

# **Portfolio Abstract**



**Student Name: Joep van Dijk**

**Date: 06-11-2020**

**Version: 2.0**

# Introductie

Ik ben Joep van Dijk, 20 jaar oud en student bij Fontys ICT in Eindhoven. Ik hou ervan om creatief bezig te zijn. Dit doe ik vaak door logo's en illustraties te maken. Ik ben enorm leergierig en wil daarom vaak dingen tot in de puntjes uitzoeken. In een groepsproject zorg ik er vaak voor dat mensen zich aan hun afspraken houden en goed met elkaar omgaan, ik vind dit sociale aspect vaak heel leuk. Voor het komende semester zou ik graag beter willen worden in programmeren. Hiervoor wil ik eerst Javascript goed onder de knie krijgen.

In dit document kan je lezen hoe ik mijn leerdoelen aantoon. Hierin staat beschreven wat ik heb gedaan, waarom ik dit heb gedaan en de conclusies, feedback en reflecties die daarbij horen. Het document bestaat uit twee delen. Het eerste deel gaat over het client project en het tweede deel gaat over het passie project.

# Client Project Opdracht

## Introduction

Voor ons semester 3 project werken we voor de mensen van Eurocom. Eurocom Group ontwikkeld innovatieve zorgtechnologieën en werkprocessen om de kwaliteit van de zorg te verbeteren.

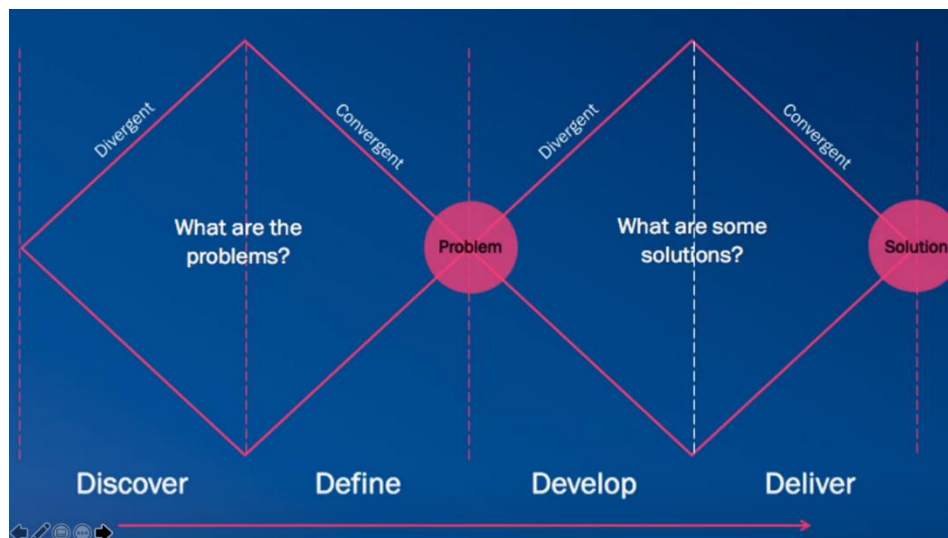
Eurocom heeft ons de opdracht gegeven om de zorgkwaliteit voor thuiswonende ouderen te verbeteren doormiddel van smart devices of sensoren. Het zou enorm fijn zijn als ouderen langer thuis kunnen blijven wonen door onze oplossing. Onze opdracht is enorm breed waardoor we zelf een onderzoeksplan moeten opstellen om naar een specifiekere richting te gaan. We mogen dus zelf een probleem zoeken en kijken naar de beste oplossing hiervoor.

Voor ons proces hebben we gebruik gemaakt van de double diamond. Dit is een proces waarin meerdere fases aan bod komen. In de Discover fase kom je erachter wat de problemen zijn. In deze fase doe je erg veel en breed onderzoek zodat je een goed overzicht krijgt van alle dingen die er spelen.

Wanneer je een uitgebreid onderzoek hebt gedaan ga je naar de Define fase. Hierin onderzoek je specifiek naar één probleem en maak je dit probleem concreet. De vorm van de diamond word hier ook nauwer om aan te tonen dat dit een meer specifieke fase is. Nadat je deze fase hebt gehad heb je een duidelijke probleem omschrijving.

Nu je een concreet probleem hebt kun je de oplossingen gaan bedenken. Nu kom je in de Develop fase. Zoals je ziet in de vorm van de diamond word dit gedeelte weer breed. Je brainstormt dus over veel ideeën en oplossingen en probeert deze te valideren.

Nadat je een brede lijst aan ideeën hebt kun je hier de beste uithalen en deze valideren. Door specifiekere onderzoek te doen kom je weer in het nauwere gedeelte van de diamond, de Deliver fase. Je maakt een steeds concreter concept en uiteindelijk een prototype.



# Aanpak en resultaten

## Discover fase

In de Discover fase heb ik breed onderzoek gedaan naar de opdracht en de problemen van ouderen. Hiervoor heb ik meerdere onderzoeken gedaan.

Eerst wou ik weten wat precies de opdracht was en hoe het contact met de stakeholders zou verlopen. Hiervoor hebben we een briefing gehouden met de opdrachtgever en heb ik mijn vragen kunnen stellen. Kort samengevat kwam hier uit dat de opdrachtgever wil dat we door middel van smart devices of sensoren ervoor zorgen dat ouderen langer thuis kunnen wonen of een beter kwaliteit zorg krijgen. Het volledige document van de debriefing en de probleemanalyse staat in [Debriefing Eurocom Joep.pdf](#)

Hierdoor kreeg ik een nieuwe onderzoeksvraag. Ik wou weten wat de problemen zijn waar onze doelgroep tegenaan loopt. Hiervoor heb ik literatuur onderzoek gedaan. Hieruit bleek dat er veel problemen zijn die bij een routineonderzoek over het hoofd worden gezien waaronder: gehoordaling, dementie, slaapstoornissen, depressie en ondervoeding. De testen die hiervoor worden gedaan sluiten vaak niet genoeg uit en zijn niet accuraat. Het volledige document over het probleemonderzoek vind je op pagina 2, 3 en 4 van [Research Project Eurocom.pdf](#)

Na dit onderzoek wou ik weten of er al bestaande producten op de markt waren gebracht door bedrijven zoals Eurocom en wat deze deden. Hiervoor deed ik weer een online literatuur onderzoek en daaruit bleek dat er veel innovatieve technologieën in de zorg worden gebruikt zoals sensoren in luiers. Ook kwam ik erachter dat AI een grote rol kan hebben in de zorg. Voor het volledige document over vergelijkbare producten kun je kijken op pagina 5 van [Research Project Eurocom.pdf](#)

Nu ik wist dat AI een grote rol kon hebben in de zorg, wou ik hier meer over weten. Ik wou weten wat het precies is en of het al veel gebruikt word in de zorg. Hiervoor deed ik online literatuuronderzoek. Hieruit bleek dat AI enorm goed is in het analyseren van veel data en dat het in de zorg word gebruikt voor patroonherkenning en spraakherkenning. Voor het onderzoek naar AI kun je kijken op pagina 6 van [Research Project Eurocom.pdf](#)

Omdat uit mijn vorige onderzoek bleek dat mensen patronen kunnen vertonen als er problemen ontstaan wou ik weten wat voor manieren er zijn om informatie te verkrijgen met een mobiele telefoon of sensoren. Hiervoor deed ik online literatuur onderzoek. Ik kwam erachter dat er mega veel sensoren in een telefoon zitten en voor specifiekere sensoren je telefoon hiermee kon verbinden door bluetooth. Voor het onderzoek naar data vergaren kun je kijken op pagina 8 van [Research Project Eurocom.pdf](#)

Ik wou ook mijn probleemonderzoek concreter maken door interviews te houden met de experts. Door met meerdere methodes hetzelfde onderwerp te onderzoeken versterk je de betrouwbaarheid van je onderzoek. Uit mijn interviews met de experts bleek dat verslechterd gehoor, vergeetachtigheid, minder mobiel worden en eenzaamheid inderdaad problemen van de ouderen zijn. Het expert interview vind je op pagina 12 van [Research Project Eurocom.pdf](#)

## Define fase

In de define fase ga ik een specifiek probleem zoeken. Hiervoor wil ik me eerst beter kunnen inleven in de doelgroep. Dit heb ik gedaan door bijvoorbeeld interviews met ouderen te houden en door persona's en empathy maps te maken.

Om me meer te kunnen inleven in de doelgroep wou ik ook graag met de doelgroep zelf spreken. Ook wou ik verifiëren of ze daadwerkelijk tegen deze problemen aanliepen. Uit mijn interviews met de ouderen bleek dat verslechterd gehoor, eenzaamheid en minder mobiliteit inderdaad veelvoorkomende problemen zijn. Om de volledige interviews te zien kun je kijken op pagina 9, 10 en 11 van [Research Project Eurocom.pdf](#)

Door corona kon ik niet zoveel ouderen spreken dus heb ik ook een enquête gemaakt met een aantal van mijn vragen. Je kunt deze enquête vinden op

<https://forms.gle/eLUhYeCNw26AVg9M7>

Hieruit bleek dat veel ouderen hun telefoon gebruiken voor social media en bellen. Ook klopte het dat ze vaak last hadden van eenzaamheid, vergeetachtigheid en slechte mobiliteit. Voor het volledige resultaat kun je kijken op pagina 13 van [Research Project Eurocom.pdf](#)

Om me beter te kunnen verdiepen in de doelgroep heb ik twee persona's gemaakt. Hieruit kwamen een soort personen die onze doelgroep vertegenwoordigen. Om mijn persona's te zien kijk je op pagina 2 van [Define.pdf](#)

Om erachter te komen of ik nog informatie mistte over de doelgroep en om beter in hun hoofd te kunnen kruipen heb ik ook een empathy map gemaakt. Hier heb ik een aantal pains en gains uitgehaald van de doelgroep. De empathy map kun je vinden op pagina 3 van [Define.pdf](#)

Om het probleem beter te definiëren heb ik How might we questions gemaakt en een specifiekere design challenge gemaakt. Deze heb ik vervolgens voorgelegd aan de product owner. Als je deze wilt zien kun je kijken naar pagina 4, 5 en 6 van [Define.pdf](#)

## Develop fase

Nu we een concreet probleem hadden konden we oplossingen gaan bedenken. In deze fase heb ik een brainstorm sessie gehouden en veel ideeën opgeschreven. Deze heb ik vervolgens voorgesteld aan onze product owner en hij stuurde ons in de richting van data vergaren door sensoren. Voor de lijst aan ideeën en uitgewerkte ideeën kun je kijken naar het document [Develop.pdf](#)

Nu ik wist dat AI goed is in het herkennen van patronen wou ik weten wat voor patronen mensen vertonen die bijvoorbeeld vroegtijdige dementie hebben. Hiervoor deed ik online literatuur onderzoek. Een van de vele patronen die ik ontdekte is dat mensen die langzamer gaan lopen een grotere kans hebben op vallen en dementie. Voor de rest van het onderzoek en de andere patronen kun je kijken op pagina 7 van [Research Project Eurocom.pdf](#)

Om aan de wensen van de eindgebruiker te voldoen en een overzichtelijk plan te krijgen maak je user stories. Deze verhaaltjes met wensen van de eindgebruiker zet je om in taken. Deze taken heb ik in een trello bord gezet waardoor we een overzichtelijke takenlijst hadden. De user stories vind je in het bestand [Invest User Stories.pdf](#) of in het miro bord [https://miro.com/app/board/o9J\\_kkOrY-g=](https://miro.com/app/board/o9J_kkOrY-g=/) Het Trello bord vind je op <https://trello.com/b/Mf4DeYjp/eurocom-taken>

Om onze stakeholders een beter beeld te geven van ons concept heb ik een clickable prototype gemaakt in Adobe XD. Ik heb dit getest bij de eindgebruiker en waar nodig is aanpassingen gemaakt. Je kunt dit prototype vinden in [Clickable prototype v1.xd](#)

Voorafgaande aan dit prototype heb ik wireframes gemaakt en deze getest bij de eindgebruiker. Ik heb dit prototype ook getest bij de eindgebruiker. Zo kwam ik er bijvoorbeeld achter dat ouderen mensen meer van een simpel design houden zonder te veel extra functies. Om het proces te zien tot het clickable prototype, dus de inspiraties, schetsen, wireframes, testen en de onderbouwing van de keuzes kun je kijken in het document [prototype proces.pdf](#)

## Deliver fase

In de deliver fase ga ik ons beste idee verder uitwerken en valideren. Onze groepjes zijn nu samengevoegd en met de inzichten van ons nieuwe teamlid heb ik ons idee een klein beetje aangepast. Het idee is nu om alle sensoren in een wearable te stoppen en zo data te vergaren.

Voordat we konden beginnen aan het maken van de app moesten we eerst beslissen welke frameworks en libraries we konden gebruiken. Ook wou ik weten welke sensoren er al in smartwatches zitten en hoe duur dit zou gaan worden. Dit onderzoek vind je in [Research Hard- en Software.pdf](#)

Om de stakeholders een beter beeld te geven van ons concept heb ik wat requirements en een Moscow lijst opgezet. Hierbij heb ik ons concept gepitcht en de product owner vond dit concept erg goed en was blij met de informatie die we hebben gegeven. Ook vond hij het design van de app erg goed aansluiten bij de doelgroep. Bij ons concept horen requirements en een MoSCoW-lijst deze heb ik gemaakt en staan in [Requirements + Moscow.pdf](#)

Ik wil weten om mijn concept werkt bij de doelgroep en daarom heb ik ook van dit idee een clickable prototype gemaakt. Deze test ik bij de eindgebruiker om te weten wat voor hun werkt en wat niet werkt. Dit prototype vind je in [Clickable prototype v2.xd](#)

Ik heb dit prototype dus getest bij de eindgebruiker. Ik heb verder gebouwd op het design van mijn eerste clickable prototype omdat uit deze onderzoeken bleek dat dit design fijn was voor ouderen. Het proces tot dit clickable prototype is te vinden in [Prototype proces + gebruikerstesten.pdf](#)

Nu ons idee helemaal goedgekeurd is ben ik begonnen aan het maken van een concept book. Hiermee laten we ons concept concreet en duidelijk zien waardoor de stakeholders goed op de hoogte zijn. Om het proces en de pagina's die ik heb gemaakt te zien kun je kijken in [proces conceptbook.pdf](#)

Alle pages die ik heb gemaakt kun je vinden in [Concept Book Pages Joep.pdf](#)  
Het volledige concept book is te vinden in [Concept\\_Book\\_Eurocom.pdf](#)

Om de app uiteindelijk te maken en werkend te krijgen heb ik veel code geschreven. Ik heb hier veel dingen geleerd over Git, API's, MongoDB en Chart.js. de uitleg van deze code kun je vinden in [Transferable Code Project Eurocom.pdf](#)

Om te oefenen met Chart.js en om erachter te komen welke grafieken het beste bij de doelgroep passen heb ik hiermee geoefend, iteraties gemaakt en deze getest bij de eindgebruiker en om feedback gevraagd. Hieruit bleek dat je een goed kleurgebruik moet hebben en staafdiagram en lijngrafieken moet gebruiken. Dit is allemaal te zien in [Chart.js poc en iteraties.pdf](#)

Een link naar de Gitlab repository: <https://git.fhict.nl/I411167/eurocom>

Een link naar de Live App: <https://eurocom.herokuapp.com/index.html>

Een link naar de demo video: <https://youtu.be/ObDK9ZQVcJU>

Aan het einde van het project hebben we alles ingeleverd bij de opdrachtgevers. Hierbij hebben we nog een advies rapport gestopt zodat de opdrachtgevers weten hoe alles werkt en wat ons advies is voor het gebruik en de toekomst van het project. Dit advies rapport vind je in [Advies Rapport Eurocom.pdf](#)

## **Naast het project**

Ook heb ik naast het project nog dingen gedaan en bijgeleerd. Elke vrijdag kregen we workshops over development, ik heb deze gevolgd en de opdrachten gemaakt waardoor ik veel nieuwe informatie kreeg over Git, API's, Databases en nog meer



development gerelateerde dingen. Voor meer informatie over de workshops en mijn oefeningen kun je kijken in [Development Bootcamp.pdf](#)  
Een link naar mijn Gitlab repository: <https://git.fhict.nl/I437759/semester-3-media>

We hebben een workshop van Evert gehad over video editing in Premiere Pro, ik heb hier mijn oude kennis opgefrist en nieuwe functies leren gebruiken. Dit kun je zien in [Workshop Video Editing.pdf](#)  
Link naar de kleine oefenvideo: <https://youtu.be/hWD0WPjb6mA>

Ik heb ook een eigen domeinnaam gekocht en ervoor gezorgd dat deze automatisch update als ik met code naar Github push. Dit kan met Netlify. Hier heb ik ook een kleine pagina op gemaakt voor mijn projecten en social media platforms. Je ziet het proces in [Domeinnaam + Socials.pdf](#) De website zelf is <https://joepvandijk.com/>

## Passion Project

Na ons Eurocom project mogen we een eigen project verzinnen. Dit is ons Passion Project. Voor mijn Passion project wil ik een eigen game ontwerpen en ontwikkelen. De beschrijving en planning voor mijn Passion Project vind je in [Passion Project.pdf](#)

Ik had zelf nog geen idee wat voor game ik wou maken en hoe dit moest, ik heb hiervoor wat onderzoek gedaan. Hierdoor kon ik ook meteen wat inspiratie opdoen. Ik kwam er ook achter dat Unity het meest geschikt is voor mijn project. Dit onderzoek vind je in [Onderzoek Passion Project.pdf](#)

Om het concept beter uit te werken en de docenten een goed beeld te geven van mijn game heb ik een Game Design Document gemaakt. Dit is vaak de eerste stap in het proces van een game en ik heb hierdoor veel nieuwe termen geleerd zoals feedback loops. Ook weet ik nu hoe het MDA-Framework werkt, wat blijkbaar een belangrijk ding is in Game Design. Het GDD kun je vinden in [Game Design Document \(GGD\).pdf](#)

Ik heb mijn game in Unity gemaakt met C#. Omdat ik hier weinig ervaring mee had heb ik veel documentatie gekeken en hulp gekregen van Bernd-Jan, hij heeft me uiteindelijk geleerd hoe ik efficiënte code schrijf om later veel tijd te besparen en was enorm tevreden met het proces en eindresultaat, de uitleg van de code is te vinden in [Transferable Code Passion Project.pdf](#)

Om de core gameplay loop van mijn game te testen heb ik een paper prototype gemaakt, Bernd-Jan gaf aan dat deze er goed uit zag en ik nu goed kon opschrijven wat mijn belangrijkste mechanics zouden worden. De video van de paper prototype is te vinden op <https://youtu.be/1mQGULza4WU>

Ook heb ik tijdens het proces enorm veel gebruikerstesten gedaan en feedback gevraagd, zo kwam ik achter veel bugs en kreeg ik veel suggesties voor mijn game. Hierdoor heb ik een eindproduct die mensen fijn en leuk vinden om te spelen. Het proces en de gebruikerstesten kun je vinden in [Passion Project Proces.pdf](#)



Ik heb ook een video gemaakt waarin je kort het proces van mijn 2D platformer game in Unity kunt zien, deze heb ik ook gebruikt tijdens de passion project presentaties. Deze vind je op <https://youtu.be/4MmOodFj-vc>  
De uitendelijke game zelf vind je op <https://joepvandijk.com/2dplatformerbuild/>

Ook heb ik uitgetypt hoe ik mezelf zie als media designer, wat mijn ervaring tot nu toe is en wat ik wil bereiken. Ook heb ik een klein begin aan mijn showcase portfolio gemaakt, mijn doel en strategie opgeschreven. Dit is allemaal te vinden in *Personal Professional Focus.pdf*

## Reflectie op Client Project

In dit project heb ik geleerd hoe de Dubble Diamond werkt en hoe je door veel onderzoek een goed gevalideerd concept kunt bedenken. Ik heb geleerd om met tools te werken waar ik nooit eerder van had gehoord, bijvoorbeeld de Design Challenge of de Empathy Map. Soms kwam ik ook erg in de knoop en wist ik niet wat de bedoeling was. Dit kwam ook deels door het vanuit huis werken wat niet altijd even goed was voor mijn concentratie. Gelukkig kon ik hiervoor terecht bij Huub en Olaf. Voor de volgende keer wil ik graag mijn onderzoek meteen goed documenteren. Omdat ik dat nu niet altijd had gedaan was het soms moeilijk om resultaten terug te vinden en te verwerken.

Ook heb ik geleerd te werken met tools zoals How-Might-We questions en architecture diagrams. Door de vele workshops word ik overspoeld door veel nieuwe informatie. Gelukkig had ik sommige dingen ook al in het vorige semester gehad. Ik heb nu bijvoorbeeld weer kunnen oefenen met het maken van wireframes, prototypes en user testing. Ook vond ik het heel leuk om aan het concept book te werken omdat ik hierin weer creatief kon zijn. Voor de volgende keer zou ik graag eigen foto's maken om het concept book een personal touch te geven. Ook zou ik de volgende keer wat meer wireframes en prototypes willen maken zodat ik veel dingen heb om te testen. Nog een tip die ik kreeg was om elke week een momentje te nemen voor het portfolio abstract. Ik wil dit gaan doen zodat ik niet te veel terug hoeft te denken en dus minder dingen vergeet.

Ik weet nu hoe ik met Scrum op een efficiënte manier aan een project werk en hoe ik user stories gebruik om een duidelijke Product Backlog te maken. Hierdoor wist ik altijd goed wat ik moest doen en wanneer ik dat moest doen en kreeg ik vaak goede feedback. Door het dagelijkse stand-up moment wist ik ook hoe ver iedereen was en kon ik altijd om hulp vragen. Dit wil ik de volgende keer graag meteen doen, in het begin scrumde we nog niet waardoor soms de planning en communicatie niet lekker ging.

Op het einde bleek dat Eurocom toch iets anders in gedachten had, wij hadden vooral met Olaf contact gehouden in plaats van met Tim. Ik weet nu dat het belangrijk is om constant contact te blijven houden met je opdrachtgevers, vorig semester ging dit heel goed bij de artiest en we konden alles meteen via app doorsturen maar toen ik het nummer van Tim vroeg kreeg ik een outdated whatsapp nummer waar hij niet op reageerde en lang niet online was geweest. Voor de volgende keer wil ik dus even

duidelijk vragen aan de product owners of ik ze kan storen, want dit keer kreeg ik het gevoel dat ze erg druk waren en ik beter contact kon houden met Olaf.

# Semester reflectie

Over het algemeen vond ik het een erg geslaagd semester, het was soms wat moeilijk om concentratie en motivatie te vinden in deze corona pandemie. Vooral het groepsproject was soms zwaar. Gelukkig kon ik weer motivatie halen uit mijn passion project. Ik heb een eigen game gemaakt omdat ik de specialisatie Game Design had gekozen en ik niet zeker wist of dit de juiste keuze was. Ik kwam er gelukkig snel achter dat ik enorm veel plezier haal uit het werken met Unity, C# en mijn eigen creatieve ideeën kan verwerkelijken door een video game.

Ik wou in het begin van dit semester meer Javascript leren zodat ik wat Html, css en Javascript ken. Dit is handig als ik front end developer wil worden. Ook wou ik er achter komen wat ik nou wil gaan doen als media designer. Gelukkig weet ik nu door het passion project dat ik Game Design erg leuk vind. Ik ben dus enorm tevreden met dit semester en de keuze die ik heb gemaakt voor volgend semester.

Voor **Leeruitkomst 1** heb ik mezelf **Advanced** gegeven. Dit heb ik gedaan omdat in mijn laatste peer review gesprek werd gezegd dat dit leerdoel al zeker voldoende was. Daarna heb ik in mijn passion project nog veel gedaan voor Concepting door mijn Game Design Document.

Voor **Leeruitkomst 2** heb ik mezelf **Proficient/Advanced** gegeven. Dit is omdat ook in het laatste peer review werd gezegd dat deze voldoende is (als ik nog wat UX principles zou toevoegen) Daarna heb ik nog een paper prototype toegevoegd uit mijn passion project.

Voor **Leeruitkomst 3** heb ik mezelf **Proficient/Advanced** gegeven omdat alles er netjes uit zag bij de laatste reviews, daarbovenop heb ik een goed interactive media product gemaakt door een game te maken.

Voor **Leeruitkomst 4** heb ik mezelf **Advanced** gegeven. Dit is omdat ik veel gecodeerd heb voor de mobiele app, nodejs en mongoDB heb gebruikt en alles er toen goed uitzag. Daarop heb ik de programmeertaal C# geleerd door een game te maken in Unity.

Voor **Leeruitkomst 5** heb ik mezelf **Proficient/Advanced** gegeven omdat ik enorm veel bezig ben geweest met design, iteraties en gebruikerstesten. Ik kan goed feedback en conclusies halen uit de gebruikerstesten en dit toevoegen aan nieuwe iteraties die ik vervolgens weer blijf testen.

Voor **Leeruitkomst 6** heb ik mezelf een **Proficient** gegeven. Dit is omdat ik na mijn laatste peer review nog een adviesrapport moest toevoegen, daarop heb ik nog een Game Design Document gemaakt die je goed kunt presenteren aan eventuele product owners (in mijn geval was dit Bernd-Jan die enorm tevreden was met dit document)

Voor **Leeruitkomst 7** heb ik mezelf een **Advanced** gegeven. Dit is omdat ik enorm veel passie en tijd in mijn passion project hebt gestopt. Ik ben erachter gekomen waar mijn interesses liggen en hoe ik mijzelf zie als media designer. Ik heb een game gemaakt met Unity en C# en heb daarnaast nog een begin gemaakt aan mijn showcase portfolio.

# Burden of proof

Learning Outcome	Self-Assessment	Proof
Concept		<a href="#">Debriefing Eurocom Joep.pdf</a> <a href="#">Research Project Eurocom.pdf</a> <a href="#">Define.pdf</a> <a href="#">Develop.pdf</a> <a href="#">Onderzoek Passion Project.pdf</a> <a href="#">Game Design Document (GGD).pdf</a>
Interaction Design		<a href="#">Prototype process.pdf</a> <a href="#">Clickable prototype v1.xd</a> <a href="#">Clickable prototype v1.xd</a> <a href="#">Passion Project Proces.pdf</a> <a href="#">Paper Prototype Link</a>
Interactive Media Product		<a href="#">Invest User Stories.pdf</a> <a href="#">Trellobord Eurocom</a> <a href="#">Mirobord user stories</a> <a href="#">Research Hard- en Software.pdf</a> <a href="#">Requirements + Moscow.pdf</a> <a href="#">Workshop Video Editing.pdf</a>
Transferable Code		<a href="#">Development Bootcamp.pdf</a> <a href="#">Transferable Code Project Eurocom.pdf</a> <a href="#">Gitlab Link Project Eurocom</a> <a href="#">Gitlab Link Joep</a> <a href="#">Domeinnaam + Socials.pdf</a>

		<a href="#"><i>Transferable Code Passion Project.pdf</i></a>
Professional Iterations		<a href="#"><i>Scrum.pdf</i></a> <a href="#"><i>Mobilometer App</i></a> <a href="#"><i>Demo Mobilometer</i></a> <a href="#"><i>Chart.js poc en iteraties.pdf</i></a> <a href="#"><i>Prototype proces + gebruikerstesten.pdf</i></a> <a href="#"><i>Passion Project Proces.pdf</i></a> <a href="#"><i>Paper prototype Link</i></a>
Advice to Stakeholder		<a href="#"><i>Proces Conceptbook.pdf</i></a> <a href="#"><i>Concept Book Pages Joep.pdf</i></a> <a href="#"><i>Concept Book Eurocom.pdf</i></a> <a href="#"><i>Advies Rapport Eurocom.pdf</i></a> <a href="#"><i>Game Design Document (GGD).pdf</i></a>
Professional Focus		<a href="#"><i>Passion Project.pdf</i></a> <a href="#"><i>Video Passion Project Proces</i></a> <a href="#"><i>Passion Project Game</i></a> <a href="#"><i>Personal Professional Focus.pdf</i></a> <a href="#"><i>Game Design Document (GGD).pdf</i></a>