

Stageverslag VRcafe



Student: Maarten Veenstra
Student nr: 500776141
Bedrijf: VRcafe Haarlem
Bedrijfsbegeleider: Dirk Kuiper
Datum: 29/07/2022
Studie: CMD Amsterdam
Docentbegeleider: Bianca Oei

Inleiding

In Februari begon ik mijn stage bij het VRcafe als front-end developer/UX designer. Een aantal dingen trokken mij aan bij dit bedrijf: ik zou de ruimte krijgen om mijn eigen projecten te bedenken en op te zetten, thuiswerken was een optie wanneer dit handig zou zijn en de sfeer leek gezellig en open voor creativiteit. Een plus was dat ik zelf van gamen houd en het in de basis een gamebedrijf is! Het bedrijf is een startup, wat betekende dat ik veel verantwoordelijkheid kreeg, en dat mijn werk en meningen de omzet direct zouden kunnen beïnvloeden. Dit vond ik prettig voor mijn ontwikkeling, maar heeft er wel voor gezorgd dat de vrijheid die ik zou krijgen niet helemaal vrijblijvend was. Het bedrijf heeft immers dingen nodig die zonder mij niet zouden gebeuren. Gelukkig heb ik de combinatie van leerdoelen en doelen vanuit het bedrijf goed kunnen managen, en vind ik dat ik de stage goed heb afgerond. Feedback van mijn collega's en begeleider is bijna altijd positief geweest, en ik ben ook tevreden over mijzelf. Wat ik niet had verwacht voor ik aan de stage begon was dat ik samen met mijn mede-stagiaires een grote impact gehad heb op de werkwijze van het bedrijf. Ik heb het idee dat ik hier nut heb gehad voor het bedrijf en veel heb geleerd over de werking van een startup en mijn eigen skills als designer/developer. In de rest van dit document neem ik u mee met mijn proces en werk van het afgelopen halve jaar.

Inhoudsopgave

Omschrijving Stagebedrijf	4
Profielschets Stagebegeleider	5
Functieomschrijving	6
Werkzaamheden	7-19
Observatieopdrachten	20-22
Tussentijdse Feedback	23
Leerdoelen	24-33
Analyse Feedback	34
Reflectie	35
Quotes collega's	36
Bijlagen	37-44
Notion	37
Feedback	38-43
Stageplan	44

Omschrijving Bedrijf

In Het VRcafe in Haarlem is een cafe waar bezoekers onder begeleiding gebruik kunnen maken van verschillende VR brillen en wat kunnen eten en drinken. Het ligt tegenover het station in Haarlem en heeft ruimte voor maximaal ~30 klanten tegelijk.

Hoe functioneert dit bedrijf?

Klanten kunnen bij het VRcafe kiezen tussen een aantal verschillende pakketten. Er is de "Experience" waarbij een klant kan kiezen uit de spellen in de catalogus van het cafe, Lasergamen waarbij een fysieke toren wordt neergezet en een harnas aangetrokken wordt om de echte ervaring na te bootsen en ten slotte racing, waarbij de klant in een stoel met stuur gaat zitten om te racen. Het cafe heeft 2 eigenaren, Sjouke en Dirk. Samen sturen zij een team van ongeveer 8 man aan, een mix van vaste krachten en stagiaires. De werknemers zijn een mix van UX/UI, front-end en visual specialisten. Binnen het cafe wordt gewerkt aan de bestaande site en de toekomstige app, en aan marketing via bijvoorbeeld social media. De klanten zijn vaak bedrijfsuitjes of kinderfeestjes, dus de doelgroep is vrij wijd. Wel boeken de ouders natuurlijk voor de kinderfeestjes, dus de site is hip maar goed te gebruiken voor 40+.

Waarom heb ik dit bedrijf gekozen?

Ik ben zelf enorm fan van VR, en zag een advertentie in de stagebank voor een stage bij het cafe waarbij ik aan de slag kon met allebei UX en Front-End, wat perfect voor mij is qua interesse in de CMD sfeer. Ook vind ik het fijn om aan een product te werken wat al in gebruik is. Bij CMD worden eindeloze nieuwe concepten en prototypes gemaakt, maar bijna nooit een bestaand product verbeterd. Ik denk dat ik hier meer kan leren over de echte wereld van websites bouwen en onderhouden. Dirk geeft aan meer gamification/speelse elementen op de site te willen wat voor interessante codeerprojecten kan zorgen. Ook krijg ik de ruimte om te A/B testen voor UX/UI vraagstukken, wat mij een stuk fijner lijkt dan testen met prototypes. Het bedrijf vraagt van mij expertise op tech gebied en hiervoor krijg ik veel vrijheid om te leren en kennis terug, wat mij persoonlijk vrij optimaal lijkt voor een stage.

Profielschets begeleider

Mijn stagebegeleider binnen het VRcafe is Dirk Kuiper. Dirk is mede-eigenaar van het cafe en houd zich naast het bedrijf runnen vooral bezig met het design van de website en marketing. Hij is afgestuurd in Communicatie en Multimedia design in Utrecht en heeft dus zelf ervaring met CMD competenties. Hij weet veel van UX/UI kwesties en ook over de echte wereld applicatie van deze dingen. Ook zijn er meerdere huidige en vorige stagiaires die CMD deden of doen. Binnen het cafe is hij altijd aanwezig en heeft hij personeel geregeld zodat hij meer tijd kan besteden aan stagiaires en het bedrijf runnen en minder tijd kwijt is aan klanten begeleiden. De andere eigenaar is de operationeel manager en houdt zich meer bezig met fysieke klussen in het cafe zoals het repareren van meubels en de inkoop voor het bedrijf.



Functieomschrijving

Ik ben bij het VRcafe een hybride tussen een UX/UI designer en front-end developer. De website hoeft niet meer volledig te worden gebouwd dus hier zou niet genoeg front-end werk liggen voor een lange stage, wel zijn er flink wat kleine codeerprojectjes waar ik aan kan werken tijdens de stage. Ik hou mij voornamelijk bezig met UX kwesties van de site en de toekomstige app. Hierbij ga ik samen met de andere stagiaires kijken naar onderdelen van de site die een redesign kunnen gebruiken en eventuele toevoegingen of dingen die geschrapt kunnen worden. Hierbij gaan we onderzoek doen naar de gebruikers van de site en A/B testen met aanpassingen. Ik krijg ook de vrijheid om zelf code te schrijven voor de site, en ben het aanspreekpunt binnen het team voor alle technische zaken. Naast de designtaken mogen we voor de afwisseling soms ook meehelpen met klanten wanneer het wat druk wordt, maar dit gebeurt niet erg vaak sinds de coronamaatregelen. Ik mag ook verder in de stage kiezen om projecten toe te voegen aan deze taken om mijn leerdoelen te kunnen voltooien als ik voel dat ik niet genoeg leer.

Werkzaamheden

Hier een overzicht van alle werkzaamheden tijdens mijn stage, op de volgende pagina's ga ik dieper in op de belangrijkste en meest leerzame werkzaamheden.

Website:

- Onderzoek naar concurrentie
- Onnodige plugins opschenen
- Nieuwe plugins onderzoeken
- Nieuwe plugins instellen
- Laadtijd verbeteren
- PHP opschenen
- Javascript opschenen
- CSS opschenen
- Javascript toevoegen
- CSS toevoegen
- Blog redesign
- Home pagina redesign
- Escape Room pagina maken
- Tournaments pagina redesignen
- Pagina voor H20 samenwerking toernooi maken
- SEO van pagina's verbeteren
- Usability van pagina's verbeteren
- Design van pagina's consistent maken
- Site analyseren met google analytics
- Site analyseren met lighthouse
- Site overzetten met nieuwe domeinhost
- Nitropack instellen over de hele site
- Gamification onderzoek
- Gamification brainstorm
- Gamification prototypes bouwen
- Usability van Gamification prototypes testen
- Backend van de site opschenen
- Optimaliseren van videos en plaatjes op de site
- Beveiliging van de site verbeteren
- Wekelijkse scan van de belangrijkste pagina's om te zien of alles goed functioneert
- Algemene bugfixes

Content:

- Teksten op de site aanpassen
- Teksten op de site schrijven
- Blogposts schrijven
- Blogposts designen
- Teksten collega's proofreaden
- Schrijven voor sites zoals Tripadvisor

Twitch:

- Twitch kanaal aanmaken
- Hardware inkopen
- Software instellen
- Chatbots instellen
- Concept bedenken voor stream
- Overlays managen

IT:

- Arvi instellen
- Bugfixes vr oplossen
- Harde schijven opschenen

Multidisciplinair:

- Feedback geven op werk collega's
- Weekly on/off opzetten
- Stagiaire helpen met haar stagetract (presentaties, verslagen)
- UX van de site doornemen
- Contentplan voor social media maken
- Brainstormen over content van de site
- Prioriteiten en workflow van bedrijf verbeteren

Werkzaamheden: UX Scan

Samen met mijn collega's begon ik mijn stage door de site door te nemen en te kijken waar wij meteen al verbeteringen mogelijk zagen. De conclusies van deze scan konden we vervolgens gebruiken om projecten voor onszelf te bedenken. Dirk kwam zelf ook met ideeën die we meenamen. De bevindingen schreven we op in Notion: de tool die we hadden gekozen voor onze documentatie.

UX

Kies de gewenste speeltijd

- 60 minuten VR Experience
- 90 minuten VR Experience
- 120 minuten VR Experience

Klikken op 60 minuten en je gaat gelijk door. Mensen willen zelf nog wel bevestigen denk ik. Dan heb je meer overzicht.
Ik weet niet of dit te maken heeft met een bepaalde plug in.

+ :: **VR AANBOD**

- VR Experience
- VR Lasergamen
- VR Racen
- VR@Home
- VR Kinderfeestje
- VR Bedrijfsuitje
- VR op locatie
- VR op inloop

Is het nodig om bij elk kopje nog een keer "VR" neer te zetten?

- De experience
- Lasergamen
- Racen
- etc.

WAT ANDEREN OOK BEKEKEN

VR LASERGAMEN
Deze dynamische PVP shooter is perfect vanaf vier personen.

VR RACEN
Tred in de voetsporen van Max Verstappen tijdens het VR racen.

VR KINDERFEESTJE
Vier hier jouw meest unieke feestjes-in-dén VRjaardagsfeestje.

VR@HOME
Ontsnap thuis naar een corona Vrijle wereld met de VR@HOME box.

Vr Aanbod

hoverstate menu balk top
achtergrond plusjes voelen klikbaar in hoeken
geen call to action onder how to play
sectie met nummers is wel oké voor afwisseling maar voelt alsof je er vooral lang scrolled op mobiel overlapt de tekening met de boek nu knop
random grijze box links onder de boek nu knop mobiel (komt vaker voor), is vooral op mobiel raar, niet desktop
super lange footer voor mobiel, misschien inklapmenu beter
reserveren heeft geen styling
direct boeken knop niet gecentreerd
volgende knop rare plek mobiel
overzicht en boek nu knop is raar (Experience)
deze bedrijven is beetje rare spacing mobiel
ik mis zelf wat feed forward over prijzen
het duurt best lang voordat de menu dropdowns weggaan als je muis er vanaf gaat
bij het uitklappen van de zoekbalk kan ticoontje misschien veranderen in een kruis

Exclusives

contact map omlaag scrollen zoomt in en uit
map beetje heel stylized
contact formulier vip experience is beetje apart

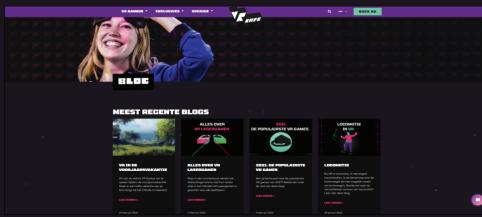
General:

webp format
padding
twitch kanaal linkt verkeerd
achtergrond texture
styling is inconsistent

Werkzaamheden: UX Blog

De blog van het VRcafe vonden we allemaal aan verbetering toe. De pagina nodigt niet uit om te lezen en de thumbnails zijn te consistent. Ik ben gaan kijken naar andere blogs en heb vervolgens een document geschreven waar ik de voor en nadelen van verschillende layouts beschrijf. Ik moest hierbij niet alleen maar denken aan de look van de blog, maar ook de limieten van de website in verband met custom css etc. Het volledige document is te vinden in de bijlage.

Huidige staat



Het huidige blog gebruikt vooral de layout waarvan de Elementor blog widget van uit gaat. De verschillende tags krijgen allemaal een koptekst met daaronder een aantal posts.

Voordelen: Kleine aanpassingen kunnen makkelijk via de widget. SEO vriendelijk door titels en beschrijvingen.

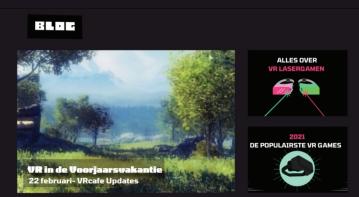
Nadelen: De layout is niet uitnodigend, het is stijf en geeft teveel informatie tegelijk. De stijl van de blog past niet goed bij de sfeer van VRcafe als brand en locatie. Titels zijn dubbel met de plaatjes en titels eronder. De cards passen meer bij een sidebar dan een volledige pagina.



Nieuw



Concept 2: Huidige Widget Styling aanpassen v2



Wat vooral problemen oplevert voor de stijl en het bouwen van de nieuwe blog is de landings pagina waar 3 tiles staan. Dit is misschien wel het belangrijkste deel van de blogpagina maar ook het moeilijkst te verwerken. Wat wellicht een optie is is om deze tiles zelf te maken (meer vrijheid in styling) en de rest van de pagina te automatiseren. Op deze manier kan je bv een titel toevoegen aan de 3 bovenste posts en de volgende posts de titel in de beschrijving geven.

Voordelen: Geen nieuwe plugin nodig. Stijl kan voor de eerste posts zijn zoals je wilt. Geen custom CSS nodig. SEO is beter door de aanwezigheid van titels.

Nadelen: De eerste 3 posts moeten elke keer handmatig worden geüpdateerd, daar hoeft niet heel veel bij te komen kijken maar dat is wel een permanente extra taak. De structuur van het blog na de eerste paar posts blijft een beetje onhandig met meerdere tags en geen filter mogelijkheid.

Dit is een simpele maar aardige oplossing. Het handwerk is echter wel een groot struikelblok. Als het blijkt dat dit toch niet heel veel tijd kost dan is dit verrukt de makkelijkste optie om uit te werken.

Werkzaamheden: Gamification

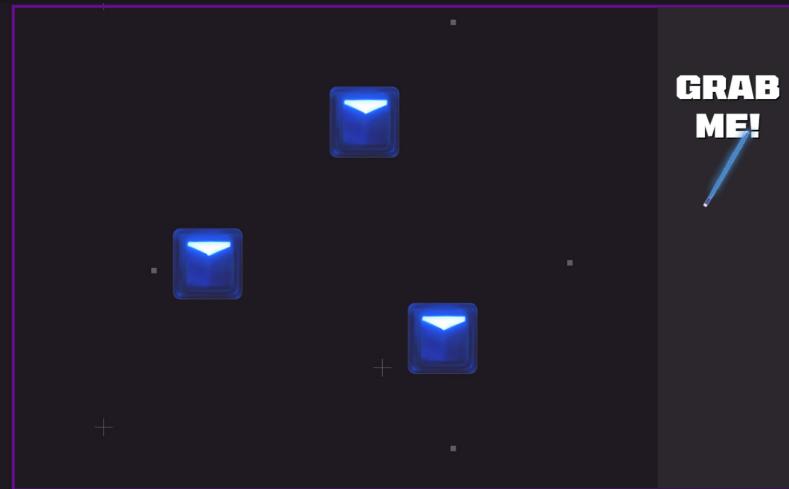
Een van de punten die bij mijn sollicitatie werd besproken was dat er meer leuke geintjes op de site mochten komen. Dirk noemt dit gamification wat niet volledig correct is, maar voor het gemak heb ik deze term aangehouden. Ik ging eerst op zoek naar theorie over gamification en analyseerde op welke plekken er eventueel wat toegevoegd kon worden.

Samen met mijn collega's hebben we meerdere keren gebrainstormed over mogelijke minigames of leuke toevoegingen, te zien op het whiteboard. We hebben onze favorieten gekozen en ik ging deze vervolgens coderen.

Het coderen van deze prototypes bleek nog best lastig, maar ik heb mij sterk kunnen ontwikkelen op het gebied van code. Sommige prototypes bleken echter niet goed samen te werken met elementor, en ik begon ook na te denken over de usability van dit hele verhaal (hier had ik eerder over na moeten denken).

Ik heb met google analytics de gemiddelde gebruikers van de site bekeken om te besluiten of deze wel zitten te wachten op zoveel toevoegingen. De meeste gebruikers bezoeken de site op mobiel waar animaties de laadtijd en usability van de site enorm kunnen verslechtern. Uiteindelijk heb ik besloten om behalve een aantal kleine animaties voor de desktop versie de minigames niet op de site te plaatsen.

Werkzaamheden: Gamification



WAT IS VR RACEN?

Kom racen bij het VRcafe en word de nieuwe Max Verstappen. Stap in de raceseat, neem plaats achter het stuur en zet de headset op. Tred in de voetsporen van jouw favoriete coureur en beleef hoe het is om te door de bochten te scheuren op een echt circuit! Denk je dat jij zal winnen?

VR racen is een ervaring die je niet wilt missen! Speel de game [Project Cars 2 VR](#) en race alleen of samen met jouw vrienden. Kies uit tientallen bekende en beruchte circuits van over de hele wereld en misschien word jij wel de nieuwe kampioen!

- ✓ 60 bekende circuits
- ✓ 180 verschillende auto's
- ✓ 4 spelers op dezelfde baan

[DIRECT BOEKEN](#)

```
HTML bewerken
Inhoud
Gedraaid
+ HTML-code
<div class="css-script-add" style="margin-top:50px;" align="center">
  <button class="confetti-button" onclick="me()</button>
</div>
<script>
var animetebutton = function(e) {
  e.preventDefault();
  e.stopPropagation();
  e.target.classList.remove('animate');
  e.target.classList.add('animate');
  setinterval(me, 100);
  e.target.classList.remove('animate');
  e.target.classList.add('animate');
}
me();
var classename = document.getElementsByClassName("confetti-button");
for (var i = 0; i < classename.length; i++) {
  classename[i].addEventListener('click', animetebutton, false);
}
</script>
```

KLIK HIER

CLICK ME!

Werkzaamheden: Consistentie design

De site was een beetje all over the place qua paddings en marges. Ik heb de volledige site gescand voor plekken waar de site niet consistent was en deze vervolgens strakgetrokken zodat op nieuwe pagina's dezelfde eenheden aangehouden kunnen worden. Door de enorme hoeveelheid pagina's was dit een flinke klus.

VR EXPERIENCE

WAT IS EEN VR EXPERIENCE?

Met de VR Experience krijg je de mogelijkheid om 45+ verschillende games te spelen. Je bent vrij om te doen wat jij wilt! Speel keer op keer jouw favoriet of varieer oneindig de tofste ervaringen.

- ✓ Ontdek oneindig veel mogelijkheden in VR
- ✓ Hulp staat altijd voor je klaar
- ✓ Wissel zelf van game

DIRECT BOEKEN

IN HET KORT

RESERVEREN

Selecteer je keuze hieronder

Speeltijd > Opties > Wanneer > Extra producten > Gegevens > Afrekenen > Virtuele High Five

Kies de gewenste speeltijd

60 ● 60 minuten VR Experience

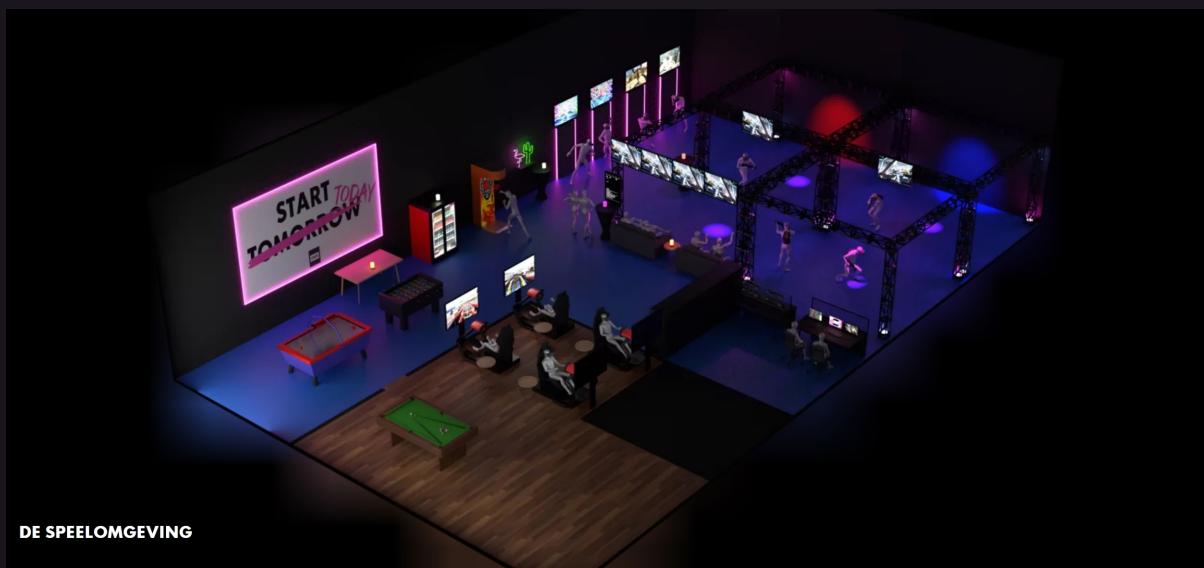
90 ● 90 minuten VR Experience

120 ● 120 minuten VR Experience

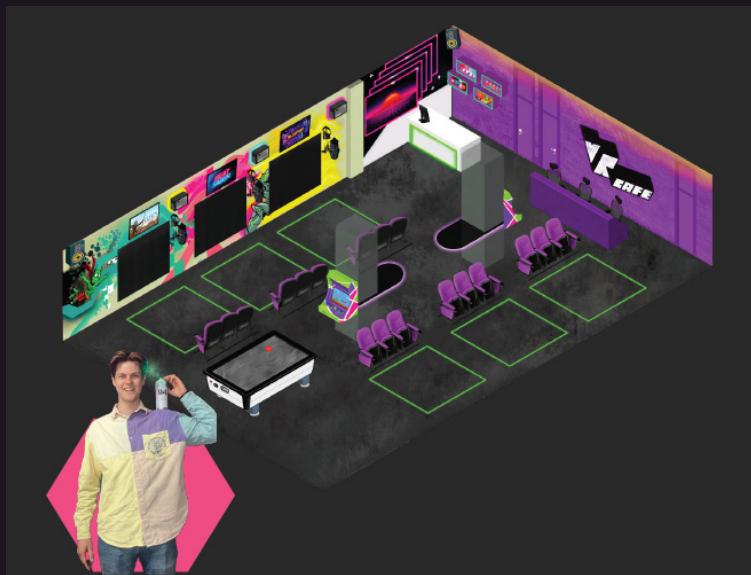
VOLGENDE >

Werkzaamheden: Concurrentie onderzoek

Om inspiratie op te doen voor verbeteringen aan onze site heb ik gekeken naar concurrentie van het VRcafe. In bijna elke stad zit tegenwoordig een VR arcade of VR room. Het is interessant om te zien hoe veel van deze sites vergelijkbare websites hebben, maar ik keek vooral naar de verschillen. Mijn mede-stagiair Joppe wou graag iets visueels maken voor de site en bij een van de concurrenten kwamen we een soort 3D-model tegen van de locatie. Ik heb vervolgens met Joppe lopen sparren om een VRcafe uitvoering van zo'n plattegrond te maken.

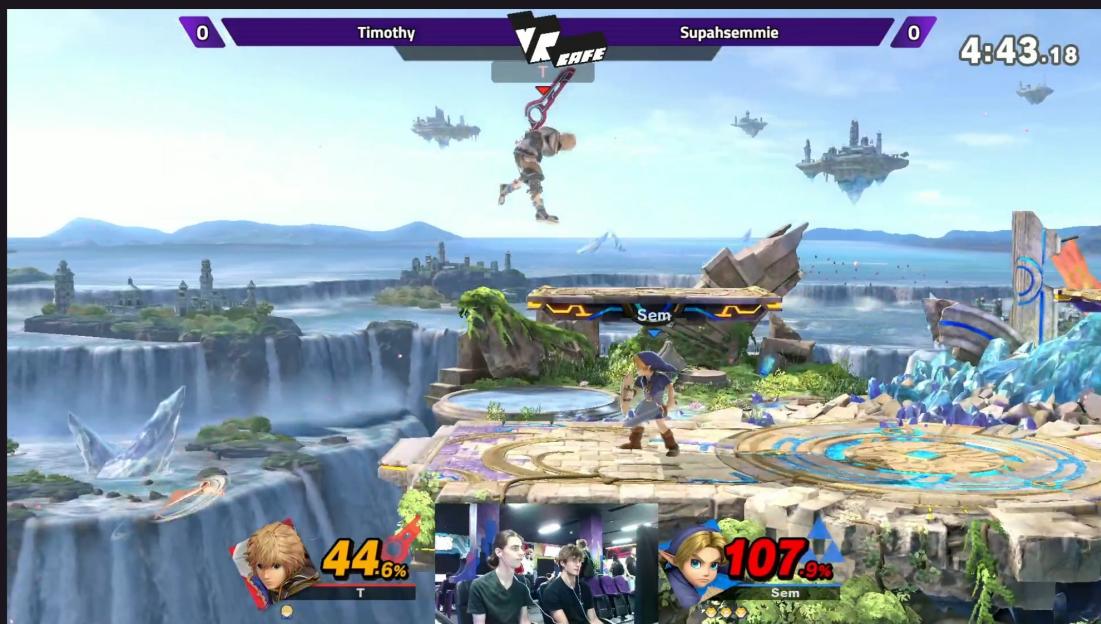
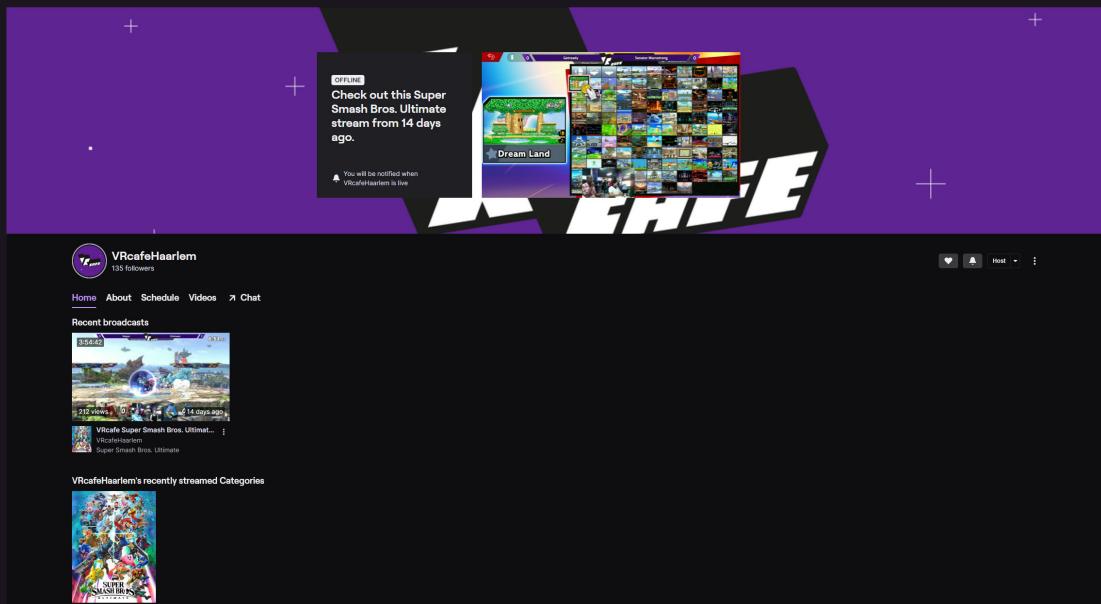


DE SPEELOMGEVING



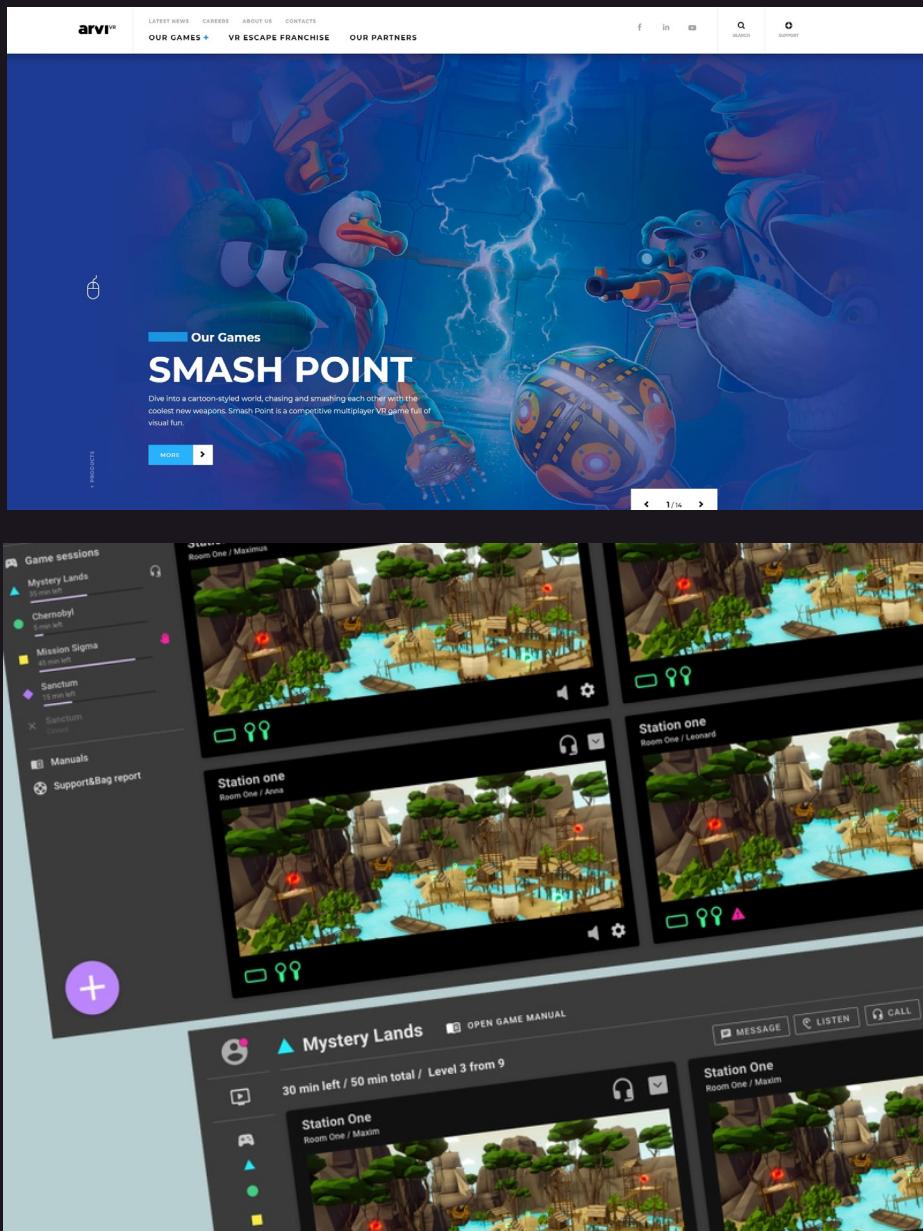
Werkzaamheden: Twitch

Het VRcafe wou graag livestreamen, maar hier had niemand verstand van onder de werknemers. Mijn taak was om het kanaal op te zetten en de software/hardware in te stellen zodat er met 1 klik live gegaan kon worden. Ik gebruik hiervoor OBS studio met enkele plugins, en heb een capture card aangeschaft die een videofeed van de Nintendo Switch zonder problemen over kan zetten naar de livestream. De stream heeft binnen een maand of twee honderd volgers en wordt gemiddeld 20/30 keer bekeken, wat enorm veel is voor een nieuw kanaal.



Werkzaamheden: Escape Room

Een bedrijf uit Oekraïne nam in April contact op met Dirk over een mogelijk nieuw product: VR Escape Rooms. De Escape Rooms hebben een speciale software die vrij ingewikkeld is om op te zetten. Ik heb contact gehouden met dit bedrijf en samen met hun de software klaargezet voor de Escape Rooms. De Escape Rooms zijn nu een aantal maanden een nieuw deel van het aanbod van het VRcafe.



Werkzaamheden: ER Pagina

De Escape Rooms waren een nieuw aanbod bij het VRcafe. Ik heb in samenwerking met de rest van het team een nieuwe pagina gebouwd waar kort en bondig informatie over deze Escape Rooms te zien is. Hiervoor moesten nieuwe iconen en andere art komen. Ik heb samen met onze vormgever lopen sparren over mogelijke richtingen en geholpen met het uitwerken van deze assets. Ik heb ook gekeken naar concurrenten van het VRcafe die hetzelfde product aanbieden om te kijken welke informatie deze bedrijven op hun site hebben staan.

WHAT IS A VR ESCAPE ROOM?

In Escape Rooms wordt jij samen met vrienden of familie uitgedaagd om puzzels op te lossen en je weg naar buiten te vinden. Dit wordt alleen maar vetter in VR! In Virtual Reality wachten avonturen waarvan wonderlijke wereldjes zoals bijvoorbeeld Alice in Wonderland of bekende (ongewelde) spanning in Chernobyl. Once VR Escape Rooms zijn geschikt voor iedereen, en kan je steeds voor kansen grijpen tot 6 personen. Een VR ervaring zoals deze moet je proberen!

✓ Speel met groepen tot 6 personen
✓ Een Escape Room duurt ongeveer een half uur tot 1 uur
✓ Vanaf 6 jaar wordt aangeraden

DIREKT BOEKEN

IN HET KORT

ONZE ESCAPE ROOMS

ALICE VR

Geopponenten: 1-6
Mooitjepeude: Hoofd
Thema: Alice in Wonderland

Plaat jezelf in Alice's schoenen en duik in een wereld van echte magie. Je moet de gatenlussen van de hartenkoningin, die al tijden van Wonderland heeft bezeten, sluiten. Help Alice om de rook van de sigarettenwolk weg te blazen, zodat ze de harten kunnen pakken. Help de meestermeester om de rook van de gekke theezwever op te ruimen. De Cheshire Cat leidt je door het betoverde stratkloppen van de Dark Forest. Help de heidevogels om de heidevogelvogel te verjagen. Help de herten om de hertenkokers te slagen om de hartenkoningin te verslaan, de bewaring van de heidestakkenzone op te halen en Wonderland te redderen.

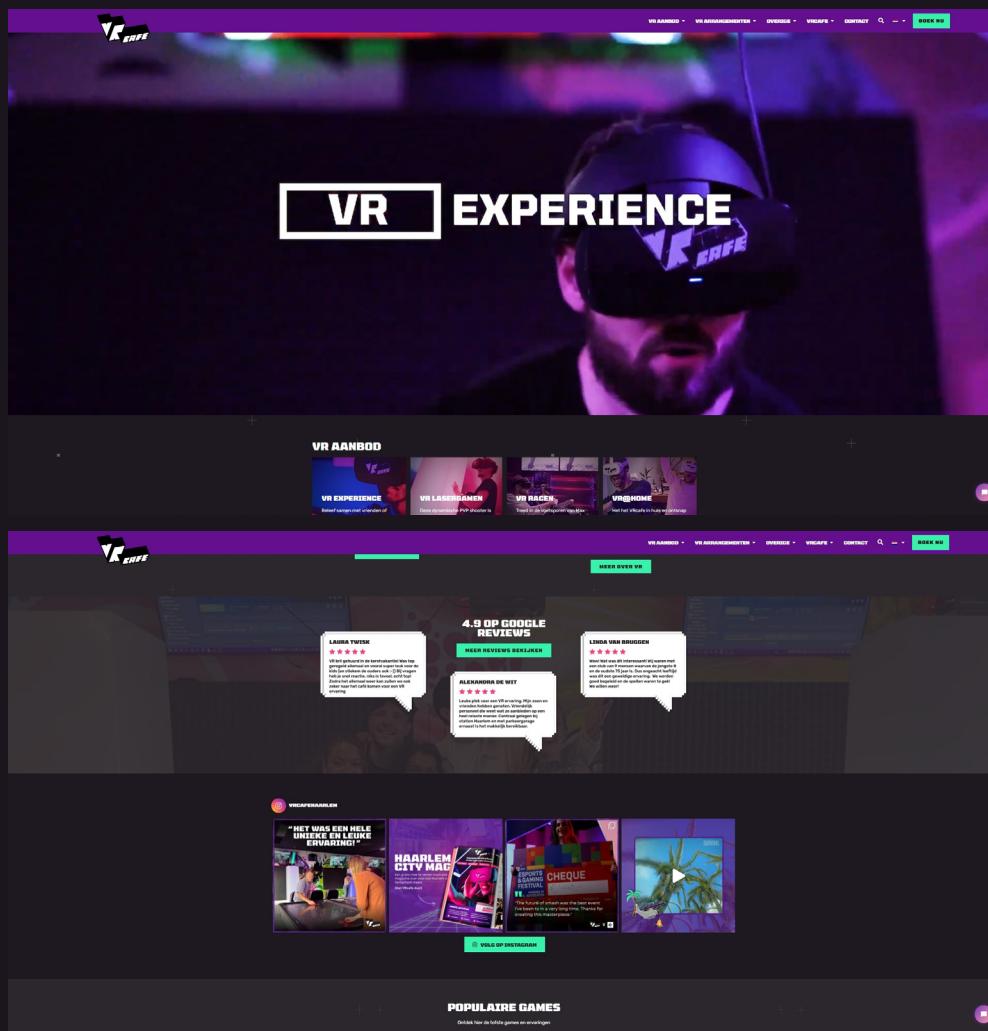
CHERNOBYL

Geopponenten: 1-6
Mooitjepeude: Gemiddeld
Thema: Actie / Spanning

Konden we hier verder meer verwachten? Of gelijk dit niet de perfecte combinatie van spannend en grappig? Is het mogelijk om de geheimen van Chernobyl te verlossen? Pas hierin in dat bij ons te zien is of je de historische geburten kunt veroveren. Wat gebukt er op de avond van het ongeluk niet gebukt er de deur? Vind antwoorden op de vragen die hierin worden gesteld. Doe dit allemaal in de Chernobyl VR escape room. En wat nu? Dan verhalen dat je bent beschoten. Een aantal die ons vertelt dat dag nog steeds treft...

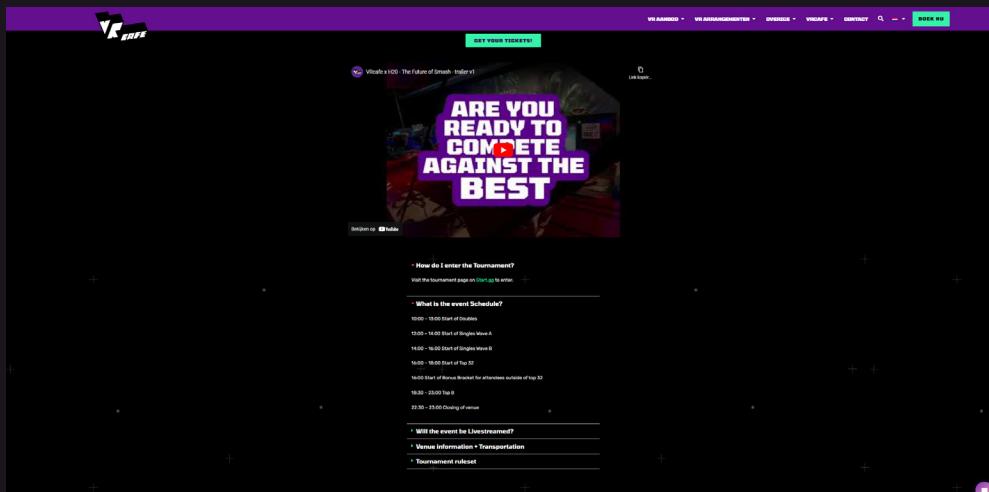
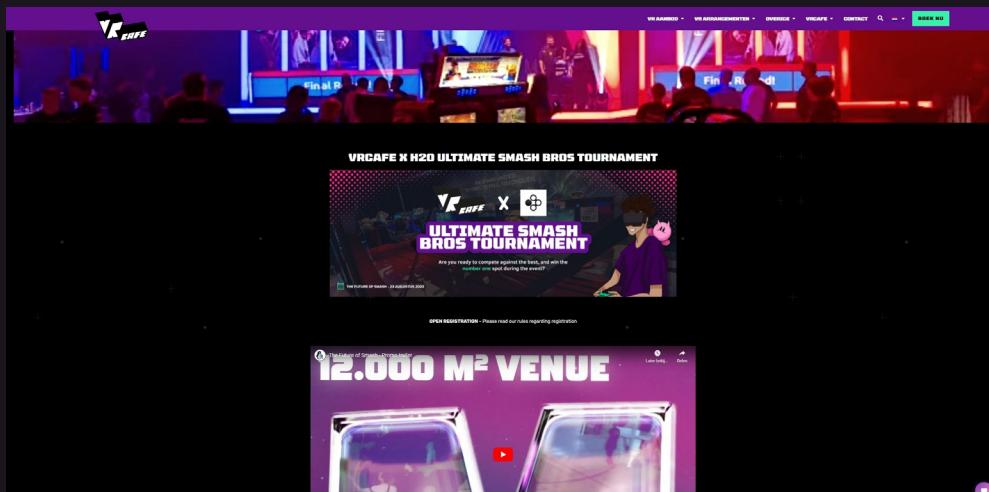
Werkzaamheden: Homepagina

De trailer van het VRcafe kwam tijdens mijn stage uit. Dirk wou deze graag op de homepagina samen met een paar andere veranderingen. Ik heb de video in de header weten te krijgen en door het slim inladen van javascript laad de pagina alsnog snel in. De reviews heb ik samen met onze vormgever ontworpen zodat het bedrijf zelf kan kiezen welke beoordelingen live staan. Zo krijg je ondanks de gemiddeld hoge score geen willekeurige slechte review op je homepagina.



Werkzaamheden: H2O Toernooi

In samenwerking met H2O heeft het VRcafe een groot toernooi georganiseerd voor het spel Super Smash Bros Ultimate. Hiervoor wou Dirk een specifieke eventpagina die gelinked kon worden op social media etc. Ik heb hiervoor een iets andere stijl gebruikt dan de rest van de site om een specialer gevoel te geven aan deze pagina. De pagina bevat alle informatie die nodig is om in te schrijven en geeft met videobeelden een sfeerbeeld van de locatie.



Werkzaamheden: Laadtijd

De laadtijd van de site werd extreem slecht door enkele toevoegingen zoals een video op de homepagina. Deze is te analyseren met tools zoals GTMetrix en Lighthouse van Google. Laadtijd is voor de gebruikerservaring een van de belangrijkste factoren van een website. Ik heb de volledige website geanalyseerd op problemen en onderzoek gedaan naar oplossingen. Hierbij heb ik een analyse gemaakt van verschillende opties en deze met elkaar vergeleken. Uiteindelijk heb ik een aantal plugins gevonden die de laadtijd en Google score enorm verbeterde. Google geeft de site nu in plaats van een 36% een 98% score, waardoor de site nu een van de best werkende sites online is. Hierbij heb ik ervoor gezorgd dat de usability van de site niet verslechterd, dit is terug te zien in de score die Google geeft voor best practices (99%). De bounce rate van de site ging van ongeveer 45% (gemiddeld) naar maar 20%.

The screenshot shows the GTmetrix analysis interface. At the top, it says "Analyzing your URL..." for the URL <http://vrcafehaarlem.nl/>. Below this, there are three main sections: 1. A preview of the website showing a dark-themed landing page with a video player. 2. A section titled "3. Analyzing with Lighthouse..." which includes a sub-section for mobile performance analysis. 3. A "Did you know?" box with several tips about website optimization. At the bottom of the interface, there are links for the GTmetrix REST API, Test Server Locations, Frequently Asked Questions, and Contact Us. There are also social media links for Twitter and Facebook.

Nitropack

Waarom:

Active Features

✓ Image Lazy Loading	✓ Critical CSS	✓ Excluded Resources	✓ HTML, CSS, and JS Minification
✓ Combine CSS	✓ Image Lazy Loading	✓ Delay Resource Loading	✓ Lazy Load Hidden Images
✓ Image Optimization	✓ Cache Warmup	✓ CSS and JS Compression	✓ Global CDN (Images, Fonts, CSS, JS)

Laadtijd van 15-20 seconden naar 1,5 gemiddeld.

98 Google Performance and Structure rating op desktop (ongeveer 50 hiervoor).

80 Google Performance and Structure rating op mobile (ongeveer 5 hiervoor).

Handmatig uitzetten van bepaalde bestanden die niet delayed moeten laden.

Animaties en Javascript games/interacties maken niet meer uit voor de laadtijd.

Enorm makkelijk om in te stellen.

Best practices en SEO blijven intact.

Nadelen:

Business

Business pricing available.

€20,47/mo

One or both of the following:
• Up to 100 pages per month
• Up to 40GB for the first 100 pages

• 100GB for the next 100 pages

• 200GB for the last 100 pages

200Mbps CDN bandwidth

Betaald ongeveer (250 euro per jaar).

Automatisch zullen bestanden delayed ingeladen worden, wat handwerk vereist als dit niet lekker werkt voor een bepaalde pagina.

Sommige technieken die gebruikt worden zullen misschien door google worden gezien als slecht, lijkt wel alsof hier verbeteringen in zijn gemaakt.

The screenshot shows the GTmetrix Grade summary. It features a large red letter 'F' under the heading "Performance" with a grade of "36%" next to it. To the right of the 'F' is a yellow letter 'F' under the heading "Structure" with a grade of "76%" next to it. There are also small question marks next to each grade. At the bottom of the grade summary, there is a link to "View full report".

Observatieopdracht 1

Hoe stelt het bedrijf prioriteiten?

In de eerste paar weken bleek dat prioriteiten stellen niet echt deel uitmaakt van de workflow bij het VRcafe. Er komen vooral veel ideeën die genoteerd worden en vervolgens zonder echte structuur afgewerkt. Voor de observatieopdracht ging ik daarom samen met Joppe en de eigenaren een gesprek aan om te achterhalen waarom hier bewust of onbewust voor is gekozen.

Op de vraag: stellen jullie prioriteiten kregen we twee verschillende antwoorden. Sjouke was van mening dat dit niet echt veel werd gedaan en Dirk dacht juist van wel. Na hier dieper op in te gaan bleek dat Dirk vaak prioriteiten in zijn hoofd heeft maar dat die niet opgeschreven worden. Niet elke werknemer kan hier even goed mee omgaan en hierdoor kan niet even efficiënt worden gewerkt. Uit dit gesprek ontstond een discussie om een betere workflow te creëren.

In plaats van de werknemers aan het begin van de week hun eigen werk te laten bepalen komt er nu vanuit de eigenaren top-down een aantal richtingen die per week of twee wekelijks bepaald worden. Vervolgens worden hier taken binnen verdeeld om af te gaan voor die week. Hierdoor werken we ondertussen een stuk meer gestructureerd en is er minder verwarring op de werkvloer.

Conclusie: Ik heb niet heel veel kunnen leren over hoe een bedrijf prioriteiten stelt maar heb wel mee kunnen helpen deze structuur te creëren bij het bedrijf. Dit vind ik ook zeer waardevol voor mijn eigen ontwikkeling. Ook vond ik het interessant om te zien hoe het aanpassen van de workflow een positieve impact had op de efficiëntie van het bedrijf.

Observatieopdracht 2

Hoe doet het bedrijf onderzoek?

Mijn verwachtingen van de werkzaamheden kwamen niet helemaal overeen met de werkelijkheid. Onderzoeken gebeurde niet echt wanneer het ging om user experience. Ik heb vooral onderzoek gedaan naar code, plugins en gamification, maar hier was geen protocol vanuit het bedrijf voor. Wederom ging ik een gesprek aan met Dirk over het beleid van het bedrijf, dit keer met de nadruk op onderzoek.

Volgens Dirk moet een startup vooral DOEN, en lopen ze geld mis wanneer er te veel in de voorbereiding gaat zitten. Hij ziet de waarde van onderzoek wel maar denkt dat je in de eerste fases van een bedrijf beter een 7/10 kan neerzetten dan een 10/10 waar lang over gedaan wordt.

Wanneer Dirk zelf onderzoek doet merk ik dat de nadruk vooral op snelheid ligt. Voor bijvoorbeeld een nieuwe plugin googled hij even snel en kiest hij vaak de eerste optie.

Conclusie: Achteraf had ik graag een andere observatieopdracht gekozen maar tijdens de stage heb ik ook niet echt de kans gekregen om een andere richting op te gaan. Dit bedrijf is nog in een fase waarin vooral werk gepushed wordt en nog niet overal de tijd voor wordt genomen. Ik vond het toch interessant om te zien dat deze aanpak wel functioneel is, en dat te veel onderzoek doen ook fout kan zijn. Wel is het de CMD manier om altijd te onderzoeken voordat je een keuze maakt.

Observatieopdracht 3

Hoe wordt besloten of iets kwalitatief goed genoeg is om live te zetten

Ik heb met Dirk besproken hoe hij dit aanpakt. Zelf leeft hij volgens de filosofie dat een start-up niet altijd voor de 10 kan gaan, maar dat hij alles minstens een 7 wilt hebben. Bij bijna elke taak die ik heb uitgevoerd heb ik bedacht wat deze 10 en 7 ongeveer voor moesten stellen en dit voorgelegd aan het team. Dirk besluit echter vaak pas bij het presenteren van ons werk wat voor hem zelf dit niveau is en heeft hier weinig richtlijnen voor. Zelfsturing is voor hem belangrijk omdat hij zegt niet de tijd te hebben om ons voor alles voor te bereiden. Ik denk dat dit uiteindelijk vaak meer tijd kost omdat het werk van een andere stagiair soms wel 5 keer veranderd moet worden voordat het aan Dirks wensen voldeed.

Conclusie: Het bedrijf doet veel “on the go” en bepaald bij het presenteren of iets goed genoeg is of niet. Ik zelf probeer voordat ik begin aan een taak vast te stellen wat goed genoeg zal zijn en wat de droomscenario is.

Tussentijdse Feedback

Feedback Joppe: Joppe geeft aan dat mijn werkhouding top is geweest in het eerste deel van de stage en dat ik duidelijk met hem en anderen communiceer. Hij geeft aan dat hij verwacht dat ik met mijn gamification prototypes meer mijn competenties kan afstrekken.

Feedback Dirk: Dirk geeft aan dat ik zelfsturend plan en organiseer, stressbestendig werk en goed kan communiceren met mijn collega's. Ook geeft hij aan dat ik veel onderzoek doe naar bv plugins voor de website.

Tussentijds gesprek reflectie:

De feedback die ik heb ontvangen en mijzelf heb gegeven is over het algemeen positief. Tijdens het gesprek gaven Dirk en Bianca allebei aan dat ik misschien te kritisch over mijzelf ben geweest. De voornaamste competentie die ik nog zwak ingevuld vond was Onderzoeken. Ik heb echter veel onderzocht, en enkel weinig gebruikersonderzoek gedaan. Ik heb een aantal projecten op de horizon die de resterende competenties aanvullen en heb het naar mijn zin op de stage. Samen met Bianca heb ik het nog even gehad over de structuur van het bedrijf. Dit bedrijf is niet helemaal wat CMD verwacht van een stagebedrijf maar past gelukkig alsnog goed bij mijn eigen wensen (ruimte voor projecten opzetten, multidisciplinair, ruimte om meer over code te leren). Er valt niet heel veel te veranderen aan mijn huidige werkwijze, wel is het belangrijk dat ik nog wat meer focus leg op school zodat ik een goed stageverslag kan inleveren.

Leerdoel 1

CMD Competentie: Begrijpen en Kaderen

Leerdoel: Ik wil CMD methodes en theorie gebruiken om de huidige gebruikerservaring te kunnen kaderen zodat ik relevante verbeteringen kan bedenken.

Welke Werkzaamheden ga ik uitvoeren om dit leerdoel te bereiken?

- Gebruikersonderzoeken uitvoeren via A/B testen
- Gebruikersonderzoeken met gebruikers fysiek aanwezig
- Desk Research

Waarop wil ik beoordeeld worden?

- De relevantie van de onderzoeken die ik toepas
- De onderzoeksresultaten uitgewerkt in een leesbaar document

Hoe ga ik dit aanpakken?

- Ik ga zelf onderzoeken opzetten en uitvoeren, en tijdens dit proces sparren met mijn begeleider en collega's.
- Wanneer ik een onderzoeksdocument kan opleveren wil ik met mijn begeleider gaan zitten om de resultaten hiervan door te nemen.

Welke acties ga ik hiervoor ondernemen?

- Inventariseren wat belangrijk is voor de gebruikers en hun gebruikservaring en wat belangrijk is voor mijn begeleider/opdrachtgever.
- Ontwerp vragen formuleren.
- Een plan van aanpak opzetten aan het begin van elk onderzoek.
- A/B testen opzetten op de website.
- Contact opnemen met de gebruikers van de site om te vragen of ze geïnteresseerd zijn om mee te helpen met het onderzoek voor een kleine tegenprestatie.
- Data analyseren en verwerken tot een document.

Hoe/waaraan is te zien dat deze ontwikkeling gerealiseerd is?

- Wanneer ik een document kan opleveren waar een helder proces in te zien is met conclusies die meteen gebruikt kunnen worden als basis voor een ontwerp of aanpassing. Mijn begeleider kan hier op beoordelen

Welke kwaliteiten en vaardigheden ga ik bewust inzetten om deze groei/ontwikkeling te realiseren?

- Ontwerp en onderzoekstechnieken uit mijn schooljaren bij CMD
- Mijn kennis van tools die op de website gebruikt kunnen worden voor deze onderzoeken

Hoe kunnen anderen mij helpen om dit doel te behalen?

- Ik heb toegang nodig tot tools voor de website en toestemming om deze te gebruiken
- Gebruikers kunnen fysiek op locatie meedoen aan mijn onderzoek
- Mijn collega's en begeleider kunnen tijdens korte meetings feedback geven op mijn aanpak

Leerdoel 1

Uitwerking leerdoel:

Ik heb tijdens mijn stage nauwelijks gebruiksonderzoek kunnen uitvoeren zoals ik aan het begin van mijn stage had verwacht. Ik ben meer met de technische kant van de site bezig geweest en heb dus vooral technisch onderzoek gedaan. De site gebruikt ongeveer 30 plugins die niet allemaal optimaal zijn. Ik heb onderzoek gedaan naar betere plugins die passen bij de huidige staat en verwachtingen van webdesign. De laadtijd van de site heb ik hiermee van een verschrikkelijk slechte 10 tot 15 seconden omlaag weten te krijgen naar ongeveer 1 tot 2 seconden. Ik heb ook onderzoek gedaan naar concurrenten om zwakke punten van de site zoals de blog te verbeteren, hiervoor heb ik een document gemaakt dat door mijn begeleider snel te lezen was waardoor hij mijn beslissingen goed kon begrijpen en zelf kon kiezen of hij het hiermee eens was. Ik kreeg hier echter als feedback op dat ik hier wel veel tijd aan kwijt was en dat het voor een startup niet even efficient was om zo te werken. Voor gamification heb ik onderzoek gedaan naar bestaande theorieën op dit gebied en op basis hiervan ben ik te werk gegaan. Ik heb samen met Joppe geprobeerd UX vraagstukken te kaderen op een CMD manier en deze doormiddel van een plan van aanpak op te lossen. In notion zijn deze opzetten terug te vinden, ik merkte echter keer op keer dat snel en efficient werken meer werd gewaardeerd dan kwalitatief goed werk. Hierdoor zijn deze opzetten vaak half uitgewerkt en werd er uiteindelijk veel uit de losse pols gewerkt.

Conclusie leerdoel:

Ik heb met het blog project en het gamification project laten zien dat ik aan deze competentie heb voldaan, maar ik vind niet dat ik de ruimte heb gekregen om dit tot het niveau te brengen waar ik zelf voor ging. Dit ligt deels aan mijzelf omdat ik te weinig tegengas heb gegeven, maar een volwaardige stagebegeleider had mij hier meer mee kunnen helpen.

Leerdoel 2

CMD Competentie: Onderzoeken

Leerdoel: Ik wil UX concepten bedenken die de gebruikerservaring van de website en eventuele app verbeteren en deze uitwerken tot prototypes of documenteren voor een opvolger om verder uit te werken.

Welke Werkzaamheden ga ik uitvoeren om dit leerdoel te bereiken?

- Op basis van eerder onderzoek brainstormen over oplossingen
- Deze oplossingen verwerken tot een plan van aanpak
- Het plan van aanpak omzetten tot een oplossing die of meteen in de site aangepast kan worden of een duidelijk concept wat door toekomstige ontwerpers uitgewerkt kan worden

Waarop wil ik beoordeeld worden?

- De structuur van mijn plan van aanpak
- De onderbouwing en uitwerking van mijn concepten
- De helderheid van mijn documenten voor anderen binnen het bedrijf (hoe goed kan iemand anders op basis van mijn document verder werken)

Hoe ga ik dit aanpakken?

- Ik ga mijn collega's vragen te kijken naar mijn plannen en mijn concepten, vervolgens wil ik hierop feedback die ik kan verwerken in volgende projecten. Ik wil dat ze mijn documentatie doorlezen om te kijken of ze zelf zouden weten verder te bouwen op mijn idee.

Welke acties ga ik hiervoor ondernemen?

- Ik maak op basis van onderzoek en andere CMD methodiek keuzes zodat alles onderbouwd is.
- Ik documenteer mijn werk zodat alles verwerkt kan worden tot een duidelijk document.
- Ik laat mijn werk op meerdere momenten checken voor feedback.

Hoe/waaraan is te zien dat deze ontwikkeling gerealiseerd is?

- Wanneer ik goed onderbouwde concepten lever in een gestructureerd ontwerpdocument die anderen volledig snappen.

Welke kwaliteiten en vaardigheden ga ik bewust inzetten om deze groei/ontwikkeling te realiseren?

- Mijn ervaring met eerdere projecten tijdens CMD
- Mijn communicatieskills ivm het schrijven van documenten

Hoe kunnen anderen mij helpen om dit doel te behalen?

- Feedback geven op mijn documenten tijdens en na het schrijven van mijn proces en uitwerking.

Leerdoel 2

Uitwerking leerdoel:

Samen met de rest van het team heb ik gebrainstormed op basis van mijn onderzoek op het gebied van gamification. Hieruit kwamen genoeg concepten om te convergeren. Het onderzoek op het gebied van gamification ging vooral over de theorie hierachter, en ik heb de resultaten hiervan verwerkt in Notion. Ik heb de UX van de blog aangepast op een analyse van de concurrentie en de resultaten verwerkt in een designdocument waar mijn keuzes voor de aanpassingen onderbouwd worden. Elke aanpassing op de site is onderbouwd door een analyse van de verschillende opties van plugins en/of code, door de grote hoeveelheid van deze aanpassingen heb ik dit echter niet goed kunnen documenteren. Voor het verbeteren van de laadtijd heb ik bijvoorbeeld een kleine analyse van alle verschillende opties maar dit heb ik niet voor elke verschillende plugin gedaan.

Conclusie leerdoel:

Ik heb bij dit bedrijf niet zoveel grote projecten kunnen doen als ik had verwacht. Ik heb veel kleine onderzoeken gedaan maar heb enkel in een paar gevallen documentatie van mijn keuzes. Ik heb hier op het schoolvlak wat laten liggen maar voor mijn werkzaamheden denk ik wel dat ik vrijwel alles heb kunnen onderbouwen tegenover Dirk. Ik denk dat ik het onderzoeken meer dan voldoende heb gedaan maar het documenteren laat wat te wensen over.

Leerdoel 3

CMD Competentie: Conceptualiseren

Leerdoel: Ik wil met Gamification meer persoonlijkheid aan de website toevoegen en hiervoor prototypes uitwerken die getest kunnen worden.

Welke Werkzaamheden ga ik uitvoeren om dit leerdoel te bereiken?

- Gamification ideation om tot een aantal verschillende concepten te komen.
- Prototypes bouwen met CSS en JS
- Prototypes laten testen

Waarop wil ik beoordeeld worden?

- Creativiteit en effectieve brainstorming
- Risico's nemen in divergeerfase van concepten verbeelden, niet alleen maar safe concepten bedenken
- Technisch goed werkende prototypes coderen

Hoe ga ik dit aanpakken?

- Ik zet eerst een brainstorm sessie op met collega's uit mijn team. Hier gebruiken we verschillende CMD brainstorm technieken om tot minstens 20 verschillende opties te komen. Ik ga hierna met mijn stagebegeleider zitten om te kijken welk idee hij persoonlijk tof of minder leuk lijkt. Dit verwerk ik dan tot een selectie van ongeveer 5 van deze concepten waarvan ik prototypes ga coderen. Deze laat ik door collega's en gebruikers testen.

Welke acties ga ik hiervoor ondernemen?

- Brainstorm sessie opzetten
- Feedback sessie met mijn begeleider plannen
- Vergelijkbare projecten opzoeken voor inspiratie coderen
- Selectie van concepten maken
- Coderen van prototypes
- Tests met gebruikers en collega's opzetten

Hoe/waaraan is te zien dat deze ontwikkeling gerealiseerd is?

- Wanneer ik een aantal technisch solide prototypes van verschillende gameification concepten heb gemaakt en deze wellicht zelfs live op de website heb staan. Ik documenteer alle feedback om te kunnen verbeteren en om te zien of ik verbeter ten opzichte van de vorige sessie.

Welke kwaliteiten en vaardigheden ga ik bewust inzetten om deze groei/ontwikkeling te realiseren?

- Skills in JS en CSS
- Game Design ervaring van Minor Applied Game Design

Hoe kunnen anderen mij helpen om dit doel te behalen?

- Testen van mijn prototypes
- Meedenken in brainstorm sessies

Leerdoel 3

Uitwerking leerdoel: Ik heb 3 volledige prototypes kunnen bouwen, een minigame die een VR spel nabootst, een minigame waar je een laser schiet net zoals bij lasergamen en een knop die de gebruiker feliciteerd wanneer de gebruiker een boeking afrond. Behalve de beat saber game werkten deze prototypes echter slecht met de bestaande structuur van de site (Elementor/Wordpress) en waren meer afleidend dan een toevoeging. Ik heb tijdens het brainstormen echter expres voor wat meer riskante ideeën gekozen om interessantere projecten te hebben om te coderen. De prototypes werken code technisch goed, en ik heb hier veel tijd in gestopt om mijzelf te ontwikkelen. Verder heb ik op andere pagina's zoals de blog pagina ook veel custom code geschreven die ervoor zorgt dat het webdesign niet eindigt bij de limitaties van Elementor. Ik heb hiervoor tutorials gevuld maar ook veel geprobeerd mijn eigen skillset te gebruiken. Voor het brainstormen van al deze ideeën gebruikten we brainstorm methodes van CMD en tekenden we onze ideeën op een whiteboard. Iedereen binnen het bedrijf kon zelf dingen toevoegen of feedback geven op de concepten. Dit werkte best goed en er staan nog een aantal concepten klaar om door volgende stagiaires aangepakt te worden.

Conclusie leerdoel:

Ik heb deze competentie volledig kunnen uitwerken tijdens mijn stage. Ik ben erg blij met de kwaliteit van de prototypes en vind het jammer dat deze niet op de site terug te vinden zullen zijn. Dit is een van de weinige keren dat ik Dirk heb kunnen overtuigen om mij aan mijn school te laten zitten aangezien ik van te voren inschatte dat hoogstens een klein deel van mijn werk op de site zou verschijnen.

Leerdoel 4

CMD Competentie: Ontwikkelen en reflecteren

Leerdoel: Ik wil tijdens het ontwerpen en uitwerken van een concept reflecteren op de kwaliteit van mijn werk en itereren totdat ik kwalitatief tevreden ben over mijn werk.

Welke Werkzaamheden ga ik uitvoeren om dit leerdoel te bereiken?

- Wanneer ik een concept uitwerk probeer ik ervoor te zorgen dat deze voldoet aan de kwaliteit van de website. Wanneer dit nog niet zo is probeer ik proactief te bedenken wat nodig is om dit niveau wel te bereiken. Ik wil up to date blijven met de beste technologie op het gebied van website om deze kwalitatief zo goed mogelijk te onderhouden. Ik reflecteer over mijn werk en vraag om feedback over verbeterpunten.

Waarop wil ik beoordeeld worden?

- Zelfsturing binnen de werkplek
- Het itereren op eigen werk
- Kwaliteit van opgeleverd werk

Hoe ga ik dit aanpakken?

- Ik hou me actief bezig met nadenken voordat ik vragen ga stellen om zo veel mogelijk zelf op te lossen. Ik neem de tijd om kwaliteit te leveren wanneer tijd simpelweg nodig is voor dit niveau. Ik kijk vanuit het oogpunt van de gebruiker naar mijn werk en niet alleen naar wat "goed genoeg" werkt.

Welke acties ga ik hiervoor ondernemen?

- Altijd eerst zelf onderzoeken voordat ik vragen stel
- Reflecteren op waar ik kan leren en waar ik weinig hulp meer nodig heb
- Analyseren wat ik nodig heb om een hoog niveau te behalen voor mijn werk
- Zelf proberen tot oplossingen te komen wanneer ik niet tevreden ben over mijn eigen functioneren
- Ik plan maandelijks een feedback sessies in met mijn collega's waarvan ik de resultaten documenteer

Hoe/waaraan is te zien dat deze ontwikkeling gerealiseerd is?

- Wanneer mijn collega's tevreden zijn over de kwaliteit van mijn werk. Wanneer mijn begeleider het idee heeft mij niet constant te hoeven begeleiden om mij goed te laten functioneren. In de resultaten van de feedbacksessies moet dit te zien zijn.

Welke kwaliteiten en vaardigheden ga ik bewust inzetten om deze groei/ontwikkeling te realiseren?

- Proactiviteit.
- Kritisch naar mijzelf kijken.
- Gevoel van verantwoordelijkheid voor hoogwaardig werk.

Hoe kunnen anderen mij helpen om dit doel te behalen?

- Door mij de vrijheid te geven zelf een probleem aan te pakken en op te lossen.
- Door mij feedback te geven op mijn werk en te bevestigen dat de kwaliteit het juiste niveau heeft voor iemand die zijn carrière wil beginnen in mijn werk.

Leerdoel 4

Uitwerking leerdoel:

Ik heb geprobeerd de eerste weken van mijn stage zoveel mogelijk te leren over de workflow van het bedrijf en de tools die ik zou gebruiken. Hierdoor kon ik na een halve maand compleet zelfsturend aan de gang. Ik heb voor het beginnen van taken in notion opzetten gemaakt die mij hielpen het overzicht te houden van waar ik mee bezig was. Soms was dit een simpele to-do lijst maar soms was dit het structureren van onderzoeken, bronnen en mijn eigen conclusies vanuit theorie of praktijk. De feedbacksessies die we zouden inplannen zijn snel in het water gevallen. Dirk had vaak weinig te zeggen behalve dat het goed ging en Joppe en ik hadden vaak ook weinig meer te bespreken waar we het niet tijdens het samenwerken over hebben gehad.

Conclusie leerdoel:

Uit de feedback die ik van Joppe en Dirk heb gekregen blijkt dat mijn zelfsturing tijdens de stage extreem sterk was. Ik ben hier zelf ook erg tevreden en trots over en kan hier veel zelfvertrouwen uit halen voor mijn toekomst. Ik denk dat ik als een van de weinige werknemers goed kon functioneren op deze chaotische werkplek juist door deze zelfsturing. Dirk gaf iedereen vooral een waslijst aan dingen die hij graag zou zien op de site en ik heb hier het voortouw in genomen om aan te geven wat wel of niet realistisch was. Ik heb deze competentie dus deels uit noodzaak goed afgestreept maar daardoor wel een nuttige stageperiode gehad.

Leerdoel 5

CMD Competentie: Multidisciplinair Samenwerken

Leerdoel: Ik wil samen met verschillende rollen binnen een ontwerpteam (concept thinking en vormgeving tegenover ux en front-end voor mijzelf) werken aan het verbeteren van de User Experience van de website.

Welke Werkzaamheden ga ik uitvoeren om dit leerdoel te bereiken?

- Wekelijkse en dagelijkse standups waar we kort vertellen wat de planning van de week is
- Gestructureerd plannen in teamverband
- Brainstormen met collega's
- Taken in teamverband doen wanneer er meer dan 1 invalshoek nodig is

Waarop wil ik beoordeeld worden?

- Communicatie richting mijn collega's
- Effectieve taakverdelingen
- Hulpvaardigheid richting collega's

Hoe ga ik dit aanpakken?

- Ik wil proactief meedenken aan een werksfeer waarin iedereen zijn rol in het team optimaal kan uitvoeren. Ik wil met de standups onduidelijkheid voorkomen i.v.m. de planning. Ik wil mijn collega's betrekken in mijn werk wanneer dit nodig is of leerzaam kan zijn.

Welke acties ga ik hiervoor ondernemen?

- Gebruik maken van gezamelijke documentatie via Notion
- Gebruik maken van planning tools zoals Asana
- Wekelijkse en dagelijkse standups opzetten binnen het team
- Elke week reflecteren over communicatie en samenwerking binnen het team met een korte meeting
- 3 wekelijkse meetings/feedbacksessies over dit specifieke onderwerp waarvan ik de resultaten documenteer

Hoe/waaraan is te zien dat deze ontwikkeling gerealiseerd is?

- De planning die voor het hele team voor de hele stage gemaakt is moet goed uitgevoerd worden. Wanneer dit niet goed lukt moet duidelijk zijn waar iets fout gaat en of ik hierzelf aan bij heb gedragen. Als mijn teamleden mij ervaren als positieve invloed op het samenwerken binnen het team denk ik dat ik mij hier goed heb ontwikkeld. Dit moet ook terug te zien zijn in de 3 wekelijkse sessies.

Welke kwaliteiten en vaardigheden ga ik bewust inzetten om deze groei/ontwikkeling te realiseren?

- Samenwerken in teamverband tijdens CMD
- Gestructureerd werken in software zoals Notion
- Eerlijk en effectief feedback geven op werk

Hoe kunnen anderen mij helpen om dit doel te behalen?

- Feedback geven over mijn communicatie en documentatie
- Openstaan voor het samenwerken in gezamelijke software

Leerdoel 5

Uitwerking leerdoel:

Samen met de stagiaires en Dirk hebben we elke week een Weekly On en Weekly Off gedaan. Hierbij bespraken we wat de planning voor de week was en wat er goed/fout was gegaan tijdens de week. We werkten in een gezamelijke Notion voor documentatie, en Asana voor onze planning. Dit functioneerde goed en de workflow tussen de 3/4 stagiaires was best efficient. Ons grootste struikelblok was de hoeveelheid werk waar Dirk constant mee kwam, de boodschappenlijst werd nooit kleiner maar steeds groter, waar sommige mensen in de stress van schoten. Samen met Joppe en de andere eigenaar Sjouke hebben we richting het einde van de stage een soort interventie gehouden om de workflow van het bedrijf fundamenteel te veranderen. In plaats van een constante output van concepten zouden er eindelijk prioriteiten gesteld worden, en vanuit deze prioriteiten duidelijke taken voor de stagiaires komen. Dit kwam voor Joppe en mij te laat maar de eerder pogingen van Joppe om dit te implementeren werden genegeerd door Dirk. Samenwerking tussen de stagiaires is echter de hele stage lang goed gegaan. Er was een duidelijke directe communicatie, en iedereen stond voor elkaar klaar wanneer er een werk technisch probleem ontstond. We hebben hierdoor in een half jaar veel aan de site kunnen verbeteren.

Conclusie leerdoel:

De wrijving met Dirk heeft ervoor gezorgd dat we allemaal extreem getest zijn op onze communicatie binnen het bedrijf. Ik heb het hele jaar mijn mannetje moeten staan en moeten werken aan de manier waarop ik ideeën overbracht aan Dirk. Binnen het team met de stagiaires hebben we goed gecommuniceerd en de gezamelijke bestanden in Notion en Asana zijn verre van nutteloos geweest. Ik ben trots op het samenwerken van de stagiaires en de verandering die we in de workflow van het bedrijf hebben kunnen brengen.

Verwerking Feedback

Wat heb ik gedaan met de feedback?: Eigenlijk staan er mij maar twee dingen te doen met de feedback die ik heb gekregen: prototypes ontwikkelen voor minigames en iets meer nadenken over school i.v.m. het eindverslag. Het team is blij met me en ik denk zelf ook dat ik goed werk verricht en aan het leren ben. Ik weet echter niet hoe ik ervoor ga zorgen dat ik meer kan laten zien voor school, een groot deel van mijn werk is niet heel visueel en ik krijg vaak te veel op mijn bord om mijn werkwijze te veranderen.

Hoe is dit gegaan?: Het maken van prototypes is gegaan zoals ik had gehoopt, ik heb hier mijn competenties mee kunnen afstrekken en veel geleerd. Zoals ik al vreesde heb ik het wel een beetje laten zitten als het gaat om het denken aan school, ik vergat soms zelfs compleet dat ik geen werknemer was maar stagiair, hier baal ik nogal van. Ik weet niet of het aan de werkdruk, mijn enthousiasme, of het gebrek aan begeleiding ligt maar ik denk dat dit ook te verklaren was geweest als ik vanaf het begin duidelijkere richtlijnen voor mijzelf en mijn begeleider had opgesteld.

Reflectie

Tijdens deze stage heb ik enorm veel geleerd over web-design, en hoeveel hier bij komt kijken wanneer een site vrij complex en uitgebreid is. Ik heb hierbij veel voor het bedrijf kunnen betekenen maar ook mijn eigen skills kunnen ontwikkelen. Het bedrijf zelf is echter niet een typisch CMD bedrijf, en hierdoor is het voor mij moeilijk geweest om constant bezig te zijn met CMD competenties. De werkdruk lag vaak te hoog om bezig te zijn met het werk zelf en het documenteren hiervan. Ik mis hierdoor een aantal dingen die ik bij de aanvang van de stage graag had willen doen (A/B testen, specifieke feedbacksessies). Ik denk dat ik meer had kunnen doen om mijn stage deze richting in te trekken maar dat ik te enthousiast was om eindelijk ergens aan de slag te kunnen gaan. Desondanks zou ik niet zeggen dat ik deze stage alleen maar als werknemer heb doorlopen. Ik ben veel bezig geweest met code en het kritisch kijken naar praktische zaken op het gebied van UX. Mijn minigames zijn uiteindelijk niet op de site beland maar waren een enorm goede test voor mijn huidige niveau coderen. Behalve coderen en UX heb ik een enorme slag gemaakt bij het communiceren naar collega's en werkgevers. Ik heb de hele stage lang lopen sparren over het werk zelf maar ook hoe het bedrijf functioneert. Jammer genoeg komen de veranderingen aan de werkwijze van het bedrijf voor mij persoonlijk te laat om hier tijdens mijn stage wat aan te hebben. Ik kan nog steeds stappen maken in het kijken naar het grotere plaatje. Hierbij bedoel ik dingen zoals het opzetten van feedbacksessies aan het begin van mijn stage, duidelijker plannen hoe ik mijn leerdoelen denk te gaan halen etc. Ik denk wel dat het gebrek aan een echte stagebegeleider hier niet heeft geholpen en dat het voor mij moeilijk is geweest om de stage meer over school te laten gaan terwijl mijn werkgever hier totaal niet mee bezig was. Ondanks deze problemen zou ik deze stage geslaagd noemen.

Quotes van collega's

"Ik heb enorm fijn met Maarten kunnen samenwerken en hij heeft mij flink geholpen mijn eigen stage te kunnen halen!"

Dinika van Oostenbrugge, Stagiaire MBO Mediavormgeving

"Maarten werkt enorm hard en bracht altijd de nodige droge humor op de werkvloer"

Joppe Pelgrim, Stagiaire HBO Communicatie en Multimedia Design

"Ik heb nog nooit een stagiair zoveel voor het bedrijf zien doen"

Kenneth Schon, Horecamedewerker VRcafe

"Je vind zelden iemand die zoveel van zo veel verschillende onderwerpen weet. Maarten was enorm waardevol voor het VRcafe"

Dirk Kuiper, eigenaar VRcafe

Bijlage

Link naar notion bestand: <https://www.notion.so/VR-cafe-Stage-Squad-3-93bdfb24e352475db6af01013bd45a06>

The screenshot shows a Notion page with the title "VR cafe Stage Squad 3". At the top, there is a banner with four sections: "COME IN >" (with a green background), "EXPERIENCE" (with a purple background), "VIRTUAL" (with a blue background), and "REALITY !" (with a red background). Below the banner, the main content area has a light gray background. On the left side, there is a sidebar with a light blue header labeled "Structuur" and a light green header labeled "Website". The "Structuur" sidebar contains several items with icons: a red square for "Sprints", a red triangle for "Asana", a red circle for "Planning", a red square for "To Do's", a red circle for "Leerdoelen stagiaires", a red square for "Docs", a red square for "Plan van Aanpak", a red square for "APP dev", and a red square for "Inwerken bij J Maarten". The "Website" sidebar contains several items with icons: a red square for "Brainstorm", a red square for "Scan VR cafe", a red square for "Gamification", and a red square for "Weekly Scan Belangrijke Pages Site Checklist". At the very top of the page, there is a navigation bar with icons for search, duplicate, and open notion, along with a message "You can now edit this page. Done editing".

Bijlage

Feedback Joppe Pelgrim



Hogeschool van Amsterdam

FEEDBACKFORMULIER LANGE STAGE - CMD AMSTERDAM

Datum: 04/29/2022

Naam feedbackgever: Joppe Pelgrim

Naam stagiair: Maarten Veenstra

Met dit feedbackformulier willen we inzicht krijgen in de competentieontwikkeling van de stagiair. Een competentie is het zichtbare vermogen van de professional om kennis, houding en vaardigheden te integreren tot adequaat beroepsmatig handelen. Om de ontwikkeling te kunnen zien willen we u vragen om twee keer – halverwege en aan het eind van de stage – per competentie aan te geven in welke mate naar uw mening de student bepaald gedrag vertoont of beheert: onvoldoende, zwak, voldoende, goed, zeer goed. De student geeft zelf aan aan welke competenties hij/zij wil werken. Aan de competentie "multidisciplinair samenwerken" wordt sowieso gewerkt. Tot slot: het gaat ons erom een indruk te krijgen van uw mening over het functioneren van onze student. Een competentie die u naar uw mening niet kan beoordelen, graag met 'niet van toepassing' (n.v.t.) invullen.

Dit formulier wordt door drie personen ingevuld: de bedrijfsbegeleider, een collega en de stagiair zelf.

A Verloop stage

Zijn er opvallende punten als het gaat om algemene HBO-competenties danwel in positieve of in negatieve zin? Denk daarbij aan kwaliteiten als:

Organisatie en planning van het werk	Contacten met collega's	Mondelinge uitdrukkingsvaardigheid
Taakopvatting	Contacten met leidinggevenden	Luistervaardigheid
Voldoende kennis	Contacten met derden (klanten, opdrachtgevers)	Inzicht in eigen mogelijkheden en voorkeuren
Voldoende vakinhoudelijke vaardigheden	Flexibiliteit	Toepasbaarheid resultaten in het bedrijf
Kwaliteit uitvoering van de werkzaamheden	Zelfkritiek	Begrip en inzicht in organisatie
Kwantiteit uitvoering van de werkzaamheden	Overtuigingskracht	
Zelfstandigheid (beslissen en handelen)	Stressbestendigheid	
Initiatief	Schriftelijke uitdrukkingsvaardigheid	

Notities:

Maarten is deels aangenomen voor het tech gedeelte van de site en is gelijk aan het werk gezet. Maarten wilt graag groeien en experimenteren met code, toen hij erachter kwam dat alles in wordpress was was dat voor hem wel even schakelen.

Hij heeft dit heel erg aangepakt door gelijk te kijken wat mogelijk is. De eerste weken heeft hij zich kundig gemaakt met elementor (wat uiteraard even wat tijd kost) en kan zich vanaf nu wat meer richten op custom css en js door de sprints die we rondom gamification op gaan zetten.

Doordat het verkennen en eigen maken van elementor en de ad hoc updates van de site wat tijd heeft gekost is er wat minder focus geweest op de doelen van de competenties.

Maarten heeft een top werkhouding. Hij werkt de (vele) ad hoc taken van Dirk in een rap tempo weg en heeft zo ook tijd voor zijn eigen taken. De communicatie is duidelijk en strak, hij weet wat hij moet doen en is erg zelfsturend.

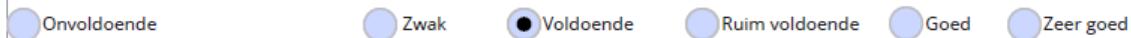
Naast dat hij zijn werk goed doet is hij ook heel erg relaxed om mee te werken. Hij kan over meerdere onderwerpen sparren en heeft een goed arsenaal aan humor.



De opleiding CMD heeft 9 competenties die samen het eindniveau beschrijven. De student hoeft bij de stage NIET OP ALLE competenties beoordeeld te worden. In het stageplan heeft de student in overleg met de stagebegeleider van school bepaald aan welke 5 competenties hij/zij gaat werken. De competentie "multidisciplinair samenwerken" moet verplicht beoordeeld worden. Daarnaast geeft de stagiair nog 4 andere competenties aan waarop hij/zij feedback wil.

B Assessment van CMD-competenties:

- 1. Begrijpen & kaderen** – Inventariseert doelen, wensen en ideeën van belanghebbenden en vertaalt deze naar een ontwerp-probleem binnen een context. Kan omgaan met een veranderende of lastig inzichtelijke probleemsituatie, blijft vragen stellen en herformuleert de ontwerpvraag. Kiest doelgericht passende ontwerptheorieën en -methodieken en kan keuzes onderbouwen.



Concreet voorbeeld waar de stagiair dit heeft laten zien:

Tijdens het redesignen van de blog heeft Maarten veel rekening gehouden met de wensen van Dirk en heeft het probleem goed opgelost. De blog pagina had een slechte structuur zonder filter en was hierdoor zeer onoverzichtelijk. Maarten heeft binnen het probleem de structuur en het design flink verbeterd en heeft tijdens dit proces veel feedback gevraagd en zondig bijgestuurd.
Wat hiervan verbeterd kan worden is het vooraf hanteren van passende ontwerptheorieën en methodieken. Als omlaag kan dit oplopen.

- 2. Conceptualiseren** – Is in staat trends en ontwikkelingen mee te nemen en toe te passen in ontwerp. Gebruikt passende creatieve methodes en technieken voor het ontwikkelen van ideeën en maakt onderbouwde keuzes. Is in staat om creativiteit in te zetten en te experimenteren om nieuwe wegen te verkennen. Kan omgaan met verschillende conflicterende belangen van de stakeholders zonder het ontwerp te veronachtzamen.



Concreet voorbeeld waar de stagiair dit heeft laten zien:

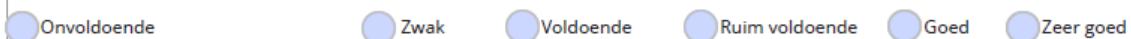
Maarten wilt zich richten op het maken van prototypes voor de site. Hij is er zich van bewust dat dit de eerste helft van de stage niet heel erg aan bod is gekomen. Nu hij elementor kent heeft hij zelf al aangegeven dat hij prototypes wilt pompen met het gamification project.

- 3. Verbeelden & maken** – Kan ideeën verbeelden, beschrijven, concreet maken en overdragen aan anderen. Maakt passende prototypes met een specifiek doel als onderdeel van het iteratief ontwerpproces. Past ontwerprincipes toe [op vormgevings-, interactie-, en technisch vlak] en heeft oog voor detail. Durft te experimenteren om tot een oplossing te komen.



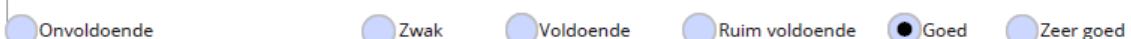
Concreet voorbeeld waar de stagiair dit heeft laten zien:

- 4. Evalueren** – Is kritisch op het eigen werk met als doel dit te verbeteren en zoekt actief naar feedback. Is in staat om ethische gevolgen van het ontwerp te verantwoorden. Evaluert de vorderingen continu met gebruikers, andere stakeholders, experts en collega's. Kent een repertoire aan kwalitatieve en kwantitatieve testmethodes en -technieken. Kiest de juiste technieken bij de testdoelen en trekt valide conclusies.



Concreet voorbeeld waar de stagiair dit heeft laten zien:

- X 5. Multidisciplinair samenwerken** – Is in staat in heterogene groepen te werken; en onderkent de verschillende kwaliteiten van teamleden en stemt de taakverdeling daar op af. Kan samenwerken met andere disciplines en maakt de vertaling naar het eigen ontwerp. Reflecteert op het teamproces en eigen rol, kan problemen herkennen, geeft en verwerkt constructieve feedback.



Concreet voorbeeld waar de stagiair dit heeft laten zien:

Maarten en ik sparren eigenlijk dagelijks. Ik ben meer van de ideeën bedenken en het plan hiervoor uitwerken en maarten werkt het daadwerkelijk uit. We vullen elkaar vaak aan omdat we gemeenschappelijke kennis hebben in UX en design maar elkaar ook feedback kunnen geven over meer tech of juist concepting.

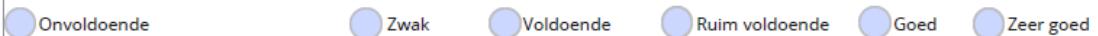
B Assessment van CMD-competenties:

6. Manifesteren & presenteren – Kan overtuigend communiceren d.m.v. een valide onderbouwing. Beheert verschillende communicatievormen en presentatiestijlen; een CMD'er kan inspireren, informeren, overleggen, overtuigen en motiveren. Werkt vanuit passie en betrokkenheid en dat zie je terugkomen in de kwaliteit van het werk.



Concreet voorbeeld waar de stagiair dit heeft laten zien:

7. Initieren, organiseren en registreren – Zet creativiteit in om verbeteringen te realiseren. Plant een ontwerptraject, voert het uit, controleert het en stuurt bij waar nodig, rekening houdend met tijd, middelen en kwaliteit. Maakt een inschatting van de successen risicofactoren m.b.t. het ontwerptraject. Kan op meta niveau over projectdoelen en prioriteiten nadenken en kan strategische keuzes maken.



Concreet voorbeeld waar de stagiair dit heeft laten zien:

8. Ontwikkelen & reflecteren – Reflecteert tijdens het ontwerptraject op kwaliteit van eigen handelen en stuurt bij. Reflecteert op de kwaliteit van het product en trekt hier lering uit. Stuurt zichzelf bij ten aanzien van de eigen ontwikkeling. Verdiept zich voordurend in de ontwikkelingen op het gebied van relevante vakgebieden en weet deze op waarde te schatten.

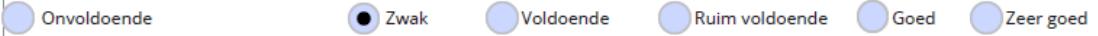


Concreet voorbeeld waar de stagiair dit heeft laten zien:

Houdt rekening met de geplande tijd voor een project. Maarten weet prima wat hij wel en niet kan en hoeveel tijd een project hem kost. Hij heeft met de ad hoc updates van de website zijn inschattingsvermogen hoeveel tijd iets kost laten zien wat veel vertrouwen biedt als er iets moet gebeuren.



9. Onderzoeken – Toont een onderzoekende houding. Kan zelf onderzoek verrichten en passende methodes hanteren. Kan eigen onderzoek en dat van anderen op waarde schatten. Trekt de conclusies uit het onderzoek en past deze toe in het ontwerp.



Concreet voorbeeld waar de stagiair dit heeft laten zien:

Dirk heeft dagelijks opmerkingen over ad hoc updates over de site. Maarten is veel bezig met het updaten van paddings en marges en de compositie van onderdelen van de site.

Met betrekking op zijn doel voor deze competentie heeft hij nog niet veel methodes en onderzoeken kunnen toepassen op het UX gedeelte van de site. Tijdens het bijschaven van de code houdt hij rekening met de ux van die pagina maar heeft nog geen grondig onderzoek kunnen doen.

**Datum****Handtekening**

Bijlage

Feedback Dirk Kuiper



Hogeschool van Amsterdam

FEEDBACKFORMULIER LANGE STAGE - CMD AMSTERDAM

Datum: 01-06-2022

Naam feedbackgever: Dirk Kuiper

Naam stagiair: Maarten

Met dit feedbackformulier willen we inzicht krijgen in de competentieontwikkeling van de stagiair. Een competentie is het zichtbare vermogen van de professional om kennis, houding en vaardigheden te integreren tot adequaat beroepsmatig handelen. Om de ontwikkeling te kunnen zien willen we u vragen om twee keer – halverwege en aan het eind van de stage – per competentie aan te geven in welke mate naar uw mening de student bepaald gedrag vertoont of beheerst: onvoldoende, zwak, voldoende, goed, zeer goed. De student geeft zelf aan aan welke competenties hij/zij wil werken. Aan de competentie "multidisciplinair samenwerken" wordt sowieso gewerkt. Tot slot: het gaat ons erom om een indruk te krijgen van uw mening over het functioneren van onze student. Een competentie die u naar uw mening niet kan beoordelen, graag met 'niet van toepassing' (n.v.t.) invullen.

Dit formulier wordt door drie personen ingevuld: de bedrijfsbegeleider, een collega en de stagiair zelf.

A Verloop stage

Zijn er opvallende punten als het gaat om algemene HBO-competenties danwel in positieve of in negatieve zin? Denk daarbij aan kwaliteiten als:

Organisatie en planning van het werk	Contacten met collega's	Mondelinge uitdrukkingsvaardigheid
Taakopvatting	Contacten met leidinggevenden	Luistervaardigheid
Voldoende kennis	Contacten met derden (klanten, opdrachtgevers)	Inzicht in eigen mogelijkheden en voorkeuren
Voldoende vakinhoudelijke vaardigheden	Flexibiliteit	Toepasbaarheid resultaten in het bedrijf
Kwaliteit uitvoering van de werkzaamheden	Zelfkritiek	Begrip en inzicht in organisatie
Kwantiteit uitvoering van de werkzaamheden	Overtuigingskracht	
Zelfstandigheid (beslissen en handelen)	Stressbestendigheid	
Initiatief	Schriftelijke uitdrukkingsvaardigheid	

Notities:

Maarten zijn opvallende punten zijn:

Organisatie en planning van het werk - werkt met zeer duidelijke planningen en helderen doelen

Voldoende vakinhoudelijke vaardigheden - laat goed zien dat hij de kennis van CMD tot op heden beheert

Initiatief - neemt zelf af en toe het voortouw in verbeter stappen voor de website zonder dat ik dat zelf hoeft aan te kaarten

Contacten met collega ' s & Contacten met leidinggevenden - ligt goed in de groep en heeft een bescheiden houding maar weet wel zichzelf te laten zien als het nodig is.

Stressbestendigheid - ik heb maarten soms best wel even getest op snelle to do ' s omdat er dan actueel is niet goed ging met de website en in deze situaties wist hij zich goed staande te houden

Luistervaardigheid - zie antwoord bij begrijpen en kaderen ;)



De opleiding CMD heeft 9 competenties die samen het eindniveau beschrijven. De student hoeft bij de stage NIET OP ALLE competenties beoordeeld te worden. In het stageplan heeft de student in overleg met de stagebegeleider van school bepaald aan welke 5 competenties hij/zij gaat werken. De competentie "multidisciplinair samenwerken" moet verplicht beoordeeld worden. Daarnaast geeft de stagiair nog 4 andere competenties aan waarop hij/zij feedback wil.

B Assessment van CMD-competenties:

1. Begrijpen & kaderen – Inventariseert doelen, wensen en ideeën van belanghebbenden en vertaalt deze naar een ontwerp-probleem binnen een context. Kan omgaan met een veranderende of lastig inzichtelijke probleemsituatie, blijft vragen stellen en herformuleert de ontwerpervraag. Kiest doelgericht passende ontwerptheorieën en -methodieken en kan keuzes onderbouwen.

<input type="checkbox"/> Onvoldoende	<input type="checkbox"/> Zvak	<input type="checkbox"/> Voldoende	<input type="checkbox"/> Ruim voldoende	<input type="checkbox"/> Goed	<input checked="" type="checkbox"/> Zeer goed
--------------------------------------	-------------------------------	------------------------------------	-----------------------------------------	-------------------------------	-----------------------------------------------

Concreet voorbeeld waar de stagiair dit heeft laten zien:

- Tijdens onze weekly kick-offs is maarten zeer goed in staat om in de gesprekken de essentie van wat er moet gebeuren te vertalen naar concrete stappen en actie punten.

2. Conceptualiseren – In staat trends en ontwikkelingen mee te nemen en toe te passen in ontwerp. Gebruikt passende creatieve methodes en technieken voor het ontwikkelen van ideeën en maakt onderbouwde keuzes. Is in staat om creativiteit in te zetten en te experimenteren om nieuwe wegen te verkennen. Kan omgaan met verschillende conflicterende belangen van de stakeholders zonder het ontwerp te veronachtzamen.

<input type="checkbox"/> Onvoldoende	<input type="checkbox"/> Zvak	<input type="checkbox"/> Voldoende	<input type="checkbox"/> Ruim voldoende	<input checked="" type="checkbox"/> Goed	<input type="checkbox"/> Zeer goed
--------------------------------------	-------------------------------	------------------------------------	-----------------------------------------	------------------------------------------	------------------------------------

Concreet voorbeeld waar de stagiair dit heeft laten zien:

- Voor de website is maarten bezig met gamification en werkt eerst zijn ideeën uit in conceptvorm om dit vervolgens te kunnen presenteren en/of feedback te ontvangen

3. Verbeelden & maken – Kan ideeën verbeelden, beschrijven, concreet maken en overdragen aan anderen. Maakt passende prototypes met een specifiek doel als onderdeel van het iteratief ontwerpproces. Past ontwerprincipes toe [op vormgevings-, interactie-, en technisch vlak] en heeft oog voor detail. Durft te experimenteren om tot een oplossing te komen.

<input type="checkbox"/> Onvoldoende	<input type="checkbox"/> Zvak	<input type="checkbox"/> Voldoende	<input type="checkbox"/> Ruim voldoende	<input checked="" type="checkbox"/> Goed	<input type="checkbox"/> Zeer goed
--------------------------------------	-------------------------------	------------------------------------	-----------------------------------------	------------------------------------------	------------------------------------

Concreet voorbeeld waar de stagiair dit heeft laten zien:

- Na de concept fase heeft maarten de feedback verwerkt en maakt hij werkbare prototypes waardoor zijn ideeën nog beter tot stand komen om vervolgens direct te implementeren op de live website

4. Evaluieren – Is kritisch op het eigen werk met als doel dit te verbeteren en zoekt actief naar feedback. Is in staat om ethische gevolgen van het ontwerp te verantwoorden. Evalueert de vorderingen continu met gebruikers, andere stakeholders, experts en collega's. Kent een repertoire aan kwalitatieve en kwantitatieve testmethodes en -technieken. Kiest de juiste technieken bij de testdoelen en trekt valide conclusies.

<input type="checkbox"/> Onvoldoende	<input type="checkbox"/> Zvak	<input type="checkbox"/> Voldoende	<input type="checkbox"/> Ruim voldoende	<input type="checkbox"/> Goed	<input type="checkbox"/> Zeer goed
--------------------------------------	-------------------------------	------------------------------------	-----------------------------------------	-------------------------------	------------------------------------

Concreet voorbeeld waar de stagiair dit heeft laten zien:

5. Multidisciplinair samenwerken – Is in staat in heterogene groepen te werken; en onderkent de verschillende kwaliteiten van teamleden en stemt de taakverdeling daar op af. Kan samenwerken met andere disciplines en maakt de vertaling naar het eigen ontwerp. Reflecteert op het teamproces en eigen rol, kan problemen herkennen, geeft en verwerkt constructieve feedback.

<input type="checkbox"/> Onvoldoende	<input type="checkbox"/> Zvak	<input type="checkbox"/> Voldoende	<input type="checkbox"/> Ruim voldoende	<input checked="" type="checkbox"/> Goed	<input type="checkbox"/> Zeer goed
--------------------------------------	-------------------------------	------------------------------------	-----------------------------------------	------------------------------------------	------------------------------------

Concreet voorbeeld waar de stagiair dit heeft laten zien:

- Maarten kan zeer goed in een multidisciplinair team werken los van het feit dat hij zelf ook zeer brede set aan skills in huis heeft waardoor hij zich ook goed kan inzetten en waarde toevoegd aan het project team

B Assessment van CMD-competenties:

6. Manifesteren & presenteren – Kan overtuigend communiceren d.m.v. een valide onderbouwing. Beheert verschillende communicatievormen en presentatiestijlen; een CMD'er kan inspireren, informeren, overleggen, overtuigen en motiveren. Werkt vanuit passie en betrokkenheid en dat zie je terugkomen in de kwaliteit van het werk.

<input type="checkbox"/> Onvoldoende	<input type="checkbox"/> Zwak	<input type="checkbox"/> Voldoende	<input type="checkbox"/> Ruim voldoende	<input type="checkbox"/> Goed	<input type="checkbox"/> Zeer goed
--------------------------------------	-------------------------------	------------------------------------	-----------------------------------------	-------------------------------	------------------------------------

Concreet voorbeeld waar de stagiair dit heeft laten zien:

7. Initiëren, organiseren en regisseren – Zet creativiteit in om verbeteringen te realiseren. Plant een ontwerptraject, voert het uit, controleert het en stuurt bij waar nodig, rekening houdend met tijd, middelen en kwaliteit. Maakt een inschatting van de successen risicofactoren m.b.t. het ontwerptraject. Kan op metaniveau over projectdoelen en prioriteiten nadrukken en kan strategische keuzes maken.

<input type="checkbox"/> Onvoldoende	<input type="checkbox"/> Zwak	<input type="checkbox"/> Voldoende	<input type="checkbox"/> Ruim voldoende	<input type="checkbox"/> Goed	<input type="checkbox"/> Zeer goed
--------------------------------------	-------------------------------	------------------------------------	-----------------------------------------	-------------------------------	------------------------------------

Concreet voorbeeld waar de stagiair dit heeft laten zien:

8. Ontwikkelen & reflecteren – Reflecteert tijdens het ontwerptraject op kwaliteit van eigen handelen en stuurt bij. Reflecteert op de kwaliteit van het product en trekt hier lering uit. Stuurt zichzelf bij ten aanzien van de eigen ontwikkeling. Verdiept zich voordurend in de ontwikkelingen op het gebied van relevante vakgebieden en weet deze op waarde te schatten.

<input type="checkbox"/> Onvoldoende	<input type="checkbox"/> Zwak	<input type="checkbox"/> Voldoende	<input type="checkbox"/> Ruim voldoende	<input checked="" type="checkbox"/> Goed	<input type="checkbox"/> Zeer goed
--------------------------------------	-------------------------------	------------------------------------	-----------------------------------------	------------------------------------------	------------------------------------

Concreet voorbeeld waar de stagiair dit heeft laten zien:

- Maarten kijkt goed kritisch naar zijn werkzaamheden en probeert waar nodig zijn processen te verbeteren en/of aan te sturen voor efficiëntie en optimalisatie.

9. Onderzoeken – Toont een onderzoekende houding. Kan zelf onderzoek verrichten en passende methodes hanteren. Kan eigen onderzoek en dat van anderen op waarde schatten. Trekt de conclusies uit het onderzoek en past deze toe in het ontwerp.

<input type="checkbox"/> Onvoldoende	<input type="checkbox"/> Zwak	<input type="checkbox"/> Voldoende	<input type="checkbox"/> Ruim voldoende	<input type="checkbox"/> Goed	<input checked="" type="checkbox"/> Zeer goed
--------------------------------------	-------------------------------	------------------------------------	-----------------------------------------	-------------------------------	-----------------------------------------------

Concreet voorbeeld waar de stagiair dit heeft laten zien:

- Vroeg Maarten aan een nieuwe opdracht begin. Bekijkt hij eerst goed wat er gevraagd wordt en gaat daarna eerst op onderzoek om zo de juiste tools en aanpak in kaart te brengen. Dat heeft hij tot nu toe bij elk web project gedaan. Bijvoorbeeld bij de laadtijd verbeteren van de website.

Datum	Handtekening
-------	--------------

01-06-2022



Bijlage

Link naar Stageplan: https://drive.google.com/file/d/1pGiap-b464f-MNIN_tI6dTd4Bpc_K3FJ/view?usp=sharing

