**Titel:** Essay 3: Community

**Naam:** Yarnick de Heer

**Datum:** 12-12-2019

**Klas:** G&I1C

**Welke vrijheden en kaders heb jij nodig om optimaal te kunnen werken?**

**Vrijheden:**

**Wanneer jij dat wil een pauze kunnen nemen:** soms voel je dat je niet productief meer bent en een pauze nodig hebt. Dit moet binnen een groep mogelijk zijn. Je kan jezelf er wel doorheen werken maar dit voegt niets nuttigs toe. Zolang er maar niet overdreven word met pauzes natuurlijk.

**Feedback mogen geven:** Vrijheid om feedback te geven is beter voor het project ik snap dat sommige mensen hun werk willen verdedigen maar feedback maakt het project alleen maar sterker.

**Kaders:**

**Duidelijke regels:** een duidelijke set regels zorgen ervoor dat ik iets heb om aan vast te houden. Als er geen regels zijn of onduidelijk ben ik meer bezig of mijn acties volgens de regels gaan dan de actie zelf.

**Een project leider die niet over zich heen laat lopen:** wanneer een project groot genoeg is voor een project leider is het belangrijk dat hij/zij niet over zich heen laat lopen omdat er mensen zijn die hier misbruik van maken en het project verknallen. Door alle regels aan hun laars te lappen.

**aanwezigheid:** aanwezigheid op kantoor of op school vind ik belangrijk. Ik weet dat ik zelf aan het werk ben maar niet of de andere iets doen. Tenzij er thuiswerk regels zijn vindt ik aanwezigheid een belangrijk kader.

**Met wat voor type mensen kun je goed samenwerken? Met welke niet?**

**Wel:**

**Iemand die meerdere dingen kan:** Serieus maar niet te serieus: ik ben zelf iemand die grappen maakt maar ook goed serieus kan werken een balans hiertussen zorgt voor een fijnere werksfeer. Als iedereen super serieus aan het werk ik voel ik me niet op mijn gemak.

Gezellig: ik denk dat het niet alleen goed is voor mij maar voor het project dat je werkt met een groep die gezellig met elkaar is die elkaar goed kent als vrienden niet alleen als collega’s.

**Doorzetters:** ik waardeer het als ik mensen in mijn team heb die doorzetten als er een fout is dat ze door blijven zoeken naar een antwoord of om hulp vragen maar niet opgeven.

Optimist: een optimist is altijd nodig wanneer het tegen zit heb je deze mensen nodig om de andere een beetje op te vrolijken en ze weer in het zadel krijgen om door te gaan.

**Niet:**

**Ongeïnteresseerde mensen:** Als ik een project start wil ik dat iedereen geïnteresseerd is in het resultaat. Wanneer er iemand is die het niet interessant vind en niet echt wil werken aan het project word ik een beetje geïrriteerd

**Uit de hoogte:** ik kan niet tegen mensen die denken dat ze geweldig zijn ik een bepaalde vaardigheid. misschien is het beter voor het project maar ik heb liever iemand waar je gewoon goed kan werken.

**Bazige mensen:** als iedereen bezig is met zijn deel van het project en er is iemand die meer bezig is met andere op dingen wijzen dan zijn deel. Met dit soort mensen kan ik niet werken

**Welke verwachtingen heb je van je teamleden?**

100% voor gaan: ik verwacht wanneer je een project start met mensen dat iedereen er vol voor gaat. Het is vervelend om te zien al iedereen dit doet behalve 1.

Luisteren naar andere teamleden: ik verwacht dat teamleden luisteren naar elkander het project heeft niks aan mensen die niet open staan voor feedback of suggesties.

Ze vragen naar hulp wanneer nodig: vragen naar hulp is zeer belangrijk als dit niet op tijd gebeurd kan het gevolg zijn dat de deadline niet haalbaar is en dat wil niemand.

**Wat zijn jouw wensen en eisen die je hebt binnen een project t.a.v. afspraken, project communicatie, rollen en feedback.   
afspraken:** projecten moeten af zijn op de deadline tenzij er iets aanzienlijks tussen is gekomen. Daarnaast als je 30 min + te laat bent geef het door zodat mensen niet op je hoeven te wachten ivm scrums.

**Project:** alle projecten worden bijgehouden in Trello zodat iedereen weet wat er nog moet gebeuren en wat af is om te testen, zo kun je zien of alles op schema loopt en of er eventueel uitgebreid kan worden.

Communicatie: qua communicatie word er elke dag gescrumd het is misschien niet het leukste om te doen, maar wel effectief om te zien of er iemand vastloopt en hoe we daar mee kunnen helpen.

**Rollen:** Ik wil persoonlijk niet vast zitten aan 1 rol maar als het project verbeterd word door ook een deel van design of art te doen vind ik dat alleen maar leuker.

**Feedback:** qua feedback wil ik het direct ik wil niet achteraf horen dat iets beter had gekund als er hardere feedback was geweest. Daarnaast kan je ook onder Trello post feedback schrijven dit maakt het ook een stuk makkelijker. Het is ook handig als er een deel van het project af is om daar gezamenlijk naar te kijken en feedback te geven zodat je meerdere perspectieven hebt van niet alleen developers/designer/artist.

**Op welke wijze kun je het bovenstaande toepassen in projecten op school? Welke afspraken kun je met elkaar maken om zo goed mogelijk te kunnen samenwerken?**

We hebben nu collaberative design gehad met een groepje waar we sommige dingen al hebben toegepast. Maar je kan natuurlijk voor elk groepsproject een trello opzetten dat raad ik ook te zeerste aan dit geeft gewoon veel inzicht binnen het project. Voor de projecten die we hebben gehad hebben we niet ons eigen groepje mogen kiezen maar wanneer dat wel kan kun je je eigen groepsopstelling maken met een gezonde balans van designers, artist en developers. Binnen school projecten zie ik niet waarom je niet met mensen gaat samen werken die je nog niet kent want er staat niet echt iets op het spel buiten een cijfer. Maar bij een project die je buiten school wil doen zou ik wel mensen in je team nemen die je kent en vertrouwt. Ik denk ook dat omdat je nog op school zit is feedback en hulp zeer handig zijn je bent allemaal gelijk en volgt het zelfde pad zie ze als mensen waar je letterlijk alles aan kan vragen niemand is geweldig iedereen heeft feedback nodig.

Zorg wel dat je een project leider aanwijst niet omdat deze belangrijk is maar als er knopen doorgehakt moeten worden en je komt er als groep niet uit dat er iemand is om een grotere beslissing te nemen, en als iemand vaak tegen de regels in gaat dat hij/zij deze persoon kunnen aanspreken om hun gedrag.

Bronnen:

1: <https://hiverhq.com/blog/people-you-need-organization/>

2 school: Collaborative Design

3<https://www.l1nda.nl/2018/05/17/vijf-factoren-goede-werksfeer/>