

# Het MAseum

Uitwerken Prototype



# Waar werk je naartoe:

## Deel 1



10 krabbels van elementen van de vormgever

3 ideeschetsen voor bewegend beeld

*Gedaan*

## Deel 2



3 ideeschetsen voor bewegend beeld

*Gedaan*

## Deel 3



Kies beste idee

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

*Gedaan vorige les*

## Deel 4 3 lessen



Realisatie van het eindwerk

# OPDRACHT

Werk je ontwerpvoorstel uit tot een

- A) prototype** (interactief) *óf*
- B) film** (bewegend beeld)



Instructies

**Prototype** (interactief)

Wat is een

# Prototype

Een vereenvoudigd ontwerp dat laat zien hoe een idee werkt en eruitziet

Het is nog niet het eindproduct, maar een model om te testen, en te verbeteren.

Voorbeelden van prototypes:

- Een klikbaar schermontwerp (bijv. in Figma)
- Een animatie dat de werking van iets interactiefs laat zien
- Een papieren model waarin je interactie nadoet

# Prototype (interactief)

Van bijvoorbeeld een:

1. app
2. website
3. digitale game
4. gezelschapspel voor in de museumshop
5. interactief museum object
6. ...of iets anders (besproken met docent)

Hoe voer je het uit?

# App (interactief)

## Een impressie in de stijl van de vormgever

- ▶ Formaat: staand(1080 x 1920)
- ▶ Ontwerp de verschillende schermen met beeld en tekst (digitaal of handmatig)
- ▶ Laat zien hoe je prototype werkt, bijv:
  - a. In een animatie of filmpje, *of*
  - b. In een app zoals Figma of XD

Hoe voer je het uit?

# Website (interactief)

**Een impressie in de stijl van de vormgever**

- ▶ Formaat: liggend (1920 x 1080)
- ▶ Ontwerp de verschillende schermen met beeld en tekst (digitaal of handmatig)
- ▶ Laat zien hoe je prototype werkt, bijv:
  - a. In een animatie of filmpje, *of*
  - b. In een app zoals Figma of XD

Wat wordt bedoelt met

# Laat de interactie zien?

**Je laat zien:**

- a. Welke **keuzes** de gebruiker kan maken
- b. Waar de gebruiker naartoe gaat als hij iets aanklikt: bijvoorbeeld naar:
  - een andere pagina
  - een uitleg
  - een filmpje of vergroting van een foto
  - ...enzovoort
- c. Ontwerp de knoppen, denk ook aan 'Hover-overs'

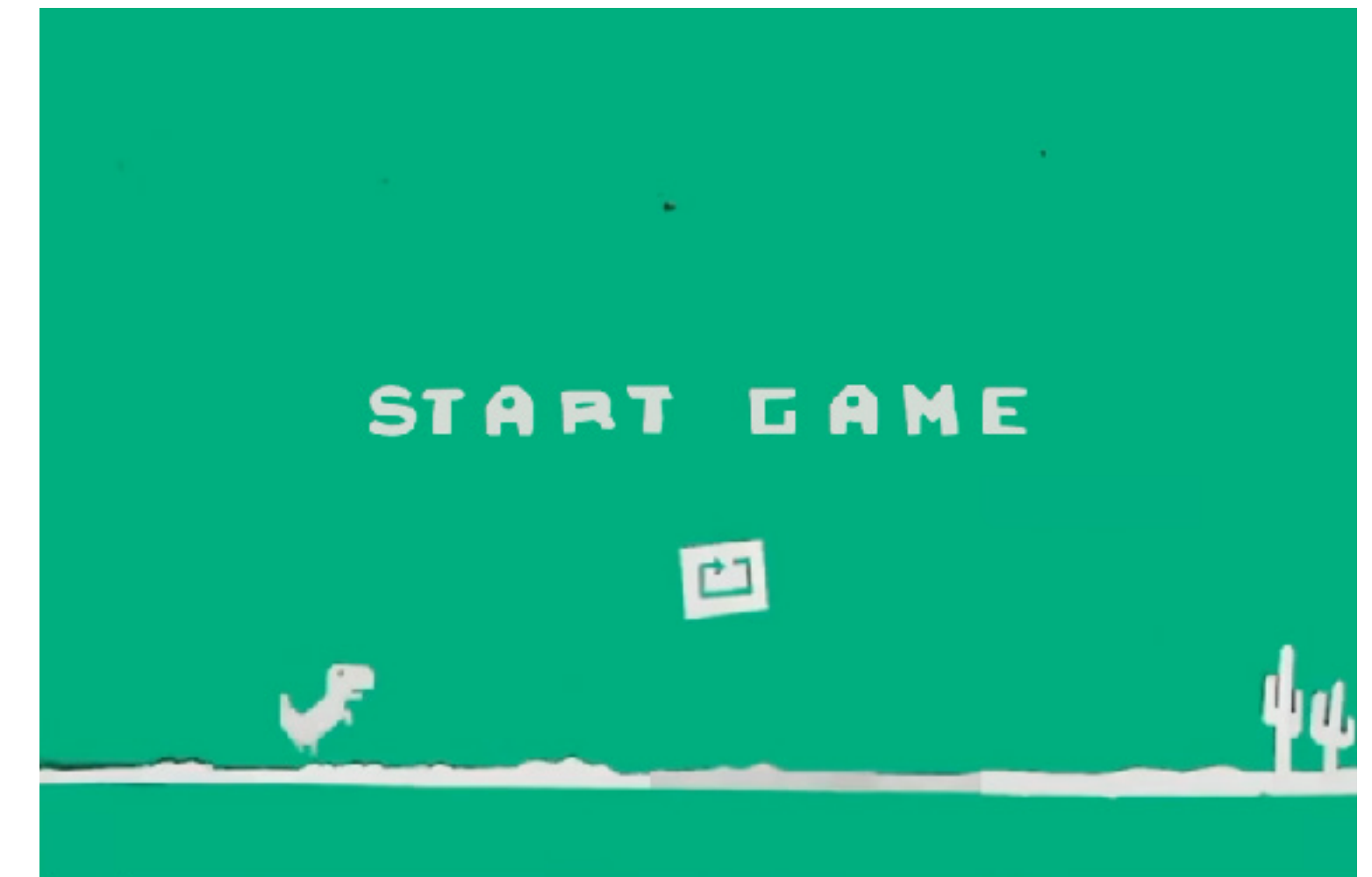
Hoe voer je het uit?

# Digitale game

Een impressie in de stijl van de vormgever

- ▶ Formaat: staand (1080 x 1920 px) of liggend (1920 x 1080)
- ▶ Maak verschillende scènes in beeld en tekst (digitaal of handmatig)
- ▶ De scènes zet je achter elkaar in Premiere, After Effects of in een online app, of...)

*Impressie van een game:  
Stopmotion gemaakt met papier*



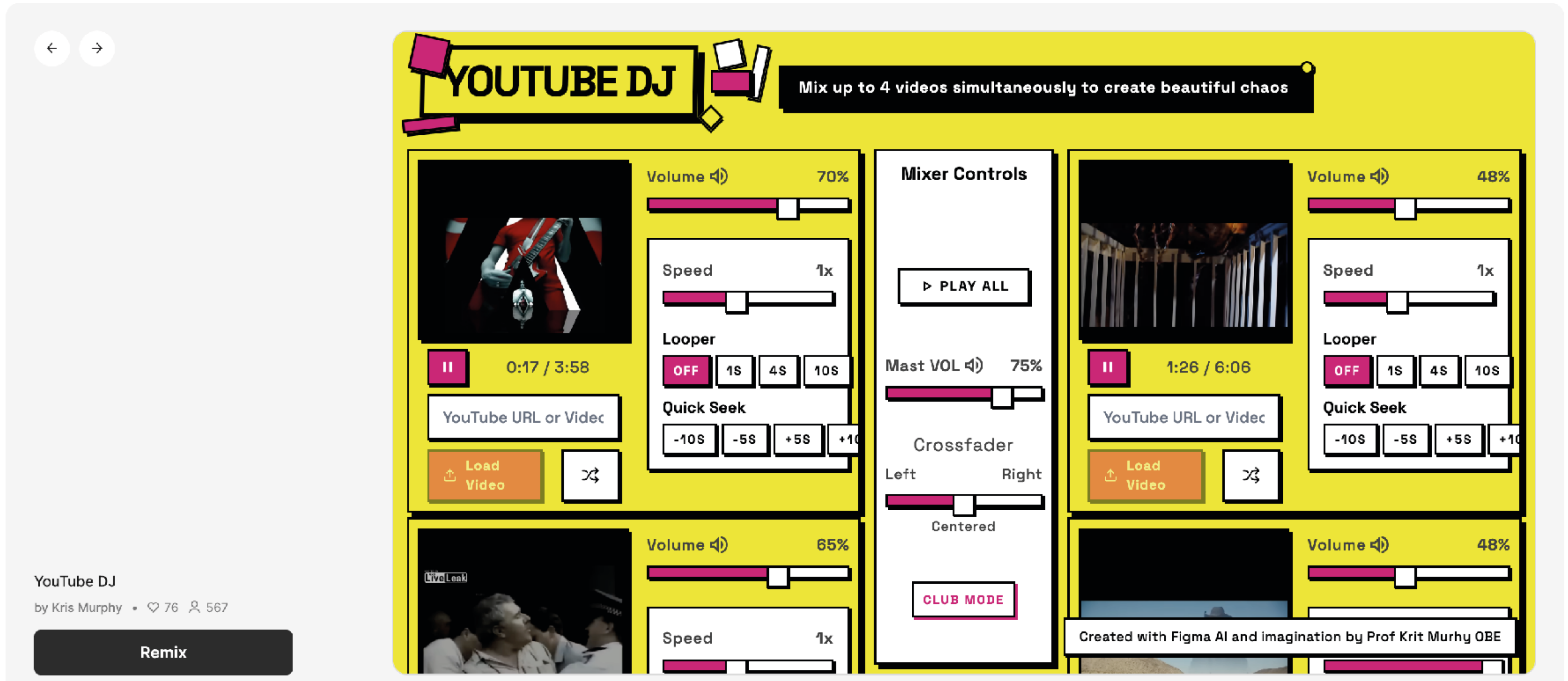
[Link naar filmpje](#)

*Impressie van een game:  
Animatie gemaakt in collage en animatie  
Gemaakt in Photoshop en Premiere Pro*



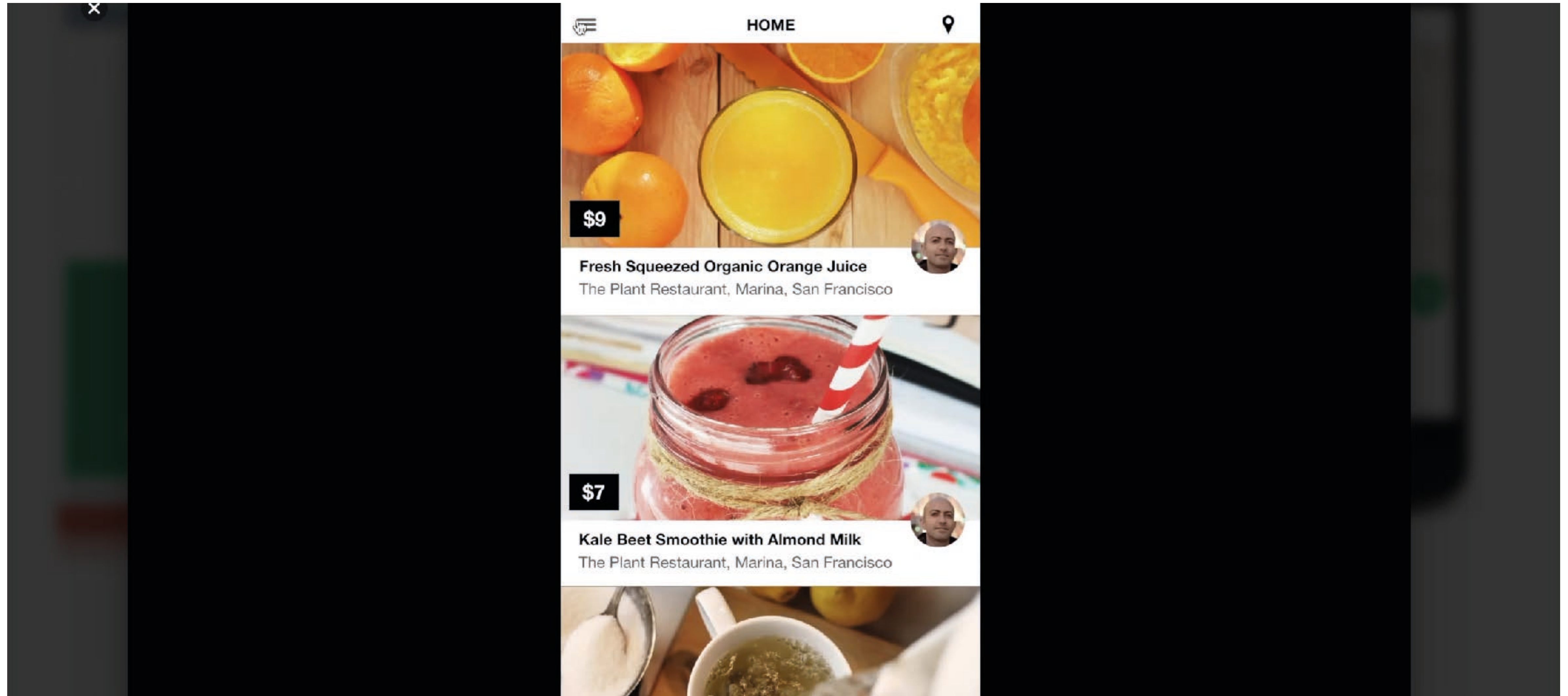
# Voorbeelden

[www.figma.com/community/make](http://www.figma.com/community/make)



# Voorbeelden

keynotopia.com



Hoe voer je het uit?

# Gezelschapspel voor in de museumshop

In de stijl van de vormgever

- ▶ Formaat: bepaal je zelf
- ▶ Maak een bordspel, een kaartspel of een ander spel
- ▶ Beeld en tekst ontwerp je handmatig of digitaal, of een combinatie
- ▶ Je kan het spel uitvoeren in de werkplaats





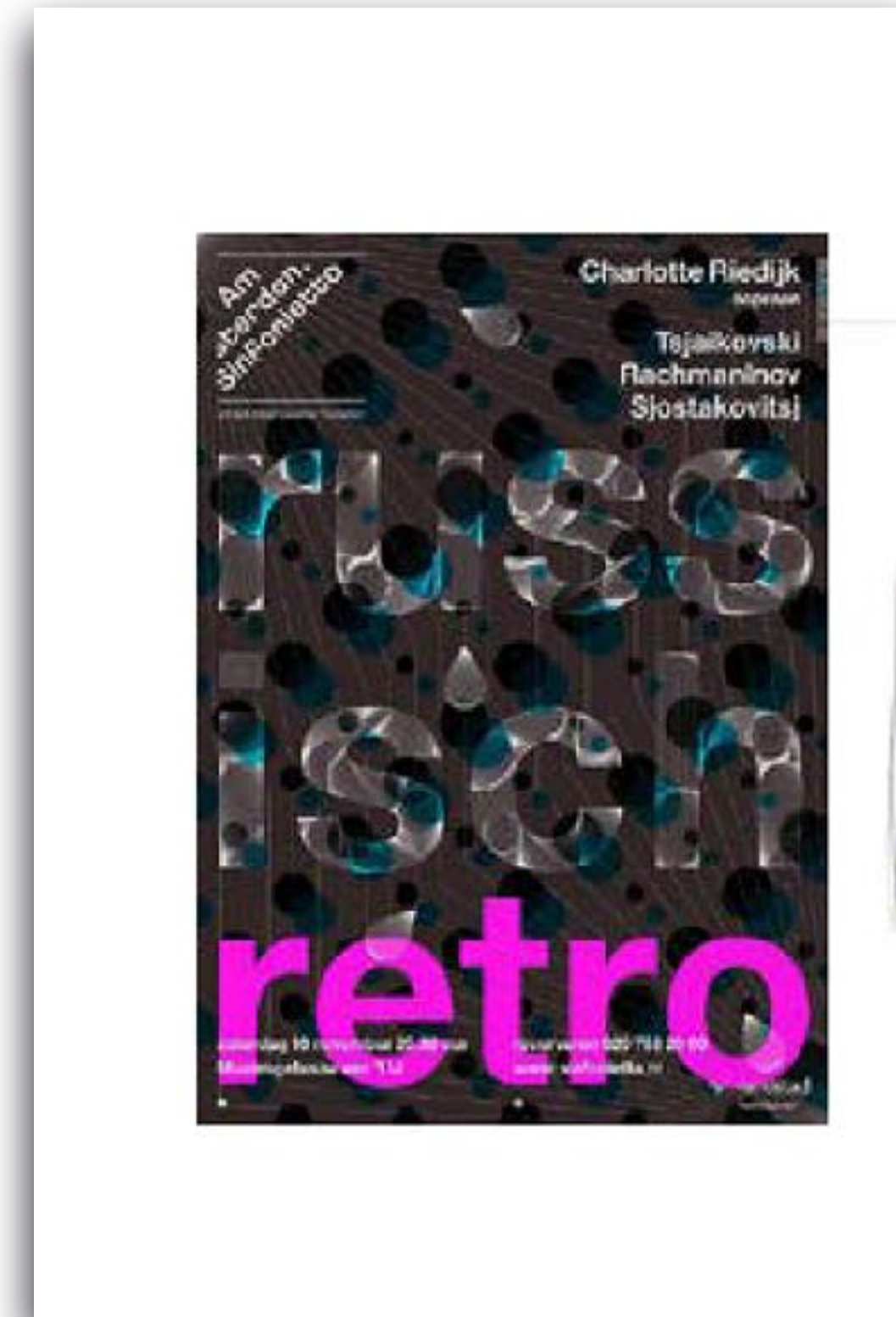
Hoe voer je het uit?

# Interactief museum object

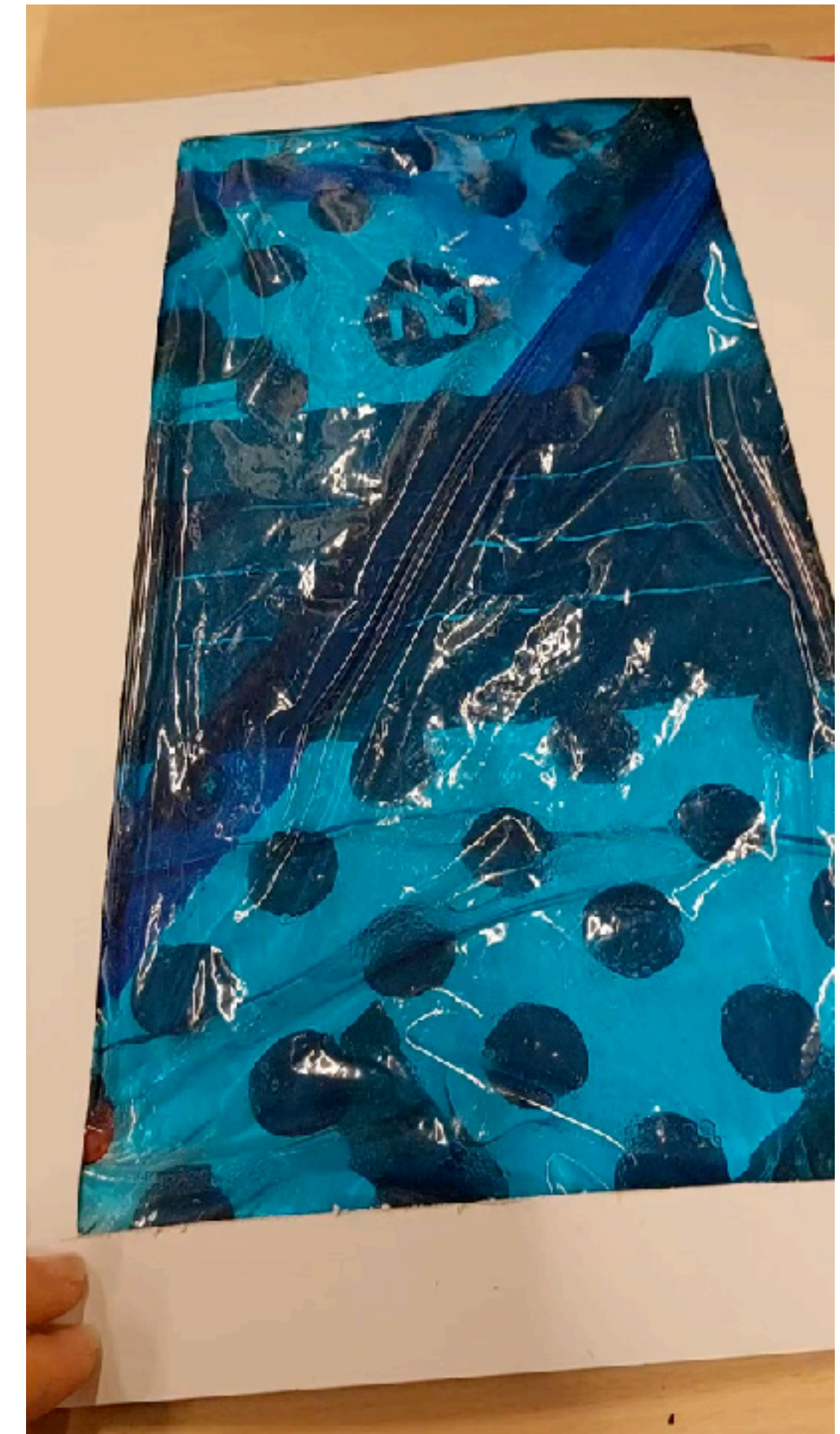
In de stijl van de vormgever

Gebaseerd op de vormen op een poster van de vormgever

Gemaakt met transparante zak, olie en water



[Link naar filmpje](#)



Hoe voer je het uit?

# iets anders

In de stijl van de vormgever

- ▶ Overleg even met de docent

# Criteria Prototype Interactief

1. Het werk is geïnspireerd op de vormtaal (stijl van) de vormgever
2. Het is duidelijk wat het concept vertelt: over de vormgever óf over het museum.
3. Er is duidelijke beweging/animatie te zien en het filmpje bevat minimaal één wisseling van scène.
4. Er is tekst en beeld gebruikt
5. Het werk voldoet aan de technische eisen (formaat, lengte, titel en aftiteling) en is zorgvuldig uitgewerkt.

Instructies

# **Bewegend beeld**

(Film, animatie, of stopmotion)

## Opdracht

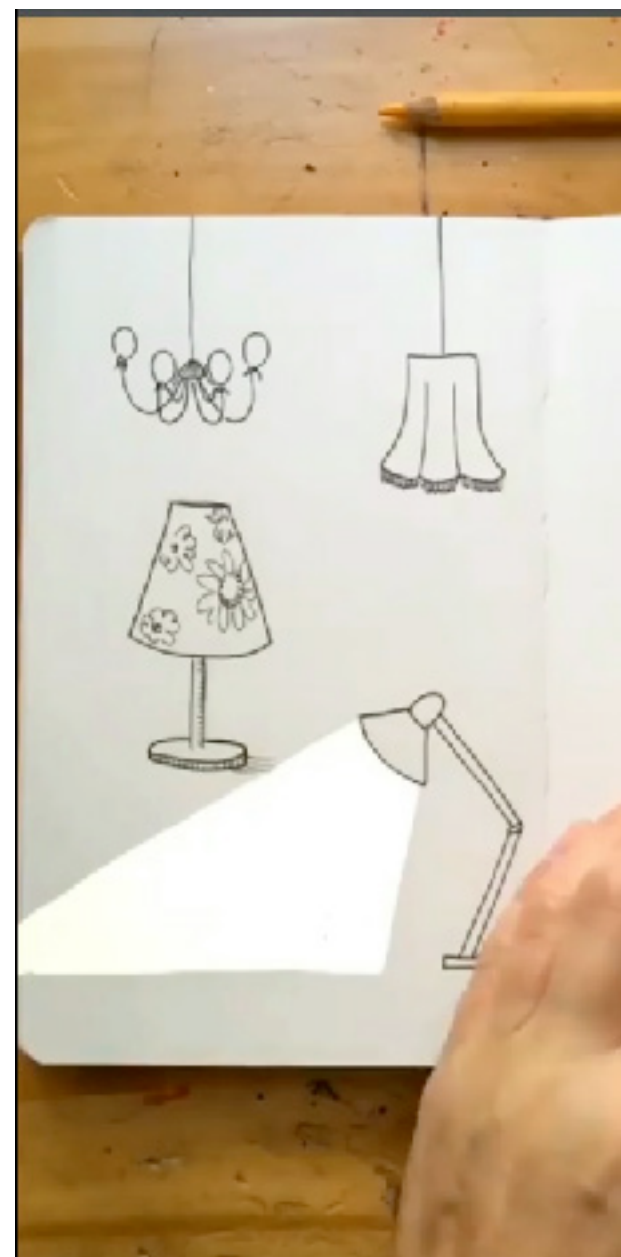
# Bewegend beeld

Filmpje, animatie of stop-motion in de stijl van de vormgever

1. Formaat: **staand** 1080 x 1920 px
2. Lengte: minimaal 10 sec - max. 30 sec
3. **Start met een titel**
4. **Wissel minimaal 1 keer van scène**
5. Laatste shot: aftiteling: jouw voor en achternaam en naam vormgever

# Stopmotion

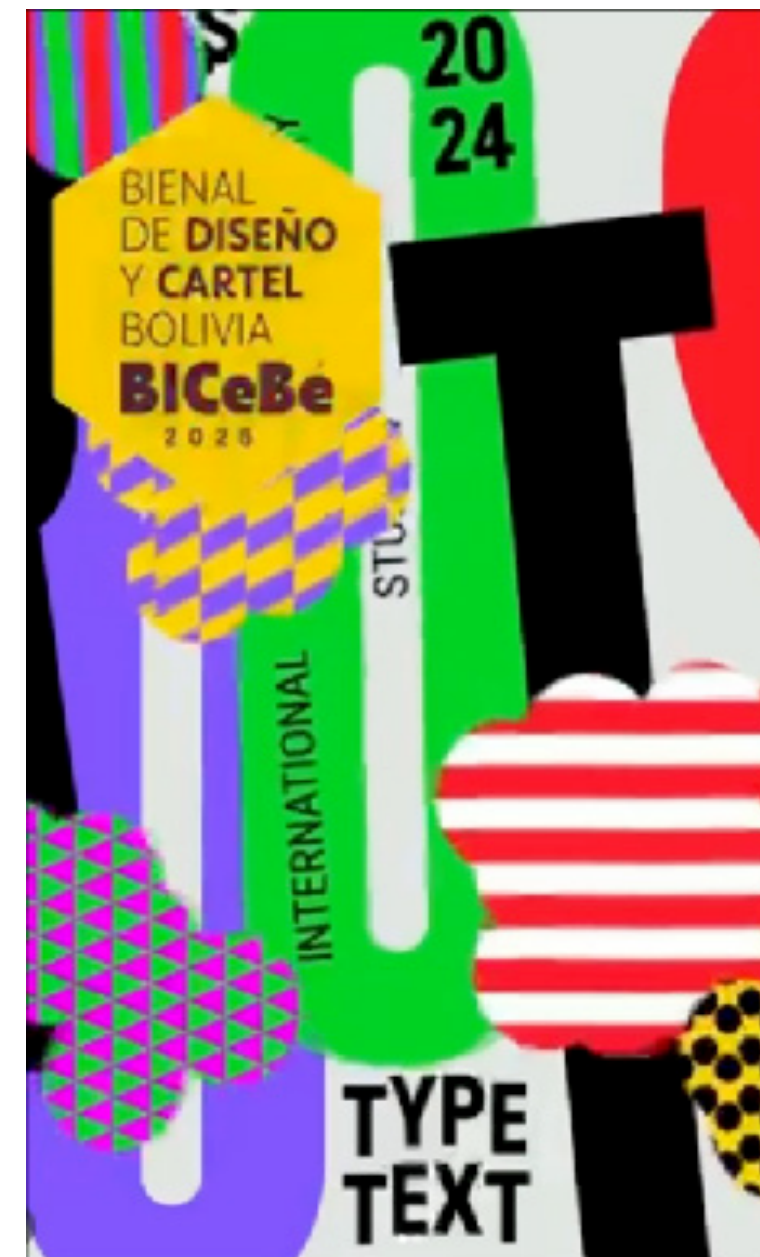
Animeren: handmatig, shots met camera  
Foto's worden achter elkaar  
gezet in Premiere Pro, After  
Effects, of een andere app



[Link naar filmpje](#)

# Digitale Animatie

Animeren: gebeurt digitaal in After Effects,  
Premiere Pro



[Link naar filmpje](#)



[Link naar filmpje](#)

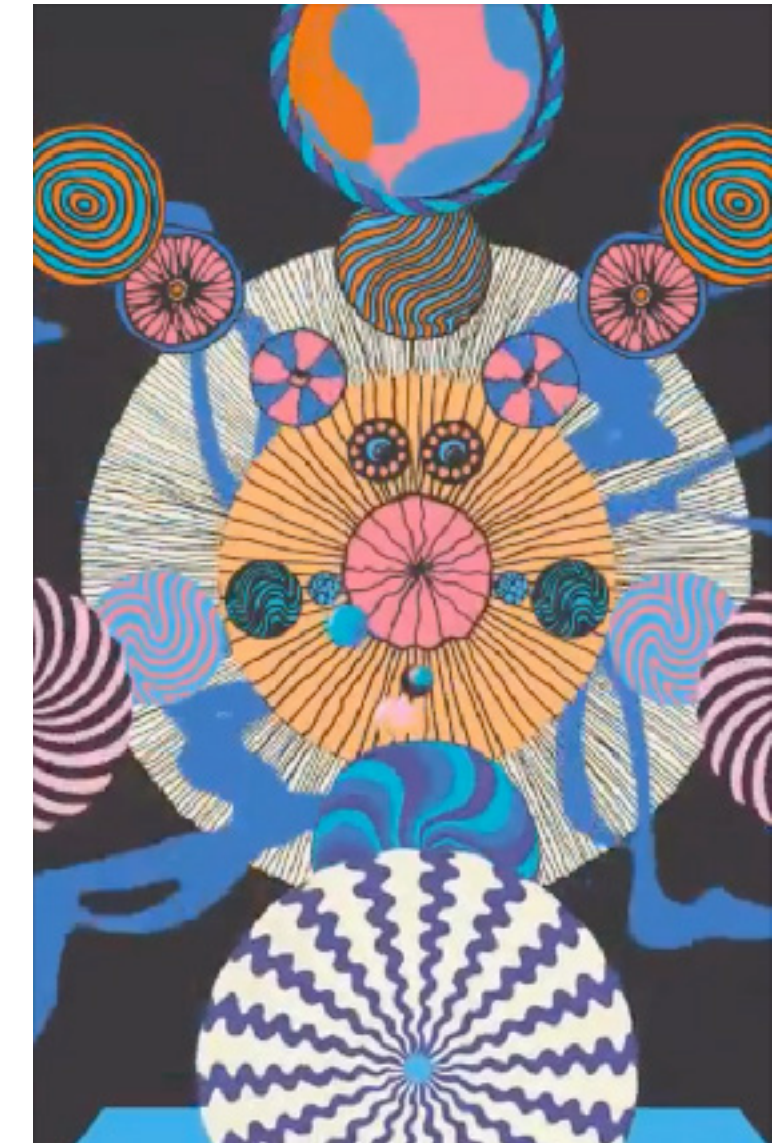
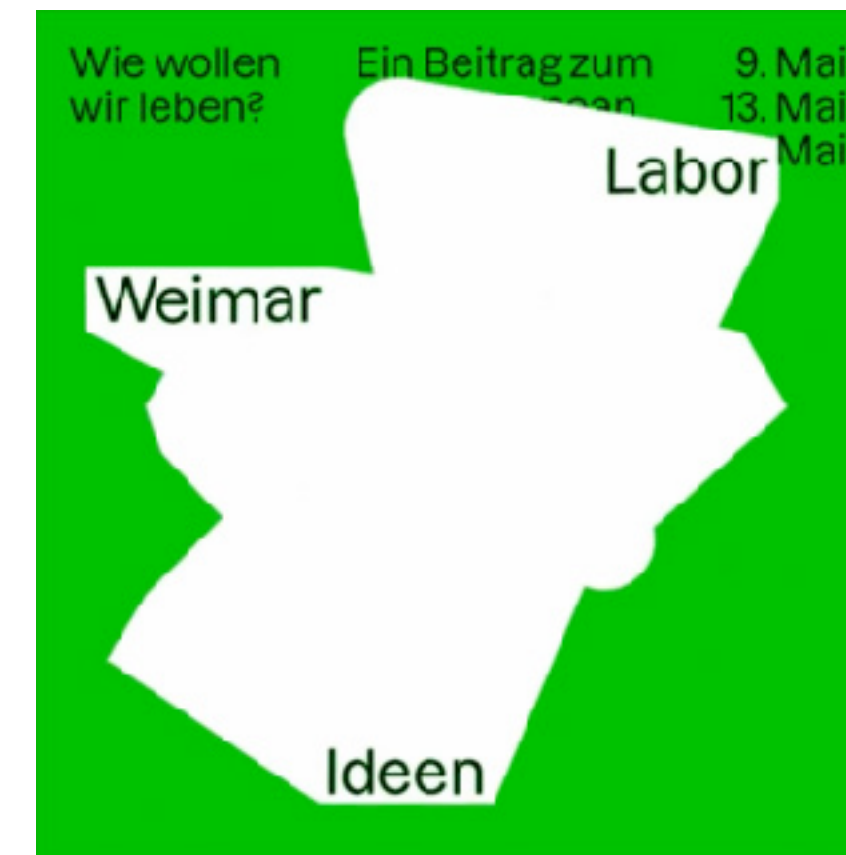
Hoe voer je het uit?

# Animatie / Stopmotion

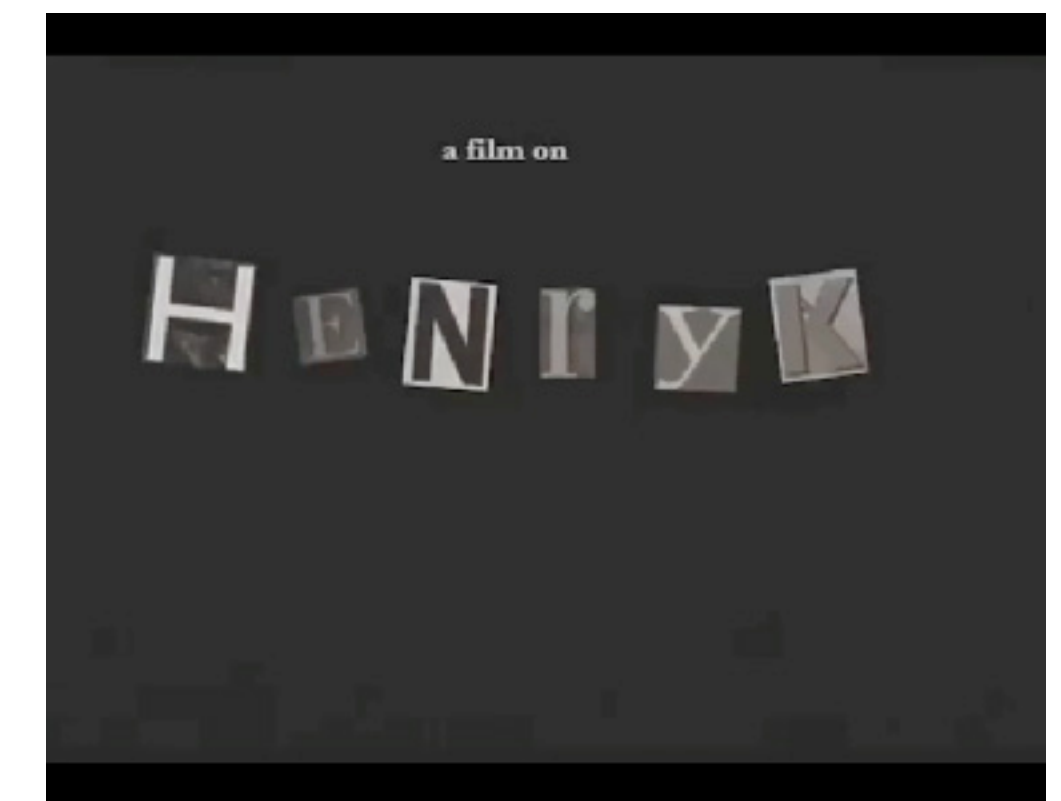
In de stijl van de vormgever

- ▶ Maak verschillende scènes **in beeld en tekst** (digitaal of handmatig)
- ▶ De scènes zet je achter elkaar in Premiere, After Effects of in een online app, of...)

*Volledig digitaal*



[\*Link naar filmpjes\*](#)



*Mix: Handmatig beeld geïmporteerd in AE*

Hoe voer je het uit?

# Film

## In de stijl van de vormgever

- ▶ Maak verschillende scènes in beeld en tekst (digitaal of handmatig)
- ▶ De scènes zet je achter elkaar in Premiere, After Effects of in een online app, of...)



[Link naar filmpje](#)    Formaat: moet worden **staand** (1080 x 192)

# Criteria Bewegend beeld

1. Het werk is geïnspireerd op de vormtaal (stijl van) de vormgever
2. Het is duidelijk wat het concept vertelt: over de vormgever óf over het museum.
3. Er is duidelijke beweging/animatie te zien en het filmpje bevat minimaal één wisseling van scène.
4. Er is tekst en beeld gebruikt
5. Het werk voldoet aan de technische eisen (formaat, lengte, titel en aftiteling) en is zorgvuldig uitgewerkt.

Wie maakt wat?

# Overzicht

Wie maakt wat?

# Maak een keus

Via dit formulier 

1. Interactief - app
2. Interactief - website
3. Interactief - digitale game
4. Interactief - gezelschapsspel voor in de museumshop
5. Interactief - interactief museum object
6. Film – bewegend beeld / stopmotion / animatie
7. ...of iets anders (bespreken met docent)



# Wil je een prototype voor een app of website?

## Gebruik Figma:

- ▶ Artboards die je aan elkaar kan linken met knopjes
- ▶ Elk artboard is een scherm in jouw app of site
- ▶ In het artboard maak je klikbare elementen die doorklikken naar andere artboards
- ▶ Ga naar [figma.com](https://figma.com) en meld je aan als student van het Ma
- ▶ Bij WEB krijg je Figma les (aanmelden en starten met de basis)



Instructies

**Laatste les**

# Ontwerpkeuzes verantwoord

*Voeg 1 afbeelding toe van het werk van de vormgever die jou heeft geïnspireerd*

1. Leg kort uit wat je hebt overgenomen en/of op welke manier dit werk jou heeft geïnspireerd.
2. Leg uit waarom jouw ontwerp een goede vertaling is van het werk van deze vormgever.
3. Beschrijf hoe je rekening hebt gehouden met de gebruiker (bijvoorbeeld gebruiksgemak, duidelijkheid en doelgroep)
4. Beschrijf één ding wat goed ging
5. Leg één ding uit wat minder goed ging tijdens het maken van deze opdracht en wat je een volgende keer anders zou doen.

# Hoe lever je het in?

### **Filmpje, animatie of stop-motion:**

- Upload je filmpje naar Youtube of Vimeo
- In Teams lever je de link in

### **Een app of website:**

- Stuur een filmpje waarin je toont hoe het ontwerp wordt gebruikt.
- Of voeg een link van je ontwerp toe, waarbij je interactie kan hebben met je ontwerp

### **Een digitale game**

- Stuur een filmpje waarin je toont hoe het ontwerp wordt gebruikt.
- Of voeg een link van je ontwerp toe, als het digitaal is, waarbij wij interactie kunnen hebben met je ontwerp

### **Een gezelschapspel**

Maak foto's en een filmpje van je proces en je eindwerk.

### **Een interactief museum object**

Maak foto's en een filmpje van je proces en je eindwerk.

# Wat lever je in?

- 1. Pdf met verantwoording ontwerpkeuzes**
- 2. Je eindontwerp (filmpje of prototype)**

**Succes!**

