

Reflectie Design

Inleiding

In dit document beschrijf ik mijn leerpunten en wat ik anders zou doen in mijn design als ik opnieuw zou beginnen. Zie dit als een versie 2 van mijn ontwerp, waarbij ik eerst terugkijk op Design V1 en vervolgens toelicht hoe ik mijn aanpak zou verbeteren.

Leerpunten

Mijn oorspronkelijke aanpak van het design bevatte verschillende omissies en ondoordachte keuzes waar ik destijds nog niet bij had stilgestaan.

- Door het lineair leren maakte ik veel kleine, afzonderlijke documenten. Dit leidde tot een grote hoeveelheid losse bestanden, waardoor het later lastiger werd om alles samen te voegen en volgens APA-richtlijnen correct te structureren.
- Microsoft Word bleek minder effectief te werken. Inmiddels gebruik ik Obsidian voor het maken van notities. Doordat Obsidian werkt met Markdown, raakte ik geïnspireerd door de duidelijke scheiding tussen tekst en opmaak.
 - Obsidian ondersteunt ook LaTeX. Mogelijk is dat voor mij de toekomst voor het schrijven van technische documenten.
- Mijn aanpak van de diagrammen was niet optimaal. Aanvankelijk dacht ik dat een state-diagram niet relevant zou zijn voor de PC-kant van mijn software. Toen ik echter een flowchart maakte, merkte ik dat het ontwerp al snel onoverzichtelijk werd (*spaghettificeerde*). Dit had ik kunnen voorkomen door eerder gebruik te maken van een goed uitgewerkt state-diagram.

Design v2

Als ik nu opnieuw zou beginnen, zou ik mijn designproces anders structureren met meer nadruk op de volgorde en samenhang van de diagrammen. Het starten met het uitwerken van de interviews vind ik nog steeds een waardevolle eerste stap. Tijdens deze fase veranderde mijn oorspronkelijke idee namelijk sterk: van een platform dat het gewicht meet waarop je staat, naar een halterschijf met geïntegreerde sensoren die de positie registreren.

Opbouw nieuwe aanpak

1. Interviews en analyse

- Interview 1 – uitwerking
- Interview 1 – reflectie
- Interview x – uitwerking
- Interview x – reflectie

- Bevindingen interviews

2. Conceptueel ontwerp

- Chen-notatie

3. Logisch ontwerp

- Database-diagram
- Klassediagram

4. Dynamisch ontwerp

- State-diagram Arduino
- State-diagram PC-software (*weet nog niet zeker of dit nodig is*)
- Eventueel flowcharts