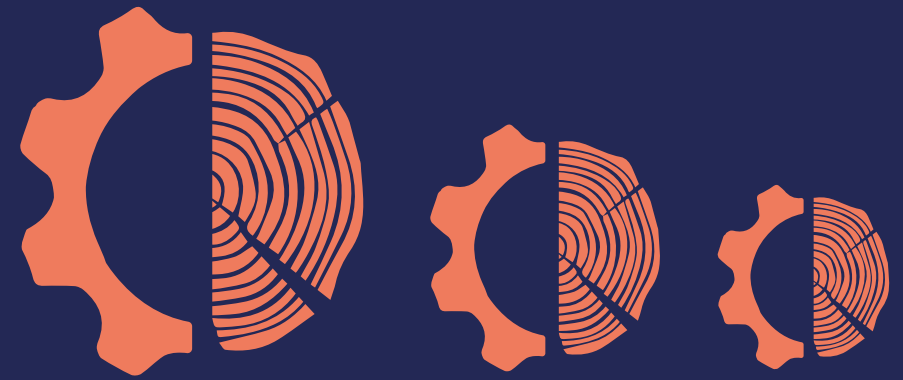


Korte stage verslag

Upcycle Wood Platform



Naam: Darshni Banwarie
Studentennr. : 500785940
Docentbegeleider: Danny de Vries
Onderwijsinstelling: Hogeschool van Amsterdam
Opleiding: Communicatie en Multimedia Design

Stagebedrijf: Digital Production Research Group
Stagebegeleider: Liselotte van Dijk, Senior Researcher & Project Scout Digital
Design & Production
Functie: User Experience Designer
Oplevering: 31/01/2022

1. Inleiding

Ik zocht als eerste via de stagebank van mijn opleiding CMD naar een korte stage, omdat die al goedgekeurd zijn door de opleiding. Hier kwam ik de vacature tegen van User Experience Designer bij Digital Production Research Group. Ik wilde graag hier stage lopen omdat dit bedrijf nieuwe toepassingen ontwikkelt voor circulaire materialen zoals afval- en resthout. Sinds ik weinig weet over circulair leven, wilde ik meer hierover leren.

De term “upcycling” was een prikkel, omdat ik dacht dat het een synoniem is voor recyclen. Gauw ontdekte ik dat upcycling betekent: “Hergebruiken (afgedankte voorwerpen of materiaal) op een zodanige manier dat een product van hogere kwaliteit of waarde wordt gecreëerd dan het origineel.” En dat vind ik heel mooi, omdat je het materiaal dat je weg zou gooien een nog beter leven geeft.

Tijdens mijn korte stage heb ik er vooral van genoten om al mijn opgedane kennis over het User Experience Design toe te passen, onderzoeken, wireframes maken, feedback krijgen en daarna verwerken en werken met mensen van verschillende vakgebieden.

Deze stage heeft mij op verschillende gebieden uitgedaagd. Hierbij nodig ik je uit om mijn stageverslag verder te lezen.

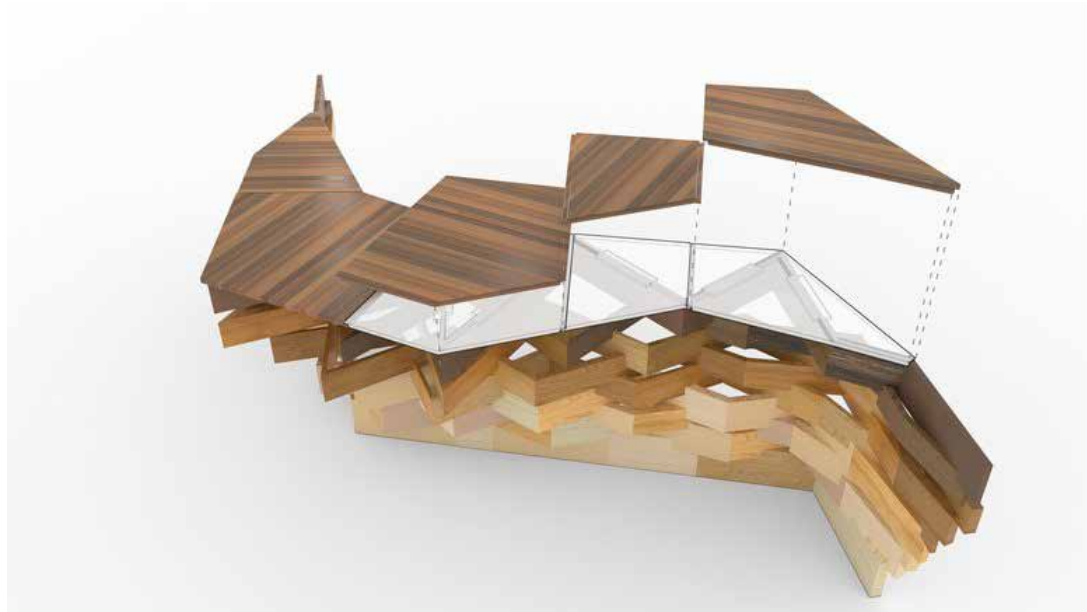
Veel leesplezier!

2. Omschrijving van het bedrijf	4
3. Profielschets begeleider	5
4. Functieomschrijving	6
5. Werkzaamheden	7
6. Leerdoelen	20
7. Observatieopdrachten	21
8. Analyse feedbackformulieren	22
9. Reflectie	23
10. Bronnen	24
11. Bijlage	25

2. Omschrijving van het bedrijf

Digital Production Research Group (DPRG) is een groep gevestigd in Amsterdam. Zij verricht Onderzoek en Onderwijsactiviteiten in de Robot Studio, in relatie tot drie profileringsthema's van de Faculteit Techniek: Smart Industry, Circular Transition en Designing Future Cities. DPRG wordt geleid door Dr. Marta Malé-Alemany, faculteitshoofddocent Digitale Productie en bestaat uit een multidisciplinair team van architecten, industrieel ontwerpingenieurs, werktuigbouwkundigen, experts in mechatronica & robotica en IT.

Op dit moment focust het bedrijf zich op hoe een online platform het upcyclen van hout mogelijk kan maken. Normaal gesproken wordt afvalhout versnipperd en verbrand, omdat je van al deze losse stukken niets kunt maken. Maar bij de Robot studio heeft Digital Production Research Group (DPRG) een methode ontwikkeld, waarbij de computer een 3-D model kan maken op basis van de door een robot ingescande stukken hout. De parameters van het totaalontwerp geeft de Robot studio. Dat zijn bijvoorbeeld de afmetingen, maar je kunt ook prioriteren dat je donkere stukken onderaan en lichte bovenaan in het ontwerp wilt plaatsen. Daarna berekent de computer aan de hand van die parameters de beste plek voor elk afzonderlijk stuk hout en maakt een model (afb. 1).



Afb. 1: Voorbeeld parametrisch design.

Een succesvolle project is de ontvangstbalie op de 6e verdieping van de Johan Cruijff ArenA, bij de ingang van de VIP-ruimte (afb. 2).



Afb. 2: Ontvangstbalie Johan Cruiff ArenA.

De vraag is, wat is er nodig om een lokaal waardeketen te creëren en bewoners te activeren? Het lokaal beschikbare afvalhout dat vrijkomt kan via het platform gekoppeld worden aan verschillende ontwerpen of buurtprojecten van ontwerpers en architecten, waardoor een geïntegreerde waardeketen ontstaat. Om dit mogelijk te maken wordt er ingezet op interactieve design tools, parametrisch ontwerpen en het robotiseren van delen van het verwerkingsproces. Zo wil het UWP (Upcycle Wood Platform) de naam van het onderzoeksproject een katalysator worden voor de lokale integratie van slimme industrie en circulaire economie.

De plaats die ik heb in de organisatie is als User Experience Designer. Ik zal het Upcycle Wood Platform verder uitwerken, die moet voldoen aan een aantal interactieve design tools. Een daarvan is het kunnen ontwerpen van een koffietafel naar eigen wens. Hierbij kun je een aantal parameters wijzigen om bijvoorbeeld de hoogte en breedte van het tafelblad te veranderen.

Voordat ik hier stage liep, had Duy Pham zich gefocust op het onderzoek van de doelgroep en het ontwerpen van het platform. Daarna hebben Lisa Marsman (CMD medestudent) en ik het platform verder uitgewerkt. Ik legde focus op gebruikersvriendelijkheid en klant loyaliteit, zodat het bedrijf kan groeien.

3. Profielschets begeleider

Liselotte van Dijk: Project lead and researcher at Robotlab & sustainability advisor (afb. 3).

Liselotte van Dijk is een industrieel design engineer gespecialiseerd in circulair design en businessmodellen. Ze is projectleider en senior onderzoeker in projecten gericht op het hergebruiken van reststoffen voor circulaire producten en het vinden van bijpassende circulaire businessmodellen. Haar uitdaging in het bedrijf ligt vooral in het versterken van de ecologische, economische en sociale waarde van de materialen. Door stakeholders te betrekken in het ontwerpproces probeert ze onderzoeken te verrichten die later geïmplementeerd kunnen worden door onderzoek partners.



Afb. 3: Liselotte van Dijk

4. Functieomschrijving

De werkzaamheden die ik heb verricht als stagiair, zijn het verder uitwerken van de Upcycle Wood Platform naar de eindversie samen met mede CMD student Lisa Marsman.

Het Upcycle Wood Platform is een online platform dat het behouden en verwerken van afvalhout ondersteunt. Om dit te realiseren heb ik tijdens deze stage: onderzoek onder gebruikers gedaan, wireframes gemaakt, prototypen, A/B testen en itereren om tot een beter ontwerp te komen. Het usability testen zal ik in mijn laatste week van mijn stage (31 januari - 4 februari) doen, de resultaten zal ik bij het eindgesprek toelichten.

Grotendeels van het onderzoek over dit project en de eindgebruiker was al eerder gedaan door andere stagiaires (Dennis Fens en Henriks Porciks), en daarna namen Duy Pham en Lisa Marsman het onderzoek over. Dus had ik genoeg data om het platform verder te ontwerpen. Zij hadden gewerkt met onderzoeksmethodes zoals:

- Deskresearch
- Interviews
- Job Stories
- Brainstorming
- MoSCoW
- Persona
- Customer Journey Mapping

Verder focuste ik vooral op klantloyaliteit verbeteren door UX/UI design. Medium (2021) stelt dat visual design heel veel uitmaakt, omdat dat een eerste impressie laat bij de klant. Daarom hebben wij ook 2 weken de tijd genomen om de landingspagina te ontwerpen. Dit hebben we gedaan middels A/B testen. De resultaten hiervan licht ik uitgebreid toe in hoofdstuk 7. Gedurende het ontwerpen heb ik altijd in mijn achterhoofd gehouden hoe we het platform zodanig kunnen uitwerken dat de gebruiker een gemakkelijke reis erdoor heen ervaart.

Lisa en ik werkten volgens taakverdeling. Zij richtte zich op community en ik op individuality. Zij keek naar hoe het er uit ziet wanneer buurtbewoners een project willen starten voor hun buurt voor een nieuwe zitbank bijvoorbeeld.

5. Werkzaamheden

Mijn werkzaamheden heb ik verdeeld in 6 stappen:

1. Het probleem definiëren
2. Bestaand onderzoek doornemen
3. Gaten zoeken in het platform (wat mist nog?)
4. Ontwerpen

Stap 1: Het probleem definiëren

De eerste stap die je neemt voordat je met een project begint is het probleem begrijpen en definiëren voor jezelf wat de opdrachtgever van je verwacht. Dit project is actief sinds 2020 waaraan een aantal stagiaires hebben gewerkt. Dus er zijn veel bruikbare inzichten uit onderzoek beschikbaar (afb. 5).

De opdracht van het Upcycle Wood Platform houdt in:

- Beschikbare hout aanbieden (wanneer een stakeholder verbouwt en dit hout naar een herbestemming kan doneren)
- Verschillende toepassingen en voorbeelden van ontwerpen
- Een match maken tussen hout en ontwerp (als de gebruiker een x aantal hout aanbiedt, kan de Robot Studio ontwerp x ervan maken)
- Een prijs van het product
- In contact komen met de projectleider bij grote projecten

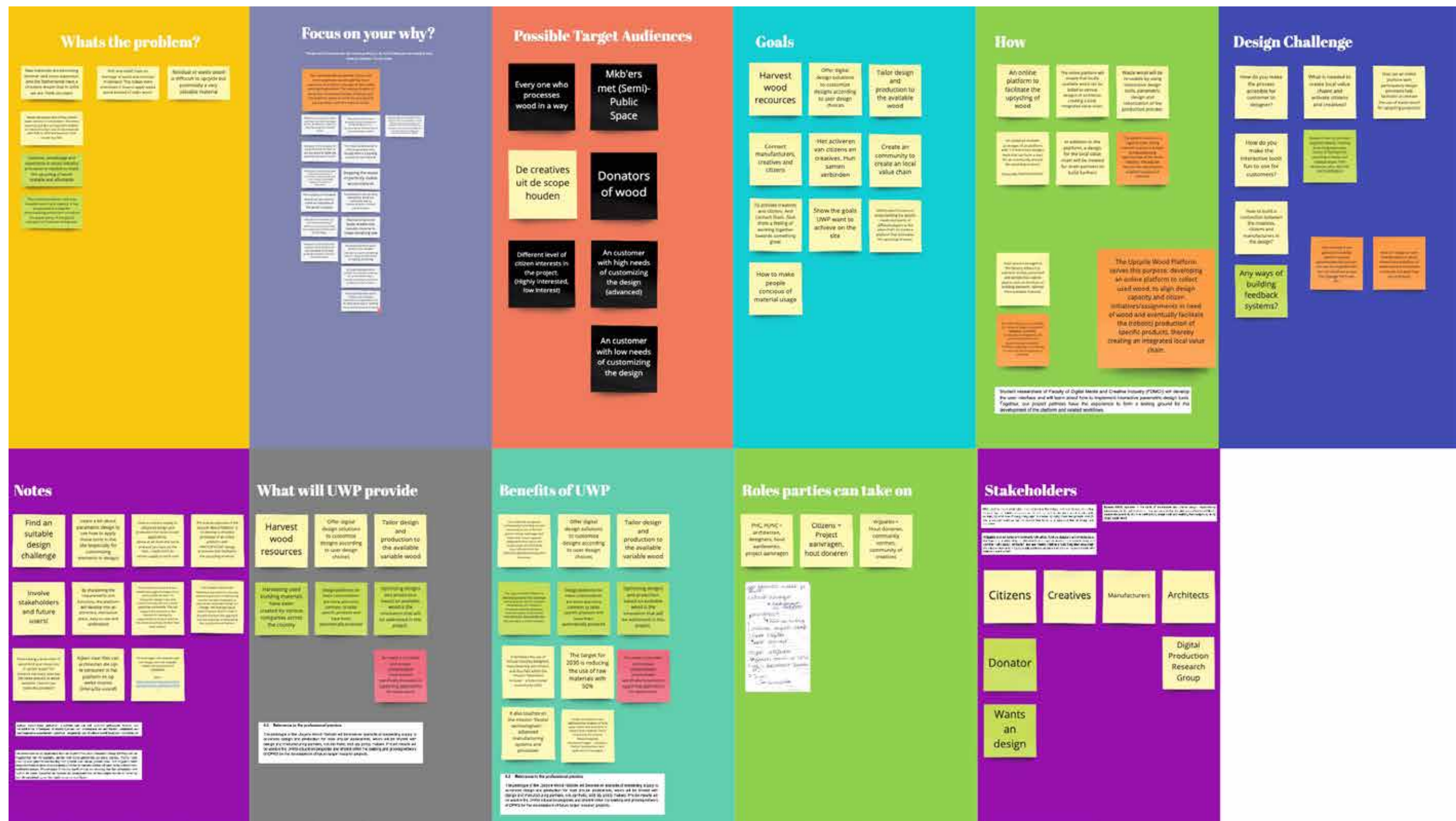
Uit de debrief bleek:

- Grondstoffen worden schaars, wat ernaar leidt dat ze duurder worden.
- Hout vertegenwoordigt 42% van de huidige afvalstromen in Amsterdam. Daarom is upcycling van hout een belangrijke factor om het gebruik van grondstoffen in de stad met 50% te verminderen in 2030 en 100% circulair te worden in 2050.

Kort gezegd in een design challenge: **Hoe kan een online platform het gebruik van afvalhout voor upcycling-doeleinden helpen vergemakkelijken op een gebruiksvriendelijke manier?**



Afb. 4: Opsomming van het platform.



Afb. 5: Het probleem definiëren.
 Link Miro board: https://miro.com/app/board/o9J_ly1jeag/

Stap 2: Bestaand onderzoek doornemen

Ik heb gekeken naar de **persona** (afb. 6) waaruit ik key insights heb gehaald, zoals:

- De gebruiker heeft hout opgestapeld in de tuin en wil er op een milieuvriendelijke manier van af.
- De gebruiker heeft geen tijd om hout persoonlijk in te leveren
- De gebruiker is bewust van de kwaliteit van zijn afvalhout
- De gebruiker wil zijn hout op een platform doneren die transparant en eerlijk is
- De gebruiker wil zeggenschap en controle over zijn donatie

Daarna heb ik gekeken naar het **Programma van Eisen**.

Vanuit de Robot studio:

- Het product kan verschillende toepassingen en voorbeelden van ontwerpen aanbieden.
- Het product geeft een (indicatieve) prijs weer van een object.
- Het product moet mensen verbinden.
- Het product stimuleert mensen om hout te leveren.

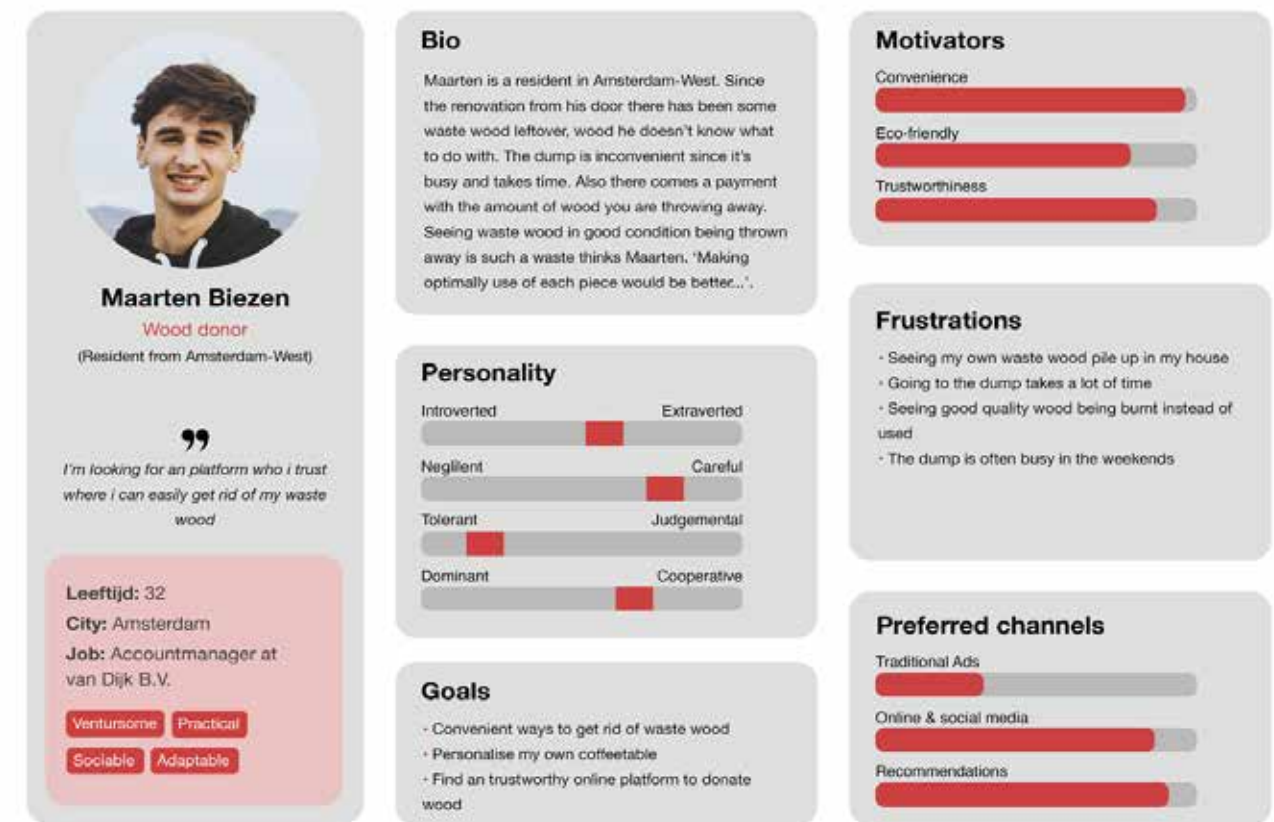
Vanuit de afnemers:

- Het product matcht mijn idee met mijn budget en ruimte.
- Het product vindt een product met een verhaal voor mij.
- Het product voegt iets toe aan mijn huis/buurt/bedrijf.

Gebruikerseisen:

- De gebruiker wil hout kunnen leveren
- De gebruiker wil zich laten inspireren
- De gebruiker wil geïnformeerd worden over wie de Robot Studio is en wat ze doen.
- Het product maakt het mogelijk voor de gebruiker om hout te koppelen aan een project of ontwerp.

Link onderzoek Programma van Eisen: <https://thedascorp.notion.site/Programma-van-Eisen-en-MoSCoW-d3cdfc3b93b9402fa5a2e4c4082c41d6>



Afb. 6: De persona

Stap 3: Gaten zoeken in het platform (wat mist nog?)

Prototype Dennis en Henriks: <https://xd.adobe.com/view/a6151e73-e141-48c9-840d-f80461f66adf-f346/screen/f631c41c-653c-42de-9ce0-18135758b8df>.

Prototype Duy Pham: <https://xd.adobe.com/view/49665fc7-20e9-470d-a558-51602d9de-ce3-1c35/?fullscreen>.

Na het doornemen van de bijna complete prototypes hebben mijn collega Lisa en ik nagedacht over wat er allemaal mist in de schermen. Het volgende hieronder mistte nog in de flow:

- Checkout proces
- Track and trace schermen
- Persoonlijke profiel aanmaken waarmee de gebruiker kan communiceren en zijn orders bijhouden
- Navigatie flow moest verbeterd worden
- Flow van hout doneren verbeteren
- Projecten voor de community
- Landingspagina versterken
- Success story Robot studio
- Gebruikers contributie weergeven
- Contactpagina
- Feedback geven op het besteld product
- Onderscheid weergeven tussen Robot studio en de Upcycle Wood Platform
- Klant loyaliteit en conversies verhogen met korting
- Feedback vanuit onze stagebegeleider

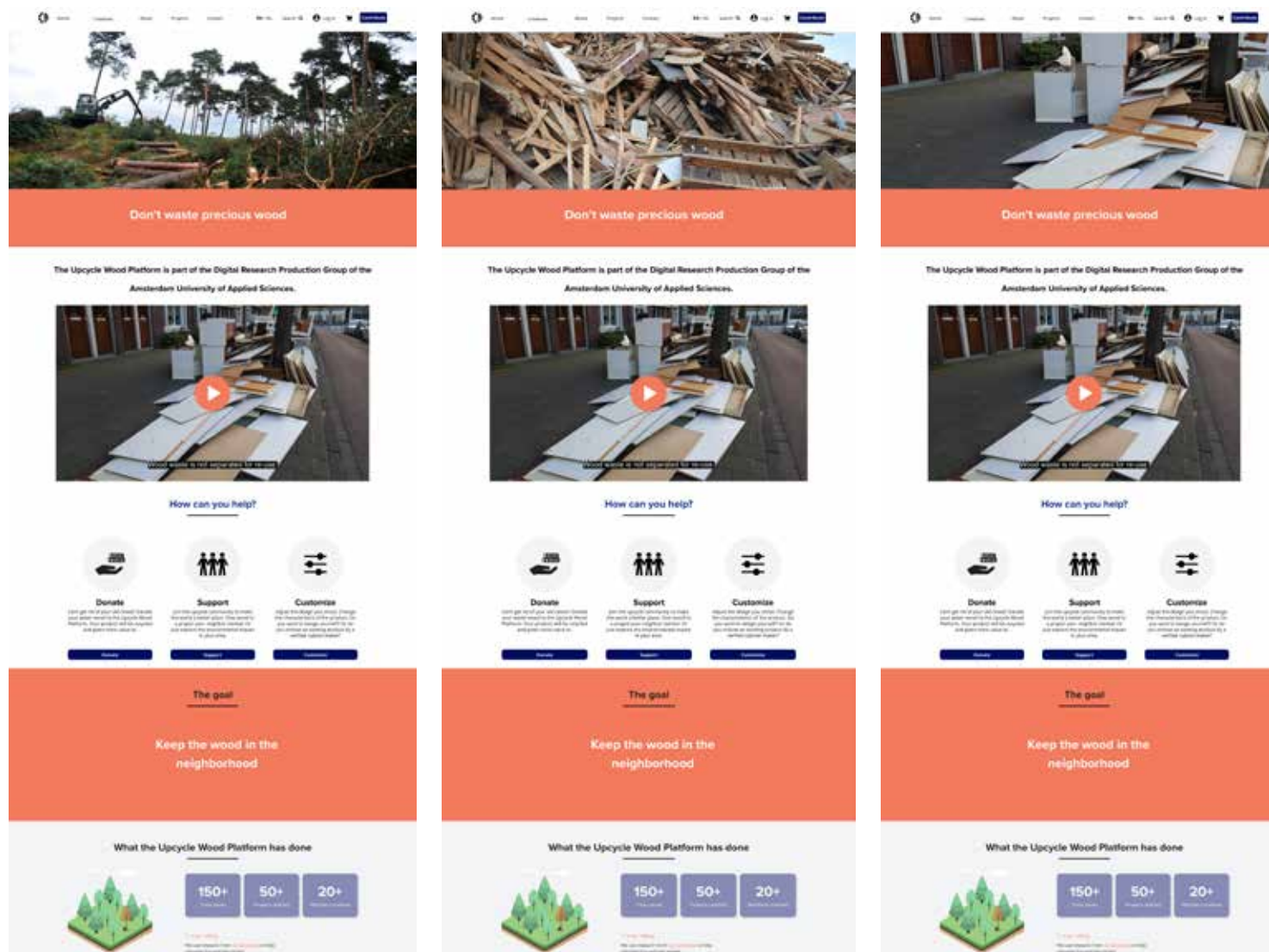
Nadat we de missende onderdelen hadden aangekaart, maakten Lisa en ik een taakverdeling. Ik zal mijn werk verder toelichten op de volgende pagina.

Stap 4: Ontwerpen

Er waren een aantal verbeteringen die moesten komen op de landingspagina. Naar aanleiding van feedback van mijn begeleider Liselotte en van Dr. Marta Malé-Alemany (facultair hoofddocent digitale productie) begonnen wij met het brainstormen en kijken naar bestaande sites die ongeveer dezelfde doeleinden hebben als ons. Hierna maakten wij een aantal versies.

De landingspagina was nog niet aanspreekbaar genoeg voor de doelgroep. De kopjes, teksten en de plaatjes moesten nog aangepast worden. Daarna hadden wij een survey gestuurd waarin wij mensen vroegen welke van de 3 versies hen het meeste aanspreekt en waarom. Het bleek dat zij voor de eerste variant kozen

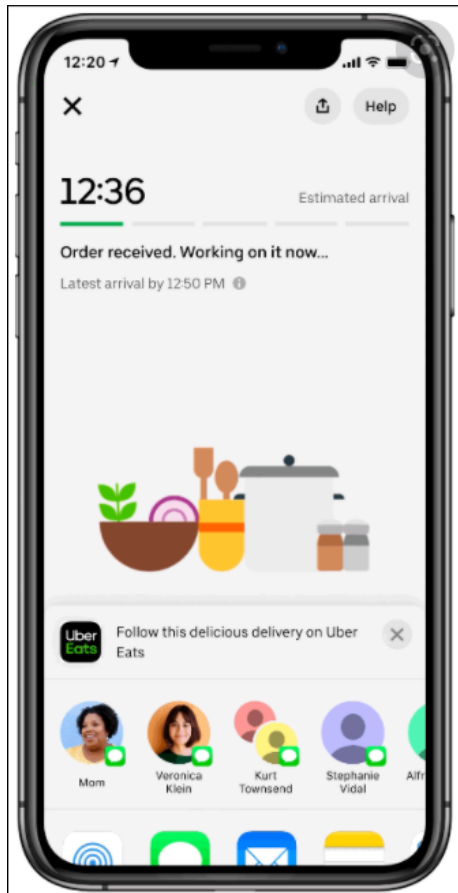
De eerste variant illustreert houtverspilling beter en wekte empathie bij de groep op hoe jammer het is om hout te verspillen. En bomen worden sterker geassocieerd met hout dan plaatjes van afvalhout.



Afb. 7: Iteraties landingspagina

In de eerste week werkte ik samen met Duy, die bezig was met de gedeeltelijke check-out schermen. Deze schermen gaven al aan dat het mogelijk zal zijn dat de gebruiker zijn bestelling kan volgen.

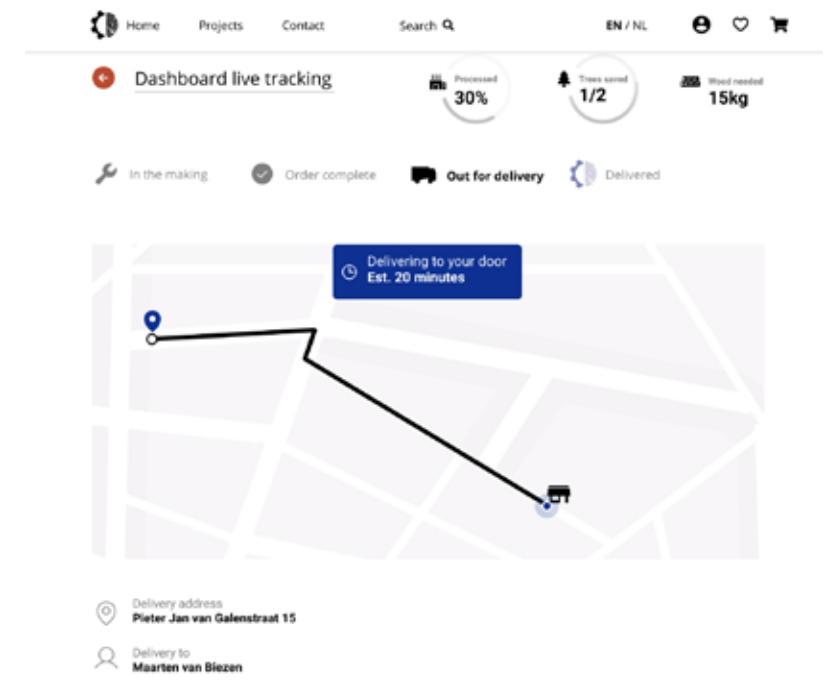
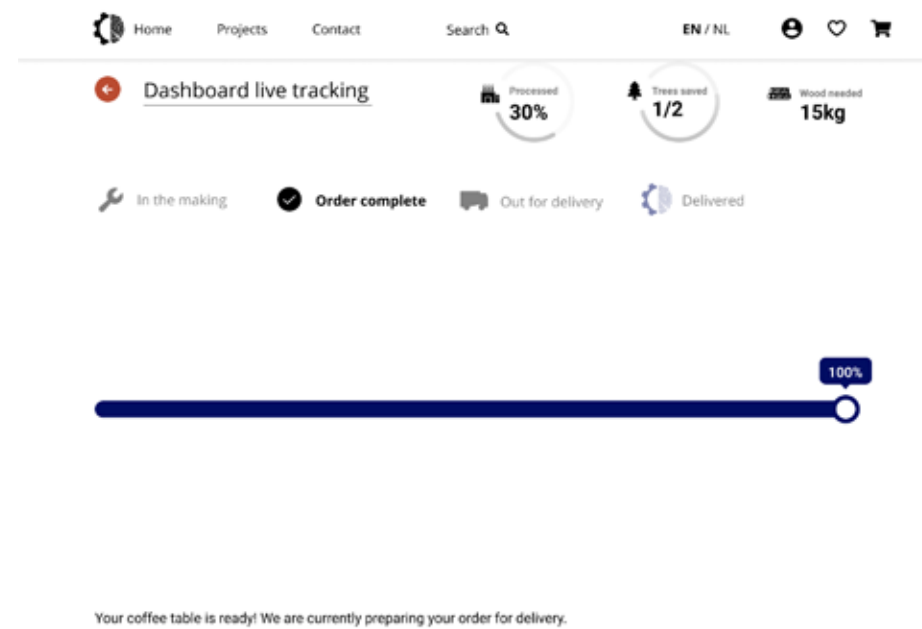
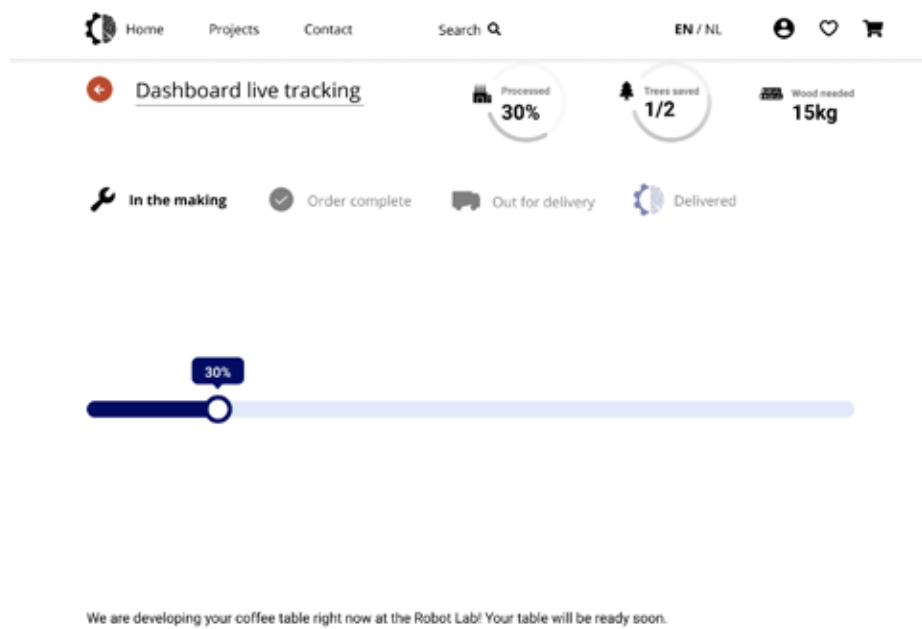
Hierna begon ik met het onderzoeken van track and trace schermen. Ik was vooral geïnspireerd door de track and trace die Uber Eats hun klanten aanbiedt (afb. 8). En besloot gebaseerd hierop mijn eerste ontwerpen te maken.



Afb. 8: Uber Eats track and trace.

In totaal heb ik 3 versies ervan gemaakt waarop ik elke keer heb geïtererd. De Upcycle Wood Platform (UWP) wil de gebruiker zoveel mogelijk meenemen in het proces van een tafel customizen, kopen, de voortgang van hoe ver het UWP is met het maken van het product en hoe ver hun bestelling onderweg is (afb. 9).






Dit wilde ik toepassen omdat een gebrek aan controle angst kan veroorzaken, vooral wanneer het product duur, gevoelig of sentimenteel is. En voor het bedrijf vermindert deze functie het aantal klantenserviceverzoeken (en besparen dus tijd en geld), wat leidt tot een betere relatie met klanten. (Rosala, 2019).



Afb. 9: Flow track and trace UWP.

Klant feedback

Nadat de gebruiker zijn customized bestelling heeft ontvangen, vraagt het platform hen aan feedback. Het platform weergeeft 6 algemene onderwerpen waarop zij feedback kunnen geven. Op deze manier kan het Upcycle Wood Platform (UWP) tips ontvangen hoe zij de service optimaal kunnen houden.

 Home Projects Contact Search  EN / NL   

How was your order?

Tell us what can be improved?

Customer support

Overall service

Product quality

Speed and efficiency




Transparency





Pickup and delivery service

Tell us how we can improve

Leave

Submit

© 2022 • Robot Studio, Inc. All rights reserved.

[Privacy](#) | [Terms](#) | [Sitemap](#)

Afb. 10: Feedback scherm.

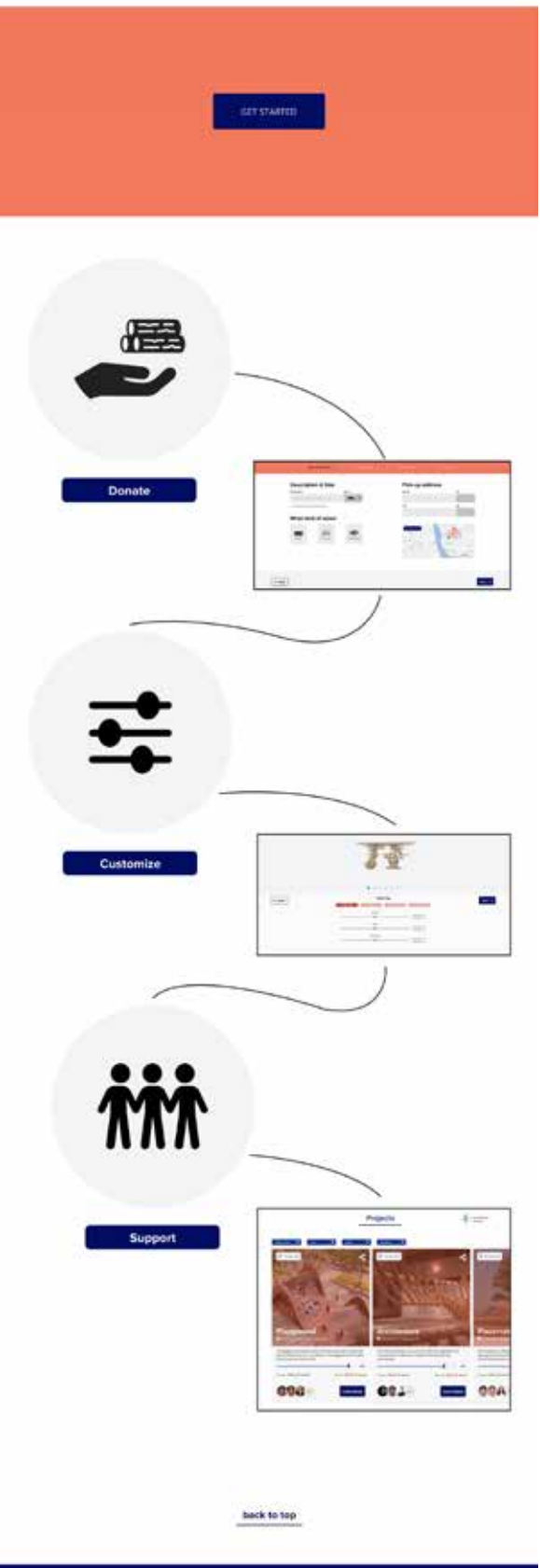
Success story

Een success story laat gebruikers zien dat een bedrijf bekwaam is. De Robot studio heeft al een project waar er een succesvolle samenwerking heeft plaatsgevonden, dus hebben wij dit ingesloten op de website.

In de success story wordt aangegeven dat er sinds zomer 2020 speciale gasten van de Johan Cruijff ArenA worden verwelkomd in de VVIP Lounge op Niveau 6, met een balie gemaakt van resthout.

Hier wordt er uitgelegd hoe de balie in elkaar is gezet. Verder leggen wij uit wat “upcycling” betekent, sinds deze term niet vaak voorkomt en mensen denken dat het een synoniem is voor recyclen (zie resultaten in hoofdstuk 7).

Verder wordt er toegelicht hoe het Upcycle Wood Platform te werk gaat en wat de gevolgen zijn van afvalhout weggooien. Tenslotte maken wij gebruik van een call-to-action om de gebruiker te sturen om actie te plegen (afvalhout doneren, een product customizen met het afvalhout en een buurtproject ondersteunen).

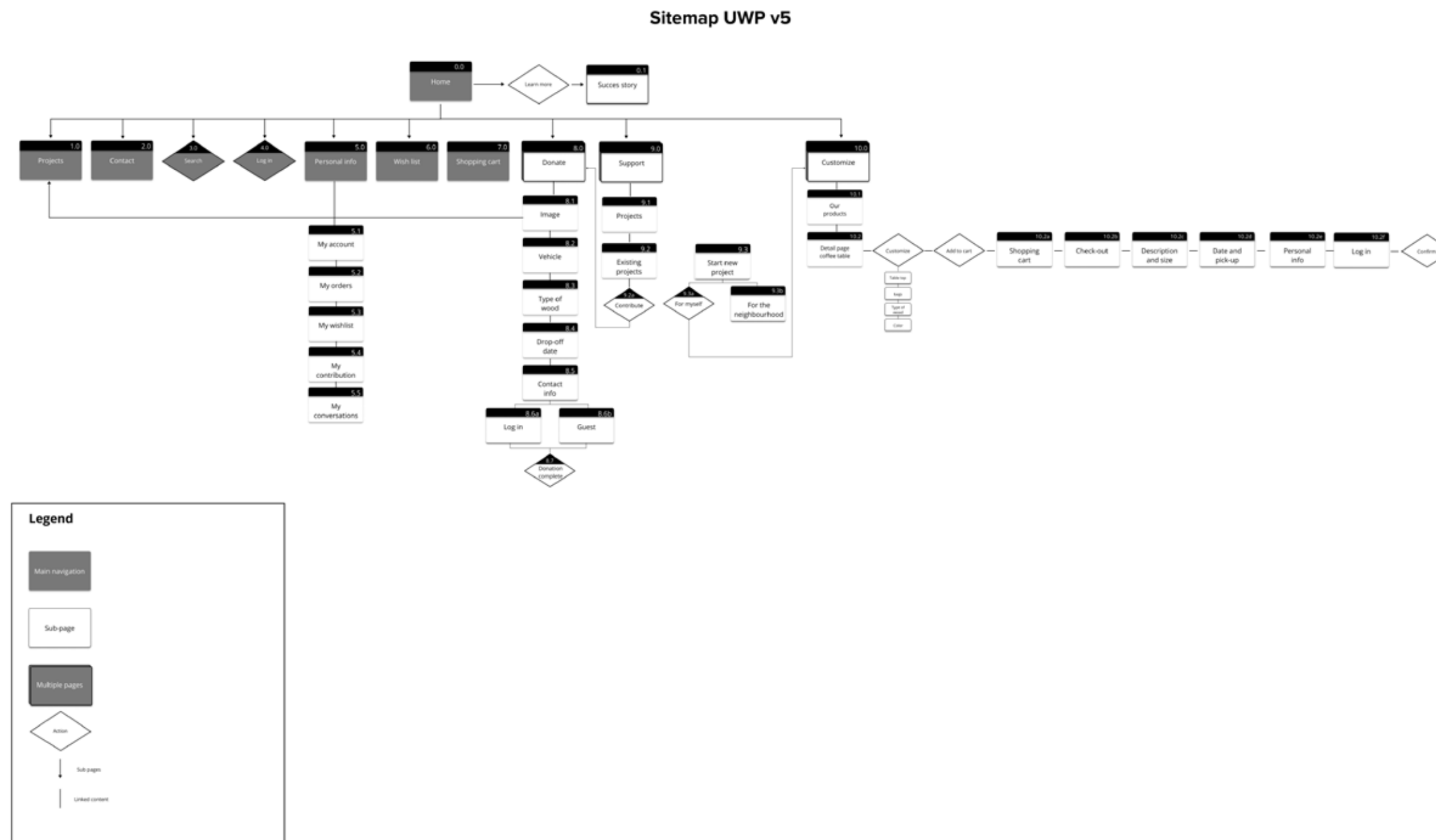


Afb. 11: Success story.

Informatie architectuur verbeteren

Na het ontwerpen van een aantal schermen, was het ook belangrijk om een terugblik te richten op de informatie architectuur van het platform. De informatie architectuur is veranderd sinds we nieuwe schermen hebben ontworpen en hadden geïtereerd op de oude schermen. Door terug te kijken en de sitemap aan te passen konden wij de nieuwe hoop van inhoud structureren op een effectieve manier.

Dit is vooral belangrijk voor ons ontwerpers zodat wij de correcte flow kunnen volgen tijdens het prototyping proces. Vanaf het begin van itereren hebben wij in totaal 5 versies gemaakt van de sitemap waarvan deze versie de eindversie is.

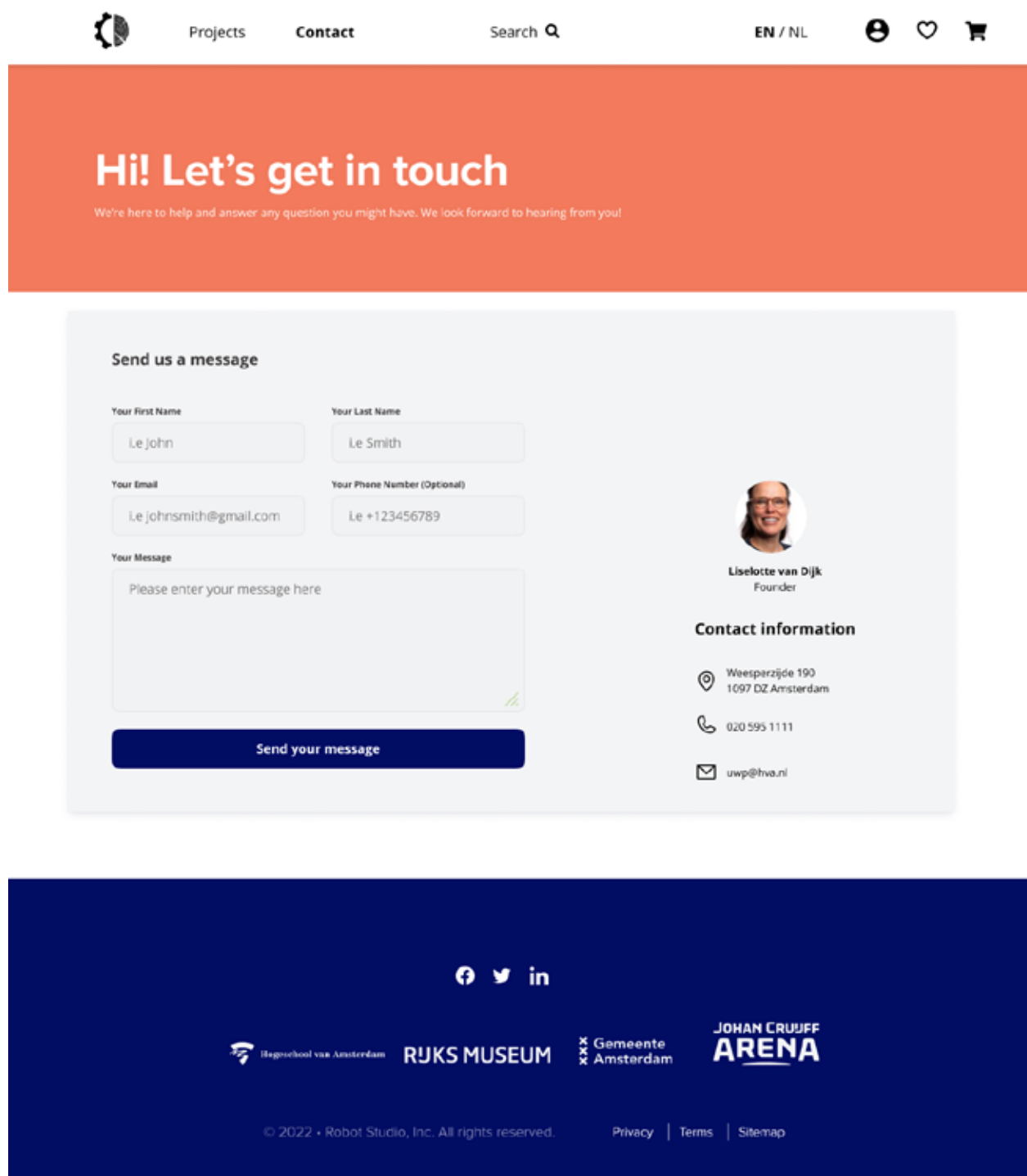


Afb. 12: Upcycle Wood Platform sitemap.

Contact formulier

Voordat ik het contactformulier had ontworpen, deed ik eerst onderzoek naar best practices. Omdat het contactformulier ook het gezicht van het bedrijf is en je wilt jezelf zo aanspreekbaar mogelijk presenteren. Contact opzoeken is heel persoonlijk.

Ik hield rekening om de juiste formulieren te gebruiken en placeholders te plaatsen, zodat de gebruiker niet in de war raakt. Verder plaatste ik contactgegevens erbij en de founder zodat de klant zich dichterbij het platform voelde en social proof zag (Kaley, 2019).



Projects Contact Search **EN / NL**

Hi! Let's get in touch

We're here to help and answer any question you might have. We look forward to hearing from you!

Send us a message

Your First Name: Le John

Your Last Name: Le Smith

Your Email: Le johnsmith@gmail.com

Your Phone Number (Optional): Le +123456789

Your Message: Please enter your message here

Send your message

Liselotte van Dijk
Founder

Contact information

Weesperzijde 190
1097 DZ Amsterdam

020 595 1111

uwp@hva.nl

JOHAN CRUIJFF ARENA

© 2022 - Robot Studio, Inc. All rights reserved. Privacy | Terms | Sitemap

Afb. 13: UWP contact pagina.

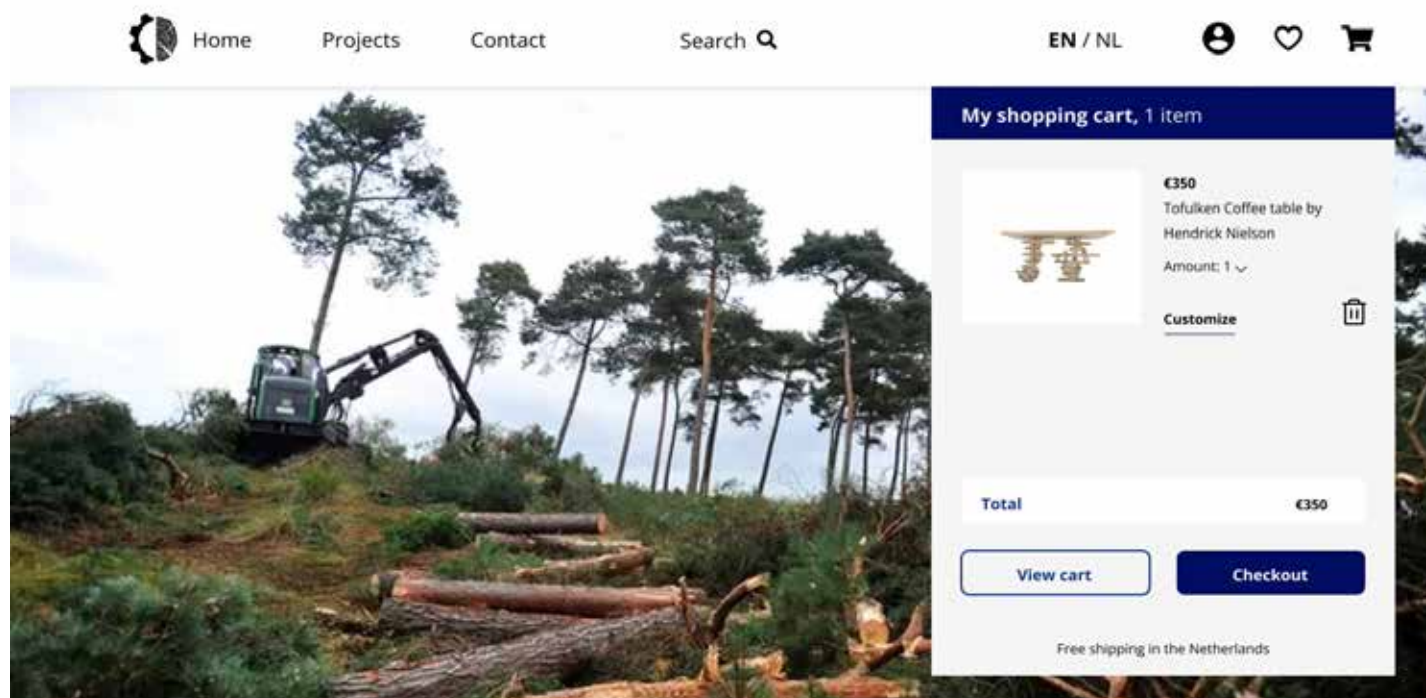
Checkout

Volgens Webflow (2021) zijn er bij de checkout een aantal best practices om rekening mee te houden om conversies te verhogen. Zoals:

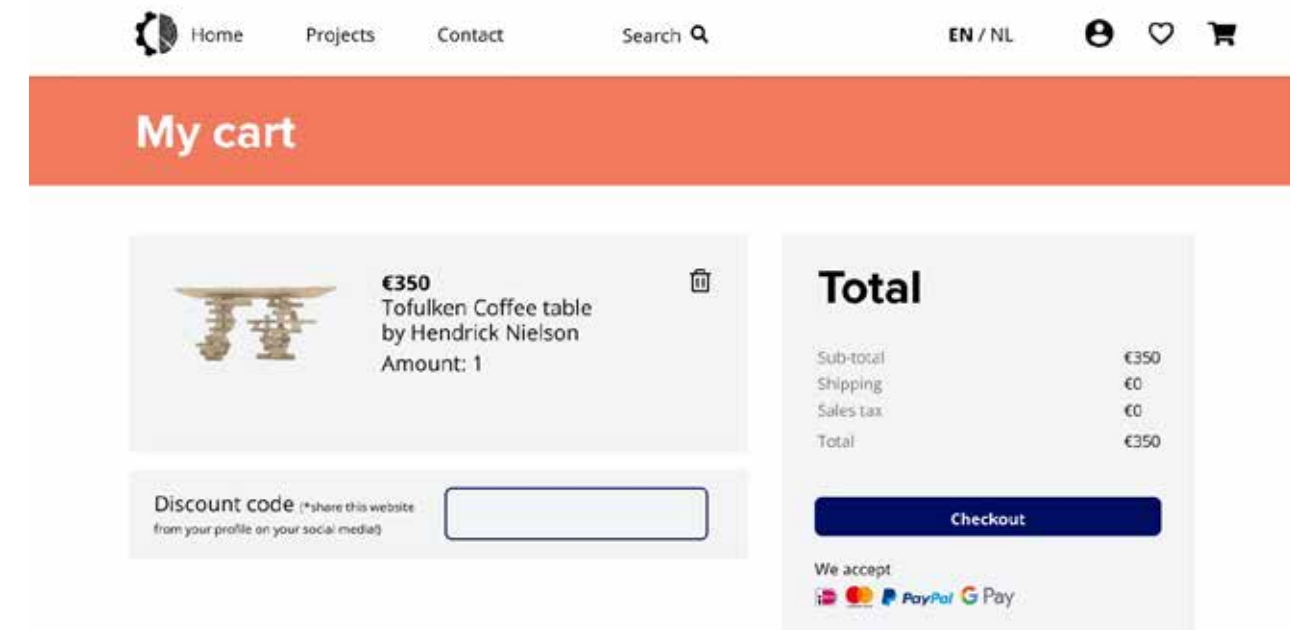
1. Laat klanten zo snel mogelijk de totale kosten weten (afb. 14).
2. Laat klanten een aankoop doen zonder dat ze zich hoeven aan te melden of een account aan te maken.
3. Verminder het aantal formulervelden in het afrekenproces.
4. Geef een overzicht van het afrekenproces (afb. 15).

Nummer 2 hebben wij niet toegepast, omdat de producten die gebruikers op deze site zullen kopen veel geld kosten, en het is toch belangrijk dat hun gegevens gelinkt zijn aan de aankoop. Als er iets misgaat, dan zijn hun gegevens daar en is er een bewijs.

De gebruiker krijgt bij de eerste aankoop korting als zij het platform op hun social media delen. Volgens Coracle Marketing (z.j) verkleinen bedrijven het risico dat mensen het product voor het eerst proberen, door nieuwe klantenkorting aan te bieden. Dit betekent dat meer mensen hun producten zullen uitproberen. Als alle dingen gelijk zijn, hoe meer mensen de producten proberen, hoe meer mensen de producten opnieuw zullen kopen.



Afb. 14: Winkelwagen.



Afb. 15: Overzicht aankoop.

Prototypen en beslissen welke schermen van het oude ontwerp in de nieuwe versie komen

Lisa en ik werkten samen om het Upcycle Wood Platform verder af te maken. Dus keken wij terug welke schermen van de vorige stagiair wij erbij kunnen voegen. Vervolgens keken wij of de schermen verbeteringen nodig hadden.

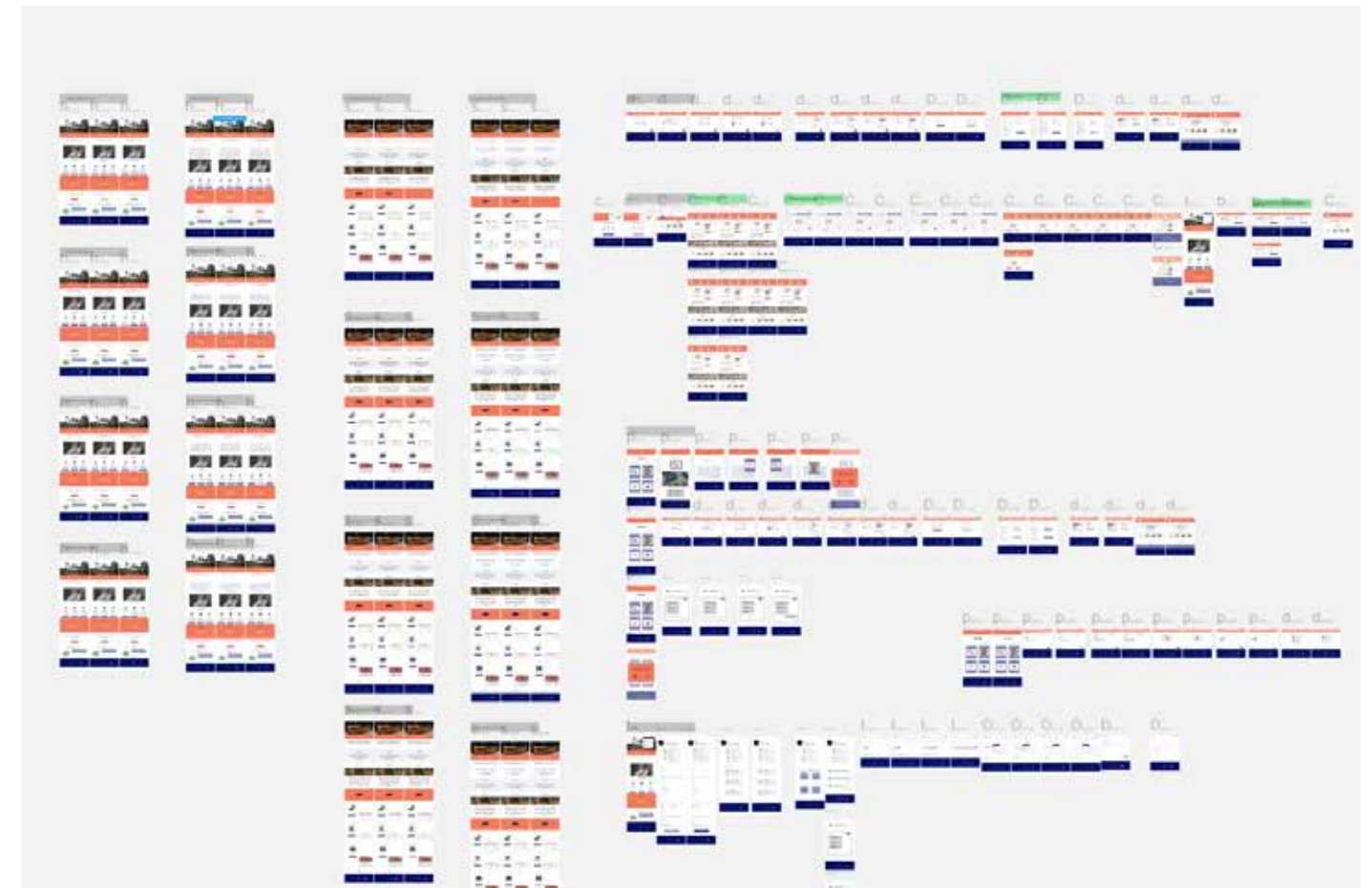
We hielden ook rekening mee dat de oude- en de nieuwe flow verschillen, omdat we het nu verder hadden uitgebreid. Bijvoorbeeld de stappen zoals checkout, contact zoeken, persoonlijke profiel aanmaken en bestellingen volgen waren er nog niet. Verder keken wij nog een keer kritisch met onze stagebegeleider of de teksten sterk en duidelijk genoeg waren.

We hielden ook rekening dat onze ontwerpstijlen hetzelfde bleven als van de vorige stagiaires, zodat het platform er consistent uit zag.

Tenslotte voegden wij op het einde de nieuwe en oude schermen bij elkaar om het prototype compleet te maken. Op afbeelding staat een compleet overzicht van het Upcycle Wood Platform (UWP).

Link naar de Figma werkomgeving: <https://www.figma.com/file/akRvkCIPgaRxMT3NkcM5g0/UPCYCLE-WOOD-PLATFORM-2021%2F2022?node-id=548%3A2375>

Link prototype: <https://www.figma.com/proto/akRvkCIPgaRxMT3NkcM5g0/UPCYCLE-WOOD-PLATFORM-2021%2F2022?page-id=548%3A2375&node-id=548%3A3216&viewport=241%2C48%2C0.16&scaling=min-zoom&starting-point-node-id=548%3A3216>



Afb. 16: Figma werkomgeving.

6. Leerdoelen

Voordat ik met mijn stage begon, had ik vier leerdoelen opgesteld. Hieronder zal ik ze verder toelichten en op ze reflecteren.

1. Begrijpen en kaderen

Leerdoel: “De wensen en doelen van de doelgroep inventariseren aan de hand van passend onderzoek”

Dit leerdoel is het eerste waaraan ik had gewerkt. In de eerste week kreeg ik de UX-design handover, link naar de Miro boards van Duy en Dennis waarin al hun onderzoek staat, Upcycle Wood Factory Visual Library, en de opdracht website UPCYCLE WOOD. Dit zijn allemaal documenten met design guidelines, eisen waaraan het platform moet voldoen en het onderzoek naar de doelgroep.

Dit allemaal was veel informatie in een keer voor mij, dus ik voelde mij de eerste dag best wel overspoeld en probeerde alles op dezelfde dag in mijn hoofd te verwerken. Ik besloot uiteindelijk om dit alles in stukken te verdelen. Ik begon bijvoorbeeld de tweede dag met het doornemen van de UX handover en verspreid over de hele week volgde derest van de documenten.

Ik merk dat ik soms moeite heb met het begrijpen van een ontwerpprobleem, ook tijdens mijn opleiding. Maar ik loste dit altijd op door de opdracht stuk voor stuk te lezen zodat ik beter in mijn hoofd kon schetsen wat het probleem is en waar ik moet beginnen.

Deze leerdoel was ook makkelijker te behalen, omdat ik altijd ondersteuning had van mijn twee collega's en mijn begeleider, omdat zij er altijd waren als ik vragen had of iets niet begreep.

2. Multidisciplinair samenwerken

Leerdoel: “Samenwerken in een groot team (11) waarin mensen met verschillende rollen zitten”

Gedurende mijn stage heb ik samengewerkt met twee mede CMD studenten namelijk Lisa Marsman en Duy Pham. Ik vond dit een gave ervaring en leuk om mee te maken.

Samen hebben wij aan het platform gewerkt en elkaar met ontwerpproblemen geholpen door samen te brainstormen. Tijdens school heb ik al in groepjes gewerkt, maar ik vond dit niet als een school setting voelen. Omdat we allemaal bewust waren dat we dit niet gewoon voor een voldoende deden, maar voor gebruikers die in het echt bestaan. Verder heb ik gewerkt met mijn stagebegeleider Liselotte van Dijk en Dr. Marta Malé-Alemany (facultair hoofddocent digitale productie).

3. Manifesteren en presenteren

Leerdoel: “Een sterk verhaal kunnen opbouwen en de klant daarmee onder de indruk brengen en overtuigen”

Na elke mijlpaal presenteerden mijn collega en ik onze oplossingen aan onze begeleider. Meestal na elk blok was er een show and tell waar de stagiaires hun werk presenteerden aan alle medewerkers in het lab, maar door covid ging deze niet door. Dus presenteerden wij na elke mijlpaal onze bevindingen en ontwerpoplossingen aan onze stagebegeleider.

Dit ging goed naar mijn ervaring, omdat er vragen werden gesteld en wij kregen feedback op ons werk. Daarna gingen wij de feedback verwerken. Verder hebben wij ook onze ontwerprichtingen gepresenteerd aan het hoofd Marta en ook haar feedback verwerkt.

4. Ontwikkelen en reflecteren

Leerdoel: “Leren klant feedback te verwerken en daarna iteraties op basis daarvan plannen”

Ik heb nog geen directe klant contact gehad, maar we hadden wel een google forms rondgestuurd waar we gingen testen welke landingspagina de gebruikers het meeste aanspreekt en waarom. Hierna hebben wij keuzes kunnen maken en de landingspagina kunnen verbeteren. Verder zullen wij in de laatste week (31 jan - 4 februari) het prototype testen met 5 à 10 gebruikers. De testresultaten zal ik bij het eindgesprek toelichten.

7. Observatieopdrachten

Het ontwerpen van de landingspagina was het meest uitdagende deel van het platform. Omdat dat het onderdeel van een website is dat het succes van een bedrijf bepaalt. Het is noodzakelijk dat het ontwerp van de landingspagina visueel aantrekkelijk, gemakkelijk te navigeren, up-to-date en goed ontworpen is om verkeer om te zetten in iets waardevols. Dus de druk hierom was hoger.

Mijn collega en ik ontwierpen verschillende versies van de landingspagina onder leiding van feedback van Liselotte van Dijk (stagebegeleider) en Dr. Marta Malé-Alemany (Hoofddocent en onderzoeker digitaal produceren). Hiervan kozen wij 3 verschillende versies (afb. 7) die het beste waren en stuurden het rond naar 21 respondenten. In de survey vroegen wij de respondenten om tussen deze 3 versies te kiezen welke afbeelding hen het meest aanspreekt en wij hielden ook een kort digitaal interview met hen.

Een leerdoel dat op deze situatie aansluit is:

Begrijpen en kaderen

Leerdoel: “De wensen en doelen van de doelgroep inventariseren aan de hand van passend onderzoek.”

Uit de onderzoeksresultaten bleek dat de respondenten de eerste landingspagina met ontbossing prefereerden. Wij hadden dit niet verwacht, omdat wij dachten zij de afbeeldingen met afvalhout beter zouden vinden.

Vanuit ons perspectief klonken de tweede en derde afbeelding logischer in ons hoofd om het bewustzijn over afvalhout te verspreiden en dit hout te upcyclen.

De belangrijkste antwoorden die wij uit de survey kregen, waren:

- Door de afbeelding van de bomen realiseer je je wat voor schade je de natuur aanricht door papier/hout te verspillen.
- De afbeelding met bomen representeert de waarde van hout het beste.
- Het geeft ook een beter zicht op houtverspilling.

Van de resultaten heb ik geleerd dat door de rol die ik heb (User Experience Designer), ik gemakkelijk subjectief kan kijken naar ontwerpproblemen. Dus de visie en mening van de gebruikers is zeer belangrijk om te onthouden, omdat zij degene zijn weer een andere denkwijze hebben. Zij zijn ook de eindgebruikers en het platform moet ten alle tijden voor hen gemakkelijk te gebruiken zijn.

Verder heb ik uit de resultaten geleerd dat mensen “Upcyclen” als een synoniem zien voor “Recyclen”, wat ervoor zorgde dat we dit term definieerden op de website.

Dit heeft geholpen met het behalen van mijn leerdoelen omdat ik middels deze leerdoelen de gebruiker zijn journey wilde zien voor mij en hun wensen en doelen begrijp.

Verder heb ik met hun feedback het platform itereren voor een gebruiksvriendelijke ervaring.



Link naar excel sheet: <https://docs.google.com/spreadsheets/d/1cvvF0d1gXVt3U4MGnfjXJQCWjyOGfGnHRuTrZc7W-BH4/edit?resourcekey=gid=117274001>

8. Analyse feedbackformulieren

Ik heb alleen een eindmeting gemaakt van mijn competenties aan de hand van feedback-formulieren, ingevuld door mijn collega en stagebegeleider.

Wat mij op valt aan de hand van de feedbackformulieren, is dat zij zeggen dat ik een assertieve houding heb richting het team. Normaal gesproken tijdens schoolprojecten hoorde ik dat ik weinig assertiviteit toonde. En ook een beetje verlegen was. Hiermee kan ik concluderen dat ik als persoon ben gegroeid en zelfverzekerd te werk ga.

Verder valideren mijn collega en stagebegeleider dat ik mijn opgedane User Experience Design kennis toepas.

Mijn conclusie aan de hand deze formulieren op het einde van de stage is, dat ik mij weet aan te passen aan werkomstandigheden (thuis werken tijdens covid), dat ik open sta voor feedback, mijn UX-kennis toepas en dat ik goed kan samen werken in een multidisciplinair team.

9. Reflectie

Een Communicatie en Multimedia Design (CMD) student loopt korte stage in het tweede jaar, maar vanwege studievertraging haal ik dat nu in mijn vierde jaar in. In mijn vier jaar CMD is dit de eerste keer dat ik in een professionele setting werk.

Ik ben het meest trots op het eindresultaat, in het begin was ik zenuwachtig omdat ik deze keer geen prototype maak om een vak te halen, maar het zal in de komende maanden online komen en de eindgebruikers zullen het gebruiken. Als ik ook een keer resthout over heb in de toekomst kan ik het doneren of zelfs een meubel van laten maken bij de Robot studio.

De stage verliep naar mijn gevoel goed, omdat ik veel sturing en begeleiding kreeg van mijn begeleider. We hielden elke maandag een meeting over de planning en dingen waarmee we vastzitten. Daarna kreeg ik ruimte om aan het werk te zijn en daarna donderdag weer een meeting over wat ik tijdens de week heb gemaakt. Ik vond deze manier van werken perfect omdat er een goed balans was in ruimte krijgen om te werken en werkgevers druk krijgen zodat ik deadlines haal. De planning die ik maakte, hield ik me ook aan. Mijn collega en ik werkten met **Trello** om ons aan de planning te houden. Link Trello board: <https://trello.com/b/BBtHWvam/upcycle-wood-platform>

Ik heb geen punten die slecht gingen. Iets wat ik heb meegenomen van mijn Minor User Experience Design in 2021, was rekening houden met tijd en een planning maken. Daar kwam ik nooit in tijdsnood. Dus dat hield ik wel in mijn achterhoofd. De volgende stage zal ik nog steeds rekening houden met het aantal weken dat ik stage loop en aan de hand daarvan ongeveer een planning maken met doelen die ik wil bereiken tijdens de stageperiode.

De 10 weken gingen zo snel voorbij, in het begin leek het alsof mijn stage zo langzaam verliep. De eerste 1-2 weken ging ik mij verdiepen in al het vooronderzoek en het ontwerpprobleem kaderen. En vanaf ik begon met het designproces ging tijd veel sneller dan voorheen.

Verder merkte ik dat ik beter werk in een team dan wanneer ik alleen werk. In het begin werkte ik individueel aan het platform en daarna werkte ik samen met mijn collega Lisa en stagebegeleider Liselotte aan het platform. Ik focuste op hoe de individuele gebruiker het platform doorgaat en Lisa op hoe community dat doet.

We werkten prettig samen omdat we elkaar goed konden aanvullen en helpen waar we vastzaten. Verder hebben Lisa en ik een mooie band met elkaar gecreëerd, ik zou niet denken dat ik haar pas heb ontmoet. De sfeer om te werken was erg prettig en samen hebben wij een tof platform neergezet.

Dus mijn kwaliteiten en beperkingen zijn: ik werk gemiddeld goed alleen, maar beter in een team of samen met iemand. Verder verraste ik mezelf met de opgedane UX-kennis die ik beschik vanuit de opleiding en dat ik dit prima heb toegepast in de korte stage.

Ik had mede mijn studentbegeleider in mijn tweede jaar ontdekt dat ik toch meer geïnteresseerd ben in user experience design, daarom koos ik vanaf mijn tweede jaar bewust projecten die daarmee te maken hebben zodat ik kan groeien in het vak.

De ervaringen die ik heb opgedaan in mijn korte stage, hebben mij meer vertrouwen gegeven voor mijn beroepsperspectief. Ik wist niet hoe ik zou functioneren in een bedrijf, omdat ik meer theorie ervaring had en geen praktijkervaring. Dus voor mijn gevoel ging dat wel goed. Ik vond het heerlijk om in een multidisciplinair team te werken waar ik van iedereen veel kon leren.

Tenslotte had ik tijdens mijn stage een logboek bijgehouden om gemakkelijk bij te houden wat ik per dag had gedaan.

Link logboek: <https://www.notion.so/Korte-stage-15-11-2021-1-02-2022-fee1dee4c9ef4d-df8bc99a94cdb6bc46>

Regieorgaan Sia. (Z.j.) Designproducten maken met afvalhout en een robot. Geraadpleegd op 30/01/2022 van <https://regieorgaan-sia.nl/praktijkgericht-onderzoek/uitgelichte-projecten/designproducten-maken-met-afvalhout-en-een-robot/>

The Enterprise World Magazine. (2021, 25 Mei). Improving Customer Loyalty Through UI/UX Design. Geraadpleegd op 30/01/2022 van <https://medium.com/the-enterprise-diary/improving-customer-loyalty-through-ui-ux-design-5250d29ba873>

Rosala, M. (2019, 3 Februari). Status Trackers and Progress Updates: 16 Design Guidelines . Geraadpleegd op 30/01/2022 van <https://www.nngroup.com/articles/status-tracker-progress-update/>

Kaley, A. (2019, 18 Augustus). 'Contact Us' Page Guidelines. Geraadpleegd op 30/01/2022 van <https://www.nngroup.com/articles/contact-us-pages/>

Coracle Marketing. (Z.j). Is it Better to Offer Discounts to New Customers or Loyal Customers? Geraadpleegd op 30/01/2022 van <https://coraclemarketing.com/discounts-to-new-customers-or-loyal-customers/>

Laurinavicius, T. (2021, 28 April). 5 ecommerce checkout ux design tips to increase conversions. Geraadpleegd op 30/01/2022 op <https://webflow.com/blog/ecommerce-checkout-design>

Functioneringsgesprek notities 15/12/2021

Aanwezigen: Danny de Vries, Liselotte van Dijk en Darshni Banwarie

1. Algemene eerste indruk, hoe gaat het volgens jou?

Ik vind dat het goed gaat, ik werk samen met nog twee CMD studenten aan het platform en we vullen elkaar goed aan. Als we vastzitten dan helpen we elkaar daarbij.

2. Dagelijks functioneren: heb je je plek gevonden, weet je wat je moet doen?

Ja, ik werk volgens een planning om het Upcycle Wood Platform uit te werken. Mijn focus punt is op ook hoe een gebruiker die niks weet over de doeleinden van het platform, hoe we hen het beste kunnen meenemen in het verhaal. En een gebruiksvriendelijke ervaring aanbieden.

3. Werkzaamheden en taken: hebben jij en je stageverlener hetzelfde beeld over de werkzaamheden? Heb je de juiste middelen om te kunnen functioneren?

Ik heb de juiste middelen, ik gebruik dagelijks Figma voor het prototype. En we (stagebegeleider en collega) bespreken de taken elke week.

4. Begeleiding op stage adres: hoe verloopt het contact tussen jou en je stagebegeleider bij het bedrijf?

Goed. We houden minimaal 2 meetings per week waar ik ruimte krijg tussen de meetings om aan het product te werken. En verder chatten/bellen we elkaar ook als er vragen tussendoor zijn.

5. Opvallende zaken op gebied van CMD in de praktijk. Opvallend in eigen functioneren. Wat is anders dan verwacht? Wat is je opgevallen in de praktijk?

Het is mij opgevallen dat het project waaraan je werkt uiteindelijk een echt ding wordt, dus je voelt wel een beetje de druk. Het bedrijf gaat erin investeren dus je moet design keuzes maken die echt op lange termijn zullen werken. Deze keer werk ik niet zodat ik een voldoende voor een project krijg. Je voelt dus meer druk om een goed product neer te zetten.

6. Leerdoelen: zijn je leerdoelen realiseerbaar? Welke aandachtspunten voor de resterende periode zijn er om je leerdoelen te realiseren?

Ja. Ik ben nu vooral in de designperiode waar ik ook veel onderzoek pleeg, dus nu ligt de focus op begrijpen en kaderen en multidisciplinair samenwerken. De resterende leerdoelen zullen volgen wanneer wij het prototype zullen testen.

7. Knelpunten: zijn er knelpunten op dit moment of risico's voor de komende weken te voorzien? (erg belangrijk, bespreek dit open en maak goede afspraken als dat nodig is!)

Geen knelpunten. We maken elke week een planning via Trello en houden ons aan de afspraken.

8. Acties en afspraken: Aan het eind van het gesprek vat je de acties die moeten worden ondernomen nog even samen en maak je vervolgafspraken voor de rest van je stage

- Acties: mijn leerdoelen niet vergeten om naast me te houden en eerlijk zijn erover als ze niet haalbaar zijn. Het is wel belangrijk dat ik mijn leerdoelen behaal.

- Afspraken: als ik ergens vast mee zit, zal ik aan de bel trekken

Tips Danny: spel- en grammatica check doen voor ik een verslag inlever en mijn hele stageproces documenteren

Reflectie functioneringsgesprek

Ik vond dat het functioneringsgesprek goed ging, we hadden een luchtig gesprek over de Robot studio met mijn stagebegeleider erbij. Mijn docentbegeleider ging vooral vragen stellen over mijn leerdoelen en hoe ik deze zal halen. Tot nu toe ging het volgen van mijn leerdoelen wel goed.

Mijn stagebegeleider gaf na de meeting ook aan dat zij t een prettig gesprek vond. En dat zij meer inzicht heeft over developers, omdat zij het platform hierna online wil zetten met hulp van een developer.

DIGITAL PRODUCTION RESEARCH GROUP

Stageplan

Naam: Darshni Banwarie
Studentennr. : 500785940
Docentbegeleider: Danny de Vries
Onderwijsinstelling: Hogeschool van Amsterdam
Opleiding: Communicatie en Multimedia Design

Stagebedrijf: Digital Production Research Group
Stagebegeleider: Liselotte van Dijk
Functie: User Experience Designer
Oplevering: 16/11/2021

Inhoudsopgave

Algemene Informatie	1
Over het bedrijf	2
Leerdoelen	3
Werkzaamheden	5

Introductie

Tijdens mijn korte stage voor mijn tweede jaar van de opleiding Communicatie en Multimedia Design op de Hogeschool van Amsterdam loop ik stage bij Digital Production Research Group.

Ik vul daar de rol van user experience designer en word begeleid door Liselotte van Dijk.

In dit document staan de gegevens mijn stagebedrijf en de gegevens van mijn stagebegeleider. Daarnaast leg ik in dit document vast wat mijn leerdoelen en werkzaamheden zijn voor de aankomende 10 weken.

Algemene Informatie

Stageperiode

15-11-2021 tot en met 4-02-2022

Stagebedrijf

Digital Production Research Group (Robot Studio)

Leeuwenburg C-1.09

Weesperzijde 190

1097DZ, Amsterdam

Website: <https://www.hva.nl/urban-technology/gedeelde-content/hoofddocentschappen/digital-production-research-group/dprg.html>

Stagebegeleider

Liselotte van Dijk

Senior Researcher & Project Scout Digital Design & Production

l.van.dijk@hva.nl

0621155021

Profielschets van Liselotte

<https://www.hva.nl/profiel/d/i/l.van.dijk/l.van-dijk.html>

Stagiair

Darshni Banwarie

darshnibanwarie@gmail.com (privé)

darshni.banwarie@hva.nl (werk)

0640589782

Over het bedrijf

Stagebedrijf

Digital Production Research Group
Weesperzijde 190
1097DZ, Amsterdam

Digital Production Research Group (DPRG) onderzoekt hoe geavanceerde ontwerp- en productiemethoden (ook wel 'Digitale Productie' genoemd) gebruikt kunnen worden om maatschappelijke vraagstukken te adresseren.

De groep werkt aan Onderzoeks- en Onderwijsactiviteiten in de Robot Studio, gerelateerd aan drie thema's van de Faculteit Techniek: Smart Industry, Circular Transition en Designing Future Cities.

Hier loop ik stage vanaf 15 November 2021 tot en met 4 Februari 2022.

Het team van Digital Production Research Group bestaat uit een multidisciplinair team die bestaat uit architecten, industrieel design engineers, mechanical engineers, experts in mechatronics & robotics en IT.

Binnen de Robot Studio wordt er onderzoek gepleegd hoe het gebruik van hout verandert kan worden. Er wordt zoveel bruikbare hout weggegooid dat eigenlijk verwerkt kan worden met geautomatiseerde processen en robots (de Upcycle Wood Factory).

Het bedrijf richt zich op dit moment op een online platform die het upcyclen van hout kan faciliteren. Om het hout naar de factory te krijgen hebben ze een gemeenschap nodig die actief hout gaat inleveren, projecten steunt die gemaakt worden van het hout en zelf ook producten gaan kopen gemaakt van het afvalhout. Het bedrijf wilt deze groep met mensen activeren door een online platform te ontwikkelen, die deze processen ondersteund.

Leerdoelen

Multidisciplinair samenwerken

Leerdoel: “Samenwerken in een groot team (11) waarin mensen met verschillende rollen zitten”. Ik vind het interessant om te werken in een team met collega’s uit verschillende vakgebieden. Dat heb ik op school nog niet meegemaakt. Op deze manier kan ik vanuit verschillende standpunten aan mijn opdracht werken.

Hoe ga ik dit doen?

Ik zal zoveel mogelijk met mijn collega’s spreken. Het Upcycle Wood Platform zal ik met twee mede CMD-studenten doen: Duy Pham en Lisa Marsman. Alleen één van ze werkt aan andere functionaliteiten.

Hierbij zal ik dus met Duy aan het platform werken. Wij zullen dus een takenverdeling onder elkaar doen, elkaar helpen problemen oplossen en elkaar feedback geven. Verder zal ik zoveel mogelijk ook met de rest van het team converseren over het proces.

Begrijpen en kaderen

Leerdoel: “De wensen en doelen van de doelgroep inventariseren aan de hand van passend onderzoek.”

Als user experience designer is het belangrijk dat je de doelgroep kent en begrijpt.

Ik moet er ook rekening mee houden dat het consequent bieden van een positieve ervaring aan de gebruiker, het resultaat is van klantloyaliteit. Er zijn zoveel andere mogelijkheden om zich te ontdoen van hun afvalhout. Dus ik wil goed kunnen inspelen op hun behoeften, smaken en emoties zodat ze het Upcycle Wood Platform kiezen voor om hun afvalhout een beter leven aan te bieden.

Het belangrijkste is dat ik over de gegevens beschikt om mijn strategie en ontwerpbeslissingen te ondersteunen.

Hoe ga ik dit doen?

Voordat ik hier stage begon te lopen, was er al een document opgesteld waarin in detail is uitgelegd wie betrokken is, de visie en doel van het platform. Verder was er nog meer bruikbare onderzoek van de vorige stagiaires. Voor mezelf wil ik dit document in kleinere stukken afbreken de komende weken om te ontdekken of er gaten erin zijn. Dus zal ik de komende weken al het onderzoek verzamelen en stuk voor stuk doornemen.

Door middel van de onderzoeksresultaten zal ik de ontwerpvraag weer kritisch bekijken en misschien herformuleren.

Leerdoelen

Manifesteren en presenteren

Leerdoel: “Een sterk verhaal kunnen opbouwen en de klant daarmee onder de indruk brengen en overtuigen.” Als user experience designer is het belangrijk dat je de klant goed kan uitleggen wat je voor ze hebt gemaakt. Het begrijpen van het product kan soms complex voor ze zijn, sinds zij zelf geen ontwerpers zijn.

Hoe ga ik dit doen?

Tijdens het project zijn er om de 8 weken een show and tell moment. Hier gaan we de voortgang van het project presenteren aan collega's, gasten en de hoofddocenten. Ik zal zoveel mogelijk op concrete wijze mijn keuzes onderbouwen zodat het duidelijk is voor het publiek. Ik denk ook dat de key tijdens dit is om een zelfverzekerde presentator te zijn.

Verder zal ik tijdens usability testing het prototype zo duidelijk mogelijk presenteren aan gebruikers die voor het eerst horen van de platform.

Ontwikkelen en reflecteren

Leerdoel: “Leren klant feedback te verwerken en daarna iteraties op basis daarvan plegen.”

Als ontwerper wil je zoveel mogelijk een product ontwerpen dat gebruiksvriendelijk is, zodat zij het gebruiken op lange termijn.

Hoe ga ik dit doen?

Ik zal user feedback verzamelen door middel van usability testing.

Hoe vaker ik dit uitoefen, hoe meer ik zal verbeteren in het plegen van een user test. Ik heb dit niet zo vaak gedaan tijdens mijn opleiding met mensen buiten de opleiding, dus het zal weer een nieuwe ervaring zijn om een frisse blik te krijgen van andere mensen.

Verder wil ik ook leren om te overwegen of de klant feedback realistisch is en haalbaar door expert reviews te doen met mijn begeleider.

Werkzaamheden

De werkzaamheden die ik zal doen als stagiair, zijn het verder uitwerken van het Upcycle Wood Platform. Dit is een online omgeving die het behouden en verwerken van overgebleven hout ondersteunt. Dit project doe ik samen met mede CMD studenten Duy en Lisa. Ik zal verdere onderzoek plegen en van Duy zijn prototype verder uitwerken sinds hij over 3 weken klaar is met zijn stage.

Takenverdeling

Lisa werkt ook aan hetzelfde platform, alleen werkt zij andere functionaliteiten uit. Zij heeft ervoor gekozen om de functionaliteiten op het platform voor architecten uit te werken en wij voor de buurtbewoners. Dus Duy en ik zullen samen werken komende 3 weken.

Het platform is te verdelen in creatives (architecten die ontwerpen maken en particulier (buurtbewoners). Beiden doelgroepen krijgen een andere website te zien aangezien ieder doelgroep andere functionaliteiten nodig heeft. Zo zal de grootste deel van de samenwerking bestaan uit feedback aan elkaar geven en onderzoek wanneer die op gebieden overlappen.

Prototype

Ik zal het platform verder uitbreiden, de eerste drie weken samen met Duy.

Voor het verder uitbreiden van de prototype zal ik CMD onderzoeksmethodes gebruiken. Zoals:

- Usability testing
- Persona (updated)
- Customer Journey (updated)
- Competitive analysis
- Usability Testing
- A/B testing
- Best, good & bad practices

Met deze methodes wil ik zoveel mogelijk in kaart brengen wat de wensen, doelen en frustraties zijn van de doelgroep. Met deze methodes wil ik voor mezelf scherp krijgen wat de doelen en frustaties zijn van de doelgroep die ik heb gekozen om een zo gericht prototype te kunnen ontwerpen.

Het prototype dat ik verder zal ontwerpen is gebaseerd op de doelgroep buurtbewoners. Op het platform heb je een aantal functionaliteiten die naar voren moeten komen om deze doelgroep met een doel te kunnen bereiken.

Werkzaamheden

Het platform heeft een aantal functionaliteiten die voor buurtbewoners centraal staan:

- Hout doneren
- Het steunen van de community
- Aanschaffen van parametrisch ontworpen meubels van afvalhout
- De parametrisch ontworpen meubels kunnen personaliseren naar wens
- Het milieu redden

Het doel is om buurtbewoners te activeren en bewuster om te gaan met afvalhout. De functionaliteiten die ik verder zal ontwerpen zullen dus al deze functionaliteiten moeten faciliteren.

De uitwerking van mijn prototype zal worden gedaan met Figma.

Testen

Om een een zoveel mogelijke onbevooroordeelde mening te hebben over het prototype zal ik zoveel mogelijk usability tests uitvoeren.

Hierdoor zal ik een definitieve conclusie hebben van mensen die niet te maken hebben met UX design om de designproblemen snel en efficiënt op te lossen.

Itereren

Na de usability tests zal ik de onderzoeksresultaten itereren in het prototype.

Naam feedbackgever: Lisa Marsman

Naam stagiair: Darshni Banwarie

Met dit feedbackformulier willen we inzicht krijgen in de competentieontwikkeling van de stagiair. Een competentie is het zichtbare vermogen van de professional om kennis, houding en vaardigheden te integreren tot adequaat beroepsmatig handelen. Om de ontwikkeling te kunnen zien willen we u vragen om twee keer – halverwege en aan het eind van de stage – per gekozen competentie aan te geven in welke mate naar uw mening de student bepaald gedrag vertoont of beheerst: onvoldoende, zwak, voldoende, goed, zeer goed. De student geeft zelf aan, aan welke competenties hij/zij wil werken. Aan de competentie “multidisciplinair samenwerken” wordt sowieso gewerkt. Tot slot: het gaat ons erom om een indruk te krijgen van uw mening over het functioneren van onze student. Een competentie die u naar uw mening niet kan beoordelen, graag met ‘niet van toepassing’ (n.v.t.) invullen.

Dit formulier wordt door drie personen ingevuld: de bedrijfsbegeleider, een collega en de stagiair zelf.

A Verloop stage

Zijn er opvallende punten als het gaat om algemene HBO-competenties dan wel in positieve of in negatieve zin? Denk daarbij aan kwaliteiten als:

Organisatie en planning van het werk	Contacten met collega's	Mondelinge uitdrukingsvaardigheid
Taakopvatting	Contacten met leidinggevenden	Luistervaardigheid
Voldoende kennis	Contacten met derden (klanten, opdrachtgevers)	Inzicht in eigen mogelijkheden en voorkeuren
Voldoende vakinhoudelijke vaardigheden	Flexibiliteit	Toepasbaarheid resultaten in het bedrijf
Kwaliteit uitvoering van de werkzaamheden	Zelfkritiek	Begrip en inzicht in organisatie
Kwantiteit uitvoering van de werkzaamheden	Overtuigingskracht	
Zelfstandigheid (beslissen en handelen)	Stressbestendigheid	
Initiatief	Schriftelijke uitdrukingsvaardigheid	

Notities:

Darshni is een fijne collega om mee samen te werken. Ze heeft een assertieve houding richting het team. Daarnaast zet ze haar UX kennis goed om in de ontwerpen die zij maakt.



De opleiding CMD heeft 9 competenties die samen het eindniveau beschrijven. De student hoeft bij de stage **NIET OP ALLE** competenties beoordeeld te worden. In het stageplan heeft de student in overleg met de stagebegeleider van school bepaald aan welke 4 competenties hij/zij gaat werken. De competentie "multidisciplinair samenwerken" moet verplicht beoordeeld worden. Daarnaast geeft de stagiair nog 3 andere competenties aan waarop hij/zij feedback wil.

B Assessment van CMD-competenties:

1. Begrijpen & kaderen – Inventariseert doelen, wensen en ideeën van belanghebbenden en vertaalt deze naar een ontwerp-probleem binnen een context. Kan omgaan met een veranderende of lastig inzichtelijke probleemsituatie, blijft vragen stellen en herformuleert de ontwerp-vraag. Kiest doelgericht passende ontwerptheorieën en -methodieken en kan keuzes onderbouwen.

☐ Onvoldoende ☐ Zwak ☐ Voldoende ☐ Ruim voldoende ☒ Goed ☐ Zeer goed

Concreet voorbeeld waar de stagiair dit heeft laten zien:

De ontwerp-vraag is opgesteld in de KIEM. Dit is de subsidieaanvraag voor het Upcycle Wood Platform. Tijdens het itereren maakte Darshni vaak de terugkoppeling naar de design brief (KIEM) om de visie van het project scherp te houden.

2. Conceptualiseren – In staat trends en ontwikkelingen mee te nemen en toe te passen in ontwerp. Gebruikt passende creatieve methodes en technieken voor het ontwikkelen van ideeën en maakt onderbouwde keuzes. Is in staat om creativiteit in te zetten en te experimenteren om nieuwe wegen te verkennen. Kan omgaan met verschillende conflicterende belangen van de stakeholders zonder het ontwerp te veronachtzamen.

☐ Onvoldoende ☐ Zwak ☐ Voldoende ☐ Ruim voldoende ☒ Goed ☐ Zeer goed

Concreet voorbeeld waar de stagiair dit heeft laten zien:

3. Verbeelden & maken – Kan ideeën verbeelden, beschrijven, concreet maken en overdragen aan anderen. Maakt passende prototypes met een specifiek doel als onderdeel van het iteratief ontwerpproces. Past ontwerpprincipes toe [op vormgevings-, interactie-, en technisch vlak] en heeft oog voor detail. Durft te experimenteren om tot een oplossing te komen.

☐ Onvoldoende ☐ Zwak ☐ Voldoende ☐ Ruim voldoende ☒ Goed ☐ Zeer goed

Concreet voorbeeld waar de stagiair dit heeft laten zien:

4. Evalueren – Is kritisch op het eigen werk met als doel dit te verbeteren en zoekt actief naar feedback. Is in staat om ethische gevolgen van het ontwerp te verantwoorden. Evalueert de vorderingen continu met gebruikers, andere stakeholders, experts en collega's. Kent een repertoire aan kwalitatieve en kwantitatieve testmethodes en -technieken. Kiest de juiste technieken bij de testdoelen en trekt valide conclusies.

☐ Onvoldoende ☐ Zwak ☐ Voldoende ☐ Ruim voldoende ☐ Goed ☐ Zeer goed

Concreet voorbeeld waar de stagiair dit heeft laten zien:

X 5. Multidisciplinair samenwerken – Is in staat in heterogene groepen te werken; en onderkent de verschillende kwaliteiten van teamleden en stemt de taakverdeling daar op af. Kan samenwerken met andere disciplines en maakt de vertaling naar het eigen ontwerp. Reflecteert op het teamproces en eigen rol, kan problemen herkennen, geeft en verwerkt constructieve feedback.

☐ Onvoldoende ☐ Zwak ☐ Voldoende ☐ Ruim voldoende ☐ Goed ☒ Zeer goed

Concreet voorbeeld waar de stagiair dit heeft laten zien:

In coronatijd is dit natuurlijk net iets anders dan normaal. Door vaak te bellen (soms hele dagen) werkten wij goed samen. Verder verdiepte Darshni zich in de werkzaamheden van andere teamleden door bij de Show & Tell presentatie in te tunen. De taken die Darshni op zich nam in het Upcycle Wood Platform was met name het gebruik van de website op individueel niveau, waar ik meer focus legde op het community.

6. Manifesteren & presenteren – Kan overtuigend communiceren d.m.v. een valide onderbouwing. Beheerst verschillende communicatievormen en presentatiestijlen; een CMD'er kan inspireren, informeren, overleggen, overtuigen en motiveren. Werkt vanuit passie en betrokkenheid en dat zie je terugkomen in de kwaliteit van het werk.

☐ Onvoldoende ☐ Zwak ☐ Voldoende ☐ Ruim voldoende ☒ Goed ☐ Zeer goed

Concreet voorbeeld waar de stagiair dit heeft laten zien:

Tijdens de presentaties van ontwerpen onderbouwde Darshni haar ontwerpen aan de hand van UX principes. Waarna er interessante gesprekken ontstonden over de keuzes.

7. Initiëren, organiseren en regisseren – Zet creativiteit in om verbeteringen te realiseren. Plant een ontwerptraject, voert het uit, controleert het en stuurt bij waar nodig, rekening houdend met tijd, middelen en kwaliteit. Maakt een inschatting van de succes- en risicofactoren m.b.t. het ontwerptraject. Kan op metaniveau over projectdoelen en prioriteiten nadenken en kan strategische keuzes maken.

☐ Onvoldoende ☐ Zwak ☐ Voldoende ☐ Ruim voldoende ☒ Goed ☐ Zeer goed

Concreet voorbeeld waar de stagiair dit heeft laten zien:

8. Ontwikkelen & reflecteren – Reflecteert tijdens het ontwerptraject op kwaliteit van eigen handelen en stuurt bij. Reflecteert op de kwaliteit van het product en trekt hier lering uit. Stuurt zichzelf bij ten aanzien van de eigen ontwikkeling. Verdiept zich voortdurend in de ontwikkelingen op het gebied van relevante vakgebieden en weet deze op waarde te schatten.

☐ Onvoldoende ☐ Zwak ☐ Voldoende ☐ Ruim voldoende ☒ Goed ☐ Zeer goed

Concreet voorbeeld waar de stagiair dit heeft laten zien:

Darshni is op de hoogte van trends en theorie betreft UX design. Haar redenering kwam hieruit voort. Ook door oudere versies van het platform erbij te pakken reflecteerde zij op waarom wij bepaalde keuzes hebben gemaakt.

9. Onderzoeken – Toont een onderzoekende houding. Kan zelf onderzoek verrichten en passende methodes hanteren. Kan eigen onderzoek en dat van anderen op waarde schatten. Trekt de conclusies uit het onderzoek en past deze toe in het ontwerp.


☐ Onvoldoende ☐ Zwak ☐ Voldoende ☐ Ruim voldoende ☐ Goed ☐ Zeer goed

Concreet voorbeeld waar de stagiair dit heeft laten zien:

Datum

2022-01-26

Handtekening



Naam feedbackgever: Liselotte van Dijk

Naam stagiair: Darshni Banwarie

Met dit feedbackformulier willen we inzicht krijgen in de competentieontwikkeling van de stagiair. Een competentie is het zichtbare vermogen van de professional om kennis, houding en vaardigheden te integreren tot adequaat beroepsmatig handelen. Om de ontwikkeling te kunnen zien willen we u vragen om twee keer – halverwege en aan het eind van de stage – per gekozen competentie aan te geven in welke mate naar uw mening de student bepaald gedrag vertoont of beheerst: onvoldoende, zwak, voldoende, goed, zeer goed. De student geeft zelf aan, aan welke competenties hij/zij wil werken. Aan de competentie “multidisciplinair samenwerken” wordt sowieso gewerkt. Tot slot: het gaat ons erom om een indruk te krijgen van uw mening over het functioneren van onze student. Een competentie die u naar uw mening niet kan beoordelen, graag met ‘niet van toepassing’ (n.v.t.) invullen.

Dit formulier wordt door drie personen ingevuld: de bedrijfsbegeleider, een collega en de stagiair zelf.

A**Verloop stage**

Zijn er opvallende punten als het gaat om algemene HBO-competenties dan wel in positieve of in negatieve zin? Denk daarbij aan kwaliteiten als:

Organisatie en planning van het werk

Taakopvatting

Voldoende kennis

Voldoende vakinhoudelijke vaardigheden

Kwaliteit uitvoering van de werkzaamheden

Kwantiteit uitvoering van de werkzaamheden

Zelfstandigheid (beslissen en handelen)

Initiatief

Contacten met collega's

Contacten met leidinggevenden

Contacten met derden (klanten, opdrachtgevers)

Flexibiliteit

Zelfkritiek

Overtuigingskracht

Stressbestendigheid

Schriftelijke uitdrukkingsvaardigheid

Mondelinge uitdrukkingsvaardigheid

Luistervaardigheid

Inzicht in eigen mogelijkheden en voorkeuren

Toepasbaarheid resultaten in het bedrijf

Begrip en inzicht in organisatie

Notities:

Darshni heeft in haar stage laten zien dat ze goed kan samenwerken (met collega's en leidinggevende), haar kennis effectief kan inzetten, goed kan communiceren en dat je heel fijn met haar kan samenwerken. Zeker in zo'n lastige situatie als met corona en thuiswerken, bleef ze goed aangehaakt en heeft zich flexibel opgesteld naar de werkomgeving. Ze gaat zelfstandig te werk, stelt overtuigend verandering voor en kan ook goed omgaan met opmerkingen en het aanpassen van haar werk. Denkt dan ook goed open en flexibel mee. Kortom een hele fijne collega!



De opleiding CMD heeft 9 competenties die samen het eindniveau beschrijven. De student hoeft bij de stage **NIET OP ALLE** competenties beoordeeld te worden. In het stageplan heeft de student in overleg met de stagebegeleider van school bepaald aan welke 4 competenties hij/zij gaat werken. De competentie "multidisciplinair samenwerken" moet verplicht beoordeeld worden. Daarnaast geeft de stagiair nog 3 andere competenties aan waarop hij/zij feedback wil.

B Assessment van CMD-competenties:

☐ **1. Begrijpen & kaderen** – Inventariseert doelen, wensen en ideeën van belanghebbenden en vertaalt deze naar een ontwerp-probleem binnen een context. Kan omgaan met een veranderende of lastig inzichtelijke probleemsituatie, blijft vragen stellen en herformuleert de ontwerp-vraag. Kiest doelgericht passende ontwerptheorieën en -methodieken en kan keuzes onderbouwen.

☐ Onvoldoende ☐ Zwak ☐ Voldoende ☐ Ruim voldoende ☒ Goed ☐ Zeer goed

Concreet voorbeeld waar de stagiair dit heeft laten zien:

De ontwerp-vraag is opgesteld in de KIEM. Dit is de subsidieaanvraag voor het Upcycle Wood Platform. Tijdens het itereren maakte Darshni vaak de terugkoppeling naar de design brief (KIEM) om de visie van het project scherp te houden.

☐ **2. Conceptualiseren** – In staat trends en ontwikkelingen mee te nemen en toe te passen in ontwerp. Gebruikt passende creatieve methodes en technieken voor het ontwikkelen van ideeën en maakt onderbouwde keuzes. Is in staat om creativiteit in te zetten en te experimenteren om nieuwe wegen te verkennen. Kan omgaan met verschillende conflicterende belangen van de stakeholders zonder het ontwerp te veronachtzamen.

☐ Onvoldoende ☐ Zwak ☐ Voldoende ☐ Ruim voldoende ☒ Goed ☐ Zeer goed

Concreet voorbeeld waar de stagiair dit heeft laten zien:

Darshni deed onderzoek voordat zij schermen maakte en onderzocht best practices om die toe te passen in het ontwerp.

☐ **3. Verbeelden & maken** – Kan ideeën verbeelden, beschrijven, concreet maken en overdragen aan anderen. Maakt passende prototypes met een specifiek doel als onderdeel van het iteratief ontwerpproces. Past ontwerpprincipes toe [op vormgevings-, interactie-, en technisch vlak] en heeft oog voor detail. Durft te experimenteren om tot een oplossing te komen.

☐ Onvoldoende ☐ Zwak ☐ Voldoende ☐ Ruim voldoende ☐ Goed ☒ Zeer goed

Concreet voorbeeld waar de stagiair dit heeft laten zien:

Het prototype werd onderbouwd met UX principes en wat ze uit de minor User Experience Design heeft geleerd.

☐ **4. Evalueren** – Is kritisch op het eigen werk met als doel dit te verbeteren en zoekt actief naar feedback. Is in staat om ethische gevolgen van het ontwerp te verantwoorden. Evalueert de vorderingen continu met gebruikers, andere stakeholders, experts en collega's. Kent een repertoire aan kwalitatieve en kwantitatieve testmethodes en -technieken. Kiest de juiste technieken bij de testdoelen en trekt valide conclusies.

☐ Onvoldoende ☐ Zwak ☐ Voldoende ☐ Ruim voldoende ☒ Goed ☐ Zeer goed

Concreet voorbeeld waar de stagiair dit heeft laten zien:

We hielden elke week een meeting waar we het werk gingen bespreken en waar ik Darshni feedback gaf op het ontwerp. Waarna zij ging itereren.

☒ **5. Multidisciplinair samenwerken** – Is in staat in heterogene groepen te werken; en onderkent de verschillende kwaliteiten van teamleden en stemt de taakverdeling daar op af. Kan samenwerken met andere disciplines en maakt de vertaling naar het eigen ontwerp. Reflecteert op het teamproces en eigen rol, kan problemen herkennen, geeft en verwerkt constructieve feedback.

☐ Onvoldoende ☐ Zwak ☐ Voldoende ☐ Ruim voldoende ☒ Goed ☐ Zeer goed

Concreet voorbeeld waar de stagiair dit heeft laten zien:

Tijdens de lockdown was dit natuurlijk anders. Lisa (mede CMD student) en zij werkten samen aan het platform en gingen dan online bellen en samen werken aan het platform. De taken die Darshni op zich nam in het Upcycle Wood Platform was met name het gebruik van de website op individueel niveau.

☐ **6. Manifesteren & presenteren** – Kan overtuigend communiceren d.m.v. een valide onderbouwing. Beheerst verschillende communicatievormen en presentatiestijlen; een CMD-er kan inspireren, informeren, overleggen, overtuigen en motiveren. Werkt vanuit passie en betrokkenheid en dat zie je terugkomen in de kwaliteit van het werk.

☐ Onvoldoende ☐ Zwak ☐ Voldoende ☐ Ruim voldoende ☒ Goed ☐ Zeer goed

Concreet voorbeeld waar de stagiair dit heeft laten zien:

Tijdens de presentaties van ontwerpen onderbouwde Darshni haar ontwerpen aan de hand van UX principes.

☐ **7. Initiëren, organiseren en regisseren** – Zet creativiteit in om verbeteringen te realiseren. Plant een ontwerptraject, voert het uit, controleert het en stuurt bij waar nodig, rekening houdend met tijd, middelen en kwaliteit. Maakt een inschatting van de succes- en risicofactoren m.b.t. het ontwerptraject. Kan op metaniveau over projectdoelen en prioriteiten nadenken en kan strategische keuzes maken.

☐ Onvoldoende ☐ Zwak ☐ Voldoende ☐ Ruim voldoende ☒ Goed ☐ Zeer goed

Concreet voorbeeld waar de stagiair dit heeft laten zien:

Darshni maakte haar planning elke week bespreekbaar en ze was realistisch met welke onderdelen van het platform nog meer tijd nodig hebben. En ze maakte de primaire functionaliteiten een prioriteit en werkte eerst aan die zodat ze volledig zijn uitgewerkt.

☐ **8. Ontwikkelen & reflecteren** – Reflecteert tijdens het ontwerptraject op kwaliteit van eigen handelen en stuurt bij. Reflecteert op de kwaliteit van het product en trekt hier lering uit. Stuurt zichzelf bij ten aanzien van de eigen ontwikkeling. Verdiept zich voortdurend in de ontwikkelingen op het gebied van relevante vakgebieden en weet deze op waarde te schatten.

☐ Onvoldoende ☐ Zwak ☐ Voldoende ☐ Ruim voldoende ☒ Goed ☐ Zeer goed

Concreet voorbeeld waar de stagiair dit heeft laten zien:

Darshni is op de hoogte van trends en theorie betreft UX design. Haar redenering kwam hieruit voort. Ook door oudere versies van het platform erbij te pakken reflecteerde zij op waarom zij bepaalde keuzes hebben gemaakt en waarom bepaalde schermen niet in de final versie komen.

☐ **9. Onderzoeken** – Toont een onderzoekende houding. Kan zelf onderzoek verrichten en passende methodes hanteren. Kan eigen onderzoek en dat van anderen op waarde schatten. Trekt de conclusies uit het onderzoek en past deze toe in het ontwerp.

☐ Onvoldoende ☐ Zwak ☐ Voldoende ☐ Ruim voldoende ☒ Goed ☐ Zeer goed

Concreet voorbeeld waar de stagiair dit heeft laten zien:

Darshni heeft tijdens de stage ook gebruikersonderzoek gedaan, en gebaseerd daarop het platform uitgewerkt

Datum

2022-01-31

Handtekening



Testformulier UWP

Concept
Upcycle Wood Platform
Inleiding vooraf
Welkom bij de usability test. Het komende halfuur gaan we de applicatie testen voor het Upcycle Wood Platform. Vind je het oke als dit gesprek wordt opgenomen? De opnames zullen niet worden gedeeld met externe partijen.
Algemene informatie vragen vooraf (waarmee je laat zien dat de testpersoon in de doelgroep past)
Naam: Lyanne
Leeftijd: 22
Datum: 31/01/2022
Scenario <i>Stel je voor dat je overgebleven hout over hebt in je tuin en je wilt het op een duurzame manier kwijt. Maar je kent geen organisatie of bedrijf dat hiervoor kunt zorgen. Vandaag hoor je opeens over het Upcycle Wood Platform en beslis je om deze uit te proberen</i>
Opdrachten/vragen

Doelen	Opdrachten	Vragen (Doorvragen)
1. Het UWP moet de gebruiker in staat stellen om hout te doneren.	Kun je hout doneren?	<ul style="list-style-type: none"> - Hoe ging het doneren van hout? <i>De flow was wel duidelijk, alleen vind ik dat jullie eerst moeten vragen wat voor hout ik heb en daarna vervoer opties kiezen</i> - Zijn er onderdelen die je niet begreep? - Heb je nog tips om dit te verbeteren? <i>Ik vind het niet belangrijk om een username te hebben, ik vond dat onderdeel te veel. Verder vind ik dat als dit onderdeel gratis is, dat het duidelijker naar voren moet komen. Misschien in het begin.</i>
2. Het UWP moet de gebruiker in staat stellen om een project te ondersteunen en zelf een	Zou je hout kunnen doneren voor een project?	<ul style="list-style-type: none"> - Hoe vond je de taak gaan? - Zijn er onderdelen die je niet begreep? <i>Dit</i>

project starten.	Zou je zelf een project kunnen starten?	<i>onderdeel vond ik helemaal goed gaan</i> - Heb je nog tips om dit te verbeteren? - Hoe zou jij dit hebben aangepakt?
3. Het UWP moet de gebruiker in staat stellen om een product aan te passen.	Zou je een eigen product kunnen aanpassen?	- Hoe vond je het gaan? - Zijn er onderdelen die je niet begreep? <i>Wanneer ik een product aanpas, wil ik liever op de tabjes klikken ipv "next" drukken. Ik denk dat "next" pas klikbaar hoeft te zijn wanneer je je tafel hebt aangepast.</i> - Heb je nog tips om dit te verbeteren? - Hoe zou jij dit hebben aangepakt?
4. Het UWP moet de gebruiker informeren over het doel van het platform	Zou je op de call to action learn more kunnen klikken?	- Wat vond je van de succes story? <i>Ik had nieteens door dat de "learn more" knop naar een andere pagina leidt. Ik denk dat je daar success story moet opschrijven ipv learn more</i> - Heeft deze pagina je genoeg geïnformeerd over UWP? <i>Ja</i> - Zijn er onderdelen die je niet begreep? - Heb je nog tips om dit te verbeteren?
5. Het UWP moet de gebruiker een overzicht geven van hun persoonlijke zaken.	Zou je op je account kunnen gaan?	- Is de omgeving in jouw account duidelijk? <i>Ja</i> - Vindt je de chatfunctie handig? <i>Ja</i> - Heb je nog tips om dit te verbeteren? - Hoe zou jij dit hebben aangepakt?
6. Het UWP moet de gebruiker een duidelijke contactformulier aanbieden.	Hoe zou je contact op zoeken?	- Was contact duidelijk te vinden? <i>Ja, ik vond het wel duidelijk, ziet er wel herkenbaar uit</i> - Is er gebruik gemaakt van de juiste labels?
7. Het moet de gebruiker de	Zou je iets kunnen op zoeken?	- Is het duidelijk wat je

mogelijkheid aanbieden om te kunnen zoeken (search) in het platform.		kunt op zoeken in het platform? <i>Ik wist niet echt wat ik moest op zoeken hier, misschien een voorbeeld in de label schrijven</i> - Hoe kunnen wij dit verbeteren?
--	--	---

Overige feedback tester:

- Open klap ding aan het begin landingspagina is niet duidelijk, ik wist niet dat als je erop klikt dat er tekst verschijnt. Zo verberg je de tekst vind ik
- Het doel van het platform zie je en hoeft je niet te zoeken
- Lettertypes en kleuren zijn niet consistent (kopjes zijn steeds een andere kleur)
- Lettertypes moeten meer poppen
- Verschil tussen hoofdstuk en tekst moet onderscheid worden
- T lijkt alsof jullie het doel van het platform verbergen met die klap dingen
- De tafel misschien wel in huis hebben, maar het is wel duur