

Afstudeerplan CMD 2013-2014

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
Studentnr.: 205133
Cohort: 2010
Tel: 06 50490916
E-mail: vbremer89@gmail.com
Opdracht: Feedbackspel.nl
Periode: 1 september – januari 2015

Afstudeerdocent / mentor

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

Datum en paraaf akkoord

Vakdocent:

Datum:

Mentor:

Datum:

Afstudeercoordinator:

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 m'n 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 feedback sessie 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. Dit moet vaak gekocht of geleend worden, hierdoor is het niet altijd beschikbaar. Daarnaast moet de feedback nog opgeschreven worden, met het risico de aantekeningen kwijt te raken. Deze aantekeningen moeten vervolgens worden uitgetypt en kunnen later dienen als uitgangspunt bij het reflecteren. De kans bestaat dat hier enige tijd tussen zit waardoor het soms moeilijk is deze informatie weer naar boven te halen.

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

Opdrachtomschrijving

Een korte [zoekopdracht](<https://www.google.nl/search?q=feedback%20spel>) naar "feedbackspel" op Google levert diverse resultaten op. Er zijn veel boeken en spelletjes te vinden die kunnen helpen bij het uitvoeren van een feedback sessie. 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 uniek product te komen. Dit kan bijvoorbeeld een (web-)applicatie zijn welke op een laptop, tablet of mobiel gebruikt kan worden. Zo'n applicatie moet het eenvoudiger maken om een feedback sessie te organiseren en het mogelijk maken om de resultaten te analyseren.

Doelgroep

In eerste instantie zal ik me voornamelijk richten op HBO studenten. Vooral bij de competentie gerichte opleidingen waar studenten veel samenwerken in een team is het geven van feedback een belangrijk onderdeel. Mogelijk zal de doelgroep ook uitgebreid kunnen worden naar andere onderwijsvormen of het bedrijfsleven. Ik zal dan wel moeten onderzoeken in hoeverre hier aandacht besteed wordt aan het geven van feedback in een team of projectgroep.

Doelstelling

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

Het idee (concept)

Het idee is om een (web-)applicatie te ontwikkelen waarmee het mogelijk is om op de computer, laptop, tablet of smartphone een feedbackspel te spelen met een (project-)groep. Hoe dit spel eruit gaat zien staat nog niet vast, maar gezien het vooronderzoek zal het vermoedelijk een spel worden met feedbackkaartjes.

Een projectgroep van 3 t/m 6 personen zal aan tafel zitten en bezoekt de website [feedbackspel.nl] (<http://feedbackspel.nl>). Door hier een account aan te maken kan een nieuwe feedbacksessie gestart worden en kunnen alle deelnemers tegelijkertijd het spel spelen. Door bijvoorbeeld een variant van het 'kernkwaliteitenspel' te ontwikkelen kunnen de deelnemers feedback kaartjes aan elkaar geven. De uitslagen van deze feedbacksessies worden opgeslagen en is door de deelnemer in zijn of haar persoonlijke profiel in te zien.

Hoofd en deelvragen

Hoofdvraag

- Wat voor soort feedbackspellen vinden mensen prettig te spelen en zijn te verwerken in een (web-)applicatie?

Deelvragen

Doelgroep onderzoek:

- Op welke opleidingen werken mensen samen in een (project-)groep?
- Op welke opleidingen doen studenten aan het geven en/of ontvangen van feedback?
- In welke branches werken mensen samen in een (project-)groep?
- In welke branches doen wordt gedaan aan het geven en/of ontvangen van feedback?

Feedback onderzoek:

- Waarom wordt er aan feedback gedaan?
- Welke feedbackmethodes worden zoals gebruikt?
- Worden de feedback sessies in groepsverband gehouden?
- Welk doel hebben de reeds bestaande feedbackspellen?
- Hoeveel tijd is de doelgroep bereid te besteden aan het voorbereiden en houden van een feedback sessie?

Interactieve (web)applicaties:

- Wat houdt een realtime (web-)applicatie in?
- Welke technieken worden hiervoor toegepast?

Competenties

Competentie	Opgenomen EC's
Research & Innovation	6 EC expert *
Growth & Reflection	6 EC expert *
Multimedia Production	6 EC expert
Quality Monitoring & Implementation	6 EC expert
Multimedia Design	6 EC expert
Totaal: 30 EC expert	

* = Verplichte competentie

Research and 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
- Onderzoeksplan feedback geven/ontvangen
- Enquêtes en interviews
- Onderzoeksplan realtime webapplicaties

Mindset:

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

Leerdoelen:

- 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.

Activiteiten:

- Onderzoek uitvoeren naar verschillende feedback spellen
- Enquetes en/of interviews met studenten/bedrijven houden
- Technisch onderzoek realtime webapplicaties

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.
- Veel thuiswerken en toch gemotiveerd blijven en harde deadlines stellen.
- 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.

Activiteiten

- Uitzoeken welke reflectiemethodes er zijn en een kiezen welke mij aanspreekt.
- 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
- 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 technische schema de werking van de applicatie in overzichtelijk in kaart brengen.
- Het technisch ontwerp maken via de broncode.

Activiteiten:

- Uitzoeken hoe [DocBlock](<http://www.phpdoc.org/>) werkt.
- Diverse UML (?) teken programma's testen.
- API documentatie bestuderen en kijken hoe anderen deze opgebouwd hebben.
- Ontwikkelen van een responsive design.

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/kwaliteitverhouding
- 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 webtechnieken
- Statische data via PHP
- Realtime data via Node.js
- Uitzoeken wat er allemaal komt kijken bij realtime webapplicaties.
- Zoveel mogelijk gebruik maken van geteste en bestaande technieken, niet het wiel opnieuw uitvinden.
- Unit tests uitvoeren in het Laravel framework.

Activiteiten:

- Ontwikkelen in het Laravel framework.
- Ontwikkelen met Node.js.
- Gebruikmaken van diverse JavaScript libraries.
 - jQuery
 - Angular.js
 - Socket.io
- Applicatie online zetten
- Unit tests schrijven in [PHPUnit](<http://laravel.com/docs/testing>)

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.
- Samenwerken met de doelgroep en testpersonen.
- 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.

Activiteiten:

- Testmomenten houden
- Schrijven testplan(nen)
- Testpersonen zoeken.

Werkwijze

Rapid prototyping

Ik zal beginnen met kort en bondig onderzoek om een noodzakelijke basis te leggen. Vervolgens wil ik zo snel mogelijk een werkend prototype ontwikkelen. Dit prototype zal aan de hand van een testplan getest worden bij de doelgroep en op basis van de feedback worden aanpassingen gedaan. Deze manier van werken heb ik in het verleden vaker toegepast en werkt voor mij erg goed. Daarnaast zorgt het ervoor dat ik straks erg gericht onderzoek kan doen zo veel effectiever relevante informatie kan vergaren.

Scrum

Een project draaien volgens de Scrum methode werkt erg goed samen met het rapid prototyping. Door korte sprints te hanteren van +/- 2 weken is er genoeg tijd om een prototype te ontwikkelen of verbeteren en deze te testen. Het zal echter wel een wat uitgeklede versie van Scrum worden, aangezien er minder betrokken partijen zijn. Zo ben ik zelf de product owner én Scrum Master, en zal ik bij de daily Scrum voornamelijk een lijstje met taken afstrepen.

Communicatie

Zodra de basis research is afgerond zal er een landingspagina gemaakt worden voor het feedback spel. Hierop kunnen mensen hun e-mailadres invullen indien ze graag willen meewerken aan een beta test. Deze mensen zal ik per e-mail op de hoogte houden en een uitnodiging sturen wanneer er getest kan worden. Verder zal ik mede studenten op school benaderen en vragen of ze een feedback sessie 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 en dan voornamelijk op de volgende gebieden:

Test driven development

Het product zal zich ontwikkelen aan de hand van testmomenten en de feedback van de testpersonen. De prototypes zullen meerdere malen getest worden door de doelgroep waarbij ik zal observeren welke verbeterpunten en aanpassingen er gedaan moeten worden. Daarnaast zal ik voor het Laravel framework Unit tests schrijven, en uitzoeken in hoeverre het mogelijk is om het spel via websockets te testen.