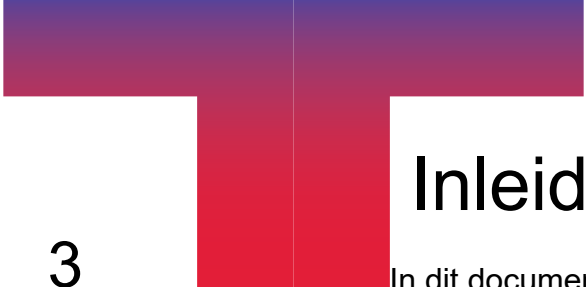


# CGI

## Korte Stage Stageverslag



# Inleiding

- Inleiding 3
- Stage en bedrijfsgegevens 4
- Omschrijving van het bedrijf 4
- Profielschets van de stagebegeleider 4
- Leerdoelen 5
- De werkzaamheden 6
  - VecLab
  - RWS Infographic
- Reflectie 18
  - Leerdoelen
  - Eigen Proces
- Terugblik en Conclusie 21
- Indruk bedrijf 22
- Bijlagen 23

In dit document ga ik in op de werkzaamheden die ik heb verricht tijdens mijn stagebezoek, de meetings die ik heb gehad en mijn leerproces tijdens mijn korte stage.

Ik zal dieper ingaan op het werkproces dat ik heb gevolgd tijdens deze stage en verschillende handelingen en keuzes die ik heb gemaakt. Ook zal ik ingaan op mijn eigen ervaring van de stage en het verloop er van.

Ik zal ingaan op verschillende leerpunten. Dingen die ik heb geleerd tijdens de stage, maar ook dingen waar ik nog aan kan werken na mijn stage.

# Stage en bedrijfsgegevens

Stagevorm: Meeloopstage  
Stageperiode: 1 februari tot 9 april 2021  
Stageduur: minimaal 45 dagen

Naam stagebedrijf: CGI  
Website stagebedrijf: <https://www.cginederland.nl/nl>  
Opgericht in: Juni 1976, Quebec, Canada  
Aantal medewerkers: 3500 in Nederland  
72000 wereldwijd

## Omschrijving van het bedrijf

CGI verleent zakelijke en technologische diensten en richt zich voornamelijk op business consulting, systeemintegratie en IT-outsourcingdiensten voor wereldwijde klanten. Hierbij staat een langdurige samenwerking centraal. CGI helpt klanten door mensen, business en technologie te integreren.

## Profielschets van de stagebegeleider

### Begeleider

Naam: Henk van Haaster  
Titel: Vice president consulting expert  
Achtergrond: *Opleiding*  
Economisch College Zaanstreek Waterland  
HES Amsterdam  
- Management, Economie en Recht (MER)  
- Bachelor, Management & Information  
Linkedin: <https://www.linkedin.com/in/henkvanhaaster/>  
E-mail adres: [henk.van.haaster@cgi.com](mailto:henk.van.haaster@cgi.com)  
tel: 06 51614447

### Vakgerichte feedback

Naam: Marc Evers  
Titel: Lead UX Designer  
Achtergrond: *Opleiding*  
De Haagse Hogeschool  
- CMD  
Linkedin: <https://www.linkedin.com/in/marc-evers/>

# Leerdoelen

### Begrijpen en kaderen

Aan het eind van mijn stage wil ik met de verschillende doelen en wensen van de klant een goed ontwerp hebben afgeleverd. Hiervoor ga ik samenwerken met de Vice President Consulting Expert om alle wensen in kaart te brengen en dit te verwerken in een prototype.

### Multidisciplinair samenwerken

Aan het eind van mijn stage wil ik in samenwerking met andere disciplines (Consulting en Development) een ontwerp neer kunnen zetten dat volledig naar wens van de klant is. Ook zal ik met de mensen vanuit Development in gesprek gaan om ervoor te zorgen dat dit ontwerp achteraf geen vragen meer oproept tijdens implementatie.

### Manifesteren en presenteren

Aan het eind van mijn stage wil ik mijn ontwerp duidelijk kunnen communiceren en presenteren aan mijn collega's. Zo ga ik er voor zorgen dat ik met gebruik van verschillende design technieken duidelijk mijn keuzes binnen het ontwerp kan uitleggen.

### Ontwikkelen en reflecteren

Aan het eind van mijn stage wil ik om duidelijke feedback kunnen vragen vanuit de Vice President Consulting Expert, de Lead UX Designer en de Developers om deze dan weer te verwerken in het design (itereren).

Het leerdoel waar ik nadruk op wil leggen is:

“Aan het eind van mijn stage wil ik met de verschillende doelen en wensen van de klant een goed ontwerp hebben afgeleverd. Hiervoor ga ik samenwerken met de Vice President Consulting Expert om alle wensen in kaart te brengen en dit te verwerken in een prototype.”

De competentie waar dit bij past is het “**Verbeelden en maken**”

# Werkzaamheden

## Beschrijving opdracht

CGI ontwikkelt een oplossing voor het vectoriseren van tekeningen om klanten te helpen voldoen aan de wet informatie-uitwisseling ondergrondse netten. Hiervoor moet een portaal ontwikkelt welke o.a. monitoring van het proces inzichtelijk maakt. De opdracht is het ontwikkelen van het UX/UI design voor dit portaal. Dit moet onder aansturing van de lead UX designer uitgewerkt. De UI moet gecustomized kunnen worden voor verschillende klanten.

## Eindresultaat VecLab

Voor deze opdracht heb ik een portaal ontworpen waarin een overzicht staat van de verschillende schetsen, de groepen waar die schetsen in zitten en de status en fase van het proces waar de schetsen en batches in zitten.

De link hieronder leidt naar het prototype van het protaal:  
<https://xd.adobe.com/view/7f135634-6463-437f-a426-8e8b24fa269c-2a40/>



VecLab, Inlogpagina

Tijdens deze opdracht heb ik veel contact gehad met de Director Consulting Expert, Alex de Vries, die aan dit project werkt en met de Lead UX Designer, Marc Evers.

Op de volgende pagina's zal ik mijn proces van deze opdracht doorlopen en de verschillende stappen die ik heb genomen om te komen op dit eindproduct.

## Proces

Het eerste wat ik heb gedaan is het opstellen van een schema. Ik had niet zozeer een tijdframe gekregen voor deze opdracht, dus binnen het schema is veel vrijheid gelaten om verschillende handelingen te verrichten. Het schema is opgedeeld in een verkennings fase, een maak fase en een verwerkings fase. Deze verschillende fases heb ik daarna ook weer opgedeeld in kleinere fases. Deze zal ik per fase doornemen.

Tijdens de volledige stage heb ik twee keer per week met mijn begeleider afgesproken om mijn voortgang te laten zien, dingen te kunnen bespreken en om meningen en feedback te vragen.

## Agenda

Week 1-3	Verkennen	Opdracht doornemen - spreken met Director Consulting Expert - spreken met Lead UX Designer
Week 4-5	Maken	Informatie verwerken - Itereren
Week 6	Verwerken	Voorleggen van prototype

## Verken fase

Tijdens de verkennings fase van deze opdracht was het van belang dat ik als eerste een goed beeld kreeg van wat het product zou moeten worden. Tijdens deze fase kwam de competentie van **Begrijpen en Kaderen** sterk naar boven, maar ook het **Multidisciplinair Samenwerken** speelde een hele grote rol. Dit project was al gaande voordat ik er in sprong dus er was al wel redelijk wat informatie beschikbaar, maar die was zeer verspreid. KPN had al veel van de verschillende functionaliteiten die ze terug wouden zien vastgesteld, er waren al Use Cases samengesteld en er was al een eerste prototype gemaakt. Van het concept heb ik toen ook een uitleg gekregen van Henk van Haaster, maar deze uitleg miste nog informatie die ik nodig had om het prototype te kunnen maken.

Om een beter idee te krijgen van het concept en de functionaliteiten die er in verwerkt moesten worden besloot ik voor mijzelf een stappenplan op te stellen.

## Stappen

- Probleem vaststellen
- Nauwkeurig analyseren van de Use Cases;
- Use Cases bespreken;
- Bespreken van de verschillende functionaliteiten die aanwezig moeten zijn;
- Bepalen met Henk van Haaster, Vice President Consulting Expert / Marc Evers, Lead UX Designer welke pagina's moeten worden uitgewerkt;
  - Met Marc in overleg gaan over verschillende design keuzes die aanwezig zijn in het huidige ontwerp;

## Vaststellen van het probleem

Voor het vaststellen van de opdracht heb ik gebruik gemaakt van het systeem dat ze bij CGI gebruiken, bij hun ook wel bekend als SPION; Situatie, Probleem, Impact, Oplossing en Nut. Door gebruik te maken van dit systeem kan je een simpel overzicht maken van de verschillende punten die je aan moet pakken, hoe je dat gaat doen en waarom je het (op die manier) doet. Met dit systeem kan je dus het probleem of de opdracht beter leren begrijpen en jouw eigen taak daarin kaderen.

In dit geval heb ik twee maal een SPION opgesteld. De eerste voor het volledige probleem en de tweede specifiek gericht op mijn opdracht.

## Het maken van een demonstrator voor het IP “digitalisering schetsen”

### SPION

- Situatie: CGI ontwikkelt een oplossing voor het vectoriseren van tekeningen om klanten te helpen voldoen aan de wet informatie-uitwisseling ondergrondse netten. Hiervoor moet een portaal ontwikkelen welke o.a. monitoring van het proces inzichtelijk maakt.

- Probleem: **1.** Weinig tijd gehad voor het UX/UI design dus is dat nog niet af **2.** Er is geen demonstrator;

- Impact: Kunnen niet beginnen met het gesprek, geen basis voor het verhaal;

- Oplossing: Het maken van een design voor een demonstrator;

- Nut: Het hebben van een demonstrator kan helpen met het “verkopen” van het product aan partijen.

## Opdracht - Prototype designs voor verder uitwerken - CGI Style

Het maken van een extra laag voor de VecLab prototypes. Hieronder valt het maken van pagina's die op het moment missen, het maken van verschillende statussen en het mogelijk verbeteren van het bestaande design.

### SPION

- Situatie: Er is een UX/UI prototype opgezet voor het VecLab project ter ondersteuning van de KPN offerte;

- Probleem: Het VecLab UX/UI prototype is nog niet compleet;

- Impact: Het VecLab UX/UI kan nu niet omgezet worden naar een werkende toepassing;

- Oplossing: Het beter begrijpen van de Use Cases en met die informatie de prototypes aanvullen (en mogelijk verbeteren);

- Nut: Wanneer de prototypes zijn uitgewerkt kunnen deze getest worden en uiteindelijk omgezet worden naar een werkend product.

Hiermee werd het al snel duidelijk wat er gedaan moest worden. Er is een prototype opgesteld, maar dit is nog niet af en heeft mogelijk fouten erin staan. Dit komt omdat er te weinig tijd was om een goed idee te krijgen van alle verschillende functionaliteiten die aanwezig moeten zijn en er was te weinig tijd om het daadwerkelijk te verwerken.

Voor mij was het dus erg van belang dat ik een duidelijk beeld kreeg van de verschillende functionaliteiten en wie de verschillende gebruikers zijn.

## Analyseren Use Cases

De volgende stap was het doornemen van de Use Cases. Voor de Use Cases waren twee flowcharts opgesteld. Na deze door te hebben gekeken had ik twee dingen opgemerkt. De ene flowchart had te weinig informatie en de tweede had veel informatie, maar was bijna niet te begrijpen. Na de flowcharts zelf door te hebben genomen had ik een iets beter idee van de verschillende functionaliteiten en van de data flow binnen het concept, maar met de informatie die ik hieruit had opgedaan kwam ik niet echt verder.

Toen ik hier naar vroeg merkte ik al snel dat ook de andere collega's er ook niet veel van konden maken en meteen snapte ik waarom het bestaande prototype nog zoveel problemen had. De Lead UX Designer, Marc Evers, had alleen een vaag idee van de verschillende functionaliteiten die verwerkt moesten worden. Na deze conclusie te hebben getrokken ging ik op zoek naar een collega die een goed beeld had op de functionaliteiten. Ik ben toen door Henk doorgestuurd naar Alex de Vries, de Director Consulting Expert. Alex was de persoon die alle verschillende functionaliteiten en partijen goed in beeld had.

## Bespreken Use Cases en functionaliteiten

Met Alex heb ik toen een meeting geplanned om over de opdracht te spreken. Dit is het moment waarop mijn Multidisciplinaire Samenwerking begon.

Voor deze meeting heb ik van tevoren een kort plan opgesteld:

*Spreken met Alex de Vries, Director Consulting Expert*

- Bespreek de Use Cases;
- Vraag voor een top 5 of top 10 functionaliteiten die uitgewerkt moeten worden binnen het prototype;
- Stel hierbij ook een aantal functies en/of statussen voor.

Mijn doel van deze meeting; Beter begrip krijgen van het product, de verschillende gebruikersgroepen en het begrijpen van de functionaliteiten die in het product verwerkt moesten worden.

Tijdens dit gesprek heb ik een goed beeld gekregen van wat er moest gebeuren, maar het was een heleboel informatie. Vooral omdat ik veel van de functionaliteiten uit het huidige ontwerp moest aanpassen of verwijderen en dat er nog meer moest komen. Hierom hadden we besloten om wekelijks af te spreken zodat ik op die manier op een wekelijkse basis door de verschillende functionaliteiten heen kon werken (itereren).

Na deze eerste meeting met Alex heb ik ook een meeting ingepland met Marc Evers om het toen huidige prototype door te lopen en te bespreken om zijn gedachtengang te proberen op te pakken waarmee hij het prototype had gemaakt. Ook voor deze meeting heb ik weer een kort plan opgesteld:

*Spreken met Marc Evers, Lead UX Designer*

- Genoemde functionaliteiten van Alex bespreken;
- De werking van het bestaande design vaststellen;
- Designkeuzes in huidige prototypes bespreken;
- Mogelijke verbeteringen voorstellen en bespreken.

Na dit gesprek was het me nog duidelijker geworden in wat voor omstandigheden het prototype gemaakt was. Weinig tijd, weinig informatie en een boel mensen die gewoon zeiden dat er bepaalde functionaliteiten in moesten zitten en gewoon wilden dat het erin zat op een manier. Hierdoor was het prototype niet optimaal verwerkt en waren er een boel functionaliteiten die ook simpelweg niet klopten.

Daarnaast heb ik een paar van de design keuzes besproken en een idee gekregen van de gedachte erachter. Ik heb ook een paar van mijn eigen ideeën voorgesteld, waaronder het verwijderen van het hamburger-menu dat in het originele ontwerp zat. Samen met Marc ben ik door mijn verschillende ideeën heen gegaan om te kijken of we de UX konden verbeteren.



# Creatie fase

Deze fase staat helemaal in het thema van **Manifesteren en Presenteren** en **Ontwikkelen en Reflecteren**. Vanaf dit punt was het de bedoeling om echt te gaan werken aan het prototype. Tijdens deze fase werkte ik in de vorm van wekelijkse sprints.

Iedere vrijdag had ik een meeting met Alex waar ik met hem in gesprek ging over verschillende functionaliteiten, hoe sommige van die functionaliteiten op dat moment in het, toen huidige, prototype verwerkt stonden en over de belangen van de verschillende gebruikersgroepen. Het werk dat ik iedere week verrichte werd dan twee keer per week, op de dinsdag en donderdag, door mij gepresenteerd en besproken tijdens een stand-up samen met mijn begeleider en ik sprak meerdere malen met Marc over mijn verschillende design keuzes.

Tijdens de gesprekken met Alex heb ik vooral gevraagd naar verschillende functionaliteiten per pagina van het prototype. Ik vroeg dan vaak naar de functionaliteit die beschreven stond en vertelde hoe ik het interpreteerde. Daarna vertelde Alex me wat het idee van de functionaliteit is en wat er dus mogelijk niet klopte aan het ontwerp dat tot op heden was gemaakt. Na dit te hebben gehoord probeerde ik het dan in mijn eigen woorden uit te leggen om te kijken of ik echt begreep wat het idee van de functionaliteit is en of ik begrijp hoe het zou moeten werken. Als ik dan een confirmatie kreeg van Alex stelde ik wat mogelijke vormen en oplossingen voor de functie voor en besprak deze ook meteen. Tijdens de eerste stand-up van iedere week zou ik deze oplossingen ook nog met Henk bespreken. Op deze manier werkte het eerste deel van mijn iteratie proces. Het opstellen van meerdere ideeën, deze voorstellen en checken. Dan tussen de eerste en tweede stand-up zou ik de gekozen oplossing uitwerken, om feedback vragen tijdens de tweede stand-up en hier dan weer op itereren.

Om hiervan een voorbeeld te geven:

In het eerste ontwerp van het prototype was op het dashboard alleen de status te zien van de verschillende batches op het gebied van vectorisatie. Na hierover met Alex te hebben gesproken besloten we dat het dashboard meer algemene data moest bevatten. Waar we gezamenlijk op uit kwamen was deze gedachte:

“Het dashboard is bedoeld om een simpel, maar duidelijk overzicht te geven van de status van de verschillende elementen binnen het totale proces.”

Met dit in gedachte had ik een aantal manieren bedacht waarop we dit weer konden geven:

- Met een tabel
- Met een tijdlijn;
- Of met een grafiek.

Na de verschillende opties te hebben besproken met Alex en Henk waren we er op uitgekomen om een tijdlijn te maken. Hiervoor heb ik toen een aantal iteraties gemaakt die hier onder te zien zijn.



Deze verschillende variaties voor de tijdlijn heb ik toen besproken. Waar we met de keuze uiteindelijk vooral op hebben gelet zijn de volgende punten:

- Het is duidelijk;
- De status en voortgang van het proces is snel te zien;
- Het hoeft er niet super leuk of flashy uit te zien. Het is een zakelijke dienst.

Met deze punten in gedachten hebben we uiteindelijk gekozen voor het eerste ontwerp. Hiervan heb ik toen nog een duidelijker overzicht gemaakt en heb ik het verwerkt in het prototype.



Van de verschillende gesprekken met Alex en Marc heb ik ook aantekeningen gemaakt. Deze aantekeningen zijn te vinden in de bijlagen van dit document.

# Verwerkings fase

Ook bij deze fase ging ik weer in op **Manifesteren en Presenteren** en **Ontwikkelen en Reflecteren**. Aan het begin van deze fase is het prototype door Alex gepresenteerd aan KPN. Tussen de leden van KPN en CGI zijn er veel positieve opmerkingen geweest over het ontwerp. Hierna was het mijn doel om tijdens deze fase mijn deel van de opdracht af te gaan ronden. Om dit te kunnen doen moest ik er voor zorgen dat alle verschillende elementen en werkingen van het prototype duidelijk waren.

De groep die met dit product aan de slag zou gaan na mij was het development team. De verschillende functionaliteiten wist Alex, dus daar hoefde ik niet persé verder op in te gaan. Wat ik besloten heb om te doen is om een design document samen te stellen met uitleg over animaties, statussen, verschillende knoppen en kleuren. Door zo een document op te stellen zullen de developers niet snel tegen vragen aan lopen die niet beantwoord zouden kunnen worden zonder mij.

Zo ben ik dus begonnen met het maken van het design document voor de developers. Het idee was dat dit document echt voor de ontwikkelaars bedoeld was en geen gebruikers handleiding werd. Vanuit het uiteindelijke document zou een gebruikershandleiding gemaakt kunnen worden met de andere informatie die ik daarnaast heb gegeven.

Na het document te hebben gemaakt kreeg ik nog een goed idee om nog wat verder in te gaan op het Multidisciplinair Samenwerken, Presenteren en Reflecteren. Ik zou het document gaan bespreken met iemand van het development team. Zo heb ik een afspraak gemaakt met Wouter Koenen, Software Architect.

Voor de meeting had ik het document doorgestuurd naar Wouter zodat hij het alvast even door kon nemen voor de meeting. Tijdens de meeting heb ik het document en het prototype toen nog stap voor stap met hem doorgemomen en daar heb ik veel goede feedback uit kunnen halen. Ik kon zo nog veel meer toevoegen om het leven van de ontwikkelaars een stuk makkelijker te maken.

Na deze meeting heb ik verder nog kleurcodes, border radiussen, stroke diktes, de schaduw effecten en user specific functies toegevoegd in het document. Daarnaast heb ik ook een Color Guide opgesteld en opgenomen in het document.

Ook voor het prototype had hij nog wat goede feedback. Aangezien ik aan het werken was met een ontwerp dat door iemand anders gemaakt was met andere functionaliteiten bleken er nog een heleboel radio-knoppen in het ontwerp zaten die hun functie hadden verloren. Dit was mij niet opgevallen omdat ze al vanaf het begin in het ontwerp aanwezig waren en ik ze daardoor over het hoofd heb gezien nadat ik de functie van de verschillende pagina's had aangepast. Ook kwam Wouter nog met een goede opmerking over het inlog scherm, want er was geen optie aanwezig voor mensen die hun gegevens waren vergeten of voor mensen die een nieuw account aan willen maken. Met deze feedback heb ik deze punten nog aangepast.

Zo bleek het erg verstandig te zijn geweest dat ik ook nog met iemand van het development team heb gesproken en dat deed me ook meteen inzien hoe belangrijk het Multidisciplinair Samenwerken nu daadwerkelijk is.

Het design document is te vinden in de bijlagen van dit bestand.

## Beschrijving bonus opdracht

CGI heeft een concept dat ze proberen te verkopen aan Rijkswaterstaat. Het idee van het concept is dat ze data integratie willen gebruiken vanuit een assetmanagement perspectief, maar het is een ingewikkeld concept en is dus ook moeilijk uit te leggen. Het idee is dat hiervoor een infographic wordt opgesteld om het concept makkelijker uit te kunnen leggen.

### SPION

- Situatie: CGI heeft een concept dat ze willen verkopen aan Rijkswaterstaat

- Probleem: Het concept is ingewikkeld en moeilijk uit te leggen

- Impact: We krijgen het niet verkocht

- Oplossing: Maken van een infographic om het concept uit te kunnen leggen

- Nut: Als het concept goed uit te leggen is is het makkelijker om het te verkopen

Dit vond ik een erg lastige opdracht. Ik had nog nooit eerder een infographic gemaakt, dus ik wist niet zo goed waar ik moest beginnen. Ik heb toen Christiaan van Dokkum gevraagd voor wat advies rond het maken van een infographic.

Zo heb ik een paar bronnen gekregen die ik als voorbeeld heb gebruikt:

In60seconds

Frederick Ruys - <https://www.vizualism.nl/infographics/>  
<https://www.vizualism.nl/infographic-taxonomy/>

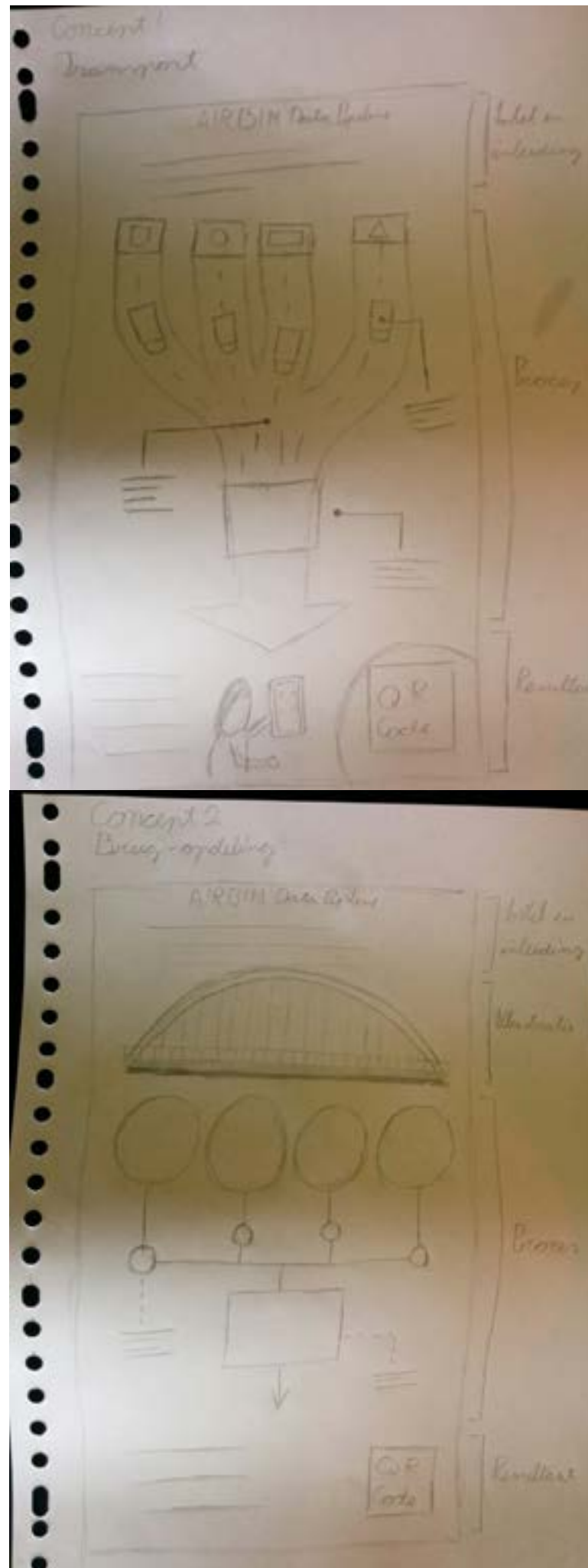
Karin Schwandt

Andy Kirk - Datavisualisation

CatalogTree - <https://www.catalogtree.net/>

Na deze bronnen te hebben bekeken ben ik in het thema van Rijkswaterstaat schetsen gaan maken waar het concept in verwerkt zou kunnen worden.

Op de volgende pagina zijn de schetsen te zien.



Na deze schetsen te hebben besproken kwamen we tot de conclusie dat ik meer met metaforen moest werken aangezien het concept niet heel veel beter te begrijpen werd met deze schetsen.

Dus begon ik met het in kaart brengen van het concept en het versimpelen van het concept tot een paar stappen.

Algemene stappen

1. We hebben 4 buckets
2. Deze worden verwerkt
3. Dan moeten er keuzes gemaakt worden
4. En dan geleverd aan de consumer

Na deze te hebben opgesteld ben ik gaan kijken naar handelingen of concepten die zouden passen bij het idee van deze vier stappen.

Uiteindelijk ben ik uitgekomen op drie verschillende ideeën:

1. Het produceren van iets op een boerderij wat dan verder verwerkt wordt tot uiteindelijk product
2. Het maken van koffie
3. Het maken van een smoothy

#### Boerderij

1. Er worden vier verschillende groenten verbouwd
2. Deze groenten worden geleverd aan een producent
3. Er wordt een salade gemaakt van de verschillende groenten
4. De salade wordt geleverd aan de klant met een QR-code die info over de salade weergeeft

#### Koffie

1. We hebben vier verschillende soorten koffie-bonen
2. Van deze bonen wordt een blend samengesteld
3. Er wordt gekozen wat voor koffie men wil
4. En dit wordt dan bij de gast op tafel gezet met een QR-code die info over de koffie weergeeft

#### Smoothy

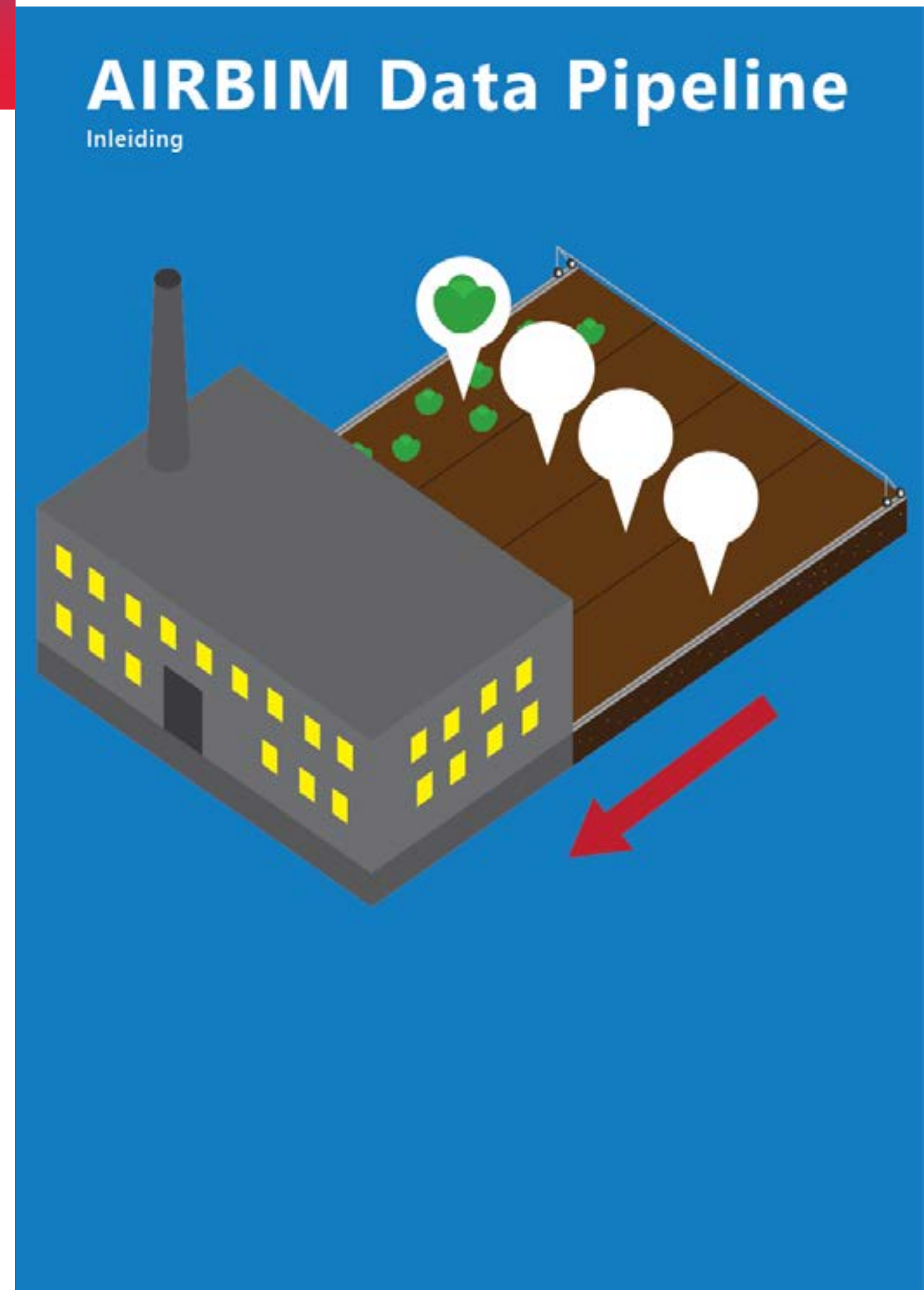
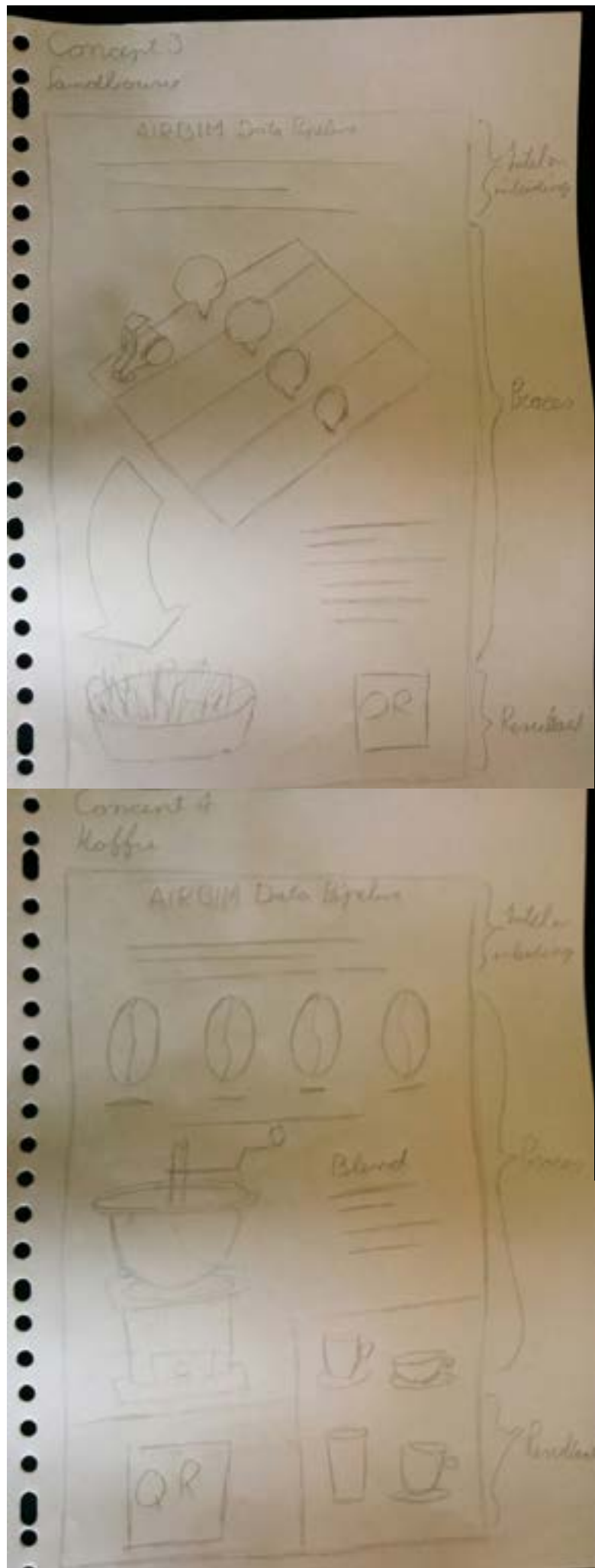
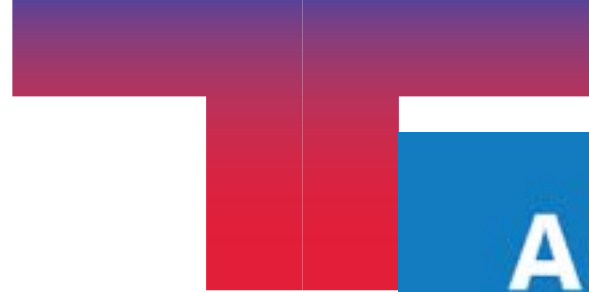
1. We hebben vier verschillende soorten fruit
2. Deze worden voorbereid
3. Er wordt een samenstelling gekozen
4. Je hebt een smoothy waar een QR-code bij zit die info over de smoothy weergeeft

Voor deze drie concepten heb ik toen ook weer schetsen gemaakt. Deze staan op de volgende pagina.

Na deze schetsen te hebben besproken kwamen we er op uit dat we het idee van de Boerderij en de werking daarvan het dichtste bij het idee van het concept kwam en dat we dat concept ook het leukst vonden, dus zijn we daarmee gegaan.

Helaas heb ik niet de tijd gehad om de infographic af te maken, maar het begin van de digitale schets is te vinden op pagina 17.





# Reflectie

## Reflectie op de leerdoelen

Ten eerste wil benoemen dat ik het gevoel heb dat ik ieder van de leerdoelen in ieder geval op een manier hebt behaald. Het ene leerdoel heb ik misschien duidelijker behaald dan anderen en daar zal misschien ook meer tijd en werk in zitten.

### Begrijpen en Kaderen

Op dit gebied heb ik naar gevoel veel geleerd. Met de opdrachten voor school hebben we vaak al een redelijk duidelijke opdracht waar we mee aan de slag kunnen, maar tijdens deze stage was het nog best moeilijk om te achterhalen wat de doelen, gebruikers, wensen en functionaliteiten waren. Dit kwam mede doordat de opdracht en het idee al best lastig waren, maar ook omdat ik de informatie om dit te achterhalen niet zelf had, dat er onduidelijkheden waren bij verschillende mensen die bezig waren met het project en dat de informatie die ik wel had te moeilijk te begrijpen was. Wat ook onderdeel was van dit probleem voor mij was dat ik in dit geval midden in het project erbij kwam en het onderzoek voor de opdracht al gedaan was terwijl wij met de opdrachten van school vanaf het begin aanwezig zijn en het onderzoek zelf moeten doen.

Voor de antwoorden die ik nodig had moest ik uiteindelijk bij iemand anders zijn om alle verschillende punten voor mijzelf in kaart te kunnen brengen. Dus moest ik niet alleen de ideeën omzetten naar mijn eigen woorden, maar ik moest dit doen vanuit iemand anders zijn blik op de situatie.

### Multidisciplinair Samenwerken

Dit leerdoel is uiteindelijk heel erg belangrijk geworden tijdens mijn stage. Veel van de dingen die al in plaats waren voordat ik met de opdracht aan de slag ging klopte niet helemaal en aangezien de opdracht heel erg technisch was had ik nog enige moeite met het begrijpen van sommige van de functionaliteiten en wie waar nou mee te maken had. Dus ik had verschillende mensen nodig om de opdracht daadwerkelijk te kunnen maken naar wens van de klant.

Om aan de verschillende wensen van de klant te kunnen voldoen ben ik wekelijks in overleg gegaan met de Director Consulting Expert, Alex de Vries. Alex had alle verschillende wensen van de klant en functionaliteiten goed voor zichzelf in beeld. Dus met zijn informatie ben ik iedere week in overleg gegaan over de verschillende functionaliteiten en ben ik die stuk voor stuk in het ontwerp gaan bouwen.

Op het gebied van Design/Visual sprak ik dan met de Lead UX Designer, Marc Evers. Samen met zijn expertise hebben we ervoor gezorgd dat de stijl van het product binnen de stijl van CGI paste. Door met hem te discussiëren en onze design kennis met elkaar te delen en te combineren hebben we ook op het gebied van gebruikersvriendelijkheid veel punten weten aan te kaarten.

Met de Vice President Consulting Expert, Henk van Haaster, had ik twee keer per week een gesprek over mijn voortgang, waar ik dan ook vragen kon stellen en meningen en feedback kon verzamelen over de onderdelen waar ik op dat moment mee aan de slag was. Zo kon ik tijdens een week veel itereren en kijken of ik alles goed te begrijpen had.

Aan het einde van de opdracht ben ik nog in gesprek gegaan met Software Architect, Wouter Koenen. Samen met hem heb ik nog een kijkje genomen door mijn ontwerp en met een meer technische blik op de situatie hebben we samen nog wat punten uit het ontwerp kunnen pakken die nog aangepast moesten worden. Ook heb ik een document samengesteld om de Developers te helpen met het uiteindelijk maken van het product en voor dit document heb ik ook nog feedback een aanvullingen gekregen om het nog beter en duidelijker te maken.

Door met al deze mensen uit verschillende disciplines samen te werken is het me gelukt een mooi product neer te zetten waar ik erg trots op ben.

### Manifesteren en Presenteren

Met dit leerdoel had ik nog best wel veel moeite uiteindelijk. Ik had altijd een duidelijk beeld van de verschillende keuzes die ik had gemaakt en waarom ik dat op die manier heb gedaan, maar deze heb ik te weinig naar voren gebracht om mijn keuzes ook daadwerkelijk te verantwoorden richting anderen. Tijdens mijn gesprekken met Henk kwam de vraag “Waarom heb je dat op die manier gedaan?” soms naar voren en toen bleek het dat ik vaak wel moeite had om daadwerkelijk met een vorm van theorie achter mijn keuze te komen en soms had ik gewoon echt veel moeite met het verantwoorden van mijn keuzes. Dit kwam ook weer terug bij het design document dat ik had gemaakt voor de developers. Wederom had ik in dit document helemaal geen theorie verwerkt om mijn keuzes uit te leggen aan anderen. Dit document heb ik na mijn gesprek met Wouter ook aangepast om niet alleen meer gedetailleerde informatie te geven, maar ook de theorie achter mijn keuzes te behandelen.

Naar mijn mening is dit leerdoel het moeilijkst gebleken in praktijk, maar ik heb hier wel veel van geleerd en zal vanaf nu veel meer letten op mijn verschillende keuzes en deze zal ik ook documenteren en ondersteunen met theorie.

### Ontwikkelen en Reflecteren

Met hoe groot de opdracht was, de tijd die ik had en de tijd die ik had om met anderen te spreken was dit leerdoel ook wel wat lastiger aan te pakken. Ook was de vorm die het “itereren” aannam anders dan wat ik normaal gewend was. Voor veel van de onderdelen heb ik niet zozeer verschillende varianten gemaakt, maar maakte ik iets waar ik dan feedback op kreeg en met die feedback maakte ik dan weer aanpassingen op het ontwerp. Voor veel van de functionaliteiten heb ik als basis een idee gebruikt van Alex aangezien hij het beste wist hoe alles zou moeten werken. Met de informatie die hij mij gaf, stelde ik wat dingen voor en over deze ideeën spraken we dan om te kijken wat het beste zou werken. Dan was ik met de keuzes die we hadden gemaakt tijdens dat gesprek de week daarna aan de slag gegaan en de werking ervan besprak ik dan met Henk en uiteindelijk liet ik Alex mijn resultaat weer zien.

Het daadwerkelijk vragen naar gerichte feedback ging naar mijn gevoel wel goed. Iedere week had ik meerdere momenten met verschillende mensen waar ik naar feedback vroeg om verschillende aspecten van een onderdeel te kunnen benaderen en aan te pakken. Zo heb ik per functionaliteit/pagina verschillende soorten feedback ontvangen om vanuit verschillende kijkpunten feedback te ontvangen.

Ik had wel wat vaker vragen mogen stellen over mijn onzekerheden. Veel van de feedback die ik vroeg was vooral gericht op het werk waar ik op dat moment mee bezig was, maar hierdoor benaderde ik de omringende onzekerheden niet. Aangezien de opdracht best complex en technisch was waren er verschillende dingen waar ik soms nog enige onzekerheden over had, hoe dingen werken en waarom dat dan zo is. Deze vragen stelde ik vooral aan Alex aangezien hij heel veel informatie had, maar er waren nog steeds punten waar ik niet naar heb gevraagd. Ook had ik deze vragen aan meer mensen kunnen stellen om een completer plaatje te creëren.

## Reflectie op eigen proces

Het proces kwam een beetje langzaam van de grond. Er waren nog veel onduidelijkheden binnen de opdracht. Niet alleen bij mij, maar ook bij collega's die aan dit project werkten. Hierdoor is de planning die ik heb zeer algemeen. Ik wist gewoon niet wat er allemaal gedaan moest worden, maar ik vond het belangrijk dat ik op zijn minst een soort van tijdschema had voor de verschillende grote stappen.

Het was moeilijk om een goed beeld te krijgen van de wensen van de klant en de werking van de verschillende functionaliteiten. Deze informatie was in de handen van één persoon die ik voor een redelijke tijd niet kon benaderen omdat hij geen tijd had. Maar na deze langzame opstartperiode ging alles best wel soepel. Er was een duidelijk wekelijks schema waardoor we dus in een vorm van “mini-sprints” aan het werken waren waarbij ik iedere week weer aan iets nieuws werkte, feedback kreeg en dit die zelfde week nog toepaste.

De manier van werken werd dus uiteindelijk heel systematisch, wat ik erg prettig vond. Voor de volgende keer zal ik proberen dit dus eerder voor elkaar te krijgen.

De stand-ups die ik twee keer per week met Henk had waren helaas maar een kwartiertje aangezien er gewoon niet zo veel tijd was. Hierdoor vond ik het wat moeilijk om alles te kunnen bespreken, maar ik ben erg tevreden met mijn werk dat uit die sessies gekomen is. Wat ik de volgende keer beter moet doen is het voorbereiden van deze sessies en verslag maken van de activiteiten die ik ga ondernemen naar aanleiding van de meeting. Door van tevoren een klein overzichtje te sturen met punten die ik wil bespreken kan ik eerder ingaan op de dingen die ik wil bespreken omdat ik dan minder uitleg/context hoeft te geven waardoor ik zelfs met zulke korte tijd nog meer dan genoeg nuttige informatie kan verzamelen. Door na de meeting een overzicht te maken van de activiteiten die ik ga ondernemen naar aanleiding van de meeting heb ik het niet alleen duidelijk in kaart gebracht voor mijzelf, maar is het voor mijn opdrachtgever ook meteen duidelijk en weet hij al een beetje wat hij de volgende keer kan verwachten.

Kwaliteiten:

- Uitgesprokenheid;
- Overtuigingskracht;
- Zelfvertrouwen;
- Actieve en open houding;
- Vragen naar en verwerken van feedback;
- Het omzetten van informatie naar werk.

Punten waar ik meer aandacht aan moet besteden:

- Een duidelijk plan opschrijven voor de opdracht;
- Het verantwoorden van mijn keuzes;
- Meer vragen stellen over onzekerheden;
- Voorbereiden van meetings;
- Meer communiceren naar mijn opdrachtgever.

## Terugblik

Ondanks dat ik iedere week niet super veel contact kon hebben met mijn collega's (misschien 1 à 1,5 uur per week) en dat ik door de Corona crisis niet de volledige ervaring mee heb kunnen krijgen, zoals het daadwerkelijk op kantoor zijn. De hele stage verliep via digitale communicatie (Microsoft Teams en e-mail). Toch heb ik me enorm vermaakt tijdens deze korte stage.

Niet alles ging even soepel, vooral in het begin niet, maar dat zijn ook dingen waar je van leert. “Hoe kom je door zulke problemen heen?”

Wanneer we door de opstartproblemen heen waren liep alles een stuk soepeler. Iedere week waren er duidelijke feedback momenten en milestones om te behalen.

Ik heb tijdens deze stage samen mogen werken met een hele leuke groep mensen waar ik ook veel van geleerd heb en ook heb ik geleerd dat er zeker nog wel punten zijn waar ik nog aan kan werken om een nog betere designer te worden. Niet alleen voelt het alsof ik meerdere doelen heb behaald, maar ook heb ik nu weer nieuwe doelen om naar te streven.

## Conclusie

Ik heb tijdens deze stage veel geleerd. Sommige van de dingen die ik heb geleerd heb ik ook meteen toe kunnen passen in de praktijk, maar er zijn ook nog punten waar ik na mijn stage nog aan kan werken zoals het verantwoorden van mijn werk, het beter voorbereiden van meetings en meer communiceren naar mijn opdrachtgever.

Maar ik heb niet alleen dingen geleerd over het vakgebied, maar ook over mijzelf. Over hoe ik mezelf opstel in een professionele setting en verschillende van mijn kwaliteiten die naar voren kwamen tijdens deze stage. Ook heb ik tijdens deze stage meer zelfvertrouwen opgebouwd voor het werk dat ik creëer.

Na deze stage is het me ook wederom duidelijk geworden hoe erg ik geïnteresseerd ben in UI/UX. Dus voor volgend jaar ben ik van plan om hier nog verder in te duiken door Redesigning the User Experience te volgen. Mijn idee is om door dit vak te volgen mijn horizon te verbreden op het gebied van UX.

Mijn minor keuze zal ook staan in het thema van verbreding van mijn horizon. Ook al heb ik hiervoor mijn keuze nog niet vastgesteld.



# Indruk Bedrijf

De opdracht van Midas van Soest bestond uit de volgende onderdelen:

- UX design opstellen voor het Vectoriseren van KPN tekeningen met het oog op de CGI dienstverlening
- UX design opstellen voor de iMLAB demonstrator i.v.m. tekstherkenning en vectorisering van de kabels en leidingen onder de grond
- Extra bonus opdracht was de infographic opstellen voor de data integratie vanuit een asset-management perspectief voor Rijkswaterstaat

Vanuit CGI beoordeel ik mijn afstudeerders en studenten op de volgende onderdelen:

Positieve punten:

- Hoe bizar dat je elke week met nog geen twee keer een kwartier zo een resultaat neer kan zetten. Je hebt echt aan een woord genoeg!;
- De stelligheid en overtuiging waarmee je beslissingen afdwingt is echt cool!
- De afspraken en afstemming met de experts waren soms lastig aangezien de tijd beperkt is. Je kunt super trots zijn in de wijze waarop je met zo weinig tijd de behoefte en de wensen in kaart hebt gebracht. In het begin was contact met Alex lastig, maar met hele beperkte tijd en jouw geweldige gevoel en doortastendheid weet je scherp te krijgen wat nodig is;
- Ervaren UX-ers en oud CMD studenten waren trots op jouw resultaat aangezien zei kritisch werden bevraagd op hun eerste draft en de verbetering en aanvulling daarop op;
- Ik denk dat er maar weinig studenten zijn waarbij CGI het UX design voor een 4 miljoen deal hebben gebruikt van een student. Dat gaat zeker bijdragen aan een WIN voor CGI;
- Wat fijn was is het feit dat je aangaf bij de infographic dat het best lastig was. Het was een bonus opdracht en wij vonden hem ook heel lastig. De eerste twee opdrachten waren meer aangescherpt en gespecificeerd. De bonus opdracht vroeg meer van jouw onderzoek en creatieve vermogen. Echt best ingewikkeld. Welke metafoor gebruik je om een verhaal over de Bühne te brengen (Bonen voor de koffie etc.). De vorm waar je uiteindelijk mee kwam was best verrassend.

Aandachtpunten:

- Bij de start van je opdracht stel een duidelijk plan en opdracht omschrijving op, zodat je in de voortgang kan laten zien op basis van de feiten dat je in control bent.
- Als we een meeting hebben maak proactief een verslag met vervolgacties. Je hebt in je hoofd super scherp wat er moet gebeuren deel dit na het overleg direct met de opdrachtgever;
- Je hebt een duidelijke mening en bent super in control bij jouw adviezen. Verwijs bij jouw adviezen echt naar de theorie. Je kunt niet alleen leunen op jouw mening en/of smaak. Theorie is de basis voor jouw advies;
- Als je feedback krijgt van de docent over iets wat je niet hebt geleverd ontvang dat dan en ga proactief op zoek naar hoe je dit in de toekomst kunt voorkomen;
- Je bent super overtuigend in wat je doet en kan, maar laat ook je onzekerheden zien aan je opdrachtgever. Dat is echt vet cool als je dat kan, want je uitstraling en energie is geweldig als je de deuren van de onzekerheid kan openzetten ben je de koning.

Als ik kijk naar ons totale avontuur mag je echt trots zijn op het resultaat en zou ik je als opdrachtgever een dikke 9 geven en wat mij betreft ben je van harte welkom om bij CGI je afstudeeropdracht op dezelfde manier te vervullen. De belangrijkste les op basis van de afgelopen periode is "Jij zit achter het stuur, verwijs naar de theorie, vertrouw op je capaciteiten en deel mogelijke onzekerheden met je omgeving en succes is gegarandeerd!"  
Heel erg dankbaar om zo met een tweedejaars student te mogen samenwerken!

## Bijlagen



Opdracht VecLab AdobeXD prototype

<https://xd.adobe.com/view/7f135634-6463-437f-a426-8e8b24fa269c-2a40/>

## Meeting Aantekeningen

Moet KPN via de UI kunnen uploaden?

Moet het report vanuit de UI gedownload kunnen worden?

Moeten we Manual Vec laten zien aan KPN?

Gaan we het admin verwerken in het product of doen we dat gewoon alleen in Azure?

Moet een compleet gefaalde schets uit de batch gehaald worden?

Moeten de batches gedownload kunnen worden in de vorm van Micro-batches?  
Boeit niet

Moet de Billing status aangepast kunnen worden in het UI?  
CGI gebruiker kan het ready for billing zetten  
Procured/Paid wanneer het geregeld is.

Bee4GIS, wat moeten ze kunnen doen binnen de UI?

\*\*Te doen  
Dashboard

Residual bin is voor de schetsen die helemaal niet verwerkt konden worden

Kruisjes in residual bin weghalen

Denk nog goed over de inhoud van de tabellen

Compleet gefaalde schetsen blijven in de UI staan. De rest staat op achtergrond

Notification ‘read’ niet bepaald hoe dat is gedaan(per urser of globaal)

–

Batch bekijken – welke stap, status, actor te zien, grootte,

Op dashboard aangeven welke manual zijn gedaan en welke automatisch met een status “type of proces”. Batches worden soms ook meteen naar manual vec gestuurd.

Dashboard: Upload batch → Upload Data Mogelijk verplaatsen naar de side menu

Bee4GIS upload/download → gaat niet via de UI

AQL

Interal validation en KPN validation. De logo's mogen weg. Maakt niet uit wie het doet, het moet gewoon gedaan worden.

Er zijn maar 2 validations, niet 3.

Er is wel een KPN Acceptance, dus die kan er eventueel ook bij. (Audit)

Batch Detail pagina

Stap voor stap flow. De AQL's zijn onderdeel van een proces en dat proces kan je laten zien.

Laat zien waar de locaties van de batch zich bevinden op de kaart.

Visual maken voor een Power Bi functie voor de status in plaats van statische balkjes met tekst.

Sketch detail

3 stappen

- Schets

- Vec data

- Locatie op de kaart

AQL Validation

Het is geen keuze, dus niet gebruik maken van een radial menu.

Selection for AQL is standaard 2,5%

File type staat ook in steen, dus hoeft niet weergegeven.

Niet billing status weergeven

Hoef je niet perse weer te geven. Gebeurd allemaal naast de applicatie. De keuzes worden niet gemaakt in de app, maar die zijn al gemaakt.

Wat er wordt geselecteerd wordt is niet de AQL, maar welke sketches voor AQL worden gevalideerd.

Geef aan hoeveel er geselecteerd moeten worden (2,5% van het totaal in de batch)

KPN variant – Sketch detail page

Residual bin → Rejected als een status

Geef commentaar erbij in een popup vanaf de Sketch detail pagina.

Geen errorcode

Non vectorizable sketches

Bee4GIS kan automatisch dingen naar de Residual Bin gooien

Download

Geen refresh knop

Pop-up

Sequence:

Download batch → Keuze download batch en Upload to database (KPN) → Download, terug naar menu / Upload, nieuwe pop-up select connection string (dropdown) Als er niets staat kan je klikken op create new connection string

Admin

Configure Vec

→ Create batch

Welke template type

Hoeveel ga je vectorizeren

→ Configure Template type

Select Algorithm (1 of zelfs meerdere)

(→ Sequence)

Manage Users

User Group (KPN, Bee4GIS en CGI)

Tijdslijn bespreking:

Gekozen voor ontwerp 1

Het product is niet voor een consumer, maar voor architecten. Simpel en overzichtelijk is belangrijk in plaats van iets dat er mooi, leuk en/of flashy uit ziet.

11 schets templates.

Zoek de namen nog even op (powerpoint presi).

Maak vaten die langzaam leeg/vol lopen als overzichtsfunctie van het proces. Wanneer batches worden geprocesst gaat het omlaag/omhoog.

Batches worden gehaald uit de template opties.

Tegenstrijdigheden

Wat wil je precies met de kaart? Moet je de regio's kunnen zien? Moet je kunnen zien waar het mis gaat?

Bestaan batches uit 1 template type?

Hoe worden deze geselecteerd? Op gebied?

Wat is de voortgang van de batch? Is het de voortgang van de CGI Batch of de KPN Batch?

KPN levert schetsen, CGI maakt hier batches van



Filter Systeem

Template label toevoegen

Zorg ervoor dat je per pagina kan uitleggen wat er gebeurt, voor wie het is en waarom.

Niet per regio. Alles door elkaar.

Puntenwolk op de kaart. Het gaat niet per regio. Iedere schets kan je als punt aangeven op de schetsen.

Gebruik verschillende kleuren voor de Template types.

Kunnen per regio proberen, maar dat is een extraatje.

# Design Document

## KPN VecLab

# Introductie

In dit document kun je meer lezen over de gedachtegang bij het maken van dit ontwerp en de states en werking van verschillende elementen.

Het doel van dit document is het scheppen van meer duidelijkheid over de verschillende elementen in het ontwerp, wat ze doen en waarom ze op die manier werken. Dit betekent dat niet iedere pagina uit het ontwerp behandeld zal worden omdat veel van de pagina's rechttoe rechtaan zijn.

Dit is een bestand bedoelt om developers te ondersteunen bij het uiteindelijk realiseren van het product.

Op basis van dit bestand kan later nog een gebruikershandleiding samengesteld worden.

# Algemene Design Filosofie

Informatie verzamelen moet de belangrijkste focus zijn van het ontwerp. Gebruikers moeten snel kunnen vinden wat ze zoeken en ze moeten de informatie snel kunnen begrijpen.

## Flow

Met dit in gedachten moet er dus een flow gemaakt worden waarin gebruikers niet teveel moeite hoeven te doen om hun doel te bereiken. Om dit te bereiken heb ik de hoeveelheid die een gebruiker door moet klikken geminimaliseerd.

Je kan op iedere pagina en bij iedere handeling komen met 6 of minder clicks.

## Visuals

Voor de visuals is het belangrijk dat de gebruiker veel en duidelijke feedback krijgt van het UI om ervoor te zorgen dat de gebruiker in één oogopslag kan zien wat er gebeurt en wat de status van het scherm en de verschillende componenten is.

De gebruiker die we hier in gedachten hebben is volledig gericht op werkzaamheid. Hierdoor is het dus van belang om de visuals simpel te houden en vooral veel duidelijkheid te scheppen met verschillende states, kleuren en interacties.



# Prototype Design



# Menu's

Dashboard

>

Vectorization

>

Non Vectorizable

>

Done

>

12

Notifications

>

Manage

>

>>

IAMLA

17 NOV 2020

10:53

Harry Johnson

▼

Om een duidelijkere en snellere flow te creëren is er gekozen om een side-navbar toe te voegen terwijl de top-navbar is vrijgehouden voor persoonlijke data.

De side-navbar geeft ter alle tijde alle verschillende hoofdtabbladen weer. Voor gebruikersvriendelijkheid is het belangrijk dat je zo min mogelijk verbergt. Voor nieuwe gebruikers is er ook de mogelijkheid om het menu uit te schuiven en de tags te lezen voor meer duidelijkheid.

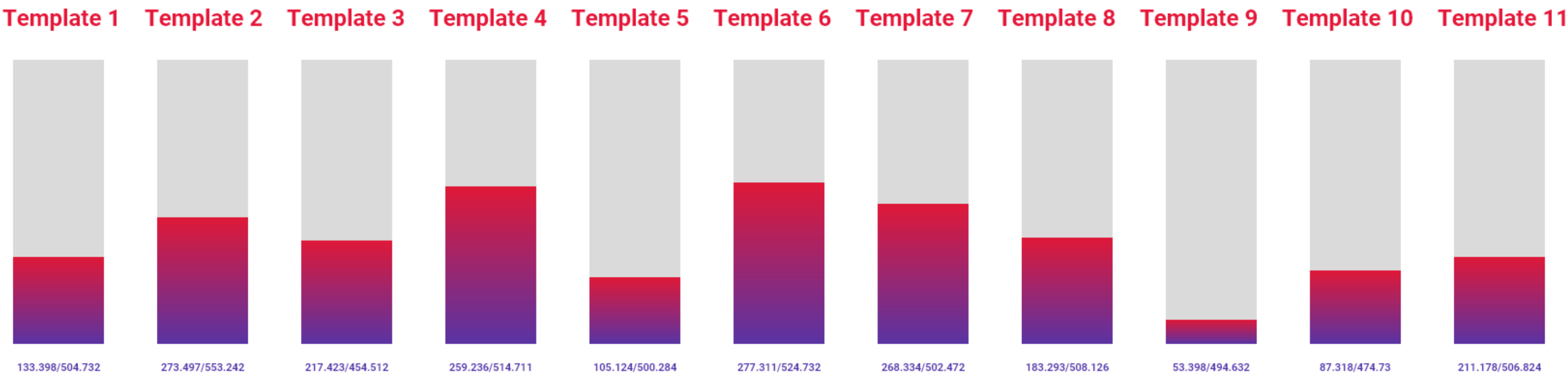
Als **zero state of empty state**, wanneer een nieuwe gebruiker voor het eerst inlogt, zal het menu eerst uitgeklaapt staan zodat ze meteen een overzicht krijgen van de verschillende opties. Deze zal dan na drie seconden inklappen. De volgende keer dat de gebruiker inlogt zal het menu ingeklapt beginnen.

De Zero State of Empty State is onderdeel van de “Law of Clarity” voor UI design. Het is belangrijk om gebruikers zo veel mogelijk van de informatie te laten zien om onduidelikheden te vermijden. Door de Name Tags van de knoppen in het menu te laten zien wanneer de gebruiker voor het eerst de pagina binnenkomt hebben ze eerder door wat de verschillende menu opties daadwerkelijk inhouden.

Dashboard

Process per Sketch Template Type

1



Batch Process Overview

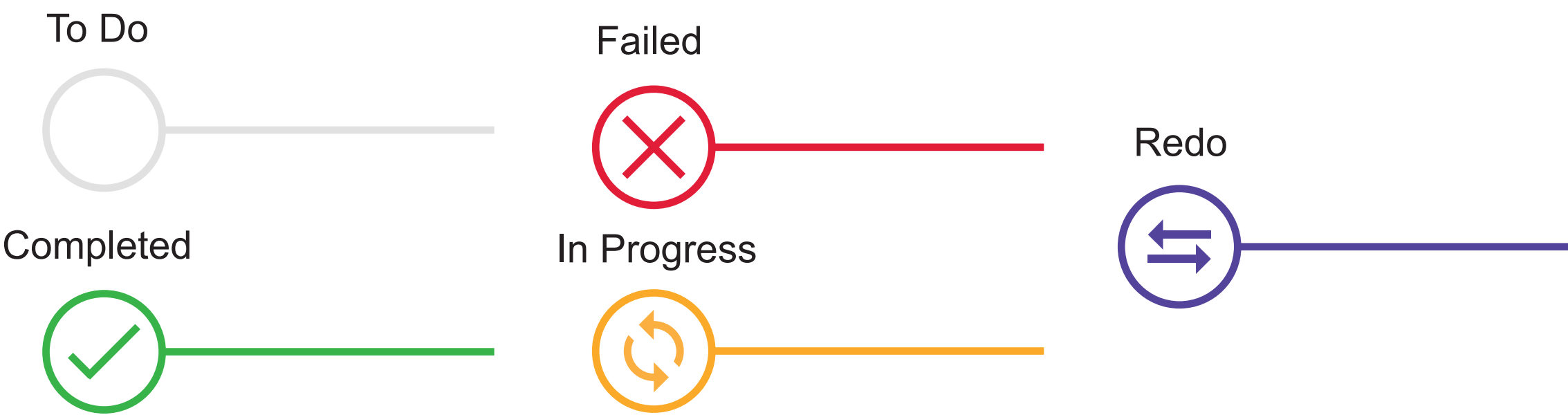
2

RUNNING (14) DONE (5)								
Batch ID	Automatic Vec.	Manual Vec.	AQL Internal	AQL KPN	Audit	Finalisation	Template	Startdate
28							Template 4	Mon 12/01, 14:01
34							Template 2	Mon 12/01, 14:01
37							Template 10	Mon 12/01, 14:01
65							Template 8	Mon 12/01, 14:01
72							Template 1	Mon 12/01, 14:01
106							Template 6	Mon 12/01, 14:01
168							Template 11	Mon 12/01, 14:01
189							Template 2	Mon 12/01, 14:01

Dashboard

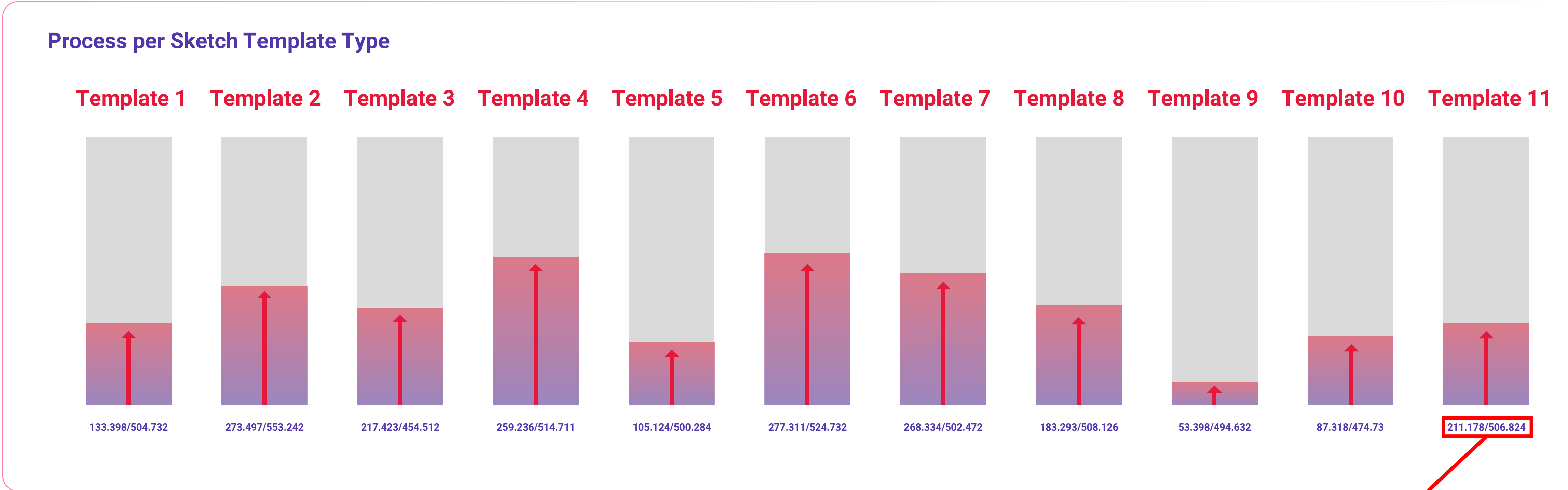
Het doel van het dashboard is om een zo breed mogelijke en laagdrempelige weergave te geven van alle belangrijke data. Bovenaan beginnen we met een totaalplaatje en daaronder gaan we iets specifiekier op de verschillende elementen in.

- 1 Het eerste blok laat in zijn totaliteit zien hoeveel er verwerkt is van ieder template type.
- 2 Het tweede blok geeft de verschillende batches uit die templates weer en laat in een simpel overzicht zien waar in het proces de batch zich bevindt en wat voor status daar aan gekoppeld is.



Op deze twee secties wordt op de pagina's hierna nog een specifiekere blik genomen en wordt er meer ingegaan op de visuele elementen.

# Template Graphs



Wanneer het dashboard voor de eerste keer wordt geopend na inloggen zullen de grafieken van de verschillende templates vollopen tot het percentage aan verwerkte schetsen.

We maken hier gebruik van het **Heuristic Goal-Gradient Effect**.

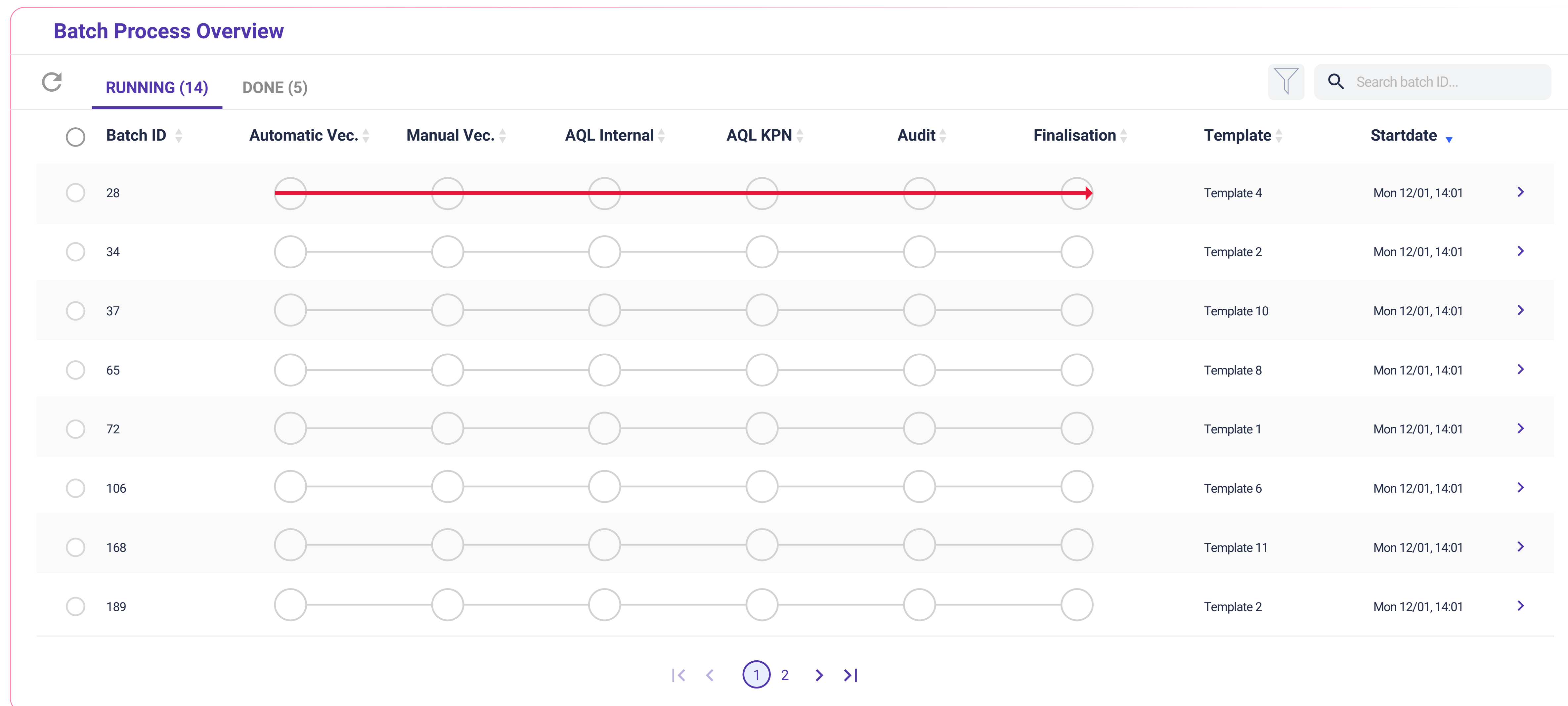
Het loopt vol om positieve visuele feedback te geven. Doordat de grafieken vollopen ziet de gebruiker als eerste hoeveel er al gedaan is en kan dan nog kijken hoeveel er nog gedaan moet worden. Door eerst te laten zien hoeveel er al gedaan is komt dat positiever binnen bij de gebruiker en wordt de motivatie om verder te werken verhoogd.

211.178/506.824

Dit getal geeft weer hoeveel schetsen van het template zijn verwerkt.  
Van dit getal wordt een percentage gemaakt en dat percentage wordt dan weergegeven in de vorm van de staafgrafiek.

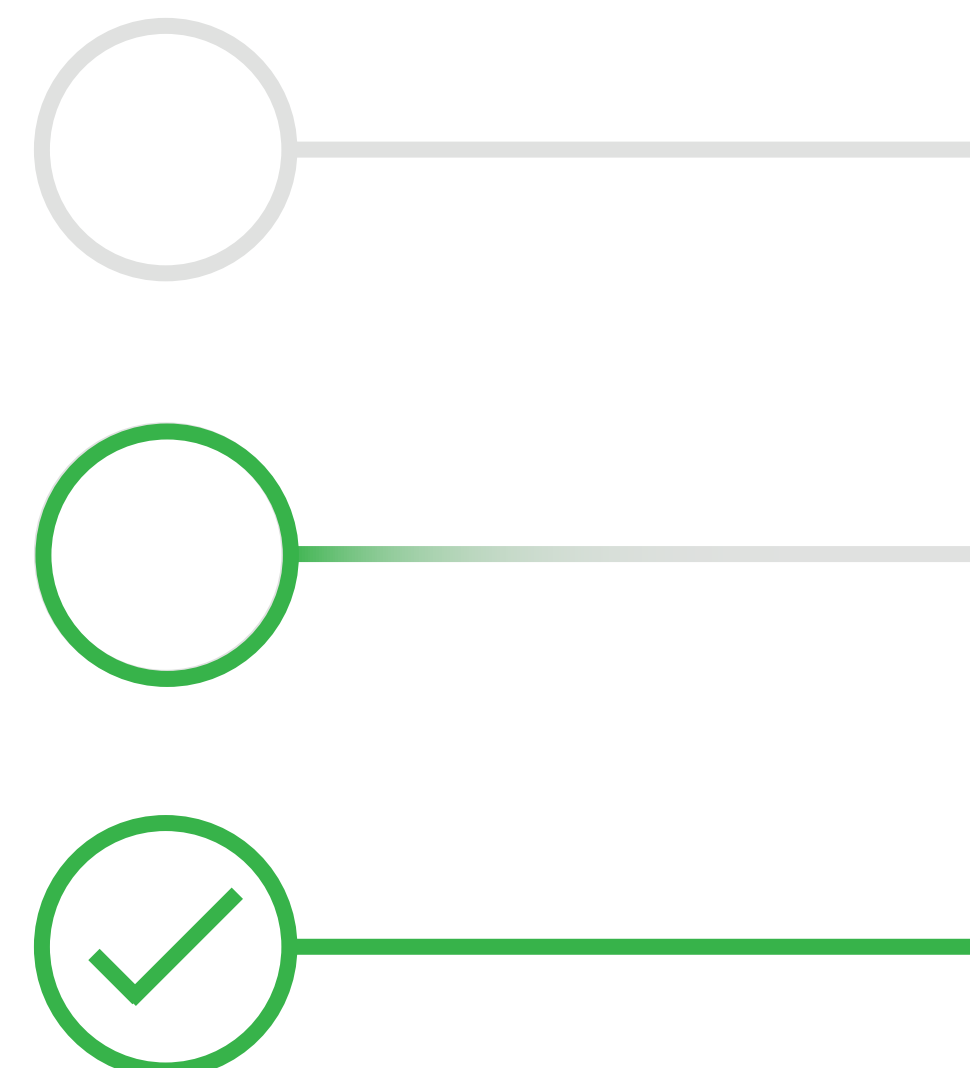


# Batch Process Overview



Het zelfde principe als bij de template grafieken wordt hier ook weer toegepast.

Wanneer een gebruiker voor het eerst op de dashboard pagina komt zullen de bolletjes van de verschillende stappen in het proces opgevuld worden. Van links naar rechts.

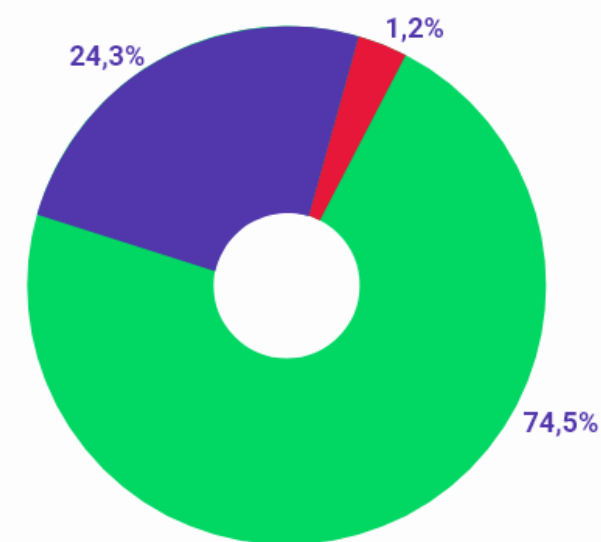


**Latest update** 19:00 | monday, 4th of january | **Batch ready for download**

SEE THE RESULTS BELOW, DOWNLOAD VECTORIZED SKETCHES AND CHANGE BILLING STATUS

BILLING STATUS ▼

↓ VECTORIZED



- Automatic
- Manual
- Failed

↓ **VECTORIZED**

## Notifications

### Status update AQL

Harry Johnson | 15-01-2021

There have been a few issues with the AQL check. It looks like the gridline has more offset then it is supposed to have. We are looking for why this problem is accuring before we validate the AQL.

[View replies \(4\)](#)

[View replies \(4\)](#)

Re-run Batch?

Berry Johnson | 14-01-2021

There have been a few issues with the AQL check. It looks like the gridline has more offset then it is supposed to have. We are looking for why this problem is accuring before we validate the AQL.

[View replies \(2\)](#)

[VIEW ALL](#)

## Bottleneck spotter Vectorization Process

The Gantt chart displays a project schedule with 10 tasks. The tasks are organized into five groups, each starting with a 'Stage 1 : Stage description' followed by two 'Activity detail' items. The tasks are represented by horizontal bars of varying lengths and colors (pink, red, purple, blue, and brown). A large pink circle with the number '3' is positioned above the chart.

Task Group	Task Name	Start Date	End Date	Color
1	Stage 1 : Stage description	2023-01-01	2023-01-15	Pink
1	Activity detail	2023-01-01	2023-01-10	Red
1	Activity detail	2023-01-10	2023-01-20	Red
2	Stage 1 : Stage description	2023-01-15	2023-01-25	Pink
2	Activity detail	2023-01-20	2023-01-22	Dark Purple
2	Activity detail	2023-01-22	2023-02-05	Dark Purple
3	Stage 1 : Stage description	2023-01-25	2023-02-15	Light Purple
3	Activity detail	2023-02-05	2023-02-12	Dark Purple
3	Activity detail	2023-02-12	2023-02-20	Dark Purple
4	Stage 1 : Stage description	2023-02-15	2023-03-10	Light Blue
4	Activity detail	2023-02-20	2023-02-28	Dark Blue
4	Activity detail	2023-02-28	2023-03-10	Dark Blue
5	Stage 1 : Stage description	2023-03-10	2023-03-25	Brown
5	Activity detail	2023-03-15	2023-03-18	Dark Red
5	Activity detail	2023-03-18	2023-03-25	Dark Red

## Summary

Stage 3 takes the longest with an average of 78 seconds per sketch

VECTORIZED (342)

Search sketch ID...

[illegible]

XML

## AQL Selection

RANDOM

**AQL INFO**

FAILED (5)

Search sketch ID...

**ACTION**

3 De bottleneck spotter is er om mogelijk het vectorisatie proces te kunnen verbeteren. Ook geeft het meer inzicht over de batches uit verschillende template types. Als er vergelijkbare data komt uit batches van het zelfde template type, maar het afwijkt van de andere templates is het misschien mogelijk een oplossing te vinden voor dat template specifiek.



# Button States

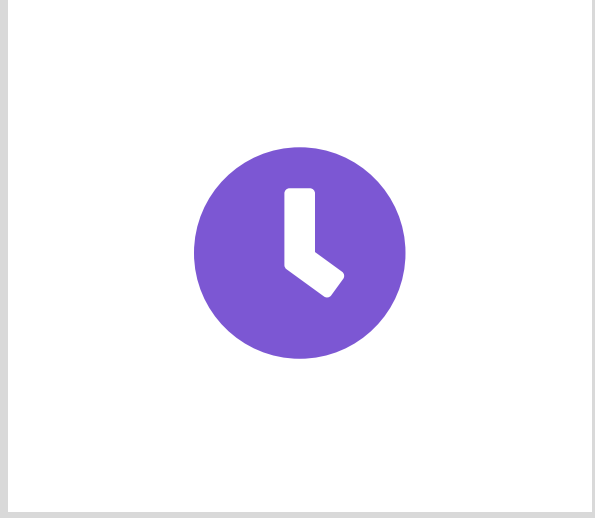
# Menu Items

Default



Colorcode - HEX: #8F9BB3

Hover



Colorcode - HEX: #7C57D3

Focused



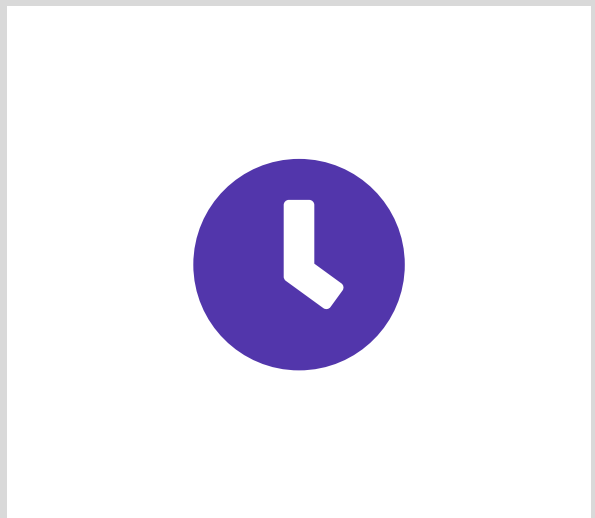
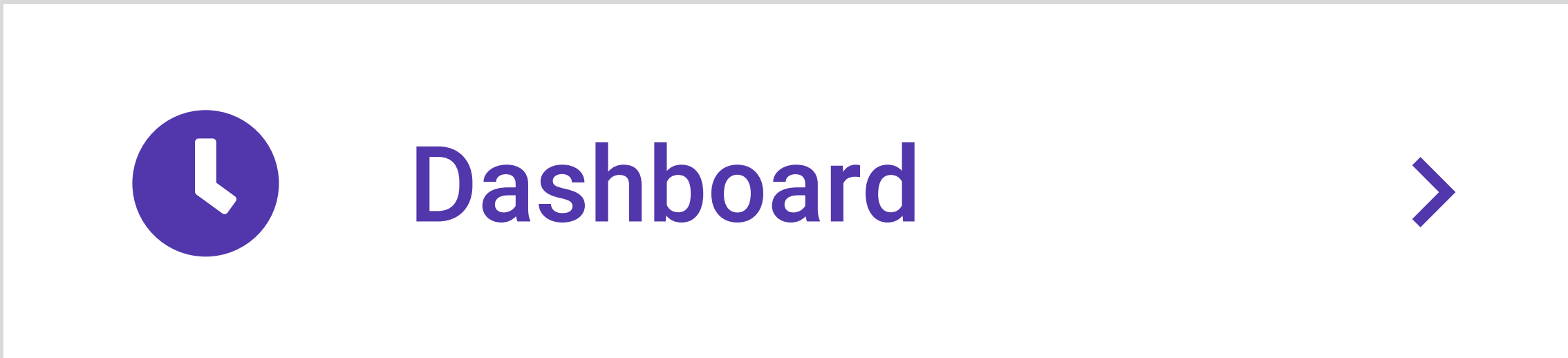
Colorcode - HEX: #7C57D3  
Border: 1px

Pressed



Colorcode - HEX: #5236AB  
Shadow: 5px blur, 90% opacity  
HEX: #8F9BB3

Active



Colorcode - HEX: #5236AB

Buttons

Border Radius: 2px

Primary



Secondary



Colorcode - HEX: #5236AB

Colorcode - HEX: #7C57D3


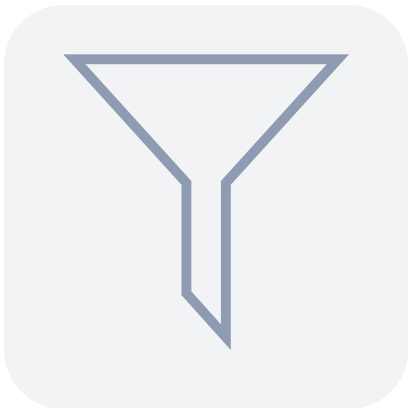


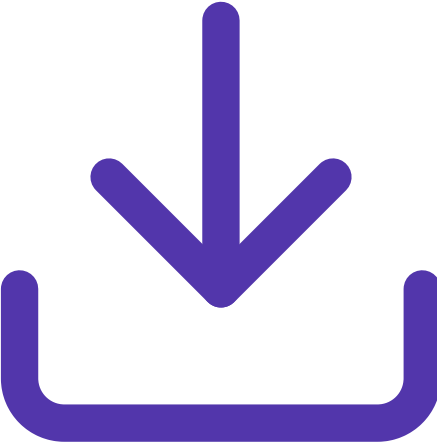
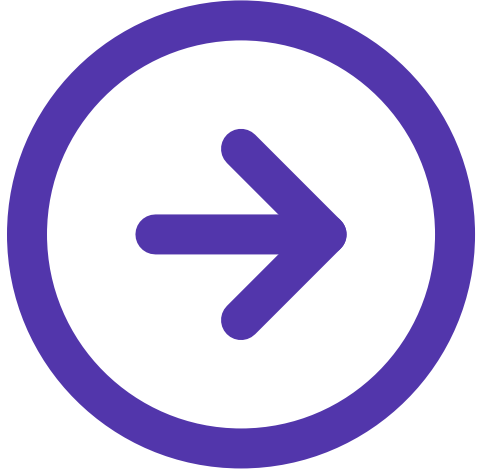
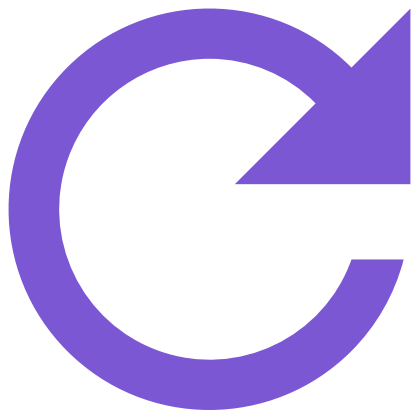



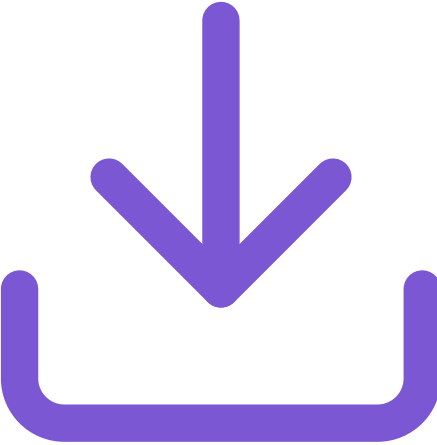
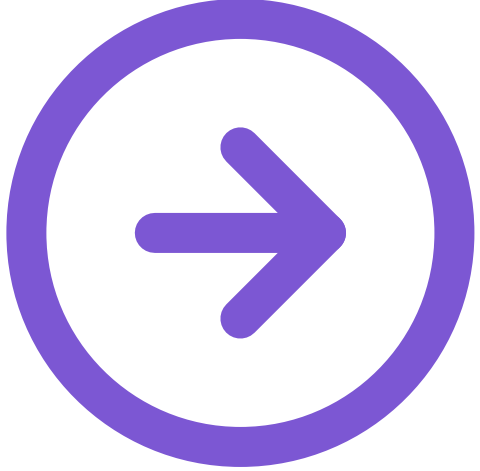
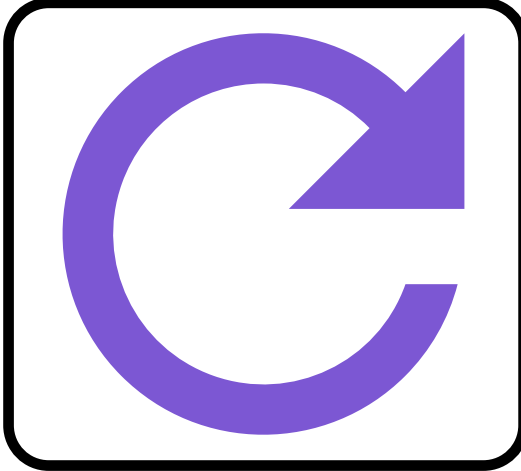
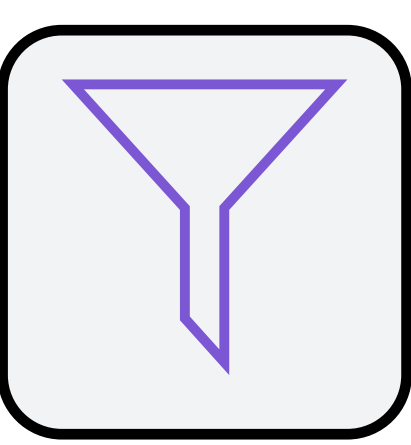
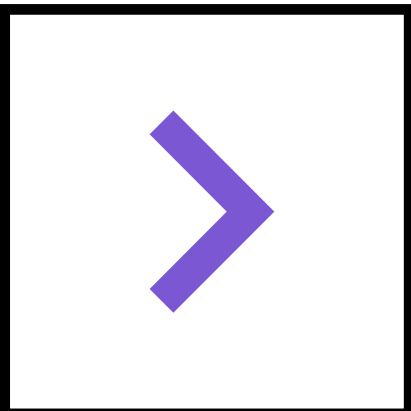

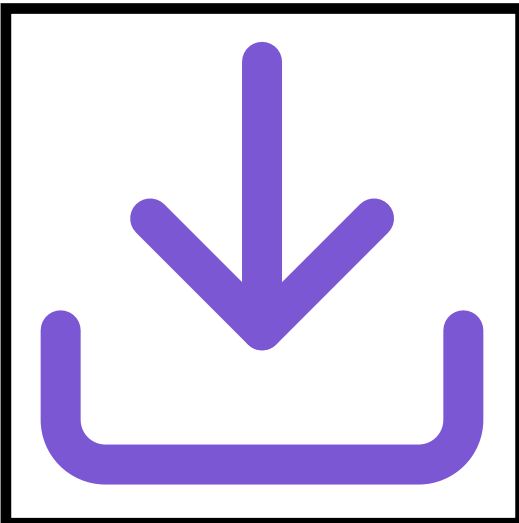
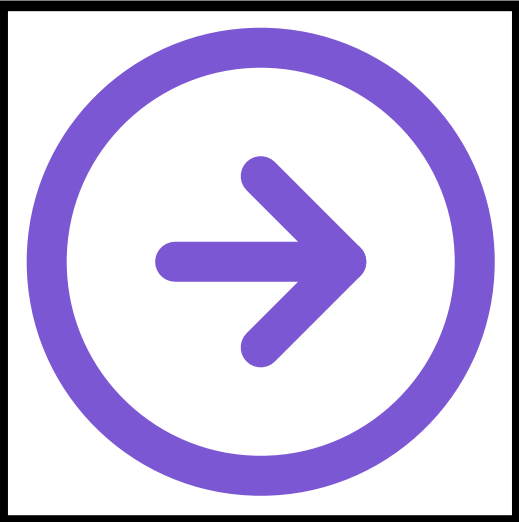




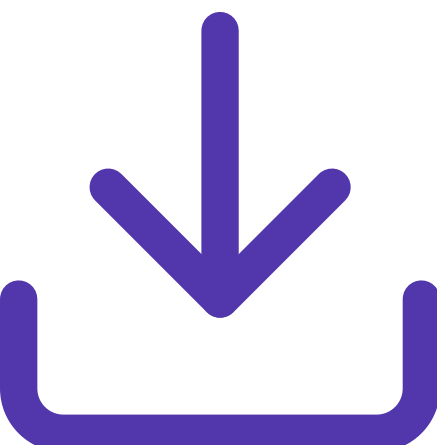
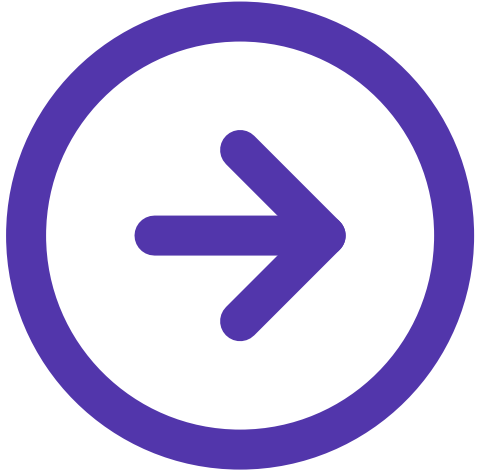

Colorcode - HEX: #7C57D3

Shadow:  
7px blur  
100% opacity  
HEX: #5236AB

Colorcode - HEX: #7C57D3

Colorcode - HEX: #E4E4E4  
Colorcode Text - HEX: #8E8E8E

Other Actions

	Refresh	Filter	Arrow	Text Bubble	Download	Send
Default						
Hover						
Focused						
Pressed						
Active						

# Notifications

Default

- New batch proccesed - batch with batch ID 2349 is ready to download

Now

Hover

- New batch proccesed - batch with batch ID 2349 is ready to download

Now

Focused

- New batch proccesed - batch with batch ID 2349 is ready to download

Now

Pressed

- New batch proccesed - batch with batch ID 2349 is ready to download

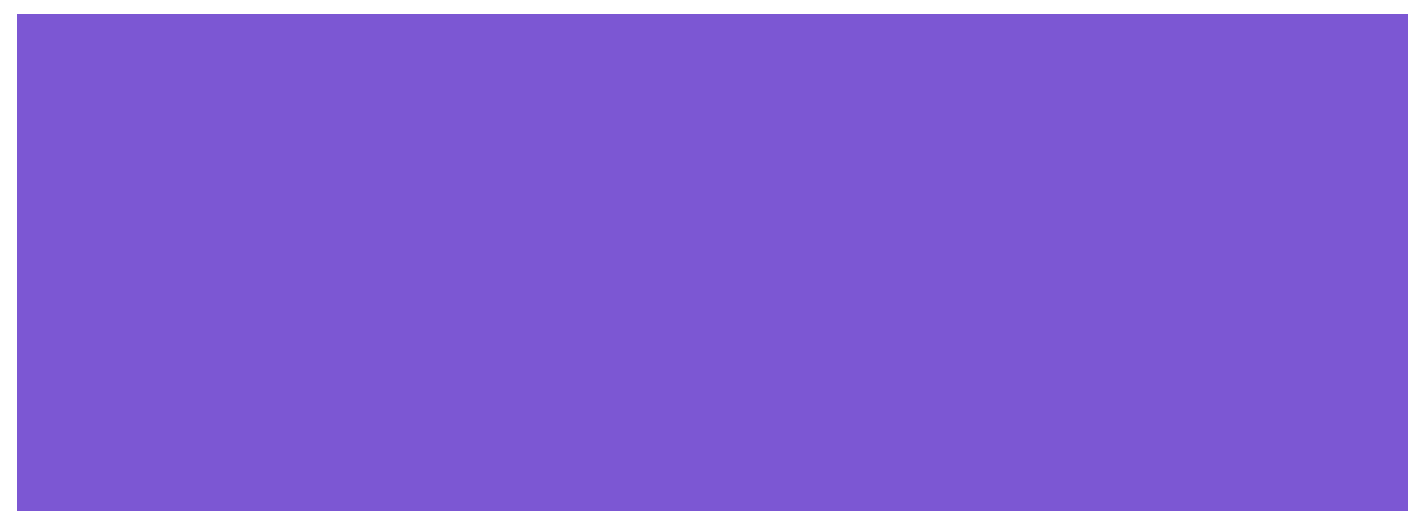
Now



# Color Reference Guide



#5236AB



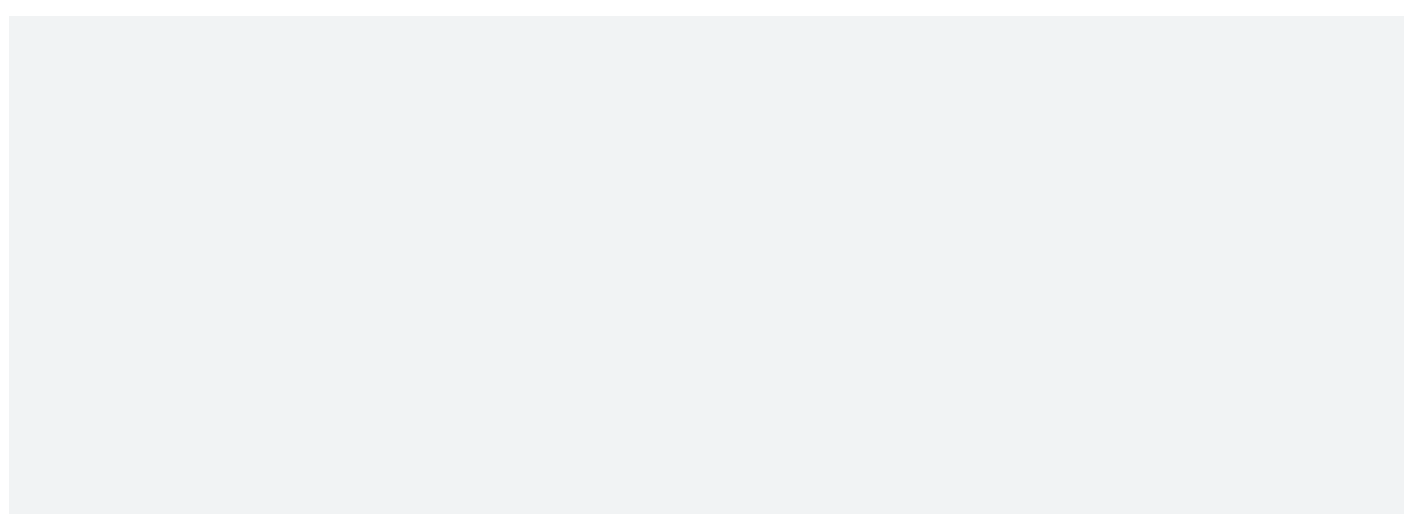
#7C57D3



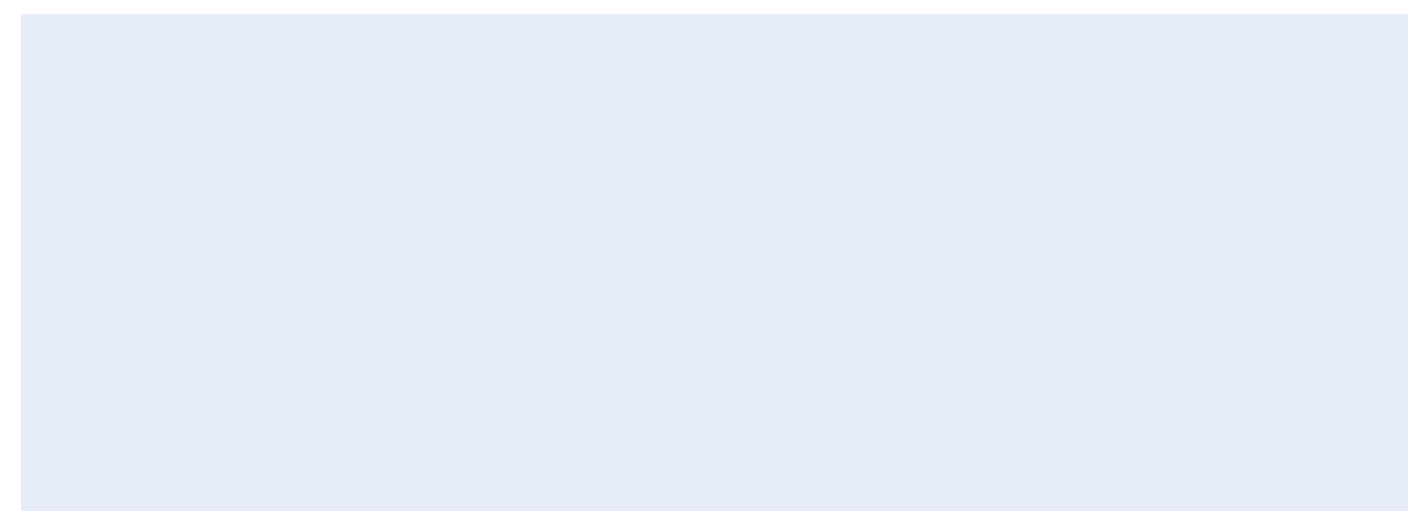
#8F9BB3



#989898



#F1F3F4



#E7EDF8



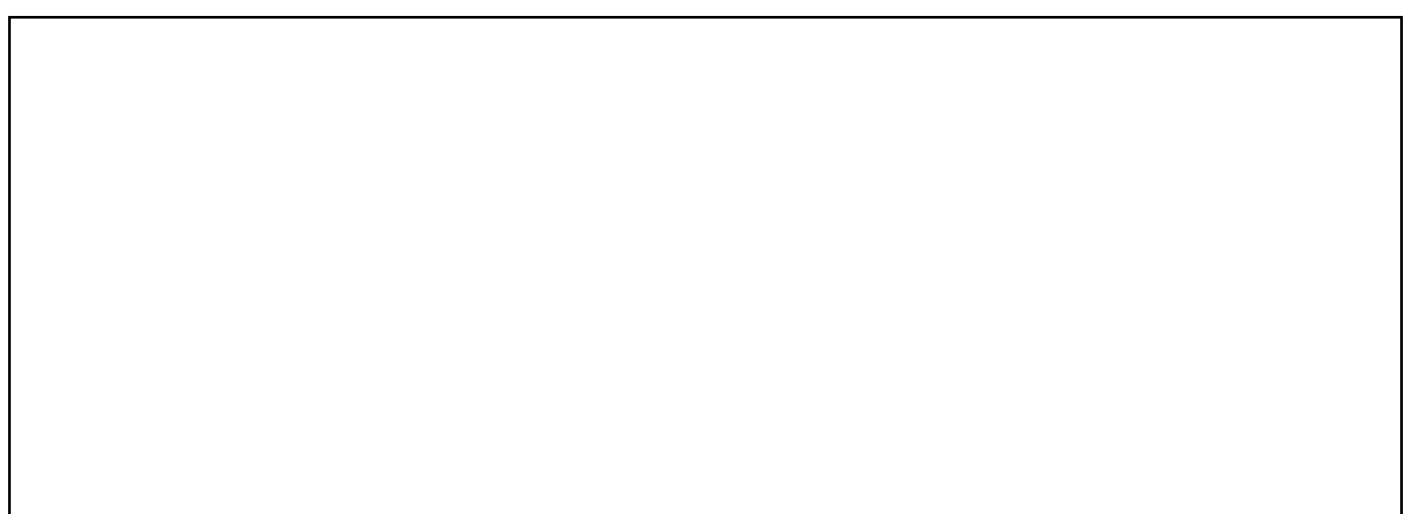
#00D763



#E31937



#FFAC25



#FFFFFF



GRADIENT A  
#E31937 -> #5236AB

# Color Reference Guide - Text

Font: Roboto

H2 - Bold



#5236AB

H3 - Bold



#222B45

H3 - Template - Bold



#E31937

H3 - Table Active - Bold



#5236AB

H3 - Table Inactive - Bold



#8A8A8A

H3 - Manage Inactive - Bold



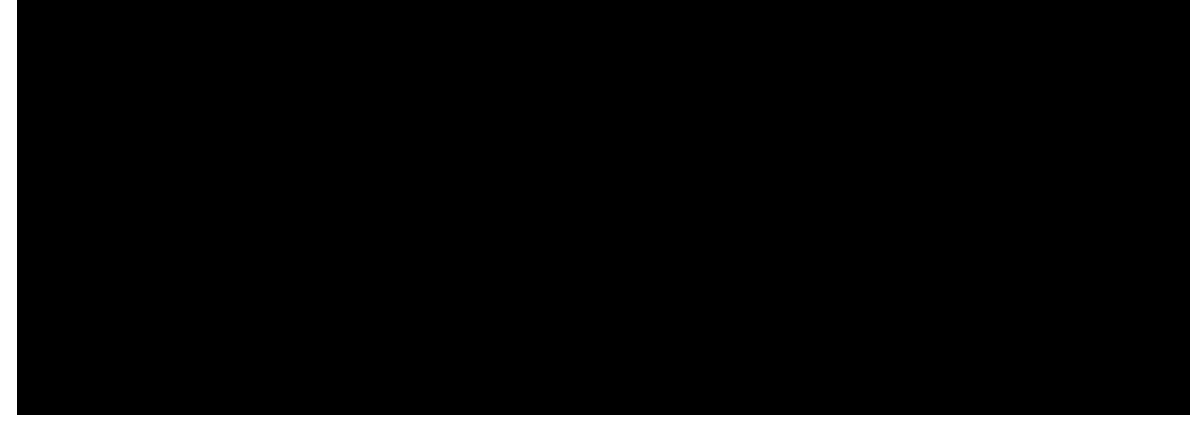
#8F9BB3

P -Tables - Regular



#222B45

P - Text - Regular



#000000

P - Notification Status - Regular



#BFBFBF

P - Search Preset - Regular



#B8B8B8

# Administrator

**iAMLA3**[illegible]

Het toevoegen van nieuwe gebruikers kan alleen gedaan worden door Administrators.  
Deze functie is niet zichtbaar voor andere gebruikers.

# User Specific Functions



## KNP User

**iAMLA3**

🕒

🏠

↶

⬇️

🔔12

👤

➡️

← Batch ID 10 / Sketch ID: A265

Latest update

19:00 | monday, 4th of january | Sketch ready for download

SEE THE RESULTS BELOW AND DOWNLOAD THE SKETCH

Sketch information

Address

Allard Piersonlaan 87  
2522MH  
Den Haag

Lasmof

x = 13m  
y = 6m

Position of Joint

180°

Lasbehuizing

Mo1

Vectorization Type

Manual

Template Used

Template 1

Error Code

None

Sketch Type

A-Joint Sketch

Belongs to Batch

134

Billing Status of Batch

Invoiced

Image

OVERVIEW

NULL-PO

Cyfl-nummer  
002013

UTB  
ASD-SLOD

Lasmof

BR14

Lasbehuizing

Mo1

Lasbehuizing

Mo1

✖️


Reject

Het weigeren van een schets kan alleen gedaan worden door gebruikers met de User Group van KPN.

Deze functie is niet zichtbaar voor andere gebruikers.

# CGI

## Korte Stage Stageplan

- 
- Inleiding
  - Stage en bedrijfsgegevens
  - Omschrijving van het bedrijf
  - Profielschets van de stagebegeleider
  - Leerdoelen
  - De werkzaamheden

# Inleiding

In dit document zal er een beschrijving gegeven worden van het stagebedrijf en van de werkzaamheden die ik ga verrichten tijdens mijn stageperiode.

Het doel van dit document is om een weergave te geven van het stagebedrijf en de handelingen die ik daar ga uitvoeren. Op dit punt staat er één specifieke opdracht vast, maar mogelijk volgt er nog een opdracht (als daar de tijd voor is). In dit document worden dus mogelijk niet al mijn werkzaamheden opgenomen aangezien deze nog niet vast staan. Deze werkzaamheden zullen uiteindelijk verwerkt worden in het eindverslag.



# Stage en bedrijfsgegevens

Stagevorm: Meeloopstage  
Stageperiode: 1 februari tot 9 april  
Stageduur: minimaal 45 dagen

Naam stagebedrijf: CGI  
Website stagebedrijf: <https://www.cginederland.nl/nl>  
Opgericht in: Juni 1976, Quebec, Canada  
Aantal medewerkers: 3500 in Nederland  
72000 wereldwijd

## Omschrijving van het bedrijf

CGI verleent zakelijke en technologische diensten en richt zich voornamelijk op business consulting, systeemintegratie en IT-outsourcingdiensten voor wereldwijde klanten. Hierbij staat een langdurige samenwerking centraal. CGI helpt klanten door mensen, business en technologie te integreren.

## Profielschets van de stagebegeleider

### **Begeleider**

Naam: Henk van Haaster  
Titel: Vice president consulting expert  
Achtergrond: *Opleiding*  
Economisch College Zaanstreek Waterland  
HES Amsterdam  
- Management, Economie en Recht (MER)  
- Bachelor, Management & Information  
Linkedin: <https://www.linkedin.com/in/henkvanhaaster/>  
E-mail adres: [henk.van.haaster@cgi.com](mailto:henk.van.haaster@cgi.com)  
tel: 06 51614447

### **Vakgerichte feedback**

Naam: Marc Evers  
Titel: Lead UX Designer  
Achtergrond: *Opleiding*  
De Haagse Hogeschool  
- CMD  
Linkedin: <https://www.linkedin.com/in/marc-evers/>

# Leerdoelen

## Begrijpen en kaderen

Aan het eind van mijn stage wil ik de verschillende doelen en wensen van de klant kunnen verwerken tot een ontwerp. Hiervoor ga ik samenwerken met de (Vice) President Consulting Expert om alle wensen in kaart te brengen en dit te verwerken in een prototype.

## Multidisciplinair samenwerken

Aan het eind van mijn stage wil ik in samenwerking met andere disciplines (Consulting en Development) een ontwerp neer kunnen zetten dat volledig naar wens van de klant is. Ook zal ik met de mensen vanuit Development in gesprek gaan om ervoor te zorgen dat dit ontwerp achteraf geen vragen meer oproept.

## Manifesteren en presenteren

Aan het eind van mijn stage wil ik mijn ontwerp duidelijk kunnen communiceren en presenteren aan mijn collega's. Zo ga ik er voor zorgen dat ik met gebruik van verschillende design technieken duidelijk mijn keuzes binnen het ontwerp kan uitleggen.

## Ontwikkelen en reflecteren

Aan het eind van mijn stage wil ik om duidelijke feedback kunnen vragen vanuit de (Vice) President Consulting Expert, de Lead UX Designer en de Developers om deze dan weer te verwerken in het design (itereren).

Het leerdoel waar ik nadruk op wil leggen is:

“Aan het eind van mijn stage wil ik de verschillende doelen en wensen van de klant kunnen verwerken tot een ontwerp. Hiervoor ga ik samenwerken met de (Vice) President Consulting Expert om alle wensen in kaart te brengen en dit te verwerken in een prototype.”

De competentie waar dit bij past is het “**Verbeelden en maken**”

# Werkzaamheden

## Beschrijving opdracht

CGI ontwikkelt een oplossing voor het vectoriseren van tekeningen om klanten te helpen voldoen aan de wet informatie-uitwisseling ondergrondse netten. Hiervoor moet een portaal ontwikkelt welke o.a. monitoring van het proces inzichtelijk maakt. De opdracht is het ontwikkelen van het UX/UI design voor dit portaal. Dit moet onder aansturing van de lead UX designer uitgewerkt. De UI moet gecustomized kunnen worden voor verschillende klanten.

Tijdens deze opdracht werk ik samen met:  
Alex de Vries, Director Consulting Expert  
Henk van Haaster, Vice President Consulting Expert  
Marc Evers, Lead UX Designer  
Wouter Koenen, Software Architect

### ***Het maken van een demonstrator voor het IP “digitalisering schetsen”***

#### **SPION**

- Situatie: CGI ontwikkelt een oplossing voor het vectoriseren van tekeningen om klanten te helpen voldoen aan de wet informatie-uitwisseling ondergrondse netten. Hiervoor moet een portaal ontwikkelt welke o.a. monitoring van het proces inzichtelijk maakt.

- Probleem: **1.** Weinig tijd gehad voor het UX/UI design dus is dat nog niet af **2.** Er is geen demonstrator;

- Impact: Kunnen niet beginnen met het gesprek, geen vehicle voor het verhaal;

- Oplossing: Het maken van een design voor een demonstrator;

- Nut: Het hebben van een demonstrator kan helpen met het “verkopen” van het product aan partijen.

### ***Opdracht - Prototype designs voor verder uitwerken - CGI Style***

Het maken van een extra laag voor de VecLab prototypes. Hieronder valt het maken van pagina's die op het moment missen, het maken van verschillende states en het mogelijk verbeteren van het bestaande design.

Dit prototype word samengesteld met de ideeën van de President Consulting Expert die een overzicht heeft op de wensen van de klant. Samen met hem ga ik in gesprek om alle functionaliteiten te verwerken in dit prototype.

Het proces van het maken van dit prototype wordt overzien door de Lead UX Designer. Samen met hem ga ik in gesprek over verschillende design keuzes binnen vorm, stijl en gebruikersvriendelijkheid.

Ook ga ik in overleg met een vertegenwoordiger van de Developers om ervoor te zorgen dat alles binnen het prototype duidelijk is, dat verschillende functionaliteiten op het gebied van backend er in zijn verwerkt en dat het prototype verwerkt kan worden zonder dat er extra vragen gesteld hoeven worden achteraf.

## **SPION**

- Situatie: Er is een UX/UI prototype opgezet voor het VecLab project ter ondersteuning van de KPN offerte;
- Probleem: Het VecLab UX/UI prototype is nog niet compleet;
- Impact: Het VecLab UX/UI kan nu niet omgezet worden naar een werkende toepassing;
- Oplossing: Het beter begrijpen van de Use Cases en met die informatie de prototypes aanvullen (en mogelijk verbeteren);
- Nut: Wanneer de prototypes zijn uitgewerkt kunnen deze getest worden en uiteindelijk omgezet worden naar een werkend product.