## K2: Idee-ontwikkeling

## Begrippenlijst

De volgende vakinhoudelijke begrippen zijn relevant voor dit keuzevak:

|  |  |
| --- | --- |
| **Term** | **Omschrijving** |
| **Algemeen** | |
| **Analyseren** | Het nauwkeurig onderzoeken van een opdracht of probleem om de belangrijkste informatie er uit te halen. Analyseren kan je helpen om tot een ontwerpidee of oplossing te komen. |
| **Doel** | Wat je uiteindelijk wil bereiken met jouw oplossing. |
| **Doelgroep** | De groep mensen die uiteindelijk jouw oplossing of ontwerp gaan gebruiken. Het bepalen van een doelgroep helpt je om jouw ontwerp gebruiksvriendelijker of interessanter voor de gebruiker te maken. |
| **Functie** | Wat moet het product kunnen/doen? Waar wordt het voor gebruikt? |
| **Hoofdzaken** | De belangrijkste dingen in een opdrachtomschrijving. Hoofdzaken zijn dingen die je niet weg kunt laten zoals de doelgroep, de deadline, etc. |
| **Bijzaken** | Minder belangrijke dingen en details in een opdrachtomschrijving. Meestal begin je met het ontwerpen van de hoofdzaken, om je later te focussen op de bijzaken. |
| **Brainstormen** | Brainstormen is een techniek om zoveel mogelijk ideeën te bedenken bij een bepaald onderwerp of opdracht. Er zijn een 4 basisregels voor brainstormen:   1. Niets is fout (gewoon opschrijven wat in je opkomt, kritisch kijken komt later) 2. Schrijf zoveel mogelijk op(je gaat later de goede ideeën eruit halen) 3. Hoe gekker hoe beter (gekke ideeën helpen je om op onverwachte en originele oplossingen te komen) 4. Vul elkaars ideeën aan (het is makkelijker om een idee te verbeteren, dan een heel nieuw idee te bedenken) |
| **Woordweb** | Een techniek om te brainstormen.  Werkwijze: In het midden van een vel papier wordt een beginwoord geschreven (de opdracht, het thema, etc). Je bedenkt nu ideeën bij het beginwoord en schrijft deze rondom het beginwoord op. Bij elk opgeschreven idee bedenk je weer nieuwe ideëen die je rond dat vervolgidee schrijft. Dit herhaal je totdat je een spinnenweb ideeën hebt. |
| **Mindmap** | Een techniek om te brainstormen.  Werkwijze: Letterlijk: Gedachten-kaart.  Werkt hetzelfde als een woordweb, maar dan mag je ook (kleine) tekeningen gebruiken. Je analyseert meerdere wegen en onderwerpen door jouw mindmap en geeft deze aan met kleuren. Zo kunnen mensen kijken naar jouw gedachtestappen in jouw hoofd en hierop verder bouwen. |
| **Visualiseren** | Je ideeën omzetten naar beeld. |
| **Strategieën** | |
| **Ontwerpstrategie** | Een ontwerpstrategie is een doordacht plan om van een startpunt (een idee, een opdracht, etc…) via een ontwerpproces tot een eindproduct te komen. |
| **Bottom-up design** | Een ontwerpstrategie die start met het ontwerpen van de bijzaken (details). Later in het ontwerpproces komen de hoofdzaken aan bod.  *Voorbeeld: Bij het ontwerpen van een website wordt eerst de technische basis bepaalt hoe een bezoeker kan chatten. Later pas de vormgeving van de chatfunctie.* |
| **Top-down design** | Een ontwerpmethode die begint met de hoofdzaken. In het ontwerpproces wordt er naar de bijzaken (details) toegewerkt.  *Voorbeeld: Bij het ontwerpen van een website wordt eerst de vormgeving van de chatfunctie bepaalt en daarna wordt bedacht hoe de technische basis ervoor werkt.* |
| **Parallel ontwikkelen** | Een populaire ontwerpstrategie waarbij een team, gelijktijdig, aan het ontwerp van een product werkt. Hierbij is een goed doel, rolverdeling en communicatie erg belangrijk.  *Voorbeeld: op basis van de bedachte doelgroep en einddoel wordt er door een team parralel gewerkt aan een app en de marketing voor die app.* |
| **Reverse engineering** | Een ontwerpstrategie waarbij de werking van een bestaand product (tot in de kleinste details) wordt ontraadseld. Dit wordt gedaan om erachter te komen hoe het product werkt om het vervolgens te kunnen namaken of verbeteren.  *Voorbeeld: Samsung kijkt met een microscoop naar de Airpods van Apple en begrijpt daardoor hoe hun technologie werkt.* |
| **Watervalmethode** | Een ontwerpstrategie waarin de ontwikkeling van een product precies volgens de vaste stappen in het ontwerpproces loopt. Je begint Top-Down (analyseren en werkt langzaam aan naar beneden (de details) tot het eindproduct. |
| **Onderzoek** | |
| **Sfeer** | Sfeer is een gevoel, stemming die mensen kunnen krijgen in bepaalde situatie, bij bepaalde gelegenheden en ook bij het kijken naar bepaalde beelden. Een sfeer kan positief maar ook negatief zijn. |
| **Vorm** | Het uiterlijk van een product. Maar ook hoe het product in de hand voelt en werkt in gebruik. De vorm is gekozen op basis van de doelgroep. |
| **Typografie** | Bewust vormgegeven tekst (voor een doelgroep) Hieronder vallen ook lettertype, gekozen witruimte, regelafstand, lettergrootte, letterdikte, etc.  *Voorbeeld: Een krant is bewust met een ander lettertype vormgegeven dan een grote advertentie op een billboard.* |
| **Collage** | Een techniek waarbij met losse afbeeldingen een nieuw beeld wordt gemaakt door afbeeldingen, foto’s, teksten enz, bij elkaar te plakken. |
| **Moodboard** | Een moodboard maak je om te brainstormen over de stijl, sfeer of doelgroep van een idee. Het is een collage van geplakte en gevonden afbeeldingen op een bepaald thema. Een moodboard wordt vaak gemaakt aan een begin van een creatieve opdracht. |
| **Dummy** | Een niet werkend prototype om een gevoel te krijgen van de vorm van het eindproduct. |
| **Ideeënboek** | Een boek waarin je al je goede ideeën bewaard die je tijdens het ontwerpen bedenkt of tegenkomt. Dit kan later helpen als inspiratiebron bij nieuwe opdrachten. |
| **Vormtoepassing** | In welke vorm wordt een idee uitgewerkt? In het geval van ontwerpen kun je denken aan vormen van media zoals: een poster, een film, een 3D-object, etc. |