



Laurens Hoogenboom

Het ontwerpen van producten benader ik vanuit een doordachte, op interactie design gebaseerde methodiek, die gegrond is in het analyseren van behoeften, waarden en routines van gebruikers en allerhande systemen, het vertalen hiervan in oplossingen en toepassingen, en het meetbaar valideren van deze producten.

Mijn vrije tijd breng ik door op de fiets, achter de tekentafel, of op- of in de omgeving van paarden.

✉ Nederlands, Engels

✉ info@laurenschoogenboom.nl

📞 +31 6 22 85 48 00

🌐 www.laurenschoogenboom.nl

Werkervaring

2026

VHB

Interactie ontwerper en front-end ontwikkelaar

Gedurende mijn tijd bij VHB, heb ik ervaring opgedaan met het gehele ontwikkelingsproces van een app, van probleemvraag naar concept, naar mock-ups, naar MVP's en tenslotte read-to-use web-based software, in de context van fysiek asset management.

Referentie *: Ben Heijstek

2025

Sunglade Ranch, Canada

Verzorgen en berijden van paarden, ontwerp van een trailmap, borden en het stroomlijnen van een webshop.

2021

Lifekeys, Noorwegen

Interactie ontwerper en game design stagiar

Bij LifeKeys heb ik leiding gegeven aan het ontwikkelen van een MVP van een digitaal reflectiedagboek. Hierbij werd gebruik gemaakt van gamification om de gebruiker mee te nemen in gesuggereerde patroonveranderingen.

Referentie *: Gudmunder Ebenezer

2020

2018

Bonte Perdje

Ondersteunen in het geven van paardrijles aan mensen met een beperking.

*Contactinformatie van referenties wordt op verzoek verstrekt.

Opleiding & Studie

2025

MsC Communication and Information Sciences

Cijfer: 8

Vakken

Interactive Storytelling, Cognition of Visual Narratives, Multimodal Communication, Annotation, Digital Health Communication, Emerging Technologies for Learning, XR Applications, Statistics

Scriptie

Een verkennende van hoe oplossingsgerichte therapie verwerkt kan worden in game-based eHealth interventies door gebruik te maken van procedurele retoriek. Vier varianten werden ontworpen, ontwikkeld en getest. Nieuwe inzichten m.b.t. de effectiviteit van verhalende en procedurele rhetoriek werden gevonden.

2023

Ba Communication and Multimedia Design

Grade: 8

Minor

Ontwerp van een digitale buddy in de vorm van een tamagotchi die dusdanig reflecteert op-, en zich aanpast aan de behoeften, waarden en gedrag van de gebruiker, dat het gedragsverandering zou bewerkstelligen.

Scriptie

Ontwerp van een VR interventie, gericht op het trainen in het gebruik van fysieke stres verlichtende technieken. Hardware en software werden volledig ontwikkeld.

2022

References *: Paul Neervoort, Hugo van Rooij

2018



Laurens Hoogenboom

Born in the Netherlands, cyclist, and a Dutch fellow at heart. I approach the design of products, with a thought-through, Interaction Design based methodology, which is grounded in knowing how to analyze the needs, values, and routines of both the user(s) and the system(s), and translating them into solutions and applications, and providing the scientific validation if needed.

In my spare time I ride horses, lead horse riding camps, and create classic art.

✉ Dutch, English

✉ info@laurenschoogenboom.nl

📞 +31 6 22 85 48 00

🌐 www.laurenschoogenboom.nl

Work Experience

2026

VHB

Interaction Designer and Front-End Developer

2025

During this period, I gained experience in the whole process of developing an app from problem definition, to concept, then mock-ups, to MVP's, and finally to ready-to-use web-based software in the context of physical asset management.

2021

Sunglade Ranch, Canada

Horse care including riding, grooming and hoove trimming. Designed trail maps and signs, and streamlined a webshop.

2020

2018

Reference *: Ben Heijstek

Bonte Perdje

Helping in giving riding lessons for the disabled people

Lifekeys, Norway

Interaction and game design Intern

At Lifekeys I lead the development of an MVP of an digital reflective diary, which used gamification to engage the user in suggested patern changes which emerged while keeping the diary.

Reference *: Gudmunder Ebenezer

*Reference contact information is provided on request

Education

2025

MsC Communication and Information Sciences

Grade: 8

Courses

Interactive Storytelling, Cognition of Visual Narratives, Multimodal Communication, Annotation, Digital Health Communication, Emerging Technologies for Learning, XR Applications, Statistics

Thesis

Exploration of how Solution Focused Brief Therapy can be operationalized in game-based mental health interventions using Procedural Rhetoric. Four variants were designed, coded and tested. New insights regarding the effectiveness of, and interaction between narrative and procedural rhetoric were found.

2023

Ba Communication and Multimedia Design

Grade: 8

Minor

Designed the concept of an digital buddy in the form of an tamagotchi which reflected and adapted to the users' needs and behavior, such that it pushed for durable and behavior change.

Thesis

Designed and developed an VR intervention aimed at training people in using physical stress relieve techniques. Both hardware and software were developed from scratch.

2018

References *: Paul Neervoort, Hugo van Rooij