INCLUSIVE

INTERVIEW ERIC

1. In hoeverre ervaar je een beperking?

Ik zit in een elektrische rolstoel, mijn beperking bestaat uit, tijdens te zwangerschap zijn mijn spieren en gewrichten minder goed gegroeid en daarom heb ik minder beweging in mijn ledematen. In principe is de wereld niet ingericht op mensen met een beperking. Je hebt het medisch model en sociaal model. Het medisch model kijkt naar wat kun je aan hulpmiddelen verzinnen om iemand mee te laten doen met de maatschappij. Dus moet je bijv. iemand opereren, voorzieningen treffen, etc. Dat is hoe we tot nu toe altijd zijn omgegaan met mensen met een beperking. Ik heb een beperking, dus ik moet van alles gaan regelen om te zorgen dat ik mee kan doen.

Het sociale model gaat er vanuit dat je de maatschappij aan moet passen, voor iedereen. Hoe meer je de maatschappij toegankelijk maakt, hoe meer mensen mee kunnen doen. Dus bijv. wanneer er een nieuw gebouw gebouwd wordt, wordt er gezorgd dat de deuren breed genoeg zijn, etc. Ik vind het heel fijn dat dat langzaam begint te komen. Want tot nu toe was het voor mij altijd knokken om een plekje te krijgen in de maatschappij. Dus heel veel kan, maar je moet er wel altijd om vragen. Dat kost veel energie.

2. Wat doet het met je dat er niet altijd rekening met je wordt gehouden?

Het is vermoeiend. Je moet er sterk in je schoenen staan, wil je gewoon mee kunnen doen met wat je wilt. Als ik normaal naar school wil gaan toen ik nog jong was net als anderen, betekent het dat ik net even meer energie en tijd eraan kwijt ben. Als een lesprogramma niet goed aangepast is, moet ik altijd bewijzen dat ik dingen nodig heb. Dus mijn werkplaats moet aangepast worden. En misschien wel het grootste waar ik tegen aanklopf, mensen weten niet wat het inhoud om een beperking te hebben en doen allemaal aanname. En vanuit die aanname handelen ze ook. Dan denken ze dat ze goed bezig zijn, maar vergeten ze aan mij te vragen wel ik wel of niet nodig heb. Dus je bent heel erg bezig met managen van informatie van wat je nodig hebt.

3. Heb je een voorbeeld van een bepaald product, dienst of situatie waarin er geen rekening met je is gehouden?

Ik werk nu drie maanden op de IVA en toen ik hier net kwam solliciteren heb ik meteen een rondje gelopen en zou er van alles voor mij worden aangepast en dat is allemaal nog niet gebeurd. Die intenties zijn er, maar vervolgens gebeurt er niks en als ik er niet achteraan ga dan gaat er ook niks gebeuren. Nu ben ik gelukkig redelijk handig en kan ik gewoon met de laptop overweg en ik heb hier genoeg collega's om me heen die me overal mee willen helpen. Maar ik moet dus wel voor mezelf beslissen of ik het ook vind om overal hulp voor te vragen. Dat betekent voor mij wel of het hier kunnen werken. Het valt mij ook op dat ik heel weinig leerlingen zie in een rolstoel. Dus wat dat betreft vraag ik me ook af of mensen van te voren bang zijn of het niet toegankelijk is of dat ze dat al weten, of dat dat ook een energieverschil is. Je hebt in NL 2,2 miljoen mensen met een beperking (ook onzichtbare). We hebben het over 1/5e van de maatschappij die ondersteuning nodig hebben. Een grote groep dan heel veel mensen door hebben.

4. Hoe toegankelijk is het web voor jou?

Voor mij is het wel goed te doen. Maar ik heb veel collega's bij mijn andere baan met beperkingen die wel merken dat het web niet voor hen ontworpen is. Dus ik merk wel dat als je nu die verschuiving hebt naar apps en mobiele telefoons hoeveel belangrijker die worden, dat daar echt nog een stap te halen valt. Vooral hoe kleiner de interface wordt, hoe moeilijker het is om het toegankelijk te maken. Geen fysieke knoppen meer. Ik merk wel dat daar meer aandacht voor is, maar vooral op zoek naar de beste oplossing voor iedereen. Volgens mij is dat het stukje waar we op vast zitten, want als je iets voor iedereen wilt ontwerpen maak je veel concessies en maak je het eigenlijk voor niemand perfect. Er wordt wel een poging gedaan om het toegankelijk maken, en dan zit er een verbetering in. Maar die verbeteringen kunnen voor andere mensen weer slechter zijn. Dus ik denk dat er qua onderzoek nog heel veel te doen valt.

5. Als je advies kon geven aan de ontwerpers over accessibele design wat zou je hen dan willen meegeven?

Het belangrijkste is, doe het met mensen samen. Ga niet in je eentje proberen te bedenken voor een ander wat goed is. Ik heb een laatste fase verduidelijkt met richtlijnen. Ik vind het aan de ene kant wel tof dat we steeds meer regels optellen over waar iets aan moet voldoen. Maar ik denk dat je dat moet zien als een hulpmiddel, een uitgangspunt van wat het minimaal moet zijn. Maar wil je het echt goed maken, dan ga je kijken wat het effect is van mensen die het ook echt gaan gebruiken. Die laatste stap is gewoon echt heel belangrijk. Hierbij is ook belangrijk dat je als je iets ontwerpt dat je niet meteen denkt aan alle groepen die er niet mee overweg zullen kunnen gaan, want ik kan elk ontwerp wat ik bedenken ook iemand bedenken die er niet mee overweg zou kunnen gaan, maar dat betekent niet dat je het niet moet doen. Het allerleefste zie ik eigenlijk in de toekomst dat steeds meer

INTERVIEW ERIC

heb hier genoeg collega's om me heen die me overal mee willen helpen. Maar ik moet dus wel voor mezelf beslissen of ik het ook vind om overal hulp voor te vragen. Dat betekent voor mij wel of het hier kunnen werken. Het valt mij ook op dat ik heel weinig leerlingen zie in een rolstoel. Dus wat dat betreft vraag ik me ook af of mensen van te voren bang zijn of het niet toegankelijk is of dat ze dat al weten, of dat dat ook een energieverschil is. Je hebt in NL 2,2 miljoen mensen met een beperking (ook onzichtbare). We hebben het over 1/5e van de maatschappij die ondersteuning nodig hebben. Een grote groep dan heel veel mensen door hebben.

6. Ervaar je ook een voordeel aan in rolstoel zitten? Zoja, wat?

Niet in de rij staan in de Efteling en altijd een zitplek hebben in de trein. Vooral in de manier waarmee ik met dingen omga. Uiteindelijk gaan we allemaal hulp nodig hebben als we ouder zijn en ik heb daar al mijn hele leven mee kunnen oefenen. En verder heeft het ook zeker mijn creativiteit versterkt.

7. Is er nog iets niet aan bod gekomen wat je belangrijk vindt om te bespreken wat betreft het onderwerp toegankelijkheid/sociale inclusie?

Ik denk dat het grootste probleem is als je het hebt over een beperking dat het niet altijd zichtbaar is. Je hebt bijna niet door hoe vaak je mensen met een beperking tegenkomt. Ook omdat hele grote groepen altijd apart gehouden zijn, aparte instellingen, aparte woonruimtes, etc. En daardoor heb je ook altijd het idee altijd dat het bijzonder is en dat mensen niet zomaar mee kunnen doen. Het wordt ook een beetje gevoel. Ik hoop dat we sluis door elkaar kunnen mengen en dat iedereen gewoon mee kan doen en dan kom je er ook achter wat het voor en nadeel is. Ik zou heel graag een nieuwswaker willen zien in een rolstoel, iedereen kent een nieuwswaker, dan wordt het in één keer normaal. En bijv. reclamespotjes, ook belangrijk dat je iemand in een rolstoel de weg ziet doen en dat je dan niet denkt 'oh wat knap dat je dat kan in een rolstoel', maar dat iemand dat gewoon doet. Dat het normaal wordt. En dan wordt het normaal om die mensen ook mee te nemen in je denkproces omdat ze onderdeel zijn van de maatschappij. Dan ga je denken "Oja, die doe ook mee wat hebben ze nodig?"

DIGITALE TOEGANKELIJKHEID

We leven in een digitaal tijdperk, het web is een venster op de wereld. Het web gebruiken is niet even gemakkelijk voor iedereen. Wereldwijd zijn er 1,5 miljard met een beperking. In veel landen (waaronder NL) is het voor de overheid en instellingen uit de publieke sector wettelijk verplicht om te voldoen aan de toegankelijkheidsrichtlijnen van de WCAG. Grote bedrijven zoals de Albert Heijn vallen hier niet onder en houden zich vaak ook niet aan de richtlijnen. Uit een onderzoek van 2022 naar de toegankelijkheid van websites bleek dat 96,8% van de 1 miljoen geteste homepages detecteerbare WCAG 2.2 fouten vertoonde. Dat vind ik niet meer kunnen in deze tijd. Ik vind het erg dat we een hele groep mensen negeren.

Het is duidelijk dat er meer focus en expertise moet komen op gebied van digitale toegankelijkheid. Grote bedrijven moeten bewust worden en het nut gaan inzien van digitale toegankelijkheid. Daarnaast denk ik dat er meer onderzoek gedaan moet worden naar toegankelijkheid. Inclusive design is moeilijk te realiseren door de zogeheten "ability bias": het feit dat er weinig specialistische expertise is in het ontwerpen voor mensen met beperkingen.

Wie wil ik bereiken?

Ik wil met name ontwerpers bereiken omdat zij met de juiste expertise de invloed hebben en hier verandering in te brengen.

IMPOSSIBLE TRIANGLE

- 1,5 miljard mensen hebben een beperking en willen allemaal meedoen.
- Er bestaat niet één oplossing voor iedereen, maar je kunt wel zoveel mogelijk manieren bedenken voor mensen om mee te doen.
- Ontwerp niet voor je gebruikers, maar MET je gebruikers. Zij weten het beste wat ze nodig hebben.
- Neem toegankelijkheid mee aan het begin van het ontwerpproces in plaats van als een laatste 'moet' dingetje.

REFLECTIE ALGEHELE PROJECT

Ik ben blij dat ik project Visual heb gekozen, omdat het project erg vrij was zonder vast te zitten aan al te veel richtlijnen. Dat maakte het leuk.

Ik had het met name gekozen omdat ik meer wilde leren experimenteren en daar werd ik zeker in uitgedaagd. Ik durf nu veel lossier te werk te gaan, zonder te weten waar het heen gaat.

Ik ben tevreden over het eindresultaat en mijn proces. Ik heb hard gewerkt, kritisch geëvalueerd en meerdere iteraties gemaakt. Ik ben zowel gegroeid in persoonlijke ontwikkeling als praktische vaardigheden, zoals After Effects.

Dit project heb ik meerdere technieken geleerd zoals bijv. inzoomen op je werk, er een foto van maken en dat weer verder bewerken. Of van te voren visuele kenmerken op een rij zetten en op basis daarvan creëren. Achter je laptop vandaan gaan en durven onderzoeken in het veld. Dat neem ik mee in mijn verdere loopbaan.

Wat ik dit project nog moeilijk vond is het werken op school. Ik merk dat ik thuis veel meer de ruimte voel om te creëren. Daar wil ik nog in groeien.

Idee / inhoud

Mijn concepten zijn goed doordacht en gebaseerd op onderzoek. Ik denk dat het gelukt is om mijn boodschap over te brengen en de doelgroep te bereiken.

Ik vond het wel nog moeilijk om bij één concept te blijven. Nu heb ik zowel een animatievideo, als een quiz, als een poster, als een houten werkje gemaakt. Als ik mij had gefocust op één van deze dingen, had ik daar misschien nog meer uit kunnen halen.

Onderzoek

Aan de hand van deskresearch en het doen van interviews heb ik mij verdiept in het onderwerp en de doelgroep.

Hoewel ik het spannend vond, merk dat ik uiteindelijk het meeste heb gehaald uit het doen van interviews, omdat je dan ook iets meer te weten krijgt over wat er zich onder het topje van de ijsberg bevindt.

Ik heb mijn gedachtengang goed op het Mirobord bijgehouden. Daar heb ik veel aan gehad omdat ik dingen kon teruglezen.

REFLECTIE ALGEHELE PROJECT

Experimenteren

Ik ben hier flink in gegroeid. Ik durf de controle wat meer los te laten en gewoon met ideeën te experimenteren, zonder dat het meteen hoeft te "kloppen". Door veel verschillende versies te maken ben zo ik op een visuele identiteit uitgekomen waar ik tevreden mee ben.

Ik heb vooral digitaal gewerkt in Illustrator en Photoshop, maar ook met andere materialen zoals papier, fotografie, verf en hout.

Originaliteit

Ik heb veel inspiratiebeelden gezocht en raakte geïnspireerd door de kunstenaars Keith Haring en Escher, maar heb altijd mijn eigen draai eraan gegeven.

Samenwerking

Tijdens de werkgroepen heb ik met medestudenten kunnen sparren over mijn project en andersom. Ik vond het vooral leuk om anderen feedback te geven.

Inzet

Dit project heb ik hard gewerkt en het uiterste uit mezelf gehaald.

Ik ben wel een beetje te perfectionistisch geweest over het eindresultaat. De animatievideo was veel werk en ik wilde per se dat het af was en er goed uitzag. Dat zou ik nog meer willen loslaten, omdat ik later in het werkveld niet zo veel tijd ga hebben om dingen te perfectioneren en het werk niet ten koste van mezelf moet gaan. Maar ik heb er ook veel tijd in gestoken omdat ik het leuk vond :-).

Ik merk dat ik thuis wel een stuk lekkerder werk dan op school. Dit komt omdat ik thuis meer de ruimte voel om te creëren en op school te veel bezig ben met wat anderen zouden kunnen denken. Daar wil ik nog in groeien.

Voortgang

Ik liep goed op schema. Het hielp mij om in het weekend een plan van aanpak te maken, zodat ik maandag meteen aan de slag kon.

Ik heb al mijn ideeën kunnen realiseren, behalve de kennisquiz. Die had ik het liefst nog verder willen uitwerken, maar dat was niet realistisch naast de animatievideo.