

Afstudeerplan CMD 2014-2015

Opleiding Communication & Multimedia Design

NHL Hogeschool
Rengerslaan 10
8917DD Leeuwarden

Tel. secretariaat 058 2511107 / 06 46065567

Student

Naam: Vincent Bremer
Adres: Valkstraat 33
8605 AV Sneek
Studentnummer: 205133
Cohort: 2010
Tel: 06 504 909 16
E-mail: vbremer89@gmail.com
Afstudeeropdracht: Feedbackspel.nl
Periode: 1 september 2014 – januari
2015

Afstudeerdocent / mentor

Naam vakdocent: Dirk Sierd de Vries
Naam mentor: Jan-Wessel Hovingh

Datum en paraaf akkoord

Vakdocent:

Datum:

Mentor:

Datum:

Afstudeercoördinator:

Datum:

Voorwoord

Na 3,5 jaar is het tijd om te beginnen met mijn afstuderen. Ik heb lang nagedacht over hoe ik dit ga aanpakken. Ga ik op zoek naar een opdracht bij een bedrijf? Ga ik een eigen opdracht doen? Wil ik alleen, of met nog iemand afstuderen? Ik heb uiteindelijk besloten om in mijn eentje een eigen opdracht te gaan doen. Dit om mezelf te dwingen zelfstandig te werken, en een eigen opdracht geeft me de ruimte om iets te doen wat ik leuk vind. In dit afstudeerplan zal ik omschrijven aan welke opdracht ik ga werken en welke stappen ik zal ondernemen om tot een succesvol resultaat te komen.

Probleemstelling

Op zowel scholen als in het bedrijfsleven krijgen mensen ermee te maken; reflecteren, feedback geven en ontvangen, en samenwerken in een team. Het is erg belangrijk om te weten waar je kwaliteiten liggen, en aan welke punten je nog moet werken.

Het feedback geven en ontvangen met een groep mensen kan op verschillende manieren gedaan worden. Wanneer een feedbacksessie gehouden wordt in een groep kan men gebruik maken van een zogenaamd 'feedbackspel'. Deze spellen zijn vrijwel altijd in de vorm van een kaart en/of bordspel. Na een korte rondvraag en uit eigen ervaring blijkt dat niet veel mensen zelf zo'n spel in bezit hebben. Daarom moet het vaak nog gekocht of geleend worden, en dit kan een struikelblok zijn om er dan geen gebruik van te maken.

Wanneer je de resultaten uit een feedbacksessie wil meenemen als verbeterpunten of om op te reflecteren is het van belang dat je aantekeningen maakt van de ontvangen feedback. Hierbij bestaat de kans dat je belangrijke informatie mist doordat je (te)veel moet opschrijven.

Na meerdere feedbacksessies moet progressie of persoonlijke groei zichtbaar zijn. Om dit inzichtelijk te krijgen moet de ontvangen feedback erg gestructureerd verwerkt worden, en iemand moet later ook de moeite willen nemen om de voorgaande resultaten te vergelijken.

Opdrachtomschrijving

Een korte zoekopdracht naar "feedbackspel(len)", "feedbackmethode(s)", "feedback geven" en "feedback ontvangen" op Google levert diverse resultaten op. Er zijn veel boeken, artikelen en spelletjes te vinden die kunnen helpen bij het uitvoeren van een feedbacksessie. Vrijwel al deze spellen zijn in de vorm van een bordspel of met papieren kaartjes.

Door een digitale variant te ontwikkelen is het mogelijk om met een nieuw product te komen. Zo zou het een applicatie kunnen zijn welke gebruikt kan worden op een laptop, tablet of smartphone. Het moet ervoor zorgen dat het geven en/of ontvangen van feedback makkelijker en toegankelijker wordt, en het moet feedbacksessies leuker maken.

Doelgroep

In eerste instantie zal ik me voornamelijk richten op HBO studenten en mensen die de zogenaamde “21st century skills”¹ bezitten. Dit houdt in dat de doelgroep over de volgende competenties moet beschikken:

- samenwerken,
- probleemoplossing vermogen,
- ICT-geletterdheid,
- creativiteit,
- kritisch,
- communiceren,
- sociale vaardigheden

Mijn secundaire doelgroep zijn mensen uit het bedrijfsleven, echter zal het testen moeten uitwijzen of het product daadwerkelijk kan uitsluiten op deze doelgroep.

Doelstelling

1. Het geven en ontvangen van feedback binnen een team moet toegankelijker, makkelijker, en leuker worden.
2. De ontvangen feedback moet op een eenvoudige manier inzicht geven in de vorderingen van de gebruiker.

Hoofdvraag

Hoe kan ik het feedback geven en ontvangen makkelijker en toegankelijker maken, en welke uitkomsten kunnen helpen bij de persoonlijke groei?

Deelvragen

- Welke feedbackmethodes worden er zoal gebruikt?
- Welke manier van feedback geven/ontvangen vindt men prettig?
- Waarom wordt aan feedback gedaan?
- Hoeveel tijd wel men besteden aan een feedbacksessie?
- Wat voor soort feedbackspellen of methodieken zijn geschikt om om te bouwen naar een digitale variant?
- Welke doelen hebben de bestaande feedbackspellen of methodieken?

1 <http://www.kennisnet.nl/themas/21st-century-skills/>

Competenties

Competentie

Research & Innovation

Growth & Reflection

Multimedia Production

Quality Monitoring & Implementation

Multimedia Design

Opgenomen EC's

6 EC expert *

6 EC expert *

6 EC expert

6 EC expert

6 EC expert

Totaal: 30 EC expert

* = Verplichte competentie

Research & Innovation

De multimediadeskundige onderzoekt wat voor innovatieve multimedia-oplossing nodig is in diverse omgevingen.

Behaviours:

- Signaleert een communicatievraagstuk
- Interpreteert een communicatievraagstuk
- Signaleert kansen voor verbetering in gebruikersprocessen
- Vertaalt een situatie naar een eenduidige onderzoeksvraag
- Kiest beargumenteerd voor passende analyse- en onderzoeksmethodieken
- Verzamelt relevante informatie uit diverse bronnen
- Beoordeelt informatie op betrouwbaarheid
- Koppelt eigen kennis aan de gegeven situatie en omgeving
- Houdt rekening met omgevingsfactoren
- Anticipeert met onderzoeksaanbevelingen op trends

Results:

- Doelgroep onderzoek
- Onderzoek feedbackspellen
- Enquêtes en interviews

Mindset:

Onderzoekend, Onafhankelijk, Nieuwsgierig, Open voor intuïtie, Lateraal denken, Diplomatiek, Milieubewust, Omgevingsbewust, Tot de kern doordringend, Wereldburger, Trendbewust

Leerdoelen:

- Werken volgens de design science methodiek:
 - Product gericht onderzoek uitvoeren.
 - Resultaten uit onderzoek direct verwerken in prototype.
 - Hoe ik onderzoek en het ontwikkelingen tegelijkertijd kan uitvoeren.
- Opstellen van goede vragenlijsten en hoe deze over een grote groep mensen te verspreiden is.
- Onderzoeksresultaten verkrijgen uit de praktijk.

Activiteiten:

- Onderzoek uitvoeren naar verschillende feedbackspellen en methodieken.
- Enquêtes en/of interviews met studenten/bedrijven houden.
- Het ontwikkelen van prototypes en de uitslagen hiervan verwerken in het onderzoek.
- Afstudeercollege van Derek Kuipers over design science volgen

Growth and Reflection

De multimediadeskundige reflecteert op eigen werk en handelen.

Behaviour:

- Stelt haalbare doelen
- Formuleert eigen activiteiten bij competenties op basis van eigen startsituatie en leerdoelen
- Reflecteert (op eigen handelen, werk, overtuigingen, houding, leerstijl, rol, ambities, artistieke stijl-)
- Benoemt eigen verbeterpunten voor het volgende traject
- Verbeterd na reflectie eigen werk en handelen

Results:

- Reflectieverslagen
- Feedback
- Afstudeerplan

Mindset:

Lerende houding, life long learning, Bereid tot reflectie, Bewust van jezelf, Open voor feedback, Eerlijk, openhartig, Doelgericht

Leerdoelen:

- Volledig zelfstandig een project uitvoeren met behulp van Kanban.
- De motivatie opbrengen om dagelijks op school te werken.
- Reflecteren volgens een bestaande methodes, bijvoorbeeld STARR.
- Makkelijker voor een groep mensen leren praten, bijvoorbeeld bij een presentatie of bij het testen.
- Een product verkopen, meer commercieel leren denken.
- Sneller knopen doorhakken en niet te lang twijfelen bij het maken van keuzes. Ik werk graag perfectionistisch maar moet er rekening mee houden dat ik hierin niet doordraaf.

Activiteiten

- Uitzoeken welke reflectiemethodes er zijn waarmee ik individueel en vanuit de praktijk kan reflecteren op mijn eigen functioneren.
- Halverwege en aan het einde van het project op mezelf reflecteren.
- Het project presenteren (eindpresentatie, weekopening minor The Next Web)
- De applicatie proberen te 'verkopen' zodat mensen het graag willen gebruiken.

Multimedia Design

De multimediadeskundige ontwerpt op basis van het concept multimediaproducten en -diensten

Behaviour:

- Vertaalt vanuit artistieke visie en vaardigheden op grond van de vraag van de klant een multimediaconcept naar mockups, schetsen, audio-ontwerp, moodboards en prototypen
- Verwerkt de mockups, schetsen, moodboards en prototypen, grafisch, technisch en functioneel ontwerp en audio-ontwerp in een ontwerpdocument
- Gebruikt het ontwerpdocument als communicatiemiddel met de klant

Results:

- Functioneel ontwerp
- Mockups en/of schetsen
- Webapplicatie

Mindset:

Bewust van de balans tussen Mens, Techniek en Gevoel/Ervaring, Bewust van nut, commerciële waarde en gebruiksvriendelijkheid, Consistent, Bewust zijn van eigen artistieke stijl, Integraal denken: integraal ontwerpkeuzes maken op grafisch -, technisch - en functioneel gebied, Kwaliteitsbewust

Leerdoelen:

- Het maken van een webapplicatie welke werkt op zowel een computer, tablet als mobiel.
- Het maken van technisch schema die de werking van de applicatie overzichtelijk in kaart brengt.
- Animaties toepassen om user interfaces te verduidelijken.
- Maken van mockups en/of schetsen om bepaalde keuzes te verantwoorden.

Activiteiten:

- Uitzoeken hoe ik documentatie vanuit de code kan genereren.
- API documentatie bestuderen en kijken hoe anderen deze opgebouwd hebben.
- Toepassen van een responsive web design.
- Werken met de nieuwste HTML5 en CSS3 technieken (transitions/animations?)
- Design volgens de design science en design thinking methodieken:
 - Research opbouwen met behulp van de uitkomsten uit het onderwerp.
 - Research testen in de praktijk en daaruit conclusies trekken.

Multimedia Production

De multimediadeskundige voert multimediaontwerpen uit

Behaviour:

- Leert omgaan met de tools die nodig zijn om de oplossing te produceren
- Kiest productiemethoden in een optimale prijs/kwaliteitsverhouding
- Gebruikt het ontwerpdocument als uitgangspunt voor het realisatieproces
- Produceert door middel van een combinatie van media een doeltreffend eindproduct
- Bewaakt bij het produceren de consistentie van het eindproduct in relatie tot het ontwerp en het concept
- Voert afstemmend overleg met uitvoerders, gebruikers en opdrachtgever

Results:

- Kernproduct: volledig werkend en afgerond eindproduct conform vooraf met de opdrachtgever overeengekomen criteria
- Deelproducten zijn: prototypen, audio-effecten, audiotracks, programmacode, videomateriaal, animaties, teksten, databases, verpakkingen, handleidingen, dvd's

Mindset:

Doelgericht, Resultaatgericht, Leergierig, Consistent, Nauwkeurig, Kwaliteitsbewust

Leerdoelen:

- Opzetten van een Apache en/of Node.js webserver
- Combineren verschillende bibliotheken
- Werken met realtime data via Node.js (sockets, push/pull)
- Uitzoeken wat er allemaal komt kijken bij realtime webapplicaties.
- Zoveel mogelijk gebruik maken van geteste en bestaande technieken, niet het wiel opnieuw uitvinden.
- Tests uitvoeren met behulp van een framework (bijv. Jasmine)

Activiteiten:

- Ontwikkelen in Node.js met het Express framework.
- Gebruikmaken van diverse kleine JavaScript bibliotheken in plaats van een groot alles in één framework.
- Applicatie live zetten en de server (VPS) configureren.
- Schrijven van tests

Quality Monitoring & Implementation

Behaviour:

- Ontwikkelt testprotocollen en testen op basis van proces- en gedragsanalyses
- Beoordeelt in diverse productiefasen met tests de gebruikskwaliteit
- Verwerkt testresultaten en organiseert zo nodig het verbeterproces
- Implementeert de multimediatoepassing in de omgeving
- Verzorgt de gebruiksinstructie, adviseert de eindgebruikers, organiseert nazorg en evalueert het proces
- Ontwikkelt en bewaakt het kwaliteitsbeleid
- Ontwerpt procedures voor realisering en bewaking van kwaliteit
- Stelt richtlijnen op (stijlboek, procedureboek, testvoorschriften)
- Instrueert medewerkers over kwaliteitsborging

Results:

- Testprotocol
- Testresultaten
- Implementatieverslag

Mindset:

Gericht op kwaliteit, Gericht op effectiviteit en efficiëntie, Gericht op preventie, Gericht op behoeften en mogelijkheden van gebruikers, Zorgvuldig

Leerdoelen:

- Opstellen van een testplan waaruit meetbare resultaten gehaald kunnen worden.
- Het prototype testen bij de doelgroep en bespreken met specialisten (zoals PPO docenten).
- Het eindproduct of prototype aanpassen aan de hand van de ontvangen feedback.
- De informatie verwerken en een verbeterplan leren schrijven.
- Rocket Surgery Made Easy lezen en minimaal een methode uit dit boek toepassen.

Activiteiten:

- Testmomenten houden
- Schrijven van een testplan
- Testpersonen zoeken.
- Contact hebben met vakdocenten.

Werkwijze

Er zijn een aantal werkwijze die ik tijdens het afstuderen graag wil toepassen. Hieronder staan een aantal methodieken die ik (indien mogelijk) ga gebruiken:

Design Science

Na het expert research college van Derek Kuipers ben ik overtuigd dat design science de methodiek is die ik wil gebruiken tijdens het afstuderen. De waterval methode (research → concepting → design etc..) past niet goed bij dit project en na het werken met SCRUM weet ik zeker dat dit voor mij persoonlijk ook beter werkt.

Rapid prototyping

Na te starten met een doelgroep onderzoek wil ik zo snel mogelijk een prototype gaan ontwikkelen. Dit prototype zal ontworpen worden op basis van de resultaten uit de research en bied slechts de basis functionaliteit. Door het prototype te testen bij een aantal testpersonen hoop ik knelpunten tijdig tegen te komen waardoor ik ze in een volgende versie kan verhelpen.

Kanban

Aangezien ik alleen werk en niet in een projectgroep zit is het werken volgens de Scrum methodiek niet goed toe te passen. Hier heb ik wel goede ervaringen mee en vooral het Scrumboard vindt ik prettig werken om de werkzaamheden in kaart te brengen en een planning mee te maken. In plaats van Scrum heb ik besloten om het project te runnen volgens de Kanban projectmethodiek. Dit lijkt op een uitgekleden versie van Scrum en is ook geschikt voor kleinere (project-)groepen of voor zelfstandigen.

Communicatie

Zodra de basis research is afgerond wil ik naast het prototype ook een landingspagina ontwikkelen waarop geïnteresseerden hun e-mailadres kunnen invullen om op de hoogte gehouden te worden. Dit heb ik zelf van het boek "Winst.nl - Succesvol dankzij het internet" en "The Lean Startup". Op deze manier kan ik e-mail marketing toepassen om testpersonen te werven. Verder zal ik mede studenten op school benaderen en vragen of ze een feedbacksessie willen doen met de applicatie. Mocht ik op die manier niet genoeg testpersonen bij elkaar kunnen krijgen zal ik nog een oproep plaatsen op enkele Facebook groepen en/of de cmd-leeuwarden website.

Externe validatie en specialisten

Zodra het project goed loopt en ik bezig ben met het ontwikkelen van een prototype wil ik iedere 2 weken een half uurtje inplannen met mijn mentor en/of vakdocent. Dit is voor mijzelf een stok achter de deur om deadlines te stellen en tijdig bij te kunnen sturen mocht ik afdwalen. Ook wil ik geregeld contact hebben met vakdocenten op het gebied van Growth & Reflection en Teamwork. Samen met Ronald, Tjisse, Tjerk, Harold en Koop hebben we een lokaal gereserveerd speciaal bedoeld voor afstudeerders. Doordat we met meerdere afstudeerders bij elkaar zitten kunnen we gemakkelijk kennis delen, en het helpt mij persoonlijk om gemotiveerd te blijven.

Testen

Om op expert niveau production te werken zal ik me ook gaan verdiepen in het schrijven van tests, waarschijnlijk met behulp van Jasmine. Daarnaast wil ik voor QMI user tests gaan houden en prototypes testen met de doelgroep.