

# Feedbackformulier Groenlichtpresentatie Afstudeerproject

Naam student: Jorik Essen

Eerste lezer: Charl Smit

Studentnummer:

Tweede lezer: Thomas Bijen

Datum: 24-09-2019

## Toelichting voor beoordelaars

N – Nog niet beoordeelbaar  
A – Aandachtspunt  
V – Voldoende onder de aandacht  
S – Sterk mee bezig

### AVV - Aan Voorwaarden Voldaan

- De opdracht voldoet aan de eisen van het afstudeerproject (zie verderop in dit document).
- Je levert professioneel verzorgde documenten en producten op.
- Je verwijst naar bronnen, houdt rekening met intellectueel eigendom.
- Je hebt het project binnen de daarvoor gestelde tijd afgerond.

N ☐ A ☐ V ☐  
N ☐ A ☐ V ☐  
N ☐ A ☐ V ☐  
N ☐ A ☐ V ☐

### 1. Begrijpen en kaderen

N ☐ A ☐ V ☒ S ☐

- Je inventariseert doelen, wensen en verwachtingen van de belanghebbenden en vertaalt deze naar een ontwerpprobleem/-vraag.
- Je kan omgaan met een veranderende of lastig inzichtelijke probleemsituatie, blijft vragen stellen en herformuleert de ontwerpvrage.
- Je verdiept je in actuele literatuur uit, of relevant voor, het CMD-vakgebied.

Toelichting:

Je hebt heel goed de vraag geformuleerd en geanalyseerd wat er wel/niet toe doet.

### 2. Conceptualiseren

N ☐ A ☐ V ☒ S ☐

- Je zoekt inspiratie en gebruikt *creatieve technieken* om diverse oplossingsrichtingen te verkennen.
- Je durft te experimenteren om tot een oplossing te komen.
- Het eindresultaat is bruikbaar (of heeft potentie), past binnen de context waarin het gebruikt zal worden en verbetert de huidige situatie.
- Het eindresultaat is creatief, innovatief of experimenteel (verkent nieuwe wegen binnen het vakgebied).

Toelichting:

De exploratie van oplossingsrichtingen is vrij beperkt. Op interactieniveau is er wel breder gekeken.

### 3. Verbeelden en maken

N ☐ A ☐ V ☒ S ☐

- Je kan ideeën en inzichten concreet maken, verbeelden of modelleren en zo overdragen aan anderen.
- Je past ontwerpprincipes (op vormgevings-, interactie- en technisch vlak) toe en hebt oog voor detail.
- Deel- en eindproducten geven blijk van adequate prototyping-/ productievaardigheden.

Toelichting:

Je kan veel zaken in diagrammen vertalen om informatie over te brengen.

### 4. Evalueren

N ☐ A ☐ V ☒ S ☐

- Je evalueert ideeën en prototypes continu met gebruikers, andere belanghebbenden, experts en collega's.
- Je bent kritisch op je eigen werk met als doel dit te verbeteren en zoekt actief naar feedback.
- Je toont aan in hoeverre de design challenge / de doelstelling is gehaald met testen en (expert) reviews.

Toelichting:

Door de doelgroep op meerdere manieren te raadplegen heb je op de juiste onderdelen kunnen itereren.

## 5. Onderzoeken

N ☐ A ☒ V ☐ S ☐

- Je kan eigen onderzoek en dat van anderen op waarde schatten
- Je kan zelf onderzoek verrichten en passende methodes hanteren.
- Het onderzoek (methoden en uitvoering) is transparant en controleerbaar beschreven.
- Je legt de relatie tussen onderzoeksresultaten en (ontwerp)keuzes.

Toelichting:

De onderzoeken zijn duidelijk en zeer uitvoerig beschreven.

## 7. Manifesteren en presenteren

N ☐ A ☒ V ☐ S ☐

- Je kan overtuigend communiceren door middel van een valide onderbouwing.
- Je kan de essentie van het project helder en bondig overbrengen aan CMD-professionals.
- Je demonstreert de oplossing zoveel mogelijk in zijn context (bijv. aan de hand van scenario's).

Toelichting:

Probeer bij het presenteren de essentie over te brengen, zowel op proces- als resultaatniveau. Het prototype zoals het er nu is zorgt voor verduidelijking.

## 8. Initiëren, organiseren en regisseren

N ☐ A ☒ V ☐ S ☐

- Je neemt verantwoordelijkheid voor het project, werkt voornamelijk zelfstandig en stuurt jezelf bij.
- Je plant het project, scheidt hoofd- en bijzaken en legt verstandige prioriteiten.
- Je zet creativiteit in om verbeteringen te realiseren.

Toelichting:

Wees kritisch over waar je op focust. Als je je zenuwen in bedwang leert te houden dan zul je meer grip op je focus krijgen.

## 9. Ontwikkelen en reflecteren

N ☐ A ☒ V ☐ S ☐

- Je reflecteert op de kwaliteit van het product.
- Je reflecteert op kwaliteit van eigen handelen.
- Je reflecteert op je professionele ontwikkeling nu en richting de toekomst.
- Je maakt weloverwogen keuzes met betrekking tot de ethische gevolgen van het ontwerp.

Toelichting:

Een uitgebreide reflectie volgt nog.

### SAMENVATTEND OORDEEL:

Toelichting:

Het oordeel is groen/oranje. Omdat je in de idee- en conceptfase niet echt hebt gedivergeerd zul je op een andere manier moeten uitblinken in competenties. Bijvoorbeeld door de input- en outputzijde van je concept op meerdere niveaus van uitwerking naadloos op elkaar te laten aansluiten.



ROOD

als eerstkomende afstudeersessie **onhaalbaar** wordt geacht



ORANJE

als eerstkomende afstudeersessie **lastig** wordt geacht



GROEN

als eerstkomende afstudeersessie **haalbaar** wordt geacht

### Eisen aan de afstudeeropdracht:

- De opdracht biedt de mogelijkheid om alle CMD-competenties (behalve de competentie 'Multidisciplinair samenwerken') op afstudeerniveau te laten zien.
- Je voert je project zelfstandig uit (jij bent hoofdverantwoordelijk) maar je betreft wel mensen uit doelgroep, opdrachtgever, collega's, expert e.d. bij je project.
- Er is een (potentiele) opdrachtgever, investeerder of belangenvereniging die uitspraak kan doen over de bruikbaarheid/relevantie van het eindproduct.
- Je werkt aan een oplossing die in de praktijk toegepast kan worden.
- Je ontwerpt een digitaal online interactief product.
- Je kunt binnen het project onderzoek doen naar het probleem, naar verschillende oplossingen of nieuwe mogelijkheden.