

ZMC Eindopdracht

Handen: uitstroomprofielen

A

Ronde 1:

Ik zou mijzelf een mix noemen van een Kunstenaar, Onderzoeker en Maker. Maar als ik mij ergens in moet herkennen is het grootste deel toch wel een Maker.

Ik hou van stijlen ontwerpen en visuele aspecten op artistieke wijze te creëren. Als ik kijk naar mijn Zelfportret die ik moest maken voor Art Media & Me, ben ik er ook zeer trots op.

Sinds het project If This Then That heb ik vooral gezien dat ik mijzelf zou categoriseren als een *Maker*. Ik heb enorm veel geleerd van vier weken werk, en heb er lol in gehad. Ik heb een gameboy ontworpen, geprogrammeerd en zelf gedesigned.

Ronde 2:

In de ervaring van het maken van de Pixelboi (zie http://studenthome.hku.nl/~can.ur/school_ifthisthenthat.php?style=2)

Wat wilde ik in deze situatie

Had ik nogal wilde en ambitieuze ideeën. Ik wilde werken met bewegende delen, wireless controllers die je vast kan klikken of eraf kan halen waardoor het spel daarop door één speler gespeeld kan worden of door meerdere (als de controllers ontkoppeld worden). Kortom; ik had enorm veel dingen die ik wilde doen voor dit project, en ik heb mijn best gedaan. Zelfs op het punt dat ik al wist dat ik een voldoende zou hebben, streefde ik naar perfectie.

Wat dacht ik in deze situatie

Ik dacht dat ik het niet zou redden met mijn ideale concept, en het project incompleet zou worden. Aan de andere kant wist ik wel dat ik voldoende heb gemaakt om de leraren onder indruk te krijgen.

Wat voelde ik in deze situatie

Ik ben trots op de voortgang die ik al heb kunnen maken gedurende dit project, sinds ik nooit zo iets heb kunnen doen. Ook had ik weinig ervaring met de wereld van elektronica en constructie voor dit project. Dus tevreden ben ik zeker, al gaat het om de kennis die ik ervan heb opgestoken.

Maar ik ben ook een beetje teleurgesteld dat ik niet alles heb kunnen doen zoals ik wilde. Dit is echter niet erg.

Wat deed ik in deze situatie

Richting het eind van de dag van de deadline, was er een storm en reden de treinen niet. Hierdoor zat ik tot 21.00 nog op school. Het zou hierna nog lang duren voordat ik thuis was, en verder kon werken aan mijn project. Er waren nog een aantal dingen die ik nog af wilde hebben zoals hierboven genoemd, maar ik moest prioriteiten stellen met de tijd die ik had. En sommige dingen vielen dus weg. Ik had bijvoorbeeld geen game kunnen maken, maar ben gaan focussen op de behuizing.

Ik heb het product in de 3D geprinte materialen geknutseld samen met mijn moeder. En dit duurde tot ongeveer 5 uur 's nachts. Ik begon mij te stressen, maar uiteindelijk heb ik het project in een vertoonbare staat kunnen brengen. Met genoeg werk en focus is dit gelukt binnen de tijd.

Wat wilde de ander in die situatie?

De "ander" zou ik refereren als de beoordelende docenten in deze opdracht.

Als onderdeel van de module waren er een paar eisen waar ik me aan moest voldoen, die ik grotendeels al halverwege het project heb weten te bereiken. Dus wat er van mij verwacht werd, had ik al verwerkt in het project waar ik bewust van was.

Wat dacht de ander in die situatie?

Tijdens de feedbacksessies had Johan mijn proces en voortgang al gezien. En hij uitte dat hij onder de indruk was. Ook had ik tijdens dit project contact met Edwin opgenomen voor vragen. En hij was zeer enthousiast over mijn creatie. Ook tijdens de beoordeling oogde hij trots.

Wat voelde de ander in die situatie?

De docenten voelde zich volgens mij tevreden met mijn resultaten. Er waren enkele punten die ik beter had kunnen doen natuurlijk, maar toch waren ze dus onder de indruk.

Wat deed de ander in die situatie?

De docenten hielpen mij met valkuilen en vragen, en probeerde mij genoeg kennis te geven om zo veel mogelijk uit dit project in verband met de tijd te halen.

Ronde 3:

Wat is de kern van deze ervaring/gebeurtenis of de positieve ontdekking?

De kern van deze ervaring is dat mijn harde werk wel goed heeft gedaan voor zowel mijn behaalde resultaten als mijn zelfontplooiing en groei.

De positieve ontdekking die ik zelf maakte was dat ik capabel ben om de doelen te halen die ik voor mezelf stel, als ik genoeg de tijd neem, contact maak, onderzoek en experimenteer.

Ik moet mezelf niet onderschatten.

Ronde 4:

Beschrijf nog 3 acties die je zou kunnen doen om te ontdekken welk uitstroomprofiel bij je past

- 1) Meer verdiepen in de kunst, en werken aan mijn tekenstijl.
Op deze manier zou ik me kunnen ontwikkelen als een kunstenaar. Alhoewel mijn kern wel ligt bij Maker, is dit ook een sectie die ik zou willen betreden.
- 2) Meer bouwen en ontwerpen. Hoe meer projecten ik zelf wil uitvoeren (en geloof me die zijn er) hoe meer ik me zou verdiepen in het Maker profiel.
- 3) Documenten maken, sheets maken, en informatie vergaren (Wat ik ook doe uit interesse voor mijn projecten en research). Zoals ik al zei is een deel van mij ook een nieuwsgierige onderzoeker. Ik zou meer dingen willen noteren en vastleggen qua concepten en informatiemateriaal.

B

S.M.A.R.T

Ik neem Actie 2)

Specifiek -> Voor de rest van het jaar, wil ik me voor mijn ISA project verdiepen in mijn persoonlijke project. En de doelen die ik mezelf opstel is dat ik minstens twee studiepunten hiervoor haal, en een mooi product voor mezelf neerzet, en genoeg leer.

Meetbaar -> Ik wil minstens 14 uur in de week aan het project besteden. Ik zal weten dat mijn doel bereikt is zodra ik het product in een testbare fase krijg.

Acceptabel / Ambitieux -> Dit project bevat veel ambitieuze delen, zoals de Pixelboi. Het verschil is echter dat ik een compleet eigen systeem wil creëren die mijn toekomstige projecten en geprogrammeerde games kan afspelen. Zo kan ik altijd mijn projecten bij mij hebben op een portable manier. Dit motiveert mij enorm, omdat dit altijd al een droom van mij was om mijn creaties vast te kunnen houden.

Daarnaast is mijn doelgroep voornamelijk mezelf als persoon.

Realistisch -> Alhoewel dit project ambitieus is, lijkt het mij een realistisch doel, gezien de tijd die ik heb. Ik ga veel tijd besteden aan research, zodat ik op het begin kan uitvogelen op welke manier ik mijn project voor elkaar kan krijgen.

Tijdsgebonden -> Ik wil 3-4 maanden over het ISA project doen. Ongeveer drie dagen vóór de deadline wil ik het project in een vertoonbare staat krijgen. Naast dat, zal ik alle tijd verdelen in research, programmeerwerk, ontwerpen, materialen en constructie.