



Portfolio - ontwerpende technoloog

Daan v. Rossen

1041357



Inhoud

Inleiding.....	2
Project.....	2
Wie ben ik.....	2
Boek-Sprint	2
Inspiration & insights	3
Inleiding	3
Wall of Inspiration	3
Wall of Insights	3
Design challenge	4
Support	4
Deel conclusie.....	4
Design sprint	5
Inleiding	5
Design sprint	5
Conceptualisatie	5
Delay	5
Interactie ontwerpen.....	6
Deel conclusie.....	6
Sketchboarding & accessibility.....	7
Inleiding	7
Terug naar de teken tafel & Wireframes	7
Ontwerp keuzes verantwoorden	7
Deel conclusie.....	7
Promote	8
Inleiding	8
Communicatie.....	8
Conclusies & Advies.....	9
Intergratie	9
Deel conclusie.....	9
Bron vermelding.....	10

Inleiding

Project

Tijdens dit project heb ik de rol van ontwerpende technoloog aangenomen. Ik heb deze rol gekozen omdat ik dit goed bij mij vond passen aangezien ik van ontwerpen hou.

Dit project gaat over misconduct voorkomen op de werkvloer. Mijn team en ik hebben een applicatie gemaakt om contact te leggen tussen een slachtoffer en een vertrouwenspersoon. Het unieke aan onze applicatie is dat het slachtoffer zelf kan kiezen met wie deze contact wil leggen.

Mijn team bestond uit: Mark Hobbel, Sasha Salmon, Sena Babacan, Marijn Hokke en ikzelf.

Onze opdrachtgever voor dit project was: Ed van Dijken.

Wij als team hebben gebruik gemaakt van: Miro, Teams, Whatsapp, figma, Microsoft Office, Github.

Tools die ik persoonlijk gebruikt heb: uizard, Krita.

Wie ben ik

Ik ben Daan v. Rossen geboren 17 februari 2003.

Mijn interesses zijn videogames en kunst. Ik kijk graag naar hoe game mechanics werken en hoe deze gemaakt worden in termen van game development en design. Een van mijn favoriete oudere kunstenaars is M.C. Escher met zijn surreële kunstwerken, ook probeer ik zelf vormen van kunst te maken en mijn creatief proces te doorgronden. Door de combinatie van deze interesses vind ik games ontwerpen en game art heel interessant. Bij ontwerpen moet je de tijd nemen om een goed product te maken. Bij games moet je vaak jouw doelgroep aan kunnen spreken in termen van verhaal maar ook gameplay.

Accessibility vind ik persoonlijk ook heel belangrijk. Zelf heb ik dyslexie en vind ik het fijn als teksten toegankelijk zijn in opbouw en opmaak. Veel mensen om mij heen hebben last van andere beperkingen waar ook rekening mee gehouden moet worden. Denk hierbij aan visuele beperkingen of ADHD.

In het ontwerpen voor grote projecten vind ik het belangrijk om juist ook de kleinere onderdelen te onderzoeken. Iets zo simpel als een kleur kan het gevoel van een project aantasten. Paars als kleur staat voor creativiteit bijvoorbeeld. Ook vind ik UX belangrijk, hoe fijner een ervaring is voor een gebruiker hoe beter het project.

Boek-Sprint

Tijdens dit project heb ik het boek Sprint gelezen, geschreven door Jake Knapp. Dit boek gaat over hoe de sprint methode is ontstaan en hoe deze werkt. Ik heb persoonlijk niet de gehele sprint methode kunnen gebruiken in verband met schooltijden en andere projecten. Wel heb ik andere elementen uit het boek kunnen toepassen.

Inspiration & insights

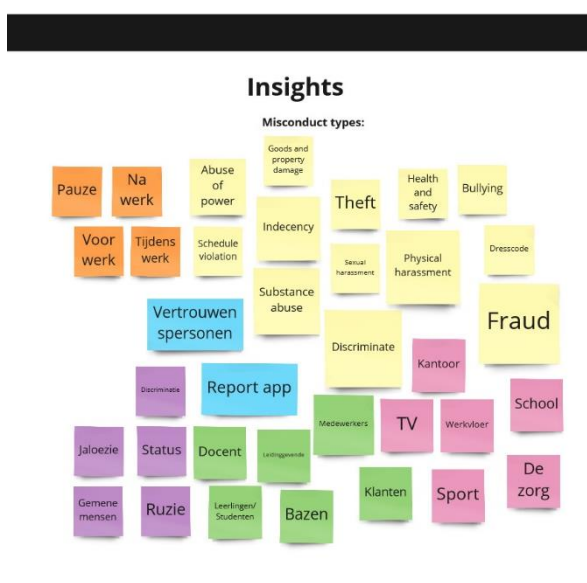
Inleiding

Als team moesten een concreet probleem vinden over misconduct op de werkvloer en hier inzicht over krijgen. Bij dit onderwerp was het niet lastig om een probleem te vinden, het was te breed. Hiervoor gebruikten wij de wall of inspiration.



Wall of Inspiration

De Wall of Inspiration was een vak in onze miro omgeving waar wij inspiratie deelden binnen ons team. Mijn bijdragen hier aan waren een voorbeeld van een verdrag over misconduct via Simul en een bron uit het CBU over welke beroepen het meeste misconduct ervaren. Deze bijdragen hebben geholpen bij het inzien wat er al tegen misconduct gedaan wordt in een professionele omgeving.



Wall of Insights

Hier heb ik alle vormen van misconduct opgezocht en samen met mijn team gekeken welke vormen het meeste voorkomen en waar wij ons op kunnen richten. Ik heb persoonlijk ook veel aan andere categorieën toegevoegd, zoals Wie misconduct kan plegen of Waarom. Dit sloot ook gelijk aan op de WWWWH vragen. Wij zijn uiteindelijk er op uitgekomen dat vertrouwenspersonen het belangrijkste waren. Ik had zelf ook nog het idee om een digitaal dagboek toe te voegen. Dit kwam jammer genoeg niet in het eindproduct maar zou later nog toegevoegd kunnen worden.

Design challenge

Ik heb tijdens de design challenge samengewerkt met onze andere ontwerpende technoloog om onze hoofdvraag te itereren. Ik heb onze einddoelen van minst bereikbaar naar meest bereikbaar gesorteerd. Uit deze lijst aan doelen kozen wij een doel uit dat wij willen bereiken met onze applicatie. Over dit doel heb ik vijf snelle oplossingen bedacht, vanaf deze oplossing hebben wij onze hoofdvraag gevonden: **"Hoe maken we een connectie tussen klant en vertrouwenspersoon?"**. (De klant is in dit geval het slachtoffer).

FRAME YOUR DESIGN CHALLENGE

Align your Goal

Define your audience

Refine question

Involved groups:

- Elke organisatie waar misconduct voorkomt.
- Mensen die misconduct hebben meegemaakt.
- Mensen in de zorg

Onze impact:

Long term impact:
Prevent misconduct forever

Key outcome:

Help slachtoffers van misconduct dmv een app.

Impact:
Misconduct bestrijden en hopen te voorkomen

THE USER STORY HERE:
To achieve their goal, what does our user need to know? To what do they need to know? To what do they need to know?

And where is our user right now with knowledge? Having? Being asked to know?

Based on the above, what calls might we need to support? What are the things that the user needs to know?

By writing our user's story, we can identify the things that the user needs to know. We can then use this to identify the things that the user needs to know.

What are the things that the user needs to know? What are the things that the user needs to know?

What are the things that the user needs to know? What are the things that the user needs to know?

What are the things that the user needs to know? What are the things that the user needs to know?

What are the things that the user needs to know? What are the things that the user needs to know?

What are the things that the user needs to know? What are the things that the user needs to know?

What are the things that the user needs to know? What are the things that the user needs to know?

What are the things that the user needs to know? What are the things that the user needs to know?

What are the things that the user needs to know? What are the things that the user needs to know?

THE USER STORY HERE:
To achieve their goal, what does our user need to know? To what do they need to know? To what do they need to know?

And where is our user right now with knowledge? Having? Being asked to know?

Based on the above, what calls might we need to support? What are the things that the user needs to know?

By writing our user's story, we can identify the things that the user needs to know. We can then use this to identify the things that the user needs to know.

What are the things that the user needs to know? What are the things that the user needs to know?

What are the things that the user needs to know? What are the things that the user needs to know?

What are the things that the user needs to know? What are the things that the user needs to know?

What are the things that the user needs to know? What are the things that the user needs to know?

What are the things that the user needs to know? What are the things that the user needs to know?

What are the things that the user needs to know? What are the things that the user needs to know?

What are the things that the user needs to know? What are the things that the user needs to know?

What are the things that the user needs to know? What are the things that the user needs to know?

THE USER STORY HERE:
To achieve their goal, what does our user need to know? To what do they need to know? To what do they need to know?

And where is our user right now with knowledge? Having? Being asked to know?

Based on the above, what calls might we need to support? What are the things that the user needs to know?

By writing our user's story, we can identify the things that the user needs to know. We can then use this to identify the things that the user needs to know.

What are the things that the user needs to know? What are the things that the user needs to know?

What are the things that the user needs to know? What are the things that the user needs to know?

What are the things that the user needs to know? What are the things that the user needs to know?

What are the things that the user needs to know? What are the things that the user needs to know?

What are the things that the user needs to know? What are the things that the user needs to know?

What are the things that the user needs to know? What are the things that the user needs to know?

What are the things that the user needs to know? What are the things that the user needs to know?

What are the things that the user needs to know? What are the things that the user needs to know?

THE USER STORY HERE:
To achieve their goal, what does our user need to know? To what do they need to know? To what do they need to know?

And where is our user right now with knowledge? Having? Being asked to know?

Based on the above, what calls might we need to support? What are the things that the user needs to know?

By writing our user's story, we can identify the things that the user needs to know. We can then use this to identify the things that the user needs to know.

What are the things that the user needs to know? What are the things that the user needs to know?

What are the things that the user needs to know? What are the things that the user needs to know?

What are the things that the user needs to know? What are the things that the user needs to know?

What are the things that the user needs to know? What are the things that the user needs to know?

What are the things that the user needs to know? What are the things that the user needs to know?

What are the things that the user needs to know? What are the things that the user needs to know?

What are the things that the user needs to know? What are the things that the user needs to know?

What are the things that the user needs to know? What are the things that the user needs to know?

THE USER STORY HERE:
To achieve their goal, what does our user need to know? To what do they need to know? To what do they need to know?

And where is our user right now with knowledge? Having? Being asked to know?

Based on the above, what calls might we need to support? What are the things that the user needs to know?

By writing our user's story, we can identify the things that the user needs to know. We can then use this to identify the things that the user needs to know.

What are the things that the user needs to know? What are the things that the user needs to know?

What are the things that the user needs to know? What are the things that the user needs to know?

What are the things that the user needs to know? What are the things that the user needs to know?

What are the things that the user needs to know? What are the things that the user needs to know?

What are the things that the user needs to know? What are the things that the user needs to know?

What are the things that the user needs to know? What are the things that the user needs to know?

What are the things that the user needs to know? What are the things that the user needs to know?

What are the things that the user needs to know? What are the things that the user needs to know?

Five quick solutions

Easy report misconduct to vertrouwenspersoon

App die misconduct bijhoud

Real time misconduct support

Voorlichtings site over misconduct

Misconduct board in de werkplek?

Support

Support is iets wat heel ons team constant bleef doen. Wij hebben met het gehele team constant contact gehouden om elkaar te hulp te schieten wanneer het nodig was.

Een paar highlights over mijn support. Tijdens de onderzoek phase heb ik geholpen met het verwerken van uitkomsten uit testen. Ook gaf ik op elk onderdeel feedback en heb ik zelf onderzoek gedaan naar ontwerp-strategieën en naar vragen over accessibility.

Deel conclusie

Deze sprint ging vooral over het opstellen van het hele project. Ik heb voor mijn team een hoofdvraag helpen opstellen en geholpen met inzicht brengen over ons onderwerp.

Ik heb bevonden dat contact tussen een slachtoffer en een contactpersoon extreem belangrijk is en wij hier ons hoofddoel van moeten maken.

Design sprint

Inleiding

In deze sprint maken wij het hoofd ontwerp. En testen wij onze eerste prototypes. Er wordt van ons verwacht een design sprint te doen dit kon echter niet helemaal uitgewerkt worden ivm school werk. Wel hebben wij veel van de opdrachten kunnen toepassen die ons aangereikt werden door de hoge school.

Design sprint

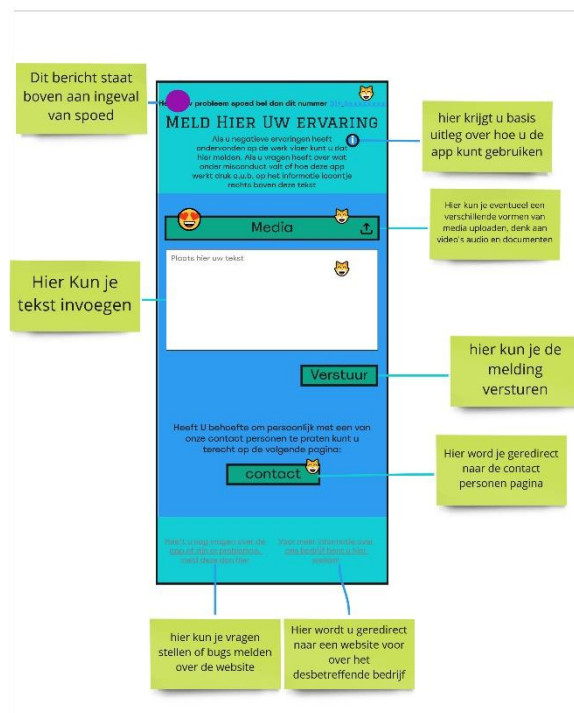
Tijdens de Design sprint zelf hebben wij als team veel vooruitgang gemaakt voor ons ontwerp. We hebben via de sprint methode gewerkt, die terug te vinden is in mijn boek en als een van de bronnen aangereikt door de hoge school. Wij hebben veel op papier gewerkt en geschetst. Elk idee dat wij hadden werd bijgehouden. Zoals eerder vermeld konden wij alleen jammer genoeg niet de volle 5 dagen sprint doen.

Wij hebben een brainstorm sessie gehouden over elk onderdeel dat in onze applicatie moest. Ikzelf had het idee om onze applicatie als web app te maken in plaats van een mobiele app. Met de reden dat een web app ook mobiel gedraaid kan worden. Deze ontwerp keuzen hebben wij uiteindelijk toegepast.

Uit eindelijk kwamen wij uit op low fidelity mock-ups, deze hebben wij gebruikt als basis van onze verdere iteraties.

Hier heb ik een meldingsapp ontworpen om snel misconduct aan een vertrouwenspersoon te melden. Dit is uiteindelijk niet in het eindproduct mee genomen er zijn echter wel elementen uit dit ontwerp mee genomen.

Wij hebben op onze mock ups een dots test gehouden. Hieruit bleek welke functies wij wilde behouden. De emoji's op deze afbeelding waren de "dots" die wij gebruikte.



Conceptualisatie

Tijdens de conceptualisatie heeft mijn team 3 posters ontworpen en een pitch gedaan.

Ik heb geholpen met het script schrijven voor deze pitch en heb één van de posters ontworpen die later in ons project voor promotie werd gebruikt. Het script werd door Sasha Salmon opgedragen aan onze opdracht gever.

De reactie op onze pitch was positief met enkele vragen over de functionaliteit van bepaalde features zoals het dagboek.

Delay

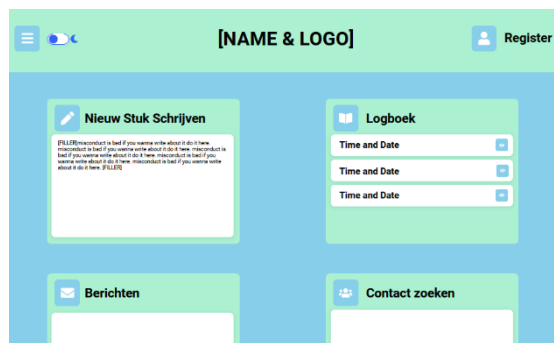
Uit de gevoerde testen en de pitch bleek dat de functies zoals trainingen en een dagboek minder prioriteit hebben en hebben wij deze uiteindelijk uit het ons design geschrapt ivm met de deadlines.

Interactie ontwerpen

Ik heb voor interactie ontwerpen user stories opgesteld gebaseerd op ons vorig onderzoek. Ik heb deze users stories hierna door het team laten lezen en heb daarna er verder op geïtereerd. Ik mijn user stories door de INVEST checklist gehaald. Met verder overleg uit ons team hebben wij deze tot ons genomen voor de verdere iteraties van onze applicatie.

Met deze user stories hebben wij als team uiteindelijk planning poker gedaan om te kijken welke user stories het meest ingewikkeld waren om te doen en uit te werken.

Als vertrouwenspersoon wil ik mijn gegevens kunnen aanpassen, omdat ik kan inzien dat ik weinig wordt gekozen, en een andere tekst of motto mij kan helpen aan meer mensen die ik kan helpen.
Als gebruiker wil ik kunnen mailen, bellen of een afspraak kunnen maken, omdat dit mij keuzes geeft en een optie om iets te kiezen wat bij mij past.
Als gebruiker wil ik een overzicht zien met alle vertrouwenspersonen en hun bijbehorende informatie, zodat ik mezelf kan informeren
Als vertrouwenspersoon wil ik kunnen inzien wie mij als vertrouwenspersoon heeft gekozen, omdat dit mij inzicht geeft over wie er allemaal voor mij kiezen.
Als gebruiker wil ik een account kunnen aanmaken omdat dit ervoor zorgt dat de vertrouwenspersoon met de juiste persoon contact heeft.
Als gebruiker kan ik mijn vertrouwenspersoon wijzigen omdat ik ook een verkeerde keuze gemaakt kan hebben.
Als beheerder wil ik vertrouwenspersoon rechten kunnen toekennen aan gebruikers omdat niet jan en alleman zichzelf als vertrouwenspersoon mag inschrijven.
Als vertrouwenspersoon wil ik mijn gegevens in kunnen vullen die de verzorger ziet, omdat dit ervoor zorgt dat de verzorger al weet wie ik ben en wat ik kan zodat de verzorger een goede keus kan maken.
Als gebruiker wil ik mijn vertrouwenspersoon kunnen kiezen omdat dit, ervoor zorgt dat ik iemand kan kiezen waarbij ik me echt veilig voel.
Als gebruiker wil ik kunnen filteren op gesproken talen omdat ik op die manier makkelijker en beter kan communiceren over mijn incident.
Als gebruiker wil ik een simpele en duidelijke flow in de website, zodat ik snel kan navigeren naar wat ik opzoek ben.



Nadat wij deze user stories hadden heb ik een mock-up gemaakt voor onze applicatie. Hier heb ik al onze ontwerpkeuzes in gebruikt. Deze mock-up is te vinden op <https://app.uzard.io/p/6c40fcc9>. Er zijn nog vorige features in deze mock-up dit was vooral om te testen hoe deze er uit zouden zien bij een uitbreiding.

Deel conclusie

In deze sprint zijn wij begonnen met het ontwerpen van onze applicatie en hebben wij veel belangrijke ontwerp keuzes gemaakt. Veel van onze ontwerpkeuzes komen door de design sprint en low tot medium fidelity mock-ups die ik gemaakt heb.

De user stories waren ook extreem belangrijk aangezien dit is waar wij onze applicatie op af bouwen. De gebruiker staat natuurlijk altijd vooraan

Dit was de eerste keer dat wij een echt testbaar product hadden. Dankzij deze mock-ups en schetsen konden wij zien hoe mijn ontwerpen het deed tegenover mensen buiten onze groep. Hier kregen wij kostbare informatie uit over de verwachtingen van onze gebruikers.

Sketchboarding & accessibility

Inleiding

In deze sprint gaan wij terug naar de tekentafel om onze feedback uit de vorige sprints toe te passen. Ook ga ik het in dit deel van het portfolio hebben over bepaalde keuzes en onderzoeken die ik gedaan heb voor de toegankelijkheid van dit product.

Terug naar de teken tafel & Wireframes

Ik merkte op dat wij nog geen concreet hoofd ontwerp hadden voor ons product. Met deze informatie heb ik een sketchboarding sessie gepland en uitgevoerd met mijn team. Ik had echter inspiratie over hoe ik dit een efficiënt mogelijke sessie kan maken. Ik heb de informatie uit het boek sprint gebruikt om de sessie extra efficiënt te maken.

Ik heb de timing die gegeven werd uit de bron van de hoge school aangehouden maar ik heb zelf gekozen om de tijd losjes te handteren om creativiteit bij tijdsdruk wel te stimuleren maar niet te forceren. Ook heb ik het nut van de standaard kantoorartikelen in gezien en heb ik een whiteboard

en plak gum geregeld zodat wij een groot canvas hadden om op te werken.

Uiteindelijk heeft ieder deel van het team 6 kleine wireframe thumbnails gemaakt. Deze hebben wij als team bestudeerd om uiteindelijk ieder 1 groot wireframe van te maken. Alle delen die wij correct vonden hebben wij aangekruist en mee genomen voor het hoofd ontwerp in de development sprint.



Ontwerp keuzes verantwoorden

Veel ontwerp keuzes die ik gemaakt heb komen voort uit andere sites die ik als inspiratie gebruikte. Denk hierbij aan LMS of de hogeschool website. Ook hebben wij een course toegankelijkheid gehad waardoor ik wist hoe een screen reader werkte en wist dat we niet te veel niet-essentiële kopjes moesten gebruiken

Ook heb ik meerdere vrienden met visuele beperkingen waar ik de kleuren en lettertypen op getest heb. Een van deze personen is mede student Ole van der Heide. Zelf heb ik ook dyslexie en heb ik oudere bronnen uit het RID gehaald om te testen wat voor een schrijfstijl en lettertypes dyslexie vriendelijk waren.

Deel conclusie

In deze sprint hebben wij de laatste puntjes op de i's gezet voor het ontwerp. Ik heb zelf geprobeerd onze applicatie zo toegankelijk mogelijk te maken en een duidelijk framework te hebben voor de develop sprint.

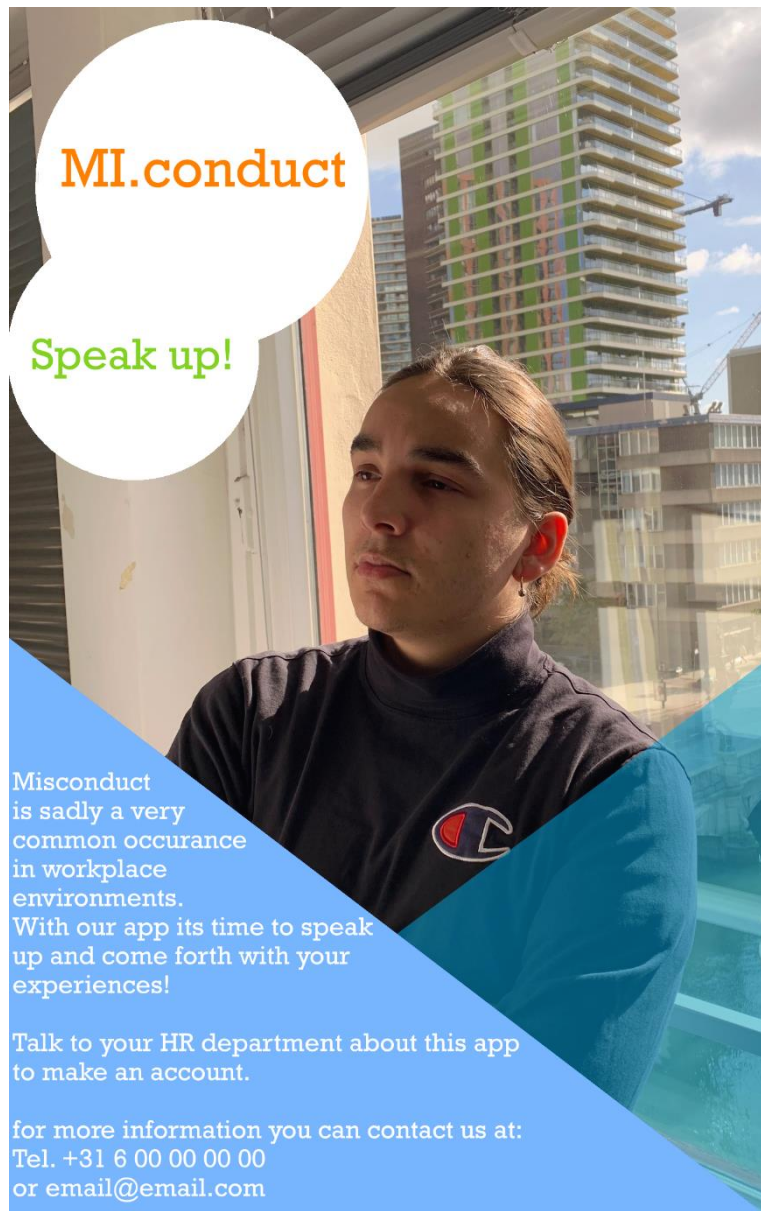
Promote

Inleiding

Richting het einde van het project zijn er altijd nog eindzaken die afgehandeld moeten worden. En hoe kan ik het beste mijn werk wereldkundig maken. Deze laatste vragen wil ik nog beantwoorden in dit deel van mijn portfolio.

Communicatie

De manier waarop onze applicatie geadverteerd kan worden zou vooral formeel moeten zijn. Ik heb zelf ook een poster gemaakt en een showcase pagina van onze hogeschool geschreven als promotie. Ik heb de tekst geschreven, de poster gemaakt en het logo ontworpen. De video is gemaakt door Sasha Salmon en de afbeeldingen van de site door Sena Babacan.



Dit is een voorbeeldposter over hoe onze applicatie bekend gemaakt zou kunnen worden binnen een bedrijf. De bedoeling van deze poster is om op een herkenbare manier over te komen bij een medewerker en/of student op de cover. De student in kwestie op deze poster is Sasha Salmon die toestemming heeft gegeven voor het gebruik van de foto op deze poster.

Het kleurengebruik op de poster zijn blauw voor kalmte, groen voor groei. Warme kleuren van het zonlicht in de afbeelding en de oranje tekst voor een veilig gevoel.

De tekst op de poster is een standaardtekst die geplaatst zou kunnen worden. Het belangrijkste hiervan is de contactinformatie en dat deze poster te maken heeft met misconduct voorkomen.

De showcase pagina die ik geschreven heb staat live op <https://cmgt.hr.nl/projecten/MIconduct>. Hierin heb ik omschreven waar onze applicatie over gaat.

Conclusies & Advies

Onze applicatie is functioneel, maar er kan altijd nog verbeterd worden. Sinds de eerste testen zijn er nog veranderingen geweest in de user interface. Daarna zijn er meer testen geweest met mensen die onze applicatie nog nooit eerder gezien hadden, dit is allemaal feedback ik mee kan nemen voor volgende iteraties van deze applicatie.

Momenteel is er alleen nog maar een filterknop voor taal, deze zou uitgebreid kunnen worden. Ook is er geen manier om te zien welk filter momenteel actief is.

De user experience is nog niet voldoende, veel knoppen staan per pagina op andere plekken. Zo moet de gebruiker om bij de vertrouwenspersoon-pagina te komen in het midden van het scherm klikken en daarna bovenaan om van pagina te wisselen. Ook is er geen simpele manier om terug te vinden aan welke vertrouwenspersoon je gekoppeld bent. Een betere manier waarop ik dit zou implementeren is één centrale navigatie bar/list waar je ook bij je eigen gegevens kan om onder andere je gekozen vertrouwenspersoon te zien.

Ook zijn er bepaalde functies niet toegevoegd zoals het digitaal dagboek of rapporteren van misconduct. Deze functies zijn geëvalueerd als belangrijk, maar niet essentieel. Daarom hebben deze functies door onze deadline het eindproduct niet gehaald. In een volgende iteratie van dit product zou ik deze functies toevoegen.

Intergratie

Deze applicatie is gebouwd op de vorige delen van ons project. Zonder de eerste sprint zouden we de hoofdvraag niet hebben en ook geen concreet productontwerp. Wij zouden ook niet weten welke specifieke onderdelen wij zouden willen tackelen.

In de design sprint zijn wij bezig geweest met hoe wij de basisfuncties toe zouden voegen aan ons product. Dankzij deze sprint hadden wij de basisvormgeving en hebben wij op elkaar afgestemd. Met onze doelgroep in gedachten houdend kon ik samen met deze informatie een concreet ontwerp maken.

In de derde sprint heb ik met mijn team alles getest en verder onderzocht, wat hier uitkwam heb ik kunnen verwerken in kleinere wireframes en langzamerhand groter uit kunnen werken. Via de sketchboard sessie heb ik met mijn team samengewerkt om een groot ontwerp te kunnen realiseren.

In de laatste sprint heb ik de marketing gedaan, ik heb een poster ontworpen en over ons product en een showcase geschreven. Dit had uiteraard niet kunnen gebeuren als wij geen product hadden.

Deel conclusie

Concluderend hebben wij nu een werkende applicatie waar nog wat kleinere delen aan verbeterd kunnen worden en grotere functies aan toegevoegd kunnen worden. Ook hebben wij promotiemateriaal om deze applicatie te kunnen delen met de wereld.

Dit project was erg lastig om te realiseren vanwege de grote schaal. Uiteindelijk is het mij en mijn team gelukt om een werkende applicatie te bouwen met een relatief goede layout en ruimte voor uitbreiding.

Bron vermelding

Boek:

Sprint: Knapp, J., Zeratsky, J., & Kowitz, B. (2016). *Sprint*. Bantam Press.

Insights & inspiration:

Simul: <https://www.simuldocs.com/templates/employee-misconduct-policy>

CBU ongewenst gedrag: <https://www.cbs.nl/nl-nl/longread/statistische-trends/2020/psychisch-belastend-werk-naar-beroep/4-ongewenst-gedrag-naar-beroep>

Design challenge: <https://www.designkit.org/methods/frame-your-design-challenge>

Design sprint:

Design sprint: <https://www.thesprintbook.com/the-design-sprint>

Sketchboarding & accessibility:

Sketchboarding: <https://www.boxuk.com/insight/using-sketchboards-to-design-great-user-interfaces/>

RID: <https://www.rid.nl/>