

Luk 2

Bram Schischke – 650756

Floor Seegers – 610508

“hoe kom ik van A naar B?”

Bij deze opdracht zijn wij aan de slag gegaan met het bedenken van manieren waarop je van A naar B kunt komen. Tijdens deze assignment gaan wij vooral veel divergeren om zoveel als mogelijk ideeën te vormen, waarna we d.m.v. convergeren 3 verschillende ideeën gaan uitwerken.

Als eindwerk werken wij de ideeën uit m.b.v. illustraties en een paper-prototype.

Ontwerp vraag die ons helpt bij onze braindump:

“Welke vormen van reizen zijn mogelijk (*fictief en non-fictief*)?”

Divergeren (*braindump*):

1. Lopen
2. Vliegen
3. Nadenken
4. Persoonlijke ontwikkeling
5. Rennen
6. Trein
7. Fiets
8. Auto
9. Motor
10. Step
11. Skeelers
12. Schoenen
13. Boot
14. Taxi
15. Glijbaan
16. Borden verwisselen
17. Raket
18. Teleportatie
19. Deportatie

20. Ontvoering
21. Springen
22. Rolstoel
23. Krukken
24. Vallen
25. Opstaan
26. Klimmen
27. Helikopter
28. Parachuteren
29. Skydiven
30. Roltrap
31. Lift
32. Vr
33. Internet
34. Drone
35. Spiritueel
36. Meditatie
37. Mentaal
38. Ambitie
39. Amputatie
40. Smokkelen
41. Geluid
42. Licht
43. Inkt
44. Dromen
45. Luchtballon
46. Planning maken
47. Touwlopen
48. Zwart gat
49. Magneet
50. Tijdreizen

51. Cryonisme
52. Vliegend tapijt

Convergeren:

1. Tijdreizen
2. Internet
3. Licht

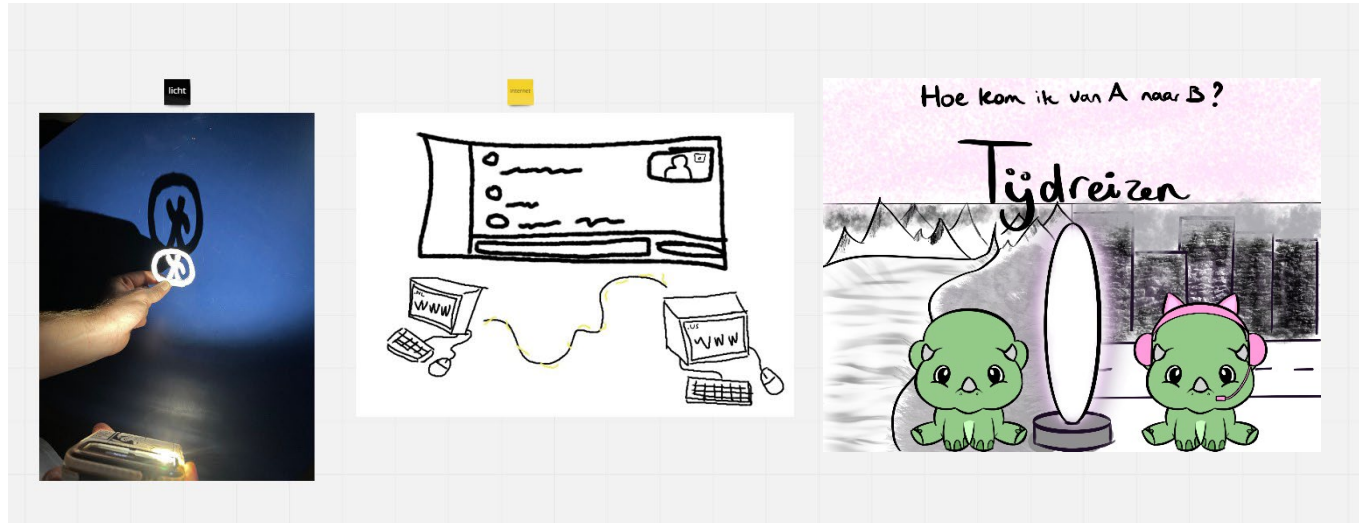
Waarom deze 3?:

Vanaf het begin zijn wij bezig geweest met een braindump, hierbij hebben wij alle ideeën genoteerd die bij ons opkwamen. Uiteindelijk hebben wij deze 52 ideeën gefilterd en zijn de onderwerpen die ons het meeste aanspraken overgebleven.

Deze 3 ideeën spraken ons het meeste aan, omdat wij in ons dagelijks leven te maken hebben met internet en ook licht. Tijdreizen hebben wij uiteindelijk nog er bij gekozen, omdat dat altijd een interessant onderwerp blijft.

Verder hebben wij bij tijdreizen de tijd als hoofdzaak genomen, bij internet hebben wij communicatie als hoofdzaak genomen en bij licht hebben wij juist weer beeld als hoofdzaak genomen. Door 3 verschillende hoofdzaken te pakken, kunnen wij zo breed en compleet als mogelijk de ontwerpvraag beantwoorden.

Uitwerking:



|Tijdreizen|*illustreren*

A: startpunt in tijd waar je je nu in bevindt.

B: eindpunt in tijd waar je eindigt.

|Internet|*illustreren*

A: startpunt in digitale plaats op de wereld.

B: eindpunt in digitale plaats op de wereld en daar buiten.

|Licht|*paper-prototyping*

A: startpunt van lichtbron.

B: eindpunt van lichtbron met vormen die het licht kunnen blokkeren.