

# Eindverslag Korte Stage



**Naam:** Maarten Veenstra

**Studentnummer:** 500776141

**Klas:** 205

**Stagebegeleider CMD:** Charley Muhren

**Stagebedrijf:** WT Interactive

**Functie:** Frontend developer/ Animator

**Stagebegeleider WT:** Milan Compeer

**Datum:** 2 Februari 2019

# Inleiding

Na anderhalf jaar CMD is het tijd voor de korte stage. Met een basiskennis en basisvaardigheden van verschillende vlakken van design ging ik op zoek naar een bedrijf waar ik denk vaardigheden die ik belangrijk vind te kunnen ontwikkelen.

Mijn voorkeur lag naar een bedrijf dat veel bezig is met een specifieke doelgroep waar ontworpen voor moet worden. Ook leek het mij interessant om aan de gang te gaan met code, een vaardigheid waar ik veel ruimte in heb voor verbetering. Een van de bedrijven waar mijn oog op viel was WT Interactive, een bedrijf dat zich bezig houdt met interactive storytelling.

Tijdens een kennismakingsgesprek met mijn stagebegeleider bij WT Interactive - Milan Compeer - leek ik een goede match te hebben gevonden. Er werd mij duidelijk gemaakt dat ik bij de stage van WT Interactive een belangrijke en moeilijke taak op mij zou krijgen.

Na de 8 weken te hebben doorlopen kan ik zeggen dat ik tevreden ben met het verloop van mijn korte stage. De enthousiasme die ik in mijn werk heb gestoken kreeg ik terug in de feedback van mijn collega's bij WT. De leerdoelen die in mijn stageplan zijn opgesteld zijn veranderd naarmate mijn taak in het team concreter werd, deze leerdoelen vind ik uiteindelijk nuttiger dan de eerste versie. Deze eerste ervaring in een designbedrijf was extreem waardevol en heeft voor mij bevestigd dat ik de goede richting heb gekozen voor mijn toekomstige carrière.

# Inhoudsopgave

1	Omschrijving WT Interactive
2	Profiel stagebegeleider
3-4	Werkzaamheden
5-7	Beroepsproducten/ beroepshandelingen
8-9	Reflectie leerdoelen
10-13	Stageopdrachten
14	Uitkomsten stage bezoek
15	Conclusie
16	Feedback WT Interactive
18-25	Bijlage

# Omschrijving WT Interactive

WT Interactive is een klein bedrijf aan het IJ in Amsterdam. Er werken ongeveer 15 werknemers waarvan er 8-10 op een gemiddelde dag op kantoor zijn. De werknemers van WT Interactive hebben allemaal een eigen specialiteit maar zijn inzetbaar voor meerdere taken. Zo zijn er UX designers die kunnen coderen, maar ook full-stack developers die zich bezig houden met de interactie.

WT Interactive is een bedrijf dat zich bezig houdt met interactive storytelling. Dit houdt in dat ze producten maken die presentaties, pitches etc. veranderen in verhalen die voor meer interactie zorgen met de persoon waaraan deze gericht is. Een goed voorbeeld hiervan is de WhiteTable, een interactieve tafel waarop presentaties gehouden kunnen worden. Doormiddel van objecten die op de tafel verschoven worden veranderd de projectie op de tafel. Zo kunnen gebruikers ook zelf interacteren met de tafel.

Klanten kunnen bij WT Interactive aankloppen om de klantenbetrokkenheid te verhogen. Dit kan doormiddel van de eerder genoemde WhiteTable of door speelse interfaces/ spellen. Er wordt gebruikt gemaakt van de nieuwste bestaande technologie of nieuwe technologie wordt door WT Interactive ontwikkeld.

# Profiel Stagebegeleider



Milan Compeer heeft gezondheidszorg technologie en art in design for digital cultures gestudeerd. Voor de laatste studie was zijn afstudeerproject de eerste versie van de WhiteTable.

Milan heeft ervaring als graphic designer en als web developer van zijn tijd als stagiar bij Blackmagicmaker, Plan Nederland en WakaWaka. Tijdens en na zijn studie heeft hij ook voor 7 jaar lang als freelancer interaction designer en graphic designer gewerkt.

In Kaapstad leerde Milan de toekomstige medeoprichters van WT Interactive kennen: Wouter Moll en Job van der Lans. Met de marketing en sales skills van deze twee mannen en de creatieve input + het concept van de WhiteTable wordt het bedrijf opgericht in 2013.

Behalve medeoprichter van WT is Milans rol binnen het bedrijf Head Creative. Dit houdt in dat Milan de leiding heeft over alle concepten, ideeontwikkelingen, het visueel maken van ideeën en interaction design.

# Werkzaamheden

Tijdens de stage bij WT Interactive heb ik mij bezig gehouden met SVG animatie voor StoryTemple. StoryTemple wordt een add-in bij PowerPoint waardoor presentaties uit powerpoint om worden gezet naar een interactief verhaal. Deze interactieve presentaties hebben animaties nodig die werken met variabele soorten content vanuit PowerPoint.

## Werkzaamheid 1: Onderzoek nieuwe mogelijkheden

Mijn taak was niet alleen om svg animaties te maken maar ook om onderzoek te doen naar de mogelijkheden van dit format. Als ik een manier van coderen vond waar in de toekomst iets gedaan mee kan worden moest ik dit documenteren voor de persoon die mijn rol oppakt na de stage. Door het onderzoek van de vorige stagiare in mijn rol had ik al enkele ideeën waar meer onderzoek gedaan naar kon worden. Zo waren een aantal JavaScript libraries nog niet onderzocht en kwamen er nieuwe bevindingen vanuit het werken met het team StoryTemple. Wanneer we als team nieuwe mogelijkheden of uitdagingen tegenkwamen was het mijn rol om deze te onderzoeken en te documenteren. Door mijn onderzoek hebben we meerdere knopen kunnen doorhakken op het gebied van JavaScript en de User Experience van StoryTemple.

### MorphSVG:

Met MorphSVG kunnen verschillende vormen/elementen veranderd worden in een ander element. Er zijn geen restricties aan de complexiteit van het pad dat veranderd wordt maar er kunnen niet meerdere paden tegelijk veranderen in een enkel ander pad.

**Voordelen:** Hoe het originele element eruitziet maakt voor MorphSVG niet uit, elke input kan veranderd worden naar de gewenste output.

Geen restrictie aan het aantal punten in een pad.

Code blijft clean en simpel.

De morph kan ook met GSAP eases worden aangepast.

**Nadelen:** Niet meerdere paden naar een enkele andere vorm kunnen omzetten (logo met meerdere vlakken moet een monopath worden om geanimeerd te kunnen worden).

Moeilijk te debuggen.

**Workarounds:** De overgebleven lagen kunnen op een andere manier geanimeerd worden om toch voor een vloeiende ervaring te zorgen.

In de templates kan ervoor gezorgd worden dat alle svg elementen zoals logo's uit een enkel pad bestaan (niet aan te raden).

De morph kan wel meerdere keren worden toegepast (morph pad 1 en morph pad 2) maar deze morphs staan los van elkaar en zullen wat rare effecten opleveren.

**Aanmerkingen:** ShapeIndex kan gebruikt worden om het startpunt van de morph aan te passen, kan de look en feel van de morph flink aan te passen.

De twee paden die in elkaar overgaan moeten binnen dezelfde svg zitten, als er via javascript paden worden toegevoegd moet dit dus wel op de goede plek gedaan worden.

De pptx templates worden door WT in elkaar gezet dus er moet voor gezorgd worden dat logo's etc. een structuur hebben die in javascript makkelijk aangeroepen kan worden. Bv. Een logo met drie paden moeten allemaal een ID hebben die individueel gemorphed kunnen worden.

*Voorbeeld documentatie onderzoek JavaScript plugin*

# Werkzaamheden

## Werkzaamheid 2: Animeren

Doormiddel van HTML, CSS en JavaScript (met extra libraries) heb ik een aantal svg animaties gemaakt. Door op een slimme manier te coderen heb ik een document kunnen opleveren waarin een aantal animaties te zien zijn waarin de volgende stagiaire makkelijk animaties aan kan passen zonder deze code volledig opnieuw te hoeven schrijven, dit maakt het testen makkelijker. Voor deze animaties heb ik samen met het team StoryTemple moeten brainstormen over een goede structuur van de code. Deze structuur is belangrijk omdat de content die vanuit PowerPoint wordt geëxporteerd niet altijd hetzelfde is. We denken nu een structuur te hebben bedacht die het mogelijk maakt om op elke soort PowerPoint content de gewenste animaties toe te passen.

## Werkzaamheid 3: Animatie template opzetten

Uiteindelijk moeten de svg animaties van toepassing kunnen zijn op elke Powerpoint slide die gemaakt kan worden. Dit betekent dat er beschreven moet worden welke animaties op welke contentelementen toegepast zullen worden. Samen met Milan hebben we besloten dat een excel spreadsheet waarin deze contentelementen en de bijhorende animaties beschreven worden de beste manier van werken is. Ik heb tijdens de korte stage een eerste versie van dit document kunnen opleveren waarin mijn opvolger makkelijk door kan werken.



# Beroepsproducten/beroepshandelingen

## Product 1: Documentatie onderzoek en bevindingen

Een van de belangrijkste opleveringen voor het bedrijf was een document waarin ik heb beschreven wat ik op het gebied van SVG animaties heb onderzocht en welke bevindingen hieruit kwamen. Hierbij was belangrijk dat ik het document schrijf voor mijn opvolger in het team. Ik maakte dus zo min mogelijk gebruik van jargon en zo veel mogelijk gebruik van links en plaatjes om een algeheel beeld te scheppen van mijn bevindingen.

## Product 2: Live demo van animaties

Naast onderzoek ben ik ook aan de slag gegaan met het animeren doormiddel van GreenSock in JavaScript. Hier heb ik ook rekening gehouden met mijn opvolger en de code zo geschreven dat deze makkelijk aangepast kan worden om nieuwe animaties te testen. De inhoud van de presentatie is gebaseerd op een demo die in Juli door WT aan CapGemini (onze klant) geleverd zal worden. Ik heb deze code door andere programmeurs in het bedrijf laten checken zodat deze op professioneel niveau is. Dit was mijn eerste ervaring met het schrijven van code die daadwerkelijk door een bedrijf gebruikt gaat worden.

```
intro: {  
  
  '#image1': {  
    duration: 0.5,  
    value: {  
      from: {y:-2000,  
transformOrigin:"50% 50%",},  
      to: {y:0,  
ease:Back.easeOut.config(1.1),  
transformOrigin:"50% 50%",},  
    }  
  },  
}
```

Codeblok waarin de intro animatie voor een image wordt aangegeven



# Beroepsproducten/beroepshandelingen

## **Product 3: Excel document animatie template**

StoryTemple zal uiteindelijk een bibliotheek aan honderden animaties bevatten. Om deze allemaal op een rijtje te hebben moeten deze gesorteerd worden op soort presentatie en de specifieke contentelementen in de PowerPoint slides. Hiervoor heb ik een excel document opgezet waarin ik de presentaties heb ontleed en een eerste versie van de mogelijke animaties per contentelement heb beschreven. Dit document heb ik zo opgezet dat deze enkel gedupliceerd en aangepast hoeft te worden voor een nieuwe soort presentatie, dit is fijn voor de toekomst.

## **Handeling 1: SCRUM methode**

Het team waarin ik tijdens mijn stage heb gewerkt werkte met SCRUM. Dit houdt in dat het gehele project opgedeeld werd in "sprints" van 2 weken waarin een bepaald doel wordt bepaald dat iedere persoon voor zichzelf moest halen in deze sprint. Aan het einde van de sprint werd een vergadering gehouden waar ieder teamlid vertelde of ze hun sprint gehaald hadden en wat er goed of slecht ging. Deze methode van werken zorgde voor structuur in het project en maakte het makkelijk om eventuele knelpunten in het team te identificeren.

# Beroepsproducten/beroepshandelingen

## Handeling 2: Daily standup

Buiten de vergaderingen aan het einde van sprints deed team StoryTemple ook aan een Daily Standup. Dit hield in dat we elke dag 10 minuten namen om te bespreken wat iedereen die dag van plan was te gaan doen en wat er de voorgaande dag was gedaan. Door de dag heen kwam het ook vaak voor dat er iemand van het team naast mij kwam zitten om even te kijken waar ik mee bezig was, ik ging andersom ook vaak kijken bij teamleden. Door deze open houding te houden richting elkaars werk was er een sterke open communicatie waarin vragen stellen geen probleem was. Ik denk dat er veel meerwaarde was in de Daily standup en het meekijken met anderen.

## Handeling 3: Impromptu meetings

Wanneer er een knelpunt in het project blijkt te zijn is het bij WT gebruikelijk om zo snel mogelijk een korte bespreking in te plannen. Tijdens mijn stage kwam het wekelijks enkele keren voor dat ik een half uur tot een uur met de teamleider of Milan ben gaan zitten om te bespreken wat het probleem was of om simpelweg inspiratie te halen. De mogelijkheid om vrijwel elke dag een nuttig gesprek te kunnen hebben over huidige werkzaamheden was voor mij extreem fijn. Ik bleef hierdoor nooit lang op een horde steken en kon soepel door blijven werken.

# Reflectie leerdoelen

Aan het begin van mijn stage heb ik enkele leerdoelen opgesteld. Deze leerdoelen kunnen licht zijn veranderd naarmate ik mijn rol in het bedrijf beter snapte. Ik denk dat ik mij flink heb ontwikkeld op het gebied van deze leerdoelen en ik ben dan ook heel blij met deze ontwikkeling.

**Leerdoel 1:** *Ik wil binnen de tijdsperiode van de stage minstens 1 volledige micro interactie uitschetsen en coderen.*

Ik vond het belangrijk om aan het einde van mijn stage minstens 1 volledige interactie/animatie te hebben ontworpen om erachter te komen hoe een professioneel eindproduct eruit ziet. Door een demo te schrijven heb ik uiteindelijk niet een enkele animate ontworpen maar een template waarin meerdere animaties op productniveau getest kunnen worden. Ik ben tevreden met mijn ontwikkeling rondom dit doel, aan het begin van mijn stage wist ik niet zeker of ik een daadwerkelijk professioneel product zou kunnen opleveren.

**Leerdoel 2: Manifesteren en presenteren** - *Ik wil de keuzes die ik maak tijdens het ontwerpen uitleggen aan collega's/ over deze keuzes discussieren zodat ik beter wordt in het onderbouwen van deze keuzes. Om dit te bereiken bespreek ik elke dag de keuzes die ik maak binnen mijn team of met Milan.*

Het is mij goed gelukt om mijn ontwerpkeuzes voor te leggen aan Milan of mijn team. Tijdens de stage heb ik niet veel hoeven presenteren maar wel veel moeten uitleggen. Ik denk dat het mij veel heeft geholpen om in een bedrijf samen te moeten werken met collega's die geen designer zijn. Door mijn ontwerpen en code aan ze uit te leggen merkte ik of de onderbouwing klopte en of het niet alleen voor mij duidelijk was.

# Reflectie leerdoelen

**Leerdoel 3: Multidisciplinair samenwerken** - *Ik wil leren hoe ik in een team met verschillende taken up to date kan blijven met het werk van anderen. Ik wil leren feedback te geven over werk waar ik niet mee bezig ben geweest maar dat wel effect zal hebben op mijn eigen werk. Om dit te bereiken check ik elke dag in met mijn team om te kijken waar ze mee bezig zijn, als ik dan opmerkingen heb geef ik deze.*

Communicatie in een bedrijf is iets wat mij aan het begin van de stage essentieel leek. Dit bleek compleet waar te zijn en ik denk dat de structuur van Team StoryTemple mij veel heeft geleerd over communicatie van een team binnen een bedrijf. Door in een team te werken met collega's die allemaal een compleet andere rol in het bedrijf hadden dan mij heb ik er flink aan moeten trekken om ervoor te zorgen dat ik up to date met ze was. De daily standup en de SCRUM methode hebben mij geholpen met de ontwikkeling ten opzichte van dit leerdoel.

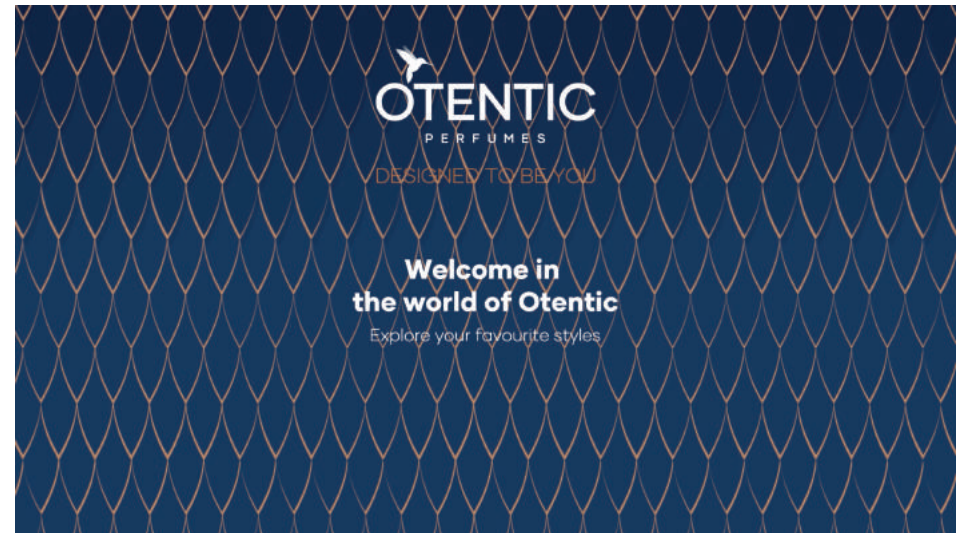
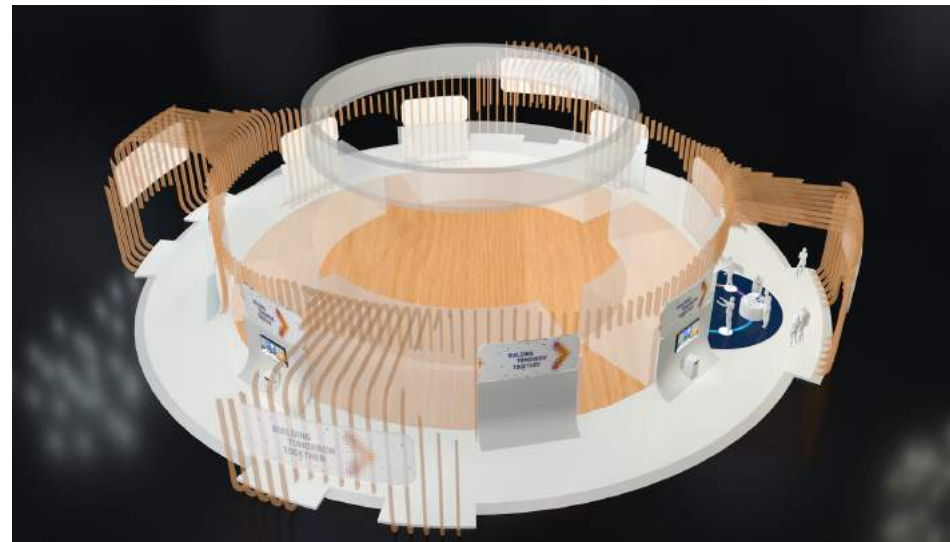
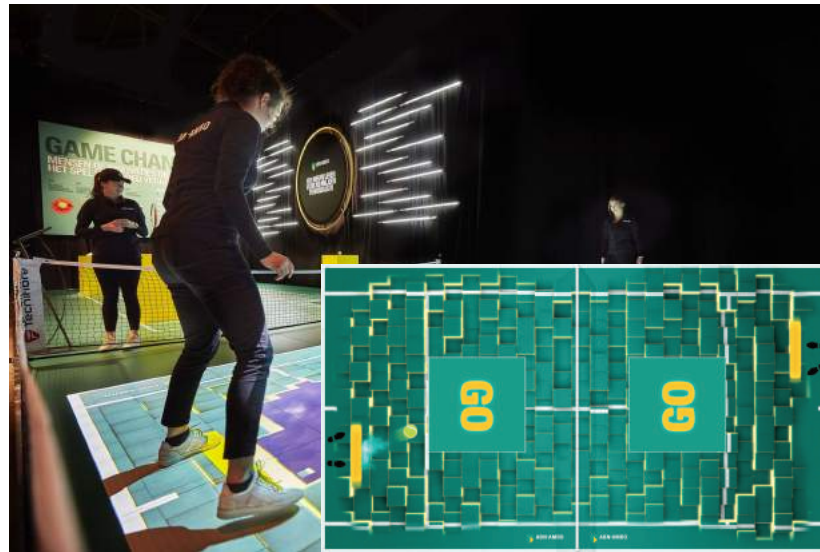
**Leerdoel 4: Ontwikkelen en reflecteren** - *Ik wil leren mij te verdiepen in de context van het gebruik van mijn ontwerp om zo betere keuzes te kunnen maken. Om dit te bereiken ga ik de gebruikerservaring nabootsen voordat ik begin met ontwerpen.*

Ik heb mij minder bezig gehouden met deze kant van design dan ik van te voren had gedacht. Bij het gesprek met Peter Paul Tonen van CapGemini kwam dit nog het meeste naar voren. Hier kwam aan bod dat het gebruik van StoryTemple anders was dan de aanname die ik met Milan had gedaan en als gevolg hebben we wat aanpassingen gedaan aan de soorten presentatie templates. Ik ben tevreden met mijn benadering van dit gesprek en denk dat het een goede les was, afgezien van het gesprek heb ik mij weinig ontwikkeld ten opzichte van dit doel.



# Stageopdrachten

## Rolmodel



Milan houdt zich veel bezig met het maken van animaties en 3D-modellen. Ik ben erg onder de indruk van de kwaliteit en ook kwantiteit van het werk dat Milan levert en de mogelijkheden van 3D software waren voor deze stage niet in mijn scope. StoryTemple probeert het werk dat Milan doet te automatiseren voor presentaties maar het handwerk dat Milan levert voor elke klant is in de nabije toekomst niet na te doen. Ik ben geïnspireerd geraakt om wanneer ik de mogelijkheid krijg ook aan de slag te gaan met 3D modeling software en meer met After Effects te doen voor animaties.

# Stageopdrachten

## Kwaliteitscriteria

De volgende kwaliteitscriteria zijn door WT interactive opgesteld:

- De werknemer moet ervaren zijn met het adobe creative cloud pakket.
- De werknemer moet ervaring hebben met het schrijven van HTML, CSS en JavaScript.
- Er wordt door het bedrijf uitgegaan dat de werknemer goed communiceert.
- Er wordt verwacht dat de werknemer bijdraagt aan en meedenkt met het bedrijf zodat het bedrijf als 1 team achter zijn producten staat.
- Op het gebied van animeren gaat het bedrijf en de klant ervan uit dat de werknemer de producten geheel in de huisstijl van het bedrijf maakt.
- Het bedrijf verwacht dat de werknemer zelfstandig een onderzoek kan starten.
- Er wordt verwacht dat de werknemer met SCRUM kan werken.



# Stageopdrachten

## Kwaliteitscriteria/CMD competenties

Uit de kwaliteitscriteria van WT blijkt dat communicatie binnen het bedrijf een van de prioriteiten is. Vanuit CMD wordt er belang gelegd bij multidisciplinair samenwerken en ik merk dat dit op de werkvloer zeer van pas komt. Door kennis te hebben van meerdere vakgebieden kan ik als CMD'er betere feedback geven en in het algemeen beter communiceren met collega's die zich bezig houden met een compleet andere taak (bv. het programmeren van de backend van een applicatie). Methodes zoals SCRUM en de daily standup zijn manieren om in een bedrijf de communicatie sterk te houden.

Evalueren is voor een bedrijf zoals WT Interactive ook belangrijk. Er moet continu vanuit de klant gedacht worden, bijvoorbeeld bij het ontwerpen vanuit de huisstijl maar ook bij beslissingen over de UX van een product. Ik merkte tijdens mijn stage dat ik soms teveel in code begon te denken en niet de klant als eerste prioriteit te stellen. In de komende 2 jaar hoop ik meer te leren over UX en deze kennis meer in mijn proces te gebruiken.

**Conclusie:** Buiten vaardigheden in programma's en codetalen te hebben vindt WT het belangrijk dat een werknemer sterk kan communiceren en altijd aan de klant denkt bij het ontwerpen. Ik wil mij als ontwerper nog meer ontwikkelen op het gebied van communicatie en User Experience.



# Stageopdrachten

## Klantengesprek Capgemini

Met team StoryTemple gingen wij elke week naar Capgemini om op locatie van de klant te werken. Capgemini gaat de eerste versie van StoryTemple testen en gebruiken. Capgemini is een techbedrijf en helpt ons mee om StoryTemple te realiseren, een aantal collega's van team StoryTemple zijn origineel stagiares van Capgemini. Tijdens een van de bezoeken aan Capgemini kreeg ik de mogelijkheid om een gesprek te voeren met Peter Paul Tonen, Director Applied Innovation Exchange.

Tijdens dit gesprek was het voor mij belangrijk om erachter te komen hoe StoryTemple daadwerkelijk door Capgemini gebruikt zou worden. Als team hadden we enkele aannames gedaan over de soorten presentaties die binnen een groot bedrijf zoals Capgemini gemaakt worden, dit gesprek kon dus gebruikt worden om deze te ontkrachten of bevestigen.

Op locatie merkte ik meteen al dat het moeilijk was om Peter Paul daadwerkelijk te spreken, het feit dat een gesprek ingepland was maakte hierbij niet uit omdat er meerdere zaken hogere prioriteit voor hem hadden. Na wat rondzoeken en contact op te nemen met mijn teamleider kon ik met Peter Paul gaan zitten. Als eerste vroeg hij mij waarvoor ik hem nodig had. Ik legde uit dat StoryTemple alleen nuttig zou zijn voor Capgemini als de ervaring gebaseerd is op het daadwerkelijke gebruik van Capgemini medewerkers en dat ik meer informatie nodig had over presentaties binnen het bedrijf. Vervolgens vroeg ik welke categorieën presentaties door Capgemini gemaakt werden en waar er voor Capgemini meerwaarde in het product zou liggen.

Peter Paul legde mij uit dat er feitelijk niet meer dan 3 verschillende presentaties binnen het bedrijf worden gemaakt: een korte elevator pitch, een inhoudelijke interne presentatie en een uitgebreide presentatie voor klanten. Met deze informatie legde ik aan Peter Paul uit wat de impact van StoryTemple zou kunnen zijn voor deze 3 soorten presentaties en hij bevestigde dat deze impact zeker van meerwaarde zou zijn voor het bedrijf.

Het gesprek met Peter Paul was kort maar de ervaring die ik heb opgedaan door met een klant en baas van een grote afdeling van Capgemini te praten was zeer waardevol. Ik heb geleerd hoe ik nodige informatie kan vergaren uit een persoon die hier eerst niet erg voor openstond en ik heb moeten improviseren. Door met nieuwe informatie het concept uit te leggen kon ik bevestigen dat het concept sterk in elkaar zit en dat ik duidelijk begreep wat de potentie van StoryTemple is voor mijzelf en voor de klant. Dit gesprek heeft uiteindelijk een enorme invloed gehad op de demo die in de zomer geleverd gaat worden door het afbakenen van presentatiesoorten.

# Uitkomsten stagebezoek

Halverwege de stage kwam mijn stagebegeleider vanuit CMD en studieloopbaan coach Charley Muhren op bezoek om te kijken hoe mijn stage verliep. Om mij voor te bereiden op dit gesprek hebben Milan en ik een WhiteTable in elkaar gezet om zo beter te kunnen laten zien hoe een eindproduct van WT Interactive er uitziet.

Tijdens het gesprek merkte ik dat ik met veel enthousiasme kon praten over WT en dat ik mij trots voelde om waarde te hebben voor het bedrijf. Voor Charley en voor de studie is het echter het belangrijkste dat ik mij ontwikkel als CMD'er en ik merkte dat veel van de taken waarin ik meerwaarde had belangrijk waren voor een ontwerper maar niet perse makkelijk te communiceren zijn tegenover anderen. Het maken van een mooie animatie of een designdocument is een concrete oplevering maar het samenwerken en brainstormen in een team is pas concreet wanneer het wordt gedocumenteerd.

Over het algemeen was het tussengesprek erg positief en denk ik dat Charley heeft kunnen zien dat ik het erg naar mijn zin heb gehad bij WT en dat ik veel aan het leren was. De feedback van Milan was positief en mijn eigen kijk op de stage was alleen maar beter. Wel wil ik in de toekomst nog beter worden in het documenteren van mijn bijdrages aan opdrachten, een groot deel van de tijd die ik bij WT heb besteed is niet in de uiteindelijke opleveringen gaan zitten maar meer in het bespreken van details met collega's.

# Conclusie

De korte stage is een enorm goede ervaring voor mij geweest. Voordat de stage begon was ik licht skeptisch hoe nuttig een stage van 8/10 weken kon zijn maar dit gevoel was snel weg. De belangrijkste ervaring was voor mij het samenwerken in een team met designers en niet designers. Ik denk dat ik hierdoor enorm ben vooruit gegaan op het gebied van samenwerken.

Het onderzoek naar SVG animaties en het uiteindelijke uitwerken hiervan heeft mij zelfvertrouwen gegeven dat ik de vaardigheden heb om compleet nieuwe kennis in korte tijd kan gebruiken om een daadwerkelijk product neer te zetten. Deze vaardigheid is niet alleen handig voor coderen maar ook voor designen.

De stage heeft mij een vernieuwde interesse gegeven voor coderen, echter blijft voor mij UX het meest interessant. Wanneer ik zag waar de UX designers bij WT mee bezig waren bevestigde dit voor mij dat ik daar in de toekomst ook mee wil werken. Wel denk ik dat ik in toekomstige opdrachten ga proberen te werken met SVG animaties. Mijn eerste keuze voor het vervolg van mijn traject bij CMD is niet aangepast door de korte stage maar juist bevestigd.

Ik denk dat de stageperiode voor mij een van de nuttigste blokken is geweest tot nu toe. De ervaring met de echte wereld zorgt bij mij voor ambitie voor de toekomst. Door tijdelijk fulltime in een design bedrijf te werken weet ik ook zeker dat ik dit carrierepad wil blijven volgen. De feedback die ik vanuit WT Interactive heb gekregen was erg positief en ik ben blij dat ik niet alleen mijzelf heb kunnen helpen maar ook het bedrijf.

\_\_\_\_\_

van het stagebedrijf

# Bijlage

Stageverslag

# WT INTERACTIVE

**Naam:** Maarten Veenstra

**Studentnummer:** 500776141

**Klas:** 205

**Stagebegeleider CMD:** Charley Muhren

**Stagebedrijf:** WT Interactive

**Functie:** Frontend developer/ Animator

**Stagebegeleider WT:** Milan Compeer

**Datum:** 2 Februari 2019

# Inleiding

Na anderhalf jaar CMD is het tijd voor de korte stage. Met een basiskennis en basisvaardigheden van verschillende vlakken van design ging ik op zoek naar een bedrijf waar ik denk vaardigheden die ik belangrijk vind te kunnen ontwikkelen.

Mijn voorkeur lag naar een bedrijf dat veel bezig is met een specifieke doelgroep waar ontworpen voor moet worden. Ook leek het mij interessant om aan de gang te gaan met code, een vaardigheid waar ik veel ruimte in heb voor verbetering. Een van de bedrijven waar mijn oog op viel was WT Interactive, een bedrijf dat zich bezig houdt met interactive storytelling.

Tijdens een kennismakingsgesprek met mijn stagebegeleider bij WT Interactive - Milan Compeer - leek ik een goede match te hebben gevonden. Er werd mij duidelijk gemaakt dat ik bij de stage van WT Interactive een belangrijke en moeilijke taak op mij zou krijgen.

Nu ik de eerste week bij WT Interactive heb gewerkt kan ik zeggen dat ik blij ben voor dit bedrijf te hebben gekozen. De hoeveelheid verantwoordelijkheid die ik heb zorgt voor veel maar ook gezonde druk. De taak die ik heb is uitdagend maar erg interessant. Er gaat nu al een wereld voor mij open op het gebied van front-end development en ik denk tijdens deze stage nog veel meer te gaan leren.



# Stage/Bedrijfs gegevens

**Bedrijfsnaam:** WT Interactive

**Oprichtjaar:** 2013

**Locatie:** van Diemenstraat 170, 1013 CP, Amsterdam

**Website:** <http://wtinteractive.com>

**Aantal werknemers:** 15

**Stageperiode:** 04/02/2019 - 29/03/2019

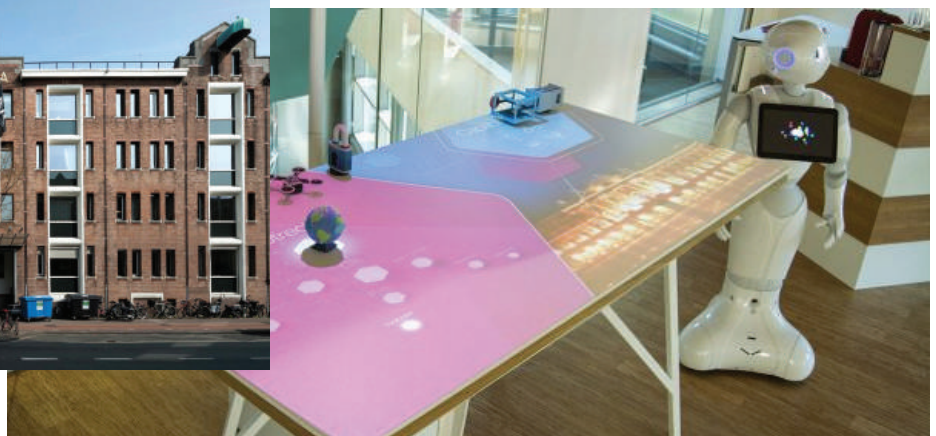
**Stagebegeleider:** Milan Compeer

**Contactgegevens stagebegeleider:** milan@wtinteractive.com 0622786880

**Klant:** CapGemini

**Project:** StoryTemple

**Functie:** Front-end developer



# Omschrijving bedrijf

WT Interactive is een klein bedrijf aan het IJ in Amsterdam. Er werken ongeveer 15 werknemers waarvan er 8-10 op een gemiddelde dag op kantoor zijn. De werknemers van WT Interactive hebben allemaal een eigen specialiteit maar zijn inzetbaar voor meerdere taken. Zo zijn er UX designers die kunnen coderen, maar ook full-stack developers die zich bezig houden met de interactie.

WT Interactive is een bedrijf dat zich bezig houdt met interactive storytelling. Dit houdt in dat ze producten maken die presentaties, pitches etc. veranderen in verhalen die voor meer interactie zorgen met de persoon waaraan deze gericht is. Een goed voorbeeld hiervan is de WhiteTable, een interactieve tafel waarop presentaties gehouden kunnen worden. Doormiddel van objecten die op de tafel verschoven worden veranderd de projectie op de tafel. Zo kunnen gebruikers ook zelf interacteren met de tafel.

Klanten kunnen bij WT Interactive aankloppen om de klantenbetrokkenheid te verhogen. Dit kan doormiddel van de eerder genoemde WhiteTable of door speelse interfaces/ spellen. Er wordt gebruikt gemaakt van de nieuwste bestaande technologie of nieuwe technologie wordt door WT Interactive ontwikkeld.

# Profielschets Stagebegeleider



Milan Compeer heeft gezondheidszorg technologie en art in design for digital cultures gestudeerd. Voor de laatste studie was zijn afstudeerproject de eerste versie van de WhiteTable.

Milan heeft ervaring als graphic designer en als web developer van zijn tijd als stagiar bij Blackmagicmaker, Plan Nederland enm WakaWaka. Tijdens en na zijn studie heeft hij ook voor 7 jaar lang als freelancer interaction designer en graphic designer gewerkt.

In Kaapstad leerde Milan de toekomstige medeoprichters van WT Interactive kennen: Wouter Moll en Job van der Lans. Met de marketing en sales skills van deze twee mannen en de creatieve input + het concept van de WhiteTable werd het bedrijf opgericht in 2013.

Behalve medeoprichter van WT is Milans rol binnen het bedrijf Head Creative. Dit houdt in dat Milan de leiding heeft over alle concepten, idee-ontwikkelingen, het visueel maken van ideeën en interaction design.

# Leerdoelen

**Leerdoel 1:** Ik wil binnen de tijdsperiode van de stage minstens 1 volledige micro interactie uitschetsen en coderen.

**Leerdoel 2:** Manifesteren en presenteren - Ik wil de keuzes die ik maak tijdens het ontwerpen uitleggen aan collega's/ over deze keuzes discussiëren zodat ik beter wordt in het onderbouwen van deze keuzes.

Om dit te bereiken bespreek ik elke dag de keuzes die ik maak binnen mijn team of met Milan.

**Leerdoel 3:** Multidisciplinair samenwerken - Ik wil leren hoe ik in een team met verschillende taken up to date kan blijven met het werk van anderen. Ik wil leren feedback te geven over werk waar ik niet mee bezig ben geweest maar dat wel effect zal hebben op mijn eigen werk.

Om dit te bereiken check ik elke dag in met mijn team om te kijken waar ze mee bezig zijn, als ik dan opmerkingen heb geef ik deze.

**Leerdoel 4:** Ontwikkelen en reflecteren - Ik wil leren mij te verdiepen in de context van het gebruik van mijn ontwerp om zo betere keuzes te kunnen maken.

Om dit te bereiken ga ik de gebruikerservaring nabootsen voordat ik begin met ontwerpen.

# Werkzaamheden

Tijdens de stage bij WT Interactive ga ik mij bezig houden met SVG animatie voor StoryTemple. StoryTemple wordt een add-in bij PowerPoint waardoor presentaties uit powerpoint om worden gezet naar een interactief verhaal. De nieuwe versie van de presentatie zal animaties nodig hebben, daar ga ik mee aan de slag.

## **Werkzaamheid 1: Onderzoek nieuwe mogelijkheden**







Mijn taak is niet alleen om svg animaties te maken maar ook om onderzoek te doen naar de mogelijkheden van dit format. Als ik een manier van coderen vind waar in de toekomst iets gedaan mee kan worden moet ik dit documenteren voor de persoon die mijn rol oppakt na de stage.

## **Werkzaamheid 2: Animeren**

Doormiddel van HTML, CSS en JavaScript (met extra libraries) zal ik een aantal svg animaties gaan maken. Deze hoeven niet allemaal perfect te werken maar door de verschillende opties uit te werken zal ik kunnen zien welke animaties in de praktijk gebruikt kunnen worden. Dit moet ik uiteraard ook documenteren.

## **Werkzaamheid 3: Template opzetten**

Uiteindelijk moeten de svg animaties van toepassing kunnen zijn op elke Powerpoint slide die gemaakt kan worden. Dit betekent dat de code die ik schrijf een soort template moet worden die op de slides kan worden gezet. Ik ga uitzoeken hoe dit het beste kan en proberen een eerste template te maken in mijn tijd bij WT Interactive

<b>Begrijpen en kaderen</b>	<div> Niet waarneembaar <span>Beginnend</span> <span>Gevorderd</span> </div> <div>  </div> <div> Toelichting (concreet voorbeeld)  heeft onze toelatingstest goed doorlopen en goede vragen gesteld </div>
<b>Multidisciplinair samenwerken</b>	<div> Niet waarneembaar <span>Beginnend</span> <span>Gevorderd</span> </div> <div>  </div> <div> Toelichting (concreet voorbeeld)  Maarten werkt in het StoryTemple Multidisciplinair team waar hij actief aan deelneemt en een assertieve houden heeft. </div>
<b>Manifesteren en presenteren</b>	<div> Niet waarneembaar <span>Beginnend</span> <span>Gevorderd</span> </div> <div>  </div> <div> Toelichting (concreet voorbeeld)  heeft in deze korte tijd al duidelijk laten zien wat hij kan en wat hij wil, presenteren heeft hij nog niet zo veel gedaan. </div>
<b>Ontwikkelen en reflecteren</b>	<div> Niet waarneembaar <span>Beginnend</span> <span>Gevorderd</span> </div> <div>  </div> <div> Toelichting (concreet voorbeeld)  Snelle ontwikkeling op het gebied van SVG animatie laten zien. </div>
<b>Conceptualiseren Verbeelden en maken Evalueren Initiëren, organiseren en regisseren Onderzoeken</b>	<div> Niet waarneembaar <span>Beginnend</span> <span>Gevorderd</span> </div> <div>  </div> <div> Toelichting (concreet voorbeeld)  Toont gedrevenheid en betrokkenheid, leest boeken over het onderwerp, raadpleegd het internet goed, en stelt optijd vragen. </div>
<b>Naam en handtekening student</b> Maarten Veenstra 	<b>Naam en handtekening stagebegeleider van het stagebedrijf</b> Milan Compeer 