



Interculturele partnerschappen IP-03

WebQuest



CQ⁺

De-escalating Polarisation
in Europe

WebQuest

TOEGEWENZEN THEMA:	Interculturele Partnerschappen (IP 03)
TITEL VAN DE WEBQUEST:	Ontwerpen voor diversiteit
INTRODUCTIE	
<p>Je werkt voor een bedrijf dat gespecialiseerd is in marketing en reclame, en je bent met je team door de gemeente gevraagd om een flyer te ontwerpen om de culturele diversiteit in de lokale gemeenschap te promoten.</p> <p>In je groep heb je minimaal 2 personen nodig (maar je kunt een team van maximaal 4 -5 leden hebben), een van jullie is de copywriter en de andere is de ontwerper.</p>	
TAKEN	
<p>Je team zal wat onderzoek moeten doen naar het schrijven voor diversiteit en inclusieve ontwerpen. Je zult ook je werk moeten beoordelen door de "advocaat van de duivel" te spelen voordat je het opstuurt om te worden afgedrukt.</p> <p>Het uiteindelijke doel is de productie van een inspirerende flyer om de culturele diversiteit in de lokale gemeenschap te promoten die lokaal zal worden verspreid en ook op sociale media zal worden gedeeld.</p>	
PROCES	
<p>Stap 1) Bepaal wie de copywriter wordt en wie de rol van de ontwerper op zich neemt.</p> <p>Stap 2) Brainstorm met je team over het hoofdconcept voor het ontwerp en aanvullende ideeën.</p> <p>Stap 3) De copywriter schrijft een concept van de tekst die in de flyer wordt opgenomen.</p>	



U kunt deze diversiteitsstijlgids en dit artikel raadplegen om te controleren of uw tekst de juiste terminologie gebruikt:

- <https://www.diversitystyleguide.com/glossary/white-white/>
- <https://incl.ca/disability-language-is-a-nuanced-thing/>

Stap 4) Vervolgens gebruikt de ontwerper een van de gratis sjablonen in www.canva.com om aan de slag te gaan met het visuele ontwerp.

Stap 5) Voeg de tekst toe aan het ontwerp en beslis over het lettertype, de gebruikte kleuren, enz. na het lezen van dit artikel:

- <https://venngage.com/blog/accessible-design/>

Stap 6) Vervolgens speelt het team het spel "Advocaat van de duivel" met de voltooide draft. Je kunt hier de nodige instructies lezen als je dit spel nog nooit hebt gespeeld:

- https://www.readwritethink.org/sites/default/files/resources/lesson-docs/HowtoPlay_Devils_Advocate.pdf

Dit zijn enkele van de vragen die je zou kunnen stellen als advocaat van de duivel:

1. Wie wordt uitgesloten?
2. Heb ik rekening gehouden met mijn eigen vooroordelen en aannames?
3. Heb ik het gebruik van data en emotie in balans gebracht?
4. Is het ontwerp inclusief? (Denk aan mensen met kleurenblindheid, dyslexie, etc)
5. Wat kunnen de mogelijke gevolgen zijn van mijn ontwerpbeslissingen?

Step 6) After playing the game, **use the feedback obtained to apply the necessary changes** to your design.

Stap 7) **Presenteer je ontwerp** aan de rest van de klas

EVALUATIE

In hoeverre ben je het eens/oneens met de volgende stellingen:



- 1) Ik heb de definitie van culturele diversiteit geleerd (ja, nee, niet zeker)
- 2) Ik heb geleerd om onderscheid te maken tussen inclusieve en niet-inclusieve ontwerpen (ja, nee, niet zeker)
- 3) Ik kan nu het concept van culturele vooringenomenheid en vooroordelen breder bespreken (ja, nee, niet zeker)
- 4) Ik heb geleerd om de gevaren en valkuilen te schetsen van het gebruik van taal die niet inclusief is (ja, nee, genoeg)
- 5) Ik begrijp dat bewustzijn over onze vooroordelen de eerste stap is om ze te overwinnen (ja, nee, niet zeker)
- 6) Ik heb motivatie en interesse in zelfreflectie verworven om mijn culturele vooroordelen te identificeren (ja, nee, niet zeker)
- 7) Ik heb geleerd hoe ik teksten moet schrijven die inclusief zijn (ja, nee, niet zeker)
- 8) Ik ben me meer bewust van de manier waarop ik taal gebruik in de interactie met anderen (ja, nee, niet zeker)
- 9) Ik ben het ermee eens dat het gebruik van inclusieve terminologie belangrijk is (ja, nee, niet zeker)
- 10) Zou je deze oefening aanbevelen om ieders zelfkennis over inclusie en diversiteit te verbeteren? (ja, nee, niet zeker)

CONCLUSIE

Omdat afbeeldingen zo belangrijk zijn in communicatie, wanneer ontwerpen allerlei soorten individuen waarderen, reflecteren en opnemen, hebben ze een positief effect. Wanneer teams en beroepen, inclusief het ontwerpberoep, divers zijn, zullen ze eerder overwegen om inclusieve ontwerpprincipes te implementeren om ervoor te zorgen dat iedereen zich gewaardeerd en gerespecteerd voelt (en deze teams innovatief worden).

Wanneer we informatie en gegevens in onze ontwerpen opnemen, moeten we rekening houden met extra ethische kwesties, evenals het potentieel om bij te dragen aan het bewegen in de richting van een gemeenschappelijk doel. Gegevens kunnen



op schadelijke manieren worden verkregen en/of verspreid. Kaarten zijn bijvoorbeeld gebruikt om segregatie op te leggen en gezinnen de toegang tot huisvesting en economische kansen te ontzeggen (dit staat bekend als redlining). Gegevens kunnen echter ook worden verzameld en gepresenteerd op manieren die ongelijkheden benadrukken en verandering stimuleren. Gegevens zijn bijvoorbeeld gebruikt om haatmisdrijven, ongelijkheden in de gezondheidszorg en vele andere dingen op te sporen.

Diversiteit, met name op het gebied van design, gaat over veel meer dan het uiterlijk van een persoon. Het gaat ook over hun vaardigheden, geschiedenissen en persoonlijke ervaringen. Historisch gezien is de demografie van de ontwerpindustrie relatief homogeen geweest. Het is pas de laatste jaren dat meer vrouwen, LGBTQIA-mensen en mensen van verschillende etniciteiten de sector zijn binnengekomen.

Als we gemotiveerd zijn om doordacht te werken, kunnen we een dieper en boeiender ideevormingsproces verwachten, creatieve output van hogere kwaliteit en het vermogen om met meer mensen te communiceren dan ooit tevoren.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



CQ+

De-escalating Polarisation in Europe



USTANOVA ZA
OBRAZOVANJE
ODRASLIH | ADULT
EDUCATION
INSTITUTION



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

"Die Unterstützung dieser Veröffentlichung durch die Europäische Kommission stellt keine Billigung des Inhalts dar, der ausschließlich die Meinung der Autoren wiedergibt, und die Kommission kann nicht für die Verwendung der darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden." Projektnummer: 2021-BE02-KA220-ADU-000033662