

Graphic in public space

ESMEEELI
DESIGN

DP33
FHICT
R1 Eindhoven
Berry Sanders

Voorwoord

Voor u ligt het procesverslag van Esmee Li waarin het gehele proces van het project "graphic in public space" in staat. Denk hierbij aan de aantekeningen tot de brainstorm, het concept tot de schetsen en van de ontwerpen naar het product in staat.

Aan deze opdracht heb ik als individu deelgenomen. Zo ben ik de lessen gaan volgen en opdrachten gaan maken, waarna ik uiteindelijk een product heb weten op te leveren. Van deze lessen heb ik vooral geleerd hoe er gewerkt kan worden met prototypes, hoe ik kan werken met scenario's en hoe ik met typografie en beeld kan omgaan in de bladspiegels.

Daarnaast wil ik graag Berry Sanders bedanken voor het geven van de lessen en de feedback die ik van hem heb gehad.

DP33 | Esmee Li

Eindhoven



INHOUDSOPGAVE

ALGEMEEN

- 6 Aantekeningen
- 8 Opdracht
- 8 Brainstorm

CONCEPTING SCENARIO'S

- 10 Opdracht
- 12 Onderwerp
- 12 Concept
- 12 PROCESS you should capture:
- 12 Concept
- 13 NECESSARY ELEMENTS
- 14 Feedback
- 15 Storyboard schets

DESIGN LAYOUT & TYPE

- 36 Bladspiegels
- 56 Feedback
- 56 Wat ga ik met de feedback doen?
- 65 Schetsen applicatie

PROTOTYPE

- 15 Storyboard
- 16 Claim je eigen melk
- 18 Concept twee
- 18 Het maken van prototypes
- 22 Prototypes
- 24 Designs voor de melkparken
- 24 Design voor de prullenbak
- 25 Feedback
- 26 Onderzoek Augmented reality
- 26 Ontwerpen projecteren
- 26 Het projecteren van beelden
- 28 Nieuwe foto's van Eindhoven
- 30 Wat kan ik met de typografie?

DESIGN LAYOUT & IXD

- 66 Buttons applicatie
- 68 Ontwerpen interactieve applicatie
- 70 Persona
- 70 Scenario's
- 72 Ontwerpen interactieve applicatie

DESIGN LAYOUT & UX

- 74 Checkpoint 1 in Feedpulse 17-11-2016
- 74 Checkpoint 2 in Feedpulse 24-11-2016
- 74 Checkpoint 3 in Feedpulse 01-12-2016
- 74 Feedback doorvoeren
- 75 Link naar S3-portfolio Esmee Li

6

Aantekeningen

7

Digitaal Publiceren
 - interface
 - UXU

How do you ... do?
 ... feel?
 ... know?

① Is het aantrekkelijk? (vorm) ziet er mooi uit
 ② Ik begrijp hoe het werkt
 ③ Ik vertel er verhalen over

Design DP33

DesignKit
 → snelheid
 → durf dingen te doen
 → leer een leerportfolio of
 → experimenteren / itereren

Graphic Design In Public Space
 Graffiti
 Verkeersbeelden
 Belettering
 Guerilla marketing

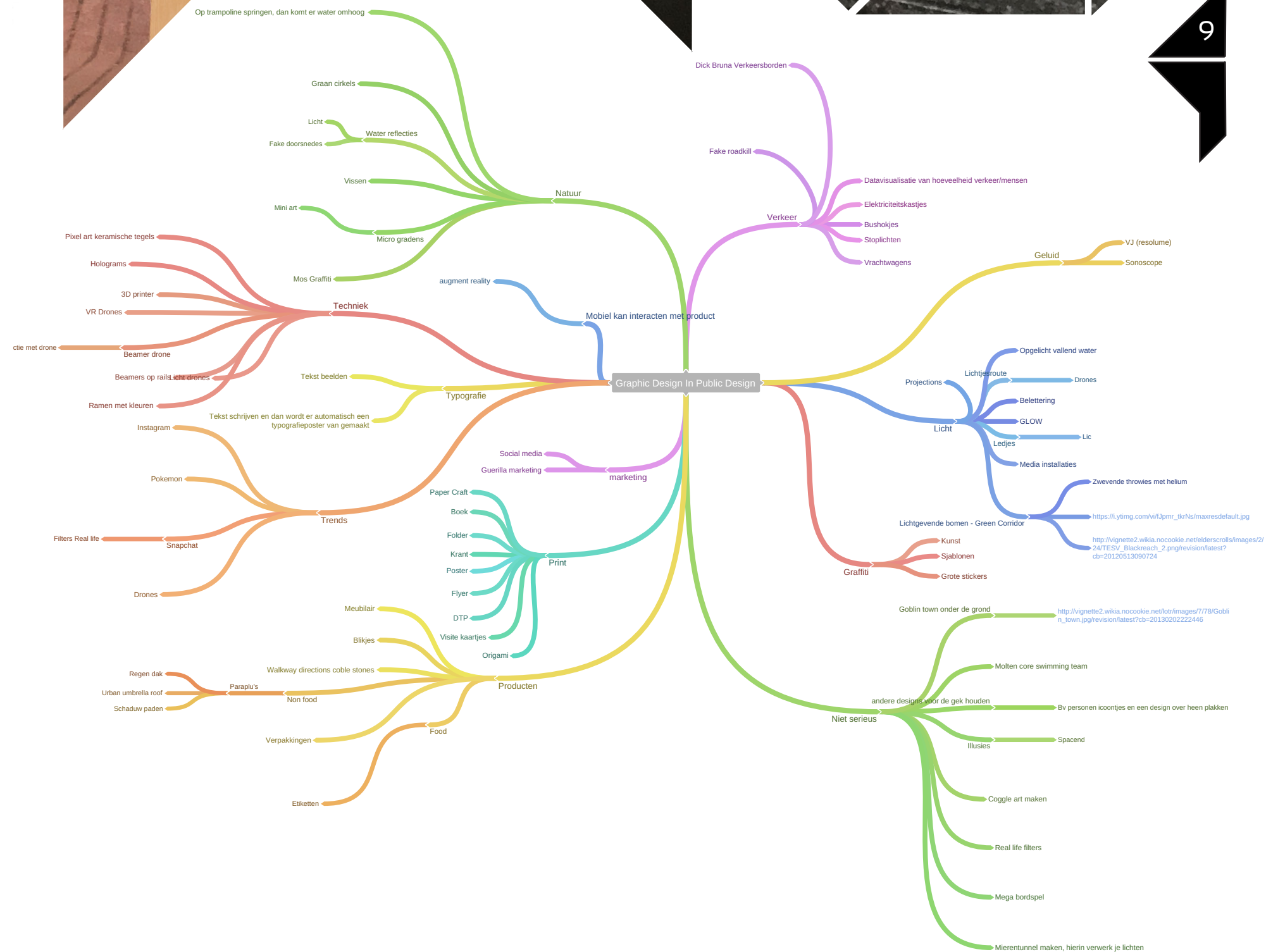
Alles wat vormgegeven
 is buiten in 2D gebied

Brainstorm

Opdracht

Er zijn verschillende manieren van brainstormen en het toepassen van creatief denken. Op basis van de aangereikte methode en technieken kies je als groep minimaal 3 technieken en past deze toe.

Leg het proces en de resultaten vast en zorg dat je eigen individuele bijdrage zichtbaar en verantwoord is.



Concepting scenario's

Opdracht

Een goed concept en gebruikerservaring kan getypeerd worden als een proces.

Om een proces vorm te geven zijn een scenarios, users stories, customer journey en storyboarding etc bij uitstek middelen om dit te onderzoeken. Gebruik verschillende technieken om uiteindelijk het een concept en UX te bepalen en verwerk deze minimaal in een storyboard.

Onderzoek

Waarom wil ik iets met paper art gaan doen?

Tegenwoordig zitten mensen nog vooral achter hun mobieltjes en wordt er nog weinig om zich heen gekeken. De mensheid kan in principe niet meer zonder zijn/haar telefoon. Door de kunst terug te brengen naar de straat op een bepaalde manier kunnen mensen zich weer richten op hetgeen dat juist heel oud is. Vroeger werd paper art nog flink gepromoot, maar tegenwoordig hoor je er nog weinig over. Alles begint te digitaliseren.

Kijk bijvoorbeeld naar de expositie van het Rijksmuseum over de papierkunst. Hier wordt benoemd dat de mensheid er tegenwoordig niet meer over nadenkt dat de papierkunst nog bestaat. Gek eigenlijk, aangezien iedereen het dagelijks gebruikt. Toch zijn er verschillende soorten papierkunst waar men iets mee kan doen. Denk hierbij aan sculpturen van karton, het vouwen en knippen van driedimensionale figuren, het vouwen van sieraden, het bewerken van schilderijen, het bewerken van ruimtes en het zelf maken van papier.
<http://stedelijkmuseumkampen.nl/cms/home/2012-07-17-15-27-54/archief-exposities/77-papierkunst.html>

Research naar paper craft

- In principe is paper craft het creëren van 3D objecten. Er zijn veel technieken in deze kunstvorm. Zo wordt er gevouwen, gesneden, gelijmd, gegoten, gestikt of gelaagd. Er zijn op internet ook wel veel voorbeelden van paper craft te vinden. Het begint in principe altijd op een velletje papier met een patroon die men dan uitknijpt en vervolgens in elkaar kan zetten. Hierbij wordt vooral gebruik gemaakt van papier of karton. Het kan deels vergeleken worden met een klein bouwpakket. Verder wordt paper craft gezien als decoratie.
https://en.wikipedia.org/wiki/Paper_craft
- Paper craft wordt op verschillende manieren gedaan. Zo wordt papier vouwen in het westen origami genoemd. Dit komt oorspronkelijk uit Japan. In China wordt er vooral met papier gevouwen. Daar en tegen wordt er in het westen vooral papier vliegtuigen gevouwen.

Wat kan ik er allemaal mee doen?

- Sculpturen van karton, het vouwen en knippen van driedimensionale figuren, het vouwen van sieraden, het bewerken van schilderijen, het bewerken van ruimtes en het zelf maken van papier.
- Verschiede soorten paper art onderdelen: papierknipkunst (het knippen in papier), quilling art (driedimensionale tekeningen van papier), pop-ups (boekjes die kunnen worden open geklapt), paper craft (echt het maken van driedimensionale objecten), bloemkransen maken, hypnotiserende papierkunst, bloemen, levensechte figuren/objecten, origami, levensgrote collages en meer.
<http://www.paradijsvogelsmagazine.nl/papierkunst-voorbeelden/>

Er zijn echt veel mogelijkheden qua paper art:

Het kan op een serieuze manier waarbij het echt gaat om een product, maar het kan ook heel grappig in combinatie met tekeningen.

<http://www.froot.nl/posttype/froot/deze-tekeningen-maken-heel-slim-gebruik-van-het-papier/>

Er kan ook gewoon iets gaafs worden gemaakt uit een blaadje:

<http://www.froot.nl/posttype/froot/image/kunstwerken-gemaakt-uit-een-vel-papier/>

Expositiemogelijkheden

In dit geval wordt er jaarlijks een papierkunst tentoonstelling tentoongesteld in de openbare bibliotheek van Apeldoorn. Het is zo mooi om te zien dat er in ieder geval nog iets leeft qua papierkunsten. Het mooie van dit idee is dat de traditionele en moderne technieken met de inspiratie van de kunstenaar zorgen voor een inspirerend beeld. Het is voor mij inspirerend, aangezien men van blaadjes en/of karton iets heel groots kan maken. Vooral het gedetailleerde is dan ook heel goed gedaan!

<http://www.coda-apeldoorn.nl/museum/archief/2015/coda-paper-art-2015/>

Moet het wel om iets heen of juist niet en random midden in de stad plaats vinden?

Ik denk dat het juist goed is om het in de stad te plaatsen, aangezien het dan groots kan worden. Mensen delen foto's van de niet-dagelijkse gebeurtenissen die zij tegen komen. Daarnaast komen er elke dag veel mensen in de stad, waardoor iedereen

in principe hierin mee kan gaan. Op deze manier kan ook echt iedereen kennis maken met paper art en de creativiteit van anderen, waardoor zij weer geïnspireerd kunnen worden

Voor wie kan het worden geplaatst?

- Ondernemers in de kunstenaars
- Designers (ICT & Media Design, Communicatie & Media Design, grafisch vormgever, mediavormgever)
- Paper artiesten
- Architecten
- Iedereen in de stad

Onderwerp

Paper craft

Concept

Hoe gaaf zou het zijn om paper craft terug te brengen naar de straat? Hoe gaaf zou het dan zijn om voorbijgangers iets fysieks te laten doen in de stad? Hoe gaaf zou het zijn om andere mensen te inspireren met het werk dat voor en door hun wordt gemaakt?

Het eerste ontwerp zal van mij zijn, waarbij ik paper art terugbreng naar de straat. Er wordt op een plein een hele grote afvalcontainer geplaatst die gerelateerd is aan de prullenbak in de stad Eindhoven. Hierop wordt het eerste ontwerp aangebracht die ervoor zorgt dat andere mensen de prullenbakken gaan vullen met hun ideeën over een ontwerp.

Op deze manier staan mensen pas stil bij hetgeen wat er is gecreëerd. Zij zien in ieder geval iets geeks, maar daarbij kan er een quote worden geplaatst dat zich relateert aan paper art. Hierdoor inspireer ik andere mensen, maar alle andere mensen inspireren elkaar ook! Uiteindelijk kan het weer worden teruggebracht in een applicatie op een iPad.

Waarom een afvalcontainer en prullenbakken?

Er zijn in ieder geval om de zoveel meter prullenbakken te vinden in de stad van Eindhoven. Op deze manier zal het zeker opvallen wanneer er een witte omhulsel om heen zit die uiteindelijk kan worden gevuld met de ideeën en ontwerpen van andere mensen.

PROCESS you should capture:

Flow of use.(i.e. what is happening in key points in time)

De stappen naar het gebruik van de applicatie.

- De gebruiker download de applicatie.
- Hierop kan de gebruiker beelden bekijken van het object.
- Daarnaast kan de gebruiker ook een digitaal object ontwerpen.
- Het object kan worden opgeslagen en worden gepubliceerd.
- Verder kan het object ook worden gedeeld.
- Vervolgens kan het proces nogmaals worden uitgevoerd.

Context and goal.(i.e. what is the context and goal / motivation)

Het verhaal naar het doel.

Iedereen zoekt bekijkt weleens iets gaafs. Vooral de personen die gericht zijn op kunst en geïnteresseerd zijn in het ontwerpen van allerlei designs of objecten. Met een object in de stad zouden mensen er zelf aan deel kunnen nemen en inspiratie kunnen opdoen door de creaties van anderen.

How journey to the goal tasks unfold.(i.e. what is the context different stage)

Welke stappen moet je zetten om het doel te bereiken?

1. Beginnen met een paper craft bedenken [hoe de afvalcontainer eruit komt te zien]

2. Een eigen ontwerp van een afvalcontainer maken ter inspiratie
3. Een eigen ontwerp plaatsen
4. Lege ontwerpen plaatsen om prullenbakken in de stad
5. Vervolgens de mensen in de stad laten versieren
6. Wellicht het kunnen combineren van alles stijlen
7. Alle gemaakte onderdelen fotograferen en uiteindelijk tonen in een applicatie
8. Er kan in de applicatie ook prullenbakken worden ontworpen
9. Daarna kan het ook worden gedeeld

How do they accomplish their goal. (i.e. what is the result and reflection)

Hoe bereiken zij hun doel?

Het idee wordt gepromoot door middel van de afvalcontainer. Op deze manier kunnen de mensen op straat ook aan de slag. Al is het wel nodig dat er een vast team start met het tekenen op de afvalbakken. Uiteindelijk wordt alles teruggebracht in een applicatie waarbij mensen zelf hun mening kunnen geven en kan hun eigen werk worden gedeeld.

NECESSARY ELEMENTS

Context Think of 5 W's of context (Who / What / Where / When / Why / (how)

- | | |
|------|--|
| Wie | > Iedereen die door de stad Eindhoven loopt. |
| Wat | > Vuilniscontainer gemaakt van papier en omhulsels voor de afvalbakken in Eindhoven. |
| Waar | > In de stad van Eindhoven |

Wanneer > Een week in de vakantieperiode, aangezien er dan veel mensen vrij hebben en ook de studenten tijd hebben om eens de stad in te gaan. Tijdens deze periode zijn de doelgroepen die meer gerelateerd zijn aan creativiteit en die eventueel inspiratie zoeken vrij.

Waarom > Het terugbrengen van paper art kan voor nieuwe inspiratie leiden, aangezien hier steeds minder wordt gedaan. Daarnaast kan er in de toekomst wellicht meer paper art worden gecombineerd met grafische vormgeving. Dit zou kunnen leiden tot hele nieuwe inzichten.

Hoe > Paper art plaatsen over bestaande prullenbak, zonder er niets kan worden vernield.

People involved who are users / stakeholders?

De mensen die er gebruik van gaan maken.

Alle personen die in de stad rondlopen kunnen hier gebruik van maken, maar ik denk dat de creatieve doelgroep vooral zal deelnemen. Denk hierbij aan de studenten die op de kunstacademie zitten, studenten die op ICT& Media Design studeren, Communicatie & Media Design, grafische vormgeving of mensen die aan DIY doen. Wellicht dat er ook mensen van bouwkunde of architecten die er ook wel in mee zouden gaan.

Environment

Omgeving

Het project zal plaats vinden in de stad Eindhoven, waarbij er veel mensen zijn tussen alle winkels. In deze omgeving staan er verschillende bankjes waar mensen eventueel kunnen zitten om te kijken naar het project. Op deze manier kan het zelfs worden bewonderd wanneer men een broodje zit te eten.

14

15

Task(s) being accomplished

Het eindresultaat

Uiteindelijk zal de afvalcontainer midden in de stad verder worden ontworpen door de bezoekers in de stad, maar zeker ook alle prullenbakken. Wanneer dit allemaal rond is zal alles ook worden teruggevonden in de applicatie waarbij het wellicht ook is gedeeld door mensen die het werk gaaf vinden. Op deze manier kan iedereen inspiratie halen uit elkaars werk.

Sequence

What steps does the user take to accomplish the task

What is the trigger to use the system / service / i.e. concept? What task is supported?

Waarom zou je het systeem gaan gebruiken en hoe gebruik je dat?

De gekste dingen die mensen op straat tegen komen worden vaak gefotografeerd en gedeeld op social media. De meest onzinnigste dingen worden vaak juist populair. Wanneer mensen iets fysieks kunnen doen wordt het interessant. Zeker wanneer er een persoon mee begint en daarna weer andere personen volgen. Zo herhaalt deze cyclus zich de hele tijd.

Satisfaction How does the initial trigger get accomplished?

Hoe behaald de gebruiker zijn doel?

De gebruiker haalt het doel wanneer degene dit project kan gebruiken als inspiratie voor iets nieuws. Wanneer krijgt de gebruiker hier eigenlijk inspiratie door? Het moment waarop iemand een soort gelijke actie bedenkt en het uitvoert zou dit project als leidraad kunnen worden gebruikt, maar ook wanneer er iemand iets zou willen gaan doen met kunst op een openbare plek.

Wellicht kan het doel ook worden behaald wanneer het project veel wordt gedeeld via social media, aangezien het dan toch een soort inspiratie overbrengt op anderen. Het is iets wat wij in de samenleving niet kennen. Een kunstproject zomaar in het openbaar.

Feedback

Denk nog even na over of je het samen kan uitvoeren of juist niet en of het voor de fun is of een andere betekenis heeft?

Wat ga ik met de feedback doen?

In het kort schrijf ik op met hoeveel personen het kan worden uitgevoerd of het voor de fun is en welke betekenis het heeft.

In principe kan men het samen uitvoeren op een apparaat waarbij men samen een ontwerp maakt, maar men kan het ook alleen uitvoeren. Zo is het leuk om met je vrienden een design te maken of jezelf op een melkpak te projecteren, maar geheel je eigen ontwerp maken is natuurlijk ook gaaf. Het zal naar mijn idee vooral door een paar vrienden of vriendinnen worden uitgevoerd, aangezien alleen vaak saai is in de stad en met een vriend/vriendin of een klein groepje maakt het wel gezelliger.

Daarnaast is het vooral bedacht om elkaar inspiratie te geven en ook wel een beetje voor de fun, aangezien er ook gewoon leuke foto's van jezelf en/of je vrienden erin kan worden geplaatst.

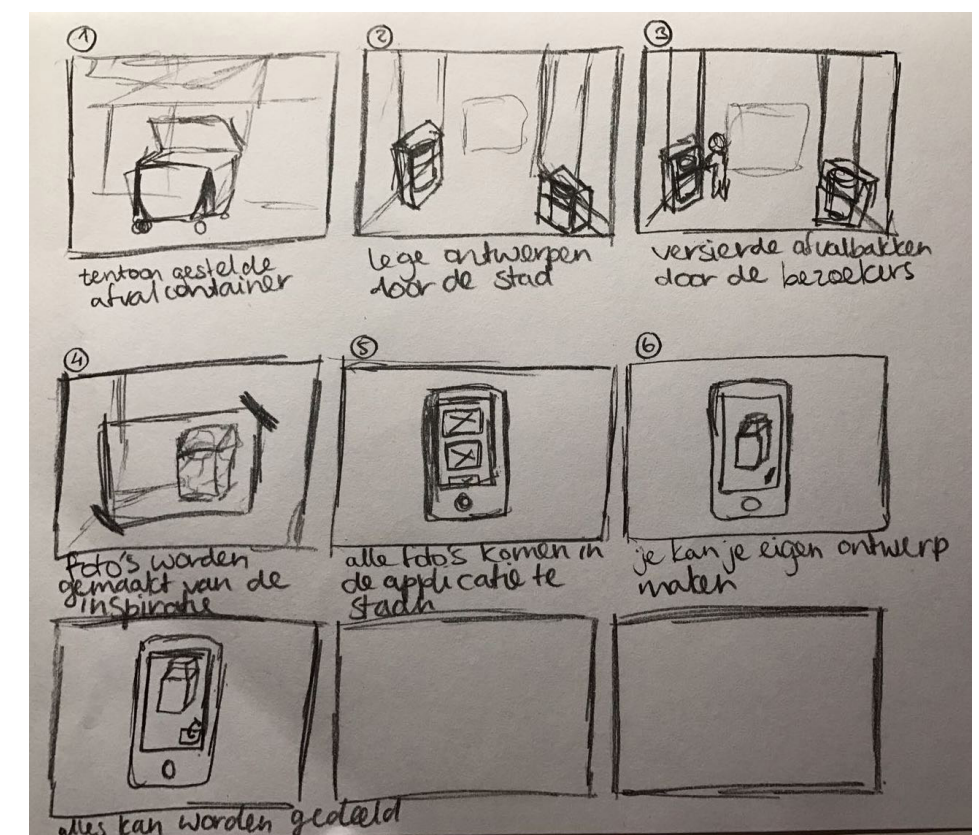
Verder is dit product is vooral gericht op de creatieve

personen. Denk hierbij aan mensen die een creatieve opleiding doen zoals Communicatie & Media Design, ICT & Media Design, Kunstacademie of een gerelateerde creatieve betekenis.

Storyboard

Storyboard schets

Onderstaande schets is gebaseerd op de eerste scenario's voor het concept.



Prototype

<http://www.adobe.com/nl/products/experience-design.html>

16

Concept twee

Claim je eigen melk

Melk is gezond en lekker met je eigen verpakking! Stel je voor dat je kind naar de supermarkt gaat en zijn/haar eigen ontwerp kan maken op de melkpakken dan is het toch gewoon super gaaf om je eigen melk op te drinken! Daarnaast is het ook belangrijk dat de melk verpakkingen worden opgeruimd (even als ander afval). Dus gooi je eigen melkpak in een ander melkpak! Hoe mooi zou het daarnaast zijn als iedereen meer melk gaat drinken en zo gezonder door het leven gaat? Mij lijkt dat een super idee!

17



Prototypes

Het maken van prototypes

Het maken van prototypes. Het lijkt mij een toepasselijk oplossing om de scenario's proberen uit te werken die terug slaan op het storyboard die ik eerder heb gemaakt. Alleen dan in plaats van afvalcontainers en het omhulsel daar omheen zal anders zijn. Deze zijn gebaseerd op het tweede concept.

Het proces naar de prototypes

Onderstaand een aantal gemaakte foto's in Eindhoven om de prototypes te maken. Het leek mij een gepast idee om ook paper prototypes te maken, zodat het idee al meteen duidelijk is. Zo is de voorstelling in het echt ook realistischer.



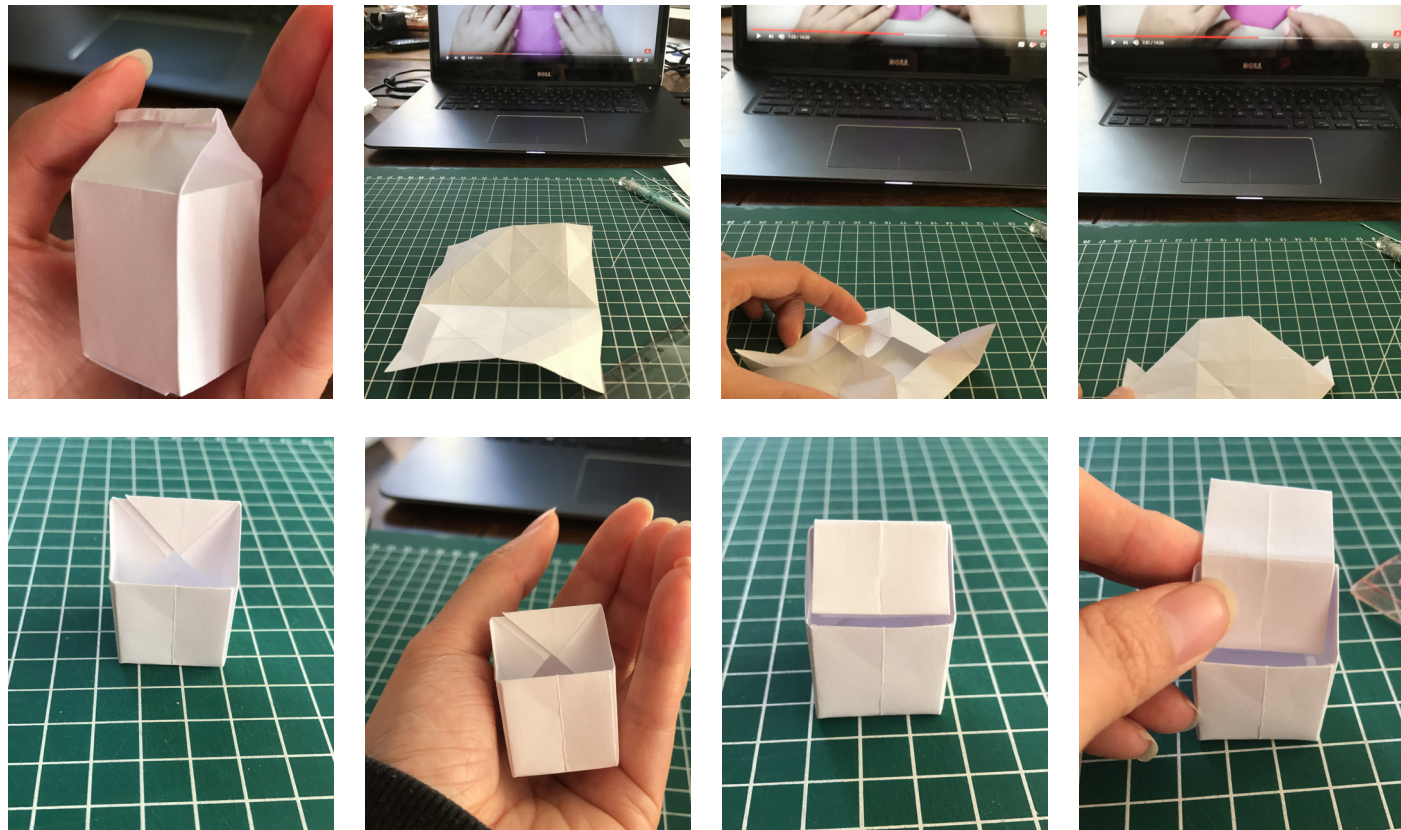


20

21

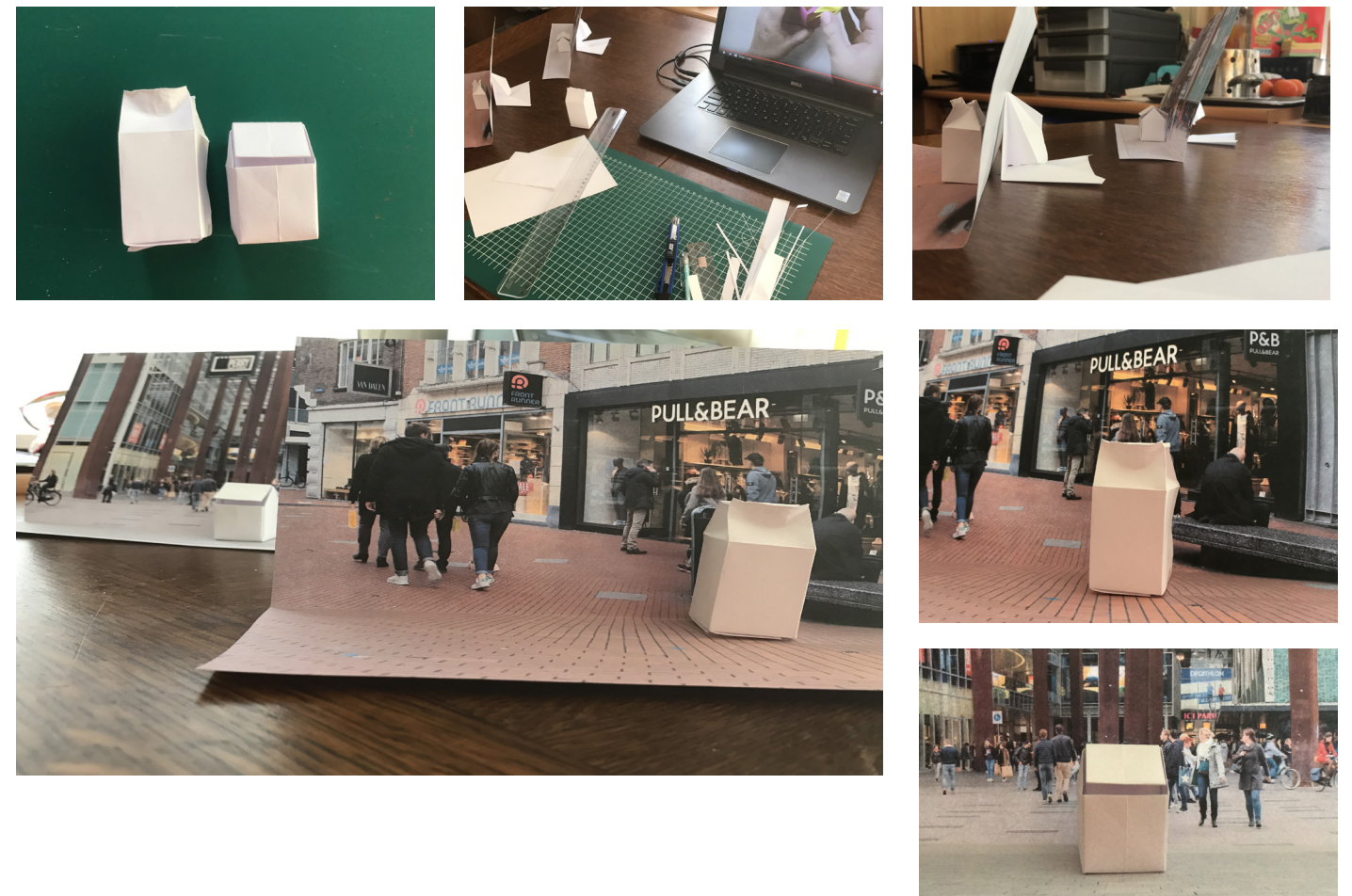
Het maken van de paper prototypes

Als eerst ben ik begonnen met de verpakking voor de prullenbak. Op deze manier kan ik paper art combineren met het grafische design. Hierdoor zorg ik ervoor dat de prototypes goed bij het product passen.



De grootste foto laat zien dat de foto's voor het prototype echt zelf zijn gemaakt. De melkpak en de prullenbak is NIET in de foto gefotoshopt. Nee, het is echt zelf gemaakt!

Verder is het grootste ontwerp ook zelf gemaakt. De foto's rechtsonder laten het resultaat zien van de foto's.



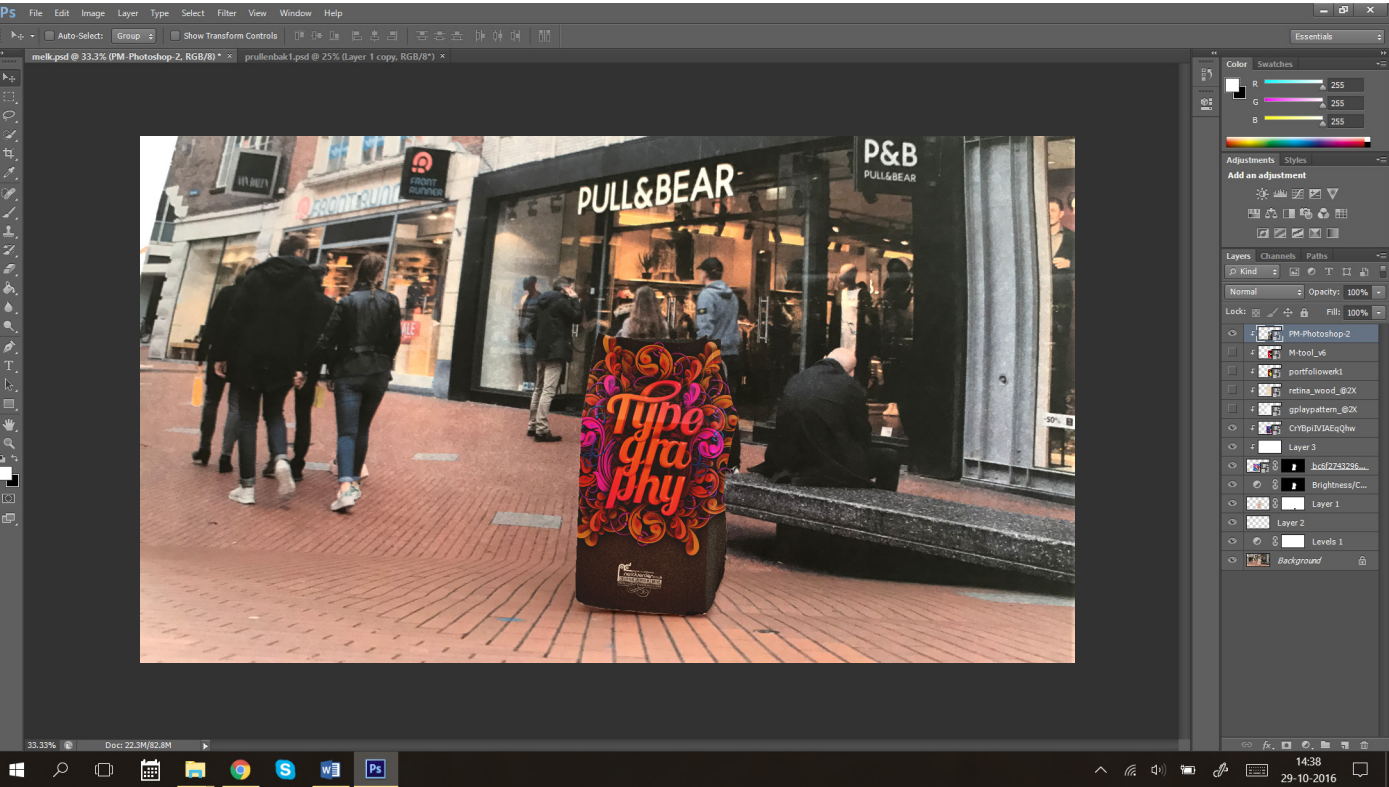


22

23

Designs voor de melkpakken

Onderstaand kan men zien hoe de melkpak wordt gevuld met een design. Op de rechterpagina zijn er nog meer varianten te zien. Het begon met de lege melkpak, waarna er tekst op kwam. De tekst verdwijnt dan ook wanneer er een design wordt geplaatst door de gebruiker.





Design voor de prullenbak



Feedback

Wat wil je nog meer gaan doen? Hoe ga je nu verder? Het ziet er tot nu toe wel gaaf uit.

Het lijkt me een goed idee om verder te gaan met hoe je de designs kan afbeelden op de melkpakken. Op deze manier kan je nog meer doen met prototype en het geheel een beter beeld te geven.

Wat ga ik met de feedback doen?

Voor de prototypes ben ik nog van plan om te kijken wat er nog meer mogelijk is om iets te beamen op het object, waarbij de ontwerpen erop worden geprojecteerd. Hiervoor kijk ik eerst naar wat er mogelijk is voordat ik prototypes ga maken.

Wellicht dat ik wel iets kan doen met augmented reality.

Onderzoek Augmented reality

Toegevoegde realiteit of TR (Engels: augmented reality of AR) is een live, direct of indirect, beeld van de werkelijkheid waaraan elementen worden toegevoegd door een computer. Deze soms met behulp van QR-code toegevoegde elementen bevatten veelal sensordata of extra informatie over de omgeving.

Met behulp van advanced augmented reality technology (bijvoorbeeld objectherkenning) kan ervoor gezorgd worden dat de toegevoegde informatie op een intuïtieve manier kan worden weergegeven en er ook interactief mee kan worden omgegaan door de gebruiker. AR is gerelateerd aan het meer algemene concept mediated reality, waarbij de waarneming van de realiteit wordt gewijzigd door een computer. (Informatie kan zowel worden toegevoegd als weggenomen.) De technologie probeert er voor te zorgen dat de gebruiker een beter begrip van de werkelijkheid krijgt. AR is in zekere zin gerelateerd aan virtuele realiteit. Het grote verschil bestaat er echter in dat bij virtuele realiteit de ervaring van de echte wereld grotendeels wordt vervangen door een de ervaring van een gesimuleerde fantasiewereld waarentegen AR een extra informatielaag toevoegt aan de waarneming van de reële wereld.

Verder kan het worden gebruikt voor verschillende spellen waarbij GPS-tracking plaatsvindt, maar ook het zien van de werkelijkheid of het digitaal weergeven van bekende gebouwen en/of producten.

Toepassingen bij AR

- Als toepassingen van AR kunnen genoemd worden:
- Ondersteuning bij complexe taken; bij assemblage, onderhoud, medische operaties etc.
 - toevoegen van bijkomende informatie in het gezichtsveld (een monteur krijgt labels in beeld die onderdelen van een systeem beschrijven)
 - visualisatie van verborgen objecten (tijdens medisch onderzoek of operaties met een röntgenbeeld), zodat een chirurg bijvoorbeeld een foetus in een baarmoeder kan waarnemen
- Navigatietoestellen
 - in voertuigen zoals auto's en boten (head-up displays die de navigatie vergemakkelijken)
 - in vliegtuigen (head-up displays in gevechtsvliegtuigen behoren tot de oudste TR-toepassingen en zijn nog steeds in ontwikkeling)
- Simulatie; vlieg- en autosimulatie
- Vermaak en onderwijs
 - virtuele objecten in musea en tentoonstellingen.
 - pretparkattracties
 - computerspellen
- Interactiesysteem
 - virtueel model van een klomp klei die te bewerken is door handbewegingen.
 - versmelting van werkelijkheid met projecties van virtuele omgevingen

Voor meer, kijk op de volgende pagina's.

Mobiele AR toepassingen

Het mobiel maken van toepassingen van toegevoegde of verhoogde realiteit, bedoeld voor het grote publiek, moet technisch aan meerdere voorwaarden voldoen om haalbaar te blijven:

- lage kosten: een praktische toepassing die overal en altijd binnen handbereik moet zijn, voor een zo groot mogelijk publiek, moet betaalbaar blijven voor de consument.
- robuust: het systeem moet kunnen worden gebruikt door de doorsnee consument, die doorgaans niet veel van elektronica weet. Hiervoor is soft- en hardware nodig die daar speciaal voor is aangepast.
- zelfstandigheid en samenwerking: de gebruiker verwacht een enerzijds autonome werking van het systeem, maar wil tegelijkertijd een vlotte samenwerking met andere toepassingen.
- tracking support: realtime tracking is waarschijnlijk de belangrijkste vereiste van een TR-systeem.
- innovatie: belangrijk is ook om continu tijd en moeite te blijven steken in het ontwerpen van nieuwe systemen of prototypes.
- structuur: gebruikers wensen praktische voordelen die een goede ergonomie vereisen.

https://nl.wikipedia.org/wiki/Toegevoegde_realiteit

Ontwerpen projecteren

De reden dat ik eerst heb gekeken naar wat AR is komt doordat het me logisch leek om iets op de melkpakken te beamen, maar hoe? Dit kwam in de buurt van AR waardoor ik eerst heb gekeken naar wat dit nou exact is. Hiermee ben ik meerdere ideeën gaan bedenken.

Het projecteren van beelden

De mogelijkheden die kunnen worden gebruikt om de ontwerpen te projecteren:

- Telefoon beamer die kan schijnen op het pakje melk
- Grote beamer die er staat en kan projecteren wanneer je iets upload op de app (beamer connectie met de applicatie en automatisch update)
- Hoog blok, groot glas! waarin een telefoon ligt die kan beamer met daarboven een gevoelige plaat waarmee je de telefoon kan bedienen voor het beamen van de melkpak
- Je eigen ontwerp maken in de applicatie (applicatie vormgeven)
- Wat als het een touchscreen melkpak is, dan kan je er meteen op tikken en vormgeven!

Hoe kan de telefoon ontwerpen projecteren?

Het is mogelijk om een smartphone projector te maken in de vorm van een beamer. Deze versie kan men online komen maar ook zelf maken. Hiermee kan het beeld net zoals een beamer worden vertoond.

<https://www.gadgethouse.nl/luckies-smartphone-projector-p101806.html>

<http://content.photojojo.com/diy/turn-your-phone-into-a-photo-projector-for-1/>

Daarnaast is het ook mogelijk om een telefoon te kopen waarin een projector zit. Samsung heeft er jaren geleden een ontworpen en op de zakelijke markt gebracht. In de tweede link zijn de specificaties te vinden van de Samsung telefoon met projector.

<https://androidworld.nl/nieuws/galaxy-beam-2014/>

<https://tweakers.net/reviews/2510/3/samsung-galaxy-beam-telefoon-met-projector-hardware-en-software.html>

Hoe komen de ontwerpen op de beamer?

Een laptop kan in principe worden aangesloten op een beamer, maar dat verschilt wel met de software die op jouw laptop staat. Er kan dan ook vast een script worden geschreven om de foto's automatisch op de melkpakken te beamen. Op deze manier hoeft de gebruiker alleen maar zijn/haar ontwerp naar de site te versturen.

<https://www.beamerexpert.nl/beamer-aansluiten-op-pc-of-laptop/>

Daarnaast kan een telefoon ook worden verbonden met de beamer. Dit kan bijvoorbeeld door een verloop kabeltje van je telefoon naar hdmi die dan weer kan worden aangesloten op de beamer. Ook dit scheelt per telefoon en er zijn zoveel kabeltjes die kunnen worden aangesloten om de connectie tussen telefoon en beamer te maken.

<http://www.kabelblog.nl/mhl-adapter-voor-samsung-htc-en-meer/>

Hoe komen de ontwerpen op de telefoon die ontwerpen kan projecteren?

In principe kunnen de ontwerpen in een slider worden gezet, waarbij het nieuwste ontwerp dat wordt geüpload op de beamer wordt getoond. Zo hoeft men alleen maar de telefoon aan te sluiten en het effect te richten op het melkpak. Zo hoeven de mensen zelf hier niks mee te doen.

Het zou ook mogelijk zijn om de mensen zelf patronen te laten kiezen die al in de applicatie zelf staan. Dan

moet de telefoon wel onder een gevoelige plaat liggen die de touch van de vinger van de gebruikers kan voelen of iets anders, aangezien de telefoon makkelijk kan worden gestolen wanneer die los bij de objecten ligt.

Hoe kan applicatie eruit komen te zien?

Het kan een responsive website worden waarbij mensen hun eigen ontwerpen kunnen uploaden en die van anderen kunnen bekijken. Daarnaast worden de ontwerpen ook op de beamer getoond. Dit kan per 3 a 5 seconde een ander ontwerp zijn.

Wat kan je allemaal met een touchscreen melkpak?

Er zijn wel touchscreens, maar waarschijnlijk wordt het moeilijk om een screen te bouwen om het object heen.

Nieuwe foto's van Eindhoven

Onderstaand nog een x aantal gemaakte foto's in Eindhoven om nieuwe prototypes te maken. Het leek mij een gepast idee om ook paper prototypes te maken, zodat het idee al meteen duidelijk is. Zo is de voorstelling in het echt ook realistischer.

Deze foto's zijn voor de vervolg prototypes waarbij ik het geheel probeer te laten zien. Op deze manier kan men zien hoe de projecties op de melkpakken in de stad komen.

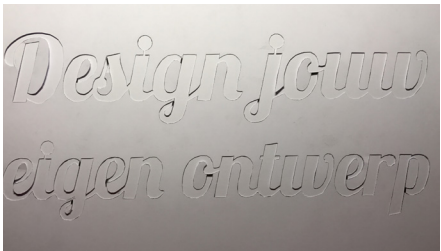


Wat kan ik met de typografie?

In principe is er van alles mogelijk met typografie. Er kunnen veel verschillende lettertypes worden gebruikt, maar om het niet te zakelijk te houden heb ik gekozen voor een rustiger font. Op deze manier kan er ook speels mee om worden gegaan.

Hierbij heb ik geprobeerd om het te laten passen bij het thema dat ik heb gekozen. Zo ben ik zelf aan de slag gegaan met papier!

De letters heb ik letterlijk zelf uit het papier gesneden, waarbij ik ermee ben gaan experimenten!



Het proces naar de prototypes deel twee

Helaas kon ik de foto's voor de prototypes niet erg groot uitprinten, waardoor het model echt heel klein is. Ondanks dit probleem heb ik toch hele kleine objecten weten te gevouwen waardoor het wel mogelijk is om het idee te realiseren als prototype.

Als eerst ben ik foto's gaan printen die ikzelf heb gemaakt. Daarna ben ik gaan kijken hoe ik deze kan plaatsen en heb ik uiteindelijk de beste setting gekozen om te gebruiken.

Op de pagina rechts ziet men hoe het in de stad eruit komt te zien.





34

Design Layout & Type

35

Voordat ik begon met de designs voor deze opdracht ben ik eerst afbeeldingen en fonts gaan zoeken. Daarnaast heb ikzelf ook nog dingen gemaakt.

Design jouw eigen ontwerp

Design jouw eigen ontwerp

Design jouw eigen ontwerp

Design jouw eigen ontwerp

Design jouw eigen ontwerp

DESIGN JOUW EIGEN ONTWERP

Design jouw eigen ontwerp

Design jouw eigen ontwerp

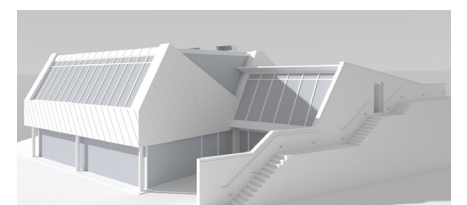
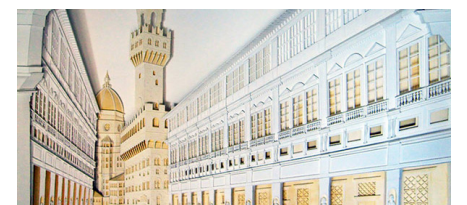
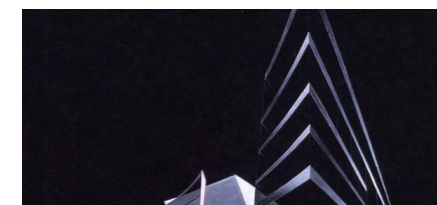
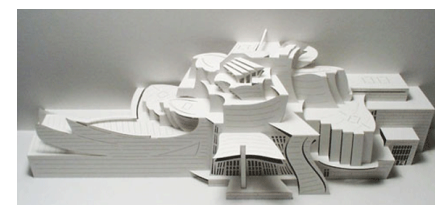
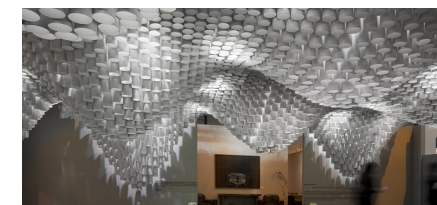
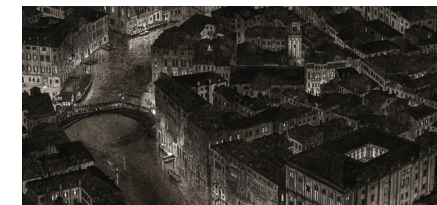
Design jouw eigen ontwerp

Design jouw eigen ontwerp

Design jouw eigen ontwerp

Design jouw eigen ontwerp

Design jouw eigen ontwerp







Ik voel mij zo klein hier...

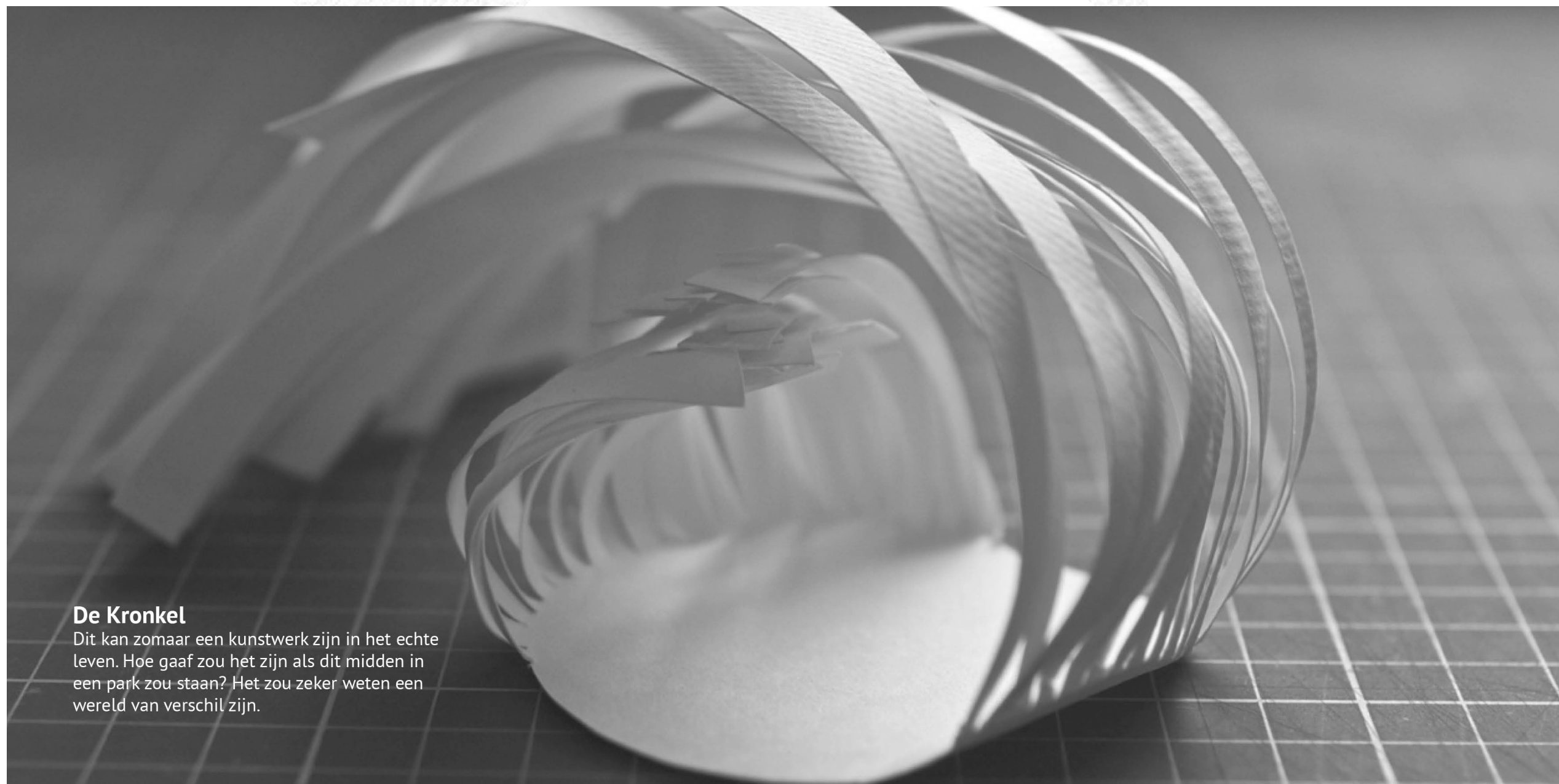
...door deze mega gebouwen.

Papieren dak

Een papier hemel lijkt het hier wel Het lijkt wel een droog papieren dak boven je hoofd. Wat kan je wel niet beter gebruiken dan papier. Papier gaat boven alles!

De Kronkel

Dit kan zomaar een kunstwerk zijn in het echte leven. Hoe gaaf zou het zijn als dit midden in een park zou staan? Het zou zeker weten een wereld van verschil zijn.







JOUW EIGEN ONTWERP



JOUW EIGEN ONTWERP

*Design jouw
eigen ontwerp*

Design jouw
eigen ontwerp

*Design jouw
eigen ontwerp*

Feedback

Bij de eerste bladspiegels dacht ik wel van probeer eens grote teksten te gebruiken in combinatie met beeld, maar een aantal bladspiegels later zag ik dat je daar ook al mee had geëxperimenteerd. Gaaf dat je zelf nog iets hebt gemaakt voor deze opdracht. Ik ben benieuwd wat eruit gaat komen als je ermee verder gaat.

Wat ga ik met de feedback doen?

Het lijkt mij gaaf om nog het een en ander te proberen met de laatste bladspiegel die ik heb, aangezien het mij interessant lijkt wanneer ik dit stukje paper art ga bewerken. Daarnaast maak ik graag nog een variant van een foto met tekst.





*Design jouw
eigen ontwerp*

Link naar het verslag van de bladspiegels

http://www.esmeeli-design.nl/i334894/S3/DP33/design3/Esmeeli_DesignLayout-Type_v1.pdf

62

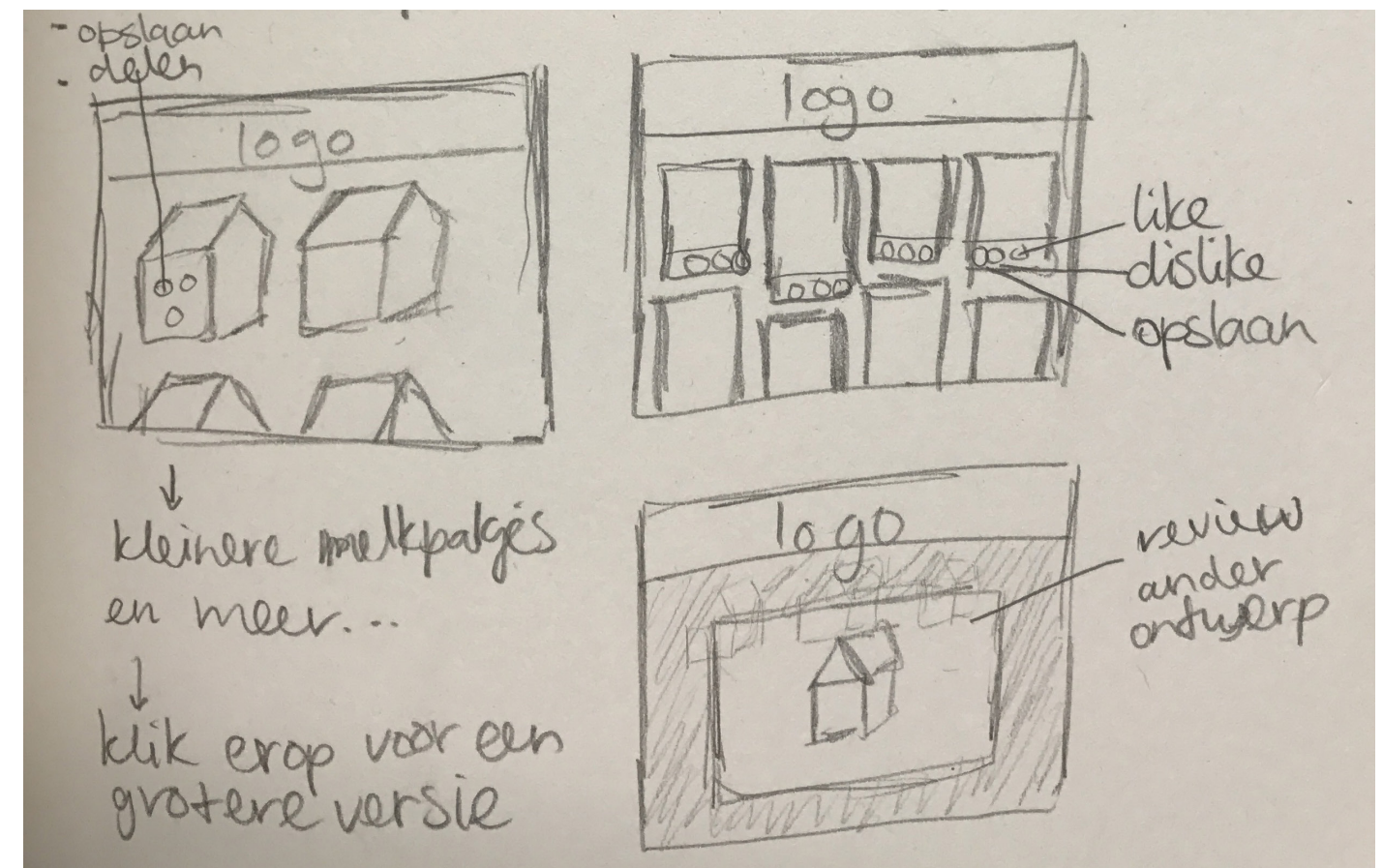
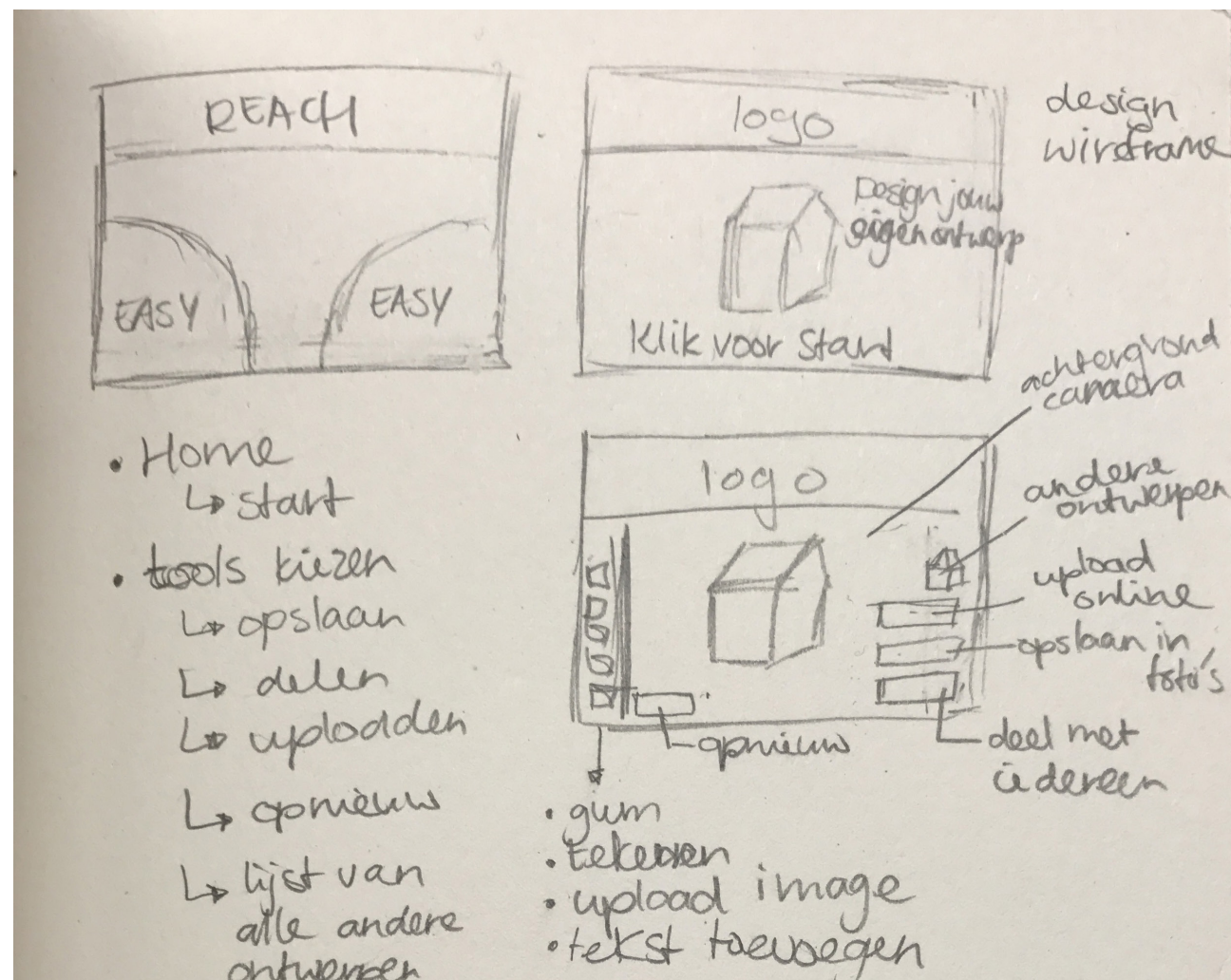
63



**DESIGN JOUW
EIGEN ONTWERP.**

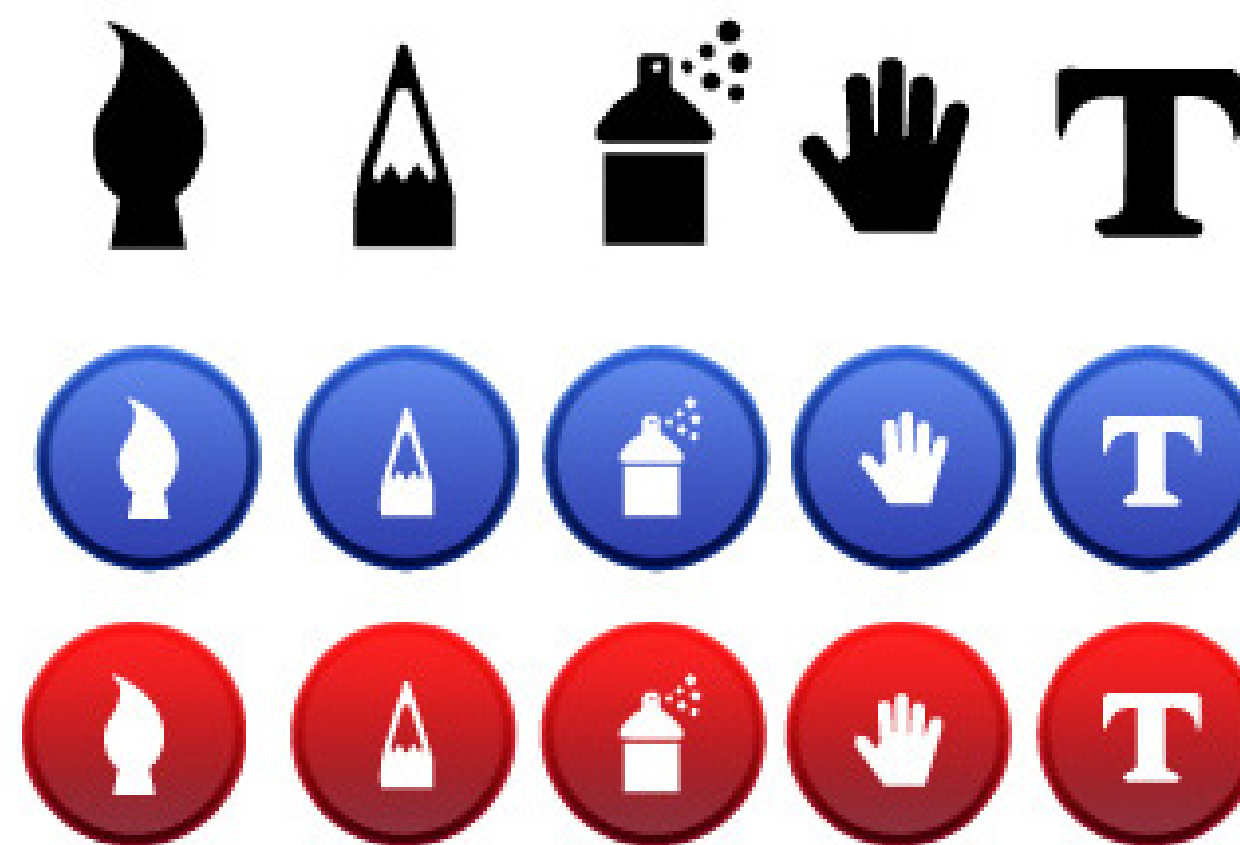
Design Layout & IxD

Schetsen applicatie



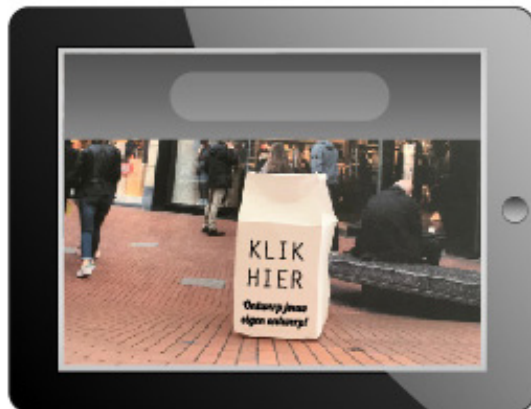
Buttons applicatie

Voordat ik begin met de ontwerpen voor de iPad applicatie, ga ik eerst buttons zoeken en ontwerpen om te kunnen gebruiken die passen bij het idee

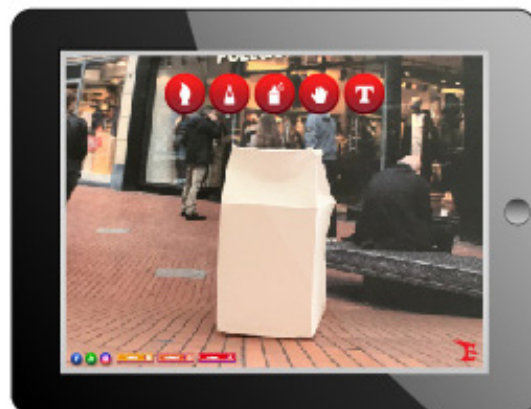


Ontwerpen interactieve applicatie

SCHERM EEN



SCHERM TWEE



SCHERM EEN



SCHERM TWEE



SCHERM DRIE



Persona

Andrea is een meisje van 25 jaar die studeert aan de kunstacademie. Ze draagt altijd alternatieve kleren met verschillende accessoires. Momenteel heeft ze een iPhone 4, iPad en een Macbook Pro. Daarnaast is ze erg creatief, aangezien ze regelmatig eigen kleren maakt en daarbij ook extravert doordat ze goed voor haarzelf kan opkomen en veel opvallende kleren draagt. Ook heeft ze veel passie, aangezien ze gelooft dat ze allerlei kunst-achtige dingen kan bedenken en uitvoeren.

Verder werkt Andrea in haar vrije tijd bij hobby winkel 'Pipoos'. Schildert ze graag in haar vrije tijd en maakt ze kleren en/of accessoires voor haarzelf en verkoopt ze ook sieraden die ze maakt online. Zo verdient ze nog net iets meer naast haar baan in de hobby winkel. Naast deze activiteiten heeft ze ook een lieve vriend waar ze samen mee woont dichtbij Strijp-S.

Scenario's

Scenario versie een

1. Klik op de melkpak om jouw eigen ontwerp te kunnen maken.
2. Ontwerp jouw eigen ontwerp door middel van de tools en deel het meteen met je vrienden of sla het op.

Scenario versie twee

1. Start scherm. Hierop staan alle ontwerpen die er al zijn. Rechtsonder staat er een kleine melkpak, waarbij men naar de volgende pagina gaat om een eigen melkpak te ontwerpen.
2. Klik hier om "ontwerp jouw eigen kunst".
3. Een "melkpak" met verschillende tools en de mogelijkheid klaar om verder te kunnen gaan.
4. Tot slot kan men zijn/haar eigen kunstwerk opslaan en/of delen.

Scenario versie drie

1. Start scherm. Klik hier om "ontwerp jouw eigen kunst".
2. Een "melkpak" met verschillende tools en de mogelijkheid klaar om verder te kunnen gaan.
3. Tot slot kan men zijn/haar eigen kunstwerk opslaan en/of delen. Rechtsonder staat er een kleine melkpak, waarbij men naar de volgende pagina gaat om een eigen melkpak te ontwerpen.
4. Hierop staan alle ontwerpen die er al zijn.

Tevens kan op elke pagina een kleine melkpak staan waar men op kan klikken. Wellicht krijgt men meer inspiratie wanneer men de ontwerpen van iemand anders bekijkt. Op deze manier komt het concept om elkaar te inspireren weer terug.

Scenario versie vier

1. Start scherm. Klik hier om "ontwerp jouw eigen kunst" & een knop om alle inspiratie te bekijken. (de achtergrond zal een foto bevatten met duidelijk wat het doel is, waarbij een hamburger menu is met de onderdelen: inspiratie, maak kunst, contact)
2. Een "melkpak" met verschillende tools en de mogelijkheid klaar om verder te kunnen gaan.
3. Tot slot kan men zijn/haar eigen kunstwerk opslaan en/of delen. Rechtsonder staat er een kleine melkpak, waarbij men naar de volgende pagina gaat om een eigen melkpak te ontwerpen.
4. Hierop staan alle ontwerpen die er al zijn.

Functies

1. Tools, hiermee kan men zelf tekeningen maken in het melkpak, tekst typen en/of een eigen afbeeldingen invoegen die op het apparaat staat.
2. Social media, op deze manier kan men zijn/haar werk

delen met vrienden om hun weer inspiratie te kunnen bieden.
3. Opslaan, het meteen kunnen opslaan van jouw eigen creatie op uw apparaat.

Trends

Onderstaand de trends voor web designs, maar deze kunnen ook voor een iPad applicatie worden gebruikt.

- Het gebruiken van schaduwen.
- Het gebruik van felle kleuren.
- Simpele typografie.
- Ghost buttons.
- Minimalisme.
- Onepage, waarbij men kan scrollen.

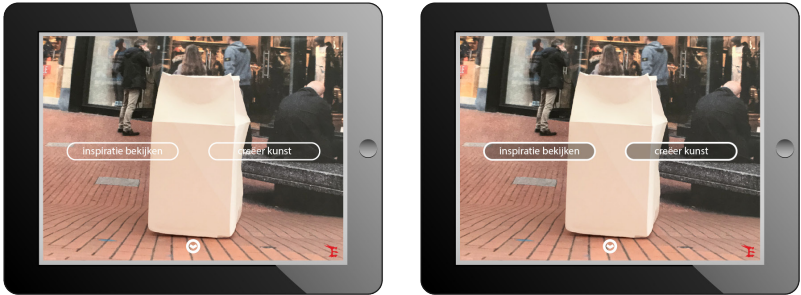
<http://www.awwwards.com/6-web-design-trends-you-must-know-for-2015-2016.html>
<https://webflow.com/blog/17-web-design-trends-for-2016>

Hoe kan ik het ontwerp van de applicatie verbeteren?

Voor de buttons gebruik in principe al schaduwen en felle kleuren. Wellicht dat ik wel simpelere typografie kan gebruiken voordat men zijn/haar eigen design kan ontwerpen. Daarnaast zou ik wel gebruik kunnen maken van een ghost button op de eerste pagina, waar men kiest voor de inspiratie en/of ontwerpen. Het minimalisme zal worden ingezet om de belangrijkste functies per pagina te behouden.

Ontwerpen interactieve applicatie

SCHERM EEN



SCHERM TWEE



SCHERM DRIE



SCHERM VIER



Design Layout & UX

Checkpoint 1 in Feedpulse 17-11-2016

Kijk nog eens naar je scenario's en eventueel hoe je die kan toepassen. Bedenk hierbij ook of je wel alle functies nodig hebt die je momenteel hebt?

Daarnaast kan je ook nog nadenken over of je het samen kan uitvoeren of juist niet en of het voor de fun is of een andere betekenis heeft?

(In principe kan men het samen uitvoeren op een apparaat waarbij men samen een ontwerp maakt, maar men kan het ook alleen uitvoeren. Daarnaast is het vooral bedacht om elkaar inspiratie te geven en ook wel een beetje voor de fun.)

Verder ben je goed bezig. Je gaat echt de goede kant op.

Checkpoint 2 in Feedpulse 24-11-2016

Zouden mensen het kunnen delen? Voor de bladspiegels. Misschien kan je een andere tekst bedenken voor "Design jouw eigen ontwerp". Hiervoor kan je wellicht nog wel iets originelers bedenken. Denk hierbij aan eigen kunst, idee. (kunstwerk)

Leuk dat je weer iets hebt gedaan met paper art voor de prototypes. Je hebt echt al veel voor de schetsen en prototypes. Ook heb je al redelijk wat bladspiegels.

Ga verder met de scenario's en interacties. Voor de interacties kan je scenario's bedenken om de user experience te verbeteren. Op deze manier weet je wat er nodig is.

(Het lijkt mij een goed idee om een persona te bedenken die de interactie kan uitvoeren, zodat ik weet hoe ik de user experience kan verbeteren) Goed idee.

Checkpoint 3 in Feedpulse 01-12-2016

Je interactieve ontwerpen zien er goed uit. In de applicatie is het startscherm uitnodigend, "ik krijg er gewoon zin in om mijn eigen ontwerp te maken". Het zijn goede ontwerpen om het product te laten werken.

Maak de applicatie nog klikbaar.

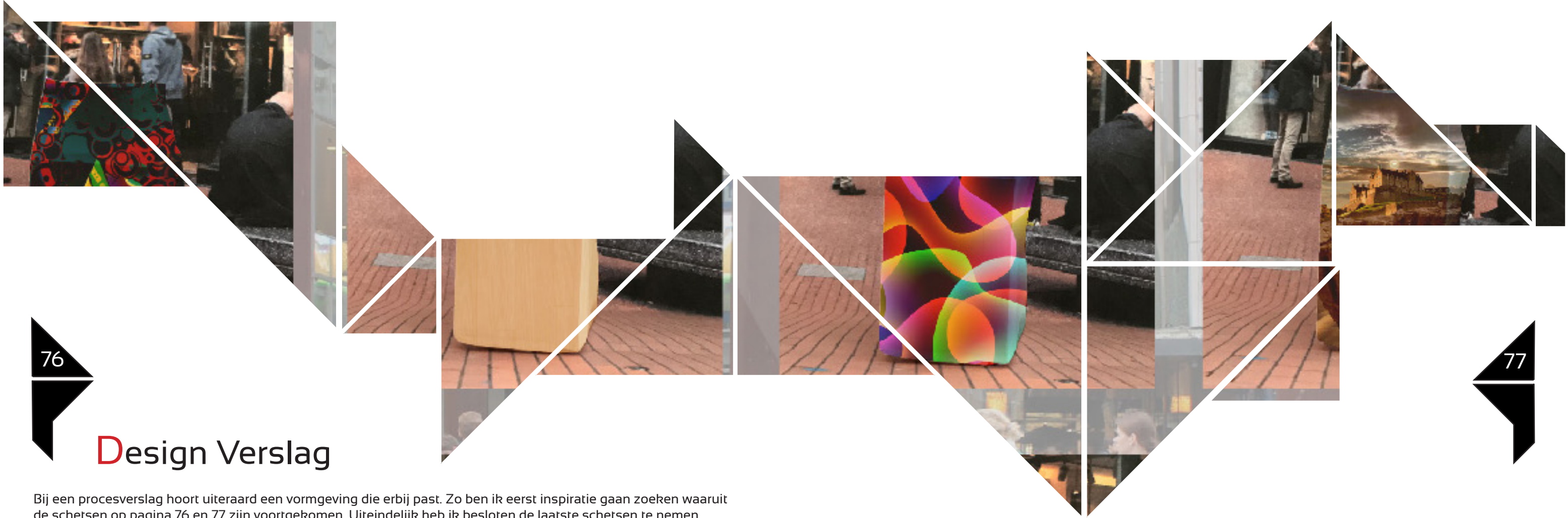
(er mist nog een functie waarbij je je eigen ontwerp kan maken, namelijk het zelf toevoegen van foto's.)

Feedback doorvoeren

In deze opdracht draait het om het uiteindelijke resultaat van alle opdrachten voor het vak Design3. Deze resultaten staan bij elke opdracht na de feedback. Er staat duidelijk aangegeven wat het is en onder welke opdracht het valt.

Link naar S3-portfolio Esmee Li

<http://www.esmeeli-design.nl/i334894/S3/portfolio/design3.php>

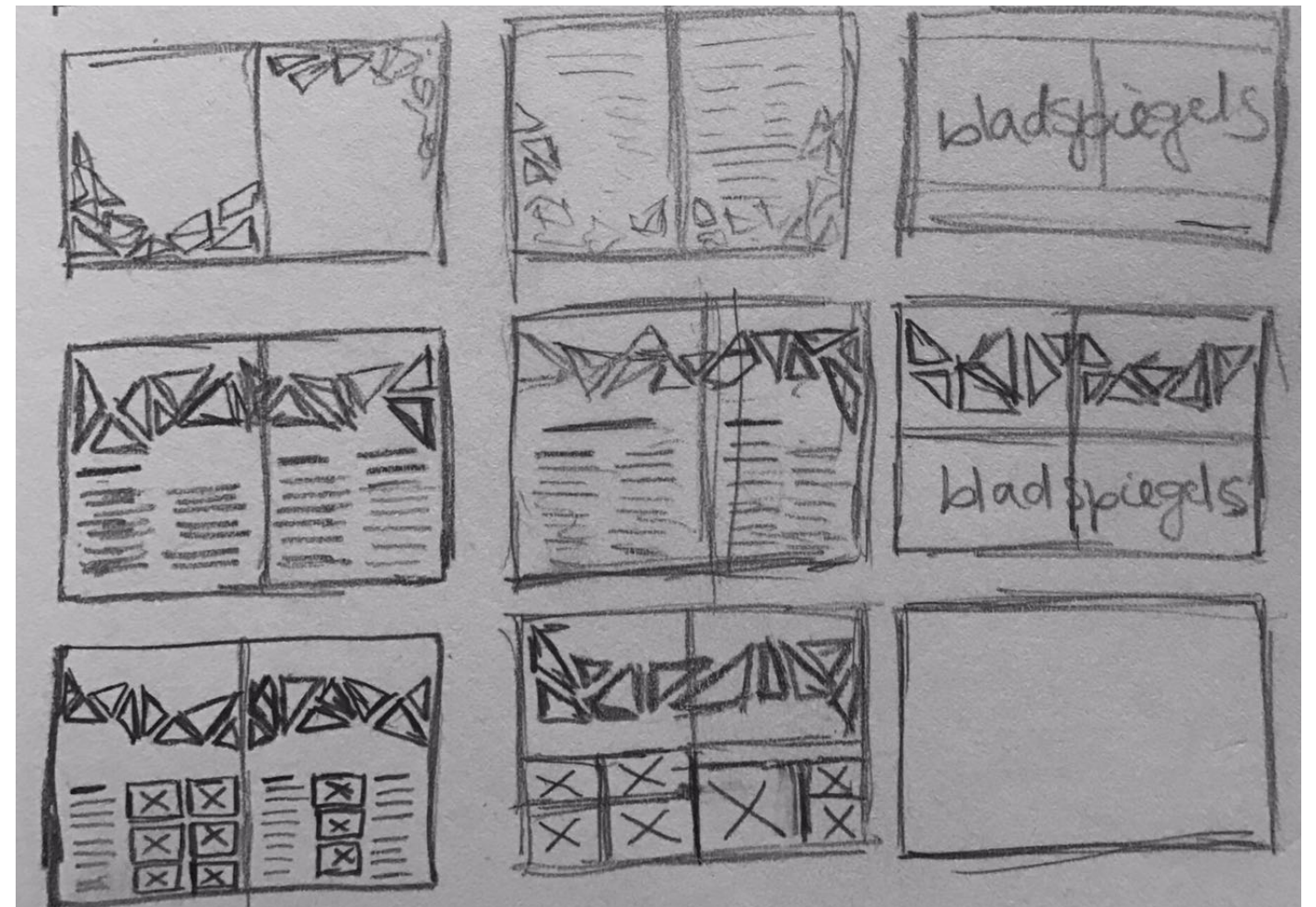
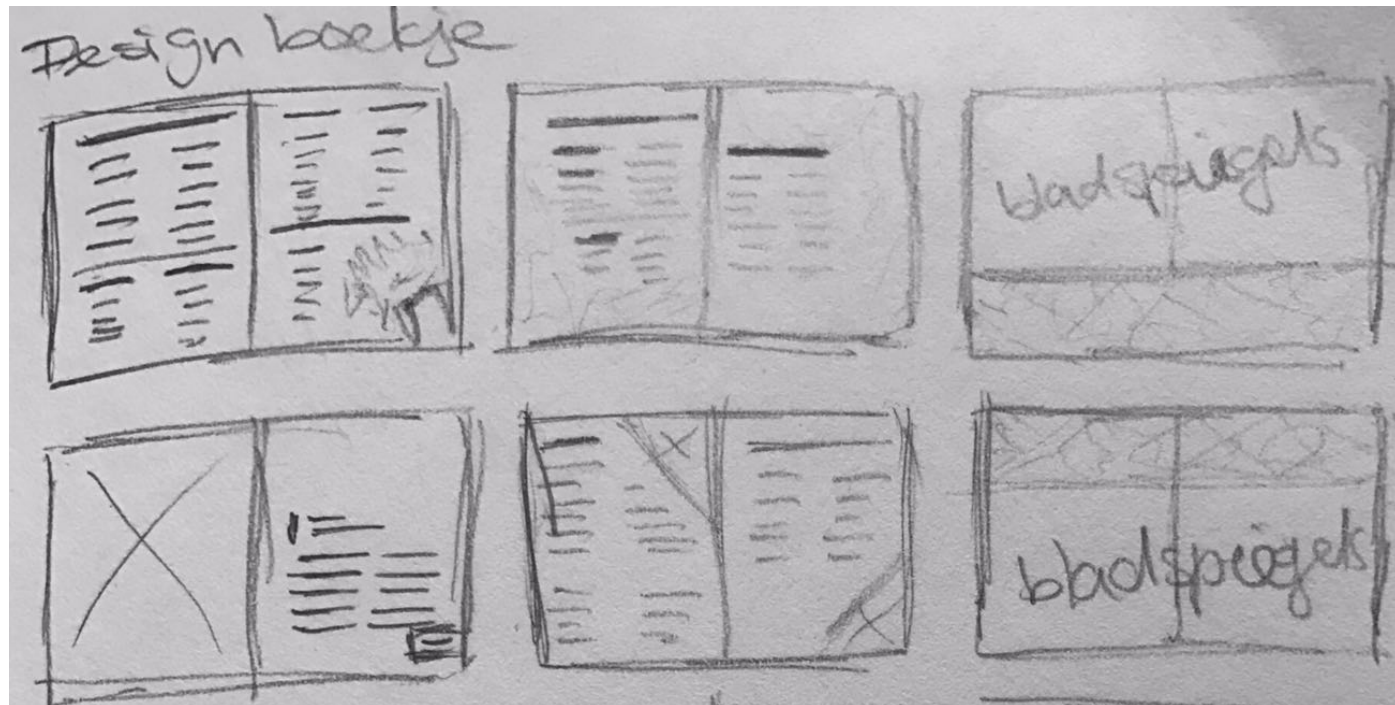


76

Design Verslag

Bij een procesverslag hoort uiteraard een vormgeving die erbij past. Zo ben ik eerst inspiratie gaan zoeken waaruit de schetsen op pagina 76 en 77 zijn voortgekomen. Uiteindelijk heb ik besloten de laatste schetsen te nemen, aangezien het wel een papier effect heeft, wat toch weer goed past bij het geheel. Het hele boekje is dan ook in teken van dezelfde stijl!

77





ESMEE
LI
DESIGN