

## **Teambeoordeling — Realisatie en Overdracht fases**

### **Inleiding**

In week 8 vindt de teambeoordeling plaats. Tijdens deze teambeoordeling doe je met je ontwerpteam een assessment waarbij vastgesteld wordt hoe jullie gedurende het kwartaal gefunctioneerd hebben. Voorafgaand aan het assessment, bouw je je werkruimte om tot exporuimte.

## Toetscriteria

De belangrijkste punten zijn:

- De individuele bijdragen van de teamleden
- Het functioneren van het team aan de hand van de peer beoordelingen en observaties van de begeleidende docent.
- De relatie met de opdrachtgever en de wijze waarop het team daar mee is omgegaan.

Vooraf aan de teambeoordeling ontvang je in Teams een link, naar de peer beoordelingsformulieren. Deze vul je uiterlijk voor uiterlijk **vrijdag 14 januari 2021 om 12:00**. Je doet een uitspraak over het functioneren van je teammates op de volgende onderdelen:

- Tijdsbesteding (heeft je teammate in jouw ogen voldoende tijd besteed aan het project?)
- Samenwerking en Communicatie (hoe heeft jouw teammate met het team gecommuniceerd, en hoe was de samenwerking?)
- Kwaliteit en Creativiteit (Wat is jouw oordeel over de kwaliteit van het werk van je teammate, en hoe kijk je tegen zijn of haar creatieve vermogens aan?)

De peer beoordeling wordt door de begeleidend docent voorafgaand aan het team assessment gelezen en wordt besproken tijdens het assessment.

## Het Team Assessment

Bekijk al het werk dat door je team de afgelopen twee kwartalen geproduceerd is en zorg dat je daarmee een mooi overzicht biedt van de wijze waarop jullie project de afgelopen maanden verlopen is. Het assessment is een sessie van **totaal 45 min** waarin met het team, in aanwezigheid van andere teams en een andere project docent.

Vervolgens volgt er een vragensessie van met de begeleidend docent over de verschillende verantwoordelijkheden binnen het team en hoe die door het team ingevuld zijn. Hierbij worden de volgende criteria gehanteerd:

## User Research & Testing

### *Bewaken doelstellingen opdrachtgever*

Tijdens de realisatie is het gerealiseerde product regelmatig getoetst aan de doelstellingen van de opdrachtgever zoals aangegeven in de briefing. Waar nodig zijn er aanpassingen gemaakt in het ontwerp op basis van de input van de opdrachtgever.

### *Valideren van het concept en het gerealiseerde product*

Tijdens de realisatie en overdrachts-fases is er door de eindverantwoordelijke voor de user research en testing uitgebreid aandacht besteed aan het valideren het concept en het uiteindelijk gerealiseerde prototype.

### *Testen, Inzichten en Iteraties*

Tijdens de realisatie en overdrachts-fases is het resultaat doorlopend, iteratief getest door de eindverantwoordelijke voor user research en testing en waar nodig zijn aanpassingen gemaakt in het ontwerp van het eindresultaat op basis van uitkomsten van verschillende gebruikerstests.

## Visual Design

### *Interface-elementen*

Door de eindverantwoordelijke voor het visual design is uitgebreide aandacht besteed aan de visuele uitwerking van de interface. Hierbij is in het bijzonder aandacht besteed aan de wijze waarop vorm, kleur en typografie de gebruiker kunnen ondersteunen in het gebruik van de applicatie.

### *Visuele identiteit*

Het uiteindelijke ontwerp voor het product en prototype kent een sterke visuele identiteit die aansluit bij de opdrachtgever dan wel het merk van de opdrachtgever.

### *Visuele Verzorging Deelproducten*

De deelproducten die door het team opgeleverd zijn, zijn allemaal visueel verzorgd opgeleverd, met uitgebreide aandacht voor vormgeving en typografie.

## Interaction Design

### *Doorvertaling Concepten*

De eindverantwoordelijke voor het interactie ontwerp heeft voor het team een uitgebreide doorvertaling gemaakt van de concepten naar een definitief ontwerp en prototype. Hierbij is er rekening gehouden met de vereisten zoals gesteld in de brief.

### *Interaction Design Deliverables*

Voor het interaction design is een complete set aan deliverables gerealiseerd ten behoeve van de realisatie van het definitieve prototype.

### *Testen*

Het definitieve prototype en bijbehorende ontwerpen zijn getest op gebruiksgemak en intuïtiviteit. Waar nodig zijn ontwerpen aangepast om de gebruiksvriendelijkheid van het product te verbeteren.

## **Creative Technologies & Prototyping**

### *Interaction Design Principles*

Door het goed toepassen van zijn/haar begrip van user-flow, logica, tijd en beweging heeft de prototyper een prototype gerealiseerd dat voldoet aan Saffer's 'Principles of Good Interaction Design.'

### *Overtuigen*

Het prototype is dermate doorontwikkelt dat het overtuigt. Het prototype kent een mate van realisme waardoor het voor de toeschouwers of gebruikers ervan een duidelijk beeld schept van hoe het eindproduct er uit zal gaan zien.

### *Technische Realisatie*

De technische realisatie van het prototype is op een dusdanige manier gerealiseerd dat het duidelijk inzicht geeft in de wijze waarop het eindproduct zal functioneren.

## **Houding & Profesionaliteit**

Daarnaast wordt ieder teamlid beoordeeld op de onderstaande criteria:

### **Houding**

Je hebt doortastend gecommuniceerd met de opdrachtgever en andere stakeholders, bent in staat geweest om tegenslagen te verwerken en om te gaan met kritiek en feedback van de opdrachtgever en projectbegeleider.

### **Professionaliteit**

Gedurende het project heb je je opgesteld als een junior professional en de daarbij behorende taken naar vermogen uitgevoerd. Je levert je werk foutloos, op tijd en verzorgd op.