

WdKA Master Design
Final Semester
2/2/2021



AGENDA

18:45 Check-in

19:00 Intro les, semester en voorbeelden

19:30 Uitwerken semesterplan (sparren in channels)

20:30 Presentaties en uitwisseling plannen

21:15 Invulling S4



**KICK-OFF
FINAL SEMESTER**

VANDAAG

- Verder werken aan de definitie van jouw eindontwerp en je helpen deze scherp te laden op 3 niveaus
- Voorbeelden geven van eerdere afstudeerders.
- Vaststellen wat er nog nodig is aan uitkristallisatie dit semester

Daarmee kan je de na deze les werken aan de invulling van het semester voor de nodige uitwerking met nog komende iteraties

NA VANDAAG

- werken aan de invulling van het semester voor de nodige uitwerking met nog komende iteraties

Over twee weken bespreken we deze invulling van jouw semester.
Waarom we de lessen kunnen invullen aangepast op jullie individuele programma's

3 NIVEAUS

1. LEMMAS

Je DR-eindontwerp gedefinieerd met de lemmas

2. LEERLIJNEN

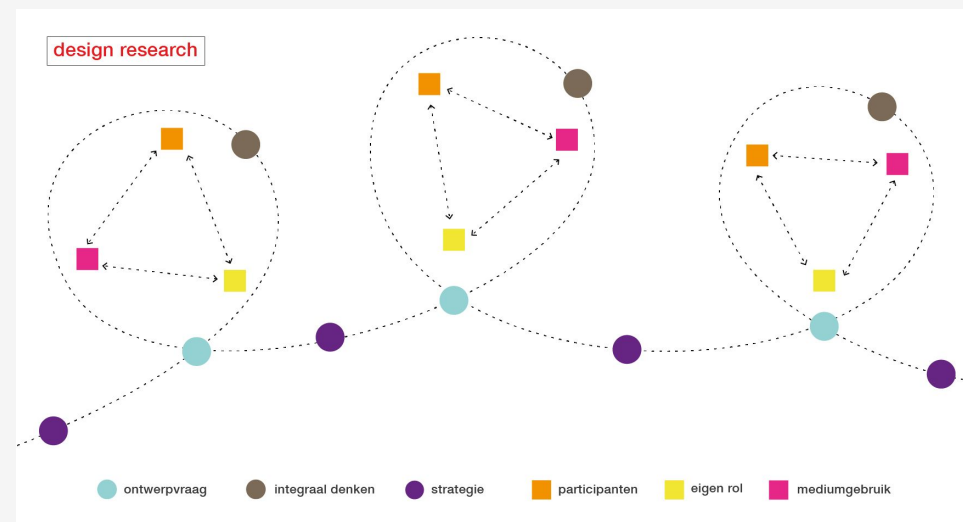
De manier waarop je eindontwerp verhoudt tot de andere leerlijnen

3. ITERATIES

Het laden van je eindontwerp met de iteraties die je deed

3 NIVEAUS

1. LEMMAS



Je DR-eindontwerp gedefinieerd met de lemmas:

- Wat is het eindontwerp als **medium**: Is het een methode, proces of werkvorm en/of een set van diensten en producten?
- Wat zijn jouw **rollen**, expertisen en handelingsrepertoires bij dit medium.
- Welke **participanten** (potentiële opdrachtgevers, partners, experts en/of gebruikers) verhouden zich tot/zijn vertegenwoordigd in je eindontwerp
- Hoe werken deze onderdelen **integraal** samen?
- Hoe is je doel/missie en bijbehorende **ontwerp vraag** met dit eindontwerp beantwoord
- En hoe is dit eindontwerp de **strategische** basis voor je nieuwe praktijk

3 NIVEAUS

2. LEERLIJNEN

De manier waarop je eindontwerp verhoudt tot de andere leerlijnen

Je maakt dus duidelijke keuzes voor hoe dit DR-eindontwerp de strategische basis is van je nieuwe praktijk (NP).

Daarbij kan je publicatie (ST) een onderdeel zijn van je DR-eindontwerp. Overdenk dan goed hoe je hierin zowel je master-publiek bediend, als je doelgroepen voor je NP

3 NIVEAUS

3. ITERATIES

Met de definitie van dit eindontwerp heb je ook **helderheid over je iteraties** tot nu toe en wat er nog nodig is

Je iteraties en ontwikkeling tot nu toe (en je werk aan de lemmas daarbinnen) kunnen worden geplaatst in dit eindontwerp

3 NIVEAUS

1. LEMMAS

Je DR-eindontwerp gedefinieerd met de lemmas

2. LEERLIJNEN

De manier waarop je eindontwerp verhoudt tot de andere leerlijnen

3. ITERATIES

Het laden van je eindontwerp met de iteraties die je deed

VOORBEELDEN

**GEBRUIKERS-
ONDERZOEKER**

B E G R I P V O L Z I J N I S A L T I J D
P O S I T I E F B L I J V E N . O O K
A L S D E O R G A N I S A T I E
A A N I E T R E K T

*Ja, ik ben begripvol. Ik luister
probeer te begrijpen. Ik ben gericht
op het begrijpen van wat een regering
voor andere betekent. Ik probeer
daar ook altijd eerlijk te komen.
Maar alleen bij mijn werk. Als ik
met de klant spreek, meer ook bij
collega's. Ik denk dat als je op die
manier kijkt dat je... hoe moet ik
't zeggen... misschien minder snel
verbaasd raakt in je werk.*

*Kijk, het is een politieke
organisatie. Alleen als het je
echt om gehorensword te krijgen,
kan je goed bij DUO werken.
Maatschappij geldt dat voor
iedere overheidsinstelling. Je moet
in een erg politieke omgeving
of gebreken of... begrijpen dat
samenwerken met... begrijpen dat
het... begrijpen dat... begrijpen dat...*

**De
DE
BEGRIPVOLLE
AMBTENAAR**

**INTERACTIE-
ONTWERPER**

A L S M E N S Z I T J K S O M S
I N D E K N O O P M E T
M I J N A M B T E N A A R Z I J N

*Ik heb nu vastgesteld. Als
vrijwilliger ontwerper ontwerper
kijk ik dat men de telefoon na
na een week. Er is veel meer
blijvend en dat vind ik belangrijk.
Vandaag heb ik een gesprek gehad
over de onder al hij raakte niet
in bezetting. "Maar Dan leg ik
ik een weg vooruit". Dat vind ik een
mogelijk van digitale diversiteit.*

*Ik heb de maker van een digitale
dienst gemaakt. Het is dat dat
leuke momenten. In welke mate
ben ik dan ook verantwoordelijk
voor de keuze die hij maakt.
Maar denk je hier de onder al wil
het niet. Als je wilt leren om te
kijken (leren), maar ik heb ik
dan makkelijk maken om te leren
af juist niet!*

*Ik wil meer licht in de foto. "Vast
meer licht. De beeld draakt. In dat
het moeter zijn voor mij. Je kunt
alles zien. Dat vind ik belangrijk.*

**De
DE
BEGRIPVOLLE
AMBTENAAR**

**PRODUCT
OWNER**

W E Z O U D E N V E E L
V A K E R Z E L F S T U D E N T E N
M O E T E N S P R E K E N

*Ik heb niet altijd overtuigd op de
aankomst van de student. Ieder heeft
in met zijn ding bezig en beweest
zijn eigen opzet en profeten.
Je kunt naar de raadgeving of
opvoeding kijken van andere
leem, maar dat betekent nog niet
dat je het grote gebrek ziet.*

*Als product owner prioriteit ik
wat mijn team opzet in de prioriteit.
Een hele wereld van... Overeen-
kijk je creativiteit nodig, moet je
water heb het spel gespeeld. Je moet
tegenwoordig leeren geven en begrijp
nabringen naar alle partijen.
College, die lussen van de technische
afgang om te verspreiden.
Iedereen moet weten. Maar, niet
lekkert voor de klant. Ik zou zeker
willen met studenten willen praten.*

**De
DE
BEGRIPVOLLE
AMBTENAAR**

**De
DE
BEGRIPVOLLE
AMBTENAAR**

Dienst Uitvoering Onderwijs,
Wetenschap en Cultuur
Worship

MENU

1. RELATIE MET BURGERS
2. EIGEN MENSELIJKHEID
3. EEN OVERZICHT
4. POLITIEK

Ministeries maken beleid ← Tweede kamer ← Het volk stemt ← De burger

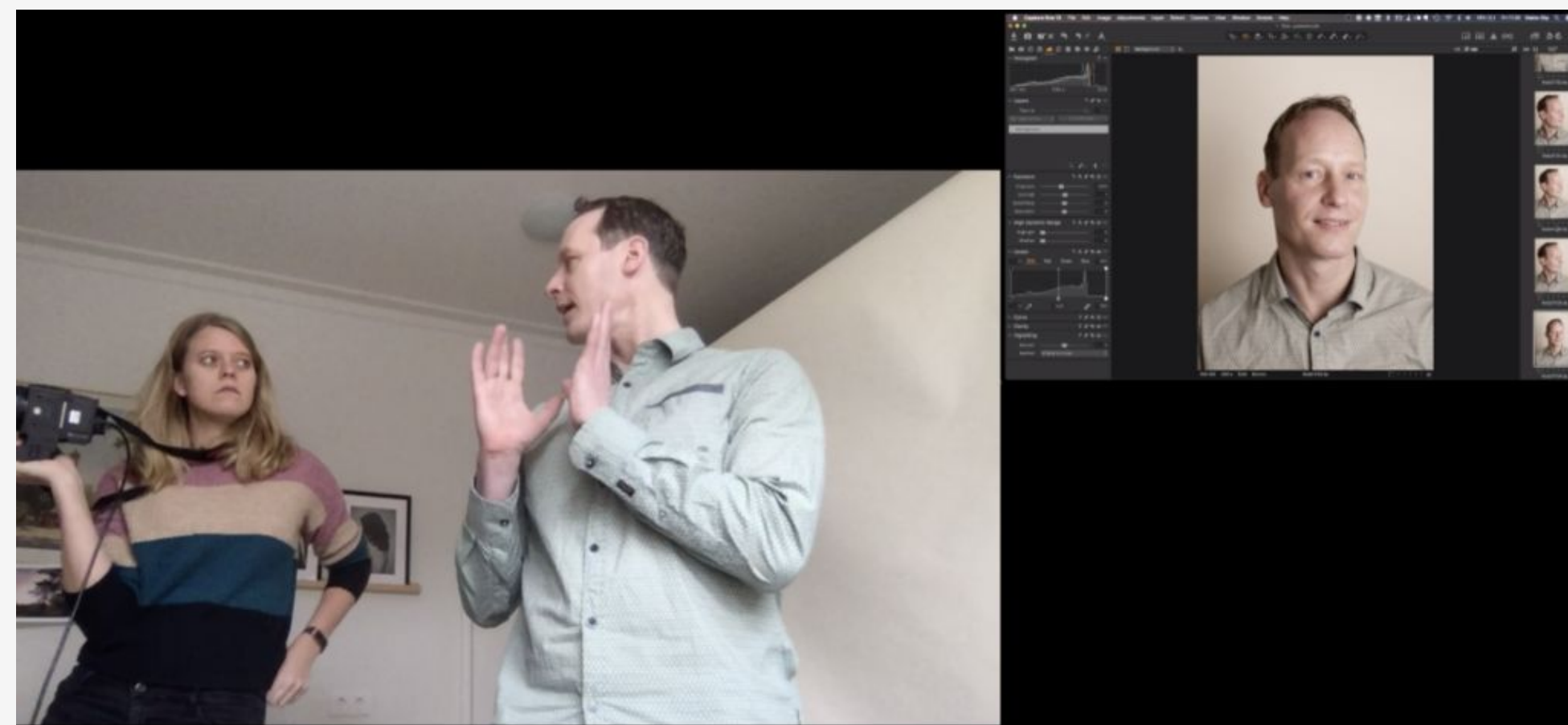
DE ESTAFETTE VAN WET NAAR LOKET

De digitale overheid wordt gemaakt door mensen. In een lange estafette brengen ambtenaren in uitvoeringsorganisaties de wet bij de burger. Normaal zie je ze nooit, maar nu wel. Op deze site laten 17 ambtenaren van de Dienst Uitvoering Onderwijs zichzelf zien. Loop een eindje met ze mee.

Wissel van perspectief: de functie die zij hebben in het systeem of hoe zij daar als mens instaan. Pak een stijl en ontdek onbegripvolle patronen. Redenen waarom zij, ambtenaren in de uitvoering, niet kunnen voldoen aan de woorden van een begripvolle digitale overheid.

Beneveld naar de achtergrond van dit foto-onderzoek? Begin dan bij [deze inleiding](#).

DUO is de verbinder. Wij schakelen tussen burgers en



MAIKE KLIP: klipklaar.nl & debegripvolleambtenaar.nl



ENCOUNTER

Ons veranderende lichaam is een gevoelig onderwerp. De samenleving waarin we leven heeft een hoge mate van maakbaarheid en met behulp van allerlei filters profileren we ons op social media als mooi, jong en vrolijk. Tijdens de corona pandemie ondervinden we allemaal dagelijks het gevolg van onze lichamelijke kwetsbaarheid. In het maatschappelijke debat hangt de zorg voor het veranderende lichaam samen met de steeds hogere kosten die gepaard gaan met veroudering of ziekte.

Social designer Joost van Wijmen onderzoekt hoe het lichaam verandert. Door het lichaam verzamelen we ervaring en kennis over deze veranderingen, het toont onze flexibiliteit en veerkracht evenals onze kwetsbaarheid of koppigheid. In zijn doorlopende project ENCOUNTER staat centraal hoe de mens deze veranderingen ervaart. Aanvullend werkt Joost met het zorgdomein om te kijken hoe deze ervaringen een plek krijgen. Wil je meer achtergrond informatie lezen over de methode die Joost hanteert binnen het project lees dan: [Strategie van het onzegbare \(PDF\)](#)

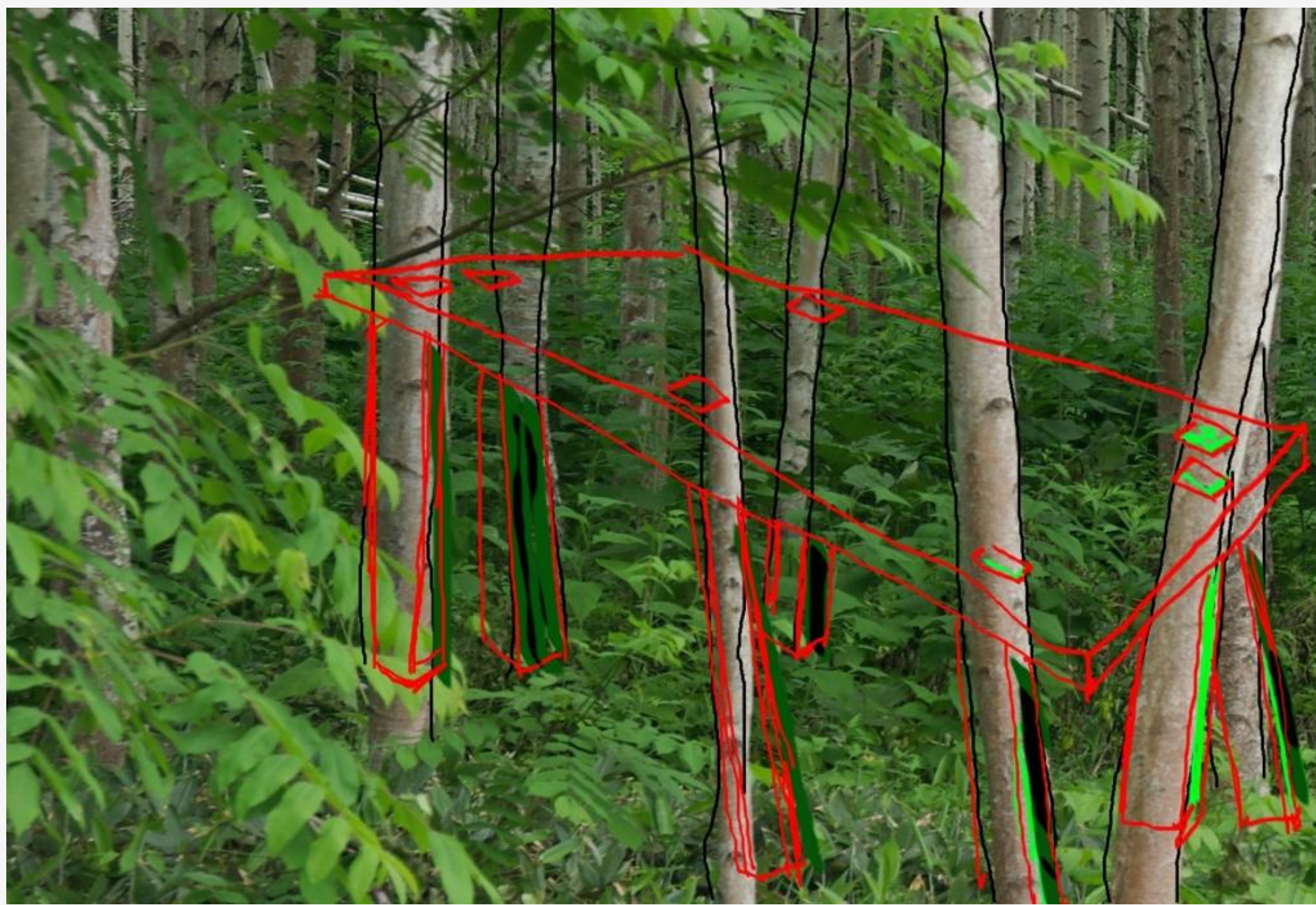
Wat is ENCOUNTER

Het project ENCOUNTER bestaat uit een reeks ontworpen ontmoetingen. Telkens ontwikkelt Joost zintuiglijke werkvormen om persoonlijke verhalen op te halen. Ze gaan over het verbeelden en bespreekbaar maken van intimiteit en kwetsbaarheid. In zijn ENCOUNTER gebruikt Joost van Wijmen concrete methoden uit ontwerponderzoek om situaties te creëren waarin bewoners van woonzorgcentra of mensen met een litteken verhalen over hun lichaam vertellen, tekenen of fotograferen. Op deze manier komt de expertise van deze

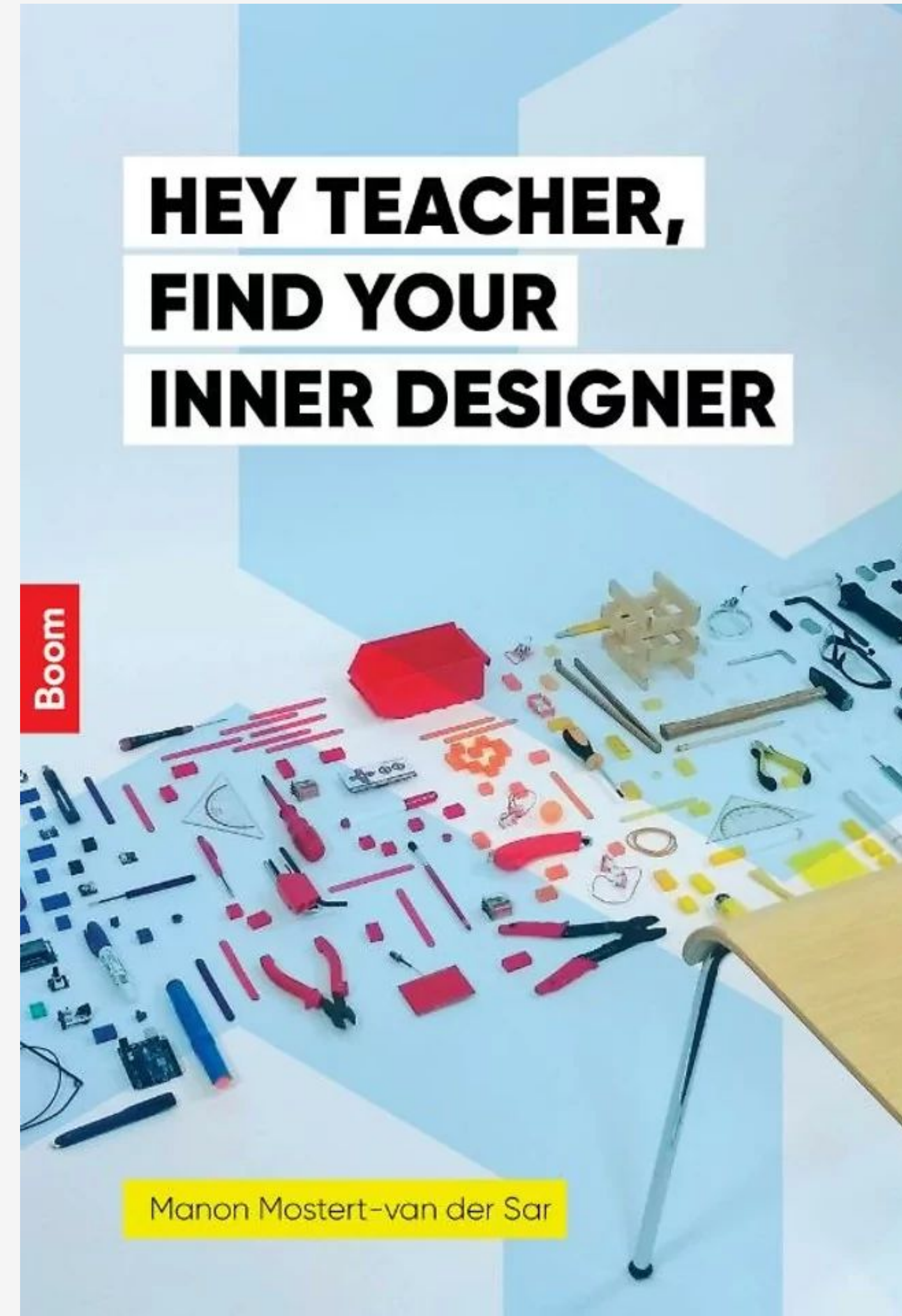


- [ENCOUNTER](#)
- [ENCOUNTER #6](#)
- [ENCOUNTER #7](#)
- [ENCOUNTER #8](#)
- [ENCOUNTER #1-#5](#)
- [Presentaties](#)
- [Agenda](#)
- [Info & Contact](#)
- [Pers en reacties](#)
- [Steun ENCOUNTER](#)

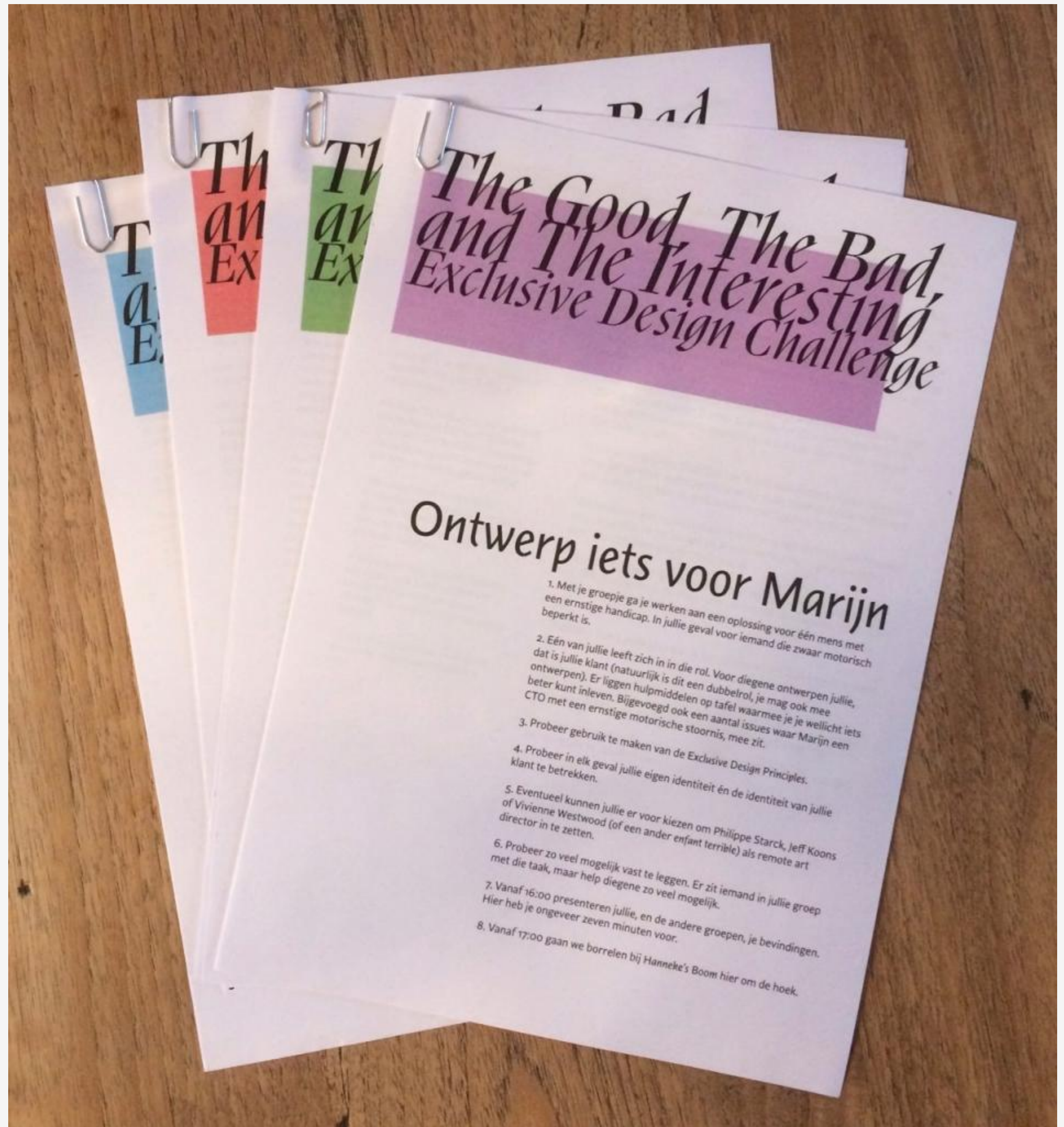




PIERKE HULSHOF: pierkehulshof.nl



MANON MOSTERD VD SAR: manonvandersar.nl/missioneducation



Vasilis' Research Blog Designing accessibility	Pleasurable user interfaces More than usable	Exclusive Design Tailor made accessibility	Teaching accessibility Making it obvious
A conversation about experts and casual users	Design like it's 1999	Turning the Inclusive Design Principles into the Exclusive Design Principles	A critical look at the Exclusive Design Principles
		Methods of crisis	An extended report of the first Exclusive Design Challenge
		Exclusive Design Principles	Design meets Disability
			More posts about exclusive design

About exclusive design

Inclusive design is the common method used on the web to design interfaces that work for everybody, regardless of their abilities. One of the qualities of an inclusive interface is that it offers a *comparable experience* to people with different needs. On a basic level this could mean that an image needs a clear description, and that an audio file needs a transcript. On a more complex level it could also mean that if a visual interface is pleasurable, the non-visual equivalent should be pleasurable as well.

I asked a few blind people what a *pleasurable user experience* would be for them. They both told me that a user experience is pleasurable when they are able to get the task at hand done, even if it takes some effort. For sighted people in most situations this would be an unacceptable low level. They knew no examples of interfaces that are a true pleasure to use, that cover the complete pyramid of user's needs.

Flipping the principles

One way to test if a design principle is strong enough to be effective is by reversing it. As an experiment to check their validity I decided to flip the inclusive design principles that the Paciello Group published. This resulted in a list of seven *exclusive design principles*. After working with this list for a while, and after discussing them with a few colleagues I came up with this list of four exclusive design principles:

- Provide a unique experience
- Be innovative
- Prioritise identity
- Add nonsense

Why do we need this?

In his book *Emotional Design* Don Norman explains that designers should observe their users in order to understand their needs. But, he writes, "designers [...] tend to keep to their desks, thinking up new ideas, testing them out on one another." In other words: many designers tend to design for them-

© Jeremy Keith, *Design Principles*, December 15th, 2016, <https://adactio.com/jour-1611620>

© Henry Swan et al, 2017, *Inclusive Design Principles*, <http://inclusivedesignprinciples.org/>

© Vasilis van Gemert, *A critical look at the inclusive design principles*, 2017, <https://vasilis.nl/research/2017/a-critical-look-at-the-exclusive-design-principles/>

© Donald A. Norman, *Emotional Design*, *Why we love (or hate) everyday things*.

VASILIS VAN GEMERT: vasilis.nl

AGENDA

18:45 Check-in

19:00 Intro les, semester en voorbeelden

19:30 Uitwerken semesterplan (sparren in channels)

20:30 Presentaties en uitwisseling plannen

21:15 Invulling S4



3 NIVEAUS

1. LEMMAS

Je DR-eindontwerp gedefinieerd met de lemmas

2. LEERLIJNEN

De manier waarop je eindontwerp verhoudt tot de andere leerlijnen

3. ITERATIES

Het laden van je eindontwerp met de iteraties die je deed