

# Het MAseum

Opdracht 02 - deel 2 | drie ideeschetsen Interactief product



# Waar werk je naartoe:

## Deel 1

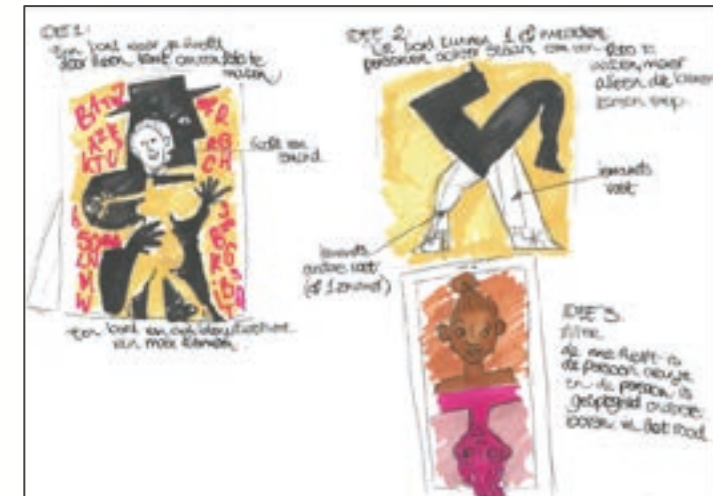


10 krabbels van elementen van de vormgever

3 ideeschetsen voor bewegend beeld

*Gedaan vorige les*

## Deel 2



3 ideeschetsen voor Interactief product

## Deel 3



Kies beste idee

Maak 1 ontwerpvoorstel waarin je stap voor stap laat zien hoe jouw product eruit gaat zien

## Deel 4



Realisatie van het eindwerk

**Uitleg**

# **Interactief product**

Wat is een

# Interactief product

Een **interactief product** is een product waarbij de **gebruiker invloed heeft op wat er gebeurt**.

Elke actie van de gebruiker zorgt voor een **reactie van het product**.

## Digitaal

- *Wat:* App, website, game, touchscreen, interactief magazine
- *Acties:* klikken, swipen, scrollen, typen
- *Reactie:* nieuwe pagina, animatie, iets opent

## Analoog

- *Wat:* Spel, schuifpuzzel, keuzewijzer, museumobject, iets anders...
- *Acties:* draaien, trekken, schuiven
- *Reactie:* beweging, verandering, resultaat

**Kern:** actie ↔ reactie

# Interactief product (analoog of digitaal)

Bijvoorbeeld: **een app, website, spel of installatie waar bezoekers interactie mee kunnen hebben**

Bezoekers kunnen bijvoorbeeld:

- a. Een gezelschapspel spelen uit de museumshop
- b. Een digitale game spelen
- c. Een app gebruiken
- d. Een website bezoeken
- e. Interactie hebben met een museum installatie (kunstwerk)
- f. Iets anders..



Inspiratie:  
interactieve installatie, spel  
of app/website of...

# Prototype voor een game

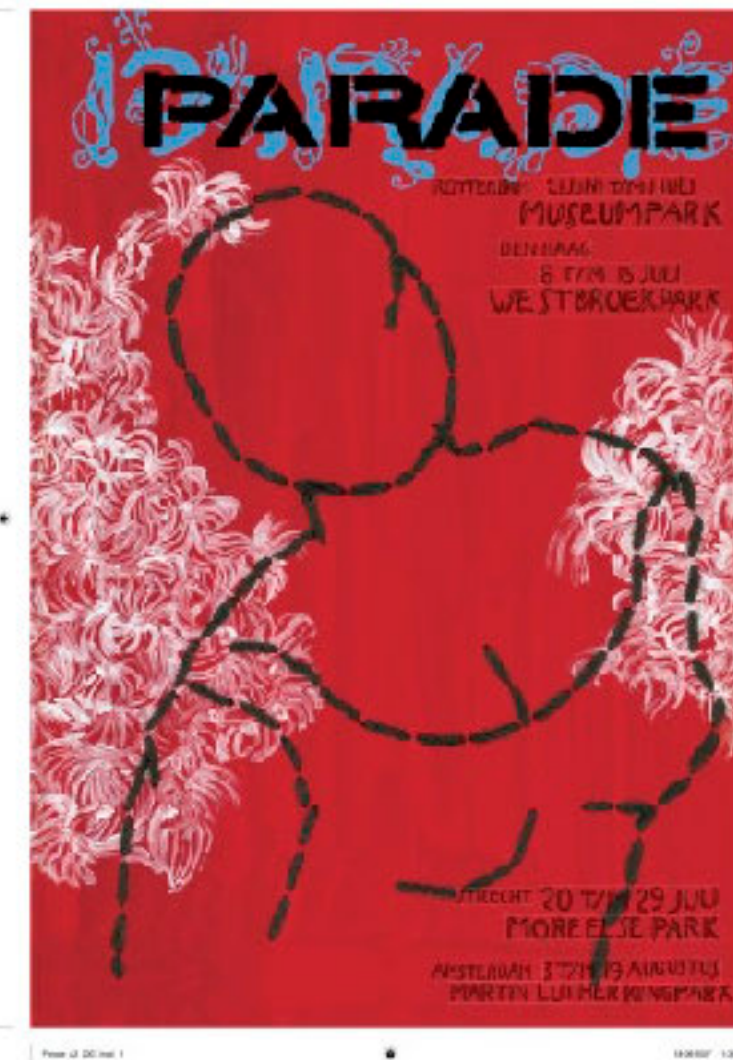
Jay Nectar  
Student Mediacollege

Gebruik de  
vormtaal  
van jouw  
vormgever  
in een prototype  
van een game.

*In dit voorbeeld is  
het beeld gemaakt  
met Photoshop en  
achter elkaar gezet  
in After Effects.*

De opzet van deze game is  
gemaakt ter nagedachtenis van  
Marten Jongma.  
Hij had een vrije, sprookjesachtige  
stijl en werkt veel met texturen.  
De stijl en texturen heb ik  
geprobeerd toe te passen in het  
kleurgebruik en de elementen

Origineel



Interpretatie van student



[Link naar het filmpje hierboven](#)

# Een app

1. Bijvoorbeeld met knop-vormen en typografie in de stijl van de vormgever
2. Hoe navigeer/klik je?
3. Welke pagina's zijn er? Laat meerdere pagina's zien



*Uitgewerkte ontwerpschets voor een app*

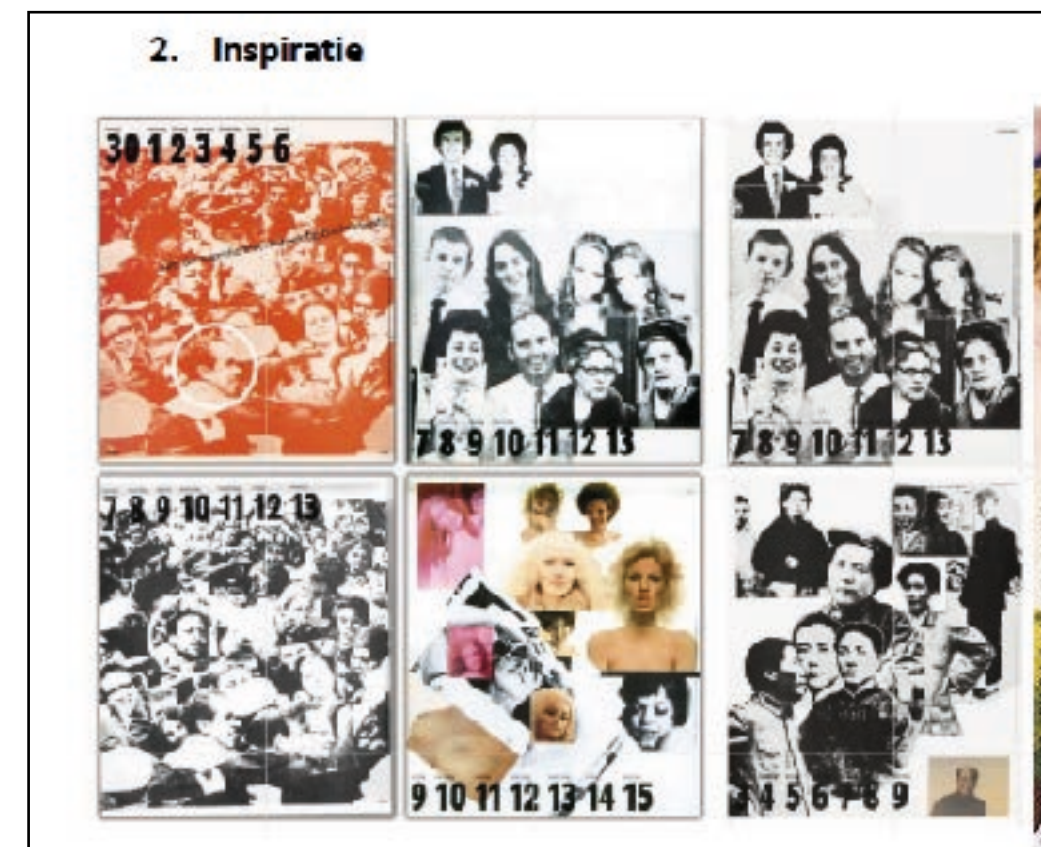
# Gezelschapsspel

Die verkocht wordt in de museumshop

Baseer je werk op een bestaand spel of bedenk een eigen spel

Tijd over?

Bedenk ook de deksel van de doos

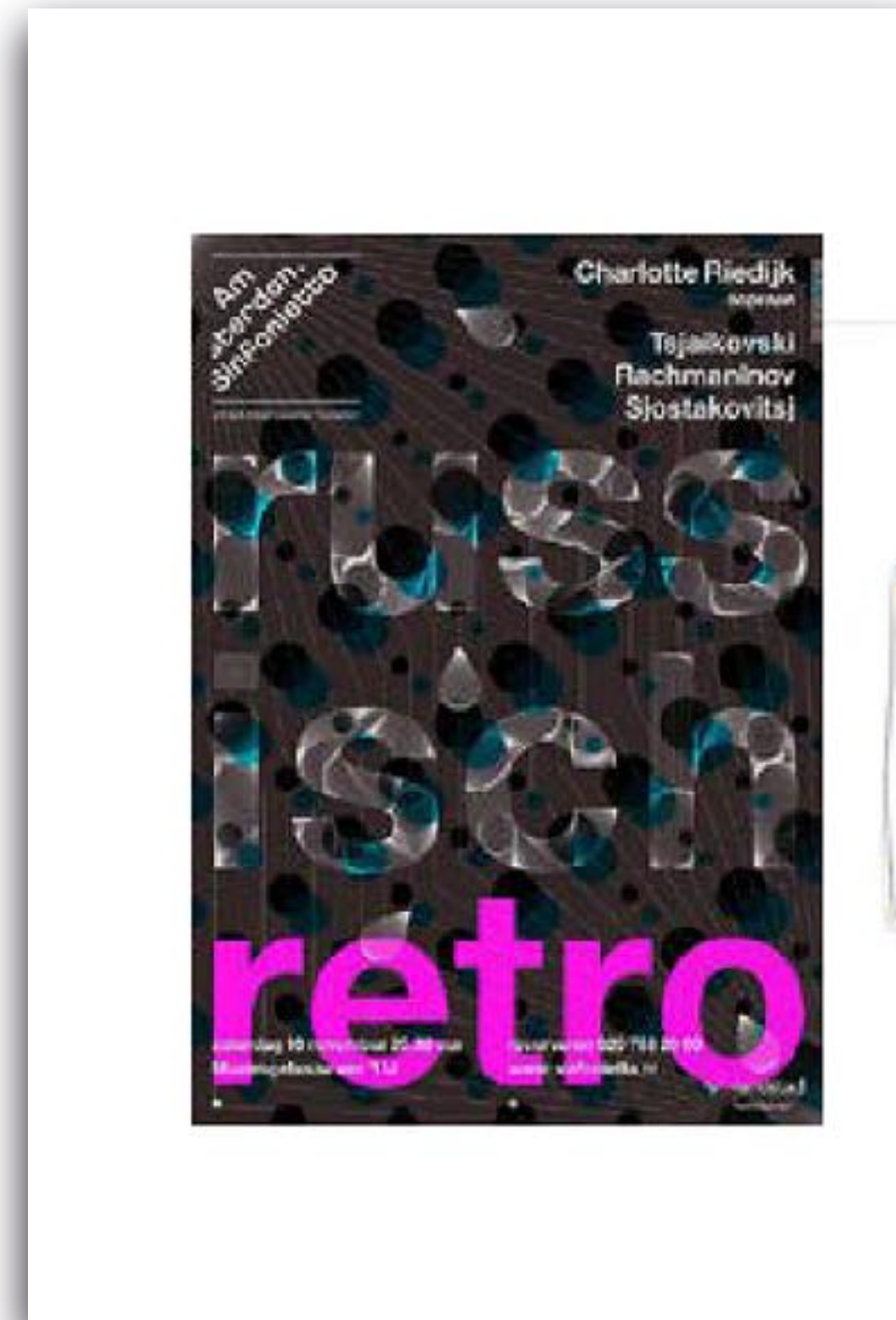


Interactief | Wat kan je maken, inspiratie

# Interactief museumobject

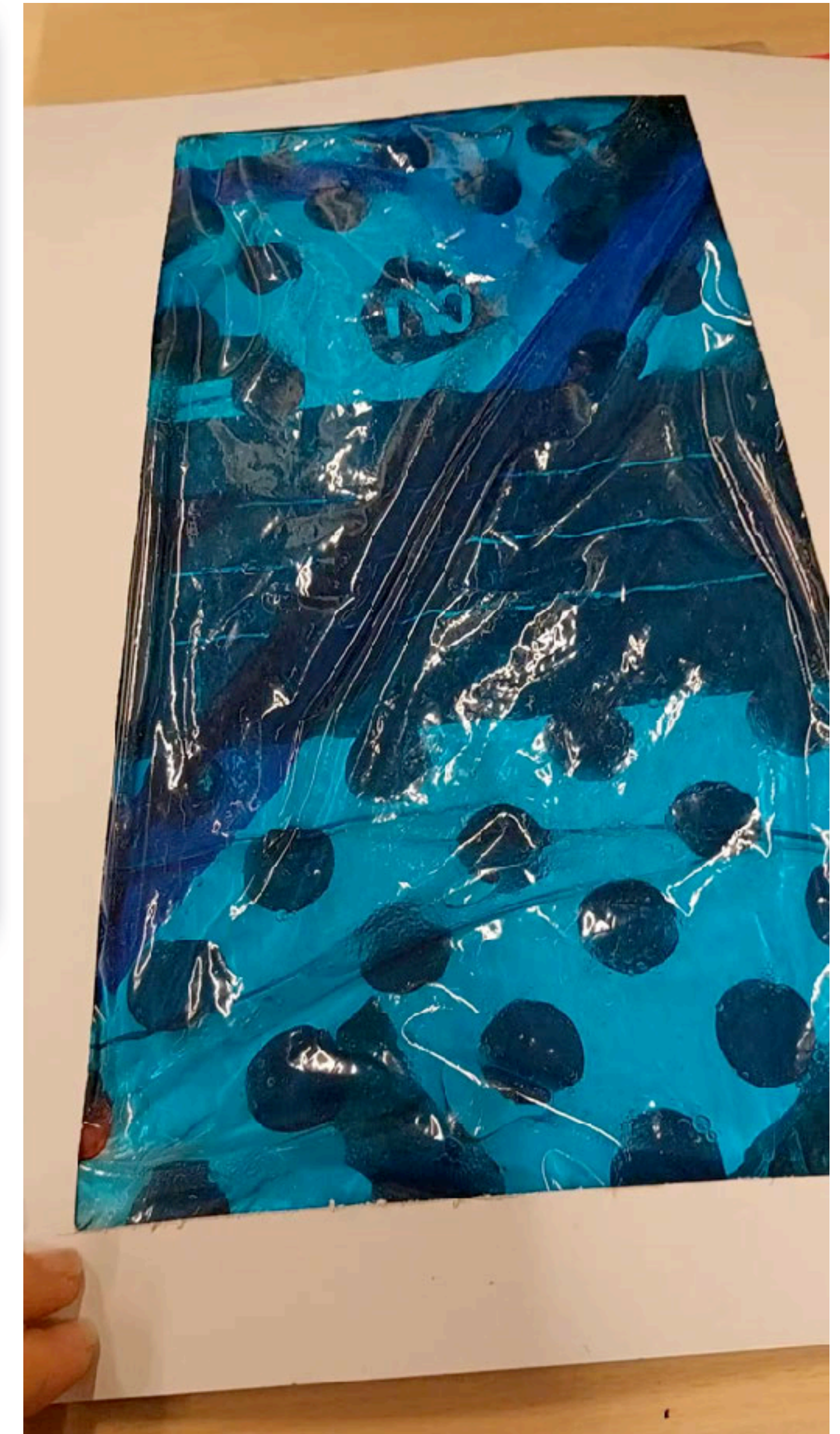
*Sascha Heuvelmans  
Student Mediacollege*

Gebaseerd op de vormen op  
een poster van de vormgever



*Poster vormgever*

*Gemaakt met  
transparante zak,  
olie en water*



[Link naar het filmpje hierboven](#)

# Digitale game

*Tessa de Boer  
Student Mediacollege*

Tekenen met illustrator of Procreate of met marker en fineliner

Gebruik de vormtaal van jouw vormgever in een game.

- Wat kan de speler doen?
- Hoe ziet dat er uit?
- Dit is gemaakt in het gratis programma Ren'Py.  
*Ren'py is uitproberen, installatie op Macbook lukte niet, Windows wel)*



[Link naar het filmpje hierboven](#)

# Live-Game

Gemaakt met  
Photoshop en After  
Effects



[Link naar het filmpje hierboven](#)

**De opdracht**

**3 schetsen voor een  
interactief product**

## Stap 1

# Interactief product

## Bedenk 3 ideeën voor een interactief product

- **Wat?**  
Een digitale game, app, website, interactieve poster, installatie of gezelschapsspel? Of iets anders?
- **Wat kan de gebruiker doen?**  
Kiezen, klikken, swipen, bewegen, puzzelen, iets verzamelen, tekenen enz.

## Kies! uit

- a. Een app
- b. Een gezelschapsspel voor in de museumshop
- c. Een digitale game
- d. Een website (voor het Ma-seum)
- e. Interactief museum object
- f. ... iets anders

Begin gewoon met schetsen,  
en wie weet kom je ook nog  
op **...iets anders**



1. Visual novel  
dating simulator

Jan Toorop tekent veel vrouwen, mijn idee was om een spel te maken waarin je interactief met deze vrouwen

→ Kies je antwoorden



2. Kauwgombal machine

→ Weetjes met info  
→ Over Jan en/m eigen werk  
→ Random & verrassend



3. website  
informatie en coole  
visuals

Kies uit

- a. Een app
- b. Een gezelschapspel voor in de museumshop
- c. Een digitale game
- d. Een website (voor het Ma-seum)
- e. Interactief museum object
- f. ... iets anders

## Stap 2

# Wat wil je vertellen?

Kies één van deze richtingen:

- Info over het leven/werk van de vormgever, of
- Info over het museum waar het werk te zien is

Bedenk: Wat moet de gebruiker gaan ontdekken of leren?

**Schrijf dat erbij!**



## Stap 3

# Formaat: teken eerst de kaders, in verhouding van je product

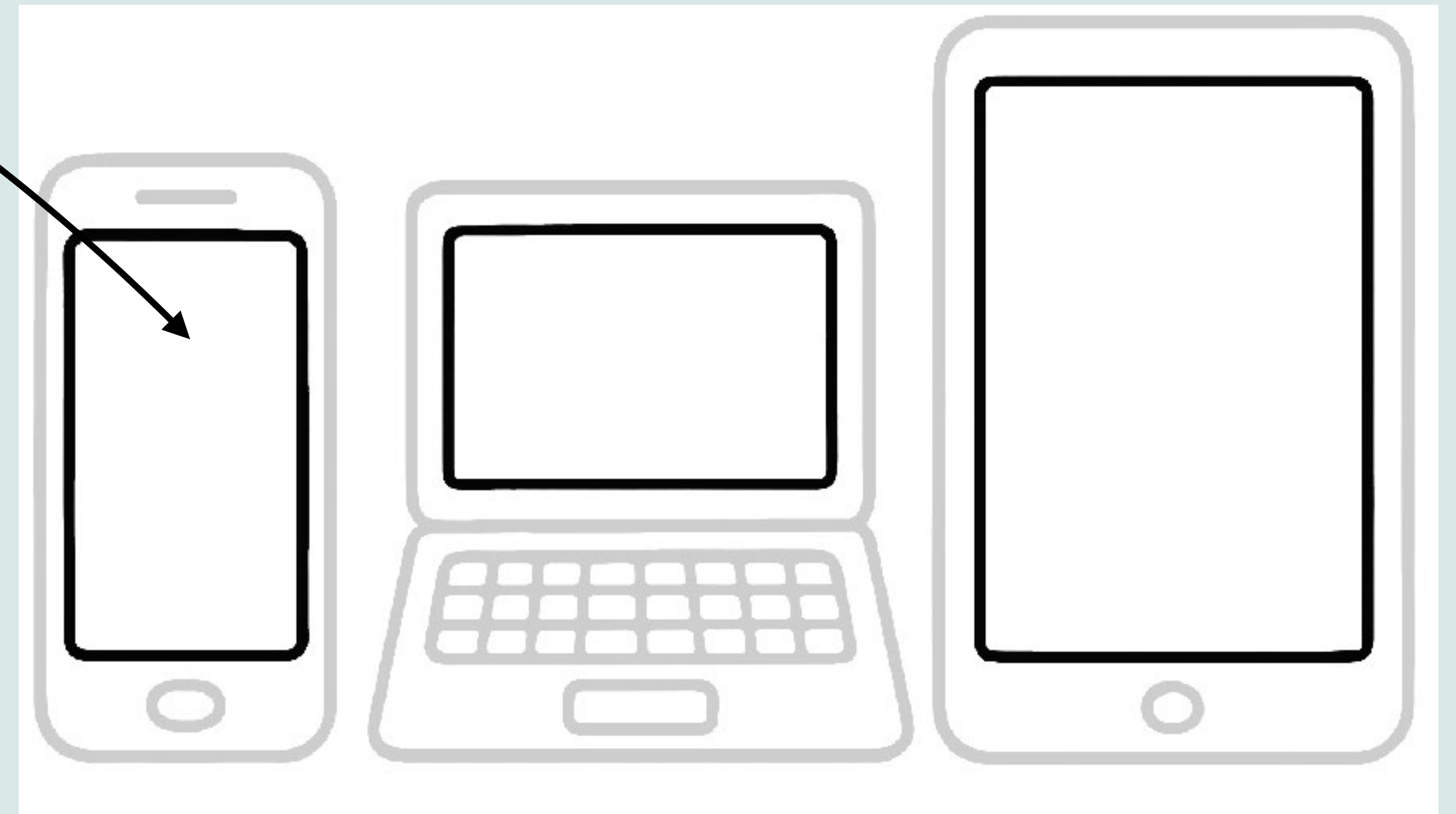
Binnen zo'n kader schets je je idee

### Digitaal

- App -> teken kaders in smartphone-verhouding
- Website -> teken kaders in laptop-verhouding
- Game / visual novel (iPad) -> teken kaders in laptop-verhouding

### Analoog

- Gezelschapsspel / game -> teken kaders in verhouding van spelbord / kaarten
- Interactief museumobject -> teken kaders in verhouding van het object



**Tip:** houd verhoudingen realistisch

## Stap 4

# In de 3 schetsen laat je zien:

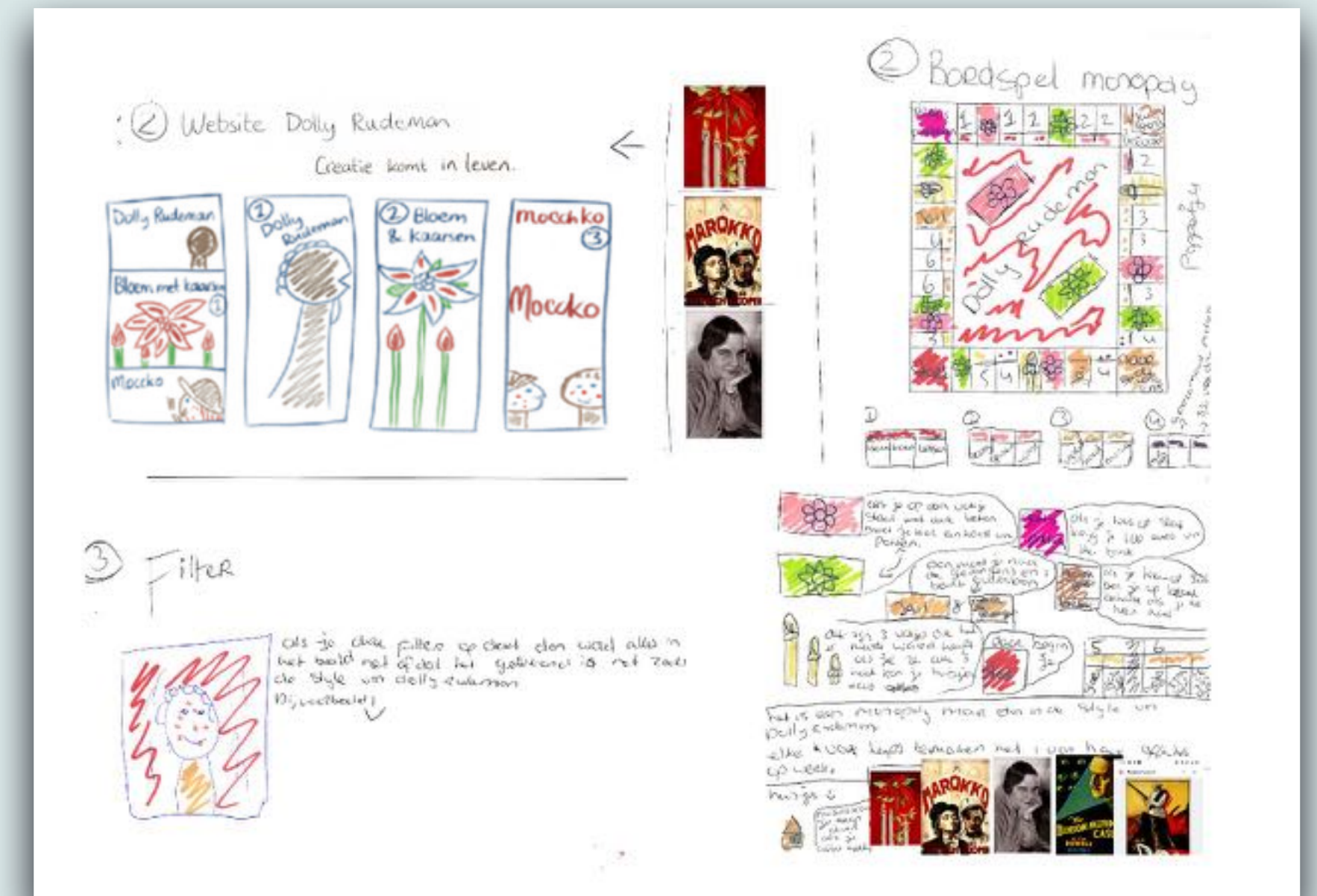
1. Wat de gebruiker **ziet** (scherm / spel / installatie)
2. Welke **keuzes** de gebruiker kan maken
3. Waar de gebruiker **naartoe gaat** na een klik

### Gebruik:

- Meerdere pagina's (app / website / game)
- Pijlen + korte notities voor uitleg

### Belangrijk:

- Gebruik beeld **én** tekst in je ontwerp
- Plaats het **originele werk** naast je schetsen



## Stap 4

# Maak een verzorgd schetsvel

Bij elke idee:  
Origineel werk  
van je vormgever  
plak je erbij

### Opmaak

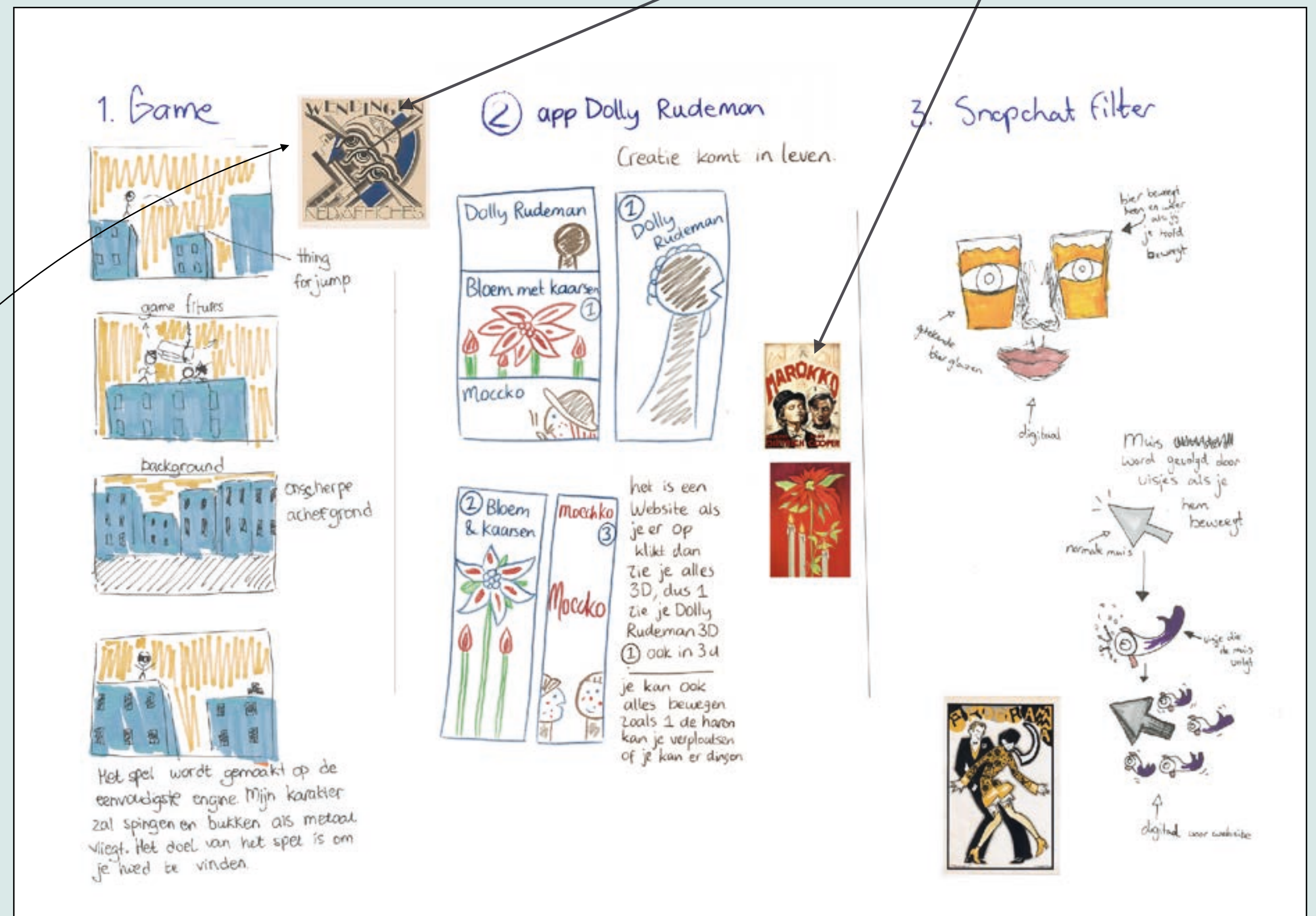
- Houd het overzichtelijk
- **Dunne lijn** tussen de 3 schetsen
- Nummer bij je idee

### Materiaal

- Fineliner + kleur
- Plaats het originele beeld van de vormgever erbij

### Formaat

- A3 liggend.  
Tekening groot? Gebruik **3x A4**  
(markerpapier)

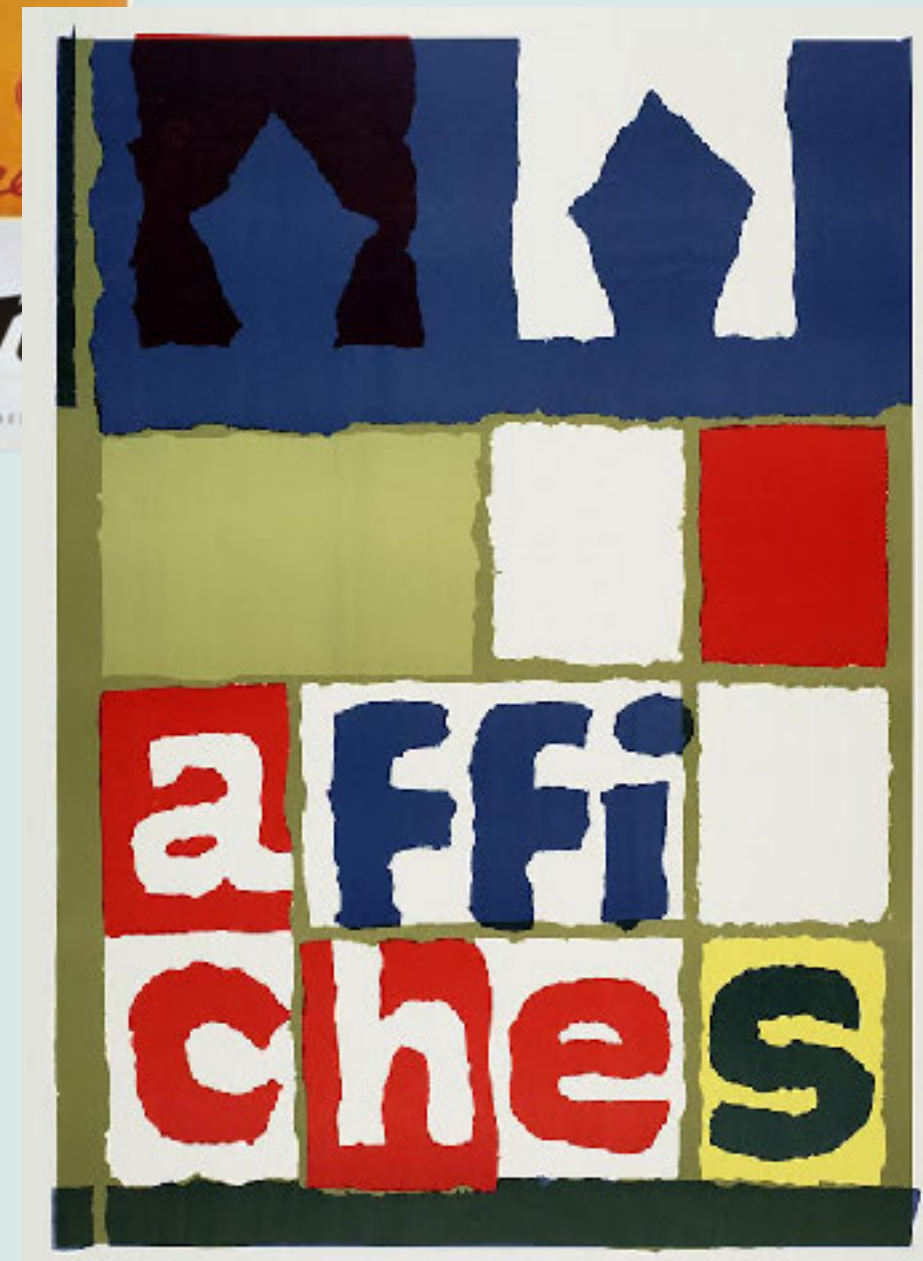


# Hou rekening met de vormtaal

Een eigen interpretatie op de visuele “taal” van je vormgever

Denk alvast na over:

1. Kleur
2. Lettertype
3. Beeld (alles tussen abstract en realistisch)
4. Compositie
5. Stijl en sfeer (bijv. Romantisch, luxe, rauw etc)



# Wat kan je na deze opdracht?

## 1. Vormtaal herkennen en toepassen

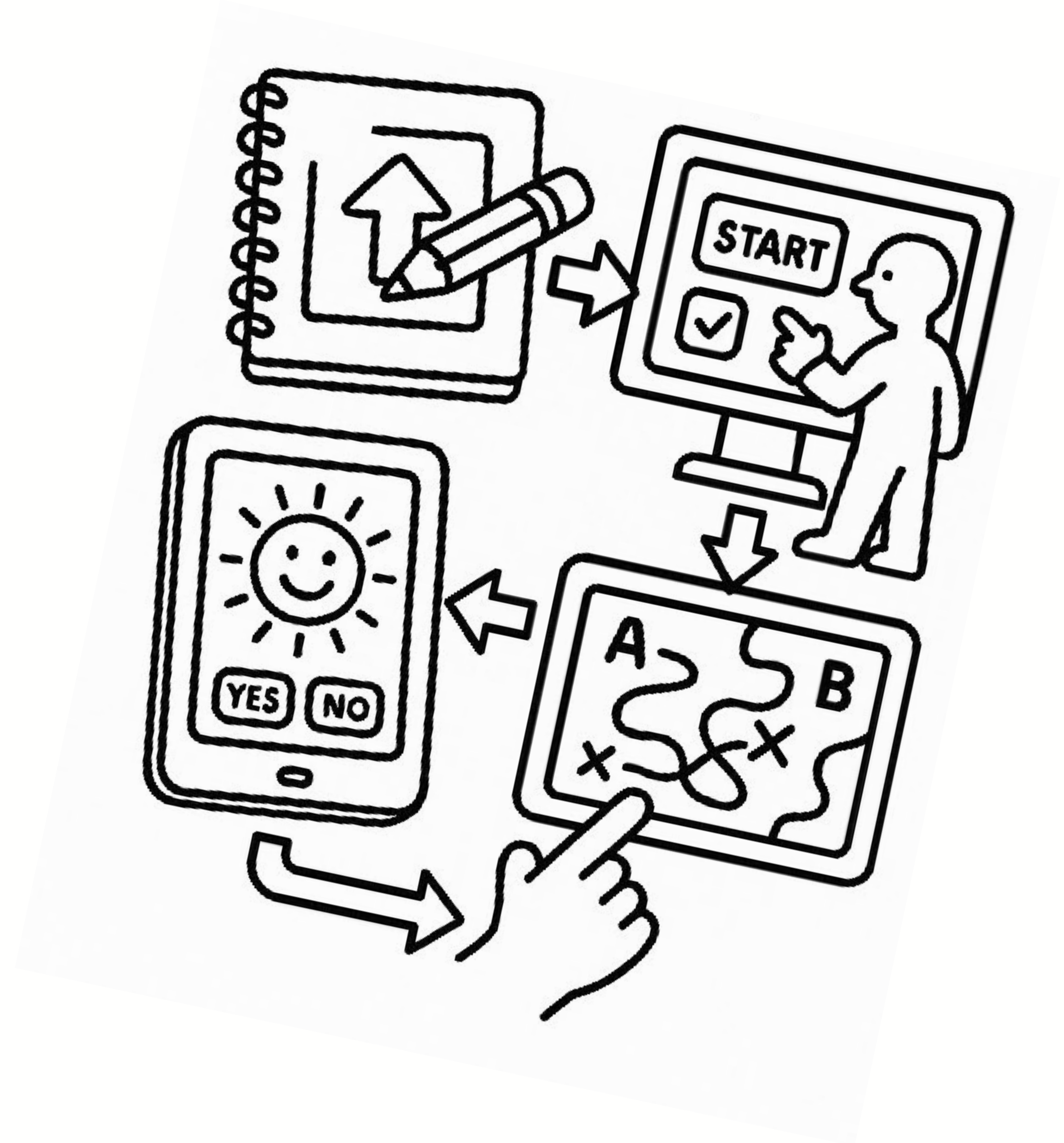
Je herkent de kenmerkende stijl van de vormgever en past deze toe in je eigen ontwerp door bewust keuzes te maken in beeld, tekst, kleur en vorm.

## 2. Bedenken van een concept

Je bedenkt een interactief concept (installatie, spel, game of app) door schetsen te maken, waarin je laat zien hoe de gebruiker door jouw ontwerp navigeert en welke keuzes mogelijk zijn.

# Waarom doen we dit?

1. Door het werk van een vormgever te bekijken, leer je hoe echte ontwerpers denken en waarom ze bepaalde keuzes maken.
2. Je leert hoe je een stijl herkent en snapt, en hoe je die op jouw manier kunt toepassen zonder hem te kopiëren
3. Je oefent met het maken van **interactieve concepten** (game, app, installatie)
4. Je traint creativiteit en probleemoplossend denken



# Criteria / waar moet het werk aan voldoen?

1. Het is duidelijk wat het concept vertelt: over de vormgever óf over het museum.
2. Het is duidelijk wat de gebruiker gaat ontdekken of leren.
3. Er zijn drie schetsen die de werking en/of de navigatie laten zien.
4. Er is beschreven of je kan zien welke keuzes de gebruiker kan maken en welke interacties de gebruiker kan uitvoeren.
5. Er is gewerkt met pijlen en korte notities om de werking uit te leggen.
6. Er is origineel werk van de vormgever naast de schetsen geplaatst.
7. Het A3 schetsvel is overzichtelijk

# Einde les

Maak scans van de 3 idee-schetsen

Plaats het origineel werk van vormgever erbij