

Mid Stake Design

Inhoud

1. [Feedback](#)
2. [Ontwikkeling](#)
3. [Uitvoering](#)
4. [Wat ging er goed](#)
5. [Uitdagingen](#)
6. [Tegenslagen](#)
7. [Doelen](#)

Feedback

Feedback Luuc

Van Luuc kreeg ik als feedback dat mijn graphing tool technisch gezien erg indrukwekkend is, maar dat deze weinig extra toegevoegde waarde bood ten opzichte van bestaande tools die veel sneller en efficiënter hetzelfde resultaat zouden opleveren. Deze opmerking zette me aan het denken over de verhouding tussen technische diepgang en ontwerpgericht denken. Waar ik van nature geneigd ben om te focussen op functionaliteit en performance, besefte ik door deze feedback dat design draait om ervaring, begrijpelijkheid en relevantie voor de gebruiker. Een goed design hoeft niet complex te zijn; het moet duidelijk communiceren.

Feedback Hendrik

Van Hendrik heb ik als feedback gekregen dat het verhaal momenteel vooral uit data bestond, maar dat het nog geen comprehensief verhaal vormt. Hoewel hij vond dat ik interessante data had gekozen en goed over bepaalde visualisaties had nagedacht, benadrukte hij dat ik te weinig aandacht had besteed aan de doelgroep en aan de structuur van het verhaal.

Daarnaast gaf hij aan dat ik in mijn designopdrachten wel sterke onderwerpen en goede bronnen had gekozen, maar dat mijn aanpak te eenzijdig was. Zijn advies om "meer van twee kanten te vertellen" is belangrijk om een beter verhaal te vertellen dat niet alleen makkelijker wegbleeft en meer overtuigend is, maar ook eerlijker is tegenover mijn lezer.

Feedback Pete

Ik heb van Pete als feedback gekregen dat mijn data story interessant is, maar dat dit wel geheel pro kern energie is. Ik moet meer een verhaalstructuur opstellen en niet alleen feiten inschuiven, en ik moet mijn data beter categoriseren.

Ontwikkeling

Op het gebied van design heb ik dit blok echt grote stappen gezet. Mijn achtergrond in technische informatica had me goed voorbereid op de functionele kant van projecten, maar het visuele en

communicatieve aspect was voor mij nieuw terrein. Waar ik voorheen vooral dacht in termen van functionaliteit, moest ik nu leren denken vanuit de ervaring van de gebruiker.

In het begin vond ik dat lastig. Ik merkte dat ik bij het ontwerpen van visualisaties vaak terugviel op logica en structuur, maar dat ik weinig aandacht had voor emotie of beleving. Door de workshops en feedbackmomenten begon ik te begrijpen dat design draait om betekenisgeving: niet alleen wat iets doet, maar wat het overbrengt.

Uitvoering

In mijn workshop, designopdrachten en mijn data story heb ik geprobeerd deze nieuwe inzichten toe te passen. Dat ging niet altijd vlekkeloos, maar elke stap voelde als vooruitgang. Zo heb ik bij de designopdrachten bewust gezocht naar controversiële onderwerpen met maatschappelijke relevantie, zoals energiebeleid en klimaatverandering. Ik wilde niet zomaar data presenteren, maar een verhaal vertellen dat mensen aan het denken zet.

Hoewel ik technisch gezien sterke visualisaties kon maken, merkte ik dat de visuele communicatie vaak nog tekortschiet. Grafieken waren functioneel correct, maar niet altijd makkelijk leesbaar of aantrekkelijk.

In mijn data story probeerde ik voor het eerst een duidelijke verhaallijn te maken. Dat was nieuw voor mij: niet alleen data tonen, maar ook een boodschap overbrengen. Hoewel het nog niet helemaal gelukt is om dit goed te balanceren, voel ik dat ik op de goede weg ben.

Wat ging er goed

Wat goed ging, is dat ik actief bezig ben geweest met het verkennen van controverses en ethische aspecten binnen mijn onderwerp. Ik heb niet alleen data verzameld, maar ook onderzocht welke maatschappelijke betekenis deze heeft. Dat heeft mijn werk meer diepgang gegeven.

Uitdagingen

De grootste uitdaging was om los te komen van mijn technische denkwijze. Ik denk nog steeds in termen van functionaliteit, terwijl design juist vraagt om aantrekkelijkheid, leesbaarheid, en eerlijkheid.

Ook had ik moeite om voldoende aandacht te besteden aan de afwerking van mijn eindproducten. Bijna altijd ging op aan het technische aspect, in de vorm van mijn graphing tool, terwijl die tijd beter besteed had kunnen worden aan het verbeteren van mijn visualisaties en de verhaallijn van mijn data story.

Een andere uitdaging was het inschatten van hoe mijn gebruikers mijn werk ervaren. Ik merk dat ik vaak zelf wel begrijp wat ik bedoel met een bepaalde visualisatie, maar dat dit niet altijd duidelijk overkomt bij anderen. Het leren ontwerpen voor anderen in plaats van voor mezelf is een proces waar ik nog middenin zit.

Tegenslagen

De grootste tegenslag dit blok was de tijd die ik heb gestoken in mijn graphing tool. Hoewel ik hier technisch veel van heb geleerd, leverde het in design-opzicht weinig op. Achteraf gezien had ik beter bestaande libraries kunnen gebruiken, zodat ik meer aandacht had kunnen besteden aan de presentatie en begrijpelijkheid van mijn data story.

Ook vind ik het nog moeilijk om te zien wat de zwakke aspecten van mijn data story zijn, en hoe de gebruiker deze gaat ervaren.

Doelen

In het volgende blok wil ik me volledig focussen op design en storytelling, en pas daarna de technische aspecten erop aansluiten. Mijn doel is om een ontwerp te kunnen maken dat niet alleen functioneel klopt, maar er ook goed uitziet, en makkelijk te gebruiken is.

Ik wil leren hoe ik mijn ontwerpbeslissingen beter kan onderbouwen en hoe ik de gebruiker uit kan nodigen om op een eigen manier mijn eindproducten te ervaren. Uiteindelijk hoop ik dat ik me aan het einde van de minor echt kan verplaatsen in de schoenen van mijn lezer of gebruiker, en ontwerpen kan maken die niet alleen iets laten zien, maar ook iets laten voelen.