

SOFFERS - D.R.P. Ontwerpproces

Persoonlijkheid in een portfolio en een andere kijk op je werk



“You don’t hire for skills, you hire for attitude.
You can always teach skills.”

— Herb Kelleher

Naam student	Fedor Karel Andre SOFFERS
Studentnummer	567780
Klas	AIM DMP A-M-f
Begeleidend docent	Dhr. M. De Vries
Datum	Vrijdag 25 juni 2022
Minor	Digital Media Production
Versie	2.0

1 Samenvatting

In dit document beschrijf ik mijn ontwerpproces tijdens de minor Digital Media Production. Voor deze minor heb ik mijn eigen project mogen kiezen. Mijn project gaat over het moderniseren van een portfolio. Zo wil ik te weten komen met mijn project of het mogelijk is om meer persoonlijkheid en karakter over te brengen in een portfolio en heb ik geprobeerd een concept op te stellen voor het visueel inzichtelijker maken van mijn werk zodat ik en andere studenten hier gebruik van kunnen maken in de toekomst.

Om de hoofdvraag te kunnen beantwoorden heb ik gebruik gemaakt van deelvragen waarmee ik onderzoek wat de vaste onderdelen zijn in een portfolio, wat mijn eigen persoonlijkheid is en hoe je dit kan testen, of er vaste karaktereigenschappen zijn, hoe ik mijzelf beter in beeld kan overbrengen en hoe ik mijn werk inzichtelijker kan maken. Hoe ik dit wil gaan aanpakken is te lezen in [4 Aanpak](#) en de resultaten op deze deelvragen zijn verderop te lezen in [5 Resultaten](#). Zo heb ik gebruik gemaakt van 3D modellen van mijzelf in mijn ontwerpen en heb ik een concept bedacht waarmee ik mijn werk inzichtelijker kan maken geïnspireerd door het werk van Guido Crolla en zijn project Power To Flower.

Als onderdeel van dit project heb ik twee experimenten uitgevoerd, zo heb ik een experiment gedaan naar verschillende iconen en het weergeven van niveaus en in mijn tweede experiment ben ik gaan onderzoeken en prototyperen met verschillende 3D scan en modelleringstechnieken. Deze experimenten zijn opgenomen in de bijlage folder, een samenvatting hiervan is te lezen in [8.1 Experiment 1](#) en [8.2 Experiment 2](#)

Tot slot concludeer ik dat het zeker mogelijk is om meer persoonlijkheid en karakter over te brengen in een portfolio, hier zijn verschillende manieren voor. Ook stel ik dat met mijn concept voor projecten en werk visueel meer inzichtelijk gemaakt kunnen worden waardoor hier ook waarde in zit voor studenten als een ondersteuning in de schoolcarrière.

2 Inhoudsopgave

1 Samenvatting	2
2 Inhoudsopgave	3
3 Inleiding	4
3.1 Hood- & deelvragen	6
4 Aanpak	7
4.1 Deelvraag 1: "Wat zijn vaste onderdelen in een portfolio?"	7
4.2 Deelvraag 2: "Wat is mijn persoonlijkheid/karakter en hoe kan je dit testen?"	7
4.3 Deelvraag 3: "Hoe kan ik mijzelf beter in beeld brengen / overbrengen? "	8
4.4 Deelvraag 4: "Zijn er vaste eigenschappen of skills waarover studenten (moeten) beschikken?"	8
4.5 Deelvraag 5: "Kan ik mijn werk en projecten visueel inzichtelijker maken zodat ook andere studenten dit kunnen gebruiken en toepassen?"	9
4.5.1 Experimenten #1 & #2	9
5 Resultaten	10
5.1 Deelvraag 1: "Wat zijn vaste onderdelen in een portfolio?"	10
5.1.1 Introductie / Homepage	10
5.1.2 About	11
5.1.3 Work	13
5.1.4 Contact	14
5.2 Toepassing eigen ontwerp	15
5.3 Deelvraag 2: "Wat is mijn persoonlijkheid/karakter en hoe kan je dit testen?"	16
5.5 Deelvraag 3: "Hoe kan ik mijzelf beter in beeld overbrengen?"	19
5.6 Deelvraag 4: "Zijn er vaste eigenschappen of skills waarover studenten (moeten) beschikken?"	25
5.7 Deelvraag 5: "Kan ik mijn werk en projecten visueel inzichtelijker maken zodat ook andere studenten dit kunnen gebruiken en toepassen?"	27
6 Conclusie	32
7 Literatuur- & bronnenlijst	34
8 Bijlagen	39
8.1 Experiment 1	39
8.1.1 Samenvatting	39
8.2 Experiment 2	39
8.2.1 Samenvatting	39
8.3 Resultaten enquête experiment 1 iconen	40
8.4 Ster Grafiek Naruto	41
8.5 Ontwerp ster grafiek	41
8.6 Alternatief ontwerp ster grafiek	42
9 Reflectieverslag	43

3 Inleiding

Tijdens mijn tweede jaar van de opleiding HBO-ICT heb ik mijzelf voorgenomen om mij vast te oriënteren en voor te bereiden op het werk wat ik na het afronden van de opleiding wil gaan doen. Hiervoor was het van belang om voor mijzelf een cv te maken en vast te beginnen aan het opzetten van een portfolio waarin ik gedurende mijn schooltijd de verschillende projecten kon verzamelen om later te gebruiken tijdens het solliciteren naar functies in mijn werkveld.

Dit was in de zomer van 2019. Ik ben toen opzoek gegaan naar voorbeelden van hoe anderen in dezelfde richting het hadden aangepakt om dit te gebruiken als inspiratie en richting voor mijn eigen werk. Het viel mij toen al op dat vrijwel alle portfolio websites en cv's op elkaar leken. Ik heb mij hier toen niet veel van aangetrokken en hier gedacht dat dit dan wel de manier zou zijn hoe het gemaakt moest worden, dat bedrijven het in dit format willen hebben.

Nu, in 2022, heb ik vrijwel geen ontwikkelingen gezien en zijn worden nog steeds dezelfde, saaie, formats aangehouden. Er zijn wel duidelijk veranderingen te zien in het algemene design, maar de informatie en inhoud zijn vrijwel niet mee verandert met de tijd.

Ik ben van mening dat een ieder die een portfolio of cv maakt volgens dezelfde formats als 5 jaar geleden zichzelf tekort doet en dat we juist nu in 2022 meer middelen tot onze beschikking hebben om meer van onszelf over te brengen, meer personal branding als het ware. Ook heb ik opgemerkt dat er tegenwoordig steeds meer aandacht ontstaat voor het individu, wie je bent naast je kwalificaties en skills en ik denk dat een portfolio hier uitermate geschikt voor is en dat het internet ons de ruimte biedt.

Mijn oog is gevallen op de minor Digital Media Production (DMP) vanwege de catchphrase: "lets dat je altijd al wilde maken en waar je nooit aan toe kwam". Dit zag ik als een uitgelezen moment om mijn portfolio project weer op te pakken en hier nu eens echt werk van te maken. Tijdens de minor ben je bezig met een eigen vrij project waar je complete creatieve vrijheid hebt. Het was natuurlijk wel zo dat ik niet simpelweg mijn portfolio tijdens dit project kon maken, maar hier wel de verdieping op moest zoeken. Volgend hierop ben ik gaan nadenken over wat mij stoorde aan de vele portfolio's die ik online al had gezien en wat ik hier voor verandering in kon aanbrengen. Daarnaast wou ik me graag tijdens deze minor niet richten op de technische uitwerking (het coderen) van het portfolio omdat ik niet geïnteresseerd ben in de technische uitwerking van een portfolio website maar wil ik graag wat meer proeven van het ontwerpen en conceptualiseren tijdens een project. Dit omdat ik hier tijdens mijn schoolcarrière en freelance werk tot nog toe niet mee in aanraking ben geweest omdat dit ofwel al vaststond of dit niet mijn taak was. Hierdoor zag ik de minor ook als een kans om mijzelf wat meer te verbreden en andere vlakken ervaren van een project.

Voor mij zijn er twee problemen die ik zelf heb ondervonden tijdens het ontwerpen van mijn portfolio, namelijk dat ik niet wist hoe ik mijzelf meer kon overbrengen in het portfolio. Ik wil meer overbrengen hoe ik ben dan enkel een pasfoto van mijzelf en een korte tekst.

Een voor mij belangrijke expert die ik heb benaderd tijdens de minor is de heer A.K. McNaughton, managing director van [Instance Studio](#); Hij vertelde mij dat hij in een sollicitatieprocedure niet alleen kijkt naar de technische skills van iemand maar juist erg bezig is met hoe die persoon is en overkomt. Dit is voor hem belangrijk omdat wanneer hij iemand aanneemt deze persoon ook goed in het team moet passen. Dit natuurlijk omdat er samengewerkt wordt en wanneer er een mismatch is tussen persoonlijkheden dit negatieve gevolgen heeft op de resultaten.

Ook werd ik erop geattendeerd dat er tijdens sollicitatieprocedures ook wel eens persoonlijkheidstesten aan bod kunnen komen omdat het belangrijk is voor een opdrachtgever om een inzicht te krijgen in de persoonlijkheid en het karakter van een werknemer omdat dit van grote invloed is op het arbeidsgedrag van een toekomstig werknemer.

(<https://www.testgroup.nl/je-persoonlijkheid-is-een-stabiele-factor-ook-op-de-werkvloer/> & <https://www.carrieretijger.nl/carriere/solliciteren/onderzoeken/psychologisch/persoonlijkheidstest>)

Het andere probleem dat is dat ik niet goed wist hoe ik mijn werk/projecten kon showcasesen, anders dan weer een korte beschrijving en referenties naar stukken code. Hiermee kan ik natuurlijk niet inzichtelijk maken wat ik allemaal heb gedaan voor een project, wat ik allemaal geleerd heb en waar er nog ruimte voor verbetering is.

Dit is in eerste instantie voornamelijk voor mij een probleem geweest, maar tijdens gesprekken met andere studenten waarin ik vertelde over de moeilijkheden die ik hierin ervaarde werd mij duidelijk dat ik niet de enige ben die hier mee worstelt. Ook kwam vaak naar voren dat er eigenlijk geen goede voorbeelden of handleidingen zijn voor studenten en dat hier vanuit de Hogeschool Arnhem & Nijmegen niet of weinig aandacht aan besteed wordt. Dit terwijl dit voor vele van de opleiding HBO-ICT toch wel een erg interessant onderwerp is.

Ik heb studenten dan ook als mijn voornaamste doelgroep gekozen, specifiek die aan de opleidingen ICT en CMD. Verdere groepen die hier naar mijn idee baat van zullen hebben zijn mensen in de werkvelden van ICT en CMD. Ik heb voor de doelgroep studenten gekozen niet alleen omdat ik zelf student ben, maar voornamelijk omdat ik denk dat studenten na hun propedeutisch jaar hier veel baat van kunnen hebben en dit het moment in hun schoolcarrière is dat ze aan grotere en complexere projecten gaan werken.

3.1 Hood- & deelvragen

De probleemstellingen “een betere indruk willen geven van mijn persoonlijkheid” en “een gestructureerder en inzichtelijker beeld geven van wat ik heb gedaan in projecten” hebben tot de volgende vraagstelling geleidt:

“In hoeverre kan ik een portfolio ontwerpen waarin ik meer mijn persoonlijkheid/karaktereigenschappen naar voren kan brengen en ik een meer gestructureerd inzicht kan geven in wat ik heb gedaan tijdens mijn werk/projecten/opdrachten om zo mijn werk beter te belichten?”

De deelvragen die ik nodig heb om de hoofdvraag(en) te beantwoorden informatiebehoefte te komen zijn onder andere:

1. *“Wat zijn vaste onderdelen in een portfolio?”*
2. *“Wat is mijn persoonlijkheid/karakter en hoe kan je dit testen?”*
3. *“Hoe kan ik mijzelf beter in beeld overbrengen?”*
4. *“Zijn er vaste eigenschappen of skills waarover studenten moeten beschikken?”*
5. *“Kan ik mijn werk en projecten visueel inzichtelijker maken zodat ook andere studenten dit kunnen gebruiken en toepassen?”*

4 Aanpak

4.1 Deelvraag 1: “Wat zijn vaste onderdelen in een portfolio?”

Om tot de kern te komen van wat een portfolio is en waar het uit bestaat heb ik voor deelvraag 1 gebruik gemaakt van het onderzoeksgebied bieb van de [CMD Methode Kaart](#) en de [ICT Research Methods](#). Ik wil hier namelijk weten wat door anderen op dit gebied al gedaan is en welke onderdelen tot de kern behoren van een portfolio om mij hier op te kunnen richten bij het ontwerpen. Dit zodat ik een kern concept en ontwerp heb van waaruit er altijd ruimte is voor eigen interpretatie en invulling. De techniek die ik hier toepas is de [Best, Good and Bad Practices](#).

Ik heb dit aangepakt door online veel te zoeken naar voorbeelden van portfolio's en deze te analyseren. Deze heb ik vergelijkt en om hieruit de kern onderwerpen eruit te distilleren. Hiervoor heb ik gebruik gemaakt van sites en blogs met kopjes als [Best Portfolio Websites to Fuel Your Inspiration](#), [29 unique design portfolio examples built in Webflow](#) en [How To Build a Software Developer Portfolio \(And Why You Need One\)](#).

4.2 Deelvraag 2: “Wat is mijn persoonlijkheid/karakter en hoe kan je dit testen?”

Deelvraag 2 heb ik tijdens experiment #2 onderzocht. Om een beter beeld te krijgen van mijn karakter heb ik een [enquête](#) opgesteld en deze verspreid onder kennissen, familie en collega's uit eerdere beroepen. Ik heb hier gekozen voor een enquête omdat ik zo beter kan zien of er een “globaal” idee vormt van hoe mijn karakter is. Ik heb hier voornamelijk visuele associatieve vragen gesteld, zoals “*wat voor een auto ben ik?*” om zo een betere beeldvorming te kunnen maken die mij later zou kunnen helpen bij het realiseren van een fotorealistisch model van mijzelf.

Ook ben ik benieuwd naar de resultaten van deze enquête omdat ik zelf natuurlijk wel een idee heb van mijn karakter, maar ik benieuwd ben of dit ook is hoe ik overkom op de mensen om mij heen. Hierom heb ik er ook voor gekozen om de enquête te verspreiden onder de mensen met wie ik nauw contact heb, om dat zij meer ervaring hebben met mij in het dagelijks leven en dus een beter beeld zouden kunnen hebben van hoe mijn karakter is.

Naast het opstellen van deze enquête ben ik ook op zoek gegaan naar verschillende persoonlijkheidstesten. Zo heb ik op aanraden van de [Guido Crolla](#) de persoonlijkheidstest van [Myers-Briggs](#) gedaan. Ik ben door mijn begeleider meneer De Vries in de eerste periode van het project in contact gebracht met meneer Crolla omdat meneer De Vries op de hoogte was van het werk van Crolla en hierin wel een goede match zag met mijn project.

Myers-Briggs is een bekende methode om achter je persoonlijkheidstypes te komen. Belangrijk hier is om op te merken dat de tests tegenwoordig wel als pseudo-wetenschap worden beoordeeld en mede daarom wil ik hier ook geen echte conclusies aan verbinden. Naast de Myers Briggs test heb ik ook een literatuurstudie gedaan naar een andere persoonlijkheidstest om te onderzoeken of hier een meer wetenschappelijk betrouwbaar alternatief voor is, deze heb ik gevonden in de [Big 5 Personality Test](#).

4.3 Deelvraag 3: “Hoe kan ik mijzelf beter in beeld brengen / overbrengen? ”

Tijdens mijn eerste experiment ben ik bezig geweest met het onderzoeken van verschillende skills en iconen. Ook ben ik hier op zoek gegaan naar hoe ik de verschillende niveaus van beheersing van deze skills kon overbrengen met grafieken en iconen door middel van een [enquête](#). Met de resultaten uit dit experiment hoop ik onder andere een manier te vinden om over te brengen hoe mijn persoonlijkheid is aan de hand van de sterkte en beheersingsniveaus.

Daarnaast heb ik om een alternatief te onderzoeken van het achterhaald gebruik van gewoonweg een pasfoto van jezelf heb ik voor deze deelvraag gebruik gemaakt van de [CMD Methode Co-reflection](#). Ik was hier vooral benieuwd naar de input van anderen experts over hun ideeën voor het moderniseren van de huidige pasfoto's. Ik heb dit gedaan tijdens de Tech Tinker Tuesday's op de HAN waarbij experts uit verschillende IT gerelateerde werkvelden bij elkaar komen om te sparren over ideeën en hun projecten te showcasen. Deze werden georganiseerd door meneer Crolla en een oud-student A. Der Nederlanden. Ook kon ik hier goed gebruik maken van de [Showroom Pitch techniek](#) om zo mijn oplossingen te bespreken en te laten zien.

Met de inspiratie, informatie en nieuwe invalshoeken uit deze Tech Tinker Tuesday's ben ik aan de slag gegaan om het idee van een virtueel 3D model te maken van mijzelf en dit verder te onderzoeken in mijn tweede experiment. Hier ben ik op zoek gegaan naar welke technieken en methoden er beschikbaar zijn om 3D modellen en scans te maken ([available product analysis](#)) en met de gevonden technieken heb ik verschillende experimenten gedaan en [prototypes](#) gemaakt om te onderzoeken hoe deze technieken werken en hoe ze toe te passen zijn. Aan de hand van de experimenten zal ik kunnen concluderen welke technieken er beschikbaar zijn en hoe ik ze zou kunnen toepassen in mijn project.

4.4 Deelvraag 4: “Zijn er vaste eigenschappen of skills waarover studenten (moeten) beschikken?”

Om te onderzoeken of er vaste eigenschappen zijn waarover studenten (moeten) beschikken heb ik tijdens mijn eerste experiment gebruik gemaakt van een [literatuurstudie](#) voor het onderzoeken van de verschillende skills. Er is veel geschreven over het onderwerp en specifiek ook over de skills en vaardigheden die men kan gebruiken voor het maken van een portfolio/resume. Ik verwachte dat door gebruik te maken van de reeds beschikbare informatie over het onderwerp ik zo een beter begrip kon vormen hoe de verschillende skills in relatie staan tot elkaar.

Na het onderzoeken van de verschillende skills ben ik op zoek gegaan naar bijpassende iconen. Dit heb ik gedaan door middel van een [community onderzoek](#). Anderen hebben zich al eerder over het probleem gebogen waar iconen ontworpen zijn voor verschillende abstracte begrippen en ik heb hier naar mijn idee bijpassende iconen uit verzameld.

Om deze iconen te testen heb ik een [enquête](#) opgesteld en verspreid om zo informatie te verzamelen welke iconen beter bij bepaalde begrippen passen. Ik heb hier zelf de sterkte

levels weergave ontworpen en toegevoegd aan de enquête. De doelgroep die ik hier heb gekozen is vrij breed geweest en voornamelijk bestaande uit studenten zowel in Nederland als online, dit heb ik gedaan omdat het uiteindelijke doel van mijn project onder andere is een soort format opstellen waar IT(studenten) een beter portfolio kunnen opzetten en deze doelgroep hiermee representatief is. Wat ik met dit experiment te weten wilde komen is welke iconen en kracht levels het duidelijkst passen bij de gekozen concepten/skills.

Ik wil met deze deelvraag en met de gekozen technieken te weten komen of er een soort vaste set skills bestaat waarmee je jezelf van anderen kan onderscheiden. Geen enkel mens is hetzelfde maar om dit in kaart te brengen is het van belang eerst de pijlers vast te stellen waarop we kunnen vergelijken.

4.5 Deelvraag 5: “Kan ik mijn werk en projecten visueel inzichtelijker maken zodat ook andere studenten dit kunnen gebruiken en toepassen?”

Om te onderzoeken of er andere manieren zijn om mijn werk en dat van anderen meer visueel inzichtelijker te maken dan de reeds bestaande manieren van tekst en code heb ik gebruik gemaakt van de [Co-reflection](#) en de [Peer-review](#) technieken. Ik wil met deze technieken meer te weten komen over hoe andere experts en peers ertover denken om zo tot een nieuw concept te komen. Hiervoor heb ik verschillende gesprekken en interviews gehad met meneer Crolla waarbij hij mij meenam in zijn werk en ik gereeld mijn gedachten en ontwikkelingen liet zien om er op deze manier over te sparren.

Ik ben in de eerste periode van het project in contact gebracht met meneer Crolla en door hem ontzettend geïnspireerd. Het doel van de gekozen onderzoekstechnieken die ik heb gekozen is om te sparren met meneer Crolla over zijn project “[The power to flower](#)” en om zo een manier te vinden om dit toe te passen op mijn vraagstelling en zo tot een nieuw prototype te komen om mijn werk en projecten visueeler inzichtelijker te maken. Omdat het project van Crolla gaat over identiteit en persoonlijke ontwikkeling, en hij hier bezig is een soort roadmap te maken voor studenten (en alle andere mensen die hier behoeft aan hebben) verwacht ik hier gebruik van te kunnen maken en dit toe te passen op de (school)projecten die studenten maken om zo op een andere manier het werk te kunnen showcasen.

Met deze aanpak en de resultaten uit de voorgaande deelvragen wil ik een concept bedenken waarmee ik (school)projecten en ander werk inzichtelijker kan maken en hiermee een methode die ook toe te passen is door andere studenten. Deze deelvraag zal uiteindelijk leiden tot een ontwerp.

4.5.1 Experimenten #1 & #2

De aanpak voor de experimenten komt hierboven al deels aan bod maar voor een volledig overzicht van de toegepaste technieken en methoden en redenering in de desbetreffende experimenten verwiss ik naar de bijlagen folder.

5 Resultaten

Alle hierna besproken FINAL ontwerpen zijn te vinden in de bijlage folder onder ‘FINAL’ en worden aangegeven in de beschrijving van de afbeelding met ‘FINAL’. Alle overige gemaakte schetsen en inspiratie onder de map ‘schetsen’ en worden niet specifiek aangegeven.

5.1 Deelvraag 1: “Wat zijn vaste onderdelen in een portfolio?”

Uit mijn analyse van de verschillende voorbeelden en sites naar het maken van portfolio’s kwam al snel naar voren dat er inderdaad vaste onderdelen zijn die herhaaldelijk gebruikt worden in portfolio’s.

De vaste onderdelen zijn als volgt:

- Introductie / Homepage
- About
- Work
- Contact

5.1.1 Introductie / Homepage

Het paradijsje van elk portfolio en website, de eerste indruk. Dit is de plek waar je aankomt bij het bezoeken van de verschillende portfolio’s en is van essentieel belang. Zonder een homepage is er geen portfolio of website. Vanaf de homepage kan er worden genavigeerd naar de andere onderdelen. De homepage is vaak de plek waar de eigenaar van het portfolio zichzelf voorstelt en probeert de lezer te interesseren om verder te lezen.

Twee varianten die ik hier ben tegengekomen zijn de “landing page” (afbeelding 1) en de klassieke homepage). De ‘landing page’ is als het ware het bovenste deel van je website, dit wordt gebruikt bij ‘single page’ portfolio’s waar al het werk op een enkele pagina staat en om hier bij te komen moet je voorbij de landing-page scrollen, dit is verder te zien op afbeelding 2. Bij de klassieke homepage is de enige informatiebehoefte die er verder vaak alleen nog de footer of het einde van de pagina. Men kan dan niet verder naar beneden scrollen.

Product Designer

Currently Principal Product Designer at [Craft](#) creating the next generation of note taking experience. Previously at [InVision](#).

[Get started](#)

Reply time: within 1-2 working days

Design Process
Reach your business goals with excellent user experience. Let's start working on your awesome web or iOS app.

Strategy
Ask first. Before jumping into designing I always make sure that we're asking the right questions and trying to accomplish the right challenges. This stage includes market research, competitive analyses, consulting and exploring possible solutions.

Development
Bringing designs to life. Since I'm a designer who can code too, I can easily work in close collaboration with developers up until the finish line and beyond. In case of web projects I also do front-end development.

Design
Problem solving. At the end of this phase you'll have a pixel perfect design for your app or website. During the transition from wireframes into the final design I create prototypes simulating final end results before development.

Quality assurance
Transparent process. Complete overview of my design process through regular meetings. After the initial design versions I'm happy to do user testing with your customers to ensure the best possible solutions for their needs.

(Afbeelding 1. h[Daniel Korpai](#) , landing page)

(afbeelding 2. [Daniel korpai](#) , uitgezoomde sitet)

5.1.2 About

Een onderdeel over de maker van het portfolio waarin beschreven wordt wie hij/zei is en wat ze doen. Vaak onder het kopje “About” of “About me”.

Na enig onderzoek heb ik vastgesteld dat er hier enkele varianten op zijn. De eerste manier is inderdaad dat dit stuk aan bod komt onder het kopje “About” of “About me” zoals te zien is in afbeelding 3 en 4.

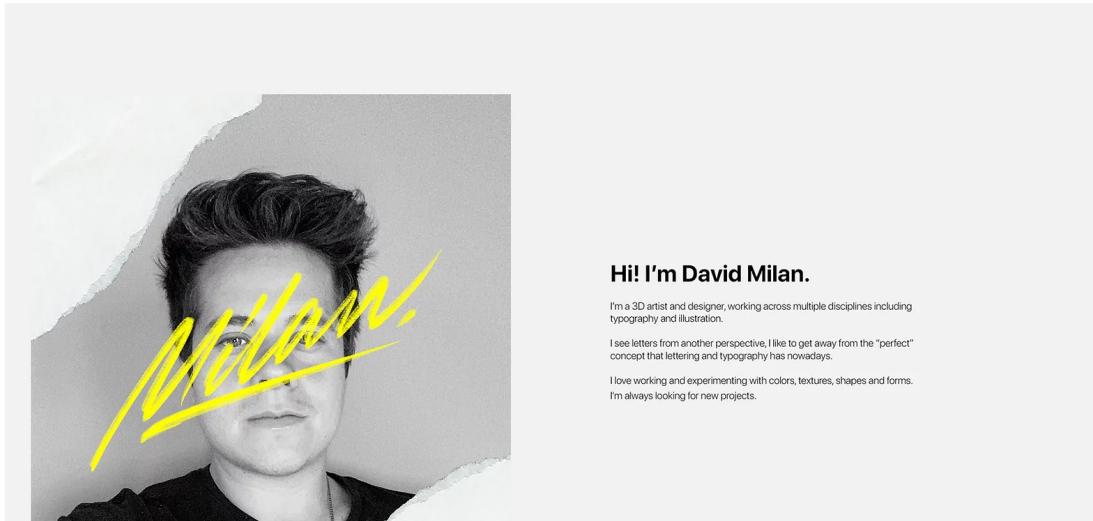
DESIGNER - ART DIRECTION - LETTERING ARTIST

David Milan

OFF! The Role of Art in Society

(afbeelding 3. <https://www.davidmilan.com/> , homepage met rechtsboven About)

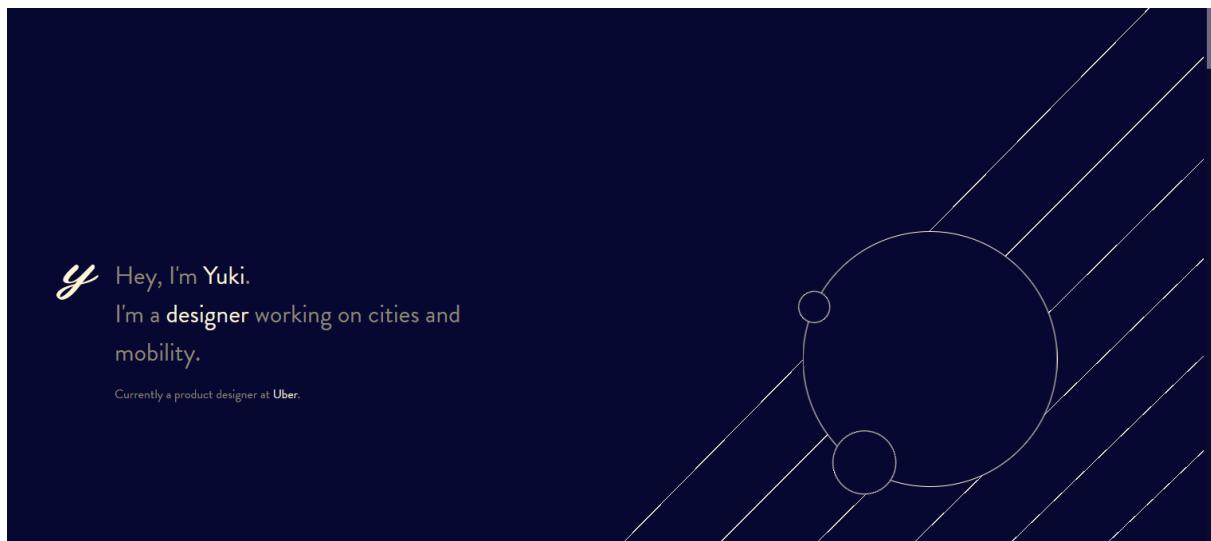
David Milan



(afbeelding 4. <https://www.davidmilan.com/>, About-pagina)

In afbeelding 3 is een heel gebruikelijk voorbeeld van het “About” kopje, het staat rechtsboven in het navigatiemenu van de website. Dit is bij de meeste sites op dezelfde manier aanwezig.

Een variatie hierop is dat er is dat er op de homepage al de “about” gedaan wordt zoals in afbeelding 5 te zien is hieronder. Hier is geen gebruik gemaakt verder van een apart kopje maar vertelt de eigenaar al meteen meer over zichzelf op de homepage.



(afbeelding 5. <https://www.yukiasakura.com> , homepage als about gebruikt)

Deze twee manieren zijn de meest gebruikte varianten voor het About onderdeel van portfolio's. Er is ook nog wel eens de mogelijkheid om het hele About onderdeel over te slaan. Dit ben ik voornamelijk tegengekomen bij de portfolio's van fotografen. Dit kan gebruikt worden als een bewuste keuze met het idee dat het werk van de eigenaar voor zichzelf spreekt en dat dit de enige informatie is die ze de lezer willen geven over zichzelf. Een voorbeeld hiervan volgt hieronder in afbeelding 6.



(afbeelding 6. <https://www.thaiphamphotography.com/>, geen gebruik van about)

5.1.3 Work

Dit is het belangrijkste onderdeel van je portfolio, dit is namelijk de plek waar je je werk laat zien. Dit is waar je portfolio om draait. Er is geen enkel portfolio zonder een onderdeel over Work of Projects.

Maar ook hier heb ik enkele varianten gevonden, zo is de meest voorkomende manier om ook hier gebruik te maken van een apart kopje waarnaartoe genavigeerd kan worden zoals in afbeelding 7 in het portfolio van Brittany Chiang rechtsboven te zien is.

(afbeelding 7. <https://brittanychiang.com/?ref=hackernoon.com>, klassiek voorbeeld work kopje)



(afbeelding 8. <https://brittanychiang.com/?ref=hackernoon.com> selectie van het werk van Chang)

5.1.4 Contact

Naast het laten zien van je werk is het ook belangrijk en gebruikelijk om de lezer een manier te bieden contact met je op te nemen, [CodeAcademy](#) gaat zelfs zover hierin dat ze dit het belangrijkste onderdeel vinden. Het Contact onderdeel kan op verschillende manieren opgepakt worden, veel voorkomend zijn om ook hier een apart kopje voor te maken met een contactformulier zoals in afbeelding 9 en 10 te zien is. Soms wordt er voor gekozen om dit de contactgegevens in de footer te plaatsen zoals in afbeelding 11.



(afbeelding 9.<https://www.bilgenursaltik.com/>, een simpel kopje voor contact)

bilge nur saltik

Work About News Shop Contact

CONTACT US

Hello,
Get in touch!
Press inquiries, personal inquiries, commissions or
collaborations...

We are happy to hear from you!

Name*
Email*
Subject
Message

Send

(afbeelding 10. <https://www.bilgenursaltik.com/>, contactformulier)



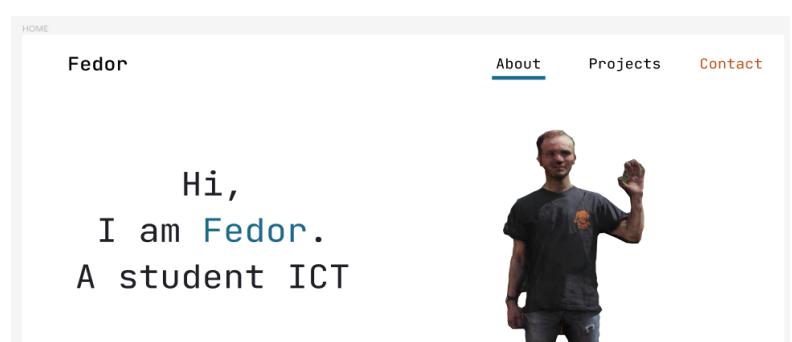
(afbeelding 11. <https://tux.co/en/> footer met contact details)

5.2 Toepassing eigen ontwerp

In mijn ontwerp (afbeelding 12) heb ik ervoor gekozen om het navigatie menu rechts bovenin te plaatsen. Dit is voor mij een keuze die logisch aanvoelt maar mijn redenering hierachter is als volgt: Ik wil dat de lezer/bezoeker niet moet zoeken naar de verschillende onderdelen maar dat deze op een vertrouwde plek aanwezig zijn en rechtsboven is de meest gebruikelijke manier. Een alternatief zou zijn geweest om het juist links of rechts aan de zijkanten te plaatsen (afbeelding 13 en 14), maar uit een gesprek met J. Rothman, senior developer bij Instance Studio, kwam naar voren dat dit voor de lezer/bezoeker als verwarringend wordt ervaren. Verwarring is juist wat ik wil vermijden wanneer mensen mijn portfolio bekijken, want de navigatie is je houvast op een website en moet altijd snel en gemakkelijk te vinden zijn.

Ik heb het wel geprobeerd, als alternatief, om te kijken wat ik er zelf van zou vinden, maar mijn conclusie hier is ook dat tekst die op z'n zijkant staat erg lastig te lezen is. Ik merk al snel dat ik mijn hoofd eigenlijk wil kantelen en deze moeite wil ik de lezer besparen.

Wel zou ik dit alternatief serieus overwegen wanneer ik met mijn ontwerp



meer wil werken met beweging en ‘flow’ van tekst. Verder is het eerste wat in het oog springt de grote tekst waarin ik mijzelf voorstel. Daarna gebruik ik de natuurlijke leesrichting in het westen (van links-naar-rechts) door links het belangrijkste neer te zetten, mijn (merk)naam, zodat hier als eerste de focus op ligt om vervolgens naar rechts te lezen voor de navigatie.

(afbeelding 12. FINAL; Ontwerp homepage)



(afbeelding 13 en 14. Alternatieve navigatiemenu plaatsing links en rechts)

Door niet af te wijken van de kernpunten van reeds bestaande portfolio’s probeer ik zo herkenning en vertrouwdheid te creëren bij de lezer. Dit wil ik gebruiken onder het idee “wat niet afschrikt, trekt aan”, door de lezer niet af te schrikken en in de war te brengen wil ik zo de focus en concentratie vasthouden.

Tot slot heb ik gekozen voor het gebruik van ‘Projects’ in plaats van ‘Work’ omdat ik hier de focus wil leggen op dat ik een student ben en voornamelijk aan (school)projecten heb gewerkt in plaats van werk voor een opdrachtgever.

5.3 Deelvraag 2: “Wat is mijn persoonlijkheid/karakter en hoe kan je dit testen?”

De resultaten voor deelvraag 2 worden voornamelijk behandeld in experiment 2, deze is te vinden in de bijlagen folder en de resultaten staan onder hoofdstuk 6 Resultaten.

Ik zal hier verder de resultaten nog eens kort beschrijven en daarna verder gaan met hoe deze resultaten aan mijn project hebben bijgedragen in [Deelvraag 3](#).

Ten eerste ben ik opzoek gegaan naar mijn eigen karakter door middel van een enquête die ik verspreid heb onder kennissen, familie en oud-collega’s. De resultaten en responses van de enquête zijn opgenomen in de bijlage van Experiment 2. Een overzicht van de resultaten is te zien in tabel 1.

Vraag	Meest beantwoord
<i>What type of CAR would I be?</i>	Sports car
<i>What type of CLOTHING would I be?</i>	Jeans
<i>What DRINK would I be?</i>	Espresso

<i>What PROFESSION would I do?</i>	Designer
<i>What CITY would I be/live in?</i>	Arnhem
<i>What ANIMAL would I be?</i>	Otter
<i>How would you describe my character?</i>	<ul style="list-style-type: none"> ● Social ● Optimistic ● Funny ● Cheerful <ul style="list-style-type: none"> ○ Smart ○ Studious ○ Creative ○ Fact lover ○ Extravert

(tabel 1. Overzicht resultaten enquête naar karakter)

De resultaten uit de enquête hebben mij voornamelijk geholpen bij de beeldvorming hoe ik door de mensen om mij heen gezien wordt. Mijn karakteristieken als het ware. Uit de conclusie van Experiment 2:

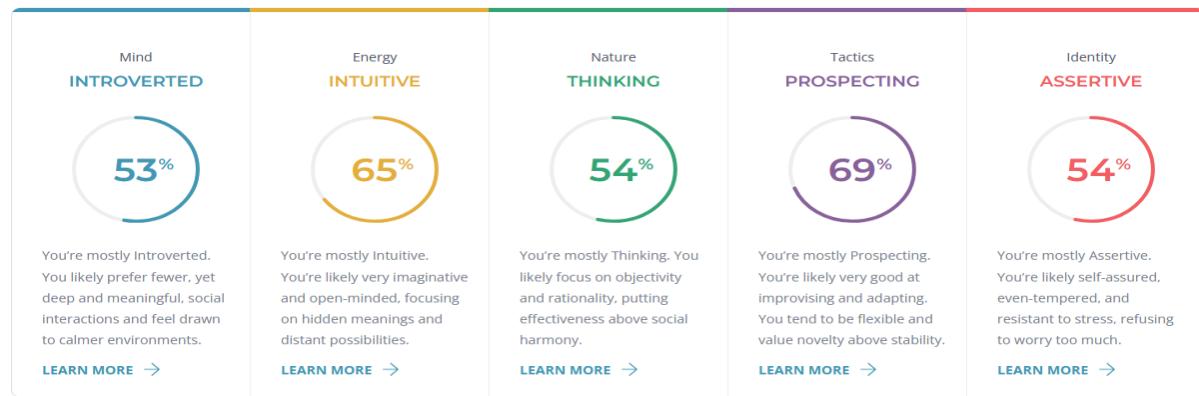
“Uit de enquête heb ik een aardig beeld kunnen vormen hoe mijn karakter is: ik word omschreven als sociaal, optimistisch en opgewekt. Verder heb ik aan de hand van de resultaten ook een beeld kunnen vormen hoe ik eruit zie in de ogen van de mensen om mij heen. Zo ben ik goed te herkennen aan een spijkerbroek, muts en jasje en drink ik vrijwel altijd een espresso...”



Naast de resultaten uit de enquête heb ik ook een variant van de [Myers-Briggs](#) persoonlijkheidstest gedaan, om zo een completer beeld te krijgen van mijn karakter en wie ik nou eigenlijk ben.

Wel heb ik tijdens het verdiepen in persoonlijkheidstesten opgemerkt dat de Myers-Briggs wel onder de zogeheten pseudo-wetenschap valt en dat daarmee de resultaten dus geen wetenschappelijke basis hebben. Nu is dit voor het doel waarmee ik de test deed geen probleem geweest gezien ik meer interesse had in de globale beeldvorming van mijn persoonlijkheid. In afbeelding 15 en 16 hieronder zijn de resultaten van de Myers-Briggs test te vinden.

(afbeelding 15. Resultaten 16Personalities.com Myers Briggs test)



(afbeelding 16. Resultaten 16Personalities.com Myers-Briggs test)

Nadat ik erachter kwam dat er eigenlijk niet echt een hard wetenschappelijke basis is voor de Myers-Briggs testen ben ik onderzoek gaan doen naar persoonlijkheidstesten die hierin wel wat meer stevig stonden.

Na enig zoeken en een gesprek met een bevriend student Neurowetenschappen J. F. Posthuma, ben ik uiteindelijk op het [five-factor model](#) uitgekomen, beter bekend als de 'Big 5 Personality Test'.

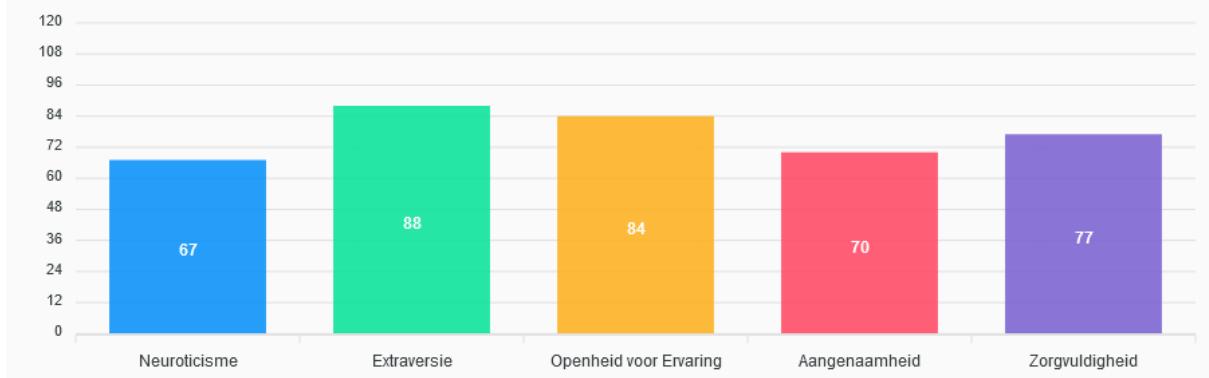
In deze test wordt er getest aan de hand van 5 factoren: Neuroticisme, Extraversie, Openheid voor Ervaring, Aangenaamheid en Zorgvuldigheid.

Het viel mij al snel op dat via de Big 5 een veel uitgebreider en dieper inzicht in jezelf verkregen kan worden.

De Big 5 is ontwikkeld met als doel om zoveel mogelijk variëteit in de persoonlijkheden van individuen te vertegenwoordigen als mogelijk, met een zo klein mogelijke set aan eigenschap dimensies. (Soto, Jackson; [Five-Factor Model of Personality](#))

Zo wordt er in de test van bigfive-test.com (op basis van Dr John A. Johnson: [The IPIP-NEO \(International Personality Item Pool Representation of the NEO PI-R™\)](#)), niet alleen de score op de verschillende onderdelen weergegeven (afbeelding 17) maar wordt ook per categorie nog dieper geanalyseerd hoe er per onderdeel gescoord is. Het grote verschil dat ik heb opgemerkt tussen de twee testen is dat er bij de Myers-Briggs testen veelal de persoon in een 'hokje' geplaatst wordt onder het mom; "met deze resultaten IS dit je persoonlijkheid", terwijl de resultaten van de big 5 test open zijn voor interpretatie.

The Big Five



(afbeelding 17. [Resultaten Big 5 personality test](#))

Dit zijn natuurlijk maar enkele manieren om achter je eigen karakter te komen en dit te testen, een alternatief is natuurlijk om andere testen te gebruiken als bijvoorbeeld het [Enneagram System](#) waar er gebruik wordt gemaakt van 9 hoofd types die onderlinge interactie hebben met elkaar (afbeelding 18).

Het Enneagram systeem mag dan wel een wetenschappelijke basis hebben, het wordt voornamelijk toegepast voor individuele zelfhulp. Er is echter nog weinig empirisch onderzoek is gedaan en wordt er kritiek geleverd op de methode omdat het te subjectieve resultaten zou opleveren. Met deze argumenten heb ik er toch voor gekozen om uiteindelijk gebruik te maken van de Big 5 in mijn project.



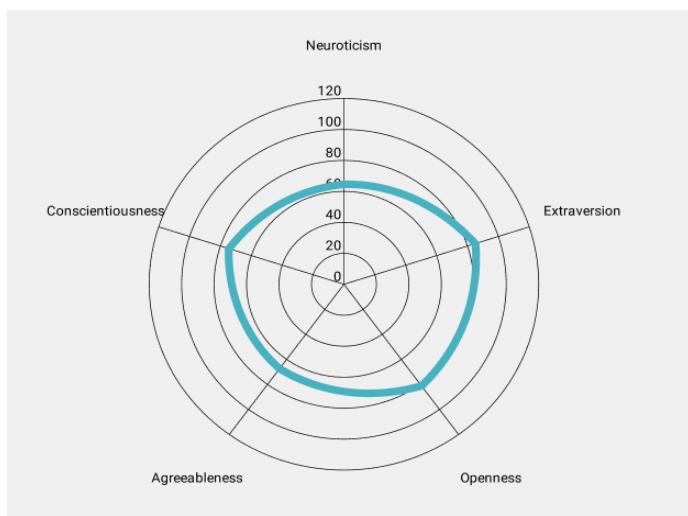
(afbeelding 18. [Enneagram with Riso-Hudson Types](#))

Ook bestaat er de mogelijkheid om persoonlijkheidstesten af te nemen door een psycholoog, hier heb ik echter niet voor gekozen doordat ik momenteel niet in behandeling ben bij een psycholoog maar ook omdat ik dit het doel voorbij vind gaan, namelijk de resultaten van deze tests enkel te gebruiken voor een globaal inzicht om een iets beter beeld te geven van hoe ik ben en niet een heel medisch boekwerk over mijzelf te openbaren aan de lezers van het portfolio.

5.5 Deelvraag 3: "Hoe kan ik mijzelf beter in beeld overbrengen?"

Nu ik na het onderzoeken en experimenteren tijdens het eerste experiment een antwoord had over wat mijn persoonlijkheid is en hoe ik gezien wordt door de mensen om mij heen moest ik nog op zoek naar hoe ik dit dan ging overbrengen. Tijdens mijn eerste experiment heb ik onderzoek gedaan naar hoe ik met diagrammen en iconen varierende sterktes beter kan overbrengen dan de vaak gebruikte manier van een aantal gekleurde bolletjes.

Uit de resultaten van de enquête is naar voren gekomen dat de ster grafiek (Bijlage: [Ontwerp ster grafiek](#)) als het meest duidelijk werd bevonden. Deze vorm van grafieken was mij al eerder bekend doordat ik deze ben tegengekomen in mijn favoriete TV-series Naruto Shippuden. Hier werden grafieken gebruikt om te laten zien hoe sterk de verschillende ninja's ten opzichte van elkaar zijn. Dit leek mij dus uitermate geschikt voor mijn project. Een voorbeeld hiervan is in de bijlage te zien: [Ster Grafiek Naruto](#).



Uiteindelijk heb ik de manier van weergeven, de ster grafiek, met de resultaten uit de Big 5 Persoonlijkheidstest gecombineerd tot het ontwerp uit afbeelding 21 te komen.

(afbeelding 21. Ontwerp ster grafiek big 5 combinatie)

Als alternatief heb ik ook het ontwerp uit afbeelding 22 gemaakt, echter vond ik deze vorm te onoverzichtelijk. Een andere reden dat ik heb gekozen voor het ontwerp uit afbeelding 21 is dat deze meer als een geheel voelt ten opzichte van de overduidelijk meer aanwezige 'punten' van de ster uit afbeelding 22. De grafiek uit afbeelding 21 toont meer de resultaten als een mooi geheel.

In het ontwerp van de daadwerkelijke ster kreeg ik erg het gevoel dat ik 'gelimiteerd' was in mijn persoon tot de punten van de benen van de ster. Nu is dit natuurlijk in de linker opzet al een stuk minder doordat er niet een beperkte ruimte is waar de resultaten 'heen kunnen vloeien' als het ware.

In afbeelding 22 krijg ik het gevoel dat wanneer er op een onderdeel laag gescoord wordt dat de ster-vorm 'zwak' en uit balans is en ik het idee wil voorkomen dat je persoonlijkheid dan 'uit balans' zou zijn.

Hierom heb ik toch gekozen voor het ontwerp uit afbeelding 21.

In de [inleiding](#) beschrijf ik dat het mij erg stoorde dat er toch steeds weer vaak gebruik gemaakt wordt van een pasfoto om een beeld te geven van de eigenaar van het portfolio en dat ik niet persoonlijk vind en zonde van de mogelijkheden die deze tijd en dag ons biedt met alle moderne ontwikkelingen.

In mijn vrije tijd speel ik graag games, dit doe ik al sinds ik jong ben. Een belangrijk onderdeel uit games is een zogeheten ‘character overview’ of ‘loadout’. Hier kun je zien over wat voor unieke eigenschappen een character beschikt. Een voorbeeld hiervan is het spel *Mass Effect (2007)* in afbeelding 23.

Hier is in een oogopslag te zien waar deze character in uitblinkt en in welke situaties het misschien beter is een ander te gebruiken. Dit concept vind ik erg mooi passen bij het portfolio project waarin ik probeer om een beter beeld te geven van mijzelf dus ben ik aan de slag gegaan om in experiment 2 uit te zoeken of het mogelijk was om een 3D model van mijzelf te maken.



(afbeelding 23. Character overview in *Mass Effect (2007)*)

Dit is niet het enige call-to-action moment geweest voor dit idee, maar is uiteindelijk naar voren gekomen na het verbinden van verschillende inputs. Zo ben ik in de gesprekken met meneer Crolla en tijdens de Tech Tinker Tuesday bekend geraakt met de project [ArtIVisual Intelligence](#) van Crolla, een model voor zelfsturend leren voor studenten (en alle andere mensen op deze wereld die er baat bij hebben). Op het moment is meneer Crolla in samenwerking met een oud-student (A. Der Nederlanden) bezig om een Virtual Reality wereld op te zetten en te koppelen aan dit model. Deze VR wereld wordt gebruikt om een ander visueel inzicht te krijgen in je eigen persoonlijke ontwikkeling en kan gezien worden als ‘je eigen plek in de VR space’. Je universum waar je alles kan scheppen naar eigen inzicht om studenten zo te ondersteunen in hun ontwikkeling.

Naast de inspiratie die ik hier heb kunnen opdoen zijn er ook de actuele ontwikkelingen geweest op het gebied van VR. Zo komen er steeds meer games op de markt, zijn er al [advertenties die gebruik maken van AR](#) en wordt zijn er al verschillende bedrijven die inspringen op de nieuwe hype van de [Metaverse](#).

Met al deze gedachten en ontwikkelingen als zaadjes in mijn gedachten is er langzaamaan een beeld gaan groeien over hoe ik dit kon combineren en gebruiken. Een 3D model van jezelf is veel sprekender dan een 2D foto! In mijn 2e experiment ben ik dan ook aan de slag

gegaan met het zoeken naar technieken die mij in staat stellen tot het maken van een realistisch 3D model van mijzelf. Voor de complete resultaten en de onderzochte technieken verwijst ik daarom graag naar Experiment #2 in de bijlage folder.

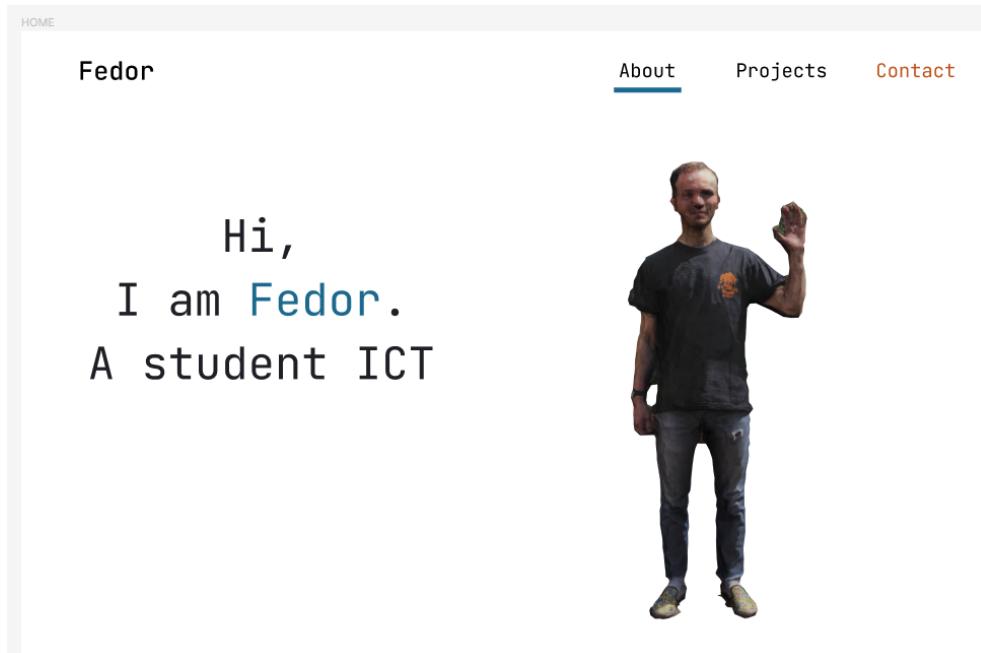
Een alternatief om mijzelf anders over te brengen zou zijn geweest om gebruik te maken van bijvoorbeeld animatie, muziek of een video waarin ik mijzelf voorstel. Ik heb ervoor gekozen om van geen van deze alternatieven gebruik te maken omdat ik hier zelf weinig mee heb en ik dit daarom niet representatief vind voor mijn persoonlijkheid.

Nu ik de kennis had na het 2e experiment hoe ik een 3D model kon maken ben ik hier ook mee aan de slag gegaan. Hier heb ik geprobeerd de resultaten uit de enquête die ik heb afgenumogen onder kennissen en vrienden hierin te betrekken. Hier kwam namelijk naar voren dat ik vaak geassocieerd werd met een spijkerbroek, nu heb ik dit terug laten komen in de modellen door ook een spijkerbroek te dragen.

Ook ben ik vaak te herkennen aan een hoofddeksel, echter heb ik ervoor gekozen om deze niet in de modellen op te zetten omdat dit in het scanproces vaak mislukte en toch niet helemaal technisch mogelijk bleek. Omdat ik naast een spijkerbroek niet zo goed wist heb ik ervoor gekozen om mijn favoriete t-shirt aan te doen en mijn lievelingsschoenen met het argument dat omdat het m'n favoriete kleren zijn en dat kleding ook een reflectie kan zijn voor je persoonlijkheid. In de afbeeldingen hieronder is te zien hoe ik het 3D model in de homepage verwerkt heb. In mijn 2e experiment heb ik verschillende technieken onderzocht, echter heb ik na het experimenteren op een beter programma gevonden (Polycam, <https://poly.cam>) welke ik uiteindelijk gebruikt heb voor alle gebruikte 3D modellen.



(afbeelding 24. 3D model van mijzelf)



(afbeelding 12. FINAL; Ontwerp homepage met de reeds bezochte Contact link en de geselecteerde About link in het navigatie menu)

Er zijn een aantal belangrijke elementen op de homepage te zien die ik toegepast heb. Zo heb ik voor de volgende twee thema kleuren gekozen:

- De kleur #BF541D #BF541D, voor de 'activated/bezochte'-links
- De hieraan complementaire kleur #1D88BF #1D88BF
 - voor de underline om aan te geven op welke pagina iemand zich bevindt
 - voor de kleur van mijn naam om mijzelf voor te stellen op de homepage
 - Voor de kleur van de big 5 grafiek

De oranje kleur komt uit het logo van mijn favoriete t-shirt dat te zien is op het 3D model. Ik heb deze kleur gekozen als accentkleur omdat contrast hoog is met wit en zwart en omdat er meer een geheel ontstaat naar mijn idee wanneer ik de kleuren uit het 3D model kan hergebruiken. Zo houd ik het kleurenpalet minimaal maar ontstaat er wel al een zekere branding, associatie en herkenning.

Voor de blauwgroene kleur heb ik gekozen omdat deze complementair is aan de oranje kleur. Dit geeft een hoog contrast waardoor ik ondanks met een minimaal scala aan kleuren toch kleurrijk gevoel kan meegeven. Een bijzondere argument voor het gebruik van deze kleur is dat ik hiervoor ook gekozen heb omdat deze kleur erg in de buurt komt van mijn eigen oogkleur. Ik heb hier verder in het project geen gebruik van gemaakt maar wil dit wel graag opmerken aan een ieder die dit leest. Het oog wordt ook wel eens de 'poort naar je ziel' genoemd en daarnaast zijn ogen erg persoonlijk en ben je hier uitstekend aan te herkennen. Het zou een heel goed alternatief zijn geweest om je kleurenpalet te baseren op andere 'opmerkelijke' eigenschappen. Zo kan er met de tint van je huid complexiteit gewerkt worden, oogkleur of haarkleur. De mogelijkheden zijn hier oneindig. Toch heb ik gekozen voor het gebruik van mijn palet omdat het duidelijke kleuren zijn en de kleur oranje weer terugkomt in mijn t-shirt. Dit is voor mij wel doorslaggevend geweest.

Naast het gebruikte kleurenpalet heb ik ook gebruik gemaakt van een zwaaiende houding voor het model, om zo de 'ontmoeting' wanneer iemand het portfolio bezoekt als het ware nog duidelijker te maken.

Mijn alternatief was het gebruik van het oude model uit afbeelding 25, maar hier had ik niet alleen mijn meest herkenbare spijkerbroek aan, maar ook had ik hier geen schoenen aan en telde dit model echt alleen voor het experiment.

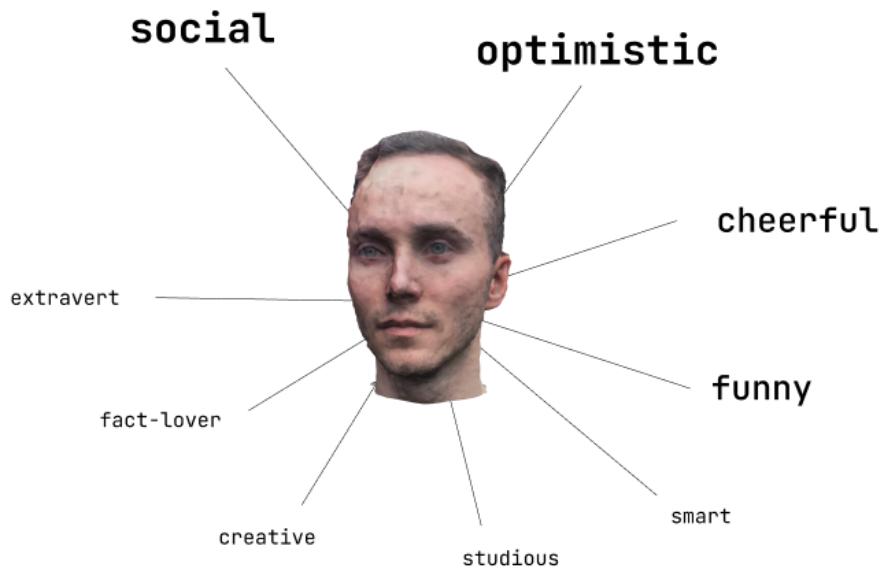


(afbeelding 25. Model uit experiment met pantoffels)

Om niet steeds gebruik te maken van dezelfde beelden heb ik ook een uitvergroting van mijn hoofd gemaakt, om zo nog iets 'up close and personal' te worden.

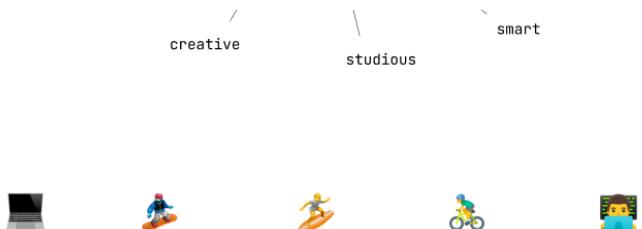
Dit model heb ik gecombineerd met de resultaten uit de enquête onder kennissen en vrienden waarbij ik onderzocht heb wat voor karaktereigenschappen zij mij toeschrijven. Zie afbeelding 26. Ik heb er hier voor gekozen om de eigenschappen die het vaakst genoemd zijn groter af te beelden om hier meer de aandacht naartoe te trekken.

How I'm described by friends and colleagues

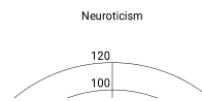


(afbeelding 26. FINAL; 3D model van hoofd in combinatie met karaktereigenschappen)

Om wat meer te vertellen over mijn hobbies heb ik er voor gekozen om hier gebruik te maken van emoticons. Niet alleen is dit een manier om nog wat meer kleur toe te voegen, ook heb ik hiervoor gekozen omdat ik geen aparte plek wil reserveren om over mijn hobby's te praten omdat ik dit niet tot het hoofddoel beschouw van een portfolio en dit een minder hoge prioriteit is, ook is het zo dat ik niet 1 hobby heb waar ik mij helemaal op stort maar dat ik redelijk veel vrijetijdsbestedingen graag doe. Toch wil ik het onderwerp lichtjes aan bod brengen en daarom heb ik gekozen om al m'n hobbies samen te pakken en dit in emoticons te belichten (zie afbeelding 27).



Big 5 Personality Test



(afbeelding 27. FINAL; Hobbies in emoticons als page marker)

Skills

Programming languages

- Java
- C#
- SQL
- Transact SQL
- JavaScript
- PHP
- HTML/CSS
- Python

Tech stack

Microsoft Office	Windows	Firefox	Agile
Google Suite	MacOS	Clickup	Scrum
	Linux	Wordpress	RUP

Languages

Fluent in:

- Nederlandstalig
- Engels

Highschool level:

- Frans
- Duits

Education

NAME: Fedor SOFFERS

PROFESSIONAL EXPERIENCE ➤

EDUCATION(S) ▾

WO / HBO

- Hogeschool van Arnhem & Nijmegen
 - ICT Software Development
 - Propedeudeutsch Getuigschrift (2019)
 - Industriel Product Ontwerpen
 - Elektrotechniek

MIDDELBARE SCHOOL

- Over-Betuwe College
 - HAVO diploma NG+NT+kunst (2017)
- Stedelijk Gymnasium Arnhem

In mijn eerste experiment is te lezen dat er een onderscheid gemaakt wordt tussen soft- en hard-skills. Hard-skills zijn meetbare skills zoals een diploma en een certificaat en soft skills kunnen gezien worden als karaktereigenschappen. Meer hierover in Experiment #1 in de bijlage folder.

De hard-skills zijn de gegevens die je in principe op je cv neerzet, je geleverde prestaties, ik heb ervoor gekozen om in deze lijst geen persoonlijkheid over proberen te brengen omdat ik van mening ben dat deze keiharde feiten niet persoonlijker gemaakt kunnen worden. Ze staan niet open voor interpretatie en daarom heb ik in mijn ontwerp van afbeelding 28 dit ook zo statisch en duidelijk mogelijk gehouden. Er moet geen kans bestaan dat deze informatie verkeerd gelezen wordt want dit zijn de eisen als het ware waaraan voldaan moet worden voor een baan. Dit is niet het moment en de plaats om je persoonlijkheid naar voren te brengen.

(afbeelding 28. FINAL; Hard skills in portfolio)

Deelvraag 4: “Zijn er vaste eigenschappen of skills waarover studenten (moeten) beschikken?”

Om nog wat meer te experimenteren met beschikbare technieken en mogelijkheden om te kijken wat er allemaal mogelijk is en om nog iets meer persoonlijkheid in beeld over te brengen heb ik op de contact pagina een filmpje toegevoegd waarin ik een 3D model van mijzelf laat dansen. Dit filmpje is te vind op de laatste pagina van [dit Figma prototype bestand](#). De pagina zelf is hieronder in afbeelding 29 te zien samen met een digitale business card die ik gemaakt heb met behulp van [hihello.me](#).

In plaats van enkel mijn contactgegevens hier te plaatsen heb ik ervoor gekozen om dit te doen met een digitale business card service, om zo ook de mogelijkheid te hebben mijn portfolio als digitale business card altijd bij me te hebben. Een alternatief dat ik heb overwogen hier is om de businesscard zelf te modelleren en tot een 3D model te maken, hier heb ik uiteindelijk niet voor gekozen door de gemakkelijkheid van de hihello.me service en omdat ik door mijn onervarenheid in 3D modelleren hier niet meer de tijd voor heb gehad.



"Little hand says it's time to rock and roll." - Bodhi



(afbeelding 29. FINAL; Contact pagina met dansend filmpje)

5.6 Deelvraag 4: “Zijn er vaste eigenschappen of skills waarover studenten (moeten) beschikken?”

Deze deelvraag heb ik volledig behandeld in het eerste experiment, deze is met bijhorende resultaten te vinden in de bijlagen folder onder “DMP Experiment #1 skills iconen” maar een samenvatting is te lezen onder [Experiment 1](#). Ik zal hier nog kort de resultaten toelichten uit en de uiteindelijke toepassing in de ontwerpen komt verder aan bod in deelvraag 5.

De eigenschappen en skills die ik heb onderzocht zijn onder te verdelen in 2 categorien; zoals hiervoor besproken zijn dit de soft skills (non-technical) en de hard skills. Ik ben me vooral gaan focussen op de soft skills omdat deze skills de persoonlijke eigenschappen omvatten die beïnvloeden hoe je werkt en omgaat met anderen. Soft skills zijn in tegenstelling tot hard skills moeilijk aan te leren en er is hier vaak van nature al een aanleg voor. In tegenstelling tot hard skills zijn soft skills moeilijk te definiëren en te toetsen, zo is het lastig om te definiëren wat iemand nou bijvoorbeeld creatief maakt en is dit moeilijk te valideren met toetsen of certificaten. Tijdens de literatuurstudie over skills heb ik gemerkt dat er een talloze verschillende soft skills zijn waarover iemand kan beschikken. Om hier nu toch op zoek te gaan naar een gelijke deler, of pijlers als het ware heb ik gebruik gemaakt van de OER.

Uit Experiment 1 hoofdstuk Resultaten:

Om te onderzoeken wat nou de “core” soft skills zijn in het IT vakgebied heb ik het [Opleidingsstatuut & Onderwijs en Examenregeling \(OS/OER\) HBO-ICT 2021-2022](#) van de Hogeschool van Arnhem en Nijmegen erop nageslagen. Hierin zijn de eindkwalificaties opgenomen waaraan elke student aan het eind van de HBO-ICT opleiding moet voldoen.

Deze kwalificaties zijn gekoppeld aan de [Dublin Descriptors](#).

De Dublin Descriptoren zijn algemene statements over de gewoonlijke uitkomsten die behaald zijn door een student na het afronden van het curriculum van een studie en het behalen van de bijbehorende kwalificaties. Hieronder zijn de D.D. gematcht aan de HBO-I activiteiten.

Dublin descriptoren (DD)	Activiteiten HBO-I
1. Kennis en inzicht	Ana. Analyseren
2. Toepassen van kennis en inzicht	Adv. Adviseren
3. Oordeelsvorming	Ont. Ontwerpen
4. Communicatie	Rea. Realiseren
5. Leervaardigheden	M&C Manage & Control

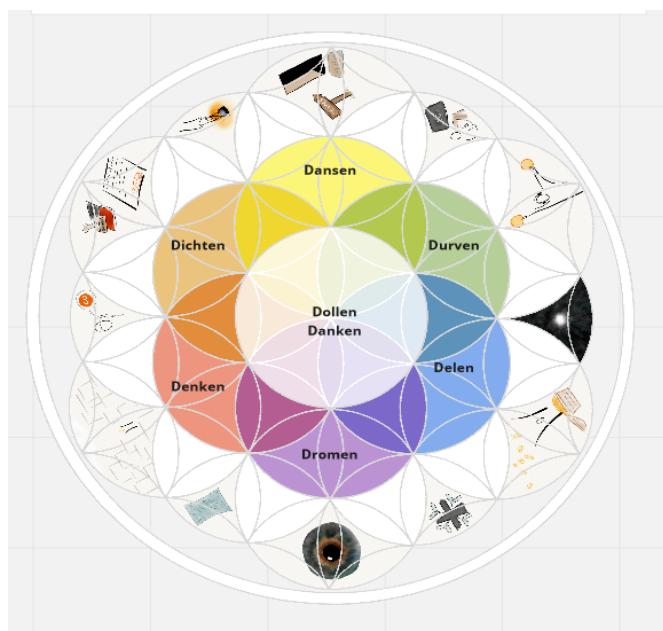
Dublin Descriptoren en activiteiten HBO-i.

Deze kernkwaliteiten zijn als doel gesteld voor de studenten aan de opleiding HBO-ICT. Dit zijn kwaliteiten waar een combinatie van soft- en hard skills van belang zijn. Zo kan iemand van nature een beter aanleg hebben voor kennis en inzicht maar worden deze kernkwaliteiten als te behalen doel gesteld. Door middel van competenties moet worden aangetoond dat aan het eind van de schoolperiode er voldoende is gewerkt en ontwikkeld aan alle kwaliteiten. Bij deze kwaliteiten heb ik iconen bedacht en hierover een enquête opgesteld om deze te toetsen. De resultaten uit deze enquête zijn te lezen in [Bijlage: Resultaten enquête experiment 1 iconen](#).

5.7 Deelvraag 5: “Kan ik mijn werk en projecten visueel inzichtelijker maken zodat ook andere studenten dit kunnen gebruiken en toepassen?”

Een van de stakeholders in mijn project was meneer Crolla. Meneer Crolla was voor zijn [“The power to flower”](#) project bezig met het ontwikkelen van een VR omgeving om zo zijn project een nieuwe beleving ,immersie en dimensie te kunnen geven. In de woorden van de beste man zelf:

“ArtiVisual Intelligence is een creatie van binnenuit, een experience waarin ik iedereen de enorme creatieve ruimte wil laten voelen en ervaren die in eenieder leeft.” ~ Crolla, [Processioneel Statement](#)



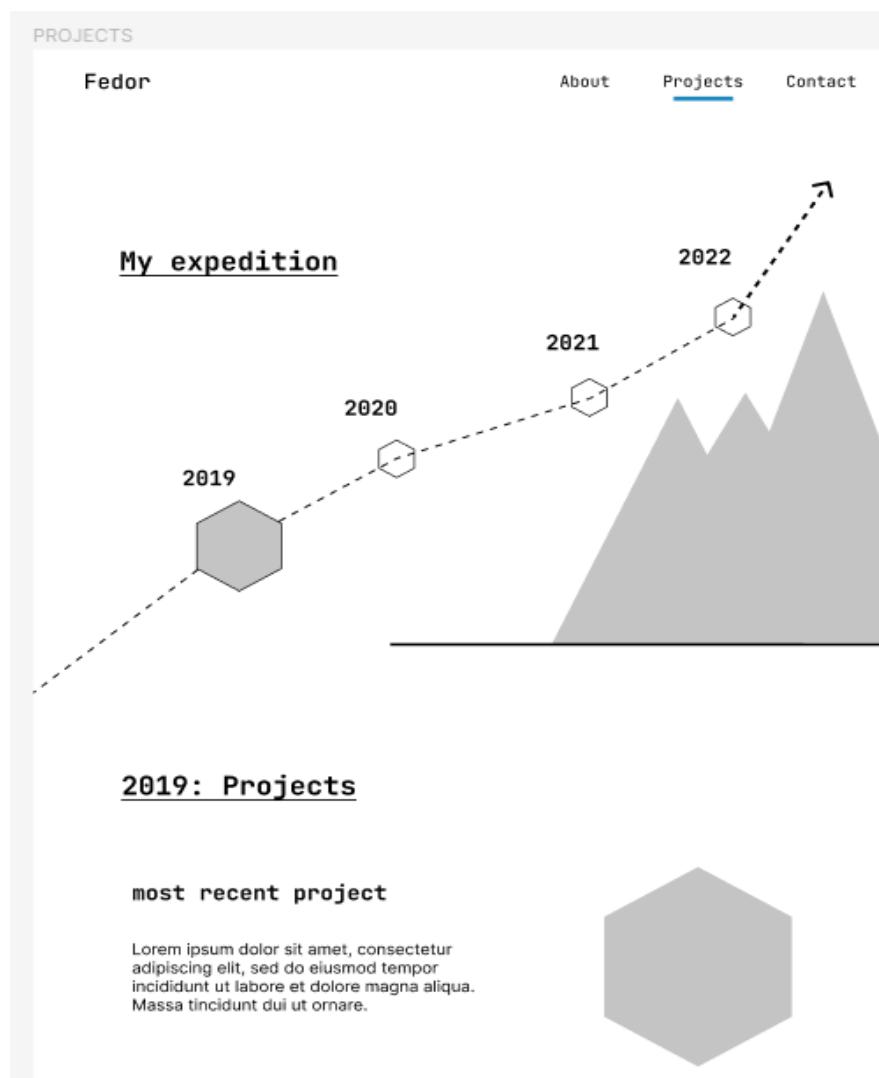
(afbeelding 30. #powerToflower roos, Crolla)

In ArtiVisual Intelligence maakt Crolla gebruik van een door hem ontworpen ‘roos’. Deze roos (afbeelding 30) wordt hierbij actief gebruikt om de eigen reis visueel weer te geven. Dit wordt allemaal gedaan aan de hand van ‘de 12 stappen in de reis van de held’, een bekend template en model waar in 12 stappen de ontwikkelingen in ieder verhaal/mythe worden beschreven.

Tijdens de gesprekken over ArtiVisual Intelligence met Crolla en A. Der Nederlanden (een bevriend oud-CMD student die meewerkte aan het VR project van Crolla) begon er steeds een duidelijker idee te vormen over waar ik naartoe wilde werken.

Zo zag ik in dat ik eigenlijk op zoek was naar een manier om ontwikkelingen visueel te maken, mijn eigen verhaal als het ware. Zo kun je je tijd op school, je schoolcarriere, ook zien als een reis die je maakt waar je naar een diploma toewerkt. Een reis, een avontuur, een expeditie (zie afbeelding 31).

Elk project dat je uitvoert, elke opdracht, zijn allemaal op zichzelf staande verhalen waarin verschillende ontwikkelingen worden gemaakt. Ik heb er voor gekozen om hier een chronologische tijdlijn weer te geven, maar dit kan natuurlijk net zo goed zonder zijn. Ik heb hier toch gekozen voor een chronologische tijdlijn omdat dit toch mijn persoonlijke voorkeur heeft en ik met de jaartallen kan aangeven hoe actueel de informatie is.

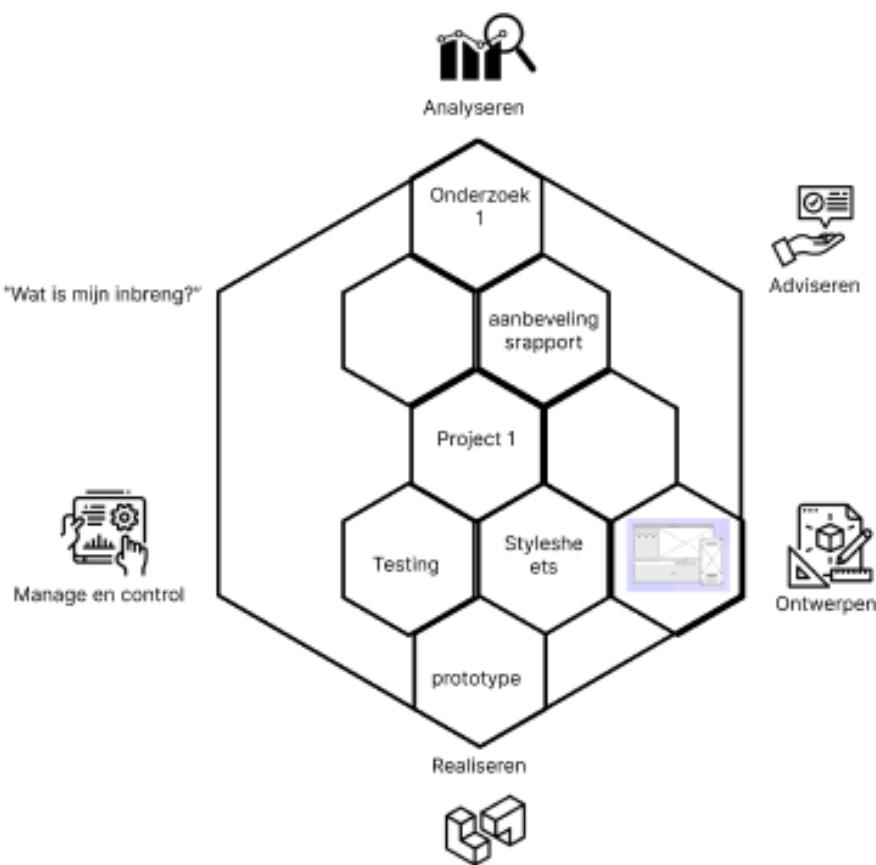


(afbeelding 31. FINAL; ontwerp van mijn expeditie)

Gedurende het project heb ik verschillende puzzelstukjes verzameld, maar nu was het eindelijk tijd om alles aan elkaar te plakken.

In afbeelding 32 is te zien hoe ik de verschillende projecten visueel wil weergeven. In dit ontwerp zijn de verschillende kernkwaliteiten uit de OER en de bijbehorende iconen uit de enquête aan de buitenkant van de hexagon te zien en de projectnaam in de kern. Ik heb ze hier geplaatst om net als in de roos van Crolla aan te geven dat er tijdens een project vanuit de basis naar de rand wordt toegewerkt. Wel heb ik er voor gekozen om een extra categorie toe te voegen ‘*wat is mijn inbreng?*’ waarmee er ruimte is om dingen toe te voegen die niet per se onder een van de kwaliteiten vallen maar wel een plek en aandacht verdient.

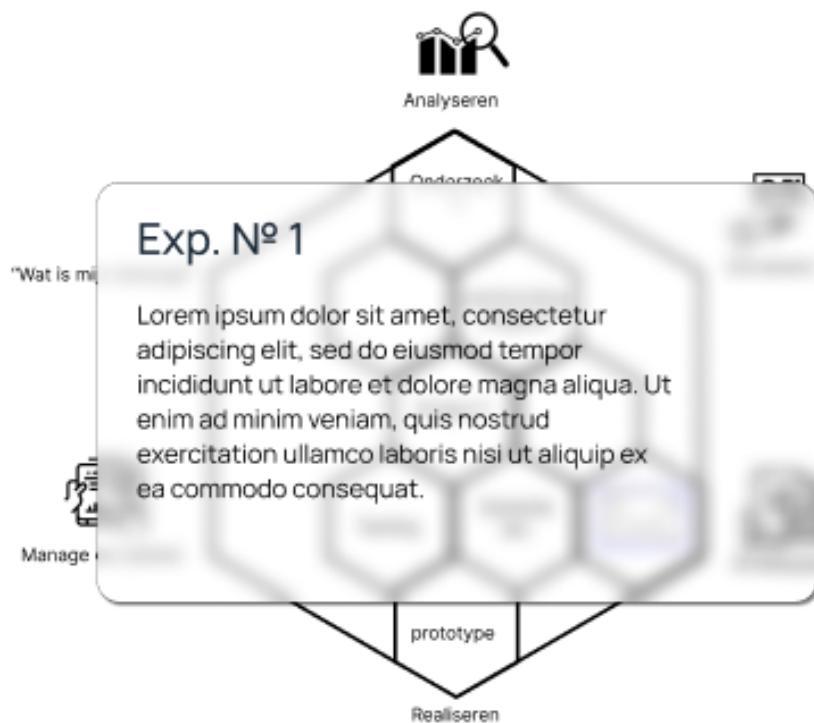
Alle informatie uit deze weergave hebben studenten al gemaakt tijdens de verslaglegging gedurende de projecten waar ze aan werken. Zo moeten er tijdens elk project verschillende competenties aangetoond worden. Deze competenties vallen onder 1 van de 5 kernkwaliteiten uit de OER van de HAN. Hierdoor zijn de deelproducten of activiteiten waarmee deze competenties aangetoond worden goed te plaatsen ‘richting’ de kernkwaliteiten aan de buitenkant. In afbeelding 32 is bijvoorbeeld te zien dat er genoeg activiteiten zijn ondernomen om de competenties aan te tonen onder ‘Realiseren’ maar dat er tijdens dit voorbeeldproject niet veel activiteiten gemaakt of gedaan zijn voor “Manage & Control”.



(afbeelding 32. FINAL; visualisatie werk en ontwikkeling)

Via deze manier kun je in een oogopslag zien waar je in een project veel mee bezig bent geweest en waar je minder aandacht aan besteed hebt. Zo is dit niet alleen voor opdrachtgevers en docenten een handige manier om een indruk te krijgen van de sterktes en zwaktes van een student, maar is het voor de student zelf een goed reflectie moment om te zien waar er nog ruimte is voor verbetering. Aan het eind van de schoolcarrière moeten tenslotte alle kernkwaliteiten aangetoond worden.

Mijn concept werkt met verschillende lagen voor verschillende informatiebehoeftes. Zo is er in de initiële laag uit afbeelding 32 waarmee er een overzicht wordt gegeven waar de persoon tijdens dit project mee bezig is geweest. Voor een meer in-depth blik op wat voor werk er geleverd is voor welke kernkwaliteit is er interactie mogelijk met de tegels. Zo kan iemand die meer informatie wilt hebben over een onderdeel klikken op een tegel om zo een meer informatie te krijgen. Een voorbeeld is afbeelding 33 waarin er na het aanklikken van een tegel een kaartje te lezen is met daarop meer informatie over het werk van de desbetreffende tegel. Hier kan er eventueel ook nog de mogelijkheid zijn om voor nog meer informatie te verwijzen met een link. Zo kan de bezoeker/lezer zelf bepalen hoeveel informatie hij wilt hebben zonder hiermee overspoeld te worden of juist minder informatie krijgt dan wordt verlangd.



(afbeelding 33. FINAL; popup kaart met informatie)

Belangrijk in dit concept vind ik dat er de ruimte is om allerlei verschillende activiteiten/werk te laten zien, het is tenslotte zo dat er op verschillende manieren een competentie aangetoond kan worden, zei het met videos en animatie of bijvoorbeeld juist met code en tekst. Zo wil ik niet met dit concept te veel beperken en vastleggen hoe dit ingevuld moet worden, maar wil ik een fundering bieden waarop je zelf je huis kunt bouwen.

Tijdens de Eindexpositie van Open-Up aan de HAN heb ik aan veel belangstellenden mijn concept uitgelegd en kreeg vaak wel dezelfde respons mee dat het een interessante nieuwe kijk is op het tonen van je werk. Zo is er veel belangstelling geweest ook van studenten, die het een fijne manier vonden voor het reflecteren op je eigen werk op een meer visuele manier. Anders dan steeds weer dezelfde gebruikelijke bewijzen van competenties en verslaglegging te maken die op het moment nog steeds gehanteerd wordt.

Een opmerkelijke quote ik heb meegekregen tijdens expositie die bij mij is blijven hangen is de volgende:

“Hoe uitgesprokener je bent hoe prominenter de mogelijkheden in beeld komen die voor jou geschikt zijn. Je wordt een magneet voor de mensen en mogelijkheden die bij je passen.”

~ Frank Los

6 Conclusie

Met behulp van de antwoorden die ik gevonden heb op de deelvragen tracht ik hier de hoofdvraag te beantwoorden. Mijn hoofdvraag luidt:

"Kan ik een portfolio ontwerpen waarin ik meer mijn persoonlijkheid/karaktereigenschappen naar voren kan brengen en ik een meer gestructureerd inzicht kan geven in wat ik heb gedaan tijdens mijn werk/projecten/opdrachten om zo mijn werk beter te belichten?

Aanvankelijk ben ik eerst op zoek gegaan naar welke onderdelen nu tot de kern van een portfolio behoren. Hierin ben ik uitgekomen op een Homepage, About pagina, een pagina over het werk en projecten en een onderdeel over contact. Daarnaast heb ik gemerkt dat er wel enige variatie is in hoe de verschillende onderdelen vertegenwoordigd worden op portfolio sites. Zelf heb ik ervoor gekozen om in mijn eigen ontwerp deze onderdelen zo duidelijk mogelijk terug te laten komen om zo het overzicht te bewaren en niet voor verwarring te zorgen. Ik heb hier de gebruikelijke plaatsing voor het menu met de onderdelen gebruikt, omdat dit de meest gebruikelijke plek is op websites. Daarnaast heb ik de westelijke natuurlijke leesrichting gebruikt om niet meteen de aandacht op deze onderdelen te vestigen maar wel de lezer hier naartoe te sturen.

Na het afnemen van enquêtes en het maken van verschillende persoonlijkheidstesten, zowel wetenschappelijk onderbouwd als niet, heb ik een vrij uitgebreid beeld gekregen van hoe mijn persoonlijkheid is. Ik heb er uiteindelijk voor gekozen om gebruik te maken van de Big 5 persoonlijkheidstest en niet de Enneagram System test vanwege het kritiek op de enneagram test en het ontbreken van voldoende empirisch onderzoek voor het vaststellen van een hardere feitelijke basis. De resultaten uit de enquête en de Big 5 test heb ik verwerkt in mijn ontwerpen en ervoor gekozen om deze beide te gebruiken om zo de lezer een meer formele en informele kijk te geven in mijn persoonlijkheid. Nadat ik een inzicht heb gekregen in hoe mijn persoonlijkheid is ben ik gaan onderzoeken hoe ik mijzelf meer in beeld kon overbrengen. Hier ben ik uiteindelijk gekomen tot het maken van 3D beelden die in mijn mening een ontzettend goede en toepasbare manier zijn om een indruk van jezelf te geven. De mogelijkheden zijn hier ongekend, zo heb ik tijdens de expositie gedemonstreerd dat het mogelijk is om met een telefoon al bruikbare 3D scans te maken van mensen en deze met enig knutselen zelfs te kunnen animeren zoals ik gedaan heb in mijn eigen ontwerp waar ik een model van mijzelf laat dansen (Afbeelding 29. FINAL; contact pagina). Ik heb hier ook alternatieven overwogen zoals het gebruik maken van video of animatie en muziek maar omdat ik hier zelf weinig mee heb vond ik dit niet representatief voor mijn persoonlijkheid.

Ook ben ik tijdens het project gekomen tot een set van vaste eigenschappen waarover studenten en andere mensen uit de IT branche moeten kunnen beschikken, deze worden genoemd in de OER en zijn de kernkwaliteiten van de opleiding.

Deze eigenschappen heb ik later in de ontwerpen toegepast tijdens het onderzoeken van een andere manier om mijn werk en projecten visueel inzichtelijker te maken. Hier ben ik geïnspireerd geraakt door het werk van G. Crolla en heb hier een combinatie gemaakt van de door mij gevonden resultaten en de gedachtegang van Crolla.

Tot slot kan ik concluderen dat ik op mijn tweeledige hoofdvraag de volgende antwoorden heb:

Het is zeker mogelijk om een portfolio concept te ontwerpen waarin er meer aandacht en ruimte is om je persoonlijkheid naar voren te brengen. Hiervoor heb ik gebruik gemaakt van 3D modellen en persoonlijkheidstesten, omdat ik hier affiniteit mee heb is de keuze voor mij uiteindelijk hierop gekomen, maar de keuze is reuze. Als alternatief zou iemand gebruik kunnen maken van zijn of haar eigen affiniteiten en voorkeuren. Zo zie ik ook mogelijkheden om gebruik te maken van muziek, of wanneer iemand graag animeert biedt het internet en de technologische ontwikkelingen van tegenwoordig hier zeker de ruimte toe.

Deze alternatieven heb ik niet breed genoeg onderzocht om hier een technisch onderbouwde uitspraak over te doen door beperkt tijdsbestek waarin er geëxperimenteerd en onderzocht kon worden voor het project maar een korte blik op bronnen als Youtube zeggen mij dat dit zeker mogelijk zou moeten zijn.

Daarnaast kan ik concluderen uit onder andere die voluit positieve feedback die ik ontvangen heb tijdens de eindexpositie, maar ook uit de reflectiemomenten met Crolla dat het inderdaad mogelijk is om projecten en werk op een meer visuele manier inzichtelijk te maken. Ook uit gesprekken met andere studenten heb ik meegekregen dat dit wel als een interessant concept wordt gezien en als verademing op de oude manier van verslaglegging. Wel wil ik hier opmerken dat mijn concept en ontwerpen nog steeds in de kinderschoenen staan en dat dit project groter is dan ik alleen heb kunnen uitwerken in de gegeven tijd. Hoe verder ik aan het onderzoeken was hoe meer ik erachter ben gekomen dat het overbrengen van je karakter en persoonlijkheid een ontzettende uitdaging is gebleken en dat hoewel ik de basis er nu voor heb gelegd dit samen met mij in de jaren zal groeien en blijven evolueren.

Tot slot wil ik zeggen dat ik trots ben op wat ik heb geleverd, natuurlijk zijn er punten waarop ik wil verbeteren waarvan ik denk dat ik die breder had moeten onderzoeken (zoals het gebruik van muziek of animatie). Wel zie ik voor dit project, aan de hand van interesse die er ook voor is, een mooie toekomst tegemoet. Zo heb ik nu een goede basis voor het uitwerken van de code en wil ik in samenwerking met G. Crolla ook verder werken aan de manier van het inzichtelijk maken van het werk en kijken hoe dit nog verder te combineren en integreren valt in het VR PowertoFlower project.

7 Literatuur- & bronnenlijst

A. (2021, July 12). *Clothing as a Reflection of Personality Example*. GraduateWay

Personality in Clothing. Retrieved June 25, 2022, from

<https://graduateway.com/clothing-as-a-reflection-of-personality/>

Academie IT en Mediadesign. (n.d.). *Digital Media Productions - wat jij wilt!* HAN Minoren.

Retrieved June 25, 2022, from

<https://minoren-han.nl/nl/538-digital-media-productions-wat-jij-wilt>

Asakura, Y. (n.d.). *Yuki Asakura*. Yuki Asakura. Retrieved June 25, 2022, from

<https://www.yukiasakura.com>

B., G. (n.d.). *How Augmented Reality Makes Advertising Interactive*. Augmented Reality in

Advertising. Retrieved June 25, 2022, from

<https://rubyyarage.org/blog/augmented-reality-in-advertising>

BigFive. (n.d.). *Results from the BigFive personality test*. Bigfive Test. Retrieved June 25,

2022, from <https://bigfive-test.com/result/6261512983047000090e125f>

Brittain, S. (n.d.). *Sophie Brittain | Design*. Portfolio Sophie Brittain. Retrieved June 25,

2022, from <https://www.sophiebritt.com/>

Character Stats - Naruto Otaku! (n.d.). Naruto Character Stats. Retrieved June 25, 2022,

from <http://narutootaku.weebly.com/character-stats.html>

Chiang, B. (n.d.). *Brittany Chiang*. Brittany Chiang. Retrieved June 25, 2022, from
<https://brittanychiang.com/?ref=hackernoon.com>

CMD Methods Pack - find a combination of research methods that suit your needs. (n.d.).
CMD Methods. Retrieved June 25, 2022, from <https://www.cmdmethods.nl/>

Crolla, G. (n.d.). *Denkbeeldhouwer – the (he)art of teaching*. Denkbeeldhouwer. Retrieved June 25, 2022, from <http://denkbeeldhouwer.nl/>

Crolla, G. (2015, January 13). *PowertoFlower learning journey manual*. PowertoFlower Learning Journey Manual. Retrieved June 25, 2022, from
https://issuu.com/denkbeeldenstorm/docs/powertoflower-learning_journey

Crolla, G. (2021, June 25). *Processioneel statement (max. 800 woorden) – Denkbeeldhouwer*. Processioneel Statement Max 800 Woorden. Retrieved June 25, 2022, from
<http://denkbeeldhouwer.nl/2021/06/processioneel-statement-max-800-woorden/>

D'Agostino, D. (n.d.). *Big Five vs. Enneagram*. Big Five vs Enneagram. Retrieved June 25, 2022, from <https://www.crystalknows.com/personalities/blog/big-five-vs-enneagram>

Donnellan, K. (2022, May 31). *29 unique design portfolio examples built in*. Webflow. Retrieved June 25, 2022, from <https://webflow.com/blog/design-portfolio-examples>

Dublin Descriptors. (n.d.). Dublin Descriptors. Retrieved June 25, 2022, from
http://promeng.eu/downloads/training-materials/dublin-descriptors/3%20cycle%20descriptor_s.pdf

Free personality test. (n.d.). 16Personalities. Retrieved June 25, 2022, from
<https://www.16personalities.com/free-personality-test>

Hogeschool van Arnhem en Nijmegen. (n.d.). *OSOER-HBO-ICT-VT-2021-2022_DEF.*
https://www.han.nl/opleidingen/hbo/hbo-ict/voltijd/praktische-info/OSOER-HBO-ICT-VT-2021-2022_DEF.pdf

How The System Works. (n.d.). The Enneagram Institute. Retrieved June 25, 2022, from
<https://www.enneagraminstitute.com/how-the-enneagram-system-works>

ICT research methods. (n.d.). ICT Research Methods. Retrieved June 25, 2022, from
https://ictresearchmethods.nl/Main_Page

Interactive Storytelling - Narrative Techniques and Methods in Video Games: Project Description. (n.d.). Interactive Storytelling - Narrative Techniques and Methods in Video Games. Retrieved June 25, 2022, from
<https://scalar.usc.edu/works/interactive-storytelling-narrative-techniques-and-methods-in-video-games/index>

John, O. P. (1992, June 6). *An introduction to the five-factor model and its applications*. An Introduction to the Five-Factor Model and Its Applications. Retrieved June 25, 2022, from <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/1635039/>

Johnson, J. A. (n.d.). *The IPIP-NEO (International Personality Item Pool Representation of the NEO PI-R™)*. The IPIP-NEO (International Personality Item Pool Representation of the NEO PI-R™). Retrieved June 25, 2022, from <https://www.personal.psu.edu/j5j/IPIP/>

Meir, D. (2021, December 13). *Best Portfolio Websites to Fuel Your Inspiration*. Creative Blog. Retrieved June 25, 2022, from <https://www.wix.com/blog/creative/2020/03/best-portfolio-websites/>

Milan, D. (n.d.). *David Milan | Designer & Art Director*. David Milan. Retrieved June 25, 2022, from <https://www.davidmilan.com/>

Miller, S. (2022, March 21). *How To Build a Software Developer Portfolio (And Why You Need One)*. Codecademy News. Retrieved June 25, 2022, from <https://www.codecademy.com/resources/blog/software-developer-portfolio-tips/>

Persoonlijkheidstest | CarrièreTijger. (n.d.). Carriere Tijger. Retrieved June 25, 2022, from <https://www.carrieretijger.nl/carriere/solliciteren/onderzoeken/psychologisch/persoonlijkheids-test>

Pham, T. (n.d.). *thaiphamphotography*. Thai Pham. Retrieved June 25, 2022, from <https://www.thaiphamphotography.com/>

Ravenscraft, E. (2022, April 25). *What Is the Metaverse, Exactly?* Wired. Retrieved June 25, 2022, from <https://www.wired.com/story/what-is-the-metaverse/>

Research and development - 123test.com. (n.d.). 123Test. Retrieved June 25, 2022, from <https://www.123test.com/research/>

Soto, C. J. (n.d.). *Five-Factor Model of Personality.* Five-Factor Model of Personality. Retrieved June 25, 2022, from
<https://www.oxfordbibliographies.com/view/document/obo-9780199828340/obo-9780199828340-0120.xml>

Studio Bilge Nur Saltik. (n.d.). *Studio Bilge Nur Saltik | Product Design.* Bilge-Nur-Saltik. Retrieved June 25, 2022, from <https://www.bilgenursaltik.com/>

TestGroup. (n.d.). *Je persoonlijkheid is een stabiele factor; ook op de werkvloer.* Retrieved June 25, 2022, from
<https://www.testgroup.nl/je-persoonlijkheid-is-een-stabiele-factor-ook-op-de-werkvloer/>

8 Bijlagen

8.1 Experiment 1

Zie bijlage folder: “DMP Experiment #1 skills iconen”

8.1.1 Samenvatting

In dit document beschrijf ik de resultaten van mijn experiment aan de hand van hoofd- en deelvragen. Zo wil ik te weten komen wat de verschillende skills en eigenschappen van IT'ers zijn en hoe kunnen deze in variërende sterktes het best overgebracht worden met behulp van iconen?

Dit heb ik gedaan aan de hand van een literatuurstudie waar ik de verschillende skills heb onderzocht, een community research om verschillende iconen te verzamelen bij de concepten en een enquête over welk icoon het best past bij een bepaalde skill/concept. Ook heb ik hier onderzocht welke manier van skill level het duidelijkst is door deze te ontwerpen en vervolgens te testen in de enquête.

De uitkomsten van dit experiment zijn dat ik een onderscheid heb kunnen maken tussen de hard en soft skills en deze soft skills duidelijk heb kunnen terugbrengen tot de kernkwaliteiten van studenten HBO-ICT (IT'ers).

Ook is er per concept een icoon gevonden die het duidelijkst het concept weergeeft en dat de nieuwe manier van het weergeven van de kracht niveaus die ik ontworpen heb, naar aanleiding van de inspiratie die ik heb opgedaan uit andere media, duidelijker overkomt dan de manier die reeds gebruikt wordt in veel resume templates op het internet.

8.2 Experiment 2

Zie bijlage folder: “DMP Experiment #2; SOFFERS”

8.2.1 Samenvatting

In dit document beschrijf ik de resultaten van mijn tweede experiment aan de hand van hoofd- en deelvragen. Zo wil ik te weten komen wat mijn karakter is en hoe ik geschatst word.

Ook wil ik te weten komen welke technieken er op het moment van schrijven beschikbaar zijn voor het maken van virtuele 3D modellen en wil ik onderzoeken hoe goed ik mijn karakter kan overbrengen in deze modellen.

Dit heb ik gedaan aan de hand van een enquête (om achter mijn karakter te komen om hiermee een beeld van mijzelf te kunnen vormen), een available product analyse (naar de beschikbare producten op de markt op het moment van schrijven) en heb ik verschillende prototypes gemaakt (om te experimenteren met de technieken en producten die ik gevonden heb).

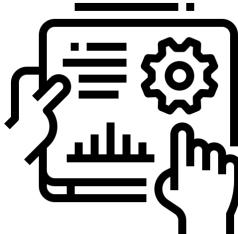
De uitkomsten van dit experiment zijn dat ik onder andere ervaring heb opgedaan met de verschillende technieken en dat ik de technieken Photogrammetry en PIFu niet zal gebruiken bij de voortgang van mijn project voor de minor Digital Media Production. Daarentegen zal ik me gaan richten op het maken van een virtueel karakter met de tool van Vroid Studio.

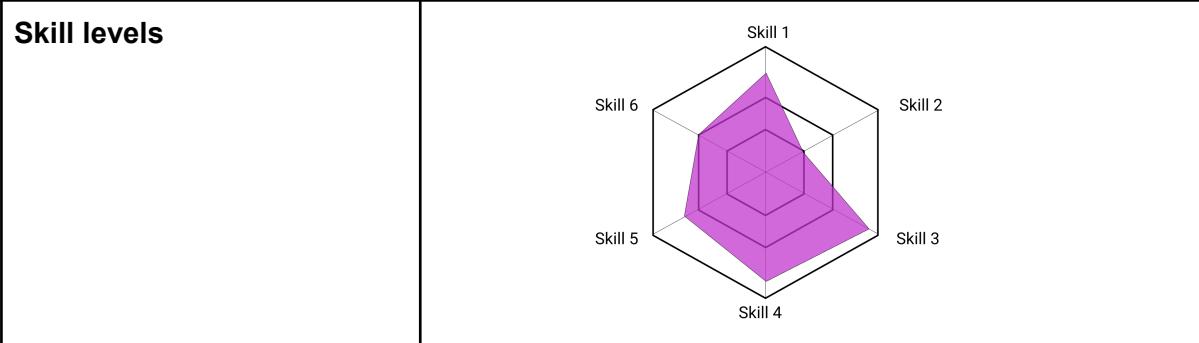
De modellen die hieruit volgen zal ik gaan exporteren naar design software om zo de modellen te implementeren in de portfolio website.

8.3 Resultaten enquête experiment 1 iconen

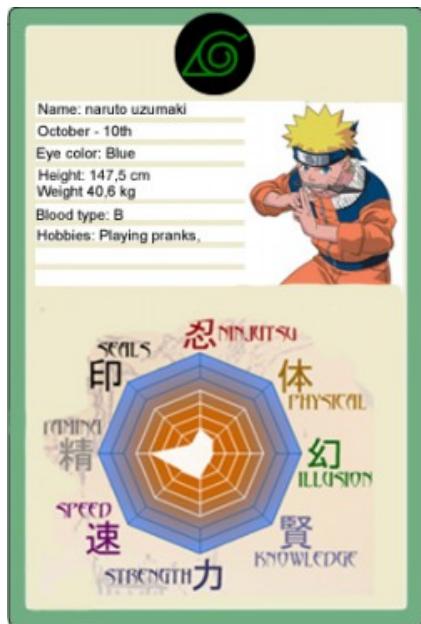
De volledige enquête is terug te vinden in de zip folder.

Uit de 24 responses zijn de volgende [resultaten](#) naar voren gekomen:

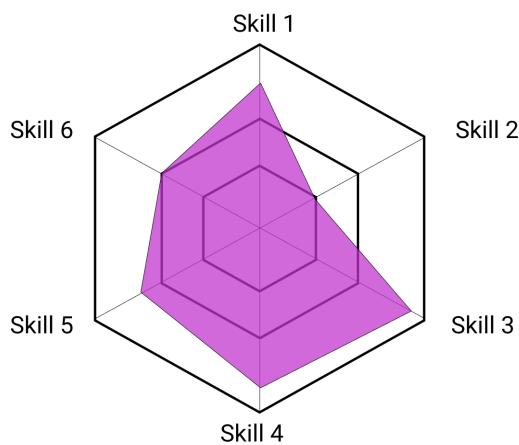
Analyseren	
Adviseren	
Ontwerpen	
Realiseren	
Manage & Control	



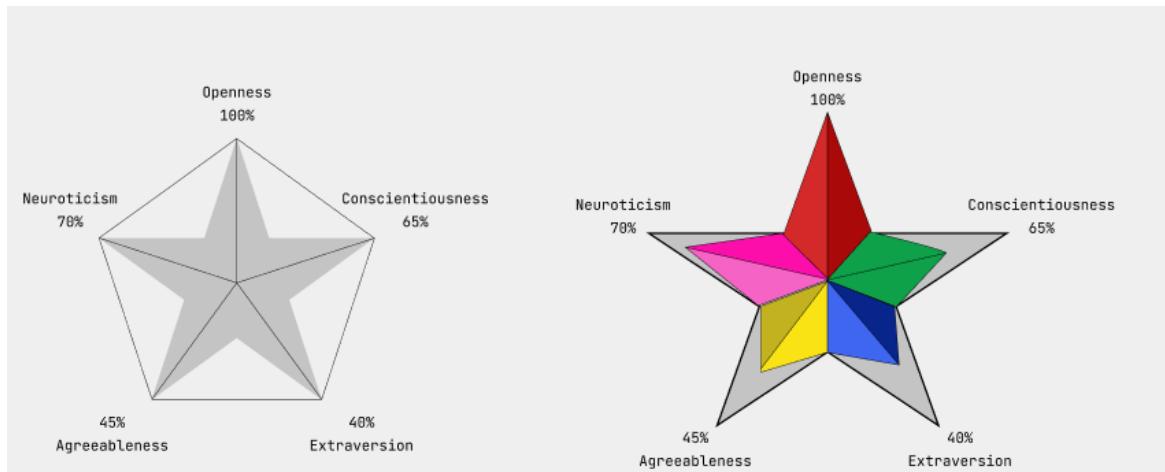
8.4 Ster Grafiek Naruto



8.5 Ontwerp ster grafiek



8.6 Alternatief ontwerp ster grafiek



9 Reflectieverslag

Het doel van dit verslag was mijn ontwerpproces beschrijven en mijn keuzes hier te verantwoorden en de daaruit volgende conclusies te beschrijven. Ik ben tijdens het project op zoek gegaan naar antwoorden op de volgende hoofdvraag:

“Kan ik een portfolio ontwerpen waarin ik meer mijn persoonlijkheid/karaktereigenschappen naar voren kan brengen en ik een meer gestructureerd inzicht kan geven in wat ik heb gedaan tijdens mijn werk/projecten/opdrachten om zo mijn werk beter te belichten?”

Met als deelvragen

- *“Wat zijn vaste onderdelen in een portfolio?”*
- *“Wat is mijn persoonlijkheid/karakter en hoe kan je dit testen?”*
- *“Hoe kan ik mijzelf beter in beeld overbrengen?”*
- *“Zijn er vaste eigenschappen of skills waarover studenten moeten beschikken?”*
- *“Kan ik mijn werk en projecten visueel inzichtelijker maken zodat ook andere studenten dit kunnen gebruiken en toepassen?”*

Hiervoor heb ik onder andere twee experimenten voor uitgevoerd, en met de resultaten uit deze experimenten heb ik ontwerpen gemaakt voor mijn concept en daarmee mijn project.

Mijn reflectie moment speelde zich af tijdens de eindexpositie ‘Open-up’ van de AIM Academie op de Hogeschool van Arnhem & Nijmegen. Hier waren alle studenten aanwezig van de minor DMP maar ook studenten uit andere jaren en opleidingen zoals ICT-ISM. Tijdens de expositie nam ik mij voor om meer te communiceren wat ik gedaan heb naar anderen toe dan alleen mijzelf en zo te werken aan fase 5 van Design Thinking: Testing. Communiceren is voor mij over de jaren heen een erg moeilijk punt geweest en wanneer ik onder stress sta heb ik al snel de neiging om alles op te kropen. Ook tijdens de laatste twee maanden van de minor heb ik gemerkt dat door bijzonder vervelende persoonlijke omstandigheden en de druk van school dat ik helemaal dichtgeklapt was en heeft dit ook nadelige gevolgen gehad op mijn prestaties.

De eindexpositie zag ik daarom als uitgelezen moment om meer te communiceren over mijn project en erachter te komen of anderen dezelfde problemen zagen als ik in mijn probleemstelling voor dit project. Mijn rol was hier dan ook informeren, communiceren en meenemen van de luisterraar in mijn verhaal en gedachtegang.

De belangrijkste ontdekking waar ik achter ben gekomen is niet alleen dat er onder studenten en andere bezoekers van de expositie ruim interesse was in mijn project en concept, dat ik er niet aan gedacht heb om eerder (buiten de feedback presentaties) naar input van anderen vragen en mijn werk presenteren.

De expositie was voor mij een bijzondere ervaring omdat ik reflectie kreeg, feedback en andere innovatieve denkrichtingen die ik had kunnen gebruiken tijdens mijn project. Nu heb ik het mezelf niet makkelijk gemaakt door dit project specifiek alleen te willen uitvoeren, ook heb ik niet het maximale gehaald uit mijn contactmomenten met de begeleider.

Daartegenover staat wel dat ik veel contact heb gezocht met de heer Crolla en tijdens de Tech Tinker Tuesday wel degelijk de kans heb gepakken om delen van mijn werk te presenteren en hierover te sparren met andere maar dit was voornamelijk gericht op mijn tweede experiment en de bruikbaarheid hiervan.

Ik had dit anders op kunnen pakken door met de studievereniging Xtend een 'Tosti Talk' kunnen organiseren om zo de input van meer studenten hierin te kunnen betrekken. Ook had ik in overleg met andere studieverenigingen informele bijeenkomsten kunnen opzetten voor hetzelfde effect.

Voor mijn gevoel is dit wel een gemis geweest in mijn project en had ik er nog meer uit kunnen halen voor mijzelf. Nu ga ik de informatie en input die ik tijdens de expositie heb gekregen alsnog toepassen om dit project in mijn vrije tijd verder uit te bouwen, zo heb ik ook afgesproken om hierover nog contact te houden met meneer Crolla om te kijken of onze projecten elkaar kunnen helpen.

Kortom, ik ben vergeten te terugkoppelen naar mijn doelgroep en anderen om zo tot mogelijk bruikbare nieuwe inzichten te komen.

Om te voorkomen dat ik tijdens een volgend project of casus vergelijkbare input kansen laat liggen neem ik mijn voor om bij aanvang van een project of casus meteen met de begeleider te onderzoeken waar er de mogelijkheden tot terugkoppeling liggen. Hiervoor stel ik bij aanvang van de casus of project meteen de doelgroep duidelijk om zo gerichter te zoeken naar feedback. Dit is niet alleen realistisch maar is ook goed te meten doordat dit in het verslag opgenomen zal worden maar dit benodigd is om passendere onderzoeksvragen op te stellen. Zo werk ik meer naar de DMP-1 Competentie toe waarbij ik Design Thinking compleet beheers.

Ik heb geleerd dat ik aan de stappen van Design Thinking nog moet werken, omdat ik nu inzie hoe belangrijk het krijgen van input van anderen is. Maar zo weet ik bijvoorbeeld wel hoe ik Design Thinking kan toepassen, iets wat ik aan het begin van het project totaal geen weet van had. Design Thinking was voor mij bij aanvang van de minor compleet nieuw en onbekend doordat we op de opleiding ICT hier nooit mee in aanraking zijn geweest.

Om te zeggen dat ik aan het eind van de minor nu een ontwerper ben is wat te hard van stapel lopen, maar mijn aanvankelijke doel om meer mee te krijgen van het ontwerpproces en technieken is zeker geslaagd en in dat opzicht wil ik wel zeggen dat ik meer ontwerper ben dan voor ik begonnen ben aan de minor.

Reflectieverslag experiment 2

Inleiding

Het doel van dit verslag was mijn onderzoek/experiment en de daaruit volgende conclusies te beschrijven. Ik ben tijdens het experiment op zoek gegaan naar antwoorden op de volgende hoofdvraag:

“Kan ik een virtueel 3D karakter maken, met actuele technieken, dat representatief is voor mij?”

Met als deelvragen

- Wat is mijn karakter?
- Welke technieken zijn er voor het maken van een virtueel 3D karakter?
- Hoe kan ik de modellen toepassen in mijn project?

Hiervoor heb ik onder andere een enquête uitgevoerd om op zoek te gaan naar mijn eigen karakter en heb ik met verschillende technieken geëxperimenteerd voor het maken van 3D modellen.

Kern

Een belangrijke moment voor mij is het schrijven van het verslag geweest.

Dit gebeurde na het uitvoeren van de experimenten met de 3D modellen. De enquête had ik ruim hiervoor al afgerond. Hier was verder niemand bij betrokken behalve ikzelf. Hierdoor heb ik wel voldaan aan de competentie CMD-5 Manifesteren waar het van belang is om zelfstandig een opdracht uit te voeren en de resultaten te onderbouwen, presenteren en te documenteren. iets waar ik voorheen grote moeite mee had.

Het schrijven van het Design Research Paper over mijn bevindingen van mijn experiment gebeurde onder enige tijdsdruk doordat de deadline naderde. Het was hiervoor belangrijk dat ik in mijn verslag antwoord probeerde te geven op de door mij opgestelde onderzoeks vragen met de informatie die ik had gewonnen uit zowel de experimenten als de enquête.

Ik wilde tijdens dit experiment niet alleen onderzoek doen en experimenteren, maar ik was hier ook van plan om juist meer op een CMD manier onderzoek te doen en proberen om Design Thinking stappen toe te passen. Zo heb ik gemerkt dat ik vaak wanneer ik aan een onderzoek begin eigenlijk niet meer terug reflecteer op hoe het allemaal samenkomt en dat ik niet echt meer test aan de onderzoeks vragen tot het moment van schrijven is aangebroken.

Tijdens het schrijven van het verslag had ik eigenlijk twee losstaande resultaten. Aan de ene kant had ik de resultaten uit de enquête en aan de andere kant had ik de resultaten uit mijn experimenten. Ik ging er eigenlijk vanuit dat deze organisch elkaar zouden aanvullen en zo een toevoeging aan elkaar zouden zijn. Dit is dus niet helemaal zo gelopen als gedacht.

Een interessante ontdekking was dat ik een idee kreeg van hoe ik gezien werd door mijn vrienden en collega's. Zo wist ik in welke kleding ze me vaak zagen en waar ze mij mee associeerden. Daarnaast had ik erg interessante prototypen uit de experimenten met het maken van 3D beelden.

Beiden hebben mijn project een stuk verder gebracht. Zo kon ik de resultaten uit de enquête vrijwel direct overnemen in een onderdeel over mijn persoonlijkheid; een soort 'review' als het ware met wat anderen van mij vinden. Ook de 3D beelden kon ik gebruiken om nieuwe visuele elementen toe te voegen aan mijn ontwerp en hier verder mee aan de slag te gaan op zoek naar nieuwe mogelijkheden.

Wanneer ik nog een keer aan de slag ga met het maken van 3D beelden is het belangrijkste wat ik wil veranderen het gebruiken van een professionelere setting voor het maken van de foto's. Dit was niet de strekking van het onderzoek of de doelgroep, maar mocht ik dit nog een keer gebruiken heb ik wel een inzicht gekregen in hoeveel beter het resultaat wordt wanneer er gebruik gemaakt wordt van professionele apparatuur en een fotostudio waar ik maximaal controle heb over de variabelen.

De kennis die ik nu vergaard heb kan ik actief toepassen in de toekomst voor het maken van heel snelle mockups waar gebruik gemaakt wordt van 3D modellen op websites. Zo kan ik voor er gewerkt wordt aan het maken van eigen 3D modellen, eerst snel een 3D scan maken als het ware voor het ontwerpproces om te kijken of het wel interessante/toegevoegde waarde heeft om de 3D modellen zelf te ontwikkelen.

Tijdens het werken aan het onderzoek en experiment ben ik actief op zoek gegaan naar verdieping en sparringpartners door naar de Tech Tinker Tuesday te gaan die gegeven wordt op de HAN. Hier kwam ik mensen van buiten school tegen, leeftijdsgenoten en mensen uit andere vakgebieden om zo samen te denken over de toepassingen van mijn experimenten en de bruikbaarheid te bespreken. Zo heb ik kunnen werken aan de CMD-3 competentie waar het van belang is om samen te ontwerpen.

Slot

Ik heb veel van dit experiment geleerd, niet alleen over de technische aspecten of uit de resultaten van de enquête. Wat ik voornamelijk geleerd heb is het belang van testen en reflecteren.

Ik vind namelijk dat ik dit beter had kunnen doen. Zo heb ik na het experimenteren met het maken van 3D modellen niet meer getest en teruggekoppeld naar de hoofdvraag. Ik ben eigenlijk als een stoomtrein gewoon verder gegaan met de meest bruikbare techniek om hier een prototype mee te maken. Ik heb mij hier meer laten leiden door de tijdsdruk dan door het beoogde resultaat dat ik wou bereiken.

Wat ik hier had moeten doen, en waar ik een volgende keer zeker meer aandacht aan wil besteden, is na het afronden van het model eerst weer terug koppelen en testen wat ik nu eigenlijk voor informatie verzameld heb en hoe ik dit kan gaan toepassen en samenbrengen in een prototype.

Zo ben ik van mening dat ondanks dat ik acceptabele prototypen heb gemaakt, ik hier de resultaten uit de enquête meer hier in had kunnen meenemen. Dit heeft als gevolg voor mij dat het voelt alsof ik twee losstaande onderzoeken heb uitgevoerd.

Ik mis hier de koppeling tussen de twee resultaten. Ik weet WAT mijn karakter is, ik weet HOE ik een 3D model kan maken van mijzelf maar hoe ik nu daadwerkelijk mijn karakter terug laat komen in dat model heb ik niet goed behandeld.

In de conclusie schrijf ik dat er geen betere manier is om mijn ‘persoonlijkheid/karakter’ over te brengen dan door middel van mijzelf (als 3D model). Hier ben ik het zeker mee eens, alleen had ik graag gezien dat ik meer de enquêteresultaten liet terugkomen in het eindresultaat.

De essentie van wat ik geleerd heb is dat ik beter/eerder een terugkoppeling moet maken. Zo moet ik een moment nemen voor mezelf om rustig te bekijken waar ik heen wil met de informatie die ik tijdens mijn onderzoeken vind en niet als een stoomtrein doorgaan in de verwachting dat alles zichzelf wel verklaart.

Kortom: ik ben vergeten te evalueren wat ik nou allemaal aan gegevens had verzameld om zo de twee resultaten te combineren tot een beter eindresultaat.

Ik neem mezelf voor om tijdens mijn afstudeerstage (mijn volgende project) wanneer ik een onderzoek uit zal moeten voeren, om een moment in te plannen met de begeleider om te bespreken hoe ik van plan ben de verschillende resultaten uit het onderzoek samen te brengen zodat ze elkaar versterken en toevoegen aan het beter beantwoorden van de hoofdvraag.

