

Hogeschool Avans

Portfolio

Avans Inovatie Studio's

Michelle van Setten
30-11-2021

INHOUD

Backstory: Wie ben ik en wat verwacht ik?.....	4
Wie ben ik?	4
Wat verwacht ik?	5
Session Zero: De Nulmeting.....	6
Quest 1: Through The Barricade	7
De opdracht	7
Brainstormen en eerste ideeen	7
Ga maar terug naar start u ontvangt geen 200 euro.....	8
Ik heb zin in kaas	8
En toen was er changemunt.....	9
Ziek, maar geen Corona	9
Quest 2: Hoogspanningssprong.....	10
De opracht	10
Een stroefe, maar snelle start	10
Kut idee, doen we	11
Dus jullie hebben een keuze gemaakt?.....	11
Prototyping explosion	11
Quest 3: Sweet Expention.....	13
De opdracht	13
Een reisje naar Klunderd	13
Brainstorm en moodboards.....	13
Mag ik iets gaan maken?	14
Folders en foam.....	14
Sidequest 1: Cadeau Voor Moeders	16
Between session Level up: De tussen evaluatie.....	17
Sidequest 2: Procamp Killer	18
Ik vertrouw hem zo ver als ik hem kan gooien!	18
Door het oog van de naald	19
Quest 4: Artsy.....	20
De opdracht	20
De gemiste tocht.....	20
Bedenken van ideeën en leren van technieken	20
Zundsnert en oranje nasi	20
Letters op de weg	21

Samenbrengen van twee oudheden	21
Helpen bij de buren	21
Quest 5: Alles Kids	22
De opdracht	22
“Desa Vu I have been here before”	22
Wanneer het leven je gratis appels geeft.....	22
Critical Hit!	22
Verandering van het plan.....	23
Tactical Retreat.....	23
Quest 6: Electric.....	25
De opdracht	25
Twee woorden negen letters.....	25
Even wakker blijven.....	25
Een sleutel en een blaadje	25
Project Henk	25
“And the award goes to...”	26
De presentatie opstelling.....	27
Final level up: de eind evaluatie.....	28
Logbook	29
Questgiver Feedback	29
Quest 1: Through the Baricade.....	29
Quest 2: Hoogspanningssprong	30
Quest 3: Sweet expansion	30
Quest 4: Artsy	31
Quest 5: Alles Kids	31
Quest 6: Electric	32
Guildmaster feedback.....	33
Quest 1: Through the Baricade.....	33
Quest 2: Hoogspanningssprong	33
Quest 3: Sweet expansion	34
Quest 4: Artsy	35
Quest 5: Alles Kids	36
Quest 6: Electric	37
Party Feedback: Gegeven feedback	38

Quest 1: Through the Baricade.....	38
Quest 2: Hoogspanningssprong	41
Quest 3: Sweet expansion	43
Quest 4: Artsy	45
Quest 5: Alles Kids	48
Quest 6: Electric	50
Party Feedback: Ontvangen feedback	52
Quest 1: Through the Baricade.....	52
Quest 2: Hoogspanningssprong	56
Quest 3: Sweet expansion	58
Quest 4: Artsy	60
Quest 5: Alles Kids	63
Quest 6: Electric	65
Bijlage Heroes world.....	68
Spelen van het spel	68
Het gebruik van dobbelstenen	68
Maken van personages	69
Beroepen.....	70
Toevoeging	71
Krachten	72
Voor spelleiders.....	73
Verhalen	73
Obstakels in het verhaal.....	75
Meerwaarde van het spel in onderwijs	75

BACKSTORY: WIE BEN IK EN WAT VERWACHT IK?

Wie ben ik?

Mijn naam is Michelle van Setten en op het moment doe ik de Informatica opleiding aan de Hogeschool Avans in 's-Hertogenbosch. Op het moment woon ik nog thuis bij mijn ouders in het hele mooie dorpje Lienden in Gelderland. Voor Corona ging ik altijd met de trein naar school maar afgelopen 1,5 jaar ben ik voornamelijk thuis geweest of ben ik met de auto naar school en stage gegaan.

Ik zou liegen als ik zou zeggen dat mijn schoolcarrière niet zonder uitdagingen was. In groep 5 van de basisschool ben ik positief getest op dyslexie. Voor mijn dyslexie heb ik speciale trainingen gehad om op een andere manier te leren lezen en schrijven. Aan het eind van groep 8 kreeg ik het advies voor Havo/Vwo maar ben omdat ik dyslexie had in een Mavo/Havo klas gezet in mijn eerste jaar van de middelbare. Omdat onze school twee jaar brugklas had heb ik in mijn tweede jaar wel Havo/Vwo gedaan en ben daarna Havo Natuurtechniek profiel gaan doen. Mijn eerste middelbare school mocht alleen maar Havo aanbieden tot het derde jaar dus moest ik mijn vierde en vijfde jaar doen op een andere school. Op deze tweede school kwam ik erachter dat ik in sommige vakken achterliep met de stof en moest ik voor een aantal vakken harder lopen dan de rest. Uiteindelijk is het allemaal goed gekomen en ben ik Informatica gaan studeren bij Avans in 's-Hertogenbosch.



Naast dat ik een van de weinige meiden ben, ben ik ook een van de weinige dyslectische studenten van mijn opleiding. Tijdens eerste drie tentamen weken bleek dat de middelen waar ik recht op had niet helemaal op orde waren. Dit zorgde voor nogal wat stress en strijd met de opleiding. In het tweede jaar heb ik een half jaar vertraging opgelopen omdat de samenwerking binnen de groep niet lekker verliep. Hierdoor kwamen veel vakken in de herkansingen en gingen veel vakken mee het tweede helft van het tweede jaar. Afgelopen jaar heb ik veel van de schade uit dat tweede jaar weten te herstellen en heb ik mijn stage gelopen, die helaas ook niet vlekkeloos verliep.

Naast mijn school heb ik gelukkig nog een aantal hobby's. In de avond doe ik normaal gesproken met mijn vrienden online gamen. Sinds begin dit jaar is onze vaste game League of Legends geworden. Dit is een 5 tegen 5 spel waarin het doel is de basis van de andere groep te veroveren. Meestal zijn we met genoeg mensen om een compleet team te vormen waardoor het spel een heel stuk leuker is dan normaal. Op de middelbare heb ik er door een apart vak een aparte hobby erbij gekregen. Ik vind het namelijk leuk om in mijn vrije tijd met Microsoft PowerPoint 'kunst' te maken. Op mijn eerste school hadden wij het vak ster-uur.



Dit waren workshops van een aantal weken waar je voor kon inschrijven. Een van deze workshops was leren creatief om te gaan met Microsoft PowerPoint. We leerde hoe we in het programma een 'licht' aan en uit konden zetten door middel van hyperlinks. Daarna leerde we hoe we simpele animaties konden maken zoals een auto die stopte bij een stoplicht en weer verder reed. Voor de een of andere reden bleef dit bij mij plakken en deed ik experimenteren met animaties maken met alleen de tools van PowerPoint. Nu doe ik eigenlijk alleen nog maar kunststukken maken van personages. Sinds vorig jaar (2020) heb ik ook het rollenspel Dungeon and Dragons opgepakt. In dit spel maak je een eigen personage die samen met personages van andere spelers op avontuur gaat in de fantasiewereld van de spelleider (Dungeon Master/DM). Deze

hobby is deels ontstaan uit de noodzaak om iets meer structuur te hebben in mijn week en omdat ik de web serie Critical Role kijk. Critical Role is een Dungeons and Dragons groep die bestaat uit stemactoren. Zij kunnen hun personages zo goed spelen dat je bijna vergeet dat het allemaal improvisatie is. Ik zit natuurlijk niet alleen binnen op mijn zolderkamer, ik ben namelijk ook fan van buiten boogschieten en in de natuur wandelen. Helaas zijn dit de twee hobby's waar ik op het moment niet genoeg voor de tijd kan nemen.



Wat verwacht ik?

Ik zal heel eerlijk zijn, ik heb geen idee wat mij te wachten staat. Ik dacht namelijk dat ik me voor een andere minor had ingeschreven. Afgelopen half jaar heb ik mijn stage gedaan bij het stadslab van de gemeente 's-Hertogenbosch. Naast dat ik daar liep, waren er ook mensen van een minor Innovation studio van Avans 's-Hertogenbosch. Ik was er dus van overtuigd dat ik mij voor die minor had ingeschreven. Achteraf vind ik het niet erg dat ik mij heb vergist want na de uitleg begin van de zomer werd ik heel enthousiast over deze minor. Ik hoop dat ik mijzelf in deze minor beter kan ontwikkelen in plannen, want dat is voor mij nog steeds een grote uitdaging.

SESSION ZERO: DE NULMETING

Realisatie kracht

- Je maakt prototypes die de kern van het idee en concept laten zien
- Je brengt verscheidenheid in jouw prototypes aan
- Je test ideeën/prototypes en vertaalt de resultaten in een verbeterde versie
- Jouw prototypes zijn gebruiksklaar en lossen het vraagstuk van de opdrachtgever daadwerkelijk op
- Je coacht anderen bij het ontwikkeleren van de competentie realisatiekracht

Probleemoplossend vermogen

- Je kunt een vraagstuk vanuit meerdere perspectieven benaderen
- Je gaat op onderzoek uit en stelt vragen, ook taf je eigen ideeën en overtuigingen
- Je kunt de kern van een vraagstuk benoemen
- Je kunt een passend en onderbouwd concept dat vraagstuk oplöst construeren
- Je kunt het concept pitchen en overbrengen
- Je coacht anderen bij het ontwikkeleren van de competentie realisatiekracht

Creatief denken

- Je past bij divergeren en convergeren verschillende methoden en technieken toe
- Je communiceert met betrokkenen over je ideeën en kunt deze voorstelbaar maken in tekst en beeld
- Je kunt originele en niet voor de hand liggende ideeën en concepten ontwikkelen
- Je blijft combineren, verfijnen en doorontwikkelen van het concept
- Je coacht anderen bij het ontwikkeleren van de competentie creatief denken

Innovatiekracht

- Je kunt toekomstige behoeften, taken en functies van (eind)gebruikers verduidelijken
- Je kunt ontwikkelingen en inzichten uit andere contexten naar het vraagstuk vertalen
- Je ontwerpt toekomstgerichte producten, diensten, en/of concepten die een langere tijd meegaan
- Je kunt draagvlak creeren bij betrokkenen voor acceptatie en toepassing van het nieuwe concept
- Je coacht anderen bij de ontwikkeling van de competentie innovatiekracht

Interdisciplinair samenwerken

- Je (h)erkent kwaliteiten, inzichten en ideeën van anderen
- Je (h)erkent en brengt eigen kwaliteiten, inzichten en ideeën in
- Je nodigt anderen uit en stimuleert hen om hun bijdragen te leveren
- Je kunt ieders bijdrage tot een krachtig proces, concept en oplossing verbinden
- Je coacht anderen bij de ontwikkeling van de competentie interdisciplinair samenwerken

Reflectieve professional

- Je bent bereid feedback van anderen te ontvangen en deze te vertalen naar eigen competenties en leerdoelen
- Je kunt reflecteren op je eigen handelen en jouw keuzes onderbouwen
- Je kunt op basis van ontvangen feedback en inzichten in eigen kwaliteiten en valkuilen jouw eigen handelen ontwikkelen
- Je geeft constructieve feedback aan anderen
- Je coacht anderen bij de ontwikkeling van de competentie reflectief vermogen

Professioneel handelen

- Je gaat respectvol om met anderen
- Je stelt je begeleidbaar op naar anderen
- Je houdt je aan afspraken
- Je neemt initiatief
- Je levert wezenlijke bijdragen aan het proces en de behaalde resultaten
- Je coacht anderen bij de ontwikkeling van de competentie professioneel handelen

Waar ik op wil groeien

Ik wil groeien op Reflectieve Professional, Professioneel Handelen en Interdisciplinair Samenwerken. Ik wil op deze op deze competenties groeien omdat; Dit zijn de competenties waar ik de minste vakjes kon aanvinken.

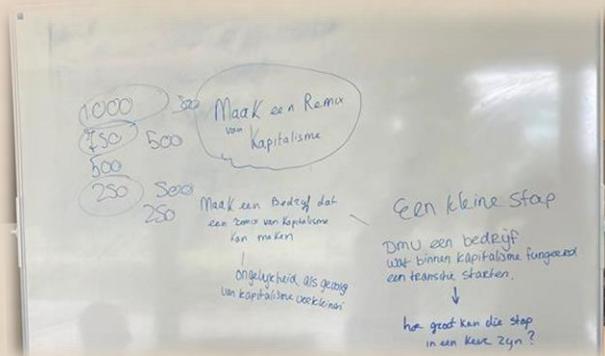
QUEST 1: THROUGH THE BARRICADE

De opdracht

Wat een opdracht om mee binnen te komen. Ik verwacht dat dit de moeilijkste opdracht wordt die ik krijg in mijn tijd in deze minor. De opdracht van deze studio is afkomstig van een groep van vier professoren van Avans zelf. Twee van hen komen van het lectoraat New Marketing en de andere twee komen van Cultural and Creative Industries. Het is maandag en de opdrachtgevers komen binnen met een (te) lang verhaal over kapitalisme en hoe het effect heeft op mensen. Om niet een heel boekwerk te hoeven schrijven en te lezen hebben de beste opdrachtgevers de vraag aan het einde van hun presentatie opgeschreven. Hun vraag was: *“Hoe kan je op een rendabele manier (zo direct mogelijk) de systemische problematiek rondom de verdeling van geld uitdagen?”*.



Brainstormen en eerste ideeen



Uiteindelijk zijn wij op vijf ideeën gekomen waarvan wij onze top drie verder hadden uitgewerkt. Deze drie ideeën hebben wij toen

1. (vele tds) leveringen bouwen in minder bedrekte buurten/landen
 2. Een bedrijf dat kleine basisscholen voorziet van sporthallen
 3. Grote bedrijven compenseren kleine bedrijven in puur voor een keurmerk
 4. Een fruit/grondbedrijf dat kennis doet geven aan kleine boeren
 5. Hello Fresh dat gezonde voeding aanbiedt aan mensen met lage inkomens met minimale marge. (veganfruit)
- Privacy

Dinsdag na de presentatie is het zijn we als groep begonnen met brainstormen over de vraag. Eerst hebben wij de vraag opnieuw geprobeerd te definiëren. Daarna zijn we al snel de bloemtechniek gaan toepassen om op creative ideeën te komen.



waarbij rijke gezinnen een maaltijd delen met een arm gezin. De twee gezinnen zouden dan

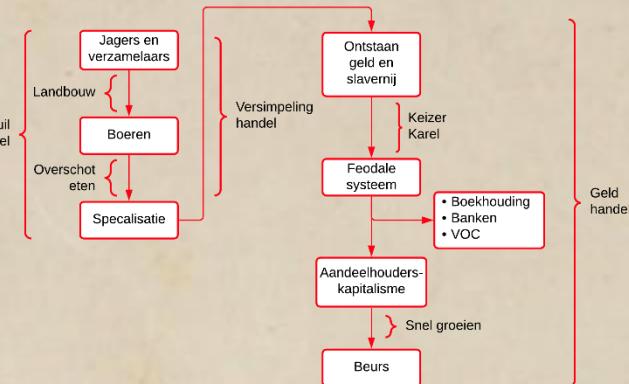
met elkaar in verbinding staan tijdens het avond eten doormiddel van een videogesprek. Het rijke gezin betaalde dan het eten van het arme gezin.

Ga maar terug naar start u ontvangt geen 200 euro.

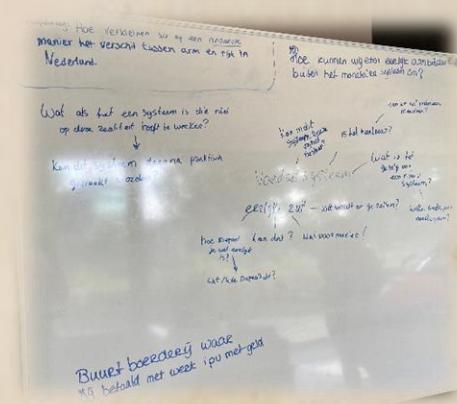


die dag toch nog iets te bereiken ben ik gaan uitzoeken hoe, wanneer en waarom kapitalisme is ontstaan. Vervolgens heb ik dat uitgewerkt naar een kleine tijdlijn.

Woensdag was presentatie en frustratie dag. Om te beginnen was de opdrachtgever laat aangekomen waardoor alle presentaties later werden gegeven dan gepland. Hierdoor duurde het tot in het begin van de middag voor wij konden presenteren. De presentatie zelf ging goed tot we de feedback van de opdrachtgevers kregen. Zij konden niet helemaal volgen hoe onze concepten het kapitalisme konden veranderen. Om te zeggen dat dit de groep deed demotiveren zou een understatement zijn. Om



Ik heb zin in kaas



voor hun eten betaalde dan rijke mensen. Het idee is om iedereen x procent van hun huidige salaris om te laten zetten in x aantal munten. Voor mensen die niet veel inkomen hebben is het gunstig want die leveren minder in. Voor mensen met een hoog inkomen is het minder gunstig want zij leveren meer in. Alles ertussen voelt geen verschil. Er is geen schaamte in het systeem want in de winkels die gebruik maken van de KaasQoin merken mensen geen verschil want iedereen betaald hetzelfde aantal munten voor hun eten.

De donderdag zijn wij opnieuw gaan brainstormen over het probleem en hoe we dit konden oplossen. We wilden wel in het eten blijven dus gingen wij kijken hoe we het voedsel systeem zo konden herindelen dat het 'eerlijk' zou zijn. Dit deden wij door voedsel systeem in het midden te zetten en te bedenken hoe het kon en wat eventuele problemen waren die we hadden. Na lang brainstormen en veel hoofdpijn was het idee eindelijk daar. KaasQoin. KaasQoin is een munt die ervoor moet zorgen dat arme mensen minder



En toen was er changemunt



Ondanks dat KaasQoin een leuke naam is, is hij niet erg serieus te nemen. Daarom zijn we opzoek gegaan naar een andere naam. It was time for change, it was time for changemunt. De naam bestaat nu uit het Engelse woord voor verandering en munt. Daarnaast werd het concept van de munt nog verder in detail uitgewerkt. Uiteindelijk konden we ook iets fysieks maken, een pinpas en munten.



Ziek, maar geen Corona

Helaas kon ik er persoonlijk niet bij de eindpresentatie zijn omdat ik vanaf de tweede woensdag ziek thuis zat. Gelukkig was het geen corona, maar het was sterk genoeg om mij tot maandag thuis te houden.

QUEST 2: HOOGSPANNIGSSPRONG

De opdracht

Dit was een opdracht die zowel stress gaf als over stress ging. Onze opdrachtgever was BrabantSport Fonds. Zij zijn een vrij nieuw fonds dat probeert mensen te helpen met sporten. Hun focus is gelegd op vier doelgroepen; kinderen, jongere met stress, mensen met een beperking en ouderen. De opdracht die wij kregen was om een sportevenement te bedenken van minimaal een half jaar voor jongere met stress.



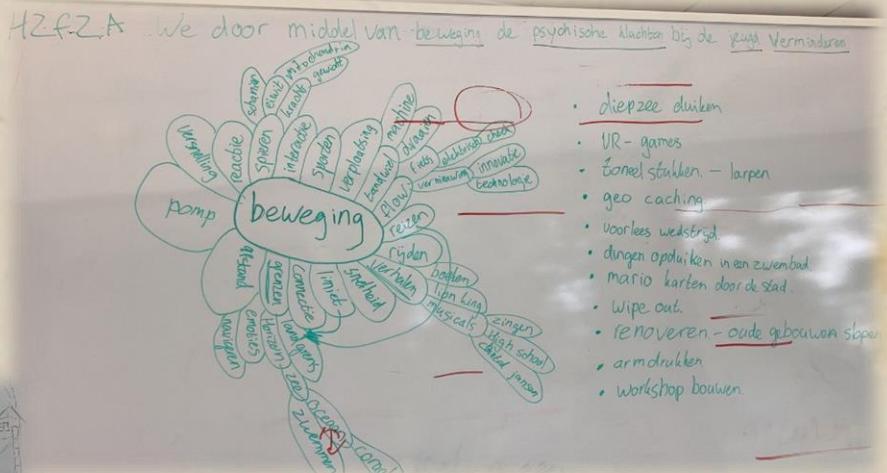
Een stroefe, maar snelle start

We begonnen de dinsdag met het herschrijven van de vraag. Dit deden we eerst zelf en daarna kozen we de vraag die ons het meeste aansprak. Dit ging moeizaam. Ik was zelf nog een beetje

Beiden een plan op het thema stressreductie onder jongeren 15-25 jaar
Hoe kunnen wij jong volwassenen inspireren meer te chillen.
1zf2A jongeren minder stress krijgen door actief bezig te zijn.
1zf2A jongeren hun frustratie kwijt kunnen in sport.
3f2A We de jeugd kunnen ondersteunen door meer interactie te laten spelen
2f2A We door middel van beweging de psychische klachten bij de jeugd verminderen

aan het na zieken en dat in combinatie met een opdracht waar ik niet veel voor voel resulteert in een lang proces. Na het herdefiniëren van de vraag zijn we verschillende creatief denken technieken gaan proberen om op ideeën te komen. Eerst hebben we de bloemtechniek gedaan. Hieruit

kwamen elf verschillende ideeën. Daarna zijn we een techniek gaan doen waarbij je zes tekeningen moet maken van ieder een minute. De tekeningen zijn dan snelle uitbeeldingen van ideeën.



Hier kwamen nog een paar ideeën uit. Vervolgens hebben we gestemd op de ideeën die we wilde presenteren aan de opdrachtgever. Er gingen uiteindelijk zes ideeën mee naar het eerste feedback moment.

Kut idee, doen we

De zes ideeën die we uiteindelijk hebben laten zien aan de opdrachtgever waren; Geocaching door Brabant, Mariokart door de steden, Middeleeuwse sporten, Wipe-out door Brabant, Escape rooms en stedelijke watergevechten.

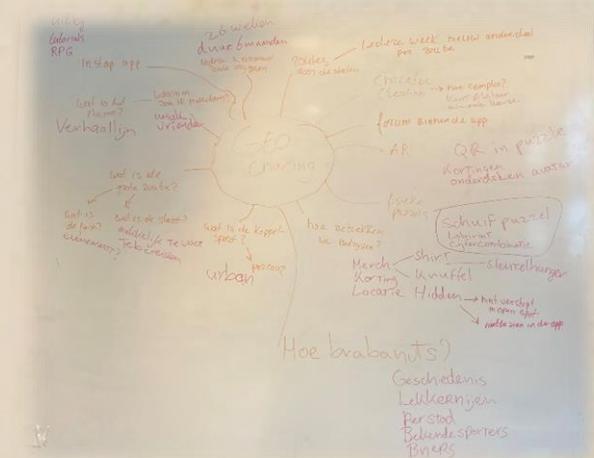
Van deze ideeën werd de opdrachtgever het warmst voor de Wipe-out door Brabant. Daarnaast wilde we Geocaching en de Middeleeuwse sporten nog iets verder uitwerken. De samenwerking was nog steeds een beetje stroef. Om een beetje meer teambuilding te doen, inspiratie op te doen en omdat het geval ‘kut idee, doen we’ was zijn wij als groep naar het toen net geopende Bounce Valley gegaan. Dit is een groot springkussen waar zowel kinderen als volwassen mogen rondspringen. Op de eerste donderdag hebben wij daar in de ochtend een uur mogen rondspringen. Het was goed te merken dat ik helemaal niet in vorm was want na nog geen kwartier zat ik al hijgend op het kussen. Het was een goed teambuilding activiteit en raad het voor iedereen aan.



Dus jullie hebben een keuze gemaakt?

Die vrijdag hadden we weer een feedback moment met de opdrachtgever. Net voor de presentatie hebben we de middeleeuwse sporten laten vallen. Dit was een leuk concept, maar onze groep zag meer te winnen in de andere twee ideeën. Eerst presenteerde we het wipe-out concept. Na de uitleg van het concept vond de opdrachtgever het fijn dat we een keuze hadden gemaakt. Dat gaf een beetje hetzelfde effect als klappen voordat een nummer afgelopen is, want toen moesten we nog het geocaching concept presenteren. Uiteindelijk zijn we met dat idee verdergegaan.

Prototyping explosion



In de tweede week ging de vaart er wat meer in. We zijn eerst gaan kijken hoe we het concept van onze geocaching app gingen uitbreiden. Dit hebben we gedaan door middel van een mind map. We bekeken wat we allemaal wilde in de app en hoe onze app uniek was binnen de domein van geocaching. Daarna zijn we de taken verdeeld omdat er veel moest gebeuren. Mijn taken waren het maken van onze personages met behulp van adobe Fuse en later ook het maken van onze eigen T-shirts.

Om hoge kwaliteit afbeeldingen te krijgen van onze personages heb ik ze eerst gemaakt met adobe fuse. Dit is een programma dat was ontwikkeld om digitale personages te maken. Dit programma is eigenlijk niet meer beschikbaar, maar het is online nog makkelijk te vinden. Na het maken van de personages werden ze geëxporteerd naar een de website Mixamo. Op deze website kan je 3d personages animeren en poses geven. Om de personages met pose in het 3d render programma te krijgen moest ik een omweg nemen via Photoshop. Via daar kon ik de personages exporteren naar het juiste bestand type. Het 3d render programma wat ik heb gebruikt is adobe dimensions. Dit programma is bedoeld voor 3d prototyping.



Voor het maken van de T-shirts gebruikte ik de 3d modellen van de personages met staande poses. Deze deed ik op een witte achtergrond in dimensions renderen. De afbeeldingen zetten ik om naar silhouetten die ik vervolgens liet uitsnijden op speciale T-shirt stickers. Deze stickers werden daarna met een hittepers op witte T-shirts gedrukt. Het drukken van de shirts gebeurde op donderdag en we konden ze maar net op tijd klaar krijgen voor het gebouw dicht moet.

Tijdens de presentatie hebben wij deze shirts gedragen en hebben we de app gepresenteerd. Helaas werd ons concept niet gekozen door de opdrachtgever.

QUEST 3: SWEET EXPENTION

De opdracht

Deze opdracht was eigenlijk vrij duidelijk vanaf het begin. De opdrachtgevers waren vrijwilligers van het Nationaal Vlasserij en Suikermuseum. Dit was al hun derde opdracht bij AIS en deze keer kwamen zijn voor een uitbreiding van het museum. De afgelopen tijd is het bij hun duidelijk geworden dat hun ontvangstruimte te klein is voor de groepen die ze ontvangen of willen ontvangen. Aan ons de vraag of wij deze ruimte willen uitbouwen.

Een reisje naar Klunderd

Op de dinsdag werd iedereen van de studio uitgenodigd op de locatie van het museum. Daar kregen we vervolgens een tour van het hele gebouw. Eerst bij de vlas expositie, daarna de suiker expositie en als laatste zijn we naar de tweede verdieping geweest van het gebouw. Het deel van het gebouw waar we mee aan de slag wilde gaan was de ontvangstruimte van het museum. Deze ruimte is smal, vrij donker en heel erg grijs.



Brainstorm en moodboards

De dag nadat we naar het museum zijn geweest hebben we eerst de vraag van de opdrachtgever geherdefinieerd en zijn we gaan brainstormen over hoe we het gebouw wilde aanpassen. Eerst

hebben we met de groep een bloemassociatie gemaakt. Hieruit kwam al een beetje terug dat we graag iets moderns wilde maar ook iets wat al paste bij het huidige gebouw. Om de creativiteit meer te boosten hebben we allemaal een moodboard gemaakt en hebben wij deze later samengevoegd tot een moodboard. Deze moodboards en ideeën zijn daarna gepresenteerd aan de



opdrachtgever. Er waren twee ideeën die we presenteerde. Het eerste idee was hoe we de ontvangstruimte wilde aanpassen en het tweede idee was voor een derde activiteit waar de opdrachtgevers ook naar hadden gevraagd. Voor de ontvangstruimte wilde we voornamelijk meer licht creëren door het gebruik van glas en het gebruik van hout om meer sfeer aan de ruimte te geven. Voor de derde activiteit wilde we gaan kijken of er misschien een expositie kon komen van de geschiedenis van Klundert. Hier werden de opdrachtgevers redelijk enthousiast van, dus gingen we met deze concepten verder.

Mag ik iets gaan maken?

Na het eerste feedback moment met de opdrachtgevers ging het project een beetje op de rem staan. De eerste vrijdag is er vrij weinig aan het project gewerkt. Dit kwam mede doordat een groepsgenoot met een kater naar huis is gegaan en de rest niet wist wat ze konden doen. Opnieuw werd er gekeken hoe we de ontvangstruimte wilde maken terwijl we al een plan hadden liggen die we allemaal wel leuk vonden. Dit leiden tot lichte frustratie binnen de groep. Die vrijdag heb ik gewerkt aan side quest one*.

Folders en foam

De tweede week kwam er langzaam weer iets meer beweging in het project. Naast de uitbouw hadden wij als groep besloten om ook de folder van het museum aan te pakken. De folder van het museum stond vol met heel veel tekst op onlogische volgorde. Daarnaast was aan het ontwerp van de folder te zien dat hij of al oud was of gemaakt door iemand met weinig ontwerp ervaring. Ik heb deze taak op mij genomen. Eerst heb ik de tekst aangepakt. Er stond veel tekst in de folder en een deel van die tekst was onnodige informatie. Daarnaast heb ik



informatie die wel relevant was kleiner gemaakt en waar kon gegroepeerd. Daarna heb ik een in het programma InDesign een folder gemaakt van twee keer drie panelen. Later is er nog een paneel toegevoerd omdat er niet genoeg plek was om nog informatie te geven over de nieuwe expositie. De folder is daarna uitgeprint en door middel van een stuk karton verstevigd.

De tweede woensdag zijn twee van onze groepsleden niet op locatie geweest. Een omdat hij thuis op zijn vaste computer de afbeeldingen van de uitbouw kon renderen. De ander omdat hij een blessure had opgelopen bij het sporten. Hierdoor bleven we met zijn tweeën over op de locatie. Eigenlijk hadden we geen ideeën waar we mee verder konden werken, maar na overleg met onze coach en door nog een kleine brainstorm sessie zijn konden we toch aan de slag gaan. In het begin van de opdracht hadden we als groep het idee om een kleine maquette te maken van de aanbouw, maar we kwamen niet verder dan een voorgevel en zijn toen andere ideeën gaan uitwerken. Nu had ik de kans om met de thermocutter alsnog een klein schaalmodel te maken.



Na de presentatie werd het duidelijk dat er een onderdeel was dat niet goed was uitgewerkt, de derde activiteit. Al heel snel hadden we duidelijk dat we de geschiedenis van Klundert als derde expositie wilde hebben, alleen is dat nooit verder verdiept dan een grove tijdlijn die we hadden gemaakt in de eerste week. Tijdens de presentatie zorgde dit voor een klein gat in ons verhaal. Voor de rest was dit een geslaagde studio.



Nu had ik de kans om met de thermocutter alsnog een klein schaalmodel te maken. De woensdag heb ik gebruikt om te experimenteren en het maken van de schuur zoals hij nu is. Eerst probeerde ik dit met wandjes maar voor het dak heb ik uiteindelijk een groot stuk foam gebruikt. Op de donderdag kon ik met behulp van de renders van de uitbouw ook dit deel uit foam maken. Het schaalmodel was niet honderd procent accuraat en er was geen tijd om extra detail aan te brengen, maar hij gaf de opdrachtgever naast de foto's ook een fysiek product om nog meer beeld te krijgen van ons idee.



SIDEQUEST 1: CADEAU VOOR MOEDERS



In de derde studio heb ik op de vrijdag gewerkt aan een cadeau voor mijn moeder. Die was dat weekend jarig en ik wilde een keer wat specials geven. Aan het begin van de minor had ik gezien dat als je onder acrylaat waarop een foto is gegraveerd een lichtbron houd je een soort hologram-achtige foto krijgt. Dit wilde ik gaan doen met een foto van mijn opa en oma die mijn moeder in haar kantoor had staan. Als eerste heb ik thuis de foto gescand en naar mijzelf gemaild. Daarna heb ik de foto in Adobe illustrator foto bewerkt zodat de lasercutter hem kon graferen op acrylaat. Om

dit te doen moest ik de foto eerst color inverten en in zwart wit zetten. Vervolgens ben ik opzoek gegaan naar een wegwerp stuk acrylaat en heb ik met een beetje aanpassen van de grote de foto kunnen graferen en uitsnijden.

Het tweede onderdeel van dit project was het maken van een houder met een lichtbron. Voor de lichtbron heb ik bij de HEMA-kerstlampje op koperdraad gekocht. Voor de houder heb ik een oud stuk steigerhout gevonden in de werkplaats. Met hulp van een van de coaches hebben we in de werkplaats het steigerhout met de tafelzaag over midden gezaagd. Daarnaast werden er vier kleine balkjes gezaagd. Twee van deze balkjes werken zijn er om de lampjes eromheen te wikkelen, de andere zijn om het acrylaat te steunen. Met behulp van de tafelboormachine zijn er kleine gaatjes gemaakt in het steigerhout waar de balkjes zich in konden vastklemmen. De balkjes waren eerst van kleine stukjes MDF-hout maar deze bleken niet sterk genoeg te zijn. Gelukkig was er nog een klein stukje multiplex die kon de druk wel aan. Tijdens het wikkelen van de lampjes werd duidelijk dat het te veel lampjes waren dus de lijn met lampjes moet worden ingekort. Om te kijken of dit kon zonder dat de lampjes niet meer zouden werken zijn eerst alleen de laatste lampjes in de lijn afgeknipt en is het koperdraad dat overbleef aan elkaar gedraaid. Dit werkte waardoor de lampjes op lengte gemaakt konden worden. Daarna zijn de lampjes om de uiterste balkjes gewikkeld en is het uiteinde met een klein stukje schilders-tape vastgezet.



BETWEEN SESSION LEVEL UP: DE TUSSEN EVALUATIE



SIDEQUEST 2: PROCAMP KILLER

Tijdens procamp ik heb gewerkt aan onderdelen van een cosplay gebaseerd op een van de ‘Killers’ uit het spel Dead by Daylight, The Huntress. Ik zag de kans om hieraan te werken doordat ik me eigenlijk niet op tijd kon inschrijven voor drie verschillende workshops. Uiteindelijk heb ik me wel voor twee workshops ingeschreven die ik vervolgens heb gebruikt om aan dit project te werken.

Ik vertrouw hem zo ver als ik hem kan gooien!

Het eerste onderdeel waar ik aan gewerkt heb die week zijn de wapens van het personage. Tijdens de workshop over hardschuim heb ik met hulp van de workshophouder de bijlhoofden gemaakt. Om ze te kunnen maken heb ik eerst een ruige mal op karton gemaakt en uitgeknipt. Daarna heb ik deze op het hardschuim overgetrokken en met de laser cutter uitgesneden. Omdat het stuk net te groot was om hem makkelijk te snijden moest een deel van de binnenkant losgesneden worden. Hierdoor is het ontwerp iets anders geworden dan het originele wapen. Om de bijl iets realistischer te maken ben ik met een mesje en schuurpapier langs de randen gegaan om ze een kleine ronding te geven. De laatste stap in het schuim bewerken was het maken van een gat voor een stok. Dit is gedaan met een hand laser. Daarna is er tijdelijk een pvc-buis in het gat gedaan om de lengte van de stokken te bepalen.



plakken heb ik naast de lijm kleine metalen pinnen in het schuim gestoken. Dit zorgde er uiteindelijk voor dat alles redelijk bleef zitten.

Nadat de lijm droog was kon ik beginnen met het verven van de bijlen. Hier heb ik een kleine fout gemaakt. Voor de kleine bijl heb ik plakkaatverf gebruikt. Dit maakt voor het schuim niet heel erg uit, maar het bleef niet plakken aan de isolatie buizen. Om dit probleem op te lossen heb ik geprobeerd de isolatie te schuren (dan heeft de verf meer kans om te plakken), maar het mocht niet baten. Daarom heb ik bij de grote bijl alleen acrylverf gebruikt. Dit bleef wel aan de geschuurde isolatie plakken. Om de verf daarna te beschermen heb ik er vernis over



Die avond ben ik langs de bouwmarkt gegaan en heb daar bamboestokken en twee lagen isolatiebuizen gekocht. Deze heb ik gebruikt om de steel van de bijlen te maken. De isolatie buizen waren een nachtmerrie om mee te werken. Eerst moesten ze vastgelijmd worden met houtlijm, omdat anders het schuim smelt. Dit werkte bij de kleine bijl prima. Bij de grote bijl bleef het niet plakken. Na vier keer opnieuw

gesmeerd. Op alle hout delen zit normaal vernis en op de bijlhoofden zit hoogglans vernis waardoor ze een klein beetje shine hebben.

Door het oog van de naald

Het tweede onderdeel dat ik heb gemaakt voor deze cosplay is het oranje korset van het personage. Mijn eerste gedachte was om de oranje stof direct aan het witte T-shirt te naaien. Na een beetje worstelen met de stof heb ik de hulp ingeschakeld van Karen om met mij mee te kijken. Na overleg werd het duidelijk dat het beter was om in plaats van de stof aan het shirt te naaien, een korset te maken. Met haar hulp hebben wij een patroon gemaakt voor een korset die zo veel mogelijk lijkt op die van het personage. Daarna hebben we de stukken stof gesneden en genaaid. Daarna moest er gekeken worden hoe we de sluiting moesten doen. In de kast hebben wij toen korsetringen gevonden die je in de stof slaat. Op het eerste oog was het niet duidelijk hoe je precies de ogen in de stof moest slaan.



Echter na een beetje experimenteren met de ogen en de tools die erbij lagen is het gelukt om ze eerst in een stukje stof te slaan en daarna in het korset. Ten slotte hebben we een koord gemaakt van een stuk nep leer.

QUEST 4: ARTSY

De opdracht

De opdracht voor deze studio was om de fietsroute tussen Breda en Zundert, de Van Nassau naar Van Gogh fietsroute, aan te kleden. De opdrachtgevers voor deze studio kwamen van uit verschillende partijen die onderdeel maakte van een grote organisatie. In deze studio waren alle andere studio's aan elkaar gekoppeld.



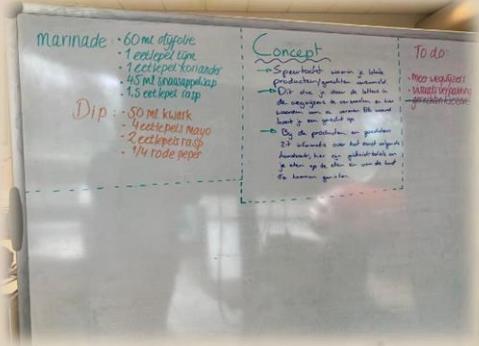
De gemiste tocht

Aan het begin van de studio is iedereen mee geweest door de fietstocht om te kijken waar eventueel aan gewerkt kon worden. Helaas kon ik niet bij die tocht aanwezig zijn. Die ochtend had ik namelijk een afspraak staan die ik niet kon verzetten. Naast mij ging ook een ander groepsgenoot niet mee omdat zij ook een afspraak had die zij niet kon verzetten. Hierdoor konden er maar twee van onze groep mee met de fietstocht. Achteraf bleek dat geen problemen op te leveren.

Bedenken van ideeën en leren van technieken

De dag na de tocht zijn we gaan brainstormen over hoe we de route konden aankleden. Het eerste wat gelijk ter sprake kwam was dat er eigenlijk geen route paaltjes op de route waren. Hierdoor was het heel moeilijk om de route te volgen zonder een gids. Daarna is er kort besproken wat er allemaal langs de route te zien was. Het antwoord was en hoop niets. Na het bespreken van de route zijn we verschillende brainstorm technieken gaan uitproberen om op ideeën te komen. Als eerste hebben we een roterende mindmap gemaakt. Bij deze techniek schreven we woorden op die in ons opkwamen en probeerde die vervolgens aan andere woorden te koppelen. Daarna hebben we de crazy zeven gedaan. Deze techniek was ook toegepast in de tweede studio alleen waren het toen acht afbeeldingen in plaats van zeven. Daarna hebben wij een associatie ketting gemaakt. Deze techniek werd toegepast omdat een van de groepsleden had aangegeven dat zij moeite had met deze techniek. Uit deze verschillende technieken zijn vervolgens een aantal verschillende ideeën die we in moodboard vorm aan de opdrachtgever hebben gepresenteerd.

Zundsnert en oranje nasi



Tussen de ideeën zaten er een aantal die te maken hadden met eten. Het eerste idee was een picknickmand die fietsers mee konden nemen door de tocht. Een ander idee was het ophalen van streekproducten langs de route. Naast de eetbare ideeën waren er ook verschillende kunst ideeën en ideeën om mensen bezig te houden op de route. Uiteindelijk werden de ideeën gecombineerd naar een idee. Een fietsroute waarbij de fietsers eten ophalen bij lokale ondernemers om die op de route op te eten bij verschillende soorten kunstwerken. Om mensen te

betreken bij de route moesten ze op de route zoeken naar letters die samen een woord. Dit woord kunnen ze vervolgens geven bij de eetgelegenheid op de route om hun eten op te halen.

Letters op de weg

Op de eerste vrijdag is er een snelle prototype van een wegwijzer gemaakt. Dit prototype is een zonnebloem met daarin de letter i.

Naast dit letterbord is er op de tweede maandag een prototype gemaakt van een leeuw met een wapenschild met daarin een letter. De zonnebloem zou de route aangeven in het Van Gogh deel van de route en de leeuw zou de route aangeven in het Nassau deel van de route. Uiteindelijk zijn er van de zonnebloem borden nieuwe versies gemaakt die in de eindpresentatie zijn gebruikt om een woord te spellen die de opdrachtgever kon verzamelen om een heel special gerecht op te halen.



Samenbrengen van twee oudheden



In de fietsroute zijn twee historische figuren aanwezig; Vincent van Gogh en de familie Nassau. Deze twee hebben totaal geen overlap met elkaar dus moest hij gecreëerd worden. Hier komt de aardappel en de sinaasappel bij elkaar. Samen komen deze twee verschillende soorten appels in een gerecht terecht. Aardappels met sinaasappel marinade en pittige mayonaise. Dit gerecht zal op de route te vinden zijn op de grens tussen het Van Gogh deel en het Nassau deel van de route. Dit alles hadden wij klaar vroeg op de donderdag van de tweede week.

Helpen bij de buren

Nadat ons concept klaar stond voor vrijdag heb ik de donderdag middag geholpen bij verschillende twee andere projecten van de studio. Eerst heb ik een klein tijdje geholpen bij de tafel groep en later heb ik geholpen met de zonnebloemroute.

QUEST 5: ALLES KIDS

De opdracht

De opdracht voor deze studio lijkt op het eerste gezicht niet heel erg moeilijk, maar het valt nog niet mee om een design thinking programma op te zetten voor kinderen. Wel vind ik persoonlijk dit een leuke uitdaging en met misschien iets meer tijd had dit project meer op kunnen leveren dan dat het nu heeft geleverd.

“Desa Vu I have been here before”

De start van dit project was onwijs traag. Het duurde heel lang voor we begonnen waren met überhaupt iets te gaan doen en tijdens het brainstormen voor de eerste ideeën kwam er niet veel naar voren. We begonnen met het herschrijven van de vraag die eigenlijk verstopt zat onder een hele hoop ‘flavor tekst’. De vraag die wij kregen was “Hoe kunnen we kinderen (groep 7/8) helpen bij het ontwikkelen van talenten zodat het zelfvertrouwen en perspectief op de toekomst wordt vergroot door middel van een studio.”. Uit deze vraag hebben wij bij de woorden ‘ontwikkelen’, ‘zelfvertrouwen’ en ‘perspectief’ bloem associaties gemaakt. Dit was een goede oefening met de techniek, maar leverde uiteindelijk geen ideeën op. Daarna hebben we eigenlijk gewoon dingen die bij ons opkwamen tegen de muur gegooid om te kijken wat bleef hangen. Het beste waar we op dat moment mee kwamen was een soort debat spel waarbij de kinderen van de verschillende scholen gemixt worden en in teams hun oplossing moeten verdedigen in een debat. Het was nog niet een idee waar we warm voor werden dus lieten we het nog maar even koken.

Wanneer het leven je gratis appels geeft...

In de eerste week van de studio waren er ook gratis appels te krijgen bij de deur van het gebouw. Dit gaf ons het idee om een appeltaart te maken. Heeft de appeltaart iets met de opdracht te maken? Nee, maar het was iets wat we konden doen als team terwijl we nadachten over nieuwe ideeën. Dus op de woensdag hebben wij als team in de keuken van AIS, appeltaart staan bakken. Heeft deze baksessie iets opgeleverd in de zin van nieuwe ideeën? Absoluut niet, maar het was wel een goed teambonding momentje, met een stukje appeltaart.



Critical Hit!

Op de donderdag kwam bij mij ineens een idee binnen, waarom zou je hier niet Dungeons and Dragons voor kunnen gebruiken? Zelf had ik al wel eens eerder gedacht dat je Dungeons and Dragons kon inzetten als teambondingstool. In theorie kan je het spel zien als een groep mensen die met verschillende achtergronden en vaardigheden bij elkaar komen om op creatieve manieren fictieve problemen op te lossen. Dat het fictieve probleem het openen van een deur is hoeft niemand te weten. Dus met dit in gedachte stelde ik het voor aan de rest van de groep. Het idee landen wat minder goed bij hun. Dit kwam omdat ze eigenlijk geen idee hadden waar ik het over had, dus stelde ik voor dat we het spel gewoon moesten gaan spelen.

Die vrijdag hadden we weer overleg met de opdrachtgever alleen hadden we naast mijn idee niet echt een ander sterk concept, dus heb ik in overleg met de groep alvast het idee van

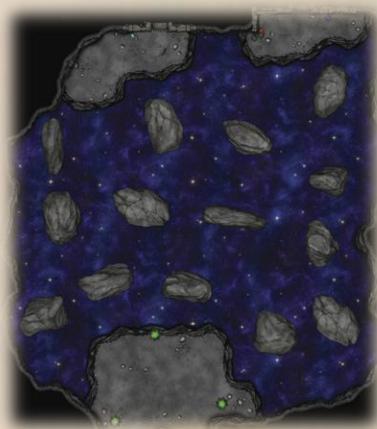
dungeons and dragons bij de opdrachtgever gelegd. Na iets meer uitleg over het spel leek het erop dat de opdrachtgever enthousiast was over het idee. De week erna hebben we met de groep het spel gespeeld zodat ook de andere een gevoel konden krijgen bij het spel.

Verandering van het plan

Na het spelen van het spel hadden we het plan om het spel te nemen, te kijken hoe we het konden versimpelen en daarnaast een gametafel te maken die dan bij het spel hoorde. Op de dinsdag ochtend werd dat plan uit het raam gegooid. Een groepsgenoot had later op de maandag, nadat iedereen niet meer op locatie was, overlegd met een van de coaches en bepaalt dat we onze eigen spel moesten maken. Nou hoeft dat niet een probleem te zijn, maar dit detail werd pas genoemd nadat ik meerder malen heb moeten vragen waarom we ineens wat anders gaan doen. De veranderingen van de plannen werd niet in overleg gedaan, het werd opgedragen. In het gesprek heb ik geprobeerd om uit te leggen waarom ik hierdoor ineens op de rem ging staan, maar had niet echt het idee dat het bij de rest van de groep binnen kwam.

Later die dinsdag hadden wij weer overleg met de opdrachtgever en daar hebben wij opnieuw eigenlijk het spel uitgelegd alleen met wat meer details. Tijdens het gesprek bleek ook dat details waar ik van zei dat ze belangrijk waren voor het spel, maar die de groep wilde veranderen, ook belangrijk waren voor de opdrachtgever. In het gesprek moest ik me inhouden om niet te zeggen; "Zie je wel, ik weet wel waar ik het over heb!".

Tactical Retreat



Na dat overleg heb ik ervoor gekozen om niet al te veel in gevecht te gaan met de groep. Ik wist dat het niet veel zou uithalen. Wel heb ik ervoor gekozen om mijn zorgen met de coach van de studio te delen. Hierdoor is onze groep met onze neus op het feit gedrukt dat we nog niet veel hadden liggen en we nu echt gas moesten gaan geven. Met dit in het achterhoofd is de groep aan de slag gegaan. Ik heb toen aangegeven dat ik wel wilde werken aan de personage kaarten voor het spel en dat ik via mijn spelleider van mijn eigen D&D game aan plattegronden kon komen die we mochten gebruiken als voorbeeld. Op de kaarten moest ik wel een klein beetje photoshop loslaten. Een half lijkt op een speelveld bedoelt

voor kinderen is misschien niet een goed idee. Voor de kaarten heb ik twee varianten gekregen, een klein dorpje in een bos en een kaart die van origine afspeelde in een droomwereld, maar lijkt op een ruimte kaart.

Terwijl ik bezig was met de papieren onderdelen van het spel is de rest van de groep bezig geweest met het spelbord. Het originele idee was een volledige tafel, maar door te weinig tijd is dit verkleind naar een bord. Eerst was het de bedoeling dat het bord misschien vouwbaar zou zijn, maar ook dit is door tijdroede niet meer toegepast. Wel hebben we gekleurde led in het bord weten te verwerken. De led helpt bij het zetten van





Een onderdeel dat eigenlijk ontbrak voor de presentatie was een handleiding van het spel. Ik wist het beste hoe het spel precies werkte en heb dus na de presentatie een handleiding geschreven en doorgegeven aan de opdrachtgever. Deze handleiding is ook terug te vinden in de bijlage van dit document.



Spellen in het achterhoofd heb ik een combinatie gemaakt van de verschillende mechanismes die uiteindelijk in ons spel terecht zijn gekomen. Daarnaast heb ik bewust de keuze gemaakt om alleen zwart en wit te gebruiken. Als daar tijd voor is kunnen spelers met kleurpotloden hun eigen personage maken en de kaart versieren. De precieze bedoeling van alles op de kaart is verder uitgelegd in de handleiding van het spel.

de toon van de kaart of acties van de spelers. Daarnaast zorgt de led ervoor dat het bord ook in een donkere ruimte gebruikt kan worden. Dit kan helpen bij het focus houden bij het spel.

Naast het bord heeft de groep een ruimte ingericht voor de presentatie. We wilde in plaats van een simpele presentatie waarin we het spel uitleggen, een ervaring geven waarin het spel wordt gespeeld. De inrichting van de ruimte zorgde ervoor dat de presentatie echt een ervaring werd en is ook hoe de opdrachtgevers het hebben ervaren.



De personage kaarten voor het spel waren het startpunt voor het maken van de regels. Voor het maken van de kaarten heb ik online gezocht naar eventuele bestaande kaarten. Daarbij ben ik erachter gekomen dat er eigenlijk al andere spellen waren die delen van ons probleem deden tackelen. Hoe maak je D&D begrijpelijk voor kinderen van basisschool leeftijd. Bij twee van de spellen werd er ook rekening gehouden met het weglaten van vechten en het benadrukken van puzzels en oplossen van problemen. Met deze



QUEST 6: ELECTRIC

De opdracht

De opdracht voor deze studio was in het begin heel erg saai. De opdracht was een manier verzinnen om verschillende stakeholders voor een smart grid te overtuigen mee te doen aan dit project.

Twee woorden negen letters...

Aan het begin van de studio heeft de opdrachtgever ons ingelicht over het onderwerp waar wij ons mee bezig gingen houden. Dit duurde twee uur lang en ging voornamelijk over informatie die niet direct relevant was voor de opdracht. De opdracht was namelijk om stakeholders verleiden mee te doen aan een duurzaam project, maar de informatie die we kregen waren verschillende duurzame energietechnieken. Dit zorgde ervoor dat ik persoonlijk weinig zin had om die dag nog aan de opdracht te werken.

Even wakker blijven

De tweede dag van de studio zijn we opnieuw naar de opdracht gaan kijken. We hadden geen idee hoe we aan deze opdracht moesten beginnen. Dus kozen we ervoor om de aanbevolen documentaire te kijken. Weer hebben wij een anderhalf uur geluisterd naar informatie over verschillende duurzame energietechnieken. Pas tegen het einde van de documentaire kwam er informatie voorbij die interessant was voor de opdracht. Hierin werd gesproken hoe mensen eventueel verleid konden worden om aan dit soort plannen mee te doen. Na de documentaire waren wij als groep weer een beetje gaar en besloten om de dag erna verder te gaan.

Een sleutel en een blaadje

Op de woensdag hebben we gebrainstormd over eventuele ideeën. Om tot een idee te komen hebben we verschillende woorden opgeschreven die bij ons opkwamen. Daarna hebben we met random selectie woorden aan elkaar gekoppeld. Een combinatie was een sleutel en een blaadje. Dit was in eerste instantie een moeilijke combinatie om terug te koppel aan de opdracht. Toch zijn we op een gegeven moment bij een Tamagochi -een virtueel diertje dat je moet verzorgen- gekomen. Hier ontstond het idee om van dat blaadje zo'n virtueel diertje te maken wat je deed verzorgen door zo min mogelijk energie te gebruiken. Hierdoor werd het blaadje de sleutel voor je energie.

Project Henk



Het idee van het blaadje als virtueel diertje veranderde daarna naar een energiescherm. Op dit scherm helpt Henk -het blaadje- bewoners van de tijdelijke woningen in het gebied van de smart grid met het leren over duurzaam gebruiken van energie en het opwekken van energie. Dit presenteerde we aan de opdrachtgevers en ze waren al enthousiast, maar nog niet volledig verkocht. Zo werden bedrijven nog niet helemaal meegenomen met dit idee en was er geen drive om dit systeem te gebruiken. Dit hebben wij in de tweede week verder uitgewerkt.

“And the award goes to...”



beloond met een beker. Hierdoor ontstaat er een vriendelijke competitie tussen de bewoners. Ditzelfde concept kan ook worden toegepast op de bedrijven in de buurt. In het systeem kunnen beide partijen elkaar score zien. Dit zorgt voor transparantie bij de bedrijven op het grid. Naast de award kan een bedrijf ook een plaatje krijgen die ze bij de deur kunnen hangen om te laten zien dat zij meedoen aan dit systeem. Voor bedrijven is het een handig stukje PR en voor bewoners een tool van transparantie.



Om dit verhaal sterker te maken hebben wij in de tweede week verschillende prototypes gemaakt. De eerste is de app, deze is gemaakt in adobe XD. In dit prototype zitten verschillende schermen die de verschillende functies van de applicatie laten zien. Daarna hebben wij een lijst gemaakt waar een IPad mini in past. Deze is gemaakt omdat op de IPad de app geopend kan worden en het lijkt alsof de app al echt werkt. Vervolgens zijn de prijzen gemaakt. De eerste is een plaatje voor bedrijven die meedoen aan dit project. Deze is gegraveerd in acrylaat waardoor het een modern gevoel geeft. De tweede prijs is gemaakt voor de aanwezige stakeholders bij de presentatie. Dit zijn de eerst Henk medailles met daarop “Eerste stap naar bewuste energie”. Als laatste is er een grote ‘zilveren’ beker gemaakt.

Om bewoners betrokken te maken bij het systeem is er nagedacht over een energie share systeem. Met dit systeem kunnen bewoners energie makkelijk met elkaar delen. Daarnaast kunnen bewoners punten verzamelen die ze kunnen inwisselen voor kleine prijzen of kunnen opsparen voor de grote prijs die aan het eind van het jaar wordt uitgereikt. Bij het systeem komt een soort evenement waarbij de duurzaamste bewoners en de harde groeiers worden



De presentatie opstelling

Ondanks dat het de bedoeling was dat iedereen online was hadden wij een hybride presentatie. Een van de opdrachtgevers is naar locatie gekomen om daar de presentaties bij te wonen. Daarom hebben wij naast een online presentatie ook offline onderdelen voorbereid zoals de iPad met de app en de medailles voor de aanwezigen.



FINAL LEVEL UP: DE EIND EVALUATIE



LOGBOOK

Questgiver Feedback

Quest 1: Through the Baricade

Algemene gegevens	
Naam	Lectoraat New Marketing/Lectoraat Cultural and Creative Industries
E-mail	kpn.morel@avans.nl / e.rebergen@avans.nl
Telefoon	06 12 96 02 95
Studio groep	Groep 3 Changemunt
Oordeel opdrachtgever	
Originaliteit	3
Praktische waarde	4
Eindpresentatie	4
Prototype	3
Professionele houding	4
Algemeen	We gaan hier direct mee aan de slag in ons onderzoek, niet als onderneming.
Vervolg	Project geslaagd, veel van geleerd, mooie zaken uitgekomen. Kunnen we zeker nogmaals doen wanneer we weer iets verder zijn.
Toelichting opdrachtgever	
De voorgestelde ieuwe munt is niet per se heel origineel als concept maar wel goed uitgewerkt. Vooral het psychologische effect van een munt die dezelfde waarde heeft maar niet voor iedereen hetzelfde kost is sterk. Juist het idee dat je niet weet hoeveel anderen ervoor betalen (tenslotte ook gewoon dezelfde munt) is veelbelovend. Kreeg de indruk dat de groep zich goed verdiept heeft, de essentie van de opdracht gevoeld en begrepen heeft. Met aandacht uitgewerkt, met energie en enthousiasme aan gewerkt en betrokken bij het eindresultaat. Eindproducten prima bruikbaar voor ons om mee verder te gaan, dank daarvoor. Belangrijkste aanvulling die aan bod is gekomen: welke campagne is nodig om het concept te laten slagen. Van ‘Je bent een dief van je eigen portemonnee’ naar....? Ook is de vraag hoe het starten van een bank of de samenwerking met betaalsystemen en dergelijke kan worden gestart en wat strategieën zijn voor invoering. Leuk en goed hoe ontvankelijk de groep was voor onze feedback en vragen en hoe er meteen zelf op doordachten. Genoten ook weer van deze groep, vooral hun reactie op hoe ze de opdracht hadden ervaren: marteling voor je brein. Precies, opdracht geslaagd. Omdat ze niet opgegeven hebben en er inspiratie uit gehaald hebben om toch een eigen concept te bedenken. Ook hier ontstond een positieve levendige discussie nav het concept, een goed teken.	

Quest 2: Hoogspanningssprong

Algemene gegevens	
Naam	Marieke Maas
E-mail	Marieke@Brabantsport.nl
Telefoon	
Studio groep	B-Go
Oordeel opdrachtgever	
Originaliteit	3/4
Praktische waarde	3
Eindpresentatie	5
Prototype	5
Professionele houding	5
Algemeen	Wellicht in toekomst
Vervolg	
Toelichting opdrachtgever	
Prachtige uitwerking. Mooie shirts. Tip: Hoe activeer je de doelgroep. Is een korting voldoende om dit te gaan doen. Is geocaching hip voor studenten?	

Quest 3: Sweet expansion

Algemene gegevens	
Naam	Jos Huybrechts
E-mail	info@vlasserij-suikermuseum.nl
Telefoon	06 53 14 22 66
Studio groep	Yunus Nick Michelle Bram
Oordeel opdrachtgever	
Originaliteit	5
Praktische waarde	5
Eindpresentatie	3
Prototype	4
Professionele houding	4
Algemeen	We gaan er direct mee aan de slag
Vervolg	
Toelichting opdrachtgever	
Sterk in jullie ontwerp in de hooimijt zo krijg je een mooie overdekte ontvangst voor als de bus stopt en mensen op elkaar moeten wachten. Goed dat jullie t' prototype in styrooduur en 't logo verder uitgewerkt -> lastig logo om uit te werken. 3 ^{de} advies, geschiedenis klundert is goed idee maar een gemiste kans dat dit niet verder is uitgewerkt. Brochure verder goed uitgewerkt.	

Quest 4: Artsy

Algemene gegevens	
Naam	Sjoerd Gahiel
E-mail	streekmanager@landstaddebaronie.nl
Telefoon	06 24 65 93 04
Studio groep	Foodroute
Ordeel opdrachtgever	
Originaliteit	4
Praktische waarde	5
Eindpresentatie	5
Prototype	4
Professionele houding	5
Algemeen	We gaan er direct mee aan de slag als we ondernemers meekrijgen
Vervolg	Het recept en contactgegevens
Toelichting opdrachtgever	
Totaal andere kijk op het proces, was goed aansluit bij de rest van de opdrachten. Enorm enthousiaste uitstraling. Goed overall verhaal, je neemt me mee in de beleving.	

Quest 5: Alles Kids

Algemene gegevens	
Naam	-
E-mail	-
Telefoon	-
Studio groep	D&D
Ordeel opdrachtgever	
Originaliteit	4
Praktische waarde	1
Eindpresentatie	3
Prototype	3
Professionele houding	2
Algemeen	Ik twijfel over hoe verder
Vervolg	Het recept en contactgegevens
Toelichting opdrachtgever	
Nog te complex. Einddoel nog onduidelijk. Wellicht beter voor VO. Goede sfeer weggezet	

Quest 6: Electric

Algemene gegevens	
Naam	Gemeente Breda, Enexis, Croonwolter&Dros
E-mail	-
Telefoon	-
Studio groep	Greenshare
Oordeel opdrachtgever	
Originaliteit	5
Praktische waarde	5
Eindpresentatie	5
Prototype	5
Professionele houding	5
Algemeen	We gaan er direct mee aan de slag
Vervolg	
Toelichting opdrachtgever	
Dit idee is top en direct schaalbaar voor andere. Buurt en energie corporaties. Heel goed gedaan, erg professioneel	

Guildmaster feedback

Quest 1: Through the Baricade

Groep	Team 3
Deelnemers	Lucas / Sophie / Ot / Michelle
Studiocoach	Mick Janssen & Marloes Vollenbroek
Studio	61 - Through the Baricade
Datum	17-09-2021
Beoordeling	Goed
Realisatiekracht	
Jullie hebben in korte tijd een goed concept kunnen realiseren, gezien de inhoud van de opdracht een mooie prestatie. Ook is het gelukt om het concept inzichtelijk te maken voor de opdrachtgever: het geeft een goed beeld wat jullie oplossing voor het vraagstuk zou kunnen betekenen	
Probleemoplossend vermogen	
Jullie hebben slimme keuzes gemaakt om het probleem op jullie wijze op te lossen, dat was gezien de diepte van het vraagstuk ook zeker nodig!	
Creatief denken	
Jullie hebben goed gekeken wat voor jullie het beste bij het vraagstuk past. Vooral het blijven uitdiepen van hoe er toch kan worden ingeleverd door de rijken vonden we erg sterk en getuigen van creativiteit.	
Innovatiekracht	
Innovatie staat in dit concept in zijn algemeenheid op de voorgrond. De innovatiekracht zit in de combinatie: gebruik van een alternatieve valuta (changemunt) om voedsel eerlijker te verdelen.	
Interdisciplinair samenwerken	
Jullie hebben de taken goed verdeeld en gebruik gemaakt van elkaar's expertise. Hou dit vast. Je kunt veel van elkaar leren en je hebt zelf ook altijd expertise te bieden die een ander niet heeft. Samen kun je verder groeien!	
Professioneel handelen	
Een professioneel team, prima!	

Quest 2: Hoogspanningssprong

Groep	B-Go
Deelnemers	Lola / Johnson / Michelle / Joey
Studiocoach	Daisy de Boer
Studio	62 - Hoogspanningssprong
Datum	01-10-2021
Beoordeling	Goed
Realisatiekracht	
Jullie hebben veel verschillende onderdelen gemaakt, zoals de app maar ook de diverse puzzels/ spellen. In de app zaten ook karakters die jullie zelf gemaakt hebben, het was ook allemaal ver uitgewerkt, zoals zelfs de routes in de app. Zelfs op de laatste dag hebben jullie nog t-shirts gemaakt om de presentatie nog mooier te maken.	
Probleemoplossend vermogen	
In het begin vonden jullie het lastig grip te krijgen op het probleem en passende oplossingen te vinden, maar na de feedback van de opdrachtgever en een aantal creatieve	

methodes kwamen jullie wat losser. Hierna hebben jullie het probleem goed onderzocht en onderzoek gedaan of deze oplossing werkt. Heel goed gedaan!

Creatief denken

Jullie waren een rustige groep, en gaven aan dat het daardoor moeilijker was om ideeën los te krijgen in het begin. In een druk team krijg je snel nieuwe ideeën en inzichten. Lola kwam met een aantal verschillende methodes waarna er toch een aantal concepten ontstonden. Ook door teambuilding werkten het later ook beter!

Innovatiekracht

Innovatie ontstaat (ook) als je een bestaand idee of concept aanpast en verbeterd naar iets nieuws. Dit is precies wat jullie gedaan hebben, door een bestaand idee aan te passen en te verbeteren en combineren krijg je een nieuw innovatief concept met digitale en fysieke elementen.

Interdisciplinair samenwerken

Jullie hebben heel goed samengewerkt in deze groep, de taken waren verdeeld op interesses en kwaliteiten, maar jullie namen elkaar hier wel in mee en hielpen elkaar om beter te worden. In het begin liep het nog een beetje stroef maar door een goede teambuilding activiteit zijn jullie er meer achter gekomen hoe dit team werkt. Joey en Johnson hebben zich voornamelijk bezig gehouden met de app, Michelle heeft Joey geleerd hoe je de karakters kan maken. Michelle heeft van Lola weer brainstorm methodes geleerd, en Johnson heeft van Joey Photoshop geleerd.

Professioneel handelen

Wat heel professioneel van jullie is, is dat je zelf initiatief nam om ergens anders te gaan werken zodat er minder afleiding was door andere groepen. Dit kan natuurlijk gezellig zijn, maar het was een goede keus om dit te doen zodat jullie zelf gefocust konden werken. Iedereen hieldt zich goed aan afspraken, soms miste er onderling communicatie over waar iedereen naar toe ging.

Quest 3: Sweet expansion

Groep	Groep 4
Deelnemers	Yunus / Nick / Michelle / Bram
Studiocoach	Karen Leenaerts & Marloes Vollenbroek
Studio	63 - Sweet Expansion
Datum	15-10-2021
Beoordeling	Goed

Realisatiekracht

Prototypes zijn realistisch en jullie hebben er meerdere gemaakt.

Probleemplossend vermogen

Passend en onderbouwd concept. Breed uitgewerkt; uitbouw, 3^{de} expo, brochure

Creatief denken

Meerdere ideeën mooie combinatie

Innovatiekracht

Goed afgestemd op opdrachtgever. Toekomst gericht.

Interdisciplinair samenwerken

Jullie team mistte een leider kijk hoe je daar mee om kunt gaan als het weer zou gebeuren. Ook waren jullie niet altijd compleet. Ondanks dat toch een mooi resultaat.

Professioneel handelen

Gedurende de studio hebben we geleerd dat communicatie belangrijk is.

Quest 4: Artsy

Groep	Foodtour
Deelnemers	Michelle / Jesse / Saar / Dilara
Studiocoach	Daisy de Boer
Studio	64 - Artsy
Datum	26-11-2021
Beoordeling	Goed
Realisatiekracht	
Michelle heeft de beelden gemaakt en zonnebloemen gemaakt. Dilara veel informatie opgezocht. Jesse en Saar hebben recepten gemaakt en zijn gaan koken. Jesse heeft de folder gemaakt. Presentatie vorm echt top, heel interactief.	
Probleemoplossend vermogen	
Jullie gaven aan “feedback met Sjoerd was soms lastig omdat hij met nieuwe info kwam tussendoor eerst zegt hij focus hierop en dan begint hij over speeltuintjes.” Jullie hebben goed gekeken en besloten dat het geen toegevoegde waarde had. Het is goed om hierin je eigen gevoel soms te volgen en te blijven geloven in je concept.	
Creatief denken	
Jullie hebben verschillende methodes gebruikt zoals, superheld methode, associaties, crazy 7, woorden combineren. En voor convergeren cocobox. Daarna moodboards gemaakt en daarna keuzes gemaakt. Hieruit is een gaaf creatief concept gekomen.	
Innovatiekracht	
Het eetgedeelte maakt het innovatief, de hele route is een groot spel, en je combineert het met eten. Het is ook super corona-proof omdat je het eten op haalt en ergens anders gaat eten. Het gerecht zelf is ook heel innoverend, hierin kon Saar echt shinen en haar foodinnovation skills laten zien	
Interdisciplinair samenwerken	
Iedereen communiceerde goed waar iedereen mee bezig was. Dilara en Michelle mogen meer initiatief tonen in brainstormen. Jesse en Saar hebben het voortouw moeten nemen in het creatieve proces. Nadat er een concept bedacht was ging iedereen wel aan de slag, maar wel veel met het al bekende. Probeer jezelf de volgende keer meer uit te dagen en iets te doen wat je normaal niet zo snel doet. Dilara heeft zich nu vooral bezig gehouden met onderzoek, en mag volgende studio meer oppakken met het realiseren. Michelle heeft zich bezig gehouden met het maken, jouw uitdaging is om hier andere in te betrekken, je kan zoveel maar je mag andere ook uitnodigen om mee te doen. Saar heeft een meer coachende rol op zich genomen bij het brainstorm proces, daar heeft ze Dilara in geholpen. Heeft uitdaging gezocht in realisatiekracht maar mag hier zichzelf meer uitdagen. Jesse heeft verdiept in brainstormen, projectleider rol, hielt iedereen een beetje bij elkaar met Saar. Hij neemt zich voor om volgende keer een meer coachende rol op zich te nemen	
Professioneel handelen	
Professioneel team!	

Quest 5: Alles Kids

Groep	D&D
Deelnemers	Michelle / Huub / Bram / Sergio
Studiocoach	Bart Kapteijns
Studio	65 - Alles Kids
Datum	10-12-2021
Beoordeling	Voldoende
Realisatiekracht	
Uiteindelijk goed, maar door tijdgebrek toch beperkt.	
Probleemoplossend vermogen	
Problemen met beslissingen nemen in de groep, dit duwt te lang daardoor weinig tijd om het uit te werken.	
Creatief denken	
Ideeën genereren lukt redelijk. Kiezen hoort bij het creatief proces.	
Innovatiekracht	
D&D gebruiken is prima, dit had meer omgebouwd kunnen worden in relatie tot design thinking.	
Interdisciplinair samenwerken	
In de eerste fase van de studio matig, op het eind toen er een keuze was gemaakt goed.	
Professioneel handelen	
Even afstand nemen en kijken naar eigen proces ontbrak.	

Quest 6: Electric

Groep	Greenshare
Deelnemers	Amal / Michelle / Emma
Studiocoach	Bart Kapteijns
Studio	66 - Electric
Datum	24-12-2021
Beoordeling	Goed
Realisatiekracht	
Mooie prototypes die echt een meerwaarde zijn voor jullie concept	
Probleemoplossend vermogen	
Het probleem was hoe mensen te motiveren, dat hebben jullie goed aangepakt. De tweede vraag de opkwam betrof de grootgebruikers. Hier hebben jullie een aantal oplossingsrichtingen aangegeven, maar ervoor gekozen om jullie te focussen op het goed neerzetten van de oplossing voor particuliere gebruiker. Dat is een terechte keuze die ook goed gewerkt heeft.	
Creatief denken	
Door het idee groter te maken, andere elementen eraan te koppelen en dit ook voor bedrijven/grootgebruikers bruikbaar te maken hebben jullie iets moois gemaakt waar de opdrachtgever direct kansen in ziet. Top!	
Innovatiekracht	
Hete idee van een informatiescherm is niet innovatief. De draai die jullie er aan geven wel, met de ranking en de directe feedback. Dat motiveert deelnemers om ook echt iets er mee te gaan doen.	
Interdisciplinair samenwerken	
Jullie hebben goed samengewerkt en gebruik gemaakt van elkaar's kennis.	
Professioneel handelen	
Jullie zijn de hele studio professioneel naar mij, de opdrachtgever en elkaar geweest.	

Party Feedback: Gegeven feedback

Quest 1: Through the Baricade

Studio	Through the baricade
Datum	17-09-2021
Ontvanger van de feedback	Ot te Dorsthorst
Realisatiekracht	
Tip	Probeer bij de volgende studio iets meer fysiek te werk te gaan.
Top	
Probleem oplossend vermogen	
Tip	Laat je niet opvreten door de details van een probleem. Bij deze studio ging dat goed, maar ik heb dit bij andere projecten ook goed fout zien gaan.
Top	Het is wel goed dat je over de details nadenkt, ik was persoonlijk niet zo ver gegaan.
Creatief denken	
Tip	Wij hebben tijdens deze studio eigenlijk maar 1 techniek gebruikt misschien is het handig om voor in de volgende studio meer technieken te proberen.
Top	Je deed lekker mee met het creatieve proces en wist goed te communiceren over ideeën.
Innovatiekracht	
Tip	
Top	
Interdisciplinair samenwerken	
Tip	
Top	Je was heel fijn om mee samen te werken.
Reflectieve professional	
Tip	
Top	
Professioneel handelen	
Tip	Persoonlijk vind ik dat je wel iets meer met de opdrachtgever mag schuren. Zeker als het een opdrachtgever is zoals deze die daar eigenlijk naar vraagt. Het doel hiervan is om echt met hun in gesprek te komen en iets meer informatie uit ze te krijgen.
Top	Tijdens momenten met de opdrachtgever heel professioneel.

Studio	Through the baricade
Datum	17-09-2021
Ontvanger van de feedback	Sophie van der Stoep
Realisatiekracht	
Tip	
Top	Pinpas was heel mooi, logo was heel mooi. Echt top.
Probleem oplossend vermogen	
Tip	
Top	

Creatief denken	
Tip	Wij hebben tijdens deze studio eigenlijk maar 1 techniek gebruikt misschien is het handig om voor in de volgende studio meer technieken te proberen.
Top	Je deed lekker mee met het creatieve proces en wist goed te communiceren over ideeën.
Innovatiekracht	
Tip	
Top	
Interdisciplinair samenwerken	
Tip	
Top	Je was super fijn om mee samen te werken, ook omdat ik even mijn persoonlijke zorg bij je kwijt kon.
Reflectieve professional	
Tip	
Top	
Professioneel handelen	
Tip	Persoonlijk vind ik dat je wel iets meer met de opdrachtgever mag schuren. Zeker als het een opdrachtgever is zoals deze die daar eigenlijk naar vraagt. Het doel hiervan is om echt met hun in gesprek te komen en iets meer informatie uit ze te krijgen.
Top	Tijdens momenten met de opdrachtgever heel professioneel. Tijdens de creative sessie nam je bijna altijd het voortouw.

Studio	Through the barricade
Datum	17-09-2021
Ontvanger van de feedback	Lucas Balk
Note	Ik heb je alleen de eerste week van de studio gezien omdat we alle twee ziek waren in de tweede week.
Realisatiekracht	
Tip	
Top	De kaascoins die je fysiek had gemaakt waren super leuk.
Probleem oplossend vermogen	
Tip	
Top	
Creatief denken	
Tip	Wij hebben tijdens deze studio eigenlijk maar 1 techniek gebruikt misschien is het handig om voor in de volgende studio meer technieken te proberen.
Top	Je deed lekker mee met het creatieve proces en wist goed te communiceren over ideeën.
Innovatiekracht	
Tip	
Top	
Interdisciplinair samenwerken	
Tip	
Top	Je was heel fijn om mee samen te werken.

Reflectieve professional	
Tip	
Top	
Professioneel handelen	
Tip	Persoonlijk vind ik dat je wel iets meer met de opdrachtgever mag schuren. Zeker als het een opdrachtgever is zoals deze die daar eigenlijk naar vraagt. Het doel hiervan is om echt met hun in gesprek te komen en iets meer informatie uit ze te krijgen.
Top	Tijdens momenten met de opdrachtgever heel professioneel.

Quest 2: Hoogspanningssprong

Studio	Hoogspanningssprong
Datum	01-10-2021
Gever van de feedback	Johnson Lin
Realisatiekracht	
Tip	
Top	De App in XD is heel mooi geworden, was voor mij een hele verbeteren op de eerste app die je me liet zien.
Probleem oplossend vermogen	
Tip	Je kan goed doorvragen, alleen doe je dat soms op een beetje lompe manier waardoor het lijkt alsof je iets afkraakt. Verder heb ik gemerkt dat je heel veel "je weet wel" zegt als je iets uitlegt, geen idee of je het zelf ook door hebt maar dat kan verkeerd over komen.
Top	Als er een probleem is probeer je het altijd op te lossen met een alternatief, zeer goed ga zo door.
Creatief denken	
Tip	Bij sommige vroegen ideeën liet je ze al snel vallen voordat er een beetje mee gespeeld kon worden, zou voor de volgende studio proberen om een idee wat "onmogelijk" is mogelijk te maken.
Top	Dit ging in de eerste week heel goed :)
Innovatiekracht	
Tip	
Top	Hier ben je voor mijn idee best goed in dus ga zo door :)
Interdisciplinair samenwerken	
Tip	
Top	
Reflectieve professional	
Tip	
Top	
Professioneel handelen	
Tip	Let er op dat plagen niet te ver gaat. Je hebt tijdens deze studio Lola een aantal keer geplaagd en ik heb het idee gehad dat ze daar ook oncomfortabel mee was. Je bent ook regelmatig weg gelopen zonder even te zeggen waar je heen ging wat soms wel voor frustratie zorgde.
Top	

Studio	Hoogspanningssprong
Datum	01-10-2021
Ontvanger van de feedback	Lola Altena
Realisatiekracht	
Tip	Probeer voor de volgende studio iets meer hands-on te prototypen. Laat ook zien wat je hebt gemaakt ook als je nog bezig bent.
Top	De infographic is goed geluk al was het met een paar hobbeltjes ;P
Probleem oplossend vermogen	

Tip	Probeer iets verder de diepte in te gaan met de vraagstukken, je blijft soms een beetje op de vlakte zitten.
Top	Creatief denken
Tip	
Top	Dit ging in de eerste week heel goed, je kwam ook met de techniek met de tekenvakjes, een techniek die ik nog niet kende..
	Innovatiekracht
Tip	
Top	Interdisciplinair samenwerken
Tip	
Top	Reflectieve professional
Tip	Probeer bij het ontvangen van feedback te zeggen wat je er daarna over voelt, het was voor mij soms moeilijk te pijlen wat er in je omging.
Top	Professioneel handelen
Tip	
Top	

Studio	Hoogspanningssprong
Datum	01-10-2021
Ontvanger van de feedback	Joey Janssen
	Realisatiekracht
Tip	
Top	Niet bang om nieuwe dingen te proberen en heeft een goed doorzettingsvermogen (bijvoorbeeld het photoshoppen van alle assets voor de shop van de app.)
	Probleem oplossend vermogen
Tip	Voor de volgende studio iets meer proberen inbreng te geven.
Top	
	Creatief denken
Tip	Probeer voor de volgende studio iest meer je creativiteit te laten gaan (Je hebt hem wel okal denk je misschien van niet, neem als voorbeeld je uitprobeersel met dimensions)
Top	
	Innovatiekracht
Tip	
Top	
	Interdisciplinair samenwerken
Tip	
Top	Je was heel gezellig om mee samen te werken :P
	Reflectieve professional
Tip	
Top	

Professioneel handelen	
Tip	
Top	Altijd optijd

Quest 3: Sweet expansion

Studio	Sweet expansion
Datum	15-10-2021
Ontvanger van de feedback	Bram Pennings
Realisatiekracht	
Tip	Probeer voor de volgende studio iets meer resultaten neer te zetten. (Dit weet ik pas na het gesprek met Marloes dat je juist terug hield maar toch)
Top	
Probleem oplossend vermogen	
Tip	
Top	
Creatief denken	
Tip	
Top	
Innovatiekracht	
Tip	
Top	
Interdisciplinair samenwerken	
Tip	Wees niet bang om te vragen of we je kunnen helpen bij onderdelen. Je bent de tweede dinsdag thuis geweest maar heb geen idee wat je hebt gedaan die dag.
Top	
Reflectieve professional	
Tip	
Top	
Professioneel handelen	
Tip	Vergeet niet de coach te laten waar je bent of heen gaat.
Top	Tijdens momenten met de opdrachtgever was je altijd professioneel.

Studio	Sweet expansion
Datum	15-10-2021
Ontvangers van de feedback	Nick van de Ven
Realisatiekracht	
Tip	Probeer volgende studio iets fysieks te maken. Deze studio heb je voornamelijk gewerkt met sketch-up, een programma wat je volgens mij al goed beheert.
Top	De uitwerking in sketch-up was prachtig, voor mij is het echt hocus-pocus hoe je met dat programma werkt.
Probleem oplossend vermogen	
Tip	

Top	Creatief denken
Tip	
Top	Innovatiekracht
Tip	
Top	Interdisciplinair samenwerken
Tip	Laat iets meer zien wat je aan het doen bent en hoe je dat aan het doen bent. Ik had soms geen idee waar je mee bezig was.
Top	Reflectieve professional
Tip	
Top	Professioneel handelen
Tip	Vergeet niet de coach te laten waar je bent of heen gaat.
Top	

Studio	Sweet expansion
Datum	15-10-2021
Ontvanger van de feedback	Yunus Karacan
	Realisatiekracht
Tip	
Top	Het bord dat je hebt gemaakt ziet er super uit en heeft het verhaal versterkt.
	Probleem oplossend vermogen
Tip	
Top	Als je een idee hebt weet je deze met veel enthousiasme te brengen.
	Creatief denken
Tip	Probeer voor de volgende studio niet te snel te denken dat iets "te veel werk" of "niet van toegevoegde waarde" is. Probeer groot te denken.
Top	
	Innovatiekracht
Tip	
Top	
	Interdisciplinair samenwerken
Tip	
Top	Tijdens de studio probeer je iedereen elke keer overal bij te betrekken zodat zij ook hun mening kunnen geven. Persoonlijk vind ik dat heel prettig :)
	Reflectieve professional
Tip	
Top	
	Professioneel handelen
Tip	Vergeet niet de coach te berichten als iets later bent :)

Top	Beetje dezelfde tip als bij Interdisciplinair samenwerken, je bent fijn om mee samen te werken.
-----	---

Quest 4: Artsy

Studio	Artsy
Datum	26-11-2021
Ontvanger van de feedback	Dilara Karaman
Realisatiekracht	
Tip	Als je iets gaat prototypen, laat het dan ook aan de groep weten. Als het prototypen dan klaar is weten we allemaal dat we er iets mee kunnen. Bijvoorbeeld het oor dat je had gemaakt had ik last minute gezien om hem nog in de presentatie kwijt te kunnen en dat is zonde, want het was gewoon een goed prototype!
Top	Toen wij met zn alle aan het nadenken waren hoe we een doosje moesten gaan maken ben jij het gewoon gaan doen.
Probleem oplossend vermogen	
Tip	
Top	
Creatief denken	
Tip	
Top	Aan het begin van de studio gaf je aan dat je dit een moeilijk onderdeel vond en volgens mij ging het tijdens de studio best goed! Blijf zo lekker groeien.
Innovatiekracht	
Tip	
Top	
Interdisciplinair samenwerken	
Tip	Probeer iets meer van je te laten horen tijdens een studio. Persoonlijk had ik niet veel zicht op wat je precies heb gedaan, maar dit kan komen omdat ik zelf heel erg bezig was met van alles.
Top	Je bent heel fijn om mee samen te werken (Dit was ook zo met de pre-opdracht van de studio erna. Dit heeft niets met deze studio te maken, maar wilde het wel even kwijt).
Reflectieve professional	
Tip	Probeer meer feedback te geven, als je ergens niet mee eens bent of iets loopt anders wat je niet had verwacht, kun je dat meer aangeven. Dit deed je weer wel bij het eindgesprek wat ik weer goed vond.
Top	Je kunt goed reflecteren op jezelf. Je weet waar je moet richten voor je eigen ontwikkeling. Bijvoorbeeld de presentatie vond je misschien lastig, maar je ging er wel voor en deed het ook goed.
Professioneel handelen	
Tip	
Top	Je was tijdens de studio respectvol naar alle groepsleden en ook de opdrachtgever.

Studio	Artsy
Datum	26-11-2021

Gever van de feedback	Saar Gansner
Realisatiekracht	
Tip	Wees niet bang om nieuwe dingen uit te proberen. Zeker dingen die buiten je comfort zone liggen zoals werken met verf of in de werkplaats met hout.
Top	Voor de presentatie heb je samen met Jesse het recept met de aardappels en sinasappels gemaakt en het viel ook in de smaak bij de opdrachtgevers, ik hoop dat je in volgende studio's deze kracht nogmaals kan gebruiken!
Probleem oplossend vermogen	
Tip	
Top	Tijdens het pitchen van de ideeen weet je het leuk te brengen. Wat ook fijn was, was dat je aangaf wanneer de opdracht niet helemaal meer helder was zodat we daarover in gesprek konden.
Creatief denken	
Tip	
Top	Dit is een onderdeel die je voor mij heel duidelijk onder controle hebt. Ga zo door :)
Innovatiekracht	
Tip	
Top	
Interdisciplinair samenwerken	
Tip	
Top	Je probeerde mij en Dilara steeds te ondersteunen bij de vaardigheden waarvan jij wist dat we daar moeite mee hadden of wat ons leerdoel was. Het was echt heel fijn dat je daar rekening mee hield.
Reflectieve professional	
Tip	Probeer "negatieve" feedback niet gelijk als iets negatiefs te zien. Na het tweede feedback moment met de opdrachtgever hadden we de feedback gekregen dat het mogelijk leuk is om bij ons concept iets van speeltuintjes toe te voegen. Hij bedoelde dit als een toevoeging maar het kwam geloof ik anders bij je binnen.
Top	
Professioneel handelen	
Tip	
Top	Je was tijdens de studio respectvol naar alle groepsleden en ook de opdrachtgever. Je bent goed in het nemen van initiatief en je houdt je aan je afspraken. Ga zo door!

Studio	Artsy
Datum	26-11-2021
Gever van de feedback	Jesse van Viegen
Realisatiekracht	
Tip	
Top	Lekker een beetje aan van alles gewerkt, ga zo door :D
Probleem oplossend vermogen	

Tip	
Top	Je bent goed in het pitchen en overbrengen van ideeen.
	Creatief denken
Tip	
Top	Tijdens de studio heb je goed meegedaan met het creatief denk proces.
	Innovatiekracht
Tip	
Top	
	Interdisciplinair samenwerken
Tip	
Top	Je bent heel fijn om mee samen te werken en heb met volgens mij met iedereen lekker gewerkt.
	Reflectieve professional
Tip	
Top	
	Professioneel handelen
Tip	
Top	Je was naar iedereen respectvol en heb een goede bijdrage geleverd aan de studio.

Quest 5: Alles Kids

Studio	Alles Kids
Datum	10-12-2021
Ontvanger van de feedback	Huub Naves
Realisatiekracht	
Tip	Het uiteindelijke product (het speelbord) was heel mooi, maar het duurde tot donderdag week twee voor er een prototype was. Probeer voor de volgende studio iets eerder te zijn met het maken van prototypes.
Top	
Probleem oplossend vermogen	
Tip	In de tweede week van de studio liet je op dinsdag ineens weten dat we het plan anders aan moesten pakken. Pas na een hele discussie liet je weten dat je dit wilde doen omdat je de avond daarvoor met een coach er over had gesproken die zij dat het anders moest. Als je daar mee was begonnen was voor mij de discussie anders gelopen en was het duidelijk waarom je het anders wilde doen. (Ik zet de tip hier want het valt een beetje over het punt pitchen en overbrengen)
Top	
Creatief denken	
Tip	Probeer iets meer open te staan voor de verschillende denktechnieken. Deze technieken kunnen helpen bij het vinden van een uniek idee.
Top	
Innovatiekracht	
Tip	
Top	
Interdisciplinair samenwerken	
Tip	
Top	Je herkent de kwaliteiten in andere en je probeert uitnodigend en stimuleren te zijn. Hou dat vast, dat is een goede kwaliteit!
Reflectieve professional	
Tip	Zie tip bij probleem oplossend vermogen. (keuzes onderbouwen)
Top	
Professioneel handelen	
Tip	Probeer voor volgende studio iets meer bezig te zijn met de studio. In de eerste week was je voornamelijk bezig met crypto en een suprise voor Sinterklaas.
Top	

Studio	Alles Kids
Datum	10-12-2021
Ontvanger van de feedback	Sergio van Maastricht
Realisatiekracht	

Tip	Het uiteindelijke product (het speelbord) was heel mooi, maar het duurde tot donderdag week twee voor er een prototype was. Probeer voor de volgende studio iets eerder te zijn met het maken van prototypes.
Top	Probleem oplossend vermogen
Tip	
Top	Creatief denken
Tip	Probeer iets meer open te staan voor de verschillende denk technieken. Deze technieken kunnen helpen bij het vinden van een uniek idee.
Top	Innovatiekracht
Tip	
Top	Interdisciplinair samenwerken
Tip	Tijdens momenten met de opdrachtgever deed je aan een stuk doorpraten waardoor het voor de rest van de groep moeilijk was om ook iets in te brengen. Probeer voor de volgende studio andere iets meer spreek ruimte te geven tijdens momenten met de opdrachtgever.
Top	Reflectieve professional
Tip	
Top	Professioneel handelen
Tip	
Top	

Studio	Alles Kids
Datum	10-12-2021
Ontvanger van de feedback	Bram Pennings
	Realisatiekracht
Tip	Het uiteindelijke product (het speelbord) was heel mooi, maar het duurde tot donderdag week twee voor er een prototype was. Probeer voor de volgende studio iets eerder te zijn met het maken van prototypes.
Top	Probleem oplossend vermogen
Tip	
Top	Creatief denken
Tip	Probeer iets meer open te staan voor de verschillende denk technieken. Deze technieken kunnen helpen bij het vinden van een uniek idee.
Top	

Innovatiekracht	
Tip	
Top	
Interdisciplinair samenwerken	
Tip	
Top	
Reflectieve professional	
Tip	Probeer volgende studio iets nieuws te leren. Ik heb persoonlijk het idee dat er tussen deze studio en de vorige (Sweet expansion) niet heel veel is veranderd.
Top	
Professioneel handelen	
Tip	Probeer volgende studio iets meer initiatief te nemen
Top	

Quest 6: Electric

Studio	Electric
Datum	24-12-2021
Ontvanger van de feedback	Emma van Eldonk
Realisatiekracht	
Tip	Probeer zodra dat in de toekomst van toepassing is iets meer fysieke producten te kamen bij een idee. Nu was het wat moeilijk omdat we de tweede week niet makkelijk op locatie konden werken (en omdat ik misschien alles naar mij toe trok, oops sorry)
Top	De app was een succes, jij en amal hebben dit deel van het project goed uitgevoerd!
Probleem oplossend vermogen	
Tip	
Top	We hadden als groep een passende en onderbouwd concept gecreee
Creatief denken	
Tip	
Top	In de eerste week hebben we verschillende technieken gebruikt om via een nogal vreemde manier op een top idee te komen. Daarna zijn we dit idee steeds vreder gaan uitwerken met als gevolg een top resultaat!
Innovatiekracht	
Tip	
Top	De app was gericht op eindgebruikers van ons concept en zorgde ervoor dat het idee echt ging leven bij de opdrachtgever.
Interdisciplinair samenwerken	
Tip	
Top	Tijdens de studio hebben we volgens mij goed samengewerkt
Reflectieve professional	
Tip	
Top	
Professioneel handelen	
Tip	

Top	Tijdens de studio was je respectvol naar zowel ons als de opdrachtgever. Je hield je aan je afspraken en heb een goede bijdrage geleverd aan deze studio
-----	--

Studio	Electric
Datum	24-12-2021
Gever van de feedback	Amal Naouli
Realisatiekracht	
Tip	Probeer zodra dat in de toekomst van toepassing is iets meer fysieke producten te kamen bij een idee. Nu was het wat moeilijk omdat we de tweede week niet makkelijk op locatie konden werken (en omdat ik misschien alles naar mij toe trok, oops sorry)
Top	De app was een succes, jij en emma hebben dit deel van het project goed uitgevoerd!
Probleem oplossend vermogen	
Tip	
Top	We hadden als groep een passende en onderbouwd concept gecreeerd.
Creatief denken	
Tip	
Top	
Innovatiekracht	
Tip	
Top	De app was gericht op eindgebruikers van ons concept en zorgde ervoor dat het idee echt ging leven bij de opdrachtgever
Interdisciplinair samenwerken	
Tip	
Top	Tijdens de studio hebben we volgens mij goed samengewerkt.
Reflectieve professional	
Tip	
Top	
Professioneel handelen	
Tip	
Top	Tijdens de studio was je respectvol naar zowel ons als de opdrachtgever. Je hield je aan je afspraken en heb een goede bijdrage geleverd aan deze studio!

Party Feedback: Ontvangen feedback

Quest 1: Through the Baricade

Studio	Through the baricade
Datum	17-09-2021
Gever van de feedback	Ot te Dorsthorst
Realisatiekracht	
Tip	Michelle kan in mijn optiek meer de focus leggen op het visuele aspect van prototyping, in plaats van een werkend prototype. De website hoeft niet perfect werkend te zijn, als hij voor de presentatie maar een mooie impressie geeft!
Top	Michelle is onderinemend op het gebied van dingen realiseren, websites bouwen en powerpoints maken is haar top!
Probleem oplossend vermogen	
Tip	Soms was het lastig om mee te gaan in de denkwijze van Michelle. Ook kan Michelle meer anderen coachen.
Top	Michelle is en is heel vaardig in het doen van onderzoek. Ook brengt Michelle meerdere perspectieven aan de studio.
Creatief denken	
Tip	Michelle kan haar ideeën naar mijn mening meer delen met de rest, ze zou niet bang hoeven te zijn om die te delen want Michelle is met fantastische, creatieve ideeën gekomen!
Top	Michelle is heel creatief en dat heeft het project absoluut ten goede gekomen. Ondanks dat ze thuis zat deed ze actief mee in het proces!
Innovatiekracht	
Tip	Michelle kan zich iets meer uitdagen door niet alleen de dingen te doen waar ze al vaardig in is. Bijvoorbeeld wat vaker de leiding en nemen en presenteren, daar kan Michelle in groeien door het gewoon TE DOEN :)
Top	Michelle kwam met innovatieve ideeën die echt gericht waren op de eindgebruikers. Ze dacht goed na over hoe de wisselkoers van onze valuta tot stand moest komen.
Interdisciplinair samenwerken	
Tip	Michelle kan anderen meer motiveren om out of the box te denken, en dingen te doen die niet per se hun beste kwaliteit zijn. (nog niet)
Top	Michelle straalde plezier uit in de samenwerking. Ze is een gezellige toevoeging in het team en kan met humor en kennis anderen helpen.
Reflectieve professional	
Tip	Toen Michelle feedback van de opdrachtgever kreeg, ging ze hier niet professioneel genoeg mee om. Michelle kan naar mijn idee beter even tot tien tellen inplaats van op emotie direct reageren. Zo ontstond er een klein conflictje wat makkelijk voorkomen had kunnen worden.
Top	Michelle ziet in dat ze soms te snel wilt terug reageren, en het feit dat ze dat inziet zegt dat ze echt iets doet met de feedback die ze ontvangt van haar teamgenoten

Professioneel handelen	
Tip	Professionaliteit naar de opdrachtgever is altijd erg belangrijk, en hoewel we deze studio een hele lastige opdrachtgever hadden, was Michelle niet altijd professioneel naar hem. Ook kan Michelle wat vaker het initiatief nemen.
Top	Michelle houdt zich altijd aan afspraken en heeft een wezenlijke bijdrage aan het project geleverd! Ga zo door Michelle :)

Studio	Through the baricade
Datum	17-09-2021
Gever van de feedback	Sophie van der Stoep
Realisatiekracht	
Tip	Michelle zou meer buiten haar comfortzone moeten stappen en de dingen aanpakken waar zij nog niet zo veel van weet. Het is natuurlijk heel fijn om iemand te hebben die ergens veel vanaf weet, maar daardoor blijf je jezelf niet verder ontwikkelen.
Top	Michelle begon vaak aan een prototype, zoals een website. Dit kon zij ook erg goed en heeft mij vaak geholpen bij het verbeteren of oplossen van dingen die ik niet begreep binnen Illustrator.
Probleem oplossend vermogen	
Tip	
Top	Michelle dacht goed mee met het concept en wist veel kritische vragen te stellen over het concept.
Creatief denken	
Tip	In het volgende concept, dus na de eerste feedback sessie zat Michelle met de reactie van de opdrachtgever. De positiviteit die ze de eerste sessie bij zich had, mocht ze bij de tweede ronde wat meer toepassen. Die mistte ik af en toe.
Top	Michelle nam tijdens het bedenken van de eerste concepten goed het voortouw tijdens de creatieve sessies. Zoals de bloemassociatie begeleiden. Ze kon de andere daarbij goed motiveren om na te denken en mee te gaan in de (voor sommige nieuwe) techniek.
Innovatiekracht	
Tip	Voor mijn gevoel vond Michelle het lastig om in de visie van de opdrachtgever mee te gaan na de eerste feedback sessie. Het is natuurlijk begrijpelijk, omdat we zelf erg positief waren over de eerste ideeën. Maar het niet kunnen losschudden van de moeilijke richtlijnen van de opdracht stond haar innovatiekracht even in de weg.
Top	Na een goed gesprek met Michelle werd mij duidelijk waarom ze er zo'n moeite mee had hoe de opdrachtgever met ons om was gegaan. Ze is even blijven hangen in die sfeer, maar toen het nieuwe concept vorm begon aan te nemen stapte ze weer terug in haarzelf en kon ze weer goed mee werken in het bedenken van het concept.
Interdisciplinair samenwerken	
Tip	Michelle had wat meer coachend om kunnen gaan met de groep. Ze heeft mij wel goed geholpen met dingen waar ik niet uitkwam met Illustrator, maar liet mij bijvoorbeeld niet zien hoe ze het dan had gedaan.

Top	Michelle werkte goed mee in het samen ontwikkelen van het concept. Ze probeerde niet haar eigen ideeën door te dringen, maar juist samen tot de juiste oplossing te komen.
Reflectieve professional	
Tip	Gericht ontwikkelen mocht Michelle zich wat meer voor inzetten. Zoals andere dingen proberen te ontwikkelen buiten de Adobe Creative Cloud programma's om.
Top	Michelle was met ons heel geduldig, ze ging goed met de groep om en gaf ook aan als iemand bijvoorbeeld op een verkeerd spoor zat. Met haar Informatica opleiding had zij meer verstand van bepaalde dingen dan ik en dat wist zij goed te vertalen.
Professioneel handelen	
Tip	Wat Michelle hier misschien anders had kunnen doen was de reactie op de opdrachtgevers. Toen de opdracht werd uitgelegd aan ons en tijdens de eerste feedback sessie reageerde zij een beetje fel. Ik zou het op dat moment niet doen, maar lekker binnen je groepje. Wij deelde deze mening namelijk met haar en konden dan onderling even klagen. Bij de opdrachtgever zou ik dat in het vervolg proberen voor jezelf te houden.
Top	Michelle ging met ons altijd met respect om en luisterde goed naar elkaar meningen. Zelf nam ze ook vaak het initiatief om bijvoorbeeld aan een prototype te gaan werken, zoals bijvoorbeeld de website.

Studio	Through the barricade
Datum	17-09-2021
Gever van de feedback	Lucas Balk
Realisatiekracht	
Tip	Probeer ook nieuwe dingen te maken, wat dingen die meer buiten je comfortzone liggen.
Top	Je hebt je realisatie kracht goed laten zien met o.a. de eerste powerpoint die je gemaakt hebt. Ik heb orecht nog nooit zo'n mooie presentatie gezien. Ook nam je initiatief in een opzetje maken van een website.
Probleem oplossend vermogen	
Tip	Het presenteren kun je nog oefenen, het is vooral een kwestie van durven. Geloof in jezelf en het gaat helemaal goedkomen. Daarnaast had je het in het begin even lastig met de opdracht, omdat deze niet realistisch was. Probeer dit volgende keer even los te laten, in dit geval kon het idee inderdaad niet realistisch zijn.
Top	Je probleem oplossend vermogen was goed. Je hebt meerdere perspectieven bekeken. Uiteindelijk zijn we met een zeer passende oplossing gekomen, die zonder jouw bijdrage zeker minder was geweest.
Creatief denken	
Tip	
Top	Creatief denken kun je zeker. Je hebt meerdere out of the box ideeën bedacht. Deze had ik zelf niet kunnen bedenken. Je

	bijdrage tijdens het brainstormen was dan ook hoog. Soms zette je praktische dingen op het bord om ons allemaal weer te stimuleren.
Innovatiekracht	
Tip	
Top	We zijn op een innovatief idee uitgekomen met z'n alle.
Interdisciplinair samenwerken	
Tip	
Top	Je hebt je kwaliteiten goed laten zien en ons ook naar die van ons gekeken. Daarnaast was je stimulerend en bleef je ons prikkelen. Het was prettig samenwerken met je.
Reflectieve professional	
Tip	Na het ontvangen van de slechte feedback zag ik dat je even moeilijk had. Je begreep de feedback eerst niet helemaal en liet dit ook blijken. Echter deed je dit helemaal op het einde toen we eigenlijk al weg wilden lopen. Wellicht kun je het volgende keer even laten en aan je groepsgenoten vragen. Op deze manier was het een beetje onprofessioneel
Top	De keuzes die je maakte waren ondebouwt en altijd met ons overlegd.
Professioneel handelen	
Tip	De tip staat onderaan bij Reflectieve professional (beetje dubbel)
Top	Je was altijd netjes op tijd en heb een goede bijdrage geleverd aan het eindresultaat. Daarbij heb je veel initiatief getoond en was je respectvol naar zowel ons als de opdrachtgever.

Quest 2: Hoogspanningssprong

Studio	Hoogspanningssprong
Datum	01-10-2021
Gever van de feedback	Johnson Lin
Realisatiekracht	
Tip	
Top	Voor de prototype van alles geprobeerd en ook snel besloten wat wel en niet kan gerealiseerd worden
Probleem oplossend vermogen	
Tip	Meer direct zijn met ideeën en meteen aangeven of je het wel of niet goed vind.
Top	komt met unieke perspectieven en onderbouwd dat.
Creatief denken	
Tip	Meer divergerend denken.
Top	wilt veel ideeën combineren en laat dus hiermee ook de niet voor de hand liggende dingen zien
Innovatiekracht	
Tip	Meer richten op eindgebruiker en ook meer toekomstgericht.
Top	zoals ook eerder is gezegd komt Michelle met veel nieuwe perspectieven en creëert nieuwe concepten.
Interdisciplinair samenwerken	
Tip	Wilt graag veel dingen zelf doen soms mag je ook iets meer uitnodigend zijn en stimuleren
Top	veel inzichten laten zien en werkt goed samen naar 1 concept
Reflectieve professional	
Tip	
Top	verwerkt de gegeven feedback op ideeën goed en reflecteert erop waardoor je ook goede onderbouwing geeft.
Professioneel handelen	
Tip	
Top	Michelle is heel respectvol en komt haar afspraken na

Studio	Hoogspanningssprong
Datum	01-10-2021
Gever van de feedback	Lola Altena
Realisatiekracht	
Tip	probeer in de volgende studios meer aan de slag te gaan met nieuwe dingen waar je nog niks van weet, het begin was hier zeker gemaakt met het bedrukken van de shirts!
Top	met de computer kun jij makkelijk je gang gaan, hierbij help je de rest en laat je zien wat je kan.
Probleem oplossend vermogen	
Tip	probeer meer out of the box te denken.
Top	je dacht goed mee en gaf ideeën hoe we het idee verder konden uitwerken. dit was ook motiverend voor de rest van de groep
Creatief denken	
Tip	ik denk dat je hier nog veel meer uit kan halen, je bent een dieselmotor die tijd nodig heeft om op gang te komen.

Top	met de crazy 8 methode kwam je creativiteit naar boven door het tekenen. dit kon je goed.	
Innovatiekracht		
Tip	ik denk ook hier dat je dit in je hebt zitten maar het nog niet helemaal uit of nog moet leren om dit in je op te wekken.	
Top	Interdisciplinair samenwerken	
Tip	je mag meer aanwezig zijn, jou plek in het team is ook belangrijk!	
Top	je voelt mensen heel goed aan, en weet hoe je op de juiste manier op iemand moet reageren. hierdoor laat je mensen op je gemak bij je voelen	
Reflectieve professional		
Tip	je mag vaker zeggen als je iets ergens van vind of van iemand vind. ik denk dat mensen dit alleen maar fijn vinden om te horen.	
Top	je neemt het serieus als je iets gezegd word en gaat er ook mee aan de slag.	
Professioneel handelen		
Tip		
Top	Prima	

Studio	Hoogspanningssprong
Datum	01-10-2021
Gever van de feedback	Joey Janssen
Realisatiekracht	
Tip	Geen opmerking.
Top	Is actief bezig geweest met het maken van de prototypes zoals een puzzel, de 3D characters en de t-shirts.
Probleem oplossend vermogen	
Tip	Overtuigender jje idee brengen zodat andere mensen het leuk gaan vinden.
Top	Denkt aan meerdere perspectieven voor een invalshoek en kan de vraag goed herformuleren.
Creatief denken	
Tip	Probeer meer ideeën in te brengen waar je aan denkt.
Top	komt met creatieve ideeën waar ik zelf nog nooit van heb gehoord.
Innovatiekracht	
Tip	Geen opmerking.
Top	Heeft zich goed gericht op de doelgroep jongeren.
Interdisciplinair samenwerken	
Tip	Geen opmerking.
Top	Herkent de kwaliteiten van de andere groepsleden.
Reflectieve professional	
Tip	Geen opmerking.
Top	Heeft mij geholpen bij het maken van een character.
Professioneel handelen	
Tip	Mag meer initiatief nemen binnen de groep.
Top	Houd zich aan afspraken die zijn gemaakt en heeft een goede bijdrage gehad bij het maken van de prototypes.

Quest 3: Sweet expansion

Studio	Sweet expansion
Datum	15-10-2021
Gever van de feedback	Bram Pennings
Realisatiekracht	
Tip	Probeer mensen mee te nemen in je proces. Je weet hoe je dingen maakt. Probeer dit niet allemaal op eigen houtje te doen.
Top	Sterk in het realiseren van prototypes.
Probleem oplossend vermogen	
Tip	Raadpleeg meerde perspectieven.
Top	Je komt duidelijk over als je praat over de concepten.
Creatief denken	
Tip	Probeer meer out-of-the-box te denken. Zeker bij deze minor is hier alle ruimte voor.
Top	Komt met ideeën die aansluiten bij de vraag van de opdrachtgever.
Innovatiekracht	
Tip	Hierbij nogmaals het advies om meer out-of-the-box te denken.
Top	Houdt niet vast aan één oplossing
Interdisciplinair samenwerken	
Tip	Betrek andere ook in het realiseren van jouw ideeën
Top	Geeft goede feedback over de gerealiseerde producten van andere
Reflectieve professional	
Tip	Probeer critisch te kijken naar je producten
Top	Blijft doorontwikkelen aan producten.
Professioneel handelen	
Tip	
Top	Michelle werkt zeer professioneel.

Studio	Sweet expansion
Datum	15-10-2021
Gever van de feedback	Nick van de Ven
Realisatiekracht	
Tip	Misschien tussentijds meer je producten (flyer) laten zien, zodat we kunnen helpen.
Top	De dingen die je hebt gemaakt zijn zo vet, helemaal die maquette. Ook gewoon zonder op te geven, chapeau.
Probleem oplossend vermogen	
Tip	
Top	Je hebt een helder concept in je hoofd, werkt dit goed uit en kijkt er verschillend naar.
Creatief denken	
Tip	Je hebt het creatieve zeker in de hand, maar misschien kan je wat meer verfijnen of echt eigen maken, denk out of the box.
Top	De ideeën die je had en waar je feedback op hebt gehad, heb je gewoon goed verwerkt.
Innovatiekracht	
Tip	

Top	De ideeën die je hebt gerealiseerd zijn gewoon heel tof, en helpen ook echt voor de opdrachtgever. Het zijn kleine, tastbare dingen waar zij iets aan hebben.
Interdisciplinair samenwerken	
Tip	
Top	De samenwerking ging gewoon heel goed, ideeën kwamen goed naar voren en zijn samen met z'n 4e tot een goed concept gekomen.
Reflectieve professional	
Tip	Laat tussentijds misschien iets meer te zien, heb je bij de maquette wel heel goed gedaan.
Top	Goed gehandeld in het geven van feedback bij andere.
Professioneel handelen	
Tip	
Top	Ging respectvol om met andere, houdt je aan de afspraken en communiceert goed met de groep.

Studio	Sweet expansion
Datum	15-10-2021
Gever van de feedback	Yunus Karacan
Realisatiekracht	
Tip	Schets vaker wat je bedoeld of bij het uitwerken van ideeën.
Top	Heeft oog voor het technische aspect van het project en denkt mee bij het produceren van prototypes. Denkt mee met de maakbaarheid
Probleem oplossend vermogen	
Tip	Denkt misschien in een te smal spectrum. Mag wat ruimer kijken naar het probleem
Top	je probeerde vaak het gesprek/discussie terug te leiden naar de vraag. (gedragsverandering)
Creatief denken	
Tip	de laatste dag ervoor gekozen om iets fysieks te ontwikkelen. Dit kon je ook eerder bedenken.
Top	veel inbreng bij het verzamelen van ideeën
Innovatiekracht	
Tip	geen tips
Top	denkt na over het psychologische aspect van een idee. wat mensen willen, wat hun aantrekt
Interdisciplinair samenwerken	
Tip	geen tips, prettige samenwerking, zeer vriendelijk en complimenteus
Top	complimenteerd andermanswerk.
Reflectieve professional	
Tip	Je mag aangeven als je het ergens niet mee eens bent.
Top	communicereert op een prettige sociale manier. gezellig en aardig in omgang.
Professioneel handelen	
Tip	Je mag wel wat meer interactief zijn

Top	Sociaal en heeft respect voor andermans mening. is enthousiast en heeft een goede bijdrage geleverd aan het eindresultaat
-----	---

Quest 4: Artsy

Studio	Artsy
Datum	26-11-2021
Gever van de feedback	Dilara Karaman
Realisatiekracht	
Tip	Je kan meer hulp gebruiken van je groepsgenoten, wellicht heb je dit niet nodig maar zo kun je anderen ook uitnodigen om aan een prototype te werken.
Top	Heel goed dat je de initiatief nam om prototypes te maken. Je bent hier heel goed in! Je hebt het ook verbeterd en probeerde het steeds beter te maken.
Probleem oplossend vermogen	
Tip	Laat jezelf meer horen tijdens het brainstormen. Ik begrijp dat dit lastig kan zijn wanneer anderen in de groep meer communicatief zijn, maar je kan hiermee oefenen. Pitchen hoort hier ook bij.
Top	Je gooide af en toe iets eruit wat echt meerwaarde had voor het concept, dit is indrukwekkend.
Creatief denken	
Tip	Communiceren blijft hier ook de belangrijkste tip.
Top	Eigenlijk hetzelfde top als bij "probleemoplossend vermogen".
Innovatiekracht	
Tip	Probeer meer draagvlak te creeëren voor je eigen ideeën.
Top	Je weet goed wat de eindgebruiker nodig heeft en hebt een duidelijk overzicht van het concept, ook wat daarbij nodig is.
Interdisciplinair samenwerken	
Tip	Probeer meer de kwaliteiten van anderen te (h)erkennen en te stimuleren/uitnodigen.
Top	Je kunt goed samen een concept ontwikkelen. Je weet waar je goed in bent, dit is een sterke punt.
Reflectieve professional	
Tip	Probeer meer feedback te geven, als je ergens niet mee eens bent of iets loopt anders wat je niet had verwacht, kun je dat meer aangeven. Dit deed je weer wel bij het eindgesprek wat ik weer goed vond.
Top	Je kunt goed reflecteren op jezelf. Je weet waar je moet richten voor je eigen ontwikkeling. Bijvoorbeeld de presentatie vond je misschien lastig, maar je ging er wel voor en deed het ook goed.
Professioneel handelen	
Tip	Misschien kun je proberen meer leiding te nemen
Top	Je bent respectvol. Je hebt een wezenlijk bijdrage gehad.

Studio	Artsy
Datum	26-11-2021
Gever van de feedback	Saar Gansner
Realisatiekracht	

Tip	Probeer eens iets anders, dit is je ding en gaat je goed af, daag jezelf uit om ook iets te doen waar je nog in kunt groeien!
Top	Je bent een ware ster in het uitwerken van prototypes. Zo heb je je beziggehouden met schuim, klei, de lasercutter etc. Dit werkt erg prettig om ideeën te verduidelijken, voor onszelf en de opdrachtgever.
Probleem oplossend vermogen	
Tip	N.V.T.
Top	Je weet de vraag achter de vraag te achterhalen en wilt eerst precies weten wat er gevraagd wordt voordat je overgaat op het uitwerken en volgende stappen.
Creatief denken	
Tip	Probeer uit te spreken wat je denkt en écht mee te doen. Soms had ik het gevoel dat ik alleen met Jesse aan het brainstormen was, en zat ik ermee dat ik het gevoel had dat ik juist teveel praatte waardoor jullie niet aan de beurt konden komen. Echter was het zo dat als ik niks zei, jullie dit ook niet altijd deden. Hoe meer ideeën, hoe beter, en hoe meer man, hoe gaver de ideeën!
Top	Je hebt een actieve houding tijdens brainstormsessies en kunt je lang focussen.
Innovatiekracht	
Tip	N.V.T.
Top	Je keek terug naar de vraag van de opdrachtgever en er is een innovatief totaalconcept opgezet doordat niet de eerste de beste ideeën doorgevoerd zijn.
Interdisciplinair samenwerken	
Tip	Soms wist ik niet zeker hoe je dacht over een bepaald onderwerp/keuze die we bespraken. Niks is fout, ik vind het juist heel fijn als we met z'n alle tot een bepaalde richting komen die we allemaal zouden kiezen!
Top	Je was altijd aanwezig op school en kon als je eenmaal ergens mee bezig was niet meer stoppen. Dit gaf me het gevoel dat je het beste met het project voor hebt en dat je het serieus neemt.
Reflectieve professional	
Tip	Probeer vast te houden aan de leerdoelen die je maandag week 1 hebt aangegeven.
Top	Gegeven feedback van de opdrachtgever, docenten en groepsleden werd meegenomen in het vervolg van het project.
Professioneel handelen	
Tip	Probeer tijdens belangrijke momenten met de opdrachtgever (in dit geval de fietsroute) aanwezig te zijn, zodat je op de hoogte bent en een zo goed mogelijk beeld hebt van de opdracht.
Top	Je hebt jezelf uitgedaagd om te presenteren op vrijdag week 2. Erg goed dat je aan dit leerdoel hebt gewerkt. Verder heb je er alles aan gedaan om dit project goed af te sluiten. Soms bleef je zelfs wat langer op school, dit was niet per sé noodzakelijk maar getuigt wel van je discipline en doorzettingsvermogen.

Studio	Artsy
Datum	26-11-2021
Gever van de feedback	Jesse van Viegen
Realisatiekracht	
Tip	
Top	Toont heel veel initiatief om aan de slag te gaan met prototyping en is hier ook heel goed.
Probleem oplossend vermogen	
Tip	
Top	Komt tot creatieve manieren om problemen op te lossen vooral op het gebied van prototyping.
Creatief denken	
Tip	Probeer tijdens het brainstormen wat meer out of the box te denken, te verplaatsen in het geen waar je mee bzeig bent.
Top	Denkt goed na over creatieve manieren om dingen vorm te geven.
Innovatiekracht	
Tip	Kijk wel hoe haalbaar de ideeën zijn, al zijn dat ook zorgen voor later.
Top	Komt met innovatieve ideeën om tot concepten te komen.
Interdisciplinair samenwerken	
Tip	Probeer wel meer je mening te geven tijdens het brainstormen, soms ben je een beetje stil terwijl je wel met hele goede opvattingen komt.
Top	Kan goed samenwerken, neemt veel werk op zich en draagt dus goed bij.
Reflectieve professional	
Tip	Probeer soms wel iets meer te mogen in jet gesprek.
Top	Kan goed omgaan met feedback en stelt zich respectvol op naar opdrachtgevers.
Professioneel handelen	
Tip	
Top	Is goed begeleidbaar en respectvol naar iederen, stelt zich goed open.

Quest 5: Alles Kids

Studio	Alles Kids
Datum	10-12-2021
Gever van de feedback	Huub Naves
Realisatiekracht	
Tip	Ik vind het leuk hoe je dingen realiseert maar je zou wellicht iets meer kunnen kijken naar het vertalen van je consumer vraag en die omzetten naar realisaties. Soms verlies je oog op wat belangrijk is voor de user.
Top	Wat je maakt is van goede kwaliteit en daar kunnen wat mee!
Probleem oplossend vermogen	
Tip	Je denkt wel in oplossingen maar soms moet je proberen om te schakelen je kunt blokkeren op het moment dat iets niet helemaal gaat zoals je het zelf had ingeschad.
Top	ik vind de dingen die je hebt gemaakt erg mooi. En bijvoorbeeld het spel dat je heb uitgeschreven erg creatieff en leuk bedacht
Creatief denken	
Tip	Bij creatief denken horen meerdere fases soms moet je een idee weer helemaal afbreken voordat je hem opnieuw opbouwd om tot nieuwe inzichten te komen dat is part of the proces.
Top	Zelfde als de twee hierboven ;D
Innovatiekracht	
Tip	
Top	
Interdisciplinair samenwerken	
Tip	Probeer je wat toegankelijker op te stellen de afgelopen keer dat we samen hebben gewerkt heb ik erg geprobeerd om mij naar jou open te stellen en af te wegen wat jij had in te brengen. Bied die ruimte ook naar anderen dit kan je zelf helpen.
Top	Je was altijd zo aanwezig super goed.
Reflectieve professional	
Tip	Probeer feedback aan anderen te vragen
Top	Je gaf aan wat je wel en niet kan dat is echt super knap als je aan het kijken ben naar jezelf. Een echte reflecteur :SMILE:
Professioneel handelen	
Tip	Probeer niet je mening zo hard te benadrukken tijdens het gesprek met opdrachtgever zei je bijvoorbeeld dat mensen in de tweede kamer kleuters zijn. Ik vind dat nogal een gewaagde uitspraak tijdens een gesprek met een opdrachtgever. Daarmee kun je mensen erg de kast op jagen.
Top	

Studio	Alles Kids
Datum	10-12-2021
Gever van de feedback	Sergio van Maastricht
Realisatiekracht	
Tip	
Top	Je maakt producten met een hoge kwaliteit en estetische factor

Probleem oplossend vermogen	
Tip	probeer in het hoofd te houden dat er vanuit meerdere perspectieven aan een probleem gewerkt kan worden, en dat er dus ook diverse oplossingen kunnen zijn die totaal verschillen onderling. Mijn ervaring was dat dit soms wel eens hard aankwam. De verschillen hoeven niet per definitie doorgezet te worden, maar kunnen dienen als tussenstap naar het definitieve product
Top	
Creatief denken	
Tip	aansluitend op tip bij bovenstaande. Het proces kan soms omgegooid worden om tot nieuwe ideeën te komen, zie dit niet als stap terug maar eerder als zijkant naar een ander perspectief, ik denk dat dit in de toekomst enorm kan helpen
Top	
Innovatiekracht	
Tip	
Top	
Interdisciplinair samenwerken	
Tip	Op momenten had ik het gevoel dat je geremd moest worden in ideeën, op gebied van eigen interesses en de doelgroep waar je mee/voor werkt. Ikzelf ben enorm geïnteresseerd in (auto)techniek, maar probeer dit gescheiden te houden van projecten. Het voorbeeld hiervan was voor mij de setting/thema van het spel wat jouw betreft fantasie tot een bepaalde gradatie moet en zal zijn, terwijl dit een mogelijk grote groep minder aanspreekt.
Top	
Reflectieve professional	
Tip	probeer ook bij tegenslagen jezelf betrokken te houden, tijdens de tweede week kwam het met tijden over dat je liever alleen bezig was. Dit is op momenten prima (ikzelf kan dit met tijden ook waarderen) maar laat het geen struikelblok worden
Top	
Professioneel handelen	
Tip	probeer feedback minder als 'aanval' te zien op het gedane werk, maar als bijdrage aan dat wat er al is gebeurd om het zo tot een hoger niveau te brengen.
Top	duidelijk in grenzen stellen van kennis en kunde, dit was fijn en heeft mij geholpen tijdens het proces

Studio	Alles Kids
Datum	10-12-2021
Gever van de feedback	Bram Pennings
Realisatiekracht	
Tip	Probeer meer te helpen in het realisatieproces. Nu was je vaak wat afstandig hierin
Top	
Probleem oplossend vermogen	

Tip	Raadpleeg meerdere perspectieven bij het oplossen van het vraagstuk. Blijf niet vasthouden aan één denkrichting
Top	Kon het bedachten spel goed overbrengen op het publiek Creatief denken
Tip	één methode is niet altijd de oplossing. Probeer door te ontwikkelen in het creatieve proces
Top	Kwam met een sterk out of the box idee Innovatiekracht
Tip	
Top	Kon draagvlak creeren bij de opdrachtgever Interdisciplinair samenwerken
Tip	Stimuleer andere meer tijdens de studio
Top	
	Reflectieve professional
Tip	Probeer ook feedback te geven aan je groepsgenoten tijdens de studio
Top	
	Professioneel handelen
Tip	Probeer niet alleen bezig te zijn met je eigendeel maar meer te handel in het groepsbelang
Top	Houdt zich aan de gemaakte afspraken en is elke dag keurig op tijd

Quest 6: Electric

Studio	Electric
Datum	24-12-2021
Gever van de feedback	Emma van Eldonk
	Realisatiekracht
Tip	Geen tips.
Top	leuk om te zien hoe goed je bent in dingen maken en knutselen, je hebt er ook veel plezier in! Probleem oplossend vermogen
Tip	Geen tips.
Top	op het begin ging het bij iedereen wat stroef vooral de vraag formuleren was moeilijk, maar we zijn er uiteindelijk uitgekomen. Creatief denken
Tip	probeer meerdere brainstorm technieken te verzinnen.
Top	heeft veel ideeën in de groep gegooid, tijdens het brainstormen deed je goed mee. Je had niet voor de hand liggende ideeën. Innovatiekracht
Tip	Geen tips.
Top	goed gericht op het eindgebruik. Interdisciplinair samenwerken
Tip	Laat soms meer van je horen, ook waar je mee bezig bent.
Top	fijn om mee samen te werken, merkte dat we veel op een lijn zaten. Reflectieve professional
Tip	Geen tips.
Top	kan omgaan met feedback en je durft je eigen mening te geven. Professioneel handelen

Tip	Probeer soms iets meer initiatief te nemen, wacht niet af.
Top	je bent professioneel en doet goed je werk. Een fijn groepslid om mee samen te werken, je komt je afspraken na.

Studio	Electric
Datum	24-12-2021
Gever van de feedback	Amal Naouli
Realisatiekracht	
Tip	Iets meer overleggen als je dingen gaat maken. Meestal pakte je iets op en ging je gelijk aan de slag. Dat is aan de ene kant goed, maar aan de andere kant is het ook fijn om tussendoor even te laten zien hoe ver je bent en hoe het er uit ziet bijvoorbeeld.
Top	Je kan heel goed werken met illustrator en hebt ook mooie prototypes gerealiseerd. Zoals de medaille en onze mascotte Henk.
Probleem oplossend vermogen	
Tip	Bekijk het probleem vanuit meerdere perspectieven. Meer onderzoeken om het vraagstuk helder te krijgen, daar hadden we in het begin allemaal een beetje moeite mee. Je zou nog kunnen oefenen met het pitchen en overbrengen, dat het iets sterker overkomt.
Top	We zijn samen tot een passend en onderbouwd concept gekomen. We hebben samen net zo lang gespard totdat we tot het concept zijn gekomen.
Creatief denken	
Tip	Meerdere methodes gebruiken voor het brainstormen, dat hebben wij niet echt gedaan tijdens deze studio.
Top	Je blijft combineren en verfijnen totdat het in jouw ogen goed is. Je bedenkt dingen die niet voor de hand liggend zijn.
Innovatiekracht	
Tip	Geen tip.
Top	Je richt je met ideeen, inzichten en prototypes op de eindgebruikers. Ons concept is toekomstgericht en innovatief. We hebben draagvlak gecreeerd voor het nieuwe.
Interdisciplinair samenwerken	
Tip	Meer in samenwerkingsverband werken.
Top	fijn om mee samen te werken, merkte dat we veel op een lijn zaten.
Reflectieve professional	
Tip	Je mag meer je keuzes onderbouwen richting de groep toe. Soms leek het een beetje alsof je je eigen ding deed. Uiteindelijk was het dan wel gewoon goed, alleen is dat wel fijn als je in groepsverband werkt dat je van elkaar weet hoe de stand van zaken is en hoe ver iemand is bijvoorbeeld.
Top	Kan feedback geven en ontvangen. Reflecteert goed en ontwikkeld gericht.
Professioneel handelen	
Tip	Geen tip.

Top	Je bent respectvol, houdt je aan de afspraken en hebt veel bijgedragen aan het eindproduct. Vooral omdat je altijd op school werkte hebben we veel meer kunnen realiseren als dat niet zo was.
-----	--

BIJLAGE HEROES WORLD

SPELEN VAN HET SPEL

Om dit spel te spelen heb je minimaal 4 dingen nodig;

- Een aantal spelers
- Een spelleider
- Dobbelstenen (1 20-zeidige en 1 8-zeidige) voor elke speler en spelleider
- Een verhaal waar je doorheen kan spelen.

Tijdens het spel nemen de speler de rol aan van hun eigen personage. Deze maken zij volgens de regels van het maken van een personage. De spelleider neemt de rol aan van alle extra personages in het spel en helpt de speler om door het verhaal te lopen.

Het gebruik van dobbelstenen

In het spel kan het voorkomen dat een speler iets wil doen wat normaal buiten zijn eigen kennis of kunnen ligt. Om te voorkomen dat het spel vast loopt kan de spelleider de spelers een optie geven om de dobbelsteen te rollen om te kijken of hun personages het toch wel kunnen. Bij de actie moet de spelleider bedenken hoe moeilijk de actie is en hangt daar een score tussen 1 en 20 aan. Hierbij is 1 een hele makkelijke actie en 20 een hele moeilijke actie. In de tabel hieronder is aangegeven hoe die verhouding ongeveer is.

Score grens	Moeilijkheidsgraad
1-5	Makkelijk te doen.
6-10	Is wel te doen.
11-15	Dit is vrij lastig om te doen.
16-20	Dit is bijna te lastig om te doen.

Bij het rollen van de dobbelsteen wordt ook bepaald onder welk kenmerk de actie valt. De kenmerken waaronder een actie kan vallen zijn:

- Kracht (Bijvoorbeeld het optillen van een boomstam die in de weg ligt.)
- Overtuiging (Bijvoorbeeld een extra personage ervan overtuigen dat hij de waarheid moet zeggen.)
- Kennis (Bijvoorbeeld het vertalen van een onbekende taal.)

Spelers kunnen bij hun gerolde aantal ook tokens inleveren die zij bij dat kenmerk hebben om het getal te verhogen. Andere spelers kunnen helpen door tokens uit het hulpzaam kenmerk in te leveren. Hierdoor is het mogelijk dat er bij een laag gegooide waarde de speler nog steeds over de score grens komt.

MAKEN VAN PERSONAGES

Een personage bestaat uit vijf onderdelen;

- Een naam.
 - Een beroep.
 - Een toevoeging.
 - Een kracht.
 - Punten verdeelt over de kenmerken.

De eerste stap is het bedenken van een naam voor je personage. Dit mag je eigen naam zijn of iets totaal anders. Dit is de naam die de andere spelers gebruiken om jouw personage aan te spreken.

Na het kiezen van een naam is de volgende stap het kiezen van een beroep. Het beroep bepaalt deels in welke kenmerk jij beter bent. De beroepen die je kunt kiezen zijn terug te vinden in de beroepen tabel.

Vervolgens kies je een kleine kracht. Deze kracht geeft jouw personage of een extra token of een kleine kracht die ze door het spel kunnen gebruiken zonder kosten.

Daarna kies je de grote kracht van het personage. Deze krachten kunnen meer dan de kleine krachten maar kosten ook tokens om te gebruiken. Wees verstandig met wanneer je deze krachten wil inzetten want tijdens het spelen krijg je geen of weinig tokens terug!

De laatste stap is om extra tokens te verdelen onder de kenmerken. Je mag onder de kenmerken Hulpzaam, Kracht, Overtuiging en Kennis 20 tokens verdelen.

Hieronder is een voorbeeld van een ingevulde personage kaart.

Beroepen

NR	Beroep	Beschrijving	Kenmerk
1	Artiest	Door de kracht van je werk (film, kunst of muziek) weet jij mensen te overtuigen.	+1 bij de maximaal aantal punten in Overtuiging
2	Wetenschapper	Door veel te studeren weet je heel veel over heel veel.	+1 bij maximaal aantal punten in Kennis
3	Robot	Gemaakt om zwaar werk te doen voor anderen, jouw kracht is onderdeel van jouw ontwerp.	+1 bij maximaal aantal punten in Kracht
4	Priester	Door je geloof weet jij hoe je anderen kan helpen bij hun moeilijkheden.	+1 bij maximaal aantal punten in Hulpzaam
5	Prins/Prinses	Vanaf jonge leeftijd heb je veel sociale evenementen en daardoor geleerd hoe je met mensen kan omgaan	+1 bij maximaal aantal punten in Overtuiging
6	Sporter	Door hard te trainen voor je sport heb je veel spieren opgebouwd.	+1 bij maximaal aantal punten in Kracht
7	Dokter	Gespecialiseerd in het genezen van mensen, jij weet waar de pijn is en hoe je die kan verhelpen.	+1 bij maximaal aantal punten in Hulpzaam
8	Wereldreiziger	Door de wereld over te gaan heb je kennis opgedaan uit verschillende landen (of werelden)	+1 bij maximaal aantal punten in Kennis

Ik twijfel over wat ik wil! Neem de 8-zeidige dobbelsteen en rol hem op een beroep te kiezen. Het nummer dat op de dobbelsteen staat gelijk aan het nummer van het beroep.

Toevoeging

NR	Bijvoeglijk naamwoord	Beschrijving	Kenmerk
1	Hulpzame	Je weet net iets beter hoe je mensen kan helpen	+1 bij maximaal aantal punten in Hulpzaam
2	Krachtige	Je bent net iets krachtiger dan mensen verwachten	+1 bij maximaal aantal punten in Kracht
3	Overtuigende	Je weet goed hoe je met mensen kan praten	+1 bij maximaal aantal punten in Overtuigend
4	Slimme	Je weet net iets meer dan normaal	+1 bij maximaal aantal punten in Kennis
5	Super	Je blinkt uit in waar je goed in bent	+2 bij maximaal aantal van het kenmerk van je beroep
6	Zuinige	Je weet beter hoe je krachten moet besparen	Als je bij een succesvolle actie minimaal 2 punten boven de grens ligt mag je gebruikte tokens terug doen op je stapel.
7	Gevende	Je weet hoe je jouw krachten kan geven aan een ander	Je kan tokens van al je stapels weggeven aan een ander, hiermee mag het aantal tokens van de andere speler niet over zijn maximale aantal gaan.
8	Lerende	Je bent nieuwe in je vak, maar het is voor jou wel makkelijker	Je verliest een token in het kenmerk van je beroep, maar alle acties die jij onderneemt zijn makkelijker te halen.

Ik twijfel over wat ik wil! Neem de 8-zeidige dobbelsteen en rol hem op een toevoeging te kiezen. Het nummer dat op de dobbelsteen staat gelijk aan het nummer van de toevoeging.

Krachten

1	Kan goed napraten	Als jij iemand zijn stem hoort kan je daarna zijn stem gebruik. Om deze kracht te gebruiken moet je 2 Overtuiging tokens inleveren.
2	Kan goed koken	Je weet hoe je voor iedereen eten kan maken in wat voor situatie dan ook. Bij het eten van jouw eten mogen spelers 1 kenmerk naar keuze tot de max aanvullen. Om deze kracht te gebruiken moet je 2 Hulpzaam tokens inleveren.
3	Leest veel boeken	Doordat je veel boeken leest weet je een beetje waar verhalen heen gaan. Je mag de spelleider vragen om een hint om verder te kunnen met het verhaal. Hierbij wordt de 20-zeidige dobbelsteen gegooid. Hoe hoger het getal hoe meer informatie je ingefluisterd krijgt door de spelleider. Om deze kracht te gebruiken moet je 2 kennis tokens inleveren.
4	Bouwt veel met LEGO	Door veel te bouwen met LEGO weet je hoe je van alles kan bouwen. Met deze kracht kan je 1 ding maken die jij beschrijft. Dit object kan je 3 keer gebruiken voor hij uit elkaar valt. Om deze kracht te gebruiken moet je 2 Kennis tokens inleveren.
5	Weet veel van de natuur	Door jouw kennis van de natuur ben je erachter gekomen hoe je met dieren kan praten. Je kan met 1 diersoort tegelijk praten en de andere kunnen jou en het dier niet verstaan. Om deze kracht te gebruiken moet je 1 Hulpzaam en 1 Overtuiging token inleveren.
6	Speelt veel teamsporten	Je speelt veel teamsporten waardoor je weet hoe je een groep kan leiden. Op het moment dat een groep samen iets moet doen dat te maken heeft met kracht kan jij het team verder helpen dan dat ze normaal zouden kunnen. Iedere speler mag 3 optellen bij hun dobbelsteen worp. Om deze kracht te kunnen gebruiken moet je 1 Hulpzaam en 1 Kracht token inleveren.
7	Heeft veel vrienden	Je hebt veel vrienden. Op elk moment kan je contact krijgen met 1 van je vrienden om hulp te vragen bij een probleem. Het probleem moet zo goed mogelijk worden uitgelegd zodat je vriend meer kans heeft om je goed te helpen. De spelleider rolt de 20-zeidige dobbelsteen om te kijken of de vriend bij het probleem kan helpen. Hoe beter de uitleg hoe lager de grens is. Je kan deze kracht gebruiken door 2 Overtuiging tokens inleveren.
8	Kan zich goed aanpassen	Je weet hoe je moet aanpassen aan een situatie. Dobbel de 8-zeidige dobbelsteen. Het nummer dat je gooit is de kracht die je mag gebruiken. Bij het rollen van een 8 mag je zelf een kracht kiezen. Bij de kracht die je gebruikt staat hoeveel tokens je moet inleveren. Als je te weinig tokens hebt om de kracht te gebruiken verlies je de kracht.

Ik twijfel over wat ik wil! Neem de 8-zeidige dobbelsteen en rol hem op een kracht te kiezen. Het nummer dat op de dobbelsteen staat gelijk aan het nummer van de kracht.

VOOR SPELEIDERS

Het spel is ervoor bedoelt dat de speler samenwerken om bij een bepaalt doel te eindigen. Als spelleider is het jouw taak om dit doel voor te leggen en ze klein beetje de juiste kant op te sturen.

Verhalen

Het aantal verhalen dat je met je spelers kan spelen is hetzelfde aantal als de hoeveelheid verhalen die je kan bedenken. Om hiermee te helpen is er een structuur die je kan volgen om van bijna thema een verhaal te maken.

- Stap 1: onder welk van de vier thema's (Slimme stad, Leefbare stad, Stadslandbouw, Zorgzame stad) valt het verhaal?
- Stap 2: Wat is het onderwerp?
- Stap 3: In wat voor soort wereld wil ik het verhaal vertellen (wel of geen magie, in welke tijd speelt het af, welke locaties wil ik met mijn verhaal bezoeken)?
- Stap 4: Wat is het probleem in deze wereld die te maken heeft met het onderwerp? Ofwel wat gaan de spelers binnen het verhaal oplossen?
- Stap 5: Wie of wat heeft dit probleem veroorzaakt?
 - Stap 5.5: Waarom is dit probleem ontstaan, geef de wie of wat een motivatie.
- Stap 6: Wat is het start scenario van het verhaal?
- Stap 7: Waar verwacht ik dat de spelers zullen uitkomen?

Hieronder zijn voor elk thema een voorbeeld gegeven

[Leefbare stad]

Onderwerp: afvaldumping in de natuur

Een gestoorde wetenschapper heeft in het geheim een experiment gedaan waar veel afval bij vrij kwam. Om te voorkomen dat mensen uit de buurt erachter komen dat hij dat experiment heeft gedaan heeft hij het afval gedumpt in het woud. Doordat deze wetenschapper steeds meer gaat experimenteren wordt er steeds meer afval gedumpt in het woud. Pas wanneer het woud ziek wordt beginnen de mensen van het dorp door te krijgen wat er aan de hand is. Het ligt buiten de kennis van de mensen van het dorp om de situatie te verbeteren en ze weten niet wie de schuldige is.

Vanaf dit punt worden de kinderen losgelaten op het probleem, wie is schuldig en hoe lossen we de situatie op?

[Slimme stad]

Onderwerp: Opslaan van gegevens

Sinds een aantal jaren is het bestuur van het dorp informatie bij gaan houden over de mensen van het dorp. Zo is er bijgehouden wie in het dorp woont, wat ze voor werk doen en wat hun hobby's zijn. Dit is gedaan zonder dat de mensen van het dorp dat wisten. Op een avond in de kroeg verliest een van de bestuursleden een deel van een lijst met daarop deze informatie. De informatie komt in handen van de kroegbaas die stiekem ook onderdeel is van de lokale boevenbenden. Door deze informatie weet de benden waar ze iets kunnen stelen. De hoeveelheid inbraken gaan niet onopgemerkt alleen de oorzaak is voor het bestuur een raadsel.

Het is aan de kinderen om uit te vinden wie achter de inbraken zit en hoe ze wisten waar ze iets konden halen.

[Zorgzame stad]

Onderwerp: te kort aan zorgpersoneel

In het dorp is er op het moment alleen genezer Irma. Zij zorgt al jaren voor de zieken van het dorp. Wanneer er een nieuwe ziekte door het dorp gaat merkt Irma dat ze het niet alleen aankan. Ze zou graag hulp krijgen maar er is geen andere genezer in het dorp. Ze stuurt een brief uit naar een ander dorp of hun genezer kan helpen alleen heeft ze na een week nog geen bericht terug gehad. Een week geleden is de brief meegegaan met de postwagen, halverwege de tocht is de wagen overvallen door wegbandieten. Hierdoor is de wagen nooit bij het andere dorp aangekomen.

De kinderen moeten erachter komen wat er met de post is gebeurd en deze zo snel mogelijk bij het andere dorp zien te krijgen.

[Stadslandbouw]

Onderwerp: verdeling van eten

De lokale boer Harms staat bekend om zijn superfood. Hij heeft het beste fruit en groente van het dorp. Voor dit eten vraagt de boer ook een hoge prijs. Door de hoge prijs van dit eten is het voor een deel van het dorp te duur om dit eten te krijgen, ondanks dat ze het wel nodig hebben. De laatste tijd merkt boer Harms dat hij een deel van zijn oogst mist. Hij denkt dat wilde dieren op zijn land komt om eten te verzamelen. In werkelijkheid zijn het mensen uit het dorp die het eten nodig hebben maar het niet kunnen betalen.

De kinderen worden gevraagd om te achterhalen wat er met het eten gebeurt en eventueel de 'diefstal' te stoppen.

Obstakels in het verhaal

Om spelers bij het verhaal te houden, iets meer te sturen of om te voorkomen dat ze te snel klaar zijn kan je als spelleider obstakels toevoegen in het verhaal. Denk bijvoorbeeld aan een puzzel die opgelost moet worden om door een deur te komen, missende informatie die spelers van extra personages moeten krijgen of letterlijk een obstakel op de weg waardoor de spelers niet verder kunnen.

Een deel van de obstakels kan je als spelleider voorbereiden en een deel zal tijdens het spelen van het verhaal erbij moeten verzinnen. Voor inspiratie voor obstakels kan je op het internet zoeken naar kinderraadsels en puzzels voor dungeons and dragons. Daarnaast kan je eventueel lesmethodes gebruiken om nieuwe puzzels te maken.

MEERWAARDE VAN HET SPEL IN ONDERWIJS

Naast dat dit spel leuk is voldoet het ook aan meerdere onderwijsdoelen. Hieronder is een lijst met alle doelen die mogelijk geraakt worden door het spel. De leerdoelen met uitleg zijn terug te vinden op de teams omgeving van ULLB Junior.

Doel nummer	Waardoor wordt het doel geraakt?
1 t/m 3	Deze doelen worden voor dezelfde reden geraakt, het is een rollenspel waarin spelers en spelleider constant informatie aan het delen zijn. Dit kan zowel mondelijk als schriftelijk zijn.
13	Als obstakel kan een tekst of een extra personage in het Engels gegeven worden
27, 29	Dit wordt getraind door het gebruik van de dobbelstenen en het gebruik van de tokens van kenmerken.
30, 32, 33	Deze doelen kunnen worden verwerkt in obstakels
37	Het is een samenspel waarin het handelen van de spelers invloed heeft op de uitkomst. Hierdoor leren de kinderen in een spelvorm wat wel en niet gewaardeerd wordt. Het kan zijn dat dit in de wereld van het verhaal anders is dan in de normale wereld. Verder is het zo dat van de spelers gevraagd wordt te gedragen aan de tafel.
47	Dit doel komt altijd deels terug. Dit kan in de vorm van een fantasiewereld zijn of in de vorm van een bestaand. Hierdoor kunnen de spelers in aanraking komen met verschillende culturen.
49, 52, 53	Dit kan verwerkt worden in het verhaal dat gespeeld wordt.
54	Binnen dit spel kunnen spelers hun creativiteit kwijt in hun personage. Door dit personage kunnen de spelers op een veilige

manier ook hun gevoelens kwijt zonder er direct over te praten.