

# DESIGNER

Je bent de designer (ontwerper) van de groep. De designer houdt zich bezig met hoe het product eruit ziet en hoe het (fijn) werkt voor de gebruiker. De designer test het product dan ook graag met de gebruiker van het product, om het nog te verbeteren als dat nodig is.

Het is belangrijk voor de designer om in contact te blijven met de rest van de groep en de stappen die zij zetten. Samenwerken is de belangrijkste vaardigheid bij het ontwikkelen van nieuwe producten.

Een designer stelt de volgende vragen:

## Voor wie is het product gemaakt? Wie is de doelgroep?

*Voorbeeld: oma beweegt te weinig. Het doel van het ontwerp is om oma te waarschuwen dat ze te lang stil zit.*

Om er achter te komen wat er speelt in het leven van je oma, ga je achterhalen wat ze heel de dag doet. Als je iemand in de doelgroep kent (je oma bijvoorbeeld) kun je haar ook vragen wat haar weerhoudt van om veel te bewegen. Vraag jezelf af waarom dat zo is. Leef je ook in, in je oma's leven: waar loopt je oma tegenaan en waarom beweegt ze te weinig? Waar moet je in het ontwerp rekening mee houden?

## Hoe gaat het product eruit zien?

De designer maakt de eerste schetsen van het ontwerp, tijdens het bedenken van ideeën zijn deze nog niet mooi. Maar naarmate het duidelijker wordt wat jullie gaan maken worden de schetsen mooier en duidelijker. Ze zijn voornamelijk bedoeld om de gebruiker en andere betrokkenen ervan te overtuigen dat dit een heel goed idee is en het product heel mooi wordt. Zie achterzijde voor een voorbeeld.

## Gaat het product goed werken voor je doelgroep?

Stel je voor dat je oma het product gaat gebruiken. Hoe doet ze dat en werkt het voor haar? Als je al een idee, een schets of een prototype hebt kun je deze ook aan je oma laten zien of haar deze laten gebruiken (als ze durft).

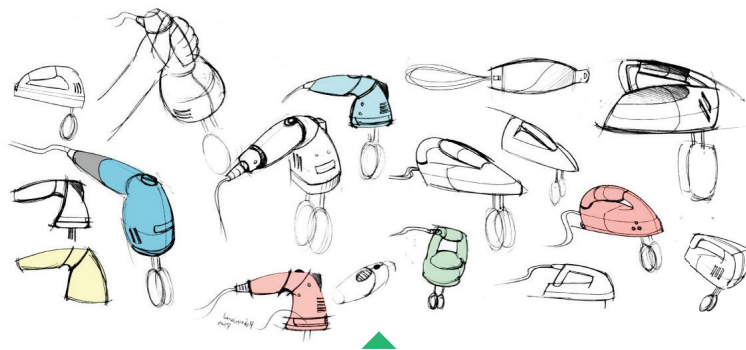
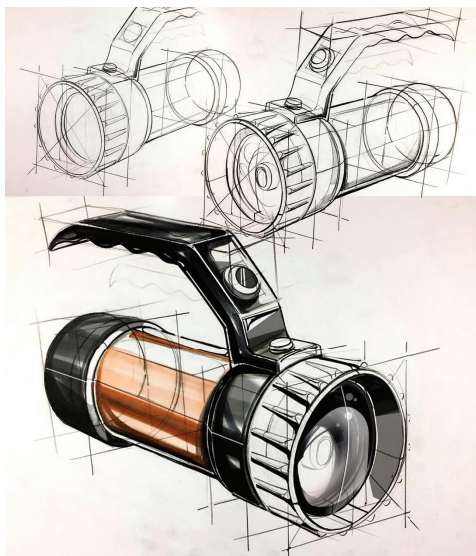
**Hou de bovenstaande vragen in gedachten wanneer je een beeld vormt van de doelgroep. Schrijf de antwoorden op, zo maak je een simpele doelgroep-analyse.**



Mag alleen gekopieerd worden voor gebruik binnen de school van 'gebruiker'. Zie ook de abonnementsvoorwaarden van Leapo.

## Design-schets

De designer tekent graag, in het begin tijdens het brainstormen schets je kleine snelle tekeningen. Puur zodat je onthoudt wat jullie idee was. Daarna, als het idee meer vorm krijgt kun je mooiere schetsen gaan maken die anderen ook mogen zien. Je kan verschillende vormen voor jullie ontwerp uitproberen tijdens het maken van schetsen. Daarna kiezen jullie er één uit die verder wordt uitgewerkt en wordt gebouwd.



Voorbeeld van snelle design-schetsen van een mixer. Tijdens het schetsen kun je allerlei verschillende vormen uitproberen. Deze schetsen zijn uit de beginfase van het ontwerpproces.

Voorbeeld van een design-schets van een zaklamp. Dit model is uitgekozen en verder uitgewerkt. Deze schets kan erg overtuigend zijn.

## Jouw stappen

### 1. Brainstormen

*Samen*

Woordweb

-Zet je startpunt of idee in het midden

-Krijg ideeën en kies er één uit met de groep

### 2. Design-schetsen maken

*Individueel (help elkaar)*

Zie de tekst hierboven

+ Maak een doelgroep-analyse

### 3. Bouwen

*Samen*

Zie de handleiding en het bouw-boek

### 4. Pitchen

*Door de Verkoper*

Zorg dat jij alle vragen kan beantwoorden op het gebied van

**Design**