

## Self-assessment op de rubrics van S3

Vul hieronder in hoe je zelf denkt dat je ervoor staat m.b.t. de leerdoelen door een “X” in het betreffende vakje te plaatsen.

	Verkennd	Beginnend	Geoefend	Uitstekend
<b>Strategie en Concept:</b> De student kan een concept ontwerpen en uitwerken door gebruik te maken van verschillende methodieken en de visies van andere conceptuele denkers toe te passen. Hij verwerkt hierin een visie op het vakgebied.				
<b>Visie</b>			X	
<b>Conceptueel denken</b>			X	
<b>User Experience en User Centered Design:</b> De student zet storytelling in voor een beoogde gebruikerservaring en test het behaalde effect door middel van usertests.				
<b>Storytelling</b>			X	
<b>Usertests</b>			X	
<b>Design en Development:</b> De student kan een media-installatie realiseren op basis van elegante code en technieken waarin data en audiovisuele elementen elkaar versterken en vanuit een ontwerp voor passende devices en hardware.				
<b>Programmeren</b>			X	
<b>Audiovisueel Ontwerp</b>			X	
<b>Hardware en/of data</b>			X	
<b>Onderzoek:</b> De student kan de regie voeren over zijn experimenterproces, waarbij er gedurfde technieken uit het gehele landschap ingezet worden. Hierbij wordt gereflecteerd op gemaakte keuzes en onderzoeksmethodiek.				
<b>Onderzoekende houding</b>			X	
<b>Onderzoekscyclus</b>			X	

## Leeswijzer

Alles wat hier beschreven staat zijn gebaseerd op handelingen dat ik verricht heb sinds mijn laatste tussenbeoordeling die ik gehad heb met Ferry, Frank en Bram.

## Strategie & Concept

Ik merkte al gauw dat ik belangrijke documenten miste over mijn proces en dat mijn keuzes te snel opgeschreven zijn. Ik heb hier een verandering gemaakt door te kijken naar mijn oude logo en uit de onderdelen van mijn logo, nieuwe logo's gemaakt door met ze te spelen. Dit is verassend goed uitgekapt en ik begrijp nu zeker waarom dit een belangrijk proces is. Vanuit al deze logo's heb ik uiteindelijk een gekozen die mij nog meer aansprak dan mijn oude logo. Dit heb ik direct verwerkt op mijn website en het proces ervan laten zien.

Verder heb ik gekeken naar meerdere lettertypes dan dat ik gewend ben. Hierbij gekeken naar de sierlijke vormen, dikte, rondingen en met deze punten mijn conclusie opgeschreven over waarom ik een ervan heb gekozen en waarom de anderen niet.

Naast de schetsen die ik op een kladblok gemaakt heb voor de website front-end ben ik gaan kijken of het wellicht anders kon. Ik keek naar welbekende websites die hetzelfde of zelfs meer product(en) aanboden als online tool en daarbij kwam ik er vaak achter dat ze een betaalde optie hadden. Hierdoor kwamen ze extra commercieel over en dit is wat ik juist wou vermijden. Hierdoor heb ik bepaalde schetsen laten vallen en gekozen voor een dat uitnodigend overkwam vergeleken met de rest. De schetsen heb ik digitaal gemaakt als wireframes.

Alles wat ik beschreven heb en meer, heb ik in een document geplaatst en dat document is mijn [Mantax Identity Guide](#).

## User Experience

Na al deze weken kwam ik erachter dat ik geen testplan had gemaakt. Dit was mij helemaal over het hoofd gegaan. Om dit aan te maken ging ik op de site van CMDMethods.nl en ben ik aandachtig gaan lezen over welke testen mij de juiste resultaten konden bieden.

Op de website heb ik drie onderwerpen gekozen. Twee testen en een enquête. De twee testen gingen over [designtrends](#) en een [competitive analyse](#). De [enquête](#) ging over de gebruikservaring, waarbij ik tien vragen stelde over hoe de omgang met Mantax verliep.

In het begin had ik al deze onderzoeken in een document geplaatst, maar dit was als niet handig beschouwd. Hier kwam te veel scrollen en ongewild lezen te pas. Dit heb ik aangepast door drie losse documenten aan te maken. Ook heb ik voor elke document een testplan gemaakt. Ik dacht dat er maar een testplan nodig was om het globaal uit te leggen, maar dit heb ik verbeterd. Ik heb er ook bij geschreven over wat ik verwacht van de test, de kenmerken van de gebruikers en wat ik te weten wil komen van mijn testen.

Voor het stukje [storytelling](#) was het best moeilijk voor mij om een mooi verhaal te schrijven dat mijn gebruikers kan aansporen mijn applicatie te gebruiken. Ik heb het in drie delen opgesplitst. Deel een zijn twee storyboards met touchpoints dat ik wou verminderen. Deel twee was een verhaaltje uit de ik-vorm in een blog-achtig stijl dat ik bij bloggers vaak tegenkwam met van die clickbait titels. Tot slot deel drie heb ik twee reclamespotjes gemaakt waar ik zoveel mogelijk sfeer en interesse probeerde op te bouwen bij de gebruiker. Een [reclamespotje](#) was bedoeld om de gebruiker te laten denken of hij/zij het wel goed aanpakt en de tweede [reclamespotje](#) ging meer over dat wie je ook bent, thuis, op werk, op de laptop of op de telefoon Mantax altijd beschikbaar was om snel een document te maken en dat het te downloaden was via de appstore of playstore.

Ook heb ik een stuk gevoel en sfeer geprobeerd te stoppen in een document dat ik voor SCO gemaakt heb en dat is de [Mantax Identity Guide](#).

## Design & Development

Bij Design & Development heb ik sinds dag een het een en het ander geprobeerd uit te werken. Ik was een aantal weken in het begin bezig met Swift tutorials, daarna overgestapt naar Progressive Web Apps en helaas door tijdgebrek gebleven bij een website. Wat ik overigens erg jammer vind.

Omdat ik mijn project niet kon afmaken heb ik een document geschreven over hoe ik een progressive web app kon toepassen op mijn website. Ik heb alvorens wel een uitgebreid onderzoek uitgevoerd waarbij ik gekeken heb naar de meest gebruikte frameworks voor een webapplicatie. Toen ik gekeken heb naar de voordelen van elk, besloot ik te kiezen voor Angular. Al had ik meer tijd, had ik het zeker geprobeerd om Angular werkend te krijgen. Voorlopig heb ik een beschrijving geschreven over de basis van een webapplicatie. Hoeverre dit getrokken kan worden, ligt aan de persoon zelf. Zo ben ik erachter gekomen dat Facebook een groot zeer sterke webapplicatie is met een eigen gemaakte framework dat miljarden mensen tegelijkertijd aankan. Meer hierover staat beschreven in mijn documentatie [progressive web app](#).

Verder heb ik een lijst gemaakt met dingen dat ik gedaan heb de afgelopen maanden in S3 voor zowel hardware als data. Ik heb hiermee gekeken wat ik kon toevoegen aan dit lijstje. Vergeleken met hardware is mijn lijstje van data behoorlijk klein. Ik heb voor beide zoals in het document voor progressive web app beschreven hoe ik dit kon oplossen mocht ik meer tijd hebben. Ik heb een plan geschreven voor het hardware gedeelte dat ik een raspberry pi kon gebruiken (indien ik de producten had) om een op zakformaat computer te bouwen dat een klein lcd-schermje had waarmee er op de website/applicatie van Mantax on-the-go documenten gemaakt kon worden. Een laptop is te uitbundig en een telefoon mist de functionaliteit van een computer. Een zakformaat pc was een erg goede oplossing vond ik zelf.

Voor data heb ik beschreven dat het beter kon door Json te gebruiken en daarop allerlei verschillende factuur templates op te slaan. Zo kan de gebruiker dit zelf selecteren simpel via de applicatie. Wat mij ook interessant leek, was om de gebruiker zijn eigen template in te voeren in Mantax. Dit kon theoretisch gezien zo maar lukken. Het idee erachter was dat de gebruiker een A4 formaat .jpg ging uploaden, dit via Mantax doorgestuurd werd naar een converter dat de .jpg omzette in base64 en dat Mantax de output ervan pakte en in de variabele plaatste in plaats van de vorige template. Meer hiervan kan gelezen worden in mijn [hardware-data](#) document.

Tot slot voor het gedeelte audiovisueel heb ik het met mijn docent over gehad en afgesproken dat ik het SCO-gedeelte ging afmaken. Dit stuk had veel betrekkingen op wat ik met SCO gemaakt heb. Voor mijn eindproduct voor het stukje audiovisueel heb ik twee reclamespotjes gemaakt waar ik zoveel mogelijk sfeer en interesse probeerde op te bouwen bij de gebruiker. Een [reclamespotje](#) was bedoeld om de gebruiker te laten denken of hij/zij het wel goed aanpakt en de tweede [reclamespotje](#) ging meer over dat wie je ook bent, thuis, op werk, op de laptop of op de telefoon Mantax altijd beschikbaar was om snel een document te maken en dat het te downloaden was via de appstore of playstore.

Wat misschien ook relevant is, is dat ik een [Mantax Identity Guide](#) gemaakt heb.

# Onderzoek

## Onderzoekende houding

Ik heb behoorlijk veel onderzoek verricht en dat ik te zien aan de hoeveelheid tekst dat ik geschreven heb in mijn documenten. Ik leer toch steeds meer dingen en zelfs van bepaalde dingen waarvan ik dacht dat ik het al wist. Ik heb geleerd van mijn design fouten dat ik gemaakt heb en deze verbeterd naar aanleiding van feedback van derden. Ik heb zelf ook drie anderen geholpen door hun testpersonen te zijn en hen voorzien van nuttige feedback. Mijn werk werd slecht beoordeeld vanwege missende documenten en dit heb ik geprioriteerd en dat is mij goed afgelopen, mocht ik het zelf zeggen.

## Onderzoekscyclus

De afgelopen dagen heb ik flink gewerkt aan mijn project. Ik heb een lijst opgesteld wat ik nog moest doen en voor welke vak. Gekeken naar dit lijst heb ik prioriteiten gesteld en gekeken naar welke onderdelen met elkaar te maken hadden om zo, zo efficiënt mogelijk te werken. Ik heb elke dag wel een doel voor mijzelf gesteld en dit was dagelijks wel te behalen.