

Digitale ontwerpprocessen

Een overzicht van termen die in een digitaal ontwerpproces aan bod komen is de basis van dit boek. Dit geeft de student Digital Media (en aanverwante studies zoals, IMT, Graphic Design, Animatie,..) handvaten om het (digitale) ontwerpproces aan te vliegen middels 'standaard' methodes. Deze methodes zijn uit de theorie verzameld, vanuit ervaring gevormd en middels traditie gedeeld en verzameld in deze bundel. De bundel aan methodes zijn in ontwerpfases is opgedeeld en die is niet leidend en de methodes zelf zijn ook niet rigide en zullen naar eigen hand en naar eigen goeddunken gebruikt kunnen worden. Het document dient ook de gezamenlijke taal van de ontwerper te begrijpen en een eenheid in gebruik van terminologie na te streven ten behoeve van communicatie binnen het vakgebied tussen de opdrachtnemer, opdrachtgever, student en docent.

- [Ontwerpprocessen](#)
 - [Waar hebben we het over?](#)
 - [Voorbeelden](#)
 - [Alternatieve aanduidingen](#)
 - [Achtergrondinformatie](#)

- [In context werken](#)
 - [Waar hebben we het over?](#)
 - [Opdrachtstelling \(briefing\)](#)
 - [Kern van het probleem](#)
 - [Communiceren met de opdrachtsteller](#)
 - [Voorbeelden](#)
 - [Achtergrondinformatie](#)

- [Ideevorming](#)
 - [Waar hebben we het over?](#)
 - [De mythe van het lumineuze idee](#)
 - [Hoe kom je tot ideeën?](#)

- [Voorbeelden](#)
- [Achtergrondinformatie](#)
- [Onderzoeken](#)
 - [Waar hebben we het over?](#)
 - [Onderzoeksmethodes](#)
 - [Voorbeelden](#)
 - [Achtergrondinformatie](#)
- [Concepting](#)
 - [Waar hebben we het over?](#)
 - [Voorbeelden](#)
 - [Downloads](#)
 - [Achtergrondinformatie](#)
- [Debriefing](#)
 - [Waar hebben we het over?](#)
 - [Voorbeelden](#)
 - [Achtergrondinformatie](#)
- [Inspiratie](#)
 - [Waar hebben we het over?](#)
 - [Voorbeelden](#)
 - [Achtergrondinformatie](#)
- [Presenteren](#)
 - [Waar hebben we het over?](#)
 - [Voorbeelden](#)
 - [Achtergrondinformatie](#)
- [Samenwerken](#)
 - [Waar hebben we het over?](#)
 - [Voorbeelden](#)
 - [Achtergrondinformatie](#)
- [Brainstormen](#)

- [Waar hebben we het over?](#)
- [Voorbeelden](#)
- [Achtergrondinformatie](#)

- [Planning](#)

- [Waar hebben we het over?](#)
- [Voorbeelden](#)
- [Achtergrondinformatie](#)

- [Testen](#)

- [Waar hebben we het over?](#)
- [Voorbeelden](#)
- [Achtergrondinformatie](#)

- [Itereren](#)

- [Waar hebben we het over?](#)
- [Voorbeelden](#)
- [Achtergrondinformatie](#)

- [Experimenteren](#)

- [Waar hebben we het over?](#)
- [Voorbeelden](#)
- [Achtergrondinformatie](#)

- [Prototypen](#)

- [Waar hebben we het over?](#)
- [Voorbeelden](#)
- [Achtergrondinformatie](#)

- [Productie](#)

- [Waar hebben we het over?](#)
- [Voorbeelden](#)
- [Achtergrondinformatie](#)

- [Opleveren](#)

- [Waar hebben we het over?](#)
- [Voorbeelden](#)
- [Achtergrondinformatie](#)

- [Publicatie](#)
 - [Waar hebben we het over?](#)
 - [Voorbeelden](#)
 - [Achtergrondinformatie](#)

- [Hoe dit boek te gebruiken?](#)

Ontwerpprocessen

Hoe je systematisch, creatief en iteratief tot een ontwerp komt.

Ontwerpprocessen

Waar hebben we het over?

Ontwerpprocessen

Voorbeelden

Ontwerpprocessen

Alternatieve aanduidingen

Ontwerpprocessen

Achtergrondinformatie

In context werken

Werken vanuit de behoefte van een opdrachtgever naar een concreet resultaat.

In context werken

Waar hebben we het over?

Als maker zul je vaak in opdracht van een opdrachtgever of opdrachtsteller werken. Een bedrijf, instituut, of individu die jou heeft gevraagd een ontwerp, dienst of product te maken. Vaak gebeurt dit via het netwerk dat je hebt opgebouwd, soms komen ze via je website of heb je de opdrachtgever zelf gevonden. Deze opdrachtgever heeft een wens, een behoefte, een plan of een idee waar ze jou (of jullie) voor willen inzetten.

In context werken

Opdrachtstelling (briefing)

In context werken

Kern van het probleem

In context werken

Communiceren met de opdrachtsteller

In context werken

Voorbeelden

In context werken

Achtergrondinformatie

Ideevorming

Van eerste ingeving naar een idee dat vorm, betekenis en potentie krijgt.

Ideevorming

Waar hebben we het over?

Ideevorming

De mythe van het lumineuze idee

Ideevorming

Hoe kom je tot ideeën?

Ideevorming

Voorbeelden

Achtergrondinformatie

Onderzoeken

Het gericht verkennen van context, gebruikers en mogelijkheden om je ontwerp te onderbouwen.

Waar hebben we het over?

Onderzoek binnen het visuele ontwerpproces vormt een essentieel fundament voor het nemen van ontwerpbeslissingen die niet alleen esthetisch overtuigen, maar ook inhoudelijk kloppen. Waar visueel ontwerp vaak wordt geassocieerd met vormgeving, stijl en intuïtie, ontstaat betekenisvolle communicatie juist in de wisselwerking tussen maken en onderzoeken. Ontwerpen is daarmee geen lineair proces van idee naar eindproduct, maar een iteratieve praktijk waarin observatie, analyse, experiment en reflectie voortdurend samenkomen.

Binnen dit proces fungeert onderzoek als een manier om grip te krijgen op context, doelgroep, materiaal, boodschap en culturele betekenis. Het helpt om aannames zichtbaar te maken, vragen scherper te formuleren en keuzes te onderbouwen. Tegelijkertijd is onderzoek in ontwerp niet uitsluitend analytisch of theoretisch: het kan ook plaatsvinden in het maken zelf, bijvoorbeeld via schetsen, prototyping en visuele experimenten. In die zin is onderzoek niet alleen een voorbereidende fase, maar een actieve ontwerpstrategie die richting geeft, verrijkt en verdiept.

Onderzoeksmethodes

Een opsomming maken van de mogelijke onderzoeksmethodes binnen het visuele domein, artistieke perspectief en toegepaste ontwerpprocessen is een ondoenlijke taak. Er is daarom gekozen om verwijzingen te maken naar andere bronnen die vanuit een eigen domein getracht hebben een heldere opsomming te maken. Hieronder een aantal bronnen.

- **CMD METHOD PACK**

De [**CMD METHOD PACK**](#) is een set kaarten (digitaal beschikbaar hieronder) om je te helpen als maker en ontwerper bij het ontwerpproces en het doen van onderzoek. Deze methode gaan wij gebruiken als onderdeel van de les. Waar nodig pakken we in de les pakken de kaarten erbij om te bepalen welke methode voor jullie handig is om in te zetten. Op deze manier maak je kennis met verschillende onderzoeksmethoden en tools om je proces in te richten. Je ontwikkelt jezelf hiermee als en maker die breed ingezet kan worden.

- **DESIGN KIT**

Mensgericht ontwerpen (Human-centered design) is een praktische, herhaalbare aanpak om tot innovatieve oplossingen te komen. Zie de methoden in deze [**DESIGN KIT**](#) als een stapsgewijze gids om je creativiteit los te maken, waarbij je de mensen voor wie je ontwerpt centraal stelt in je ontwerpproces. Zo kom je tot nieuwe antwoorden op lastige problemen.

- **MAKERSMANIEREN**

[**MAKERSMANIEREN**](#) is een blogsite van en voor makers. Makers die werken in artistieke en creatieve maakpraktijken, zoals die van een mediaontwerper, een componist, een interieurarchitect of een beeldend kunstenaar. Makers die in opleiding zijn of werken als docent. Makers die als onderzoeker werken of studenten begeleiden, in het onderwijs en in de praktijk.

- **COLLECTIE ARTISTIEKE METHODES**

[**COLLECTIE ARTISTIEKE METHODES \(CAMs\)**](#): een toolbox vol inspirerende methodes voor artistiek onderzoek. Geenstoffig handboek, maar een uitnodiging om je creatieve gereedschap op

te poetsen en aan de slag te gaan. Of je nu docent, student, onderzoeker of gewoon nieuwsgierig bent: deze collectie is van jou. De Collectie Artistieke Methodes is een groeiende verzameling van inspirerende onderzoeksmethodes binnende kunsten. Het is geen museumcollectie die je niet mag aanraken, maar een actieve verzameling bedoeld om mee aan de slag te gaan. Probeer een methode uit, pas 'm aan, combineer er twee of drie en kijk wat er gebeurt. Elke methode is flexibel en vraagt vooral om jouw eigendraai. Want in artistiek onderzoek bestaat geen one size fits all. De methode moet je altijd aanpassen aan de context waarin jij onderzoek doet. Juist dat is wat het zo spannend maakt.

En als je er meer over wilt weten: [kunstonderzoek](#)

- A DESIGNERS RESEARCH MANUAL

Beschouw [A DESIGNERS RESEARCH MANUAL](#) als een inleiding op onderzoeksmethoden en hun praktische toepassing binnen grafisch ontwerp. We schetsen in grote lijnen veelgebruikte strategieën en tactieken en laten je kennismaken met creatieve processen waarin je ze kunt inzetten. We geven suggesties om onderzoeksggericht ontwerpen te integreren in je creatieve ontwikkeling, of je nu freelancer bent, in-house ontwerper, onderdeel van een studioteam, student of docent. Het mooiste is dat we succesverhalen en voorbeelden delen van deze methoden in de praktijk, van ontwerpers over de hele wereld. In elk hoofdstuk lees je een "Expert Voice": toegankelijke en pragmatische verslagen van ervaringen uit de echte ontwerppraktijk.

- Research for Designers A Guide to Methods and Practice

Ontwerp is overal. Het beïnvloedt hoe we leven, wat we dragen, hoe we communiceren, wat we kopen en hoe we ons gedragen. Om voor de echte wereld te ontwerpen en strategieën te bepalen in plaats van ze alleen uit te voeren, moet je leren hoe je complexe, gelaagde en vaak onverwachte problemen begrijpt en oplost. [RESEARCH FOR DESIGNERS](#) is de gids voor dit nieuwe, evidence-based creatieve proces voor iedereen die onderzoek doet binnen Design Studies of zijn/haar ontwerp- en onderzoeksvaardigheden wil ontwikkelen. Het boek hanteert een gestructureerde aanpak om je stap voor stap door de basisprincipes van onderzoek te leiden, benadrukt het belang van data en stimuleert je om interdisciplinair te denken. Met interviews met tien ontwerp-experts van over de hele wereld helpt deze gids je om theorie om te zetten in praktijk en succesvol ontwerponderzoek uit te voeren.

Onderzoeken

Voorbeelden

Onderzoeken

Achtergrondinformatie

Concepting

Concepting of het maken van een concept kent vele manieren om het uit te leggen. Wat er onder wordt verstaan is sterk afhankelijk van het vakgebied waarin je je beweegt. Wat het zeker is dat je een idee omzet tot een document dat een ander kan overtuigen of kan uitleggen wat je bedoeld

Concepting

Waar hebben we het over?

Concepting

Voorbeelden

Concepting

Downloads

Concepting

Achtergrondinformatie

Debriefing

Van briefing naar begrip: het formuleren van jouw interpretatie van de opdracht

Debriefing

Waar hebben we het over?

Debriefing

Voorbeelden

Debriefing

Achtergrondinformatie

[The-best-way-for-a-client-to-brief-an-agency: This new guide, co-authored by BetterBriefs and Mark Ritson in partnership with the IPA, is a practical tool to help marketers write better briefs for agencies.](#)

Inspiratie

Het verzamelen, herkennen en benutten van indrukken die je ontwerpproces voeden.

Inspiratie

Waar hebben we het over?

Inspiratie

Voorbeelden

Inspiratie

Achtergrondinformatie

Presenteren

Van ruwe schets tot verhaal: je keuzes inzichtelijk maken voor anderen op een overtuigende manier.

Presenteren

Waar hebben we het over?

Presenteren

Voorbeelden

Presenteren

Achtergrondinformatie

Samenwerken

Hoe je effectief communiceert, onderhandelt en bijstuurt binnen een ontwerpteam.

Samenwerken

Waar hebben we het over?

Samenwerken

Voorbeelden

Samenwerken

Achtergrondinformatie

Brainstormen

Methoden om de denkruimte te vergroten en ideeën vrij te laten stromen.

Brainstormen

Waar hebben we het over?

Brainstormen

Voorbeelden

Brainstormen

Achtergrondinformatie

Planning

Structuur aanbrengen in je proces zodat je grip houdt op tijd en richting.

Planning

Waar hebben we het over?

Planning

Voorbeelden

Planning

Achtergrondinformatie

Testen

Het toetsen van je ontwerp om te ontdekken wat werkt, wat schuurt en waar kansen liggen.

Testen

Waar hebben we het over?

Testen

Voorbeelden

Testen

Achtergrondinformatie

Itereren

Het herhalen en verbeteren van je ontwerp op basis van feedback en inzichten.

Itereren

Waar hebben we het over?

Itereren

Voorbeelden

Itereren

Achtergrondinformatie

Experimenteren

Proberen, falen en bijstellen als motor voor innovatie in je ontwerp.

Experimenteren

Waar hebben we het over?

Experimenteren

Voorbeelden

Experimenteren

Achtergrondinformatie

Prototypen

Ideeën materialiseren om ze beter te begrijpen en je keuzes te toetsen en je ontwerp overtuigend te presenteren.

Prototypen

Waar hebben we het over?

Prototypen

Voorbeelden

Prototypen

Achtergrondinformatie

Productie

Het daadwerkelijk realiseren van je ontwerp tot een werkend eindproduct of dienst.

Productie

Waar hebben we het over?

Productie

Voorbeelden

Productie

Achtergrondinformatie

Opleveren

Het afronden van je ontwerp en het officieel overdragen aan opdrachtgever of gebruiker.

Opleveren

Waar hebben we het over?

Opleveren

Voorbeelden

Opleveren

Achtergrondinformatie

Publicatie

Van voltooid product naar impact: je ontwerp presenteren aan de wereld.

Publicatie

Waar hebben we het over?

Publicatie

Voorbeelden

Publicatie

Achtergrondinformatie

Hoe dit boek te gebruiken?

e kunt dit boek gebruiken om een gezamenlijke taal te vinden binnen een (digitaal) ontwerpproces. In de communicatie tussen student, docent en opdrachtgever is het handig om het over hetzelfde te hebben. Deze gids helpt daarbij. De hoofdstukken zijn ingedeeld op termen, fases of tussenproducten. Elk hoofdstuk heeft dezelfde vaste opbouw:

Waar hebben we het over?

De term wordt uitgelegd in woorden die binnen het docententeam van DM gedeeld worden. Zo wordt duidelijk wat we ermee bedoelen (en wat niet), zodat je beter kunt afstemmen en onderbouwen.

Voorbeelden

Praktijkvoorbeelden laten zien hoe de term eruit kan zien in verschillende vormen en situaties, en hoe je deze kunt toepassen in een ontwerpproject.

Downloads

Handige tools en formats om direct te gebruiken, zoals templates, checklists of voorbeeldbestanden die je proces ondersteunen.

Achtergrondinformatie

Extra verdieping over het belang van de term, gekoppeld aan ontwerppraktijk en eventuele theorie.