

Reflectie

Student: Sam Lansdaal, 500713156

Docent: Hans de Zwart



Reflectie

Voor de reflectie kreeg ik de volgende opdracht.

Deel 1 van de opdracht: de deugden van een goede designer

Dit deel van de opdracht gaat over het afstudeerproces en over wie jij wilt zijn als designer.

Op de volgende pagina's zie je een bijlage uit het boek [Future Ethics](#) van Cennydd Bowles. Hij heeft daarin een lijstje deugden opgenoemd. Doe daarmee het volgende:

1. Kies vijf deugden die jij (voor jezelf) heel belangrijk vindt om te hebben als designer. Je kunt Bowles als inspiratie gebruiken, maar je mag uiteraard ook zelf een deugd bedenken.
2. Beschrijf bij elk van de vijf deugden waarom je vindt dat deze belangrijk is om te hebben als designer.
3. Beschrijf bij elk van de vijf deugden wat het betekent (en hoe het heet) als je deze deugd te weinig hebt én wat het betekent (en hoe het heet) als je deze deugd teveel hebt.
4. Beschrijf voor elk van de vijf deugden hoe deze deugden tot uiting komen in de manier waarop je jouw afstudeerproject aanpakt. Doe je dingen op een bepaalde manier vanwege het belang van die deugden? Zijn er deugden waar je beter in probeert te worden? Zijn er deugden die heel goed verwezenlijkt kunnen worden binnen jouw project?

Opdracht 1

1. Creativity, Confidence, Ambition, Optimism, Fun / Humor

2. Creativity: Ik denk dat het als ontwerper heel belangrijk is om creatief en vindingrijk te zijn. Een probleem vanuit meerdere kanten kunnen bekijken om tot een passende oplossing te komen. Ook is het voordeel van creativiteit dat brainstormen nooit een probleem is, want het zorgt altijd voor een overvloed aan ideeën en suggesties.

Confidence: Ook ben ik van mening dat het heel belangrijk is om zelf verzekerd te zijn. Je kan als ontwerper de meest mooie dingen maken, maar als je zelf niet in je eigen werk gelooft, wie gaat er dan wel in geloven?

Ambition: Als derde heb ik voor ambitie gekozen. Dit heb ik gedaan omdat ik van mening ben dat ambitie een belangrijke karakter eigenschap voor de meeste mensen is. De mogelijkheid om jezelf een doel te geven en je hier volledig voor in te zetten.

Optimism: Positief blijven is één van de lastigere deugden. Ik denk dat het belangrijk is om altijd positief te blijven. Ondanks dat mensen soms niet in je geloven vind ik dat het belangrijk om positief te blijven. Ook kunnen projecten of ideeën soms vast te lopen. Ipv dichtslaan en uitstellen probeer ik vanaf de positieve kant te kijken en ergens anders aan te werken.

Fun / Humor: Als laatste deugd heb ik gekozen voor humor en plezier. Dit heb ik gedaan omdat plezier voor mij het allerbelangrijkst is. Een project hoeft niet altijd geweldig leuk en grappig te zijn, maar zolang ik plezier heb in het werk wat ik doe ben ik gelukkig. Daarbij heb ik humor gekozen omdat het vooral belangrijk is voor mij om met collega's te kunnen lachen.

Reflectie

3. Creativity: Boring, no self resourcefulness / Crazy, weird.

Als je te weinig creativiteit hebt ben je niet in staat om verschillende elementen samen te voegen om nieuws te creëren. Je bent ook niet in staat om met weinig veel te kunnen maken. Teveel creativiteit kan zorgen voor een gedistantieerd gevoel. Je kunt je onbegrepen voelen of buiten de boot vallen.

Confidence: Arrogant / onzeker

Teveel zelfverzekerdheid kan overkomen als arrogant en te weinig uit zich in onzekerheid.

Ambition: Overachiever / lazy

Teveel ambitie kan zorgen voor teveel druk. Te weinig ambitie daarentegen resulteert tot luiheid en laks gedrag.

Optimism: Overoptimistic / pessimistic

Teveel optimisme kan ervoor zorgen dat je problemen negeert en niet beseft dat negatieve dingen ook belangrijk kunnen zijn voor persoonlijke groei.

Fun / Humor: Kinderachtig en irritant / grappig en amusant

Teveel plezier en humor kan er voor zorgen dat je niet serieus genomen wordt of dat je als irritant wordt ervaren. Te weinig kan er voor zorgen dat je als je saai en serieus wordt ervaren.

4. Creativity komt tot een uiting in mijn project door mijn aparte manier van problemen oplossen.

Confidence komt tot een uiting in mijn project door mijn eigen zelfverzekerdheid en mijn geloof in mijn product.

Ambition komt tot een uiting in mijn project omdat ik mezelf wil bewijzen. Ik wil iets maken wat nog niet eerder is gedaan. Het liefst uit ik mijn creativiteit in een project wat ik met trots aan andere kan laten zien. Ook heb ik meerdere malen gehoord dat mijn project heel veel details heeft die duidelijk zijn voor de doelgroep.

Optimism komt tot uiting in mijn project door de keuzes die ik maak en er beste van wil maken. Ik probeer elke bevinding of keuze zo positief mogelijk te bekijken. In plaats van dat ik elke keer denk "is dit wel een goed idee?" probeer ik te denken "hoe kan ik dit idee laten werken?".

Fun / Humor komt tot uiting in mijn project door een bepaalde speelsheid toe te voegen. Dit doe ik in de vorm van grapjes en geintjes die verstopt zitten door het prototype dat ik wil gaan maken.

Reflectie

Opdracht 2 van de reflectie.

Deel 2 van de opdracht: de 'Tarot Cards of Tech'

Dit deel van de opdracht gaat over de ethische gevolgen van je ontwerp.

Het is belangrijk om na te denken over de mogelijke (negatieve) consequenties van jouw product. Soms is het moeilijk om die consequenties te voorzien. Artefact heeft twaalf kaarten ontworpen om je te helpen nadenken over de ethische gevolgen van je ontwerp. Je vindt die hier: tarotcardsoftech.artefactgroup.com. Doe het volgende:

1. Lees alle twaalf de kaarten met vragen.
2. Kies er drie uit waarvan jij denkt dat er relevante vragen op staan voor jouw afstudeerproject.
3. Beantwoord voor elk van die drie kaarten alle vragen die er op de kaart staan. Probeer hier écht goed over na te denken en de vragen zo goed mogelijk te begrijpen.
4. Beschrijf voor elk van de drie kaarten hoe jouw oplossing anders gaat zijn doordat je deze vraag hebt beantwoord. Als je dit moeilijk vindt, dan moet je waarschijnlijk bij punt 2 een andere vraag kiezen.

TAROT CARD "THE RADIO STAR"

Who or what disappears if your product is successful?

Game winkels die geen webshop hebben.

Who loses their job?

Medewerkers van deze winkels.

What other product or services are replaced?

Fysiek winkelen wordt hiermee vervangen door een digitale omgeving waarin hetzelfde gedaan kan worden. Dit zal dus resulteren in nog minder fysieke winkels.

What industries, institutions or policies would be affected?

De gaming industrie en fysieke winkels zullen nog minder relevant worden.

Hoe gaat mijn oplossing er hierdoor uitzien?

Mijn oplossing gaat de fysieke wereld vertaling naar digitale wereld. Op deze manier kan ik helaas niet het uitsterven van de videogames winkels voorkomen, maar ik kan wel de klassieke sfeer van een videogame store voortzetten in een online omgeving. Ook zal mijn oplossing meer aandacht trekken voor "Game Over?" en zullen er hopelijk meer klanten naar hun winkel gaan nadat ze mijn oplossing hebben gebruikt.

TAROT CARD "THE FORGOTTEN"

When you picture your user base, who is excluded?

Mijn user base bestaat voornamelijk uit gamers of mensen met videogame experience. De uitgesloten personen zijn mensen met een beperking of mensen met geen tot weinig verstand van videogames.

If they used your product, what would their experience be like?

Mijn ervaring tijdens het gebruiken van mijn product zal lastig en verwarrend zijn. Ik maak namelijk veel gebruik van design patterns die in het verleden veel gebruikt werden bij videogames en of tegenwoordig nog steeds worden gebruikt.

Whose perspective is missing from product development?

Er zijn meerdere perspectieven die missen tijdens de ontwikkeling van mijn product. Dit komt voornamelijk omdat mijn product voor een zeer specifieke doelgroep wordt gemaakt. Dit zal dus betekenen dat er bijvoorbeeld weinig rekening wordt gehouden met wat oudere mensen en of mensen met een beperking.

Reflectie

Pretend the opposite of your assumptions about your core user are true —how does that change your product?

Als ik ervan uit dat mijn aannames over mijn doelgroep onjuist zijn zou dat betekenen dat niemand games heeft gespeeld en dat dus niemand ervaring heeft of de design patronen herkend die ik mijn product verwerk.

Hoe gaat mijn oplossing er hierdoor uitzien?

Mijn oplossing zal voor de verschillende gebruikers verschillende opties bieden. Tijdens mijn onderzoek kwam ik uit op 3 soorten bezoekers. Bezoeker 1 is iemand die gericht op zoek is naar een game en deze snel en gemakkelijk wil afrekenen. Bezoeker 2 is iemand die alle tijd van de wereld heeft en zin heeft om nieuwe games te exploreren. Gebruiker 3 wil snel en gemakkelijk contact op kunnen nemen met "Game Over?". Voor de 3 verschillende gebruikers heb ik 3 verschillende opties gemaakt binnen mijn oplossing.

Binnen de game zelf heb ik andere elementen toegepast om mensen die onbekend zijn met games op weg te helpen. Hieronder valt een korte tutorial, een aantal tips die verstopt zijn in de winkel en maak ik veel gebruik van metaforen om het zo dicht mogelijk bij de echte wereld te houden.

TAROT CARD "THE BACKSTABBER"

What could cause people to lose trust in your product?

Gebruikers zouden vertrouwen in het product kunnen verliezen als het niet goed functioneert of niet intuïtief is al ik het had willen maken. De ontwerp patronen moeten meteen duidelijk zijn en de gebruikers moeten begrijpen hoe het product werkt. Ook kunnen gebruikers vertrouwen verliezen wanneer ze bijvoorbeeld iets bestellen en het komt nooit aan of beschadigd.

What could make people feels unsafe/exposed?

Een datalek in het klanten bestand.

What mechanisms are in place for listening to your users?

Bij de medewerker in de digitale winkel zullen meerdere opties zijn om klachten in te dienen of om hulp te vragen.

How will you recognize larger patterns in feedback so that action can be taken?

Ik zou grote feedback patronen het liefst willen erkennen door meerdere gebruikers te laten play testen voordat het product lanceert. Natuurlijk kunnen er daarna altijd nog bugs or glitches in de website zitten. Hiervoor zal ook bij het winkelpersoneel een optie zijn om bugfixes aan te vragen.

Hoe gaat mijn oplossing er hierdoor uitzien?

Ik zal binnen de website opties bieden voor klanten om extra vragen te stellen en ze te garanderen dat wanneer er iets fout gaat ze contact om kunnen nemen op hun probleem op te lossen.

Een veelgestelde vragen pagina en een duidelijk formulier voor hulp bij klachten zullen aanwezig moeten zijn om de klant goed te kunnen helpen.

Persoonlijke reflectie op het proces

Ik moet zeggen dat afstuderen een leuke periode was. Het liep in het begin wat stroef, met een eerste afstudeer poging die stuk liep. Vanaf het moment dat ik opnieuw was gestart in blok 2 ging het allemaal een stuk beter. Ik worstelde zelf heel erg veel met motivatie en inspiratie. Ik wilde namelijk graag ik iets doen waar ik zelf voor 200% achter sta, maar aan de andere kant moest het ook aan de CMD competenties voldoen.

Van nature heb ik een ontzettend sterke mening over design en hoe iets eruit zou moeten zien. Dit was dan ook één van mijn grootste valkuilen tijdens de gehele CMD studie, want in plaats van iets maken voor een gebruiker ging ik wat vaker op een solo avontuur waarin ik dingen deed die voor mij goed voelde.

Maar nu eindelijk na 4 jaar CMD gevolgd te hebben begint er verandering in te komen. In het begin van het afstudeer project was ik nog te koppig en te egoïstisch, totdat ik eindelijk aankwam bij het testen van mijn product. Ik heb hierbij meerdere mensen gesproken en ook meerdere mensen laten testen om te kijken waar mijn eigen visie onduidelijk werd bij anderen. Natuurlijk heb ik ook tussentijds met mensen gesproken om wat kleinere stukjes van mijn project te bespreken.

Ik denk eerlijk gezegd dat ik op het communicatie vlak van CMD flinke stappen heb gemaakt in de laatste paar weken. Los van dingen die ik over mijn persoonlijkheid geleerd heb. Heb ik opnieuw mijn kennis over ontwerpen weten te verrijken. Ik heb voornamelijk heel veel geleerd over Game Design en webdesign. Dit is ook altijd al één van de dingen geweest die ik heel interessant vond. "Hoe kan het nou dat je in een video game altijd weet waar je heen moet?". Dit is een vraag die ik mezelf eerlijk gezegd nog steeds afvraag, maar steeds beter en beter leer te begrijpen.

Het voelde dan ook ontzettend goed om me hierin te kunnen verdiepen voor een afstudeer project waar ik mijn studie mee kan afsluiten.