

Als 1 van de designers in het Team heb ik mij vooral bezig gehouden met het Logo te ontwerpen, de brandguide ervan op te stellen, campagnes te verzinnen en uitwerken en mockups. Ook feedback geven waar nodig was als mijn team dit nodig had.

X-factor

(Samenwerken)

De eerste sprint bestond vooral uit brainstormen en kijken naar andere bedrijven in dezelfde sector. Ons team wist zelf in het begin niet heel duidelijk waar het over ging dus dit was zeer belangrijk om hierover research te doen en elkaar in te lichten over wat we gevonden of geleerd hadden. Zo leerde we elkaar ook wat beter kennen sinds niet iedereen in de groep elkaar al kende. Dit verliep in het begin een beetje moeizaam maar is doorheen de sprints beter geworden.

(Samenwerken & Innovatief)

Toen de research fase eraan kwam hebben we vooral moeten filteren van waardat onze doelgroep zich zou bevinden. We zijn in de stad Hasselt een paar interviews gaan doen met mensen maar deze leken niet echt binnen onze doelgroep te zitten. Carolina en ik zijn hierna op het idee gekomen om een online enquête te maken en deze op Maritieme geralateerde sub-reddits te posten. We hebben dit zowel in het Engels als in het Nederlands gedaan, we merkte dat de Engelse enquête toch veel serieuzer genomen werd dan de Nederlandse waarin je vaak 'grap' antwoorden kreeg. Dit zorgde voor veel filter werken zoeken welke enquête serieus ingevuld was en welke niet. Na deze grote filtering hebben we wel een aantal concrete besluiten kunnen nemen en meer inzicht over wat we nodig hadden om deze fase correct af te ronden. Daarnaast moesten we ooknog rekening houden met de klant en hun noden. Een niet cliché branding en site die niet vol clichés zit. Dit is natuurlijk niet even makkelijk als het zo lijkt maar we hebben het tot een goed einde gebracht.

(Ondernemend, Multidisciplinair & Empathie)

Na onze brainstorm en research fase hebben we als team gekeken naar de mogelijkheden omtrent de Rebranding van areyouwaterproof. Hierbij was ik begonnen met logo inspiratie opzoeken en wat bij Areyouwaterproof zou passen. Ook gekeken naar kleuren, vormen, fotos wat een duidelijk gevoel konden geven hierover, een soort moodboard. Hierna ben ik begonnen met een paar logos te maken en uit te werken en hierover feedback vragen bij de lectoren om te kijken of dit ook paste binnen hun visie / opname van het logo en Areyouwaterproof zelf. Hierbij hebben Nils (App userflow) en ik (website userflow) ook de userflows gemaakt die er nodig waren voor ons project. Vervolgens de campagnes, mockups, final logo, final brandguide, enkele visuals voor social media.

(Ondernemend, Passie & Samenwerken)

Naarmate de sprints vorderde is de communicatie in ons team verbeterd en lukte het samenwerken beter, we wisten bij wie we feedback moesten vragen of om even te klankboarden over een bepaald design of thema waarmee we bezig waren. Er waren vele nieuwe technieken en features die we nog niet kenden of 100% konden maar hierbij hebben we het nodige opzoekwerk gedaan of de lector / mede student die hier al ervaring mee had kunnen raadplegen. In het algemeen vind ik persoonlijk dat het project tot een mooi einde is gekomen met een duidelijke branding en een mooie website.

Reflectie - Soft skills

Uit mijn KYSS resultaten bleek dat dit mijn zwakste soft skills waren:

- Inleving
- Zelfstandigheid
- Kritisch denken

Voor deze reflectie zal ik het spiraalmodel van Korthagen gebruiken.

1. Je ervaart een betekenisvolle situatie.
2. Je blikt hierop terug; de reflectie.
3. Je begrijpt de meest belangrijke kenmerken van de ervaring.
4. Je bedenkt wat anders zou kunnen in het vervolg; alternatieven.
5. Je probeert deze alternatieven uit in de praktijk.

Inleving

1. Ervaring

Persoonlijk weet ik dat ik soms moeite heb met mijn inlevingsvermogen of om duidelijk tijd te maken voor mensen zodat ze precies kunnen uitleggen wat ze precies bedoelen of hoe ze iets ervaren. Soms reageer ik liever ook niet op iets als ik niet duidelijk weet hoe ik precies moet reageren omdat ik dan niets verkeerd wil zeggen.

1. Terugblik

Binnen WPL2 denk ik persoonlijk dat met mijn inlevingsvermogen niet veel is misgegaan, er zijn momenten dat ik misschien verward was door iets maar heb dan zoals bij 'ervaring' gezegd dat ik op zo'n momenten liever niets zeg omdat ik niets verkeerd zou willen zeggen.

1. De essentie

Ik weet soms niet goed wat wel of niet te zeggen en hoe ik op bepaalde situaties zou moeten reageren.

1. Mogelijke alternatieven

Hierover praten met mijn mede studenten en hun dit uitleggen.

1. Uitproberen en evaluatie

We hebben dit aangehaald in onze sessie waar iedereen zijn of haar KYSS test erbij nam. Dit is aanbod gekomen en hun begrepen deze situatie en namen het mij ook niet kwalijk. Ik heb dit ook aangehaald wanneer er zich zo'n moment voordeed en vermeld dat ik niet zo goed weet hoe ik hierop moet reageren.

Zelfstandigheid

1. **Ervaring**

In dit WPL2 project leek het alsof we met heel veel personen zaten die allemaal super zelfstandig zijn, waaronder ikzelf ook. Dit gaf soms een moeizame communicatie en was niet altijd alles even duidelijk omdat iedereen zo op zichzelf aan het werken was.

1. **Terugblik**

We hadden beter moeten communiceren ondanks dat we zo zelfstandig ingesteld zijn.

1. **Essentie**

Zelfstandigheid in groep is vaak moeilijk om taken te claimen.

1. **Alternatieven**

Duidelijk aangeven welke taken wie voor zichzelf opneemt.

1. **Uitproberen en evaluatie**

Naarmate de tijd heb ik persoonlijk meer en meer taken durven opnemen, zoals het logo, brandguide, campagne, etc. Dit omdat ik mezelf hierin ook wel wou verdiepen omdat mij leuk lijkt om later zelf te kunnen doen voor bedrijven. Door WPL2 heb ik hierdoor veel meer interesse gekregen op dit gebied van het vak.

Kritisch denken

1. **Ervaring**

Ik merk dat ik vaak teveel nadenk over dingen of teveel ergens mee bezig ben. Dit is omdat ik vaak wel de juiste informatie wil hebben of probeer zo compleet mogelijk ergens mee te zijn. Dit kwam soms in ons project wel voor dat we onderling een gesprek konden hebben van wat wel of niet hoorde.

1. **Terugblik**

We hebben af en toe binnen onze groep wel een soort 'debat' kunnen hebben over wat wel of niet omdat ikzelf en andere mensen ook wel meer onderzoekwerk deden en dat soms een beetje botste. Hierdoor kreeg je soms een andere blik over wat je initieel dacht.

1. **Essentie**

Ik maak tijd om verschillende bronnen te raadplegen voor ik een mening vorm

1. **Alternatieven**

Persoonlijk vind ik dit best goed, omdat je zo jezelf en je teamleden soms kan verder helpen of een andere blik laten krijgen op bepaalde onderwerpen.

1. **Uitproberen en evaluatie**

We hebben dit voorgehad in onze groep en dit verliep eigenlijk best vlot. Soms werden er andere meningen gevormd en soms ook niet, dit verstreekte onze band soms wel. Omdat je natuurlijk in 1 op 1 in 'debat' of 'discussie' gaat over een onderwerp zonder ruzie erover te maken.

Algemene reflectie

Positieve realisaties

In een team met 5 Designers is het soms moeilijk om bepaalde taken te claimen, dit heb ik toch kunnen doen en heb ik de kans gehad om nieuwe technieken bij te leren in zowel Illustrator, Photoshop en Adobe After Effects (Gif logo). Dit is voor mij een mooie persoonlijke groei op technisch vlak waar ik ook trots op kan zijn. Ik heb hierdoor meer inzicht gekregen over hoe zo'n process verloopt en wat er allemaal nodig is en verwacht wordt wat ook meer een beeld geeft naar je job later wat interessant was.

Op het gebied van de sprint reviews en retro spectives: Over de sprint reviews had ik persoonlijk niet zo'n moeite mee aangezien ik met presentaties nooit zoveel moeite heb. De retro spectives vond ik persoonlijk wel interessant, het voelde als een soort samenkom momentje om even alles te overlopen wat er goed ging of minder goed en hierin konden we mogelijke problemen ook aanhalen wat fijn was.

Over het algemeen vind ik dat ik mezelf op het gebied van Branding meer thuis kan voelen omdat ik door WPL2 hierover zeer veel heb kunnen uitproberen, maken en bijleren. Dit is iets waar ik initieel dacht dat ik niet zou willen doen later, maar mijn mening hierover is veranderd en vind dit persoonlijk zeer leuk om te doen.

Moeilijke punten

De groepsindeling was een beetje ongelukkig of 'slecht' ingedeeld. Onze groep bestond uit 5 designers en 1 developer. Dit ondanks er sommige groepen waren met 3 developers en minder designers. Het was niet enkel ongelukkig voor de enige developer maar ook voor de designers. In een team met 5 designers is het soms moeilijk om tot een besluit te komen of om design taken aan te wijzen. Zoals meneer Feitsma aanhaalde bij onze eindpresentatie voelde het soms misschien alsof het met 5 designers net een beetje 'teveel' was. Soms waren de deliverables ook niet volledig duidelijk of moesten we hier nog uitleg over krijgen wat ons soms een beetje tegenhield.

Samenwerking

In het begin van WPL2 liep de communicatie wat moeilijker omdat we elkaar nog niet allemaal kende en er een soort '2 groepen' waren binnen ons team. Dit is natuurlijk niet te vermijden als je nog nooit met elkaar hebt samen moeten werken in een team. Naarmate de sprints verliep dit wel beter en beter maar merkte je ook wel gebrek aan inzet voor het vak of case soms.

Ondanks dit allemaal vind ik persoonlijk dat we als team dit tot een goed eindresultaat hebben kunnen brengen met een mooie en duidelijk Branding en een site die bij de sector en Areyouwaterproof past. Ik hoop dat de andere teamleden ook vinden dat we dit tot een goed resultaat hebben gebracht en hier geen spijt van hebben.

WPL tegenover het werkveld

Dat dit een echte case was vanuit Yappa spreekt zeker in ons voordeel ook omdat we niet allemaal even bekend waren met het onderwerp. Dit zorgt voor een 'unieke' ervaring waarnaar jij aan een echte case hebt mogen werken. Dit vond ik persoonlijk zeer leuk en gaf ook een goed gevoel als ze het goed of mooi vonden wat je gemaakt had.