

Format Design Brief

Probeer de design brief kort en bondig te houden, maar zorg ervoor dat iemand zonder voorkennis van je project, het kan begrijpen. Bedenk zelf in welke vorm je je het beste uitdrukt, tekstueel, visueel of een mix van beiden. Verwijs netjes naar bronnen volgens APA-richtlijnen. Je gebruikt je projectvoorstel als basis, een aantal onderwerpen zijn uitgebreider dan bij het projectvoorstel.

Voorblad

Titel van je project, studentgegevens, eventuele opdrachtgever, datum en versie.

Aanleiding

Wat is de aanleiding voor je project. Hoe ben jij bij dit project gekomen? Heb je het helemaal op eigen initiatief bedacht of heb je juist een opdracht gekregen? Wat is de voorgeschiedenis die lezers moeten weten om je project te kunnen begrijpen? En hoe betrokken ben jij bij dit onderwerp?

Persoonlijke focus

Beschrijf kort wat voor CMD'er je bent, waar ligt jouw profilering en focus binnen opleiding? Geef duidelijk aan hoe dit project hierbij aansluit en hoe je jezelf hierin verder kunt ontwikkelen. Dit geeft ook richting voor het niveau van uitwerking van jouw product.

Probleemsituatie

Schets de huidige situatie vanuit de perspectieven van *verschillende stakeholders*. Waar vinden er ontwerpproblemen plaats in deze situatie. Is er een duidelijk aan te wijzen oorzaak voor het probleem? Waar en wanneer doet het probleem zich voor? Gebruik hiervoor de 5w2h methode uit opdracht 1a [van Afstudeervaardigheden]. En maak eventueel een stakeholdermap om alle stakeholders goed in kaart te brengen.

- Doe je je project voor een opdrachtgever, werk dit dan uit voor de doelgroep en je opdrachtgever.
- Doe je het project zonder directe opdrachtgever, werk dan de huidige situatie uit voor de doelgroep en een andere partij die belang heeft bij dit probleem. Je kunt denken aan een belangenvereniging of potentiële opdrachtgever/investeerder.

*Het kan handig zijn om hier een stakeholdermap van te maken.

Design challenge

Overleg met je afstudeerbegeleider vanuit welk perspectief je de design challenge formuleert, vanuit jouw eigen perspectief als ontwerper, of vanuit het perspectief van je opdrachtgever, of vanuit het perspectief van je gebruiker. Een goede design challenge maakt duidelijk wat je verwacht dat de grootste uitdaging in het ontwerp wordt, welk spanningsveld je ziet. Het kan helpen om te starten met een soort doelstelling en vervolgens je vraag uit te breiden met "... zonder dat ...", of "... waarbij ...". Bijvoorbeeld: Hoe kan een mobiele applicatie artsen en patiënten met suikerziekte helpen overzicht te houden over het ziekteverloop van een patiënt, waarbij de patiënt zo min mogelijk gegevens hoeft in te voeren.

Gebruik verder de tips die je al bij het projectvoorstel hebt gebruikt.

Deelvragen

In je deelvragen splits je jouw onderzoek op in werkbare onderdelen. Hier heb je al eerder mee kunnen oefenen bij voorbeeld het vak Ontwerponderzoek. Kijk goed naar alle ontwerpuitdagingen en verwerk die in de deelvragen. Gebruik hiervoor opdracht 1b [van Afstudeervaardigheden].

Werk per deelvraag de volgende punten uit:

- Wat is de deelvraag? Wat zijn de sub-vragen?
- Waarom wil je dit onderzoeken? Welke antwoorden denk je te vinden?
- Welke methode wil je gebruiken om tot een antwoord op de vraag te komen (vanuit het CMDMethodspack, of andere)?
- Welke bronnen denk je hiervoor nodig te hebben (literatuur, artikelen, veldonderzoek, wie ga je interviewen etc.)?

Productvisie

Verbeeld of beschrijf jouw visie op de oplossing. Inventariseer kort bestaande oplossingen. Laat weten welke oplossingsrichting(en) je nu al hebt bedacht. Schet s of beschrijf wat je ongeveer voor je ziet en hoe je hieraan bent gekomen. Laat ook weten in hoeverre je nu al overtuigd bent dat dit een goede oplossing kan worden.

Valideren van het niveau

Geef aan waar jouw afstudeerproject zit in de CMD niveaumatrix. Leg kort uit waarom jij denkt dat jouw afstudeerproject in het benoemde vakje valt.

Mogelijke impact product

Denk na over de ethische aspecten van de oplossing die je bedacht hebt. Zijn er mogelijk ongewenste consequenties? Wat zijn de potentiële positieve consequenties? In hoeverre ga je hier tijdens je project verder onderzoek naar doen?

Belangrijkste mijlpalen en planning

Geef een korte beschrijving van de belangrijkste mijlpalen die je gaat opleveren zo ongeveer om de 2/3 weken. Deze mijlpalen laat je ook terugkomen in je planning.

Start je planning vanuit de deadlines vanuit de opleiding, zodat je weet wanneer je op DLO zaken moet inleveren. Bepaal dan je persoonlijke mijlpalen tussen deze deadlines.

Bedenk bij elke mijlpaal waarop en van wie je vooral feedback wilt hebben. Je kunt daarbij denken aan:

Is het probleem	• Haalbaar (vanuit technisch perspectief)	Is het visual design
• Correct geïdentificeerd		• Aantrekkelijk
• Helder		• Passend/treffend
• Goed afgebakend	Is de content	• Boort het juiste emotie aan
• ...	• Overzichtelijk/ helder geordend	• ...
Is het concept	• Vindbaar	
• Gewenst (vanuit perspectief van gebruiker(s))	• Passend	Is het in technisch opzicht
• Levensvatbaar en uitvoerbaar (vanuit perspectief van opdrachtgever, beheerder etc.)	• ...	• Snel in reactietijd
	Is het interactieontwerp	• Responsive
	• Duidelijk	• Bug-vrij
	• Functioneel/ effectief	• Robuust
	• Efficiënt	• ...
	• Prettig	
	• ...	