

Geanne Woertink

Ik ben een leergierige, enthousiaste creatieveling met een passie voor digital design en het betrekken van de gebruiker in een ontwerpproces.

Leer mij kennen!



Curriculum Vitae



Geanne Woertink

Ik ben een leergierige, enthousiaste creatieveeling met een passie voor digital design en het betrekken van de gebruiker in een ontwerpproces.

ACHTERGROND

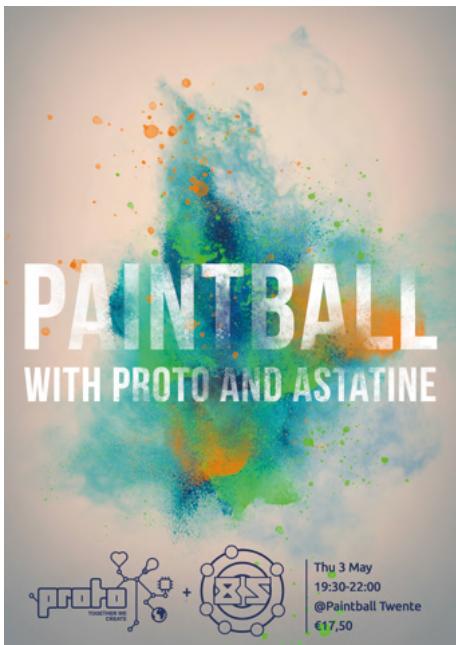
- 2016 - 2020**
bachelor
Creative Technology
Universiteit van Twente
- 2017 - 2019**
bijbaan
Junior UX/UI Designer
FiftyTwoDegreesNorth (nu Doop) Enschede
- 2018 - 2019**
bestuur
Commissaris Interne Betrekkingen
Navigators Studentenvereniging Enschede
- 2020 - 2021**
master
New Media Design
Universiteit van Tilburg

RELEVANTE VAKKEN

| Bachelor | Master |
|------------------------------|----------------------------------|
| • Visual Communication | • Human Media Interaction Theory |
| • Interactive Visualisation | • User Experience Design |
| • Game Design | • Usability and UX Evaluation |
| • Artificial Intelligence | • Interactive Storytelling |
| • Human Computer Interaction | • Creativity and Innovation |
| • Animated Data Narration | • Mobile Media and Society |
| • Data Visualisation | • Language Technology |

01

Promotie



Posters

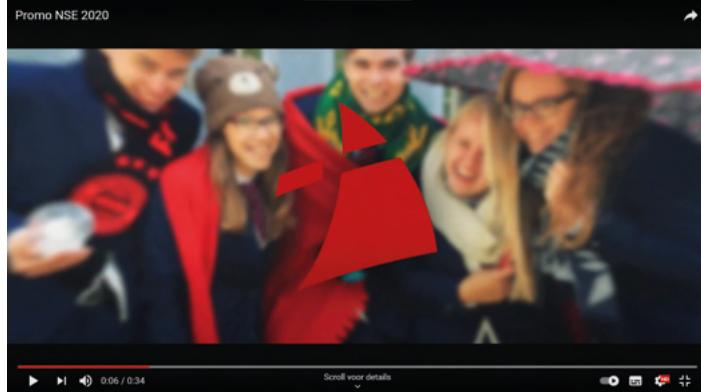
Ik ben actief geweest bij de promotie commissies van mijn studievereniging en studentenvereniging. Bij mijn studievereniging ben ik 2 jaar voorzitter geweest van de grafische / promotie commissie. Aan de linkerkant is een selectie te zien van de posters die ik voor deze verenigingen heb gemaakt. Ik gebruik vaak Photoshop en Illustrator voor zulke posters.

Merchandise

Naast posters heb ik voor verschillende commissies van de verenigingen ook een aantal logo's en bijpassende kleding ontworpen. Hier een kleine selectie, ik vind het vaak mooi om logo's transparant te ontwerpen zodat ze makkelijk te gebruiken zijn op verschillende oppervlakken.



01 Promotie



Video bewerking

Verder heb ik veel verschillende promotie- en aan-kondigingsvideo's gemaakt voor mijn studenten-vereniging, ook een heel aantal interne video's. Aan de linkerkant een selectie van openbare video's die ik ter promotie heb gemaakt. Ik gebruik vaak Premiere Pro en After Effects voor deze filmpjes.

01 Promotie

02

Bachelor

Creative Technology

In mijn bachelor Creative Technology deed ik elk kwartiel een groepsproject. Dit varieerde van het maken van een horloge voor mensen met geheugenverlies, naar een leeromgeving, naar een animatiefilmpje of fysieke data visualisatie, en nog veel meer. Ik zal in deze sectie een aantal projecten uitlichten.



Lesson 2: Roleplaying

In this lesson:
Roleplaying session 1
Getting a role assigned
Formulating pros and cons
Roleplaying
Roleplaying session 2
Getting a role assigned
Formulating pros and cons
Roleplaying

< Previous: Roleplaying session 1

Next: Roleplaying session 2 >





3D game

Samen met een studiegenootje heb ik een game in Unity gemaakt. We hebben de modellen in Maya gemodelleerd en geanimeerd om ze vervolgens in Unity om te zetten naar een game. Het verhaal is dat je een vlieg bent die in de krant is gevallen en je weg uit de krant moet vinden door naar iemand in de papieren wereld op zoek te gaan. We hebben close samen gewerkt en veel nieuwe skills en inzichten geleerd.

Leeromgeving

In mijn minorperiode heb ik ook een module van psychologie gevolgd waarin we een leeromgeving hebben ontwikkeld voor het ROC van Twente om MBO studenten te helpen kritisch te denken. Ik heb meegewerkt aan het bedenken en ontwikkelen en ik heb de visuals gemaakt en daar een interactief prototype van gemaakt met InVision Studio.

Learning objectives
After this lesson series, vocational students (16 - 20 years old) should be able to:
• Formulate pros and cons to NFC technology
• Support their point of view by means of well-found arguments
• Assess developments regarding the future
• Revise pre-existing misconceptions concerning NFC technology

Lesson plan

| What | Who | How long |
|------------------------------------------|--------------------------|------------|
| Introduction with learning objectives | Teacher | 5 minutes |
| Fill in pre-knowledge questions | Students individually | 10 minutes |
| Fill in pros and cons of assigned role 1 | Students individually | 15 minutes |
| Roleplaying session 1 | Students in small groups | 15 minutes |
| Evaluation of lesson and roleplaying | Students individually | 10 minutes |

Lesson 1: Introduction

| What | Who | How long |
|------------------------------------------|--------------------------|------------|
| Introduction with learning objectives | Teacher | 5 minutes |
| Fill in pre-knowledge questions | Students individually | 10 minutes |
| Fill in pros and cons of assigned role 1 | Students individually | 15 minutes |
| Roleplaying session 1 | Students in small groups | 15 minutes |
| Evaluation of lesson and roleplaying | Students individually | 10 minutes |

Lesson 2: Roleplaying

| What | Who | How long |
|-----------------------------------------|--------------------------|------------|
| Introduction with learning objectives | Teacher | 5 minutes |
| Preparation of role 2 | Students individually | 10 minutes |
| Roleplaying session 2 | Students in small groups | 15 minutes |
| Peer feedback | Students | 5 minutes |
| Preparation of role 3 | Students individually | 10 minutes |
| Roleplaying session 3, including doctor | Students in small groups | 15 minutes |
| Evaluation of lesson and roleplaying | Students individually | 5 minutes |

Lesson 3: Own opinion

| What | Who | How long |
|----------------------------------------|--------------------------|------------|
| Introduction including future risks | Teacher | 10 minutes |
| Preparation of role 4 | Students individually | 10 minutes |
| Roleplaying session 4, focus on future | Students in small groups | 15 minutes |
| Fill in pros and cons | Students individually | 10 minutes |
| Reflect on and discuss own opinion | Students individually | 15 minutes |
| Evaluation of lesson and roleplaying | Students individually | 5 minutes |

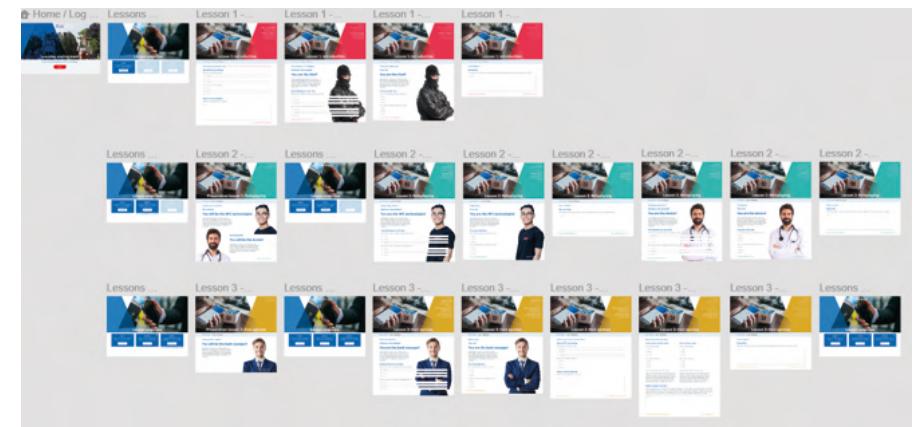
Formulating pros and cons

What are pros of NFC technology according to your role?

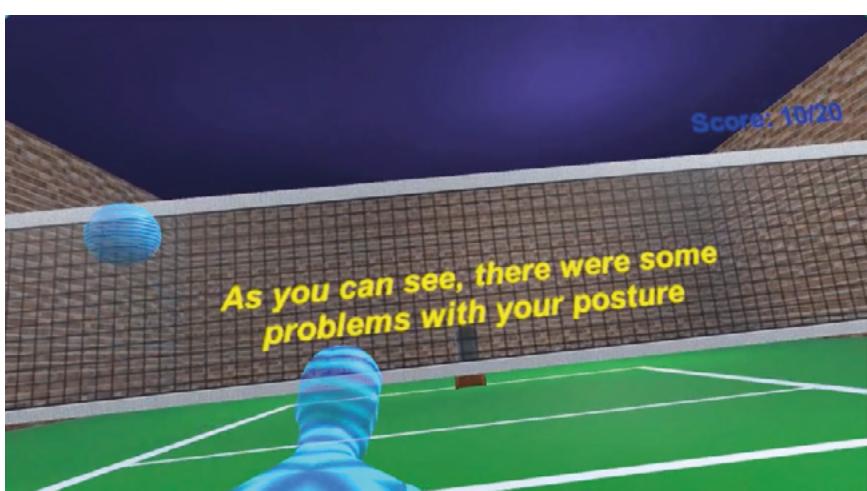
- Type here...
- Type here...
- Type here...

What are cons of NFC technology according to your role?

- Type here...
- Type here...
- Type here...



02 Bachelor

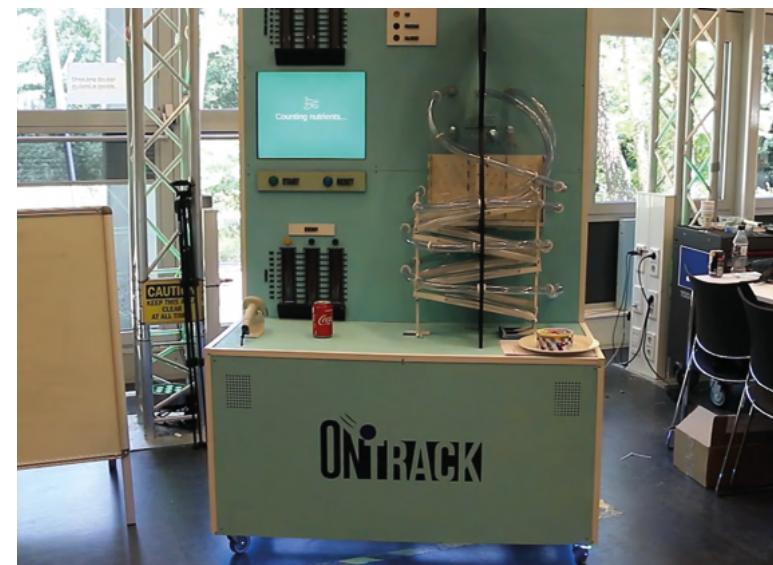
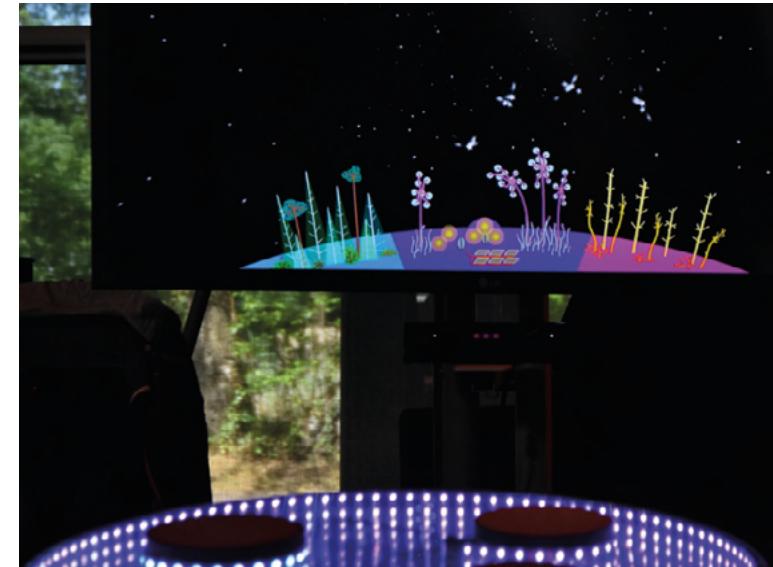


Virtual Reality

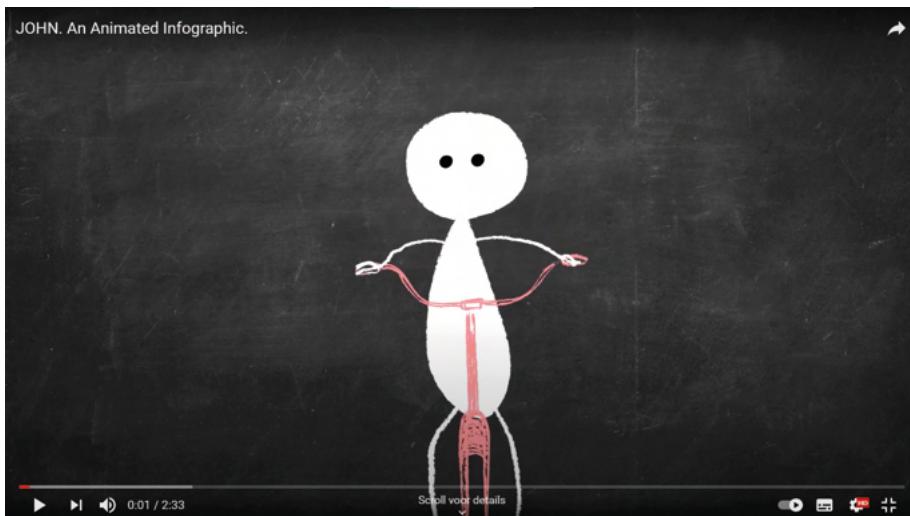
Bij mijn bachelor heb ik kennis gemaakt met nieuwe technologieën en de mogelijkheden daarvan. We hebben bijvoorbeeld een Virtual Reality applicatie gemaakt waarin mensen thuis hun volleybal houdingen kunnen oefenen. Ik heb door dit soort projecten ook veel geleerd over brainstormen, persona's maken en gebruikerstesten uitvoeren.

Installaties

Ik heb ook twee grotere groepsprojecten gedaan waarbij we fysieke, interactieve installaties hebben gemaakt. BlackOut was met een groep van acht mensen en stond ter expositie op het festival Gogbot in Enschede. OnTrack was een project met 15 mensen waarbij ik de leider van het design team was. Klik op de foto's om de projectvideo's te zien.



JOHN. An Animated Infographic.



Geanimeerde infographic

Samen met een studiegenootje heb ik een animatie-filmpje gemaakt waarbij we proberen uit te leggen hoe kleurenblindheid werkt. Het is een 2D geanimeerde infographic. De focus was op het verhaal en de overgangen, en ik heb in dit project vooral veel geleerd over After Effects en animatie. Ik vind dit een erg leuk gebied, dus ben hier later nog meer mee gaan proberen voor persoonlijke projectjes.

02 Bachelor

Documentaires

Verder heb ik twee documentaires gemaakt, één met vier anderen en een ander alleen. In de groep had ik de rol van producer en maakte ik de visuals en animaties. In degene die ik zelf heb gemaakt heb ik alles zelf bedacht, verzameld, gefilmd, bewerkt, etcetera. De video's zijn hiernaast te bekijken.

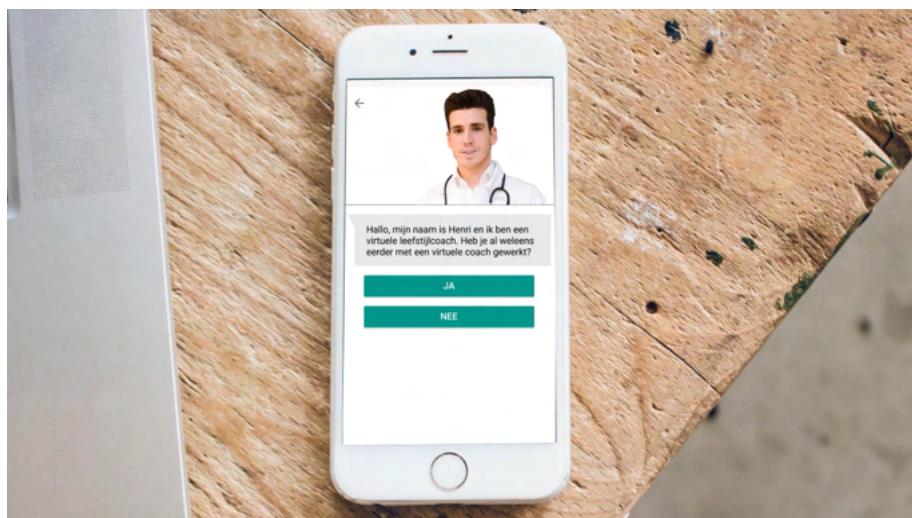




Photorealistic

Realistic illustration

Cartoon



Afstudeeronderzoek

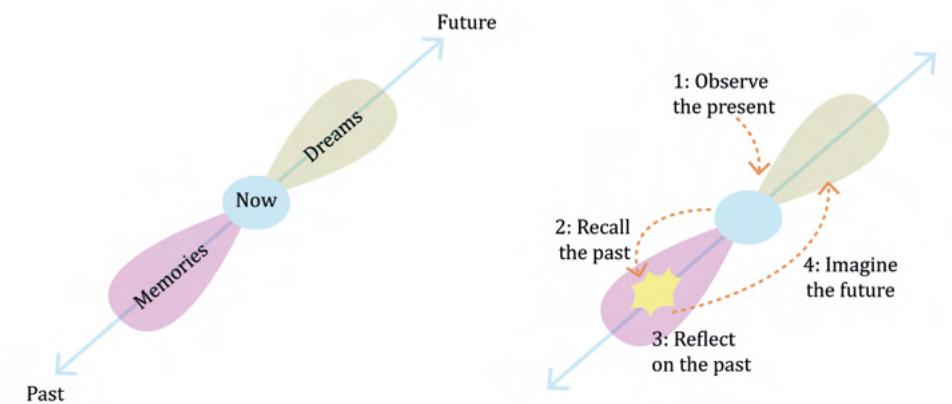
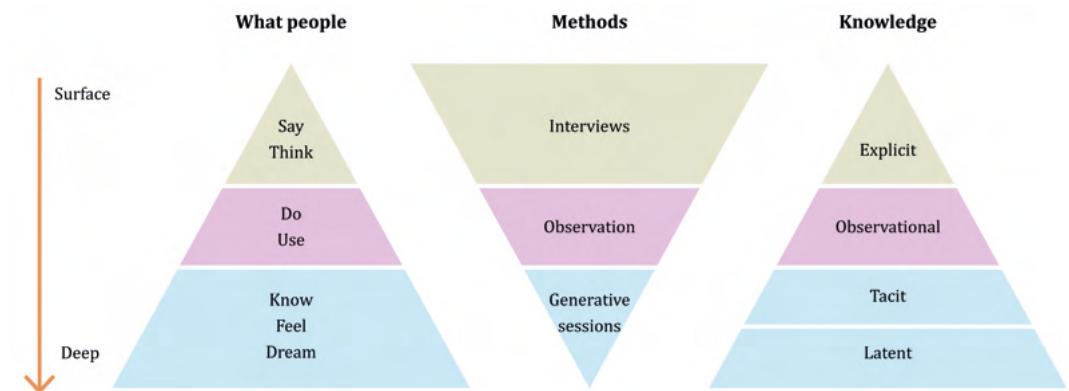
In mijn bachelor afstudeeronderzoek heb ik onderzocht wat het effect is op het realisme van een virtuele leefstijlcoach voor oudere mensen op hoe hij op hen overkomt. Ik heb co-design gebruikt om de virtuele coaches te ontwikkelen en een uitgebreid gebruikersonderzoek gedaan. Mijn scriptie is **hier** te lezen!

03

Master

New Media Design

Ik heb de Master Communicatie- en Informatie wetenschappen gedaan, met de track New Media Design. Hier leerde ik veel over de plek van nieuwe media in de maatschappij en over content- en interactieontwerp en de wetenschappelijke achtergrond hiervan. Ook hier heb ik een heel aantal projecten gedaan waarvan ik er een aantal zal uitleggen.



Work - Lunch

This interactive story is set in a canteen. It begins with a scene of a sandwich and a drink on a table. The text discusses the protagonist's feelings after a team meeting and their indecision about where to eat. The protagonist considers sitting alone or joining others. The story then shifts to a scene of three people at a table, with the protagonist asking to join them. The text continues with a narrative about a futuristic technology that allows people to see how others feel. The protagonist is curious about this feature. At the bottom, there are two buttons: "How cool, I want that!" and "Not sure if I would want that".

As soon as the humiliating team meeting ends, I swiftly pack my belongings, leave the room in haste and quickly head to the canteen. I'm not sure if I'm famished, but I know that I should eat, so I force myself to get some lunch. The canteen is brightly lit and full of people. It is a newly renovated room with tall narrow windows from the floor to the ceiling and a bright-yellow accent wall with inspirational quotes written on it. Today they aren't that inspiring. Instead, they seem to address the setbacks I have experienced today as my own personal failures. I join the slowly moving queue with a tray. Eventually, I pick what I'm going to have today and pay at the cash desk. I feel out of place. My mind is blank. I'm not sure where the remainder of this day will lead me.

I go through the seemingly endless amount of tables mindlessly, not knowing what to do next. The majority of seats are already taken, but there are some empty ones here and there. I consider sitting down in one of the empty seats, but the close proximity to other colleagues makes me doubt. They are already sitting together, chatting about work and the coming weekend and what they might do at it. They seem to be having a nice lunch surrounded by their friends. I don't know if I will be welcome to join or will be a nuisance for them? Maybe there's no place for me there. I don't feel like I belong with them right now. I let my gaze wander through the room and see a couple of empty tables at the end of the room. I feel lost.

Should I sit alone?

What should I do?

Eat alone

Ask to join for lunch

Introduction

Today. The sun is just coming through and I am on my way to go and have a good friend of mine. I always enjoy spending time with her and laughing. We've been best friends since I can remember, and we can share everything. I'm riding through the city on my hoverboard, I come across a billboard with an advertisement that catches my attention. A few years ago, everyone in the country got a chip implanted in their temple on their head. In those days this seemed like something cool, but nowadays this has normalized, and everyone uses this chip for voting, recording, telecommunication, et cetera. But this advertisement is an extension for our chip where you can get a look into another person's thoughts and memories, how interesting.

Would you understand me better if you knew how I feel?

See how others feel and show how you feel.

For some reason I get a weird feeling from the advertisement but simultaneously I get so curious to this feature.

How cool, I want that!

Not sure if I would want that

Interactieve verhalen

Ik heb twee interactieve verhalen gemaakt, eentje over ouderdomsracisme die ik maakte met een projectgroep en waar ik voornamelijk de visuals heb gemaakt, en eentje over een fictieve technologie en de mogelijke impact daarvan. De laatste heb ik zelf bedacht en uitgevoerd. Het was leerzaam om te leren mensen via storytelling zich ergens van bewust te maken. Klik hiernaast op de afbeeldingen om de interactieve verhalen te lezen!

03 Master

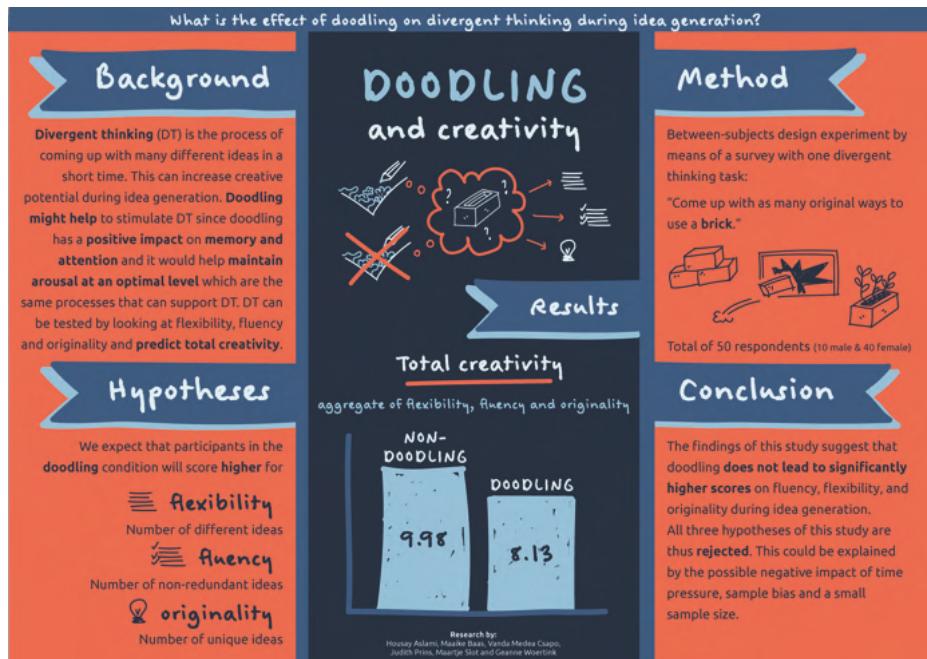
Stripverhaal

Bij het vak Visual Thinking and Composition hebben we geleerd strip te tekenen en hoe je op een visuele manier een boodschap kan overbrengen.

Als eindopdracht heb ik een wetenschappelijk artikel vertaald in een kort stripverhaal om de wetenschap zo een stukje begrijpelijker te maken.

Klik hiernaast om hem te lezen!



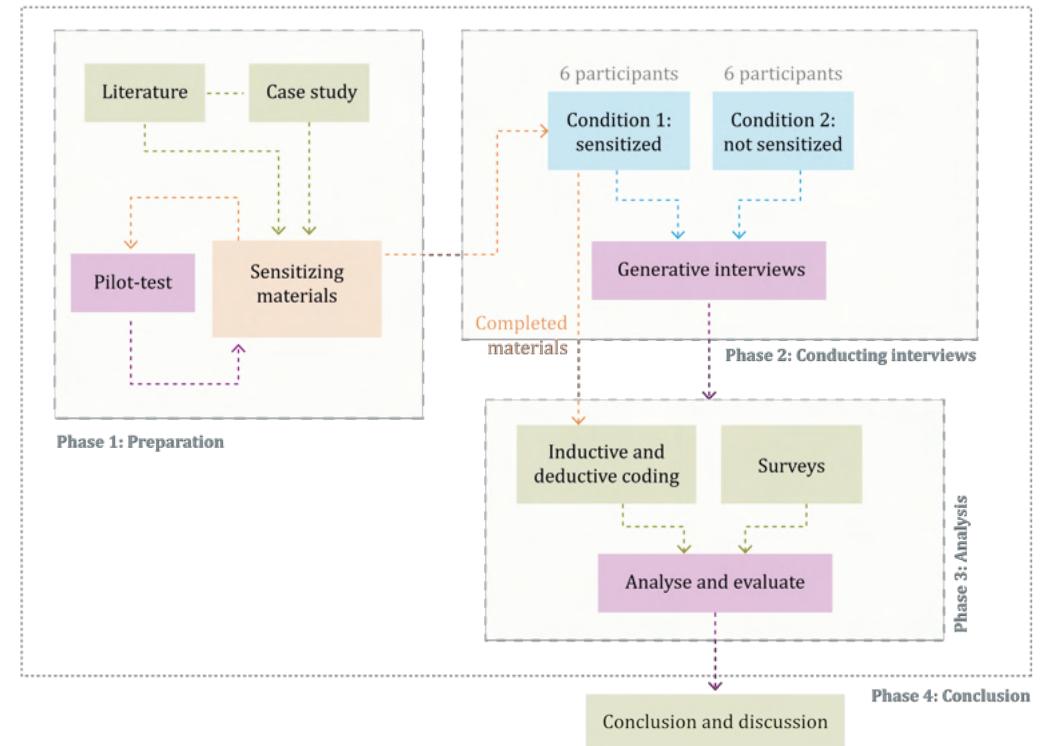


Onderzoek

Ik heb ook veel onderzoeksprojecten gedaan, waarbij we bijvoorbeeld onderzochten wat het effect is van droedelen op creativiteit, het effect van UI animaties op de user engagement, of welk platform een betere user experience heeft: Zoom of BigBlueButton. Ik heb hierdoor geleerd hoe ik een onderzoek op moet zetten en de resultaten op een duidelijke manier kan analyseren en communiceren.

Afstudeeronderzoek

Voor mijn masterscriptie heb ik onderzocht wat het effect is van het sensitiveren van gebruikers voor generatief onderzoek. Ik keek hierbij of mensen meer op zichzelf reflecteren en meer herinneringen delen als ze vooraf gesensitiviert zouden worden. Hierdoor kunnen designers er beter achter komen wat gebruikers echt nodig hebben en hierop nieuwe ontwerpen baseren.



04

Persoonlijk



Smoelenboek

Voor het jaarlijkse smoelenboek van mijn studentenvereniging heb ik de opmaak gemaakt in InDesign. Op basis van de al-bestaaende voorkant heb ik een huisstijl gemaakt en het boekje vormgegeven. Ik was ook voorzitter van de commissie, dus zorgde voor de brainstorm, vergaderingen, en dat iedereen zijn taak op tijd deed. Ook maakte ik een bijpassend intern promotiefilmpje.



Tekenen en illustreren

Sinds een jaar heb ik een tekentablet en een bullet journal waarmee ik het beiden heerlijk vind om te experimenteren met tekenstijlen en lekker kan ontspannen. De illustratie hiernaast maakte ik voor mijn ouders, en neem vooral een kijkje op mijn creatieve Instagram account Crea.Gea voor mijn bullet journal!

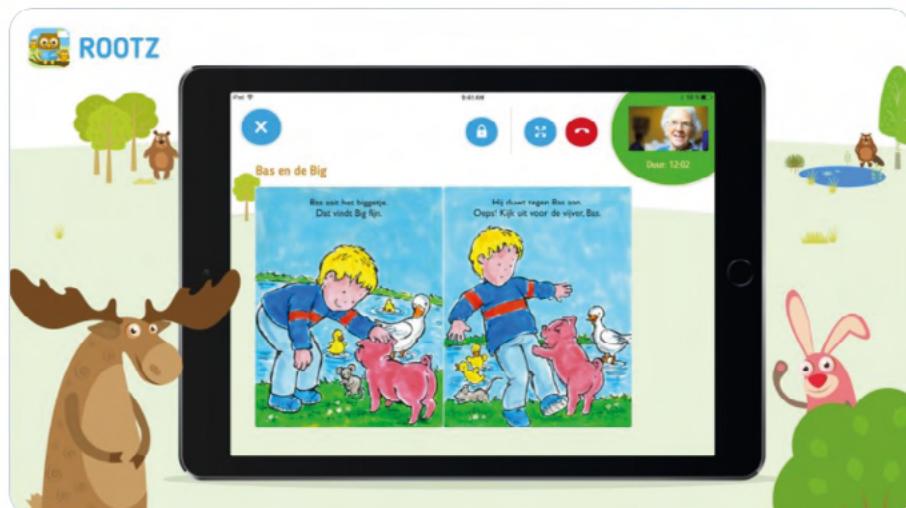


04 Persoonlijk

S2
DN **52DN**
@weare52dn

Op afstand voorlezen, videochatten en educatieve spelletjes spelen.  Met de voorleesapp Rootz wordt voorlezen nóg leuker en interactiever! In het kader van de [#nationalevoorleesdagen](#) delen we alvast een sneak peek. Binnenkort gratis te downloaden.
[#voorlezenmaaktjeleuker](#)

[Translate Tweet](#)



2:57 PM · Jan 23, 2019 · Twitter Web Client

Junior UX/UI designer

Tijdens mijn bijbaan als junior UX/UI designer heb ik veel geleerd over het maken van wireframes en goede interactiesflows in de praktijk. Ik heb het interactie-ontwerp gemaakt voor de app Rootz (deze is nog niet live), en verder regelmatig gewerkt aan schermen en nieuwe functies van apps zoals Veilig-Vakwerk. Ik maakte ook style guides, testte een app voor lancering om inconsistensies eruit te halen, en maakte voor Rootz ook een demo animatiefilmpje.

04 Persoonlijk

Neem contact op!

Voel je vrij om te bellen naar: 0629325569

Of mail naar: geannewoertink24@gmail.com

