

Voornaam Achternaam (studentnummer)

Docenten: Aranea, David, Harold, Jaap, Jonathan, Justus, Kai, Lucia, Michel, Micky, Nicole, Peter, Roger, Valentijn, Valina, Walter

Proces

Fase 1 2 3 4

Teamkarakter:

Gezamenlijk		Individueel
Productief		Ontvankelijk
Wendbaar		Strikt
Kritisch		Doelgericht

Feedback:

Fase 2 5 6 7 8 9

Teamkarakter:

Gezamenlijk		Individueel
Productief		Ontvankelijk
Wendbaar		Strikt
Kritisch		Doelgericht

Feedback:

Fase 3 2 3 4 5 6 7 8 9

Teambeoordeling:

Slagvaardigheid	2	4	6	8	10
Productiviteit	2	4	6	8	10
Ontvankelijkheid	2	4	6	8	10
Wendbaarheid	2	4	6	8	10
Striktheid	2	4	6	8	10
Kritische houding	2	4	6	8	10
Oplossingsvermogen	2	4	6	8	10

Feedback:

Persoonlijk

Accuraat zelfbeeld	Accepteert feedback	Bewust van invloed	Stelt grenzen	Aanvaardt uitdaging
--------------------	---------------------	--------------------	---------------	---------------------

Feedback:

Uitdaging:

Accuraat zelfbeeld	Accepteert feedback	Bewust van invloed	Stelt grenzen	Aanvaardt uitdaging
--------------------	---------------------	--------------------	---------------	---------------------

Feedback:

Uitdaging:

Accuraat zelfbeeld	Accepteert feedback	Bewust van invloed	Stelt grenzen	Aanvaardt uitdaging
--------------------	---------------------	--------------------	---------------	---------------------

Feedback:

Uitdaging:

Product

Productbeoordeling:

Invulling opdracht	2	4	6	8	10
Doelgroepgericht	2	4	6	8	10
Onderbouwing	2	4	6	8	10
Originaliteit	2	4	6	8	10

Feedback:

Productbeoordeling:

Invulling opdracht	2	4	6	8	10
Marktonderzoek	2	4	6	8	10
Doelgroepgericht	2	4	6	8	10
Onderbouwing	2	4	6	8	10
Gebruik van 'tools'	2	4	6	8	10
Test/ Herontwerp	2	4	6	8	10
Originaliteit	2	4	6	8	10

Feedback:

Productbeoordeling:

Invulling opdracht	2	4	6	8	10
Analyse opdracht	2	4	6	8	10
Marktonderzoek	2	4	6	8	10
Doelgroepgericht	2	4	6	8	10
Onderbouwing	2	4	6	8	10
Gebruik van 'tools'	2	4	6	8	10
Test/ Herontwerp	2	4	6	8	10
Originaliteit	2	4	6	8	10

Feedback:

Individueel

Presentatie:

De beoogde boodschap komt over
Gebruik gepaste middelen, taalgebruik en houding
Eventuele vragen worden afdoende beantwoord

AVV?

Rapportage:

Voldoet aan kwaliteitseisen m.b.t. documentatie
De beoogde boodschap komt over
Er blijven geen vragen onbeantwoord

AVV?

Prod. F1

Prod. F2

Pers. F2

Bonus?

Eind

Proc. F3

Pers. F3

Prod. F3

Bonus?

Eind

((

+

)2)+

)2+

=

(

+

+

)3+

=

Eindbeoordeling blok 2

Eindbeoordeling blok 3

Voornaam Achternaam (studentnummer)

Klas

Aantekeningen:

Terminologie en weging

Proces (0, 1/3) (Remmerswaal 2011 p.81-122)

Bij de beoordeling van het proces vindt twee keer een formatieve en een keer een summatieve beoordeling plaats. Dit houdt praktisch in dat de studenten slechts in de derde fase daadwerkelijk een cijfer van ons ontvangen, de twee beoordelingen daarvoor krijgen ze feedback. Voor de feedbacklessen zijn een aantal spanningsvelden gegeven, het ‘ideale proces’ ligt ergens rond het midden tussen de twee uitersten, voor de summatieve beoordeling gebruiken we een *rubric*. Hieronder een beknopte omschrijving van gebruikte termen.

Het criterium *slagvaardigheid* valt uiteen in een tweedeling tussen *gezamenlijk* en *individueel* werken waarbij beide uitersten onwenselijk zijn. Het is lastig als een team geen werk verzet of als leden afwezig zijn, maar ook als slechts individueel werk verzet kan worden. Het is nodig dat een team gezamenlijk effectief zaken af kan stemmen en dat leden daarnaast individueel hun verantwoording dragen om kwalitatief hoogwaardig werk op te leveren. Een effectief team maakt gebruik van de capaciteiten van haar leden en schat teamleden op waarde in. In een ineffectief team is sprake van machtsverhoudingen en onderlinge strijd, in een dergelijk team worden zaken niet in teammeetings maar ‘achter de rug’ van andere leden om besproken, soms zelfs met de coach in de hoop ‘leverage’ te krijgen. In een ineffectief team worden leden beoordeeld op wat ze *niet* kunnen.

Het tweede spanningsveld ligt tussen *productiviteit* en *ontvankelijkheid*, opnieuw zijn beide uitersten onwenselijk en is een juiste balans nodig. Let op, productiviteit wordt hier niet in de conventionele opvatting gebruikt. Een effectieve productieve groep werkt creërend, ideeën ontspruiten in interactie tussen de groepsleden. De groep zoekt actief naar oplossingen en wacht niet af tot zaken opgedragen worden. Als de balans volledig doorslaat kan een groep last krijgen van *NIH-syndroom* waarbij elk wiel door het team zelf uitgevonden moet worden. Een effectieve groep is namelijk ook ontvankelijk voor ideeën van buiten, ze is bereid standaardoplossingen in te zetten om problemen te tackelen. Als ontvankelijkheid doorslaat reageert een groep alleen nog maar op prikkels van buiten en is daarmee niet meer productief.

In een agile project moet snel geschakeld kunnen worden; daarom ligt het derde spanningsveld tussen *wendbaarheid* en *striktheid*. De uitersten zijn opnieuw ineffectief: als een team doorslaat in wendbaarheid veranderen ze wekelijks of zelfs dagelijks hun strategie en ideeën. Een team in een dergelijke situatie is stuurloos en levert enkel ad hoc werk. Een team in het andere uiterste werkt te bureaucratisch en wil alles op Kafkaiaanse wijze volgens afspraak uitvoeren. Richtsnoer is opnieuw de gulden middenweg: een werkwijze waarin per iteratie doelen worden gesteld welke met gepaste striktheid worden nagestreefd maar waar tijdens een reflectiemeeting op basis van verkregen inzichten een nieuwe richting kan worden ingeslagen.

Tenslotte het spanningsveld tussen het aannemen van een *kritische houding* en *doelgerichtheid*. Deze factoren bepalen het *oplossingsvermogen* van een team, bij een overdaad aan zelfkritiek kan een team stil vallen maar bij een gebrek aan zelfkritiek doordraven op een slecht idee om een doel te halen. Teams moeten op zoek naar de juiste verhouding tussen zelfkritiek en doelgerichtheid dusdanig dat ze op tijd producten opleveren die een goede invulling voor de opdracht zijn.

Persoonlijk (1/2, 1/3)

- *Accuraat zelfbeeld*: het zelfbeeld van de student komt overeen met het beeld van de rest van het team en de teamcoach.
- *Accepteert feedback*: de student staat open voor feedback verwerkt deze feedback in diens handelen en in het vervolg van het project.
- *Bewust van invloed*: de student is zich bewust van de positieve dan wel negatieve invloed die zijn/haar aanwezigheid heeft op het team.
- *Stelt grenzen*: de student stelt duidelijke grenzen met betrekking tot de hoeveelheid en kwaliteit werk waar hij/zij aan kan voldoen; er worden geen onrealistische beloften gemaakt.
- *Aanvaardt uitdaging*: op basis van ontvangen feedback stelt de student per fase een realistische uitdaging en gaat deze aantoonbaar aan.

Product (1/2, 1/3)

De beoordeling van het product is in elke fase summatief en vindt plaats aan de hand van een *rubric* die de precieze weging per criterium beschrijft, hieronder een korte omschrijving per criterium.

- *Invulling opdracht* wordt naarmate het project vordert zwaarder beoordeeld. In fase 1 wordt een team geacht i) binnen gestelde kaders een opdracht uit te voeren. In fase 2 wordt een ii) creatieve invulling van gestelde opdracht die actueel en passend is verwacht, in fase 3 moet de opdracht iii) actuele en passende oplossing zijn die voldoet aan de vraag van de externe opdrachtgever.
- *Analyse opdracht* geldt enkel voor fase 3. Het team is thuis in het vraagstuk, definities, begrippen en specifieke feiten worden op natuurlijke wijze verwerkt in presentatie en communicatie aangaande het project. De opdracht wordt onderbouwd met een heldere, gegronde argumentatie die getuigt van visie op het vraagstuk. De discussie omtrent het kennisgebied is bekend, voor- en tegenargumenten kunnen worden gegeven.
- *Marktonderzoek* geldt voor fase 2 en 3. In fase 2 voert het team ii) een basis marktonderzoek uit en gebruikt bevindingen om ontwerpkeuzes vast te stellen en in fase 3 iii) past het team de bij UCD behandelde theorie (segmentatie, targetting, positionering, ideeontwikkeling en de marketingmix) toe op de opdracht en maakt dit tijdens de presentatie inzichtelijk.
- *Doelgroepgerichtheid* is belangrijk in alle fasen en komt in fase 1 aan bod als het team de i) doelgroep inzet om ontwerpkeuzes te motiveren. In fase 2 bij het ii) verder onderzoeken en inzetten van de doelgroep waarbij bevindingen worden gebruikt om doelgroep en gebruiker te definiëren en inzicht te krijgen in diens doelen en gedrag en in fase 3 bij iii) het identificeren, onderzoeken en inzetten van de doelgroep, het team stelt de gebruiker centraal en verwerkt het UCD proces in het productontwerpen.
- *Onderbouwing* hoort ook thuis in alle fasen. In fase 1 moet het team i) ontwerpkeuzes onderbouwen aan de hand van het aangeleverde programma van eisen. In fase 2 moet het team ii) ontwerpkeuzes motiveren aan de hand van een zelf opgesteld programma van eisen en in fase 3 moet het team iii) aantonen thuis te zijn in het door de klant aangegeven kennisgebied en op basis daarvan aan de hand van een zelf opgesteld programma van eisen ontwerpkeuzes kunnen motiveren.
- *Gebruik van ‘tools’* voor het ontwerpproces is eveneens in alle fasen toepasbaar. Dit criterium toetst of de teams de in de vakken opgedane kennis inzetten bij het project. In fase 1 en 2 wordt het team geacht i) ii) methoden en technieken toe te passen die het ontwerpproces verhelderen (mindmap, empathymap, inspiratiebord, moodboard) daarnaast past het team theorie van typografie, kleur en layout toe in ontwerpopdrachten. In fase drie toont het team iii) de onderbouwing van het doorlopen vormgevingsproces aan met een veelheid aan schetsen.
- *Test/ Herontwerp* wordt na fase 1 belangrijk. In fase 2 gaan de teams ii) oefenen met prototyping, het MVP wordt getest volgens een opgesteld testplan, de testresultaten zijn verwerkt in het herontwerp. In fase 3 wordt het ontwerp/product iii) meerdere malen getest volgens vooropgesteld testplan, worden resultaten verwerkt, en wordt de evolutie van het product duidelijk beargumenteerd. Hiertoe maakt het team verschillende soorten prototypes in low en high fidelity, een paper prototype, een digitaal prototype met verschillende tools. Daarnaast voert het team tenminste één usability test met een prototype uit.
- *Originaliteit* geldt als criterium in alle fasen. Dit betreft de X-factor welke afgemeten wordt aan het beroepenveld en de geldende standaard. Met dit criterium kunnen studenten naar inzicht van de coach, eventueel na ruggenspraak met een tweede coach of een extern contact beloond worden voor inventiviteit.

Individueel (AVV)

De student moet aantonen in staat te zijn zowel mondeling als schriftelijk, op gepaste wijze een concept, prototype of product te presenteren. Dit doet de student door ergens tijdens het project de verantwoording voor deze taken op zich te nemen. Er zijn in totaal zeven momenten aan het eind van een *sprint* waarop een mondelinge presentatie gehouden kan worden, aangezien teams bestaan uit maximaal zes personen is er voor elke student ruimte om tenminste een keer te presenteren. Naast mondelinge presentaties wordt er ook schriftelijk gerapporteerd. Elk team levert bij een presentatie een document op waarin de opdrachtgever het gepresenteerde rustig na kan lezen. Beide onderdelen moeten voor de laatste week volbracht zijn om de beoordeling voor blok 3 te ontvangen.