

Week 1: Onderzoek en Planning

Activiteiten:

- Onderzoek naar bestaande digitale commons voor toegankelijkheidspictogrammen (zoals Noun Project, OpenMoji).
- Analyse van de specifieke behoeften van kinderen met verschillende beperkingen (fysiek, cognitief, sensorisch).
- Definieer de projectdoelstellingen en criteria voor de pictogrammen (bijv. visuele eenvoud, culturele diversiteit, universele toegankelijkheid).
- Stel een projectplan en tijdlijn op met duidelijke mijlpalen.

Uitkomst:

- Een gedetailleerde projectdefinitie en een duidelijk overzicht van bestaande initiatieven waar het project op voort kan bouwen.

Week 2: Community Input en Co-Creatie

Activiteiten:

- Bereid een interview voor ouders, leerkrachten, kinderen en specialisten op het gebied van toegankelijkheid.
- Verzamel feedback over welke pictogrammen het meest nodig zijn, welke barrières er nu zijn en welke visuele elementen het meest effectief zijn.
- Formuleer op basis hiervan een lijst van de pictogrammen die ontworpen moeten worden, met prioriteit op basis van behoeften.

Uitkomst:

- Een lijst van pictogrammen die aan specifieke behoeften voldoen, samen met richtlijnen die voortkomen uit de input van de gemeenschap.

Week 3: Ontwerpconcepten en Prototypen

Activiteiten:

- Begin met het schetsen van eerste concepten voor de pictogrammen, gericht op duidelijkheid, eenvoud en herkenbaarheid.
- Maak prototypes van een aantal pictogrammen, rekening houdend met verschillende beperkingen (zoals kleurcontrast, schaalbaarheid).
- Organiseer een feedbackronde met een kleine groep gebruikers uit de doelgroep (kinderen, ouders, leerkrachten).

Uitkomst:

- Eerste ontwerpen van 5-10 pictogrammen, samen met directe feedback van de eerste gebruikersgroep.

Week 4: Iteratie en Uitbreiding

Activiteiten:

- Pas de pictogrammen aan op basis van de ontvangen feedback (bijv. vereenvoudiging, kleurenschema's aanpassen).
- Begin met de uitbreiding van de pictogrammen set om meer onderwerpen en situaties te dekken.
- Leg basisdocumentatie vast voor elk pictogram (context, gebruiksaanwijzing, relevantie voor beperkingen).

Uitkomst:

- Verbeterde en uitgebreide pictogrammen set van 5-10 pictogrammen, samen met bruikbare documentatie.

Week 5: Open Source Voorbereidingen en Hosting**Activiteiten:**

- Kies een open licentie voor de pictogrammen (bijv. Creative Commons Attribution), zodat anderen de set kunnen gebruiken, bewerken en delen.
- Bereid het project voor op hosting via een duurzaam en onafhankelijk platform, zoals GitHub (voor versiebeheer) en een gemeenschappelijke repository zoals OpenMoji of Wikimedia Commons.
- Documenteer duidelijk hoe anderen de pictogrammen kunnen downloaden, gebruiken en aanpassen.

Uitkomst:

- Het project is klaar voor open-source release, inclusief duurzame hosting en gedetailleerde licentie- en gebruiksinstructies.

Week 6: Publicatie en Gemeenschapsdeling**Activiteiten:**

- Publiceer de pictogrammen set op gekozen platforms (zoals GitHub, OpenMoji, of Wikimedia Commons).
- Stel een duidelijke handleiding op voor het gebruik van de pictogrammen, inclusief richtlijnen voor inclusiviteit en toegankelijkheid.
- Deel het project binnen relevante gemeenschappen (bijv. online forums, toegankelijkheidsorganisaties, scholen voor speciaal onderwijs).

Uitkomst:

- De pictogrammen set is gedeeld en beschikbaar in de digitale commons, met voldoende zichtbaarheid en documentatie.

Week 7: Feedback en Duurzame Doorontwikkeling**Activiteiten:**

- Verzamel feedback van gebruikers en gemeenschappen die de pictogrammen gebruiken.
- Ontwikkel een plan voor continue verbetering, waarbij anderen gemakkelijk bijdragen kunnen leveren (bijv. via GitHub pull requests, forums).

Uitkomst:

- Een levendig en duurzaam project dat verder gaat met gemeenschapsbijdragen, ondersteund door duidelijke richtlijnen voor doorontwikkeling.

Duurzaamheid & Toekomstige Gebruikers

- **Duurzame Hosting:** Door gebruik te maken van GitHub voor versiebeheer en een open repository zoals OpenMoji of Wikimedia Commons voor distributie, blijft het project onafhankelijk van de oorspronkelijke maker. Anderen kunnen het project eenvoudig voortzetten.
- **Gemeenschapsbijdragen:** Open-source licenties en duidelijke documentatie zorgen ervoor dat anderen het project kunnen uitbreiden. De gekozen platforms ondersteunen collaboratie, waardoor de gemeenschap bijdraagt aan verbeteringen.
- **Digitale Commons:** Dit project voegt een belangrijke nieuwe bron toe aan de digitale commons voor toegankelijkheid, waardoor het bestaande aanbod van pictogrammen verrijkt wordt met pictogrammen die specifiek zijn afgestemd op kinderen met beperkingen.

Benodigdheden

- **Inkscape:** (gratis en open-source vector software).
- **GitHub:** voor het beheer van bronbestanden en licenties.
- **Hostingplatforms:** zoals OpenMoji, GitHub Pages of Wikimedia Commons om de pictogrammen te hosten en te delen met de gemeenschap.
- **Computer of laptop:** voor grafisch ontwerp en online samenwerking.
- **Internetverbinding:** voor toegang tot open-source platforms en het delen van projectbestanden.
- **Testapparatuur:** zoals verschillende soorten schermen (tablet, smartphone, laptop) om ervoor te zorgen dat de pictogrammen duidelijk zijn in verschillende formaten en resoluties.

Proces

- De afgelopen weken heb ik mijzelf beziggehouden met de Common Challenge. Als eerste heb ik onderzoek gedaan naar een open source edit

programma. Uiteindelijk heb ik de keuze gemaakt om Inkscape te gebruiken. De reden dat ik de keuze heb gemaakt voor Inkscape is, Omdat dit programma erg gebruikersvriendelijk en simpel is. Als student pedagogiek is het namelijk niet gemakkelijk om een wat gecompliceerder programma te gebruiken. Na een uurtje spelen met het programma en een paar YouTube video's kon ik daadwerkelijk aan de slag.

- Ik heb gekozen voor het maken van 10 pictogrammen. Deze pictogrammen heb ik niet Zonder reden gekozen. Ik heb mijn moeder die werkzaam is in het speciaal onderwijs gevraagd om aan haar juffen/meesters te vragen welke pictogrammen ze nog missen. Er kwam naar voren dat ze specifieke objecten miste als pictogram. De pictogrammen die ze zelf hadden waar een meestal algemeen en bevatten meerdere objecten bijvoorbeeld naar de speeltuin. Het probleem waar ze tegenaan liepen was dan ook voornamelijk dat er op het plaatje van de speeltuin geen schommel te zien was terwijl deze er was. Dit was dan ook de reden dat ze naar deze speeltuin gingen. Voor ons lijkt dit geen groot probleem maar voor Mensen met bijvoorbeeld autisme kan deze verrassing voor escalatie zorgen.

Uploaden

- Het moeilijkste gedeelte van de Common Challenge vond ik het vinden van het juiste platform voor mijn pictogrammen. Juffen en meesters staan er namelijk niet om bekend dat het goede technenuten zijn. De websites waar mijn pictogrammen op geplaatst worden moest dan ook niet te gecompliceerd zijn. Dit zorgde ervoor dat ik erg lang in dit stadia ben blijven hangen. Om erachter te komen waar juffen en meesters hun pictogrammen vandaan halen heb ik contact gehad met mijn oude stageplek. Uit dit gesprek bleek dat er veel van de pictogrammen op Pinterest staan of dat ze deze in een oud gekocht pakket halen. Met deze informatie kon ik niet erg veel waardoor ik weer online onderzoek heb gedaan. Veel van de pictogrammen zitten in sets die je op websites zoals Teachers Pay Teachers kan vinden. Dit zijn commerciële websites waar ik mijn product niet op kan plaatsen.
- Ik heb uiteindelijk de keuze gemaakt om op wikimedia commons mijn pictogram in te plaatsen. Heb me erbij neergelegd dat er voor juffen en meesters nog geen open source website bestaat waar Iedereen gratis dingen met elkaar deelt. Wikimedia commons is een relatief simpele website waar je snel en makkelijk dingen op kan plaatsen en vinden. Ook kan je gemakkelijk kiezen welke licentie jij op je product wil Ik heb gekozen voor: Creative Commons CC0 `waiver. Iedereen mag mijn pictogrammen gebruiken hoe hij zelf wil.
- Account: Nikolaitje.