

STAGEVERSLAG

MCW Creative Agency

Teylermuseum, Hong Kong Science Museum,
Universiteitsmuseum Groningen, Joint Research
Centre, Algeria Dubai 2020, ANNO Museum, Haags
Historisch Museum, Shell, Durf Te Vragen, Remia,
Dunea, Feyenoord Museum, Dylan Haegens, Perspekt

2 FEB
25 JUNI
2021

May de Haas
May de Haas
May de Haas

Met dank aan MCW Creative Agency
en mijn begeleider Borg Lenstra



Inhoudsopgave

1. Inleiding
2. MCW
 - 2.1 Projecten
 - 2.2 Begeleider
3. Algemene werkzaamheden
 - 3.1 Meetings
 - 3.2 Research
 - 3.4 Design
4. Stageopdrachten
 - 4.1 Shell Perimeter
 - 4.2 Mindexperience Taboeiend
 - 4.3 Joint Research Center Energy and Industry Geography Lab
 - 4.4 Algeria Dubai 2020
 - 4.5 Eigen stageopdrachten
 - 4.5.1 UX en UI Design research
 - 4.5.2 MCW Communications app
 - 4.6 Overig
 - 4.6.1 Hong Kong Science Museum
 - 4.6.2 ANNO Museum
5. Competenties
 - 5.1 Onderzoeken
 - 5.2 Conceptualiseren
 - 5.3 Concretiseren
 - 5.4 Itereren
 - 5.5 Samenwerken
 - 5.6 Organiseren
 - 5.7 Manifesteren
 - 5.8 Ontwikkelen
6. Persoonlijke ontwikkeling
 - 6.1 Onzekerheid
 - 6.2 Communicatie
 - 6.3 Designer
7. Terugblik
 - 7.1 Leerdoelen
 - 7.2 Reflectie
 - 7.3 Conclusie
8. Bijlagen

1. Inleiding

Het afgelopen half jaar heb ik stage gelopen bij MCW Creative Agency in Rotterdam. Tijdens deze periode heb ik veel geleerd over mijzelf en heb ik veel kennis opgestoken van mijn collega's en een verscheidenheid aan klanten waar ik voor- en mee heb gewerkt. Zo heb ik meer inzicht gekregen in mijn persoonlijke interesses, maar ook kennis gemaakt met nieuwe beroepen en nieuwe technieken in de Adobe programma's. Al met al heb ik een hele leerzame tijd gehad bij MCW.

In dit verslag behandel ik vooral wat ik heb geleerd, welke tips en tricks ik mee wil nemen in mijn verdere carrière, aan welke opdrachten ik heb (mee)gewerkt en wat ik hiervoor heb gedaan, maar vooral ook waarom ik dit heb gedaan. Deze informatie is aangevuld met foto's, video's en diverse bijlagen. Ik heb getracht deze informatie zo goed en duidelijk mogelijk te beschrijven verdeeld over een aantal hoofdstukken en subhoofdstukken.

Omdat ik voor heel veel verschillende klanten heb gewerkt, behandel ik niet alle projecten waar ik aan mee heb mogen werken. De reden hiervoor is dat sommige projecten/opdrachten minder leerzaam waren dan andere en ik mij in dit verslag vooral wil focussen op de meest belangrijke/leerzame projecten. Daarnaast zal ik ook niet bij alle projecten ieder klein onderdeel behandelen, dit komt omdat het verslag al erg lang is en het niet nodig is om ieder klein detail van mijn stage te behandelen. Een overzicht van alle klanten waar ik voor heb gewerkt is terug te vinden op het voorblad van dit verslag.

Daarnaast heb ik dit verslag niet pas op het einde van mijn stageperiode geschreven, maar tijdens. Dit betekent dat de laatste projecten waar ik tijdens mijn stage aan heb gewerkt niet in dit verslag behandeld worden.

2. MCW

MCW Creative Agency heb ik ontdekt terwijl ik op zoek was naar een creatief bureau dat installaties en interactieve ervaringen maakt voor musea. Ik zocht hier specifiek naar omdat ik zelf erg geïnteresseerd ben in het maken van kunst en later graag aan projecten voor musea zou willen werken. MCW werkt al jarenlang aan toffe installaties voor diverse musea in binnen- en buitenland. Voor deze musea maken zij games, interactieve installaties, films, audio, etc. Ze zijn eigenlijk van alle markten thuis. Dit komt omdat MCW meerdere professionals in verschillende vakgebieden binnen het bedrijf heeft. Zo bestaat MCW uit grafisch ontwerpers, animatoren, 3D ontwerpers, projectmanagers, developers en eigenlijk alles wat nodig is om een heel project zelf uit te kunnen voeren. Nadat ik een aantal toffe projecten had gezien op hun website besloot ik direct bij hen te solliciteren. Dit niet alleen omdat ik dacht veel te kunnen leren van dit bedrijf, maar ook omdat ik de projecten goed vond aansluiten bij de studie CMD en ik mijn eigen interesses terug kon vinden in hun projecten en klanten. Na een sollicitatiegesprek ontving ik niet al te veel later het bericht dat zij mij graag wilden toevoegen aan hun team.

2.1 Projecten

De opdrachten die MCW aanpakt hebben vrijwel altijd een diepere betekenislaag. Naast gewoon standaard klusjes, zoals websites updaten en logo's maken, pakken zij vooral projecten aan die veel dieper gaan dan 'gewoon wat ontwerpen'. Zo heeft MCW voor het Scheepvaartmuseum Amsterdam een project gedaan waarin ze de ernst van slavernij op schepen aankaarten. Ook hebben ze projecten gedaan voor Rail Alert en Veiligheidsregio Rotterdam-Rijnmond, die je meer leren over veiligheid. Een van mijn favoriete projecten van MCW is voor Mishkat Science Center waar ze jongeren in Saudi-Arabië wat bijleren over duurzaamheid.

Deze projecten waren de reden dat MCW flink mijn aandacht trok en ik me erg kon vinden in dit bedrijf. Ook tijdens mijn stage hebben we aan veel projecten gewerkt die een diepere emotionele inhoud hadden. Een goed voorbeeld hiervan is het project voor stichting Durf Te Vragen (zie hoofdstuk 4.2) waarin we het taboe op psychische problemen onder jongeren (op de middelbare school) aankaarten. Maar ook andere projecten voor bijvoorbeeld musea waren niet 'gewoon omdat het leuk is', het draaide er echt om dat de bezoekers iets werd bijgebracht over bijvoorbeeld een bepaalde cultuur, de politiek, vrouwenrechten of de geschiedenis.

2.2 Begeleider

Mijn stagebegeleider bij MCW was Borg Lenstra. Borg is een voormalig CMD student van de Hogeschool Rotterdam. Hij is erg behendig op het gebied van User Experience (UX) en User

Interface (UI) design, maar persoonlijk vind ik hem ook ontzettend goed in het creëren van logo's en bedrijfsidentiteiten. Hij heeft mij het afgelopen half jaar veel geleerd over UX en UI design, omdat ik hiervoor veel interesse heb, maar heeft mij ook andere kneepjes van het ontwerpvak laten ervaren. Daarnaast heb ik ook veelvuldig contact gehad met Roeland Grootsholten. Hij was niet mijn persoonlijke begeleider, maar wel de projectmanager van vele projecten die ik heb mogen uitwerken. Ik vond het heel interessant om af en toe ook met hem mee te kunnen kijken. Over het algemeen was het was het heel fijn om 2 contactpersonen tijdens mijn stage te hebben. Ik kreeg ook regelmatig van Roeland en Borg diverse taken tegelijk waardoor ik het vaak druk had en nauwelijks stil zat (en als ik wel stil kon zitten, dan had ik een eigen project waar ik veel aan kon werken). Nadeel hiervan was wel dat ik soms aan 3 projecten tegelijk moest werken en hierdoor soms mijn overzicht een beetje verloor. Daarentegen was dit ook heel leerzaam, omdat wij dit op school niet/nauwelijks ervaren en ik mij tijdens mijn stage hieraan heb moeten aanpassen.

Naast een fijne begeleider en een projectmanager, had ik ook een hoop getalenteerde collega's. Ik heb met hen steeds meer een band opgebouwd. Ook van deze collega's heb ik de nodige hulp gekregen tijdens mijn stage en natuurlijk veel van hen geleerd. Ik heb met (bijna) al mijn collega's wel een keer samengewerkt en daardoor naast UX/UI design ook veel geleerd over film, animatie, development en projectmanagement.

3. Algemene Werkzaamheden

Tijdens stage is het niet altijd mogelijk om alleen maar aan leuke en toffe projecten, waar je je creativiteit in kwijt kunt, te werken en ook ik heb hieraan toe moeten geven. Zo heb ik een aantal opdrachten gehad waar ik dingen voor moest opzoeken, maken, overtrekken, etc. Deze kleinere opdrachten wil ik toch even kort behandelen, omdat ze ook onderdeel zijn van het proces tijdens mijn stage en zeker leerzaam.

3.1 Meetings

Een van de meest belangrijke algemene werkzaamheden waren de meetings. Ik heb het afgelopen half jaar ontzettend veel meetings bijgewoond. Deze varieerden van algemene wekelijkse groepsmeetings, tot interne meetings en meetings met de klant. De wekelijkse meetings waren vooral handig om op de hoogte te blijven van elkaars werkzaamheden en de voortgang van verschillende projecten, maar deze waren over het algemeen niet heel leerzaam. Echter waren alle andere meetings wel altijd leerzaam, ieder op zijn eigen manier. Zo heb ik tijdens deze meetings meer duidelijkheid gekregen over de inhoud van de projecten waar we aan werken, maar heb ik



Figuur 1:

Een afbeelding uit de video waarin ik kort door mijn aantekeningenboek heen blader.

Link: <https://youtu.be/8w4NYGIw9cY>

ook nieuwe manieren van aanpakken geleerd. Daarnaast heb ik hierdoor geleerd wat het beroep projectmanagement inhoud. Roeland en Martin Van Den Berg zijn de projectmanagers die ik het meeste 'in actie' heb gezien tijdens mijn stageperiode. Naast brainstormsessies en meetings voor concept en design, heb ik af en toe ook meetings bijgewoond die meer over de financiën, plan van aanpak en het verdelen van taken gingen. Ondanks dat deze meetings voor mij iets minder leuk (en soms ook minder begrijpelijk) waren, leerde het mij wel dat er veel meer gedaan moet worden om een project in goede banen te leiden en dat deze meetings misschien wel het belangrijkste zijn van allemaal.

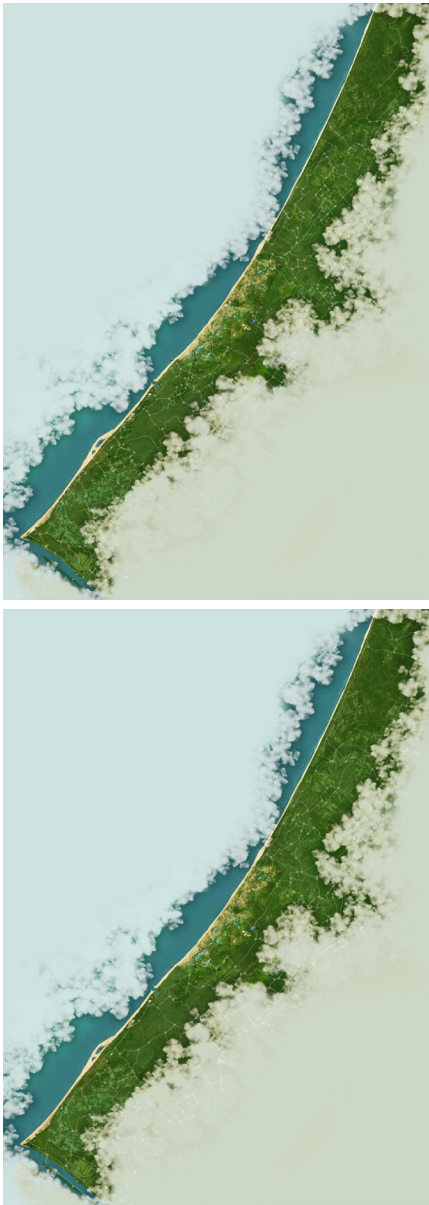
In tegenstelling tot meetings, waar het de bedoeling is dat ik ook mijn mening laat horen, heb ik ook een aantal pitches bijgewoond. Deze werden veelal gepresenteerd door Martin, waarbij hij in een uur duidelijk maakte op welke manier MCW een bepaald project wilde aanpakken. Ik heb zelf meegewerkt aan het brainstormen over concepten die tijdens brainstormsessies met meerdere collega's werd gehouden, de uitkomst is dan hetgeen dat Martin later pitchte. Ik was verbaasd te zien hoeveel tijd en energie MCW in een pitch steekt, het is niet meer dan logisch dat ze deze dan ook (bijna) altijd winnen. Mijn collega's Samuel Verburg en Deborah Tintel werken mee aan veel pitches en zorgen dat de presentatie perfect is. In de presentatie worden eerste schetsen van het concept en soms ook kleine animaties getoond. Soms waren mijn collega's wel 2 weken bezig met het uitwerken van een pitch. Nadat ze elkaar en Martin vervolgens hebben geüpdatet, is het pitchmoment daar. Ik heb veel geleerd van Martins manier van spreken. Als hij kritiek had op een bepaald onderdeel van een project, dan wist hij dat toch zo te brengen dat de klant het ermee eens was en niet boos werd. Ik heb zelfs een aantal zinnen van hem geciteerd in mijn aantekeningenboek (die ik overigens mijn hele stageperiode helemaal vol heb geschreven, zie figuur 1). Een van Martins beste en meest leerzame zinnen vond ik "Aan (naam project) zouden we wat kunnen verbeteren natuurlijk, wij zien hier wel gebreken in, maar dit is denk ik een punt om samen aan te werken". De klant nam dit heel goed op. Dit laat zien dat je kritiek moet brengen als een punt om samen aan te werken.

3.2 Research

Natuurlijk heb ik op stage ook research moeten verrichten. Deze research verschilde van onderzoeken welke reclameborden het beste werken voor een project, tot modellen casten voor een onderdeel van een project. Ik heb tijdens het uitvoeren van deze research geleerd hoe ik mijn zoektermen aan kan passen om informatie snel te vinden. Ook heb ik af en toe contact moeten opnemen met bedrijven om bepaalde vragen te stellen en meer informatie te verkrijgen.

Niet alleen heb ik informatie moeten verkrijgen, ik heb ook informatie moeten verstrekken. Zo werden tijdens sommige user tests gevraagd wat een project, of een bepaald onderdeel van een project, inhield. Dit testte mijn kennis van een project en soms besepte ik me dat ik mijzelf er nog iets meer in moest verdiepen.

Ook heb ik vaak diverse longlists moeten maken voor verschillende projecten. Zo moest ik een enkele



Figuur 2:
In deze kaarten kun je zien wat de eindresultaten zijn van een van mijn algemenere opdrachten. Hiervoor moest ik kaarten bewerken en overtrekken.

keer een longlist maken met mogelijke uitwerkingen van een project, maar soms waren het meer luchtigere lijsten om te maken zoals een lijst met diverse iconen.

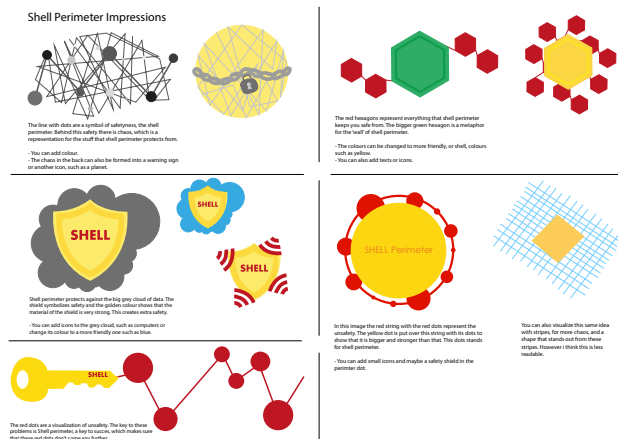
3.4 Design

Op het gebied van design heb ik ook aan een aantal meer algemene opdrachten gewerkt. Hier werd mij bijvoorbeeld gevraagd om iets na te maken of om een aantal foto's te bewerken. Eén van mijn eerste taken bij MCW was het bewerken van foto's voor Remia. Deze foto's bestonden uit sauzen die een filter moesten krijgen en op bepaalde maten moesten worden gescaled en gesneden. Hierbij heb ik wat tips gekregen van Borg, waardoor ik op een snellere manier meerdere foto's kon exporteren en bewerken. Ik heb bijvoorbeeld geleerd dat je in Adobe Photoshop alle foto's die je wilt exporteren over elkaar kunt leggen en deze vervolgens exporteren als multiple assets. Hierdoor hoef je niet ieder bestand één voor één op te slaan, waarmee erg veel onnodige tijd verloren gaat. Deze tip kon ik de rest van mijn stageperiode goed gebruiken, aangezien er veel in massa's moest worden ontworpen.

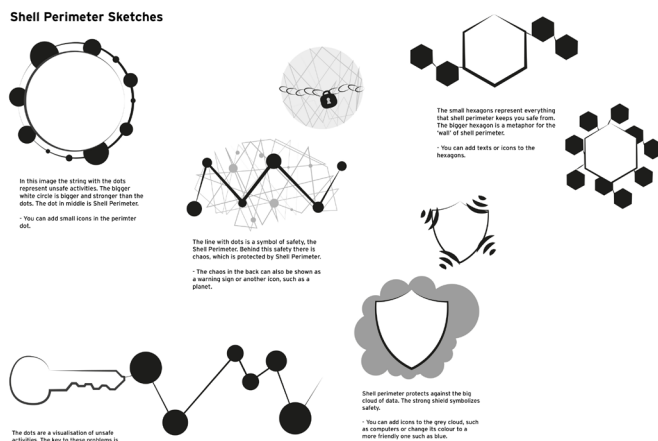
Zo af en toe heb ik bepaalde dingen moeten natekenen, overtrekken of schetsen. Een voorbeeld hiervan is een project waarvoor ik wandel- en fietsroutes moest overtrekken van meerdere kaarten die ik over elkaar had gelegd. Deze behoorden op een specifieke schaal te staan en moesten tot in de puntjes exact overeenkomen met de map die in de app stond. Hier heb ik best lang aan gewerkt, maar het uiteindelijk wel voor de deadline afgekregen. In figuur 2 zie je twee foto's van het uiteindelijke resultaat van de mappen. Door de kleine kromming in de lijntjes kun je zien hoe precies ik moest werken. Dit vergde enorm veel geduld van mij, maar ook dit is belangrijk om te leren. Van deze, meer algemene, design taken heb ik geleerd dat je in een bedrijf meer op grotere schaal ontwerpt. Hiermee bedoel ik niet dat alle designs heel groot zijn, maar dat je van alles wat je maakt vaak meerdere versies moet hebben of je maakt gewoon ontzettend vaak nagenoeg hetzelfde design (net een beetje anders). Dit heb ik ook gemerkt bij een aantal van mijn stageopdrachten. Soms kan dit vervelend zijn, omdat ik mij graag wil ontwikkelen en een hoop verschillende dingen wil maken, maar het is ook erg leerzaam. Hierdoor heb ik namelijk erg goed een aantal knoppen van de Adobe programma's leren kennen en raak ik meer bekend met het echte bedrijfsleven.

4. Stageopdrachten

Tijdens mijn stage heb ik uiteraard niet alleen kleine(re) opdrachten gekregen zoals ik in het vorige hoofdstuk heb behandeld. Daarentegen heb ik juist voornamelijk aan grote projecten, voor toffe klanten, mee mogen werken. Ik zal de meest leerzame projecten waaraan ik heb mogen meewerken



Figuur 3: Mijn allereerste Ontwerpen voor Shell. Deze nog met kleur en zonder de juiste lijnvorm.



Figuur 4: De eerste echte schetsen die ik heb gemaakt voor Shell. Deze zijn met de klant besproken.

in dit hoofdstuk nader toelichten. Deze opdrachten sluiten aan op mijn leerdoelen (zie hoofdstuk 7.1) en interesses.

4.1 Shell Perimeter

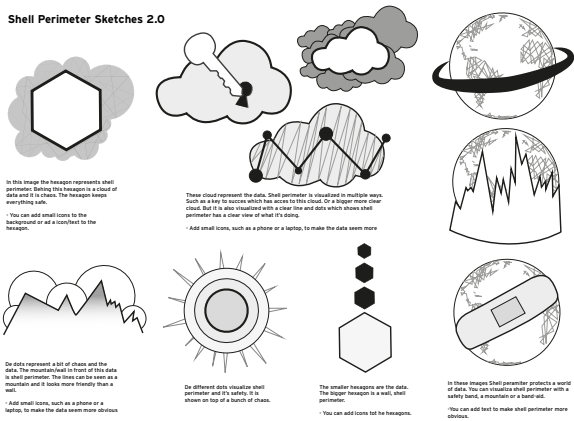
Een van mijn eerste grotere projecten was voor Shell. Een van de takken van Shell, genaamd Shell Perimeter, wilde namelijk een nieuwe identity. Voor deze identiteit moest een soort logo gecreëerd worden, die op verschillende manieren gebruikt kon worden. Ik heb hier een langere tijd aan gewerkt. Bart Engeltaart, de projectmanager van de projecten voor Shell, was namelijk zo enthousiast over mijn eerste designs dat ik er nog meer mocht maken.

Door Borg werd ik gevraagd om identity designs voor Shell Perimeter te schetsen. Deze schetsen waren echter niet de schetsen waar ik direct aan dacht. Ik ben namelijk gewend dat schetsen bestaan uit vele losse lijnen die er ‘gekrast’ uit zien. Voor Shell moest ik echter strakke lijnen schetsen die ik vervolgens in Adobe Illustrator op een andere stroke (vorm van de lijn) zette. Door deze stroke werden de lijnen minder consistent, waardoor een geschetste look werd gecreëerd, die er eigenlijk ook heel strak uit zag. Mijn begeleider vroeg mij dit te doen om ervoor te zorgen dat de klant niet veronderstelde dat het design al vast stond. Door de aanpak die ik nu nam werden de designs wat luchtiger en was het duidelijk dat er nog veel in aangepast kon worden.

In eerste instantie had ik de designs ook kleur gegeven omdat ik dacht hiermee meer duidelijkheid en contrast te kunnen geven in mijn ontwerpen (zie figuur 3). Uiteindelijk wees Borg mij erop dat Shell een ontzettend strikte huisstijl hanteert en wij geen kleur mogen toepassen in deze ontwerpfase. Onze collega Tobias van der Kroef is degene die deze huisstijl volledig heeft bestudeerd en later kleur zal toevoegen. Om deze reden zijn al mijn volgende designs voor Shell zwart, wit en grijs. In figuur 4 zie je een afbeelding van de designs die ik voor de eerste meeting met Shell heb gemaakt. Wat ik ontzettend gaaf vond, is dat alleen mijn designs werden besproken en de werknemers van Shell ook feedback gaven op mijn ontwerp en vertelden wat zij liever wilden zien of zouden veranderen. Over het algemeen waren ze best tevreden, maar ze wilden liever andere iconen zien, zoals bijvoorbeeld wolkjes. Deze feedback heb ik tijdens de meeting genoteerd, zodat ik dit kon verwerken in nieuwe designs.

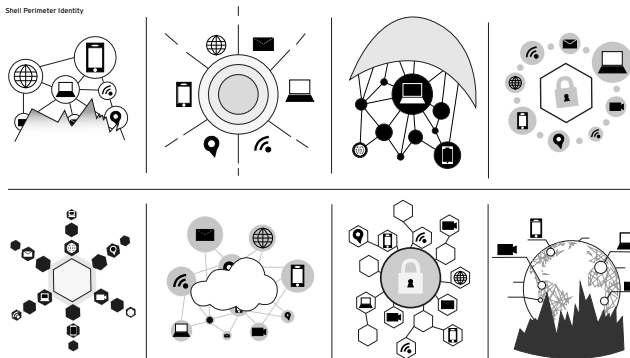
Bart was zo tevreden over mijn werk dat ik samen met Borg meer designs voor Shell mocht maken. De deadline hiervoor was een week later.

Voor de nieuwe designs moesten we de feedback van de klant betrekken in onze ontwerp keuzes. Dit betekende dus: geen schild, wel een sleutel en wolkje en maak het design strakker. Ik heb hiervoor in eerste instantie 10 variaties gemaakt (zie figuur 5). Zo begon ik met schetsen, op dezelfde manier als de vorige designs, en hield ik de mening van de klant in mijn achterhoofd. Daarnaast probeerde ik de designs ook wat ‘hipper’ te maken, omdat ik mijn frisse blik op dit project wilde laten zien en dit mij



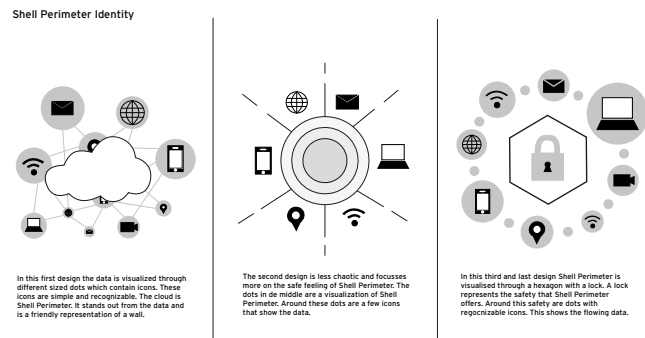
Figuur 5:

Mijn verbeteringen voor Shell. Hier heb ik de feedback van de klant verwerkt in nieuwe ontwerpen.



Figuur 6:

Na feedback van Borg heb ik deze identity ontwerpen gemaakt.



Figuur 7:

De drie gekozen ontwerpen. Deze zijn verzonden naar Shell.

ook wat meer uitdaagde om dieper na te denken over mijn ontwerp. Toen ik al redelijk wat op papier had staan, maar toch niet helemaal tevreden was met mijn designs en niet wist hoe ik dit probleem moest oplossen, besloot ik Borg om feedback te vragen. Hij gaf als feedback dat mijn designs meer op logo's leken en geen complete identity waren. Wat hij hiermee bedoelde is dat je een logo niet ook als achtergrond voor bijvoorbeeld een project kunt gebruiken. Om deze reden besloot ik opnieuw te beginnen.

Mijn nieuwe designs, te zien in figuur 6, waren 8 designs die uit elkaar gehaald konden worden en meer de algehele sfeer van Shell Perimeter omarmde. Ondanks dat ik Shell Perimeter, na een aantal keer goed doorlezen, nog steeds ingewikkeld vond om te begrijpen, begreep ik wel de basis van dit idee en ik denk dat mijn designs deze basis goed omvatte. In de designs zie je dat ik meer heb gewerkt met patronen, die als achtergrond zouden kunnen dienen en ik heb ook gebruik gemaakt van centerpieces. Daarnaast heb ik er data, zoals je telefoon en laptop, meer in verwerkt door hiervoor kleine iconen te gebruiken die ik kon hergebruiken in de rest van mijn designs. Ik heb geprobeerd te variëren in lijndiktes, vormen en iconen die voor veiligheid moeten staan. Zo heb ik een slot en een wolkje gebruikt, aangezien dit elementen waren waar de klant om vroeg. Borg heeft drie van mijn designs uitgekozen (zie figuur 7) waarbij ik nog een korte uitleg moest geven en die heeft hij vervolgens (samen met zijn designs) verstuurd naar Shell (zie bijlage 1). Bart heeft uiteindelijk zaken verder afgestemd met Shell en mijn eerste grote designtaak zat erop.

Naast dat het heel leuk was om met een project zoals deze te starten aan mijn stage, heb ik ook geleerd wat een bedrijfs identity is. Daarnaast heb ik meer geleerd op het gebied van schetsen en grafisch ontwerp. Mijzelf ontwikkelen in grafisch ontwerp is een van mijn leerdoelen (zie hoofdstuk 7.1) en daarom ben ik blij dat ik met dit project mocht beginnen.

4.2 Mindexperience Taboeiend

Het grootste deel van mijn stage bij MCW bestond uit opdrachten en meetings voor een project voor stichting Durf Te Vragen en Youtubers Dylan Haegens en Marit Brugman. Zij willen graag het taboe op psychische problemen onder jongeren bespreekbaar maken, omdat zij hier zelf ook erg mee geworsteld hebben. Aan MCW is gevraagd om een interactieve mobiele installatie te ontwikkelen die bij verschillende middelbare scholen langs kan gaan. Deze installatie bestaat uit een eyecatcher, namelijk Foob die een beeldscherm beet houdt, en tablets waar verschillende games op afgespeeld worden. Foob interacteert met het scherm dat hij vastheeft en heeft een coole backdrop achter zich, die aansluit bij de stijl van de algehele ervaring. In de eerste week van mijn stageperiode werd ik gelijk intensief bij de uitwerking van dit project betrokken. Als eerste moest ik mij inlezen in het project en vervolgens kon ik gelijk aan de slag. Ik heb me nog wekenlang na de start van mijn stage met dit project beziggehouden. Naast dat ik dit project heel leuk vond omdat ik ook hier weer aan mijn leerdoelen mocht werken, sprak het mij persoonlijk ook heel erg aan. Ik heb zelf op de middelbare school ook zeker last gehad



Figuur 8:
Afbeeldingen van de uiteindelijke installatie.



Figuur 9:
Een mindmap die naar de klant is gestuurd om de visie van MCW te laten zien.



Figuur 10:
De schetsen voor de rioolputdeksel en het uiteindelijke daadwerkelijke design die gebruikt is voor de backdrop.

van een hoop mentale problemen en vind het soms nog steeds moeilijk om hierover te praten. Hierdoor wilde ik mij extra inzetten voor dit project en ik merkte dat MCW hier hetzelfde over dacht. Om kort samen te vatten welke onderdelen allemaal bij dit project komen kijken zie je in figuur 8 een 3D afbeelding en een presentatieafbeelding van de uiteindelijke installatie. Dit maakt het makkelijker om een beter beeld te krijgen van het project, maar hierdoor kan ik ook beter uitleggen waar ik mij de afgelopen maanden mee bezig heb gehouden.

Als eerste ben ik begonnen aan de backdrop, die je in figuur 8 achter Foob kunt zien staan. Hier mocht ik al aan het einde van mijn eerste week stage aan werken. Op vrijdag mocht ik een aantal moodboards maken, maar ook de weken daarna heb ik nog af en toe een moodboards voor de backdrop gemaakt. Deze backdrop moest bestaan uit iconen en teksten van graffiti; het moest dus eigenlijk een soort 'street style' look krijgen. Ik kreeg van mijn begeleiders de tip om ter inspiratie op Pinterest te kijken en hier plaatjes van af te halen, hetgeen ik dan ook heb gedaan. Pinterest is een online platform waar mensen vaak inspiratie en voorbeelden vandaan halen. Uiteindelijk heb ik een hoop verschillende moodboards gecreëerd. Dit om mijn collega's meerdere stijlen en opties te laten zien. Zo heb ik variaties gemaakt in kleuren en heb ik verschillen graffiti stijlen in de moodboards verwerkt.

Nadat ik mijn eerste paar moodboards had geüpload kreeg ik feedback van mijn collega's. Zij gaven mij tips of hun visie op het project. Hun feedback heb ik verwerkt en uiteindelijk ben ik geëindigd met één duidelijke moodboard die we konden delen met de klant (zie figuur 9).

Ik heb tevens gekeken naar de compositie van het logo van de interactieve ervaring en hoe ik dit logo kan verwerken in de backdrop. Ik kwam met het idee om het logo te verwerken in een rioolputdeksel, deze zou dan op de grond van de backdrop geplaatst kunnen worden. Dit vonden ze uiteindelijk zo'n goed idee, dat ze dit ook duidelijk hebben laten zien in het eindresultaat (zie figuur 10).

Nadat ik een beetje in was gekomen in de werkzaamheden van MCW en het maken van moodboards, kreeg ik een hele grote taak. Dit was het uitwerken van de avatars die de studenten mogen kiezen voordat ze beginnen aan de games tijdens Taboeiend. Hierdoor kon ik meer oefenen met illustreren en heb ik echt mijn steentje kunnen bijdragen aan dit project.

Alvorens ik echt kon beginnen met illustreren, besloot ik een longlist te maken met allemaal gekke avatars. Ik heb hiervoor inspiratie gehaald uit bekende games die veel jongeren op dit moment spelen, zoals bijvoorbeeld Among Us en Fall Guys. Naast een aantal meer voor de hand liggende avatars, zoals een bananenschil en een colablikje, heb ik ook een hoop avatars zelf bedacht. Aansluitend heb ik gevraagd om goedkeuring van de longlist die ik had gemaakt en vervolgens kon ik aan de slag met illustreren.

Voor het illustreren heb ik zelf eerst snelle schetsen gemaakt van de longlist (of heb ik online voorbeelden opgezocht). Deze heb ik vervolgens in Adobe Illustrator overgetrokken met de pen tool.



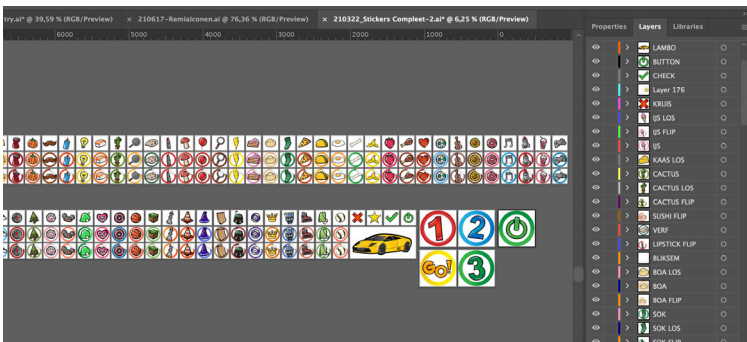
Figuur 11:
De 4 stijlen voor de avatars.



Figuur 12:
De eerste 40 avatars uitgewerkt.



Figuur 13:
De gebruikte 57 avatars. Deze collectie is verwerkt in de games.



Figuur 14:
Hier is mijn werkwijze voor het maken van de avatars te zien.

Ik kreeg als tip om in het begin meerdere stijlen te creëren, een stuk of 4, zodat we vanuit daar als team konden beslissen welke tekenstijl het beste bij de stijl van de moodboards en de backdrop paste (zodat het één geheel wordt). Ik heb 3 avatars uitgewerkt in deze stijlen, te zien in figuur 11 Uiteindelijk heb ik, samen met mijn collega's, ervoor gekozen om verder te werken met de 2e tekenstijl. Hierbij kreeg ik wel als tip om in mijn volgende designs meer diepte te laten zien door extra highlights en contrast aan te brengen in de avatars.

Nadat ik 40 avatars had gemaakt (zie figuur 12) heb ik op het platform frame.io gezet. Dit is een applicatie waarmee ik bij MCW heb gewerkt om mijn werk te delen met mijn collega's. Echter hadden we dit platform ook gedeeld met de klant, Dylan Haegens, en zijn team. Dylan gaf mij feedback op mijn avatars en vertelde mij dat hij sommige designs, zoals een regenboog en strikje, te kinderachtig vond en meer designs wilde zien zoals de snor en de sushi. Ik was juist van mening dat deze designs kinderachtig waren, maar besloot toch door zijn opmerking om mijn designs aan te passen. Ik heb hierdoor geleerd dat de klant niet altijd de koning is. Met Roeland heb ik over de avatars gesproken, hij en ik waren juist heel tevreden met de diversiteit in de avatars. Daarom heeft Roeland mij gevraagd mijn designs terug te zetten, maar ze wel meer één geheel te laten worden. Wat hij hiermee bedoelde is dat de avatars meer rond afgewerkt moesten worden en sommige kleuren moesten worden aangepast. Daarnaast vond hij de designs erg op stickers lijken waardoor we hebben besloten, om in plaats van losse avatars, ook een versie met ronde stickers te maken. Ook vroeg hij mij om extra stickers te maken, zodat we de klant toch wat meer opties konden bieden.

Uiteindelijk heb ik 57 stickers (oftewel avatars) gemaakt, te zien in figuur 13, waarvan er 56 zijn overgebleven. Deze avatars heb ik overzichtelijk uitgewerkt in Adobe Illustrator en ik heb ieder een eigen artboard, map en naam gegeven (zie figuur 14). Dit was een tip van Borg, zodat ik later in het proces van dit project makkelijker bij deze stickers kon komen en ze ook makkelijker kon bewerken (en wat had hij hier toch gelijk in). Ik heb alle feedback van mijn collega's in de avatars verwerkt en ben heel tevreden met het resultaat. De stickerstijl heb ik bereikt door grote witte randen om mijn designs te maken en daaromheen een rand in kleur te maken die matcht met de avatars. Ook heb ik stickers moeten maken die een lipje hebben, zodat het lijkt alsof ze ergens opgeplakt zijn. Dit heb ik gedaan met behulp van een bestand template. Mijn collega's waren uiteindelijk zo tevreden dat ik meer onderdelen van de applicatie in deze stickerstijl mocht uitwerken.

De items die ik ook nog uit heb mogen werken zijn een activatieknop, timer, goed en fout iconen, winnaarsiconen en een Lamborghini (zie figuur 15). Uiteindelijk is hiervan alleen de Lamborghini sticker niet gebruikt, omdat mijn collega deze heeft uitgewerkt in een 3D animatie.

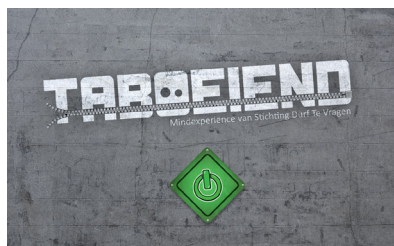
Tot mijn grote verbazing bleef iedereen nog wekenlang enthousiast over de stickers. Ik heb denk ik nog nooit zo veel complimenten gekregen over iets dat ik heb gemaakt, zeker niet van een bedrijf/collega's. Dit deed mij erg goed en dus begon ik vol goede moed aan een nieuwe grote opdracht voor dit project: het uitwerken van de wireframes van Borg tot prototypes voor de uiteindelijke games



Figuur 15:
De overige onderdelen die ik ook in een stickerstijl heb uitgewerkt.



Figuur 16:
Dit is de eerste versie van de activatieknop die ik heb gemaakt.



Figuur 17:
Dit is de tweede versie van de activatieknop.



Figuur 18:
Dit is de uiteindelijke activatieknop. Deze is in stickerstijl gemaakt.

die de kinderen tijdens de ervaring gaan spelen. Deze prototypes hoefden niet echt te werken, zoals je normaal in Adobe XD zou doen, maar moesten wel tot op de pixel precies ontworpen worden. Dit moet zodat de developers precies weten wat ze na moeten maken als zij mijn ontwerp gaan uitwerken tot een werkend prototype. Ik heb een design nog nooit zo perfect op maat moeten maken, behalve bij de stickers die ik niet al te lang daarvoor had gemaakt. Daarom was dit, naast het maken van de stickers, een grote uitdaging voor mij. Gelukkig kreeg ik veel tips van Borg, zo zei hij vaak bij een geëxporteerde afbeeldingen dat sommige dingen nog niet op de perfecte plek stonden of dat ik kleine dingen moest veranderen. Ook gaf hij tips voor de designs. Zo bracht hij me op ideeën door het delen van zijn mening of zijn visie op de specifieke uitwerking te geven. Achteraf besef ik me wel dat ik misschien te veel ben uitgegaan van zijn mening en te weinig mijn eigen creatieve inbreng heb laten zien, maar deze opdracht was voor mij heel spannend en nieuw en daarom neem ik dit mijzelf niet heel erg kwalijk. Een volgende keer zou ik het wel anders aanpakken, door bijvoorbeeld meer mijn eigen mening te laten horen.

Ik heb een aantal weken aan het uitwerken van de wireframes gewerkt. Ik heb mij vooral gefocust op 7 onderdelen op de tabletschermen en het hoofdscherm van de uiteindelijke installatie. Deze paginaonderdelen zijn: de activatie(knop), de sticker keuze, de korte kennis quiz, de Lamborghini pagina, de countdown, niet is wat het lijkt en de pay-off pagina. Voordat ik aan de slag kon met ontwerpen, heb ik samen met Borg eerst een helder storyboard gemaakt waar wij op terug konden vallen (zie bijlage 2).

De activatieknop

De activatieknop is het meest simpele onderdeel dat ik heb gemaakt, maar toch wilde ik het in dit verslag betrekken omdat het een onderdeel is van mijn persoonlijke interesse, namelijk UI/UX- design. Ondanks dat dit design niet/nauwelijks door de studenten gezien wordt en het eigenlijk puur en alleen is bedoeld voor de klas-coördinator om de tablets aan te zetten, was dit uiteindelijk toch meer werk dan gedacht. Voor het eerste design had ik een knop gemaakt (zie figuur 16) die bestond uit een tekst en een activeer logo. Om het meer bij het design te laten passen heb ik dit later veranderd naar een bord (zie figuur 17).

Uiteindelijk heb ik er toch voor gekozen om dit vorige design niet te gebruiken, aangezien het er niet heel logisch uitzag en minder herkenbaar zou zijn voor de studenten en coördinator. Ik ben gegaan voor een sticker versie van een activeerknop, zodat hij aansluit bij de rest van de stijl. Zie figuur 18 voor het eindresultaat.

De sticker keuze

Dit was het tweede onderdeel dat ik heb mogen uitwerken en ook aanzienlijk meer werk. Dit kwam door de persoonlijke smaak van collega's, maar ook omdat sommige elementen door developers niet uitgevoerd konden worden.



Figuur 19:
Hier zie je het verloop van de eerste versie van de stickerkeuze pagina.



Figuur 20:
Dit is een van de verbeterde schermen van de sticker pagina's. Voor het volledige ontwerp zie bijlage 3.



Figuur 21:
Hier zie je de verschillende processen voor de algemene vragen. Boven zie je het proces voor het hoofdscherm en zie je het tablet-scherm (hier heb ik helaas geen proces foto's van).

Ik ben begonnen met een eerste opzet voor deze pagina: de stickers in het midden, een tekst die aangeeft wat je moet doen en een vakje voor je uiteindelijk gekozen sticker. Van deze eerste versies heb ik helaas geen afbeeldingen omdat ik direct alles verwijderde wat Borg niet goed bij de stijl vond passen. Uiteindelijk heeft hij mij erop gewezen, dat het belangrijk is om alles wat ik heb gemaakt te bewaren. Dit niet alleen omdat het handig is voor dit verslag (dit wist hij omdat hij zelf ook is begonnen als stagiaire bij MCW), maar ook omdat je (indien de klant niet tevreden is met je designs) nog andere opties aan collega's of klanten kunt laten zien.

Uiteindelijk heb ik mijn design zo aangepast, dat het meer bij de rest van de stijl van de ervaring TABOEIEND past. Zo heb ik in plaats van grijze vlakken, gezorgd dat dingen meer blenden met de achtergrond en meer bij de graffiti stijl past. In figuur 19 zie je een aantal afbeeldingen van het design dat ik heb gemaakt.

Hier heb ik vervolgens weer feedback op gekregen van Borg en mijn andere collega's. Zo wilden de developers dat de pijltjes duidelijker en groter waren, omdat ze bang waren dat de studenten anders niet zouden begrijpen dat ze naar links en rechts konden swipen. Ook bevatte mijn eerste design een technische fout. Ik had namelijk bedacht dat de studenten zouden kunnen swipen door de stickers en vervolgens een sticker konden slepen naar het vakje rechts bovenin. Mijn collega Jan-Willem van der Plas wees mij er echter op dat dit niet mogelijk is, omdat je dan in twee verschillende richtingen gaat slepen en daardoor dit tablet-systeem in de war raakt. De feedback van mijn collega's heb ik verwerkt waarna ik met een nieuw verbeterd scherm ben gekomen (te zien in figuur 20).

De Korte Kennis Quiz

Dit onderdeel was een van de meest lastige van mijn hele stageperiode. Dit kwam niet omdat ik het niet kon, of omdat het heel veel werk was, maar vooral omdat het me onzeker maakte en heel frustrerend was. Bij dit design heb ik de meeste aanpassingen verwerkt en leek het eigenlijk nooit goed te zijn. Hier spraken mijn begeleiders mij heel goed op aan, zij brachten dit op een nette manier en gaven mij ook direct feedback hoe ik dit zou kunnen verbeteren door bepaalde onderdelen aan te passen. Desondanks maakte dit mij heel onzeker en begon ik iedere keer als ik aan dit onderdeel moest werken enorm te twijfelen aan mijzelf. Uiteindelijk heeft Borg enige aanpassingen doorgevoerd in het uiteindelijke ontwerp. Maar eerst zal ik behandelen tot waar ik zelf ben gekomen, natuurlijk met enige hulp van mijn begeleider.

Voor de Korte Kennis Quiz werd ik gevraagd om een waar- niet waar vraag en antwoord te maken en deze worden vervolgens op het hoofdscherm en tabletscherm weergegeven. Ook is er een bonusvraag aanwezig waarbij de studenten zelf het percentage naar het juiste getal kunnen slepen, in plaats van op waar of niet waar te klikken. Ik heb een overzicht gemaakt van beide schermen en de veranderingen daarin. Dit overzicht is te zien in figuren 21 en 22 Je ziet hier duidelijk dat ik van stijl naar stijl ben gesprongen, dit omdat Borg en ik het steeds maar weer niet genoeg bij de ervaring



Figuur 22: Hier zie je in een vogelvlucht het proces van de bonusvraag. Dit zijn niet alle stappen, maar wel de meest belangrijke. Boven staat het hoofdscherm en daaronder het tabletscherm.



Figuur 23: Dit is de lamborghini pagina met diverse opzetjes die laten zien hoe de winnaar van de auto getoond kan worden.



Figuur 24: De countdown die ik heb gemaakt is ook een stickersversie geworden. Borg had eerst een analoge versie gemaakt.

vonden passen. Ook zie je dat er afbeeldingen missen in dit proces. Dit komt omdat ik hier soms Borg zijn feedback vergat over het bewaren van je bestanden.

Dit onderdeel van de ervaring bestaat uit een hoop pagina's. De onderdelen van deze pagina's heb ik in beginsel van papier gemaakt, zodat ze bij het uiterlijk van een ander spel zouden passen, namelijk Niets is wat het lijkt (zie bijlage 3). Omdat dit het design onoverzichtelijk maakte, ben ik vervolgens van deze papieren stijl afgestapt en ben ik voor een meer streetstijl look gegaan met muren van staal en (verkeers)borden. Ik ben wel bij deze stalen look blijven hangen, maar zoals je in de afbeeldingen kunt zien heb ik mij hierin wel ontwikkeld. Ik denk persoonlijk dat er tussen mijn eerste design en mijn uiteindelijke design (zie bijlage 3) een enorme verbetering en flink verschil zit.

De Lamborghini pagina

Ik ben best bekend met de Adobe programma's, maar ik beken dat ik hierin geen held ben en enorm veel te leren heb. Voor deze Lamborghini pagina moest ik een bijna 'overdreven' gouden pagina maken met een gouden glow. Zelf had ik geen idee hoe ik een object kon laten glimmen en daarom besloot ik hiervoor een tutorial op te zoeken. Uiteindelijk heb ik verschillende tutorials gekeken en daar weer onderdelen uit gepakt, omdat ik geen tutorial kon vinden die exact deed wat ik zocht. Ook heb ik voor het eerst een eigen Brush in Photoshop gemaakt; deze Brush was de twinkelende ster op de auto welke ik in meerdere formaten heb toegepast in het design (zie figuur 23). Omdat Roeland vroeg naar een overdreven design leken deze sterren mij een goed idee, aangezien dit tegenwoordig een grote trend is op bijvoorbeeld Instagram en Tiktok bij het filmen van glimmende objecten. Ik heb uiteindelijk de hele pagina een gele ondertoon gegeven en veel highlights, maar ook shadows, toegevoegd om de pagina meer diepte te geven. Vervolgens heb ik meerdere versies gemaakt van de stickers die laten zien wie de winnaars van de auto zijn. Ik wilde de ster en de vinkjes terug laten komen, omdat ik deze bij de vorige pagina's ook heb gebruikt, maar Roeland was van mening dat de cirkel de beste keuze was en daarom zijn we (na overleg) daarvoor gegaan.

Later is deze pagina helemaal uitgewerkt en is de Lamborghini in 3D door mijn collega Roy van Venrooij geshaped. De auto kan nu ronddraaien als een soort tentoonstelling en is een hele leuke toevoeging aan de algehele ervaring.

De countdown

Als kleine opdracht tussendoor heb ik ook de countdown van Borg verbeterd. Hij had namelijk een soort digitale klok gemaakt, maar Roeland wilde graag een stijl die beter bij het project past. Zelf was ik het hier ook mee eens en daarom besloten we dat ik de countdown zou maken in stickerstyle. Ik heb de cijfers 1, 2 en 3 verwerkt in een sticker en ook heb ik een sticker met 'go!' gemaakt. Deze stickers heb ik over elkaar heen geplaatst, waardoor het wat meer 'messy' overkomt. De countdown is te zien in figuur 24.



Figuur 25:
Dit is het template die Borg heeft gemaakt. In dit template heb ik de composities en foto's aangepast en bewerkt.



Figuur 26:
Dit is een van de bewerkte foto's. Links zie je de eerste versie en rechts de eindversie. Ik heb uiteindelijk meer dan 80 foto's bewerkt.



Figuur 27:
Dit zijn de twee eindschermen voor de pay-off pagina. Dit is een heel simpel scherm, maar kostte uiteindelijk nog best wel wat tijd.

Niets is wat het lijkt

Voor niets is wat het lijkt moeten de jongeren simpele vragen beantwoorden die laten zien dat je aan iemands uiterlijk niet kunt zien hoe iemand zich voelt. De lay-out voor deze pagina had Borg alvast voor mij gemaakt, zie figuur 25. Vervolgens moest ik BN'ers vinden die aan dit project wilden meewerken door hun foto toe te sturen. Ook moest ik heel veel van deze foto's van BN'ers zelf opzoeken en over de weken heen heb ik de foto's nog regelmatig moeten aanpassen of opnieuw editen. In figuur 26 zie je het verschil in een eerste foto van een van de deelnemers en daarnaast de uiteindelijke eindfoto. Omdat er meerdere vragen zijn, met ieder weer andere foto's, moest ik ook de verschillende composities voor de verschillende pagina's aangeven. Dit heb ik gedaan door de foto's te kantelen en op andere plekken in het scherm te zetten. Van dit onderdeel van het project heb ik niet heel veel geleerd, ik was er vooral erg lang mee bezig.

Pay-off

Op het einde van de ervaring wordt de jongeren gevraagd of ze naar de website willen gaan. Op deze pagina moest informatie staan over de stichting, de website en de logo's. Roeland heeft mij deze informatie aangeleverd en vervolgens heb ik het scherm hiervoor uitgewerkt in twee versies (zie figuur 27).

Nog redelijk in het begin van het project heeft Borg uiteindelijk mijn pagina's met die van hem, in één bestand samengevoegd, zodat we deze konden laten zien aan de klant (zie bijlage 4). De klant was hier zeer tevreden mee. Dit bestand werd steeds verbeterd naar mate onze ontwerpen ook duidelijker werden. Uiteindelijk zijn we geëindigd met een helder genoeg bestand waarmee de developers verder konden werken (zie bijlage 3).

Zoals ik eerder al benoemde moesten al deze pagina's eigenlijk 'perfect' zijn, omdat mijn designs (en elementen zoals de stickers) later aan de developers werden overgedragen. Zij maken mijn ontworpen pagina's exact na. Oftewel ik maak in principe het design en bedenk hoe elementen kunnen swipen of moeten bewegen (UI/UX), en de developers werken deze ideeën uit tot een volledig werkende game/ervaring.

Nadat Borg en ik alle pagina's hadden gemaakt, moesten de assets (losse onderdelen) van deze pagina's los worden opgeslagen zodat de developers die konden verwerken tijdens het programmeren. Ik kreeg deze taak volledig op mij en moest in mijn eentje alle assets maken. Omdat Borg verder niet meer werd betrokken bij de uitwerking van het design, was ik voor het resterende deel van het project dan ook de enige designer. Ik wilde dit graag doen omdat ik nog niet eerder met developers had samengewerkt en als CMD'er een beetje kennis van design en coderen heb, waardoor deze taak mij perfect leek. Voordat ik ben gestart heb ik met mijn collega Jan-Willem (developer) telefonisch afgestemd wat exact de bedoeling was. Hij legde mij uit dat hij alle elementen op een hoek van 0 graden wilde hebben en dat eigenlijk ieder onderdeel los geëxporteerd moest



Figuur 28:

Een afbeelding uit de video waarin te zien is hoe de eerste user-test in zijn werk ging voor het project Taboeiend.

Link: <https://youtu.be/a2gPC4EVFCQ>

worden. Ook wees hij mij erop dat de stickers in verschillende maten, soms met en soms zonder schaduw, geëxporteerd moesten worden. Ik moest ervoor zorgen dat alles een duidelijke benaming kreeg zodat hij het makkelijk terug kon vinden.

Tijdens het exporteren van de losse assets heb ik Borg gevraagd naar een manier om mijn stickers makkelijk in verschillende maten te kunnen exporteren. Hij gaf mij wat tips en tricks en daardoor heb ik al deze assets ontzettend snel bij elkaar verzameld.

Later in het project heeft Jan-Willem mij af en toe nog gevraagd om extra assets naar hem te sturen en heeft hij mij up-to-date gehouden van zijn werkzaamheden. Omdat ik vaak nog extra onderdelen moest uitwerken of veranderen (aangezien dit project heel lang liep en ook de klant soms van mening veranderde), was ik nog lang volop bezig met dit project. Ik vond het erg leuk om te zien hoe al deze onderdelen uiteindelijk steeds meer 'tot leven' zijn gekomen.

Van het maken van deze pagina's en vervolgens samenwerken met de developers, heb ik enorm veel geleerd. Zo moet ik ten eerste heel zorgvuldig werken en kun je beter gelijk extra tijd stoppen in de uitvoering en precisie van een scherm. Als je dit niet doet moet je later allemaal kleine foutjes verbeteren die constant in dezelfde pagina's terugkomen. Mijn tip voor mijzelf was daarom: maak eerst 1 pagina zo sterk mogelijk en werk dan pas aan de volgende pagina's (indien deze dezelfde layout moeten hebben).

Ook is het heel goed om alles overzichtelijk te houden. Voor alle pagina's heb ik verschillende mapjes met duidelijke titels gemaakt. Denk bijvoorbeeld aan 'Activatie Knop' voor een knop die iets aan moet zetten en aan 'LOGO' als ergens alleen het logo moest verschijnen. Tijdens het uitwerken van mijn stickers heb ik ook heel zorgvuldig en overzichtelijk gewerkt. Hierdoor kon ik makkelijk mapjes uit- en aanzetten; dit maakte het exporteren van mijn afbeeldingen (en assets) heel eenvoudig, maar vooral ook heel snel en efficiënt.

Daarnaast is het heel goed om inspiratie te zoeken op bijvoorbeeld Pinterest, YouTube of op andere online platformen. Soms heb ik zelfs inspiratie kunnen halen uit mijn directe omgeving.

Het is goed om feedback te vragen. Misschien deed ik dit omdat ik onzeker ben of omdat ik als stagiaire gewoon niet heel bekend ben in het werkveld, maar halverwege mijn stage heb ik steeds vaker durven vragen om feedback. Hierdoor wist ik tijdens deze grotere stageopdracht of ik wel of niet de goede kant op ging en ook wat ik kon verbeteren. Borg en Roeland gaven mij goede feedback en lieten ook vaak hun mening horen als ik daarnaar vroeg. Voor mij was het vragen naar deze feedback zeker een grote stap, omdat ik dit normaal niet graag doe.

Tot slot is een kernwoord dat terug bleef komen, zeker nadat alle prototypes voor de schermen compleet waren, communicatie. Nog weken nadat mijn designs al af waren kreeg ik soms vragen van developers of gaven zij mij een update van hun proces. Het was ten eerste erg tof om te zien hoe mijn designs realiteit werden, maar het is ook handig om tijdens dit proces te blijven communiceren met de developers zodat alles nog gaat zoals jij en je collega's dit in het hoofd hadden.



Figuur 29:
Een foto van de filmdag. Hier zie je dat ik deze dag het geluid op heb mogen nemen.



Figuur 30:
De lekke band van Roeland...



Figuur 31:
De koning en koningin van Nederland bezoeken het project waar ik aan mee heb mogen werken.

User tests

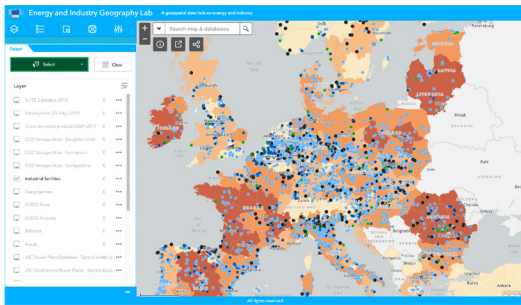
Tijdens het Taboeiend project hebben we ook user tests uitgevoerd. Ik heb al een aantal kleine user tests bij CMD meegemaakt en wist daarom hoe dit in zijn werk gaat en ook hoe belangrijk het is. Omdat de programmeurs de tablets nog niet helemaal geïnstalleerd hadden bij onze eerste test, hebben we de tests op een lo-fi manier uitgevoerd. Ik heb voor deze test een powerpoint gemaakt met daarin alle afbeeldingen van de tablet. De jongeren die op kantoor kwamen moesten vervolgens hun antwoorden op een post-it schrijven, die ik vervolgens heb opgehangen op een muur bij de juiste afbeelding (zie figuur 28). Hierdoor konden we goed zien wat de reacties waren en of de jongeren de spellen begrepen.

Tijdens de user test moest ik ook de tijd bijhouden en mocht ik af en toe extra uitleg geven aan de ouders of de kinderen. Ook heb ik aantekeningen gemaakt, zodat het team deze kon analyseren en we samen konden bekijken wat op een andere manier aangepakt moest worden. Deze aantekeningen heb ik de volgende dag naar Roeland gestuurd en een aantal vergelijkbare punten had hij zelf al tegen het team gezegd. We kwamen er tijdens de tests achter, dat in het eindspel nog een hoop verbeterpunten zaten, maar ook dat de manier van uitleggen anders aangepakt moest worden. Zo had de scriptschrijver eerst termen gebruikt als 'goede' of 'foute' antwoorden, maar bij een ervaring waarin kinderen hun psychische problemen bespreken is het niet verstandig om iets goed of fout te noemen en moet je dat juist open laten. Dit was de meest cruciale user test die we hebben uitgevoerd, de andere tests waren op kleinere schaal. Mijn aantekeningen van deze test zijn uiteindelijk verwerkt in de ervaring.

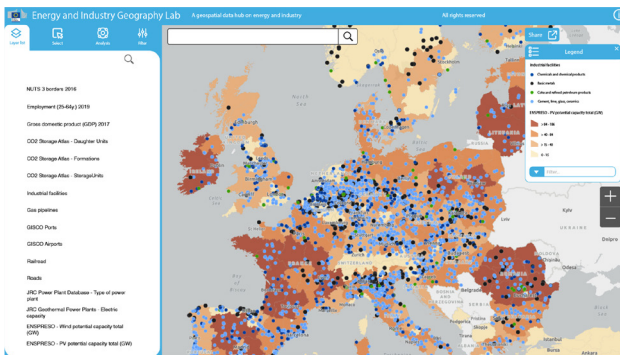
Filmdag

Naast het meemaken van user tests heb ik tijdens dit project ook een filmdag bij mogen wonen. Dit was een grote droom van mij, omdat ik nog nooit een echte filmdag mee heb mogen maken. Hierbij heb ik onze klanten Dylan en Marit ontmoet en met mijn collega's Frans Knoop, Roeland en Ric Bettery mogen samenwerken. Deze dag heb ik het geluid mogen opnemen. Onze cameraman, Frans, heeft mij uitgelegd hoe ik door middel van hengelen goed geluid kan opnemen (zie figuur 29). Omdat ik al jaren muziek en audio maak vond ik het ontzettend gaaf om dit te mogen doen. Frans wees mij erop wanneer hij de camera aan en uit zette en daar moest ik met mijn geluid bij meegaan. De dag verliep goed en ik heb het enorm naar mijn zin gehad. Ook de lekke band op de terugweg haalde mijn humeur niet naar beneden (zie figuur 30).

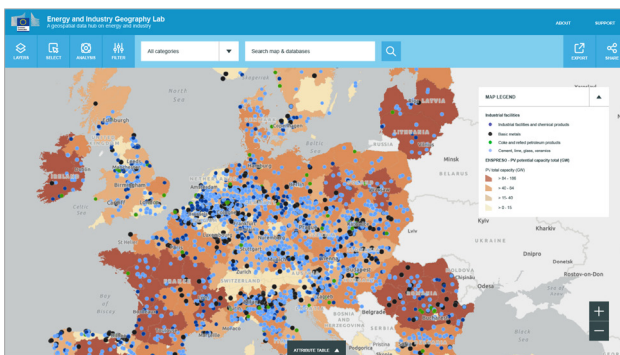
Helaas zijn deze beelden uiteindelijk niet gebruikt omdat Dylan en Marit niet tevreden waren met de video en hun eigen acteerwerk. Zij hebben dit later opnieuw gefilmd.



Figuur 32:
De oorspronkelijk app van JRC.



Figuur 33:
Mijn versie van een van de schermen. Je ziet dat de legenda en de search bar overeenkomen met de versie hieronder.



Figuur 34:
De versie van Borg. Hier ben ik uiteindelijk mee verder gegaan bij het uitwerken van de applicatie.

Voice-over

Tot slot heb ik nog een voice-over in mogen spreken voor de stem van Malu bij een van de eindspellen. Deze game bestaat uit diverse casussen waar jongeren vertellen wat hun dwars zit en wat ze voelen; vervolgens moeten de kinderen benoemen wat er daadwerkelijk aan de hand is. Om meer duidelijkheid te geven aan de casus, moesten hiervoor voice-overs ingesproken worden waarbij ik ben gevraagd voor de stem van Malu.

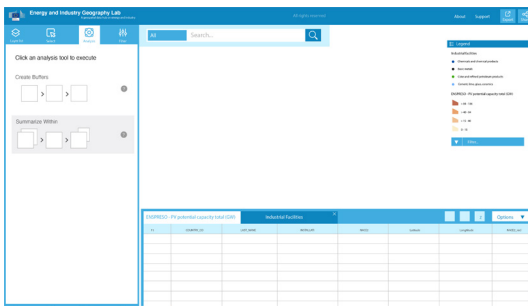
Van mijn collega Ric kreeg ik wat acteer lessen om vervolgens mijn tekst in te kunnen spreken. Het was heel leuk, maar ook moeilijk om te doen. Bij dit soort 'emotionele' voice-overs moet je je namelijk heel erg openstellen. Zo moest ik op het einde doen alsof ik moest huilen. Ondanks dat ik het heel eng en spannend vond waren we vrij snel klaar. Ric, en mijn andere collega Martijn de Man, waren erg tevreden. Daarnaast heb ik nu ook gezien hoe een echte professionele stemopname werkt.

Het project is uiteindelijk in juni opgeleverd. De koning en koningin hebben recent Limburg bezocht waarbij Taboeiend ook een onderdeel was van hun bezoek (zie figuur 31). Ik ben ontzettend trots dat ik aan dit project mee heb mogen werken en hierin heel veel heb kunnen betekenen.

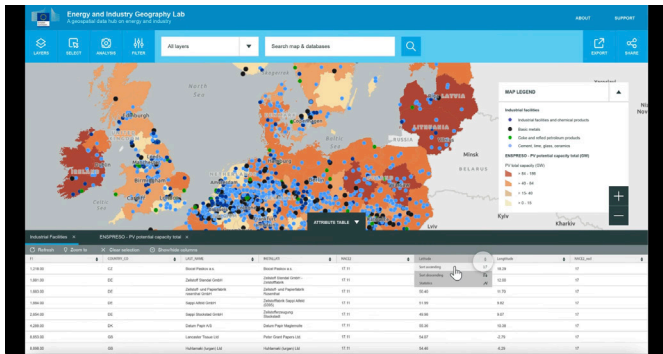
4.3 Joint Research Centre Energy and Industry Geography Lab

Mijn opdracht voor het Joint Research Centre (JRC) is mogelijk niet de grootste opdracht die ik heb gekregen, maar naar mijn mening was dit zeker wel een hele belangrijke. Voor dit project mocht ik geheel zelf een applicatie designen (natuurlijk wel met enige hulp en feedback van Borg en Samuel) waarbij ik heb geleerd wat mijn zwakke punten zijn als beginnend User Interface designer. JRC is onderdeel van de Europese Commissie die voor hun tak genaamd Energy and Industry Geography Lab een applicatie hebben die verbeterd moest worden. Samen met Samuel en Borg heb ik een meeting gehad over wat er voor dit project gedaan moest worden. Vervolgens kon ik niet al te veel later aan de slag met het verbeteren van de huidige app op basis van een PDF waarin de resultaten van de User Test opgesomd waren (zie bijlage 5). Hierdoor wist ik welke punten aangepakt moesten worden waarbij ik zelf moest bedenken hoe deze verbeterd konden worden. Vervolgens hebben Borg en ik onze eerste twee pagina's naast elkaar gelegd en zagen we dat we enorm veel gelijkenissen hadden. In figuur 32 zie je de originele applicatie, in figuur 33 zie je mijn versie en in figuur 34 zie je de versie van Borg. Ondanks dat er wel verschillen zijn qua lay-out, is het algemene idee wel hetzelfde zoals je kunt zien. Zo hebben we beiden de verschillende pagina's op dezelfde manier aangegeven en hebben we de legenda apart gezet. Hierdoor wist ik dat ik wel de goede richting op ging met mijn aanpak.

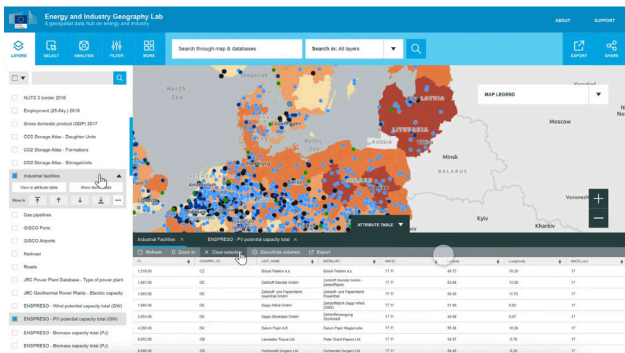
Uiteindelijk hebben we er toch voor gekozen dat ik verder zou werken met de versie van Borg. Dit komt omdat zijn versie meer rust, helderheid en logica uitstraalde. Het had meer witruimte en was gewoon wat beter uitgevoerd. Dit betekende niet dat ik zelf niks meer mocht maken. Borg had



Figuur 35:
De eerste versie van de attribute table. Dit is om te illustreren hoe ik in eerste instantie aan het werk ging. Hiermee bedoel ik: weinig witruimte en veel eentonigheid.



Figuur 36:
De allereerste mock-up. Deze is nog veel bewerkt.
Link: <https://youtu.be/LXS9oEYo-yk>

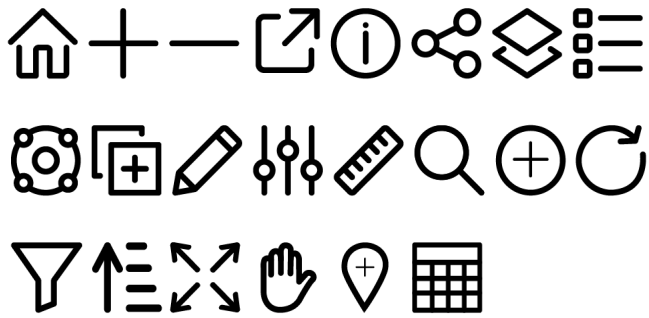


Figuur 37:
De eind mock-up. Deze is verstuurd naar de klant.
Link: https://youtu.be/l_-7_pnJ0u8

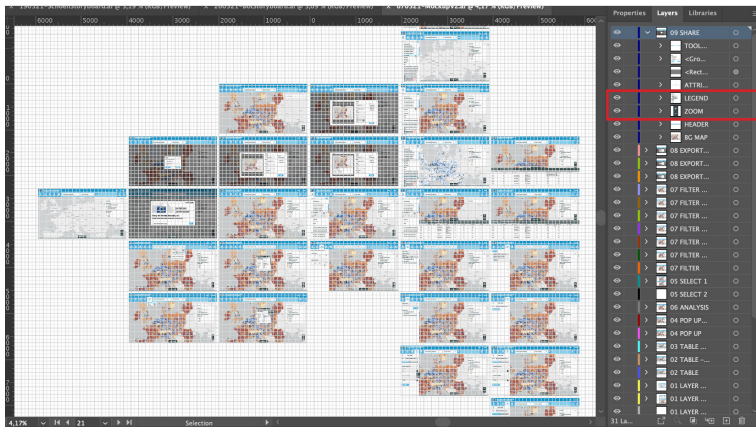
namelijk alleen de hoofdpagina en één layer pagina uitgewerkt, verder moesten alle 28 andere pagina's nog uitgewerkt worden. Tot mijn grote verbazing mocht ik dit helemaal alleen doen, mede omdat Borg ook nog een andere belangrijke deadline had. Ik begon met het uitwerken van de attribute table en de pop up voor de hoofdpagina. Vervolgens ging ik verder met andere onderdelen zoals export, share en filter pagina's. Waar ik hier in het begin al vrij snel mee de mist in ging, was dat ik niet genoeg witruimte gebruikte. In figuur 35 zie je de allereerste versie van de attribute table. Na de feedback van Borg ben ik dan ook een hele andere richting op gegaan. Hij stelde een meer simpele versie voor van mijn gemaakte items. Zo ontstaat er meer witruimte en wordt het ontwerp overzichtelijker. Ook gaf hij meer feedback op hetgeen ik had gemaakt en gaf hij ook de tip om online naar voorbeelden te zoeken. Want waarom moet je het wiel uitvinden als deze al uitgevonden is? Om deze reden ben ik voor (bijna) alle door mij gemaakte onderdelen online inspiratie gaan opzoeken. Dit, en de andere feedback van Borg, heb ik zo goed mogelijk geprobeerd te verwerken in mijn nieuwe versie(s) van de applicatie. Heel veel dagen en feedbackmomenten later stond er een volledig nieuwe applicatie. Hierbij heb ik nagedacht over de kleur, iconen, interactie met de gebruiker en de algehele stijl.

Vervolgens kon ik deze versie in Adobe XD verwerken. Dit heb ik gedaan door mijn schermen als afbeeldingen te exporteren (met een hogere resolutie) en vervolgens heb ik diverse artboards in Adobe XD aangemaakt. Daar heb ik mijn afbeeldingen in gezet en daaroverheen onzichtbare knoppen gemaakt. Deze heb ik dan weer verbonden aan diverse pagina's. Ik had het geluk dat ik al vaker met Adobe XD heb gewerkt en dit programma daarom niet nieuw was. Om een muis hover aan te kunnen tonen, heb ik ervoor gekozen om simpelweg een muisje in de bestaande afbeelding te zetten, die laat zien hoe een object van kleur verandert. Dit is niet iets wat de gebruiker nu zelf kan doen, omdat dat veel te veel werk is in Adobe XD, maar dat staat gewoon vast. Mijn begeleider en collega Samuel vonden dit een verstandige keuze, omdat de versie die ik nu moest sturen voor JRC gewoon een mockup versie is. In figuur 36 zie je een afbeelding van de video waarin de eerste volledige versie van de app te zien is.

Niet al te lang nadat ik deze versie af had, en de presentatie meeting voor JRC was geweest, kreeg ik een mailtje van Maria (de klant) of er nog aanpassingen gedaan konden worden in de mock-up. Zo wilde JRC graag een extra widget (extra functie, zoals de layer en filter functie die je links boven kunt vinden) erbij. Deze widget zou dan moeten kunnen veranderen van functie. Dit wilde JRC graag, omdat ze nog niet zeker weten hoeveel widgets er in de uiteindelijke app komen. Ook wilde zij een export functie in de attributen table verwerkt hebben. Deze extra wensen heb ik verwerkt in de applicatie die ik al had gemaakt. In overleg met Samuel is ervoor gekozen om deze extra punten heel simpel te houden. Vervolgens kon de nieuwe versie van de mock-up voor JRC ge-update worden en daarna was het tijd om deze versie te presenteren aan ESRI, die hetgeen ik heb gemaakt verder uit moesten gaan werken. De uiteindelijk mock-up versie is te zien in figuur 37 waar een link bij staat



Figuur 38:
Alle iconen die ik heb gemaakt voor de mock-up voor JRC. Deze zijn echter niet allemaal gebruikt.



Figuur 39:
Hier zie je mijn werkwijze tijdens dit project. In het rood omlijnde stuk kun je zien dat ik elementen gegroepeerd heb. Ook zie je een grid en diverse mapjes.

naar de video van de mock-up. Na deze meeting zijn ESRI, JRC en mijn collega Samuel aan de slag gegaan met de vervolgstappen die gemaakt moesten worden.

Heel belangrijk voor dit project was een aantal dingen: ten eerste moest de applicatie een uniforme stijl hebben al hoefde niet alles dezelfde kleuren en exact dezelfde balkjes te hebben. Over het algemeen moesten de kleuren, kaderafstanden, lettertypes en iconen wel bij elkaar passen. Dit heb ik gedaan door dezelfde verschillende blauw- en grijs tinten te gebruiken. Maar ik heb er ook voor gezorgd dat de iconen bij elkaar passen door deze dezelfde lijndikte en afwerkingen te geven (denk bijvoorbeeld aan rechte hoeken), zie figuur 38 voor een overzicht van alle iconen.

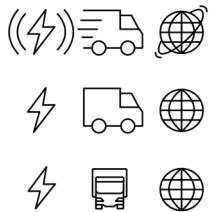
Daarnaast was het ook heel belangrijk om mijn elementen aan elkaar te linken en te groeperen. Hiermee bedoel ik dat ik van mijn items een soort 'groepjes' moest maken. Kijk bijvoorbeeld naar de in- en uitzoomknoppen of de legenda omlijnd in figuur 39. Deze onderdelen zijn beide hun eigen groep geworden. Dit maakt het makkelijk voor een andere organisatie en/of klant om ernaar te kijken en eventueel elementen te gebruiken, exporten of indien nodig te verplaatsen.

Ook was het van belang om mijn bestanden goed te ordenen. Hiermee bedoel ik dat al mijn artboards in Adobe Illustrator overzichtelijk naast elkaar moesten staan. Deze artboards moesten ook weer in verschillende lagen, groepjes en mappen zitten. Deze onderdelen heb ik allemaal een eigen naam gegeven waardoor ik pagina's goed terug wist te vinden en het duidelijk was voor mijzelf (maar ook voor anderen) wat een bepaalde pagina of pagina-onderdeel nou precies moet doen. Dit maakte tevens het exporteren van de items veel makkelijker, omdat zij al gelijk allen hun eigen naam hadden. Iets waar ik ook veel op moest letten (en wat mij enorm veel moeite kostte) was scherper werken. Hiermee bedoel ik, zoals ik al in eerdere projecten heb benoemd, dat ik meer moest letten op hoe precies ik te werk ging. Dit keer heb ik van Borg (tijdens mijn midterm gesprek) diverse tips gekregen hoe ik dit kan aanpakken. Zo is het eerste wat ik heb geleerd, dat ik altijd met een grid moet werken als ik interfaces maak. Vervolgens kan ik dit grid gebruiken om alle afstanden in mijn document gelijk te houden. Hierdoor zie ik duidelijk hoe groot alle losse onderdelen zijn en kan ik ze makkelijker (bijvoorbeeld) de helft groter maken als dit nodig is. Ook staat alles hierdoor kaarsrecht. Daarnaast heeft Borg mij ook uitgelegd welke onderdelen vaak rond de 20 of 30 pixels krijgen en welke 40 pixels krijgen als je met een scherm van 1920x1080 pixels (px) werkt. Dit helpt mij heel erg bij het ontwerpen van alle pagina's, omdat ik nu heel makkelijk (door middel van het grid) deze afstanden aan kan houden. Deze informatie heb ik de rest van mijn stageperiode in mijn werkzaamheden meegenomen en neem ik zeker mee in de rest van mijn carrière als beginnend (UI/UX) ontwerper. In figuur 39 zie je deze feedback verwerkt en hoe ik te werk ging. Hier zie je het grid waar ik mee werkte, maar ook de diverse mappen en groepen.

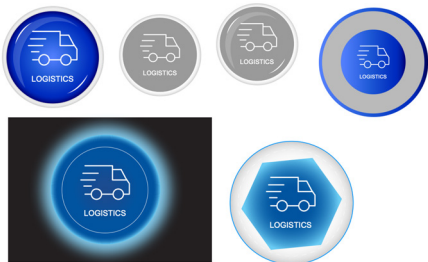
Tot slot was communicatie misschien nog wel het allerbelangrijkste en meest leerzame onderdeel van dit project. Zo heb ik vaak aan Samuel gevraagd of de applicatie naar wens ging en of er nog onderdelen ontbraken. Dit komt omdat Samuel de leiding had over dit project en hij met JRC heeft



Figuur 40:
Boven de twee gekochte kaarten en onder mijn ontworpen versie.



Figuur 41:
Het proces van de iconen voor JRC. Onderin de gebruikte iconen.



Figuur 42:
De diverse knoppen die ik heb gemaakt. Rechtsboven de knop die (bewerkt en vervolgens) gebruikt is.

besproken wat er wel of juist niet in de applicatie moest komen. Ook met Borg heb ik afgestemd. Hij kon namelijk goed zien of ik bijvoorbeeld genoeg witruimte gebruikte en/of onderdelen groter gemaakt moesten worden. Dit stemde ik met hem af en vond ik fijn om te bespreken, omdat ik hiermee zeker nog wat moeite had tijdens mijn stage. Door deze goede, constante communicatie heb ik aan de wensen van mijn begeleiders van dit project kunnen voldoen. Hetgeen resulteerde in twee trotse collega's en een trotse stagiaire die een grote opdracht heel zelfstandig en ontdekkend heeft opgeleverd.

4.4 Algeria Dubai 2020/2021

Tijdens een grote creatie sessie met een aantal collega's kreeg ik te horen dat ik aan dit project mocht werken. Dit was wederom een nieuwe uitdaging die ik voornamelijk zelfstandig uit mocht werken. Dit project heb ik dan ook nog dezelfde week opgepakt. In eerste instantie hoefde ik hiervoor alleen een kaart van Algerije en omliggende landen te zoeken/maken. Nadat ik dit met Roeland geregeld had kon het echte werk beginnen. Dit echte werk begon echter pas een paar weken later doordat andere projecten voorrang hadden en dit project dus even op zich moest laten wachten.

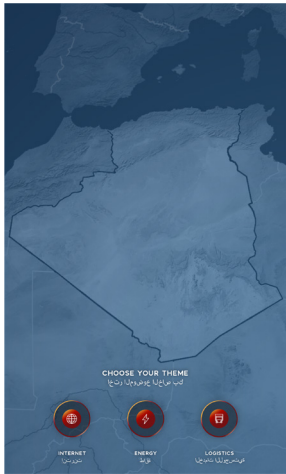
Toen ik eenmaal weer aan de slag kon met dit project was ik er eigenlijk al weer een beetje uit en was er geen briefing beschikbaar die ik door kon lezen. Dit kwam doordat de informatie/vraag van het project nog niet heel helder door de klant geformuleerd/gecommuniceerd was. Na even inkomen werd mij duidelijk wat de sfeer was en wat er allemaal nog moest gebeuren. Ik mocht helemaal zelf, met natuurlijk wel enige begeleiding indien nodig, het design van dit project uitwerken. Dit betekende dat ik mijn aangeleverde kaarten moest kopen en moest bewerken, zodat het meer bij de stijl paste die onze klant in zijn hoofd had. Hiervoor heb ik twee kaarten gekocht: van Europa en Afrika. Deze kaarten heb ik door transformen aan elkaar weten te 'plakken' in Adobe Photoshop. Vervolgens heb ik de kleuren bewerkt van deze kaart totdat het een soort grijze/ijzige blauw werd. Zie figuur 40 om een duidelijk beeld van het verschil in kaarten te krijgen. In de afbeelding zie je aan de bovenkant de twee kaarten die ik heb gekocht en daaronder staat de bewerkte kaart. In deze kaart zie je dat de focus op Algerije ligt. Dit heb ik gedaan omdat de applicatie natuurlijk om dit land draait. Door een outline (omlijning van Algerije) en een gradiënt die lichter is rondom Algerije, heb ik ervoor gezorgd dat je aandacht hier naartoe wordt getrokken.

Vervolgens moesten de knoppen gemaakt worden. Voor deze knoppen heb ik eerst iconen gemaakt. Uiteindelijk heb ik besloten om de iconen nog simpeler te maken dan ze al waren. Ondanks dat het uiteindelijke scherm heel groot is (ongeveer 3 bij 2 meter) heb ik ze toch heel simpel gehouden, hierdoor vallen ze meer op en is de betekenis van de knoppen duidelijker voor de bezoekers. In figuur 41 zie je een kort overzicht van het proces van de iconen.

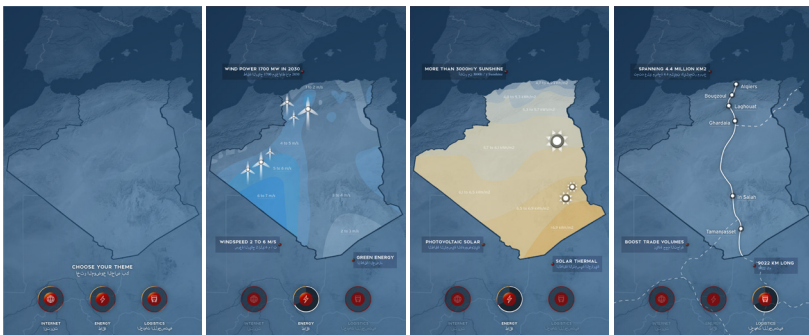
Nadat de iconen duidelijk waren heb ik een aantal schetsen gemaakt voor de daadwerkelijke buttons/knoppen. In figuur 42 zie je de schetsen die ik heb gemaakt. Uiteindelijk ben ik, met feedback van



Figuur 43:
Het proces van het beginscherm voor Algerije.



Figuur 44:
Het uiteindelijke eindscherm van waaruit ik verder heb gewerkt.



Figuur 45:
De eindschermen die ik aan Glenn heb overhandigd.

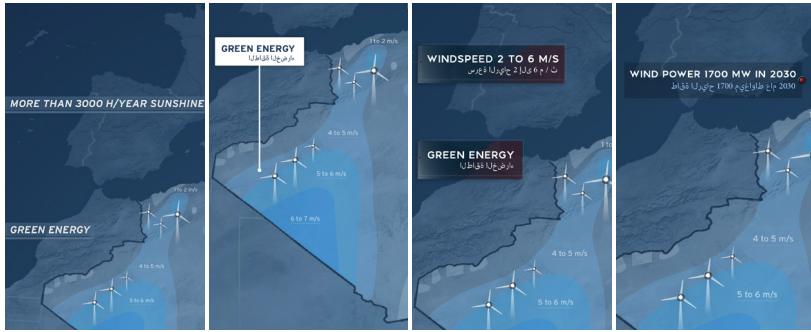
Borg, gegaan voor de knop rechtsboven in de hoek. Deze heb ik later in het proces nog gefinetuned qua kleur en ook het icoon is, zoals eerder benoemd, aangepast.

De gemaakte button heb ik zo in het scherm geplaatst dat hij precies 23 cm is. Dit heb ik samen met Borg berekend, omdat hij een formule wist waarmee je pixels omzet in centimeters. Martin, de projectmanager voor Algerije, wilde dat de knoppen zo groot zijn als een hand. Dit wilde hij omdat het scherm erg groot wordt en dus de knoppen niet te klein moeten zijn. Uiteindelijk heb ik alle teksten, afstanden en formaten berekend door de pixels om te rekenen naar centimeters. In figuur 43 zie je een kort proces met alle verschillende versies van het hoofdscherm. Hier kun je een verandering van kleur, tekst en iconen zien, maar je ziet ook een ontwikkeling in design. Zo heb ik ook nog extra elementen toegevoegd zoals een soort grid. Later heeft Martin ervoor gekozen om dit grid niet te gebruiken omdat het anders te druk wordt. Wel heb ik geleerd dat het goed is om een projectmanager (indien daar ruimte voor is) dit soort (extra) keuzes te geven. Soms is er namelijk wel iets wat toch heel interessant is om te gebruiken, ook al was dat in eerste instantie niet het plan. In figuur 44 zie je de uiteindelijke eindversie van het hoofdscherm.

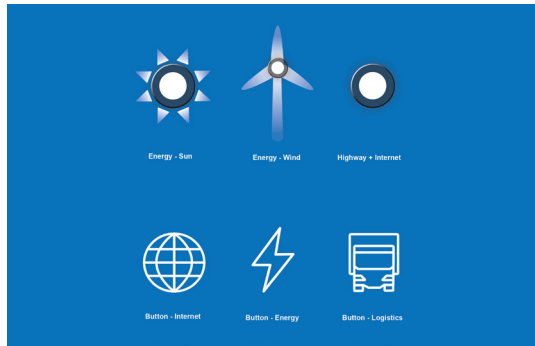
Nadat het hoofdscherm en de buttons die daarbij horen vast stonden, kon ik beginnen met de inhoud van de applicatie. Dit moest ik doen om de klant, maar ook onze animator (Glenn Krijgsman), duidelijkheid te geven over hoe de animaties er straks ongeveer uit moeten zien. Ik heb hier voor informatie aangeleverd gekregen van Martin en deze heb ik verwerkt in de schermen. De informatie die hij heeft aangeleverd zegt iets over Algerije. Zo wordt er informatie gegeven over de snelweg (logistics), de internetverbinding (internet) en de zonne- en windparken (Energy) in Algerije. Met korte feitjes wordt deze informatie nog extra aangevuld. Aan mij dus de taak om al deze informatie over Algerije te verwerken in een design die door animatie verbeterd/levend kan worden. Voor het ontwerpen van deze informatie heb ik een aantal simpele schetsen voor mijzelf gemaakt en heb ik gezocht naar voorbeelden die mij zouden kunnen helpen bij het ontwerpen van dit onderdeel. Daarna kon ik al vrij snel aan de slag, omdat Borg mij de tip gaf alles heel simpel te houden. In figuur 45 zie je de vier eindschermen die ik heb gemaakt voor dit project.

Later in het project (na goedkeuring van de inhoud) kon ik ook laten zien hoe de buttons werken. Hiermee bedoel ik dat ik moest laten zien wat er gebeurt als een van de buttons geactiveerd wordt. Martin vertelde mij dat zodra 1 button in wordt gedrukt, de rest inactief wordt. Om deze reden heb ik ook het design van deze buttons aangepast. Zodra 1 button wordt geactiveerd krijgen de andere buttons een donkerrode kleur (die bij de huisstijl van dit project hoort) en worden de teksten en iconen bij deze buttons minder zichtbaar. De button die geactiveerd is krijgt 3 extra toevoegingen. Het icoon wordt ingevuld met een felle kleur, om deze nog meer op te laten vallen. Ook wordt de duur van de animatie getoond door middel van een grijze ring en een witte buitenring van de knop. Deze lopen als een soort videotimer mee met de applicatie.

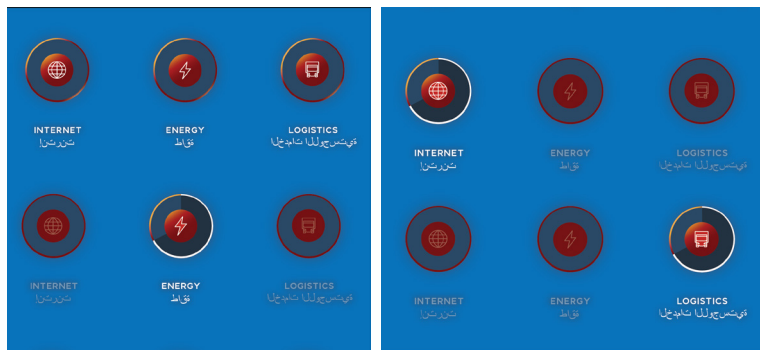
Wat je ook ziet in de eindschermen (figuur 45) zijn de teksten die Martin mij heeft gestuurd. Zo staat



Figuur 46: Het proces van de facts die in het scherm komen. De laatste versie is de gebruikte versie.



Figuur 47: Alle iconen voor Algerije Dubai 2020 die ik gemaakt heb. Rechtsboven het standaard bolletje.



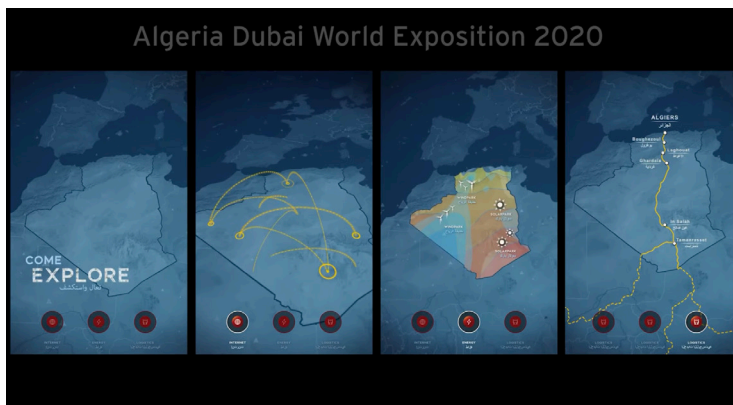
Figuur 48: Alle versies van de knoppen. Dit bestand heb ik vervolgens aan Glenn gegeven.

er bijvoorbeeld bij het Energy scherm dat er groene Energy (green Energy) wordt gebruikt. Deze feitjes zien er misschien heel simpel uit, maar hier zat een heel proces achter. Het was namelijk erg moeilijk om deze ‘random’ teksten goed bij de ervaring te laten passen. In figuur 46 zie je een overzicht van alle verschillende versies van deze teksten die ik heb gemaakt. Hier zie je dat ik veel variaties in kleur en positie heb gemaakt. Uiteindelijk besloot ik een hele middag te gebruiken om te zoeken, waarna ik een hele dag een nieuw design heb uitgewerkt. De uiteindelijke eindschermen voor de facts/de ervaring, die ik naar mijn collega Glenn heb gestuurd, zie je in figuur 45. Wat hierin belangrijk was, is dat de stijl van deze feitjes goed passen bij de rest van de applicatie. Ik heb het mijzelf hier erg moeilijk gemaakt, omdat ik eigenlijk 3 hele verschillende onderdelen had, namelijk: feitjes, knoppen en een animatie die informatie over Algerije laat zien. Deze onderdelen hadden alle drie een andere stijl. Door sommige iconen her te gebruiken, zoals de button, heb ik ervoor gezorgd dat de stijlen meer naar elkaar toe getrokken worden. Zo zie je in figuur 47 de basis van de button (rechtsboven). Deze basis button zit ook in de animaties en is eigenlijk een versimpelde versie van de main buttons. Ook zie je bij de facts dat deze button hergebruikt is en in het ontwerp van deze facts heb ik kleuren uit de animatie hergebruikt. In figuur 47 zie je ook de andere iconen die gebruikt zijn in de app is te zien dat ik geprobeerd heb dezelfde kleuren en stijl aan te houden, zodat dit overal gelijk is. De zon en de windmolen zijn iconen van de klant die ik op mijn eigen manier (door middel van de basis button) heb laten aansluiten bij de rest van de vormgeving van de applicatie.

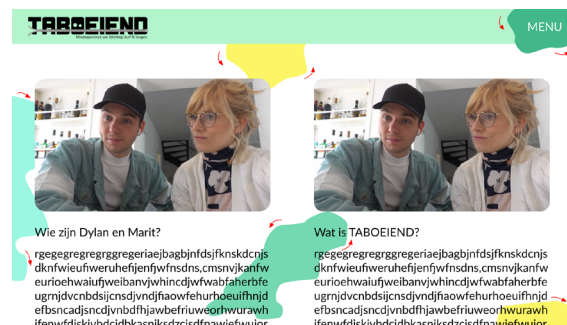
Deze invulling is uiteindelijk gefinetuned en verbeterd door Glenn die alle animaties voor MCW maakt. Na mijn taken in dit project heb ik nog contact gehouden met mijn collega Glenn, zodat ik op de hoogte kon blijven van het projectproces en hem indien nodig kon helpen en de juiste bestanden kon aanleveren. Zo heb ik bijvoorbeeld een overzicht gemaakt van alle knoppen (zie figuur 48) om hem overzichtelijke bestanden te geven.

Ondanks dat je in principe een project afgerond lijkt te hebben, komen er soms nog nieuwe vragen, kleine verbeteringen of vraagt een collega feedback over een project of bepaalde stap. Dit laat ook zien hoe je goed je moet blijven communiceren met elkaar, ook nadat jij jouw onderdeel hebt afgerond. Ik heb dit tijdens mijn opleiding nog niet meegemaakt. Als daar een project is ingeleverd, afgerond en beoordeeld met een voldoende, dan zit jouw taak erop en spreek je er verder nauwelijks meer over. Maar dit zijn natuurlijk grotere projecten die een langer proces doorlopen, of in ieder geval een ander proces. Om deze reden probeerde ik ook tijdens stage vaak contact op te zoeken met collega's en interesse te tonen in de voortgang van de projecten.

In figuur 49 zie je een afbeelding uit een video waarop alle eindschermen met animaties te zien zijn. In de bijbehoren link zie je hoe mijn design door middel van Glenn zijn animaties tot leven zijn gekomen.



Figuur 49:
Een afbeelding uit de video waar alle animaties te zien zijn die Glenn heeft gemaakt door middel van mijn gemaakte ontwerpen.
Link: <https://youtu.be/bH3HEB-AaDg>



Figuur 50:
De desktopversie van de eerste wireframes die ik heb gemaakt.



Figuur 51:
De mobiele versie van de eerste wireframes die ik heb gemaakt.

Tot slot heb ik voor dit project ook nog een font aangepast. Dit had ik al eerder gedaan voor het Durf Te Vragen project, omdat hier extra tekens nodig waren in een font. Maar ook voor dit project had mijn collega een aangepast font nodig. Omdat niemand op MCW hier kennis van heeft, en het voor mij weer even geleden was dat ik dit had gedaan, heb ik mij hier weer even opnieuw in moeten verdiepen. Door middel van het programma FontForge en diverse tutorials op YouTube is dit mij gelukt. Ik vind dit een leuke en unieke skill om geleerd te hebben, zeker omdat developers en video-editors vaak met fonts werken.

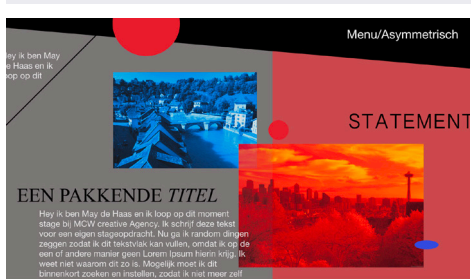
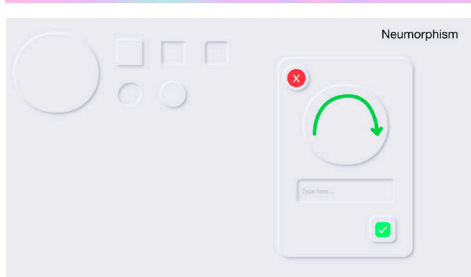
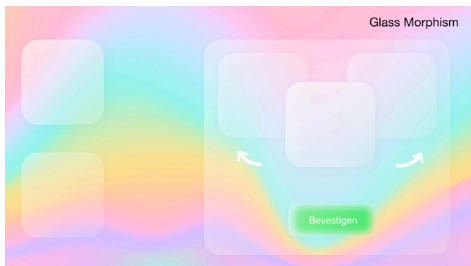
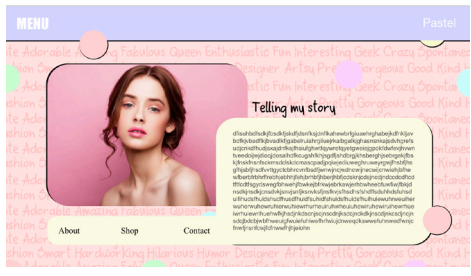
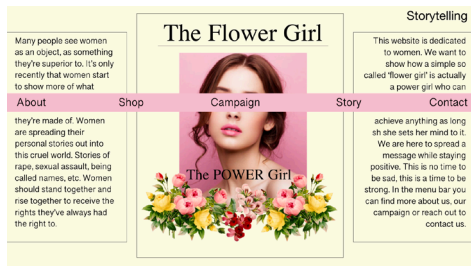
4.5 Eigen stageopdrachten

Van mijn begeleider heb ik tijdens mijn stage een hoop interessante opdrachten gekregen. Vele hiervan waren opdrachten waarin ik mijzelf ook echt beter wilde ontwikkelen. Zo heb ik mogen werken aan illustreren, maar heb ik mij ook mogen ontwikkelen in UX en UI design. Dit waren de drie belangrijkste richtingen waarin ik mijn skills als designer wilde ontwikkelen. Ondanks dat ik hier al veel opdrachten in heb gekregen bij MCW, zoals het maken van stickers en het uitwerken van prototypes voor schermen, besloot ik dat ik hier (in mijn vrije stage uurtjes) nog meer aandacht aan wilde besteden. Daarom heb ik 2 extra projecten bedacht die mij verder hebben geholpen in deze ontwikkeling. Hieronder behandel ik deze 2 projecten.

4.5.1 UI en UX design research

Toen ik voor het eerst begon aan mijn zelfbedachte stageopdracht(en) besloot ik dat het verstandig was om meer onderzoek te doen naar UX en UI design. Ik wist hier al het een en ander van door CMD, maar ik merkte dat ik nog nooit heb gekeken naar tips en tricks die je kunnen helpen bij het uitwerken van interfaces. Om deze reden heb ik een bestand voor mijzelf opgesteld waarin ik de belangrijkste punten van UX en UI design aanstip (zie bijlage 6) Ik heb hiervoor opgezocht wat belangrijk is om in je achterhoofd te houden als je een interface maakt. Ik ben erachter gekomen dat het vooral belangrijk is om je design simpel en leesbaar te maken, maar het allerbelangrijkste is om je doelgroep goed te kennen. Voor wie maak je het design/de app? Wat is voor hen logisch? Welke stijl vinden zij interessant? Nadat ik dit document voor mijzelf had opgesteld wilde ik deze tips graag toepassen op het maken van wireframes (en prototypes).

Omdat ik al over veel informatie en documenten van het project Taboeiend beschikte, besloot ik mijn wireframes (en prototypes) hiermee uit te werken. Hoe zou een app, website of game voor deze interactieve mobiele installatie eruitzien? Hoe zorg ik dat het er leuk uit ziet voor kinderen? En hoe maak ik duidelijk waar het project om draait? Dit zijn allemaal vragen die ik mee heb genomen tijdens het maken van deze prototypes. In figuur 50 zie je een van mijn mijn dekstop versies en in figuur 51 een telefoonversie. Zoals je ziet is het verschil met de vorige stageopdrachten best groot. Dit komt omdat ik vrij aan het begin van mijn stage ben begonnen met mijn eigen stageopdrachten. Toen had ik het namelijk nog niet zo druk als richting het einde van mijn stage het geval was. Mijn eigen



Figuur 52: Diverse grafische stijlen uitgewerkt om te oefenen met UI design.

stageopdrachten waren dus een eerste echte kennismaking met UI en UX design en hielpen mij later tijdens mijn stage verder te ontwikkelen. Daarnaast heb ik natuurlijk ook geleerd van al mijn fouten die ik aan het begin maakte. Eén van deze fouten is dat ik al mijn schermen hiervoor heb uitgewerkt in Adobe XD. Later kwam ik erachter dat je schermen soms beter in Adobe Illustrator kunt ontwerpen waarna je ze later in Adobe XD zet.

Stijlen uitwerken

Nadat ik algemene informatie over deze beroepen/professies heb gezocht en wat heb kunnen spelen met het maken van wireframes en een aantal (ervaarbare) prototypes, besloot ik dat het tijd was om algemene stijlen en trends te onderzoeken die in ontwikkeling zijn bij UX en UI. Ik heb research gedaan naar deze stijlen en ook deze, net zoals mijn vorige opdracht, samen gebracht in 1 helder en duidelijk bestand (zie bijlage 7). Vanuit dit bestand ben ik opnieuw in Adobe XD gaan werken en heb ik een hoop tutorials gevolgd en geleerd van andere UX en UI designers. Ik heb hierbij ontdekt, dat er op het moment best veel UI en UX trends zijn en ook trends die nog moeten komen. Zo is simplisme heel erg in, maar ook retro interfaces zijn hip. Ik denk dat deze twee trends wel weer snel met de tijd kunnen veranderen, omdat dit echt om smaak gaat. Wat er op het gebied van techniek heel erg in trek is zijn 3D animaties en Virtual- en Augmented Reality. Ik kan me goed voorstellen dat dit iets is wat steeds meer mensen willen ervaren, juist omdat dit nu steeds meer tot onze standaard technieken behoort. Maar ik vraag mij wel af hoe legible (leesbaar) dit het design maakt, omdat een interface al gauw onoverzichtelijk kan worden. Qua interacties zijn vooral micro-interactions heel erg in. Ik zie dit zelf ook in veel apps en denk dat het zeker wat kan toevoegen. Soms sta je versteld van de leuke kleine interacties die je ziet en lijkt een app bijna een spel. Daarentegen kan deze techniek afleiden van het echte product waar het om draait.

Uiteindelijk heb ik zelf een aantal grafische stijlen uitgewerkt. Deze zijn te zien in figuur 52. Bij het uitwerken van deze stijlen/trends heb ik geen animaties gemaakt. Dit omdat een animatie best veel tijd kost en ik met name wilde spelen met meer grafische (en herbruikbare) elementen zoals Neumorphism en Glass Morphing technieken.

4.5.2 MCW Communications App

Het uitwerken en spelen met deze stijlen was voor mij nog niet genoeg. Ik wilde mijn stageopdrachten meer richten op MCW, want dat is tenslotte het bedrijf waar ik stage loop. Martin Leclercq, mijn docentbegeleider, gaf mij de tip om te kijken welke stijlen MCW zou kunnen gebruiken of dat ik kon kijken naar welke collega's mij kunnen helpen bij mijn persoonlijke ontwikkeling als UI/UX designer. Omdat ik vond dat deze twee opties te voor de hand liggend en te simpel waren, besloot ik uiteindelijk voor een combinatie van deze twee opties te kiezen; ik wilde mijzelf graag een uitdaging geven. Daarom heb ik ervoor gekozen een app te maken voor de interne (en eventueel externe) communicatie bij MCW. Ik ben natuurlijk niet zomaar op dit concept gekomen.

Ik heb eerst een aantal ideeën bedacht waarvan ik er één gekozen heb. Hieronder kun je kort mijn concepten lezen:

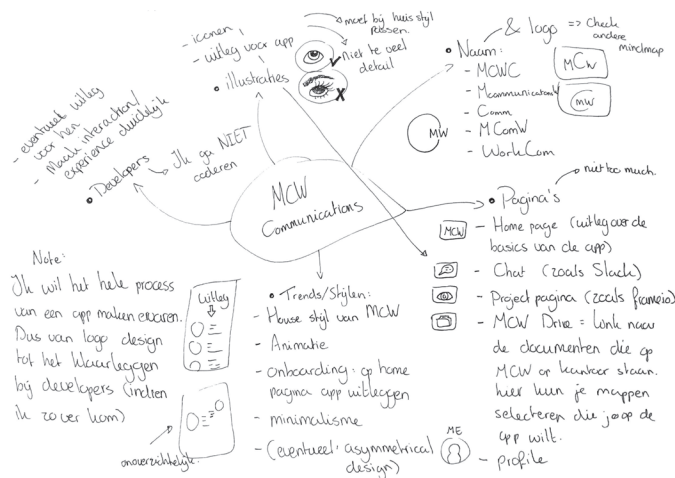
- Een representatieve MCW app. Deze legt uit watvoor bedrijf het is en wie er in het team zit. Ook bevat de app een tentoonstelling van de werken van MCW. Deze app is eigenlijk dus een kopie van de website, maar dan verwerkt tot een app. Dit idee is iets minder zelf bedacht en daarom heb ik deze optie laten vallen.

- Een app voor de medewerkers van MCW om mee te kunnen communiceren en hun werken op te kunnen delen. Nu gebruikt MCW verschillende programma's zoals Slack (voor communicatie) en frame.io (voor het delen van projecten). Maar wat als we al deze communicatiemiddelen in 1 app kunnen verwerken? Hierdoor kan ik ook verschillende interfaces maken, omdat een chat weer een andere lay-out heeft dan een pagina waar je je projecten op deelt.

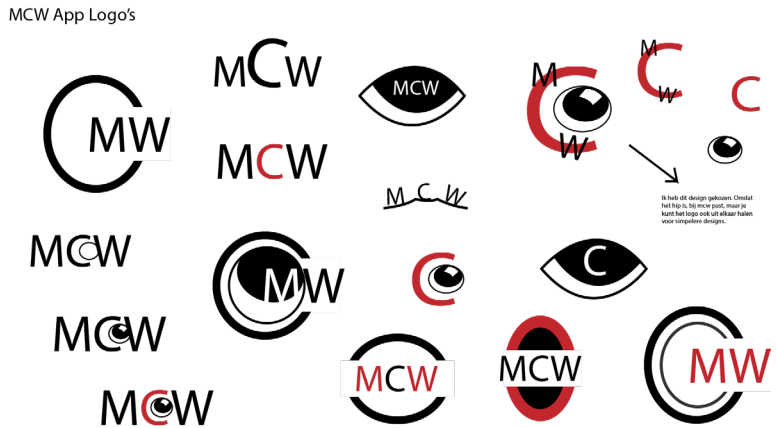
- Een MCW game app. MCW maakt veel games en interactieve ervaringen. Wat als mensen deze vanuit huis kunnen blijven beleven en op deze manier in contact kunnen blijven met de werken van MCW en de eventuele musea waar zij zijn geweest. Ook kunnen ze hier eigen games opzetten, die ze bijvoorbeeld kunnen maken in hun vrije tijd.

- Een app die connectie kan maken met alle musea (en andere tentoonstellingen) waar MCW voor werkt. Tijdens stage hoorde ik bij sommige meetings dat het moeilijk is om ervoor te zorgen dat een museum een app maakt voor een tentoonstelling, zodat de mensen geen tablet hoeven te gebruiken maar gewoon hun eigen app kunnen gebruiken. MCW kan er hiermee voor zorgen dat bezoekers van verschillende musea maar 1 app hoeven te hebben, namelijk de MCW app. Misschien maakt MCW straks wel alle interactieve ervaringen voor musea door deze tool.

Uiteindelijk heb ik er toch voor gekozen om een app te maken voor de communicatie binnen MCW. Dit omdat ik tijdens mijn stageperiode met veel verschillende programma's heb gewerkt. Zo gebruikte ik Slack om te chatten met mijn collega's, Zoom om te videobellen, mijn persoonlijke telefoon om (zonder video) te bellen, frame.io voor het delen van mijn zelfgemaakte designs, een eigen MCW WeTransfer voor het delen van grotere projecten, een MCW mail, en een algemene drive op de zaak waar we alle bestanden van alle projecten opslaan. Soms vond ik het best verwarrend om met zo veel verschillende applicaties te werken en merkte dat ik hierdoor af en toe vergat om bepaalde apps te checken. Daarom wilde ik een app maken waarin alles, behalve de mail (omdat deze ook vooral voor externe communicatie is), werd samengevoegd tot één duidelijke applicatie. Bij nader inzien denk ik wel dat ik eerst op kantoor had moeten vragen of andere collega's dit ook zo ervaren. Dit is een belangrijk onderdeel van User Centered Design (UCD) en hier heb ik eigenlijk totaal geen rekening



Figuur 53: De mindmap die ik heb gemaakt voordat ik aan mijn ontwerp begon. Hier zie je een deel van mijn werk- en denkwijze.



Figuur 54: De diverse logo's die ik gemaakt heb. De logo met het pijltje en de korte uitleg is degene die ik uiteindelijk gekozen heb.

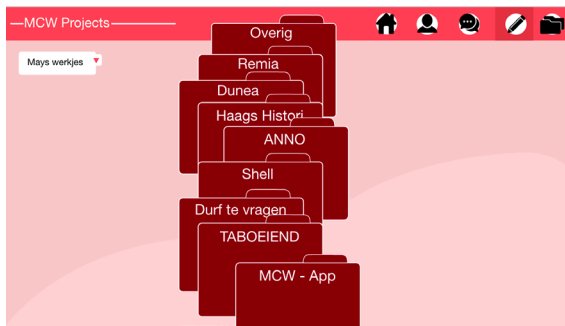
mee gehouden tijdens het maken van deze stageopdracht. Zoals ik al zei wilde ik de volledige ervaring van het maken van een app meemaken. Dit betekent dus niet alleen het maken van interfaces, maar ook het concept (wat ik hierboven heb behandeld), het maken een van een logo, de interactie en (indien ik daar tijd voor had) animaties. Ook leek het mij de perfecte kans om te kijken of ik eventuele trends in mijn designs kon verwerken en wilde ik kijken hoe ik mijn eigen stijl kon verwerken in deze app.

Ik was gestart met het bedenken van mijn concept, nadat dit concept helemaal helder was heb ik mindmaps gemaakt om mijn gedachtes op papier te kunnen zetten (zie figuur 53). Ik ben daarna begonnen met het bedenken van een logo, dit omdat het me deed denken aan mijn opdracht voor Shell en ik hier graag mee wilde beginnen. Welke sfeer wil ik neerzetten voordat ik ook echt daadwerkelijk de app ga uitwerken? Dit was een vraag die ik mijzelf als eerste probeerde te stellen. Ik heb uiteindelijk een grote pagina in Adobe Illustrator gemaakt met een aantal verschillende logo's (zie figuur 54). Ik wilde hierin het effect van communicatie verwerken door middel van een oog en de letter C. De C staat natuurlijk voor Communicatie en het oog is een metafoor voor oog voor elkaar hebben en kunnen kijken naar elkaars werk. Ik heb uiteindelijk gekozen voor het meest rechter design (waarbij het pijltje staat). Dit design kun je makkelijk uit elkaar halen (zo is het bijvoorbeeld handig om als simpel logo alleen de C te gebruiken), maar kun je ook als geheel logo gebruiken. Verder is het heel speels en komen alle elementen erin voor die ik graag wilde benadrukken bij het logo van de app.

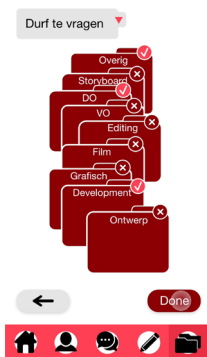
Na het maken van het logo ben ik aan de wireframes van mijn app gaan werken. Nadat ik er een aantal had gemaakt dacht ik dat ik kon beginnen aan de lay-out van mijn app. Uit vorige projecten heb ik nu echter geleerd dat ik totaal nog niet klaar was om te beginnen met het design. Ook heb ik bij het ontwerpen van de eerste versie van deze app een hele andere richting in geslagen dan de wireframes die ik in eerste instantie had gemaakt. Ook dit was niet verstandig, omdat ik eigenlijk uit mijn hoofd nieuwe ontwerpen ben gaan maken zonder enige basis.

Tijdens het ontwerpen van de app ben ik begonnen met het menu. Eerst had ik het menu boven staan, maar bij nader inzien heb ik het menu toch naar beneden verplaatst. Dit heb ik gedaan omdat ik heb gekeken naar andere veelgebruikte apps en het is mij opgevallen dat bij (bijna) alle apps het menu beneden zit. Kijk bijvoorbeeld naar Instagram, LinkedIn, Facebook en Netflix. Ik denk dat het menu beneden zit omdat je zo sneller kunt schakelen tussen verschillende pagina's. Om deze redenen besloot ik ook mijn menu onderaan te zetten.

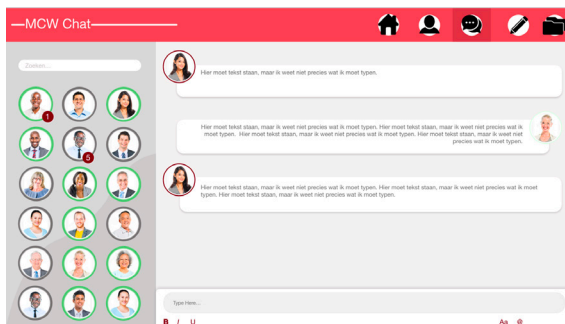
Ik heb tijdens het maken van de app constant gelet op het feit of de app logisch en simpel is. Om de communicatie te versimpelen, moet de app ook simpel en te begrijpen zijn. Daarnaast is simplisme een van de trends die ik tijdens mijn onderzoek had ontdekt. Daarom heb ik geprobeerd dit zo veel mogelijk in de app te verwerken. Soms wilde ik echter wel mijn creativiteit wat meer de vrije loop laten waardoor ik het voor sommige elementen iets minder simpel heb gehouden. Kijk bijvoorbeeld



Figuur 55:
De desktopversie van de documenten pagina.



Figuur 56:
Een afbeelding uit de video waarin de telefoonversie van mijn app te zien is. Deze heb ik later verbeterd.
Link: <https://youtu.be/X5bwdAW94iq>



Figuur 57:
Het chatscherm, waarin meerdere pagina's uit de video van figuur 56 zijn samengevoegd tot 1 scherm.

naar figuur 55 waarin de pagina met documenten te zien is. Mij leek het verstandig en leuk om de documenten op deze manier te plaatsen, omdat dit speels en toch leesbaar is. Verder heb ik voor mijn designs veel inspiratie gehaald uit de lay-out van frame.io en Slack, omdat iedereen binnen MCW tenslotte gewend is om hiermee te werken en een van de wetten voor UX design is dat een ontwerp herkenbaar moet zijn. Daarnaast denk ik ook dat de designs van deze twee programma's erg modern en up-to-date zijn en daarbij zijn ze ook heel duidelijk leesbaar en simpel.

In figuur 56 zie je een afbeelding (met link) van een video van de telefoon versie van mijn ontworpen applicatie.

Uiteindelijk heb ik mijn schermen ook verwerkt tot een desktopversie. Dit was redelijk makkelijk te doen, omdat de basis en het algehele idee al duidelijk was. Wel kwam ik er bij het maken van de desktopversie achter dat de telefoonversie mogelijk niet heel handig is om te gebruiken. De app is gemaakt om te gebruiken tijdens (of na) het werk, zodat collega's makkelijker bij bestanden kunnen en elkaar makkelijker kunnen bereiken. Omdat wij veel op laptops en computers werken zullen mijn collega's (en ik) minder snel hun telefoon pakken en in eerste instantie de app gebruiken op hun laptop. Ik had dus beter kunnen beginnen met een desktopversie (omdat deze eigenlijk het belangrijkste is). Bij de desktopversie heb ik eigenlijk de app vertaald naar een ander scherm. Hierdoor kon ik sommige schermen bij elkaar voegen, zoals te zien is bij het chat scherm (zie figuur 57). Eerst had ik voor het overzicht van de collega's een apart scherm, maar het leek mij handiger om dit voor de desktopversie te veranderen. Hierdoor zitten er minder clicks in de applicatie en kom je dus sneller bij het paginaonderdeel dat je zoekt.

Reflectie App

Omdat ik uiteindelijk niet de tijd heb gehad een verbeterde versie van de complete app te maken heb ik (samen met mijn begeleider) besloten om mijzelf kritische feedback te geven op de eerste app versie, waarna ik vervolgens een aantal desktopschermen opnieuw uitwerk. Ondanks dat een stage van nog geen half jaar redelijk kort lijkt, heb ik in deze tijd ontzettend veel geleerd (zeker op het gebied van UI design). Aan het begin van mijn stage begon ik al vrij snel met het bedenken en uitwerken van de MCW Communications app. Dit heb ik gedaan zodat ik niet stil hoefde te zitten wanneer ik geen taken had gekregen op het werk. Ik ben aan deze app begonnen met geringe informatie en tips voor UI en UX design. Natuurlijk was dit project een uitdaging om uit te gaan werken, maar achteraf zie ik pas wat een ontzettende grote opdracht ik mijzelf had gegeven. Door kennis te maken met MCW, ben ik er vrij snel achter gekomen dat ik mij graag wil ontwikkelen als UI (en UX) designer, maar omdat ik hierin eigenlijk nooit eerder geïnteresseerd ben geweest, liep ik enorm achter qua skills en inzicht. Dit was natuurlijk ook het geval toen ik aan deze zelf bedachte stageopdracht begon. Als ik nu terugkijk naar de app zie ik een heel ander niveau en een andere stijl dan hoe ik nu een opdracht zoals deze aan zou pakken. Ik heb in het afgelopen half jaar al een aantal

UI opdrachten op mij mogen nemen, waardoor ik kennis heb kunnen maken met verschillende UI stijlen en iets meer inzicht heb gekregen in het maken van een lay-out. Ook heb ik van Borg veel tips gekregen, die ik verder constant heb ingezet en in mijn voordeel heb gebruikt.

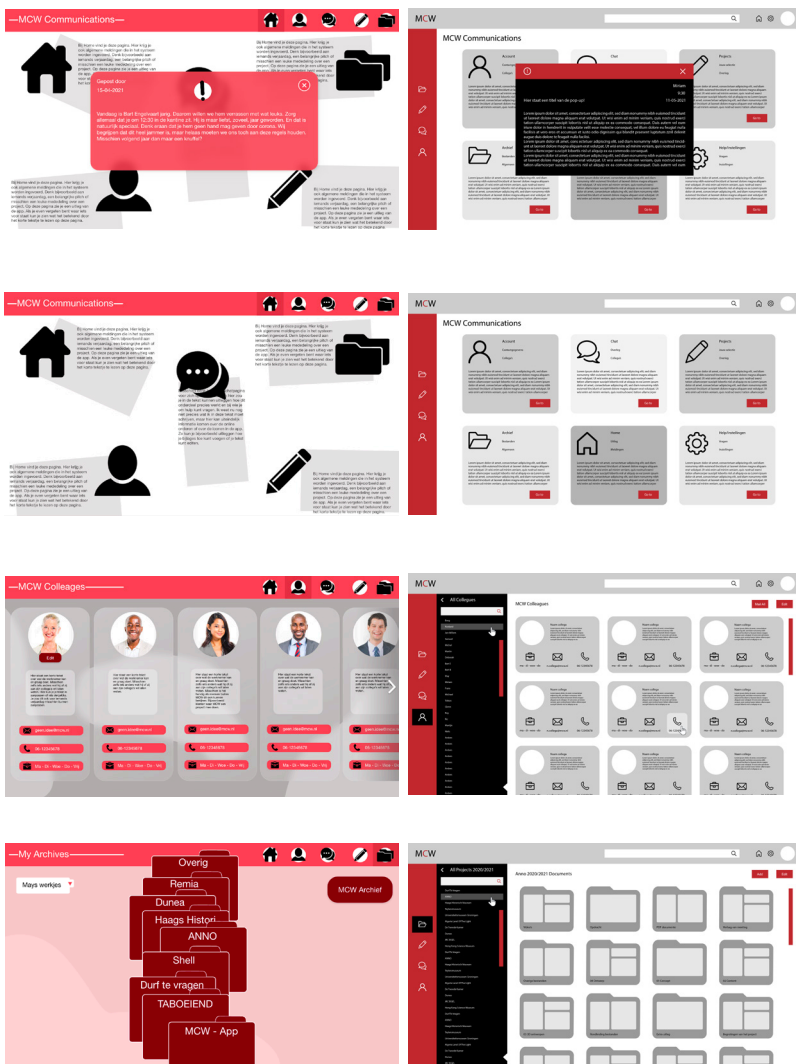
Als ik nu naar mijn MCW Communications app kijk zie ik ten eerste een hoop eentonigheid. Zo zijn veel onderdelen dezelfde kleur en zit er niet echt veel diepte of gelaagdheid in het design. Alles ziet er vrij vlak uit en een variatie in kleur zou dit al vrij snel kunnen verbeteren.

Daarnaast heb ik mijn app ook vanaf het begin in Adobe XD gemaakt. In eerste instantie leek mij dit heel handig, omdat Adobe XD gemaakt is om snel een applicatie in te kunnen maken. Echter heb ik, tijdens mijn stage, mijn interfaces vaak in Adobe Illustrator (en eventueel in Adobe Photoshop) gemaakt. Deze programma's begrijp ik beter en bieden meer opties om bijvoorbeeld vormen te maken en elementen makkelijker te editen. Hier had ik totaal geen rekening mee gehouden en daarom kwam ik er ook pas veel later achter dat ik voor het maken van deze app een ander programma had moeten gebruiken. In deze programma's had ik bijvoorbeeld ook veel makkelijker een grid kunnen gebruiken en mijn elementen kunnen groeperen.

Borg heeft mij (tijdens mijn midterm gesprek) ook feedback gegeven op het gebied van zorgvuldig werken. Ondanks dat deze app meer een persoonlijk proces voor mijzelf is geweest, had MCW deze mogelijk wel kunnen gebruiken. Echter, door mijn bestanden niet goed te ordenen en een beetje slordig te werken, heb ik mijzelf die kans direct ontnomen. Als ik in dit geval mijn bestanden niet netjes had geordend en elementen niet tot op de pixel precies zou hebben geplaatst, dan zouden developers of andere organisaties hier moeite mee gehad kunnen hebben en zouden hier extra uren voor gedraaid moeten worden.

Naast deze punten heb ik, terwijl ik mijzelf feedback gaf, nog een hoop andere punten ontdekt. Eerst wilde ik Borg vragen om feedback te geven op mij app, maar we besloten samen dat het verstandiger was dat ik dit zelf deed, aangezien ik ontzettend veel gegroeid ben. Dit was een goed plan, want uiteindelijk heb ik een helder document opgesteld en daarin al mijn kritiekpunten benoemd (zie bijlage 8). Om mijn groei te laten zien heb ik een aantal van de desktoppagina's opnieuw uitgewerkt. Bij het uitwerken van deze pagina's heb ik constant dit document erbij gehouden.

Als ik nu een nieuwe versie van mijn app zou maken, dan zou ik deze heel anders uitwerken. Dit is natuurlijk logisch omdat ook mijn smaak en visie zijn veranderd. Om te illustreren hoe ik een opdracht zoals deze nu, na mijn stage, zou aanpakken, heb ik een aantal pagina's van de MCW app opnieuw gemaakt. Bij het uitwerken van deze pagina's heb ik alle feedback die ik de afgelopen maanden heb gekregen zo veel mogelijk geprobeerd te gebruiken. Zo heb ik dit design ontworpen met een grid en zijn alle afstanden in het design gelijk, ook heb ik duidelijke bestandsnamen en mappen aangemaakt. Daarnaast heb ik een hoop inspiratie online opgezocht en heb ik boeken gelezen die mij helpen bij het opdoen van inspiratie voor een design. Voordat ik begon aan het echte werk heb ik



Figuur 58:
Diverse grafische stijlen uitgewerkt om te oefenen met UI design.

eerst een moodboard gemaakt en daarmee mijn visie duidelijk gemaakt voordat ik met deze nieuwe app versie van start ben gegaan. In figuur 58 zie je mijn oude desktopversie van een aantal pagina's met daarnaast mijn nieuwe (verbeterde) versies. Het verschil hierin is enorm groot. Zo zie je door de verandering van het menu dat ik daarmee inspiratie heb gehaald van andere designers. Maar mogelijk zie je ook een aantal elementen van mijn project voor JRC terugkomen, zoals de scrollbars. Als je de twee vergelijkt zie je, in mijn optiek, een groot verschil op vele verschillende gebieden. Zo passen de kleuren beter bij elkaar, maar kun je ook zien dat er nu over de lay-out is nagedacht.

Hoe zorg ik dat de app er professioneel uitziet? Hoe houd ik mijn pagina's ruimtelijk en overzichtelijk? Hoe maak ik het de gebruiker zo makkelijk mogelijk? Deze vragen heb ik mijzelf niet gesteld tijdens het maken van de eerste versie van mijn app, maar je ziet dat ik nu (in plaats van mijn vorige applicatie) wel heb geprobeerd hier antwoord op te geven.

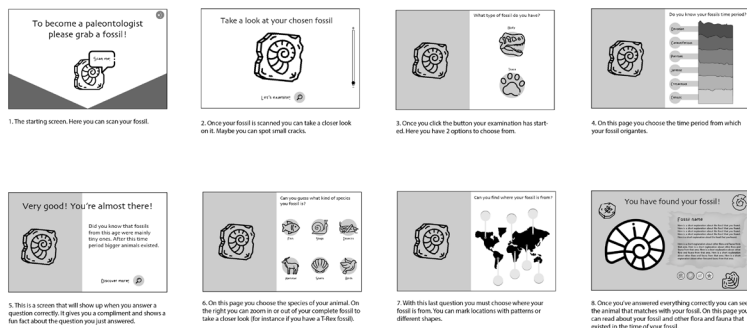
Al met al zijn er dus ontzettend veel verbeterpunten te vinden in mijn oude (en nieuwe) appversie. Dit zijn er zelfs zo veel dat ik, als ik deze opdracht nu nogmaals op zou pakken, ik gewoon compleet opnieuw zou beginnen. Ondanks dat dit natuurlijk heel jammer is, vind ik het eigenlijk ook wel heel fijn dat ik nu met een hele andere blik naar deze app kijk. Natuurlijk heb ik nog ontzettend veel te leren op het gebied van UI en UX design en zijn mijn nieuwe ontwerpen ook verre van perfect, maar het laat zien dat ik mij in zo'n korte tijd al veel heb kunnen ontwikkelen. Dit is voor mij het allerbelangrijkste geweest tijdens mijn stage, omdat ik nu weer een stapje verder ben als designer en dat is tenslotte waar deze ontwikkeling om draait.

4.6 Overig

Met overige opdrachten bedoel ik niet gewoon overige taken, zoals de algemene taken die ik heb uitgevoerd en ook beschreven in hoofdstuk 3. Wat ik hiermee bedoel zijn kleinere opdrachten die wel te maken hebben met mijn leerdoelen, maar waar ik verder niet veel mee gedaan heb in mijn stageperiode hetzij dat het niet is voorgelegd bij de klant of het project had gewoon minder impact op mij persoonlijk. Het waren kleine leerzame opdrachten naast alle grotere en intensievere opdrachten. Zoals eerder benoemd wil ik mij graag ontwikkelen in grafisch ontwerp en UX en UI design. De bovenstaande stageopdrachten hebben hiermee heel veel raakvlakken en het zijn projecten waar ik veel werkzaamheden voor heb verricht waarin ik mijzelf daarin goed heb kunnen ontwikkelen. Echter naast die grote opdrachten heb ook nog andere leerzame opdrachten uitgevoerd die met deze leerdoelen te maken hebben. Daarom wil ik ook deze hieronder (kort) toelichten.

4.6.1 Hong Kong Science museum

Voor het Hong Kong Science museum heb ik niet heel veel gemaakt (sterker nog, mijn design is ook niet voorgelegd bij de klant), maar ik werd wel heel goed bij het proces betrokken. Dit vond ik ontzettend fijn, omdat ik nu voor het eerst iets kon maken met minder verantwoordelijkheid. Dit klinkt



Figuur 59: Mijn versie voor het Hong Kong Science Museum. Deze versie is uiteindelijk niet naar de klant gestuurd, maar was wel een goede oefening.



Figuur 60: Een eerste opzetje voor mijn storyboard. Hier zie je dat ik te ver door ontworpen heb.

mogelijk minder leerzaam, maar het tegendeel is waar. Nadat ik in een meeting de opdracht kreeg om interfaces uit te werken voor een interactieve installatie, vertelde Borg mij dat wij hier samen aan zouden werken. Hiermee bedoelde hij dat wij beiden onze eigen versie zouden maken. Hierdoor viel er een last van mijn schouders af, omdat dit toch minder druk op mij zette. Anders als ik iets maak en het snel af moet zijn let ik niet meer op hoe ik iets zou ontwerpen, of wat mijn visie is, maar hang ik al vrij snel op Borg zijn feedback en advies. Dit vind ik zonde, omdat ik op stage juist goed kan leren hoe ik mijn eigen visie kan creëren op de vraag van een klant, of hoe ik deze vraag het beste kan uitvoeren.

In figuur 59 zie je mijn versie van de interactieve schermen. De vraag was om in deze schermen een interactieve te creëren die laat zien hoe een paleontoloog te werk gaat. Mijn scherm kwam redelijk overeen met die van Borg (zie bijlage 9). Zo hadden we veel elementen hetzelfde aangepakt, zoals bijvoorbeeld het startscherm. De knoppen en een deel van de lay-out kwamen ook overeen, echter wees hij mij er wel terecht op dat mijn design een beetje inconsistent was. Zo waren sommige knoppen groter dan andere en ook de tekst was niet uitnodigend genoeg. Ik vind het erg fijn als Borg mij op dergelijke punten wijst. Soms zit je namelijk zo erg in je eigen wereld en lijkt een design zo logisch, dat je dit soort gebreken niet meer ziet. Ik heb dit uiteindelijk niet opgelost, omdat er andere projecten op mij te wachten lagen.

Uiteindelijk is Borg zijn versie naar de klant gestuurd. Door te kijken naar zijn design, deze in mij opnemen en vervolgens te vergelijken met mijn eigen ontwerp, leer ik ook steeds meer.

4.6.2 ANNO Museum

Dit is opnieuw een project waar mijn skills als UI/UX designer zich konden gaan ontwikkelen. Voor deze opdracht werd MCW gevraagd of ze een aantal interactieve installaties/schermen wilden ontwikkelen voor het tonen van een aantal historische vondsten. Het ANNO museum heeft namelijk objecten die bij bewoners van Het Drostenhuis in bezit waren. Hier wil het museum graag een verhaal over vertellen en aan mij was het de taak om hiermee, samen met Samuel, een begin te maken. Aan de bezoeker is het de taak om door middel van kleine onderzoekjes te ontdekken wie de eigenaar van dit object is geweest.

Na meerdere algemene meetings ben ik even samen met Samuel voor dit project gaan zitten. Hier hebben we besproken welke informatie nog nodig was om de schermen uit te kunnen werken en wat we al hadden/hoe we deze informatie wilden uitwerken tot verschillende kleine opdrachtjes/concepten. Vanuit dit gesprek ben ik begonnen met het uitwerken van één van de objecten/vondsten. Om te laten zien hoe deze schermen werken werd aan mij gevraagd om een soort storyboard te maken. Gelukkig wist ik al wat een storyboard was en kon ik hiermee gelijk aan de slag. Het maken van het storyboard ging echter wat stroever dan verwacht.

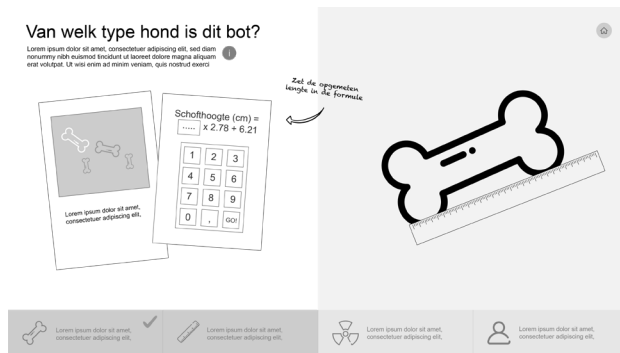
Voor dit storyboard heb ik de stappen en informatie die ik samen met Samuel (en tijdens de meeting) heb behandeld in kaart gebracht en door middel van een soort wireframes probeerde ik te laten zien



Figuur 61:
De vernieuwde versie van het storyboard. Simpler en duidelijker.
De gehele versie is te zien in bijlage 10.



Figuur 62:
Een van de afbeeldingen uit het eerste eind storyboard. Het volledig storyboard is te zien in bijlage 11.



Figuur 63:
Een van de afbeeldingen uit het tweede eind storyboard. Het volledig storyboard is te zien in bijlage 12.

hoe de interactive werkt. In figuur 60 zie je mijn eerste opzetje voor deze opdracht. Wat je kunt zien is dat ik het design al veel heb uitgewerkt. Dit deed ik omdat mijn collega Samuel mij erop wees dat hij dit graag wilde zien. Echter waren we beiden niet tevreden met de uitkomst/hetgeen ik had gemaakt. Omdat ik mij geen raad meer wist heb ik mijn begeleider om hulp gevraagd. Tijdens een lange uitleg wees hij mij erop dat het belangrijk is om bij dit deel van het proces dingen niet ver uit te werken en het design/hoe mooi het eruit ziet nog best onbelangrijk is. Wat ik nu moest doen was vooral de functionaliteit van de pagina's uitwerken en het eigenlijk als een soort wireframes zien.

Naast deze belangrijke tip gaf hij ook nog andere tips voor hoe ik dit uit kan werken. Zo gaf hij voorbeelden van andere projecten die MCW heeft gemaakt om mij inspiratie te geven en ook gaf hij aan dat ik meer iconen mag gebruiken. Deze feedback heb ik natuurlijk verwerkt in een nieuwe versie van mijn storyboard. Een van de afbeeldingen in het storyboard zie je in figuur 61, deze heb ik ter vergelijking in dit verslag geplaatst zodat je even kort mijn proces kunt zien. In bijlage 10 vind je het volledige storyboard (dit is echter nog niet de eindversie).

Nadat ik Borg zijn feedback had verwerkt en er een nieuwe meeting stond ingepland, was het tijd om mijn nieuwere versie weer te updaten. Hiervoor hoefde niet veel veranderd worden, kleine onderdelen moesten worden aangepast. De feedback van mijn collega's/projectmanagers heb ik daarom diezelfde dag nog verwerkt. Vervolgens kon ik ook een extra storyboard maken voor een ander object. Dit om duidelijk aan Borg te laten zien hoe hij de schermen kon uitwerken. Er moest namelijk niet al te lange tijd later een eerste opzetje naar de klant gestuurd worden.

Al deze tips, feedback en kritiek heb ik uiteindelijk dus verwerkt in twee storyboards, waar je duidelijk en helder de stappen ziet die de gebruiker tegenkomt in de schermen. Door middel van een korte uitleg heb ik nog duidelijker geprobeerd te maken wat er in iedere pagina precies gebeurt. Dit heb ik allemaal in een storyboard template gezet die MCW standaard gebruikt als zij storyboards aan een klant willen laten zien. Ik heb hierdoor echt het effect van een sterk storyboard gezien. Dit zet namelijk de toon voor de gehele applicatie en is daarom erg belangrijk om goed uit te voeren en hier erg duidelijk in te zijn. Het design kan later nog aangepast worden en mooier uitgewerkt worden, maar de basis is het belangrijkste in een storyboard zoals deze. In figuur 62 zie je een afbeelding uit het eerste storyboard en in figuur 63 een afbeelding van het tweede storyboard. In de bijlages 11 en 12 zie je de hele storyboard bestanden.

5. Competenties

Onderstaand wil ik kort behandelen hoe ik kijk naar de competenties, of ik vind dat ik hieraan heb voldaan en waarom (aangezien dit een belangrijk onderdeel is van stagelopen). Deze behandel ik kort, omdat ik persoonlijk denk dat in de rest van mijn verslag al voldoende is te lezen hoe ik aan deze competenties heb voldaan (en ook waar ik mijzelf nog in kan verbeteren). Om extra duidelijkheid te hierover te geven, wil ik ze even beknopt doorlopen.

5.1 Onderzoeken

Tijdens mijn stage bij MCW heb ik niet enorm veel research gedaan, zoals wij vaak bij CMD doen. Maar ondanks dat heb ik vaak nog wel diverse onderzoeken gedaan. Denk bijvoorbeeld aan onderzoek naar leuke weetjes over de politiek of heb ik geprobeerd onderzoek/resultaten te verkrijgen van diverse musea. Ook heb ik tijdens mijn zelfbedachte stageopdracht een hoop onderzoek gedaan naar UX en UI design, wat het is en welke trends er zijn binnen deze professie. Maar natuurlijk heb ik ook field research gedaan. Een voorbeeld hiervan is de user tests die we hebben uitgevoerd voor het project voor stichting Durf Te Vragen. Naar mijn mening heb ik niet heel veel onderzocht tijdens mijn stage en was ik vooral bezig met (leren te) ontwerpen. Hiervoor heb ik ook technieken moeten onderzoeken, maar dit is een andere vorm van onderzoek. Ik zal mij voortaan wel meer verdiepen in onderzoek doen.

5.2 Conceptualiseren

Tijdens mijn stage heb ik gedurende veel meetings concepten bedacht of concepten verbeterd voor verschillende projecten. Deze projecten betroffen voornamelijk musea. Zo heb ik samen met een aantal collega's concepten verbeterd voor een belangrijke pitch voor Perspekt. Hier hebben wij hun ideeën verbeterd en verwerkt tot schetsen. Tijdens de pitch hebben wij onze kijk op hun concepten gegeven en laten zien hoe anders MCW dit zouden aanpakken. Het was erg leuk om voor dit project concepten te mogen verbeteren en bedenken. Ook heb ik voor mijn eigen app een concept bedacht, samen met een volledige lay-out. Mijn gekozen concept heb ik vervolgens uitgewerkt. Omdat ik het heel leuk vind om concepten te bedenken, wil ik dit ook zeker veel blijven doen. Conceptualiseren is denk ik wel iets dat je niet zomaar kunt leren, je moet zorgen dat je inspiratie hebt en zo veel mogelijk kunt bedenken. Daarom vind ik het lastig om te bedenken hoe ik mij hierin verder zou kunnen ontwikkelen. Ik denk dat ik gewoon veel inspiratie moet opdoen en ervaring moet krijgen.

5.3 Concretiseren

Dit is misschien wel het punt waaraan ik het meeste heb gewerkt bij MCW. Wanneer we van een idee tot een concept kwamen, mochten Borg en ik vaak vele designs uitwerken. Hier heb ik dan opnieuw eerst ideeën voor geschetst, die ik vervolgens uit heb gewerkt. Aan de hand van meerdere versies en talloze feedback stond er uiteindelijk een concreet beeld, welke ik dan bijvoorbeeld weer aan de developers kon geven. Ondanks dat ik mij hier dus veel mee bezig heb gehouden, denk ik dat er voor mij nog wel veel te leren valt op dit gebied. Ik vind bijvoorbeeld dat ik mij beter moet inlezen op de stijl van een project en mij meer kan verdiepen in de uitwerkingen. Mogelijk zou ik hiervoor in de toekomst meer schetsen kunnen maken, dan heb ik een duidelijk beeld om uit te kunnen werken. Ook denk ik dat het verstandig is als ik mij nog meer ga verdiepen in de technieken van de Adobe programma's, hierdoor weet ik dan beter wat er mogelijk is om te maken en zou ik daar meer over kunnen fantaseren.

5.4 Itereren

Misschien is dit wel het belangrijkste punt van CMD, en wat heb ik dit ook een hoop gedaan. Ik heb tijdens mijn gehele stage constant gereflecteerd op mijn designs en (kleine) tweaks gemaakt. Ik heb ook vaak feedback gekregen, en als ik deze niet kreeg dan vroeg ik hier zelf om. Soms was ik het niet eens met deze feedback, daarom heb ik op die momenten extra uitleg gegeven bij mijn designs. Het is altijd verstandig om duidelijk te kunnen maken waarom je iets (niet) hebt gedaan. Verder heb ik mijn eigen feedback en die van mijn collega's en begeleider altijd verwerkt.

5.5 Samenwerken

Iets waar ik voorheen niet altijd even goed in was, heb ik nu echt onder de knie leren krijgen. Op de middelbare school en ook op het HBO heb ik regelmatig gemerkt dat ik niet altijd de beste ben op het gebied van samenwerken. Vaak spring ik gelijk de rol van 'projectmanager' in en heb ik een vrij sterke mening. Dit levert mij een hoop stress op, maar toch kies ik er telkens zelf voor om dit te doen. Omdat ik tijdens stage een projectmanager had en dus niet zelf hoefde te zorgen dat iedereen aan het werk gaat, heb ik echt geleerd hoe samenwerken ook kan. Tips aan elkaar geven en tips ontvangen en samen zorgen dat er een mooi project wordt neergezet. Ik ben ervan overtuigd dat ik tijdens mijn stage enorm veel heb samengewerkt met projectmanagers, developers, designers en animators. Ik ben blij dat ik heb geleerd hoe ik op een fijne manier samen kan werken in een team.

5.6 Organiseren

Dit heb ik mogelijk iets minder gedaan tijdens mijn stage bij MCW. Dit komt vooral omdat ik veelal degene was die taken kreeg van een projectmanager of een collega en het daardoor eigenlijk niet nodig was om anderen aan te sturen (en mogelijk durfde ik dit ook niet). Ik ben bij MCW stage gaan lopen om te kunnen leren en taken te krijgen. Dit betekent niet dat ik niet aan het punt organiseren

heb voldaan. Zo heb ik mijn development collega's kunnen wijzen op punten waarmee ik hen vervolgens aan het werk heb kunnen zetten.

Ik denk wel dat ik organiseren mogelijk het meest heb vermeden tijdens mijn stage. Ondanks het feit dat ik normaal graag de touwtjes in handen heb, zou ik dit bij zo'n grote organisatie niet willen. Mogelijk dat ik mij, bij mijn volgende stage/baan, meer kan verdiepen in dit punt.

5.7 Manifesteren

Als ik ergens volledig aan voldaan heb, dan is het wel manifesteren. Op kantoor, en natuurlijk ook hierbuiten, ben ik altijd respectvol, begripvol en beleefd geweest naar mijn collega's. Ik heb de sfeer op de werkvloer afgetast en weet wanneer ik bij MCW formeler en informeler moet zijn. Ik heb banden opgebouwd met collega's en des te langer ik stage liep, des te meer sloot ik mij bij borrels aan. Respect en beleefdheid is iets dat in mij zit en ik mijzelf niet aan hoefde te leren, mijzelf kunnen openstellen naar mijn collega's was daarentegen wel erg spannend. Ook heb ik met mijn eindpresentatie dit punt mooi af kunnen ronden.

6. Ontwikkeling

Ondanks dat ik weet dat dit niet per se een must is voor het eindverslag wil ik dit onderdeel er toch in betrekken. Voor mij is dit namelijk wel een must geweest tijdens mijn stage. Zeker nu corona al langer dan een jaar ons leven 'overneemt' en mijn onzekerheden en angsten hierdoor nog meer aangewakkerd worden. Gelukkig heeft mijn stage bij MCW dit redelijk onder bedwang kunnen houden. Aan het begin van mijn stage dacht ik dat ik door alle drukte en persoonlijke problemen een burn-out zou ervaren. Maar eenmaal op de helft van mijn stage kon ik niet meer zonder MCW. Mijn stage heeft mij echt een drive gegeven om op te staan en om aan mijzelf te werken. Ik heb weer nieuwe contacten kunnen leggen en had weer een reden om de deur uit te gaan. Ik had dat deze periode echt heel erg nodig en daarom kwam stage, ondanks dat ik hier eerst een hele andere mening over had, precies op het goede moment op mijn pad. Het heeft mij veel geleerd op het gebied van ontwerpen, maar ook mijn persoonlijke ontwikkeling als mens is erop vooruitgegaan.

6.1 Onzekerheid

Met dit punt bedoel ik niet dat ik mijn onzekerheid volledig overwonnen heb door stage te lopen, maar op het gebied van ontwerpen heb ik wel kunnen werken aan mijn eigen twijfels en angsten. Zo vond ik het altijd moeilijk om aan een design te beginnen en deed ik vaak precies wat een docent van mij

vroeg. Vrijheid is iets dat ik niet ben gewend en niet weet hoe ik ermee om moet gaan. Toch kreeg ik op stage best veel vrijheid en heb ik vaak de zin gehoord 'probeer maar gewoon wat'. Ik weet nog dat ik erg schrok toen ik dit voor de eerste keer hoorde. Nu raak ik enthousiast als ik deze zin hoor en kan ik mijn creativiteit kwijt. Dit betekent niet dat wat ik bedenken vervolgens ook gelijk goed is. Vaak wilde Borg of Roeland tijdens de feedback dan toch een hoop aanpassen. In het begin van mijn stage ging ik hier nooit tegenin, maar eenmaal op de helft van mijn stage liet ik meer mijn mening horen en legde ik uit waarom ik iets zo had gemaakt. Dit kwam vooral door de opmerking van Ric Bettery tijdens onze filmdag 'Jij bent de designer en jij weet waarom je iets zo hebt gemaakt. Als iemand anders dat niet begrijpt, moet je het diegene uitleggen. Vaak vinden ze iets niet mooi omdat ze het niet begrijpen'. Dit opende mijn wereld en sindsdien ben ik uit gaan leggen waarom ik iets op die manier had gemaakt.

6.2 Communicatie

Op het gebied van communicatie ben ik niet ontzettend veel veranderd. Ik vraag nog vaak of er nog taken voor mij zijn en houd alles constant bij tijdens mijn werk. Wel heb ik geleerd dat ik dit af en toe een beetje los moet laten. Zo vroeg ik in het begin van mijn stage constant of er nieuwe taken voor mij waren en toen het veel drukker werd bij MCW raakte ik soms enorm gestrest dat ik hierop geen reactie kreeg. Later in mijn stage besloot ik af en toe gewoon te wachten totdat iemand naar mij toe zou komen met een taak of een vraag en anders werkte ik aan mijn eigen stageopdracht. Ik heb gemerkt dat deze methode veel beter en fijner voor mij werkte (en ook voor mijn collega's). Daarnaast heb ik geleerd dat bellen niet eng is en gewoon bij het werk hoort. Het maakt het ook makkelijker om bepaalde dingen duidelijk te maken. Een van de belangrijkste dingen die ik op het gebied van communicatie heb geleerd is: houdt zaken overzichtelijk. Alles wat ik maak of upload houd ik voortaan overzichtelijk, door middel van specifieke artboards, mapjes en duidelijke data voor mijn bestanden. Hierdoor is het communiceren met anderen (en jezelf) een stuk makkelijker.

6.3 Designer

Als designer ben ik enorm gegroeid. Dit komt ook grotendeels door de vorige twee punten die ik benoemd heb. Deze hebben namelijk een grote invloed gehad op mijn werk- en denkwijze. Daarnaast heb ik ook geleerd hoe ik sommige technieken noem en daardoor heb ik dit beter op kunnen zoeken. Ook heb ik technieken geleerd in Illustrator en Photoshop, bijvoorbeeld hoe ik elementen kan laten glimmen, hoe ik een illustratie een duidelijke outline geef, het opstellen van formats die ik in massa's kan gebruiken, het uitbreiden van een font en weet ik nu duidelijker hoe een clipping mask werkt. Dit heeft mij geholpen tijdens het uitwerken van een hoop designs en zal mij in de toekomst zeker nog veel meer gaan helpen. Al deze punten heb ik niet alleen van Borg geleerd, ook het internet heeft me hier goed bij geholpen. Hier ben ik ook blij om, omdat ik beter weet waar ik moet zoeken als ik nieuwe dingen wil leren.

7. Terugblik

Om dit verslag af te sluiten wil ik nog een aantal punten behandelen, herhalen en verduidelijken.

7.1 Leerdoelen

Redelijk aan het begin van mijn stage wilde ik voor mijzelf duidelijk hebben wat mijn leerdoelen waren. Om deze reden heb ik een korte lijst opgesteld van datgene waar ik mij graag in wilde ontwikkelen tijdens mijn stage. Die lijst is als volgt:

- Ik wil graag aan meerdere projecten tegelijk meewerken. Dit hoeft natuurlijk niet constant, maar vanuit school ben ik dit niet gewend en daarom zou ik graag willen ervaren hoe dit is.
- Ik wil mijzelf beter ontwikkelen op het gebied van grafische vormgeving. Ik vind dit nu heel leuk om te doen, maar ik merk dat ik nog te weinig ervaring hierin heb.
- Ik wil feedback van een klant leren verwerken. Op school werken wij (bijna) nooit met klanten en het lijkt mij daarom een goed idee om meetings bij te wonen en te leren verbeelden wat een klant graag zou willen zien.
- Als het mogelijk is zou ik wat meer over UI en UX design willen leren. Ik heb dit ook gekozen voor mijn minor omdat ik mij hier graag meer in wil verdiepen en denk dat ik mij later wil ontwikkelen als UI/UX designer.
- Ik wil het opzetten van een plan van aanpak leren. Stel je hebt een meeting met een klant, hoe pak je dat aan? Wat doe je als je te veel projecten heb of juist te weinig? Wanneer is het goed om alleen iets uit te puzzelen en wanneer moet je hulp gaan vragen aan collega's/klanten? Ik denk dat dit vooral iets is wat ik zelf moet ontdekken en moet gaan ontwikkelen.

Deze punten heb ik kort besproken samen met mijn begeleider en docent-begeleider. Ook hebben Roeland en Borg beiden aangegeven dat ik het moest aangeven als ik iets wilde leren of als ik iets wilde oppakken. Dit heb ik dan ook altijd gedaan, wanneer het bij mij naar boven kwam. Ik vond het fijn om zelf te kunnen bepalen waar ik me mee bezig hield en waaraan ik mee mocht werken. Zo heb ik zelfs een filmdag kunnen bijwonen, omdat Roeland vroeg of mij dit leuk leek. Ook heb ik, door mijn eerste punt van de bovenstaande lijst, gekozen voor meerdere stageopdrachten. Ik heb me daarom

aangeboden voor alle opdrachten voor het project Taboeiend, zodat deze onderdeel konden uitmaken van mijn stageopdrachten, maar ik heb ook een eigen interessant project kunnen bedenken. Ik ben ervan overtuigd dat ik al mijn leerdoelen heb behaald en vind ook dat ik mij op deze gebieden echt ontzettend goed heb ontwikkeld in zo'n korte tijd. Natuurlijk valt er altijd meer te leren, maar ik denk dat ik gegeven de tijd, samen met mijn begeleider zeker het meeste eruit heb kunnen halen.

7.2 Reflectie

Als ik terugkijk op mijn tijd bij MCW zie ik een hoop positiviteit en een grote verandering in wie ik ben als designer. Ik heb mij zelfs niet alleen ontwikkeld op het gebied van design, maar ook persoonlijk. Zo heb ik in hoofdstuk 6.1 aangegeven, dat ik over een groot deel van mijn onzekerheid heen ben gekomen en mij ook flink heb ontwikkeld op sociaal gebied. Dit zijn al jarenlang twee punten waar ik erg veel moeite mee heb en via MCW heb ik geleerd hoe ik mijzelf hierin kan verbeteren en ben ik uitdagingen met mijzelf aan gegaan.

Op het gebied van design heb ik een hoop geleerd over UI en UX design en heb ik mijn kennis zelfs mogen toepassen in wat projecten. Ook heb ik, door Borg en Youtube, veel geleerd over de verschillende Adobe programma's (en dan voornamelijk Adobe Illustrator en Adobe Photoshop). Ik heb veel nieuwe shortcuts geleerd, maar ook een aantal nieuwe technieken voor het editen van foto's en het maken van illustraties in Illustrator. Zo kan ik nu echt niet meer leven zonder de tool Pathfinder in Adobe Illustrator.

Naast dat ik een hoop geleerd heb, heb ik ook echt nog wel wat verbeterpunten opgemerkt aan mijzelf. Zo kan ik, naar mijn mening, meer initiatief nemen en moet ik meer voor mijzelf opkomen. Naast deze persoonlijke verbeterpunten heb ik ook echt een hoop verbeterpunten op het gebied van ontwerpen. Zo heb ik gemerkt dat ik echt nog heel veel moet oefenen met UI en UX design, omdat ik hier echt nog te weinig in ontwikkeld ben. Daarnaast kan ik ook zeker nog het een en ander leren van Adobe Photoshop en Adobe Illustrator. Vooral Photoshop is iets wat ik nog niet helemaal onder de knie heb. Zo moest ik soms lang zoeken hoe ik simpele effecten kan toepassen aan mijn design en merkte ik dat dit veel meer tijd in beslag nam dan nodig was. Gelukkig gaf MCW mij hier wel alle tijd voor en begrepen zij dat ik sommige dingen nog moest leren. Echter zou ik me graag meer willen kunnen focussen op mijn UI en UX ontwikkeling, in plaats van nog blijven hangen in mijn ontwikkeling in de Adobe programma's.

Ondanks mijn verbeterpunten denk ik wel aan mijn leerdoelen voldaan te hebben. Ik heb meer geleerd van UI en UX design en heb mij beter kunnen ontwikkelen in grafisch ontwerp. Ook heb ik aan meerdere projecten tegelijk mogen werken en heb ik de fijne kneepjes van het werkveld meegekregen. Waar ik vanaf nu vooral op moet letten is dat ik mij blijf ontwikkelen, maar vooral ook blijf leren en research blijf doen. Het is belangrijk dat ik voor mijn toekomst alle stappen voor het maken van een UX en UI design volg en dat ik vooral het User Centred Design Process volg. Dit was ik namelijk vergeten bij mijn eigen opdracht. Ook heb ik op het einde van mijn stage aan aantal

boeken gelezen over de wetten van UX design en heb ik mij hier meer in verdiept. Stukje bij beetje leer ik steeds meer over dit vak.

Verder is een belangrijk punt om te noemen dat ik mijn eigen keuzes heb leren maken. Een aantal projecten heb ik, zoals eerder benoemd, niet in dit verslag vermeld. Sommige van deze projecten, zoals mijn opdracht voor het Teylersmuseum (zie logboek), heb ik veelal zelfstandig uitgevoerd. Hier heb ik mijn eigen keuzes leren maken. Dit is iets waar ik altijd moeite mee gehad, maar ik denk dat ik ook hier stappen vooruit in heb kunnen maken.

MCW heeft daarentegen, naar mijn mening, niet heel veel verbeter punten. Ik ben het afgelopen half jaar zeer goed beleid en heb het ook erg naar mijn zin gehad. Het zou mogelijk handig zijn voor MCW als ze af en toe wat meer user tests doen met de uiteindelijke gebruikers van een product (dat kan mogelijk wat meer helpen met de uitwerking van een product), maar ik heb niet lang genoeg stage gelopen om hier ook daadwerkelijk een uitspraak over te doen. Al met al heeft MCW zeker aan mijn verwachtingen voldaan.

7.3 Conclusie

Aan mijn verslag is denk ik wel te lezen dat ik een enorme leuke en leerzame tijd heb gehad bij MCW Creative Agency. Ik heb een hoop geleerd over mijzelf als persoon en designer. Later wil ik graag UI en/of UX designer worden en daarom zal ik mij hier in de toekomst meer mee bezig gaan houden en in ontwikkelen. Belangrijk hiervoor is dat ik genoeg verstand heb van Adobe Photoshop, Illustrator en XD. In deze programma's zal ik mij dus ook nog flink moeten verdiepen, ondanks het feit dat ik hier al meer in ontwikkeld ben geraakt door mijn stage. Ik hoop misschien ooit als UI/UX designer aan de slag te kunnen bij MCW of een soortgelijk bedrijf. In de tussentijd zal ik aan een nieuwe baan als software checker en UI/UX designer (assistent) beginnen bij een bedrijf in Breda. Ook start ik in september aan mijn minor User Interface & Experience design. Zonder MCW had ik nooit deze stappen gemaakt en had ik ook nooit deze passie ontdekt.

8. Bijlagen

1. Shell, Visual Identity Shell Perimeter, design proposal version 1
2. Stichting Durf Te Vragen, Stappen Storyboard, versie 2
3. Stichting Durf Te Vragen, Stappen Storyboard en Ontwerp Taboeiend, versie 2
4. Stichting Durf Te Vragen, Ontwerp Stappen Storyboard, versie 1
5. Joint Research Centre, Energy and Industry Geography Lab, user test results
6. Research voor UI en UX design
7. Onderzoek naar - verschillende UX/UI design stijlen
8. MCW Communications App - Feedback
9. HKSM Palaeontology gallery, Interactive Storyboard, version 1
10. ANNO Museum - Vondsten, Interactive Storyboard, versie 1
11. ANNO Museum - Vondsten, Interactive Storyboard, Schoen versie 2
12. ANNO Museum - Vondsten, Interactive Storyboard, Bot versie 2

SHELL

VISUAL IDENTITY SHELL PERIMETER

DESIGN PROPOSAL VERSION 1

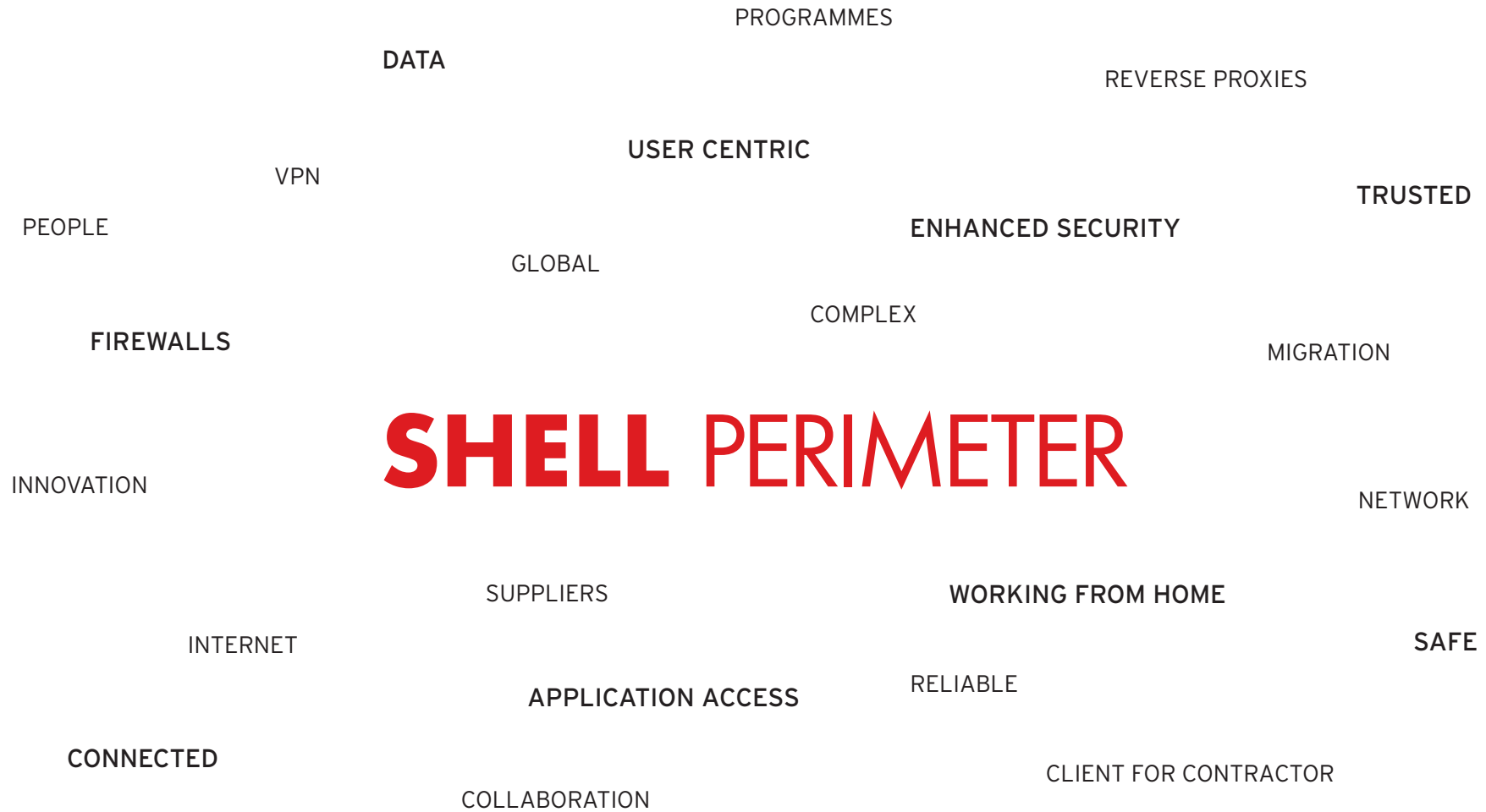
16 FEB 2021

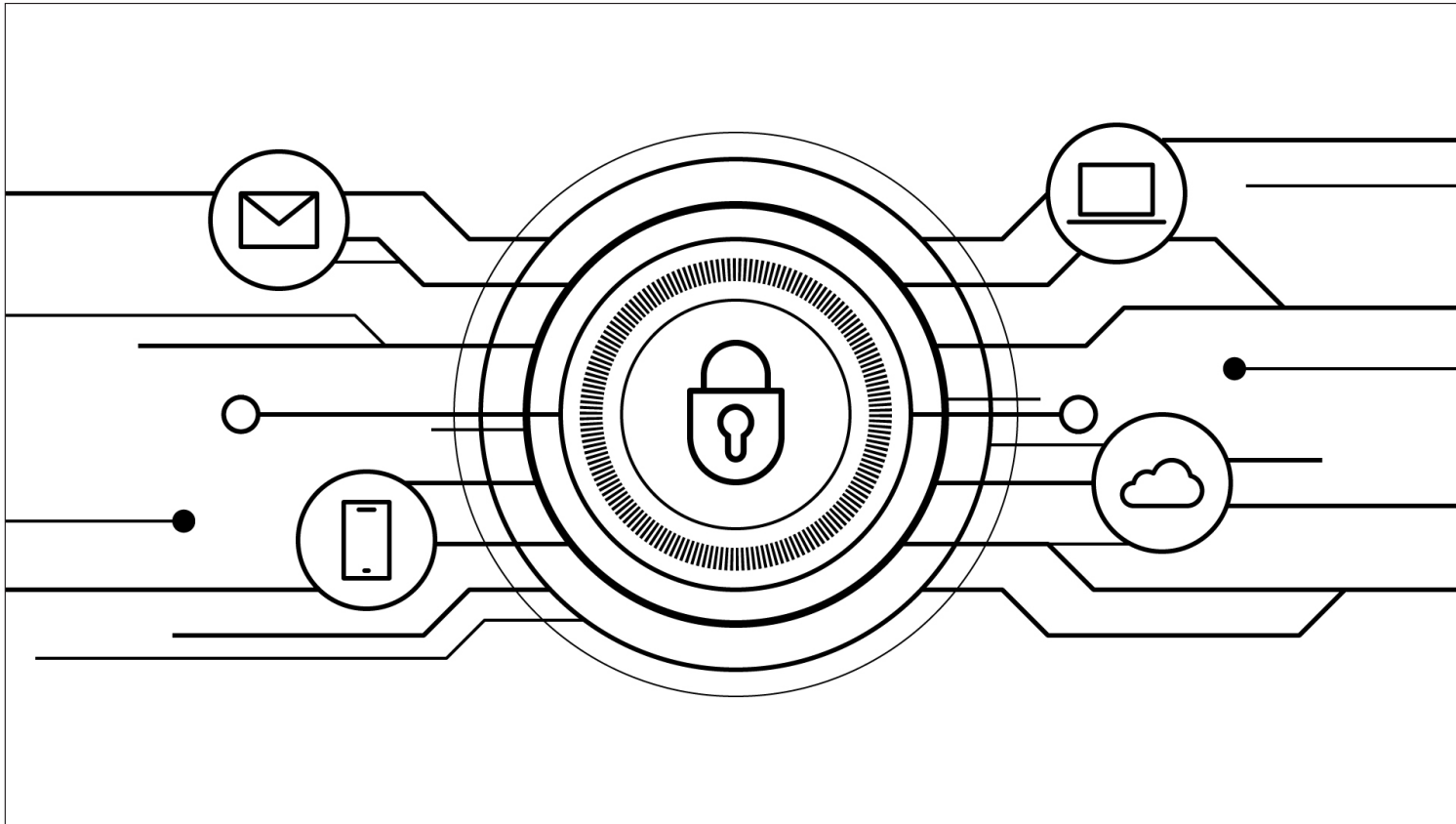
mcw / creative agency

BRIEFING

Develop a visual identity for Shell's Perimeter which symbolises network services used to control & protect the network traffic flow into & out of Shell's internal network

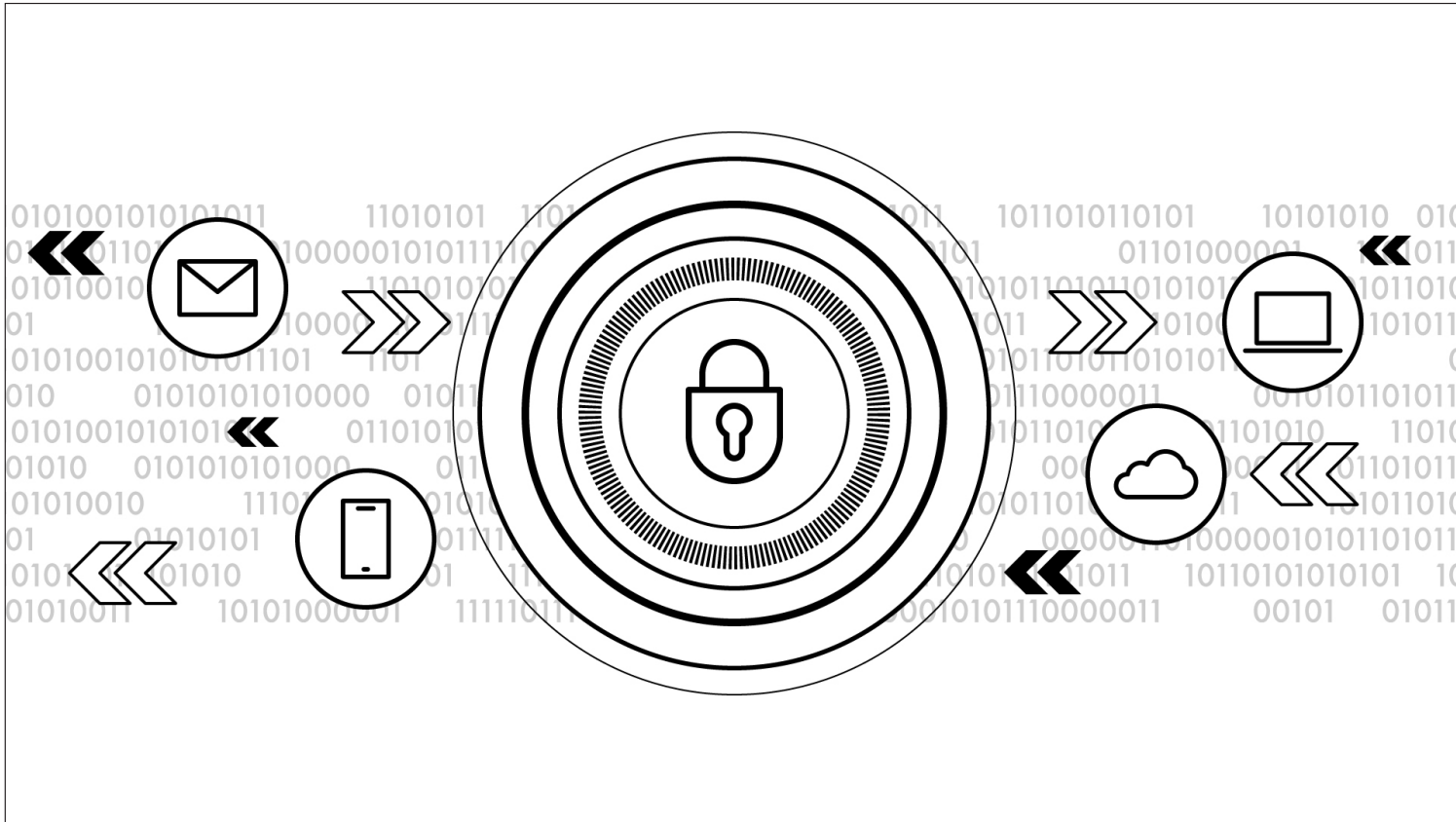
BRAINDUMP





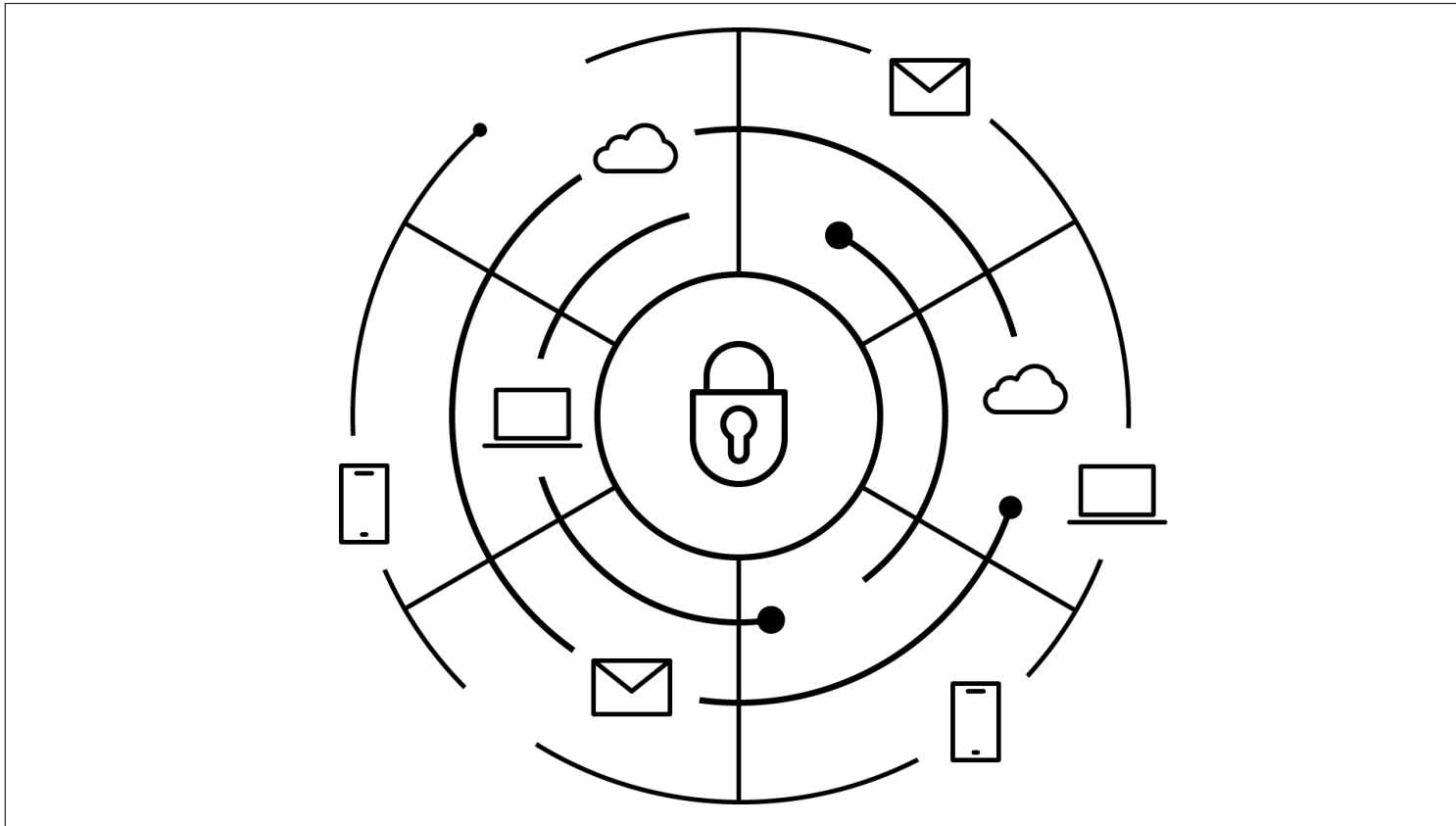
OPTION 1: NETWORK TRAFFIC CONTROL

The network traffic is visualised by digital lines and various recognizable icons and controlled & protected by the Shell network service in the center.



OPTION 2: **DIGITAL NETWORK TRAFFIC**

The digital network traffic is visualised by zeros and ones, movement arrows and various recognizable icons for devices and programmes and controlled by the Shell network service in the center.

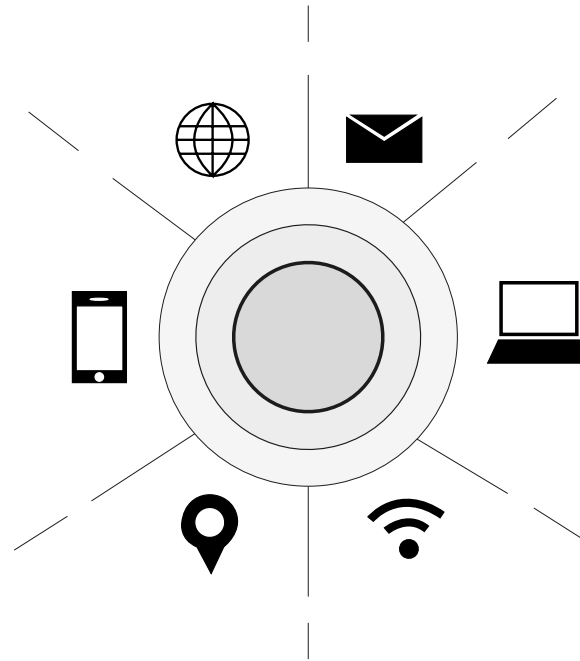


OPTION 3: SAFE DATA CONNECTIONS

The safety network service is in control to protect all network traffic from multiple devices and programmes in and out of Shell to prevent malicious activity that could harm or disrupt the company.



The data is visualized through different sized dots which contain icons. These icons are simple and recognizable. The cloud is Shell Perimeter. It stands out from the data and is a friendly representation of a wall.



Less chaotic and more focus on the safe feeling of Shell Perimeter. The dots in the middle are a visualization of Shell Perimeter. Around these dots are a few icons that show the data.



Shell Perimeter is visualised through a hexagon with a lock. A lock represents the safety that Shell Perimeter offers. Around this safety are dots with recognizable icons. This shows the flowing data.

STICHTING DURF TE VRAGEN

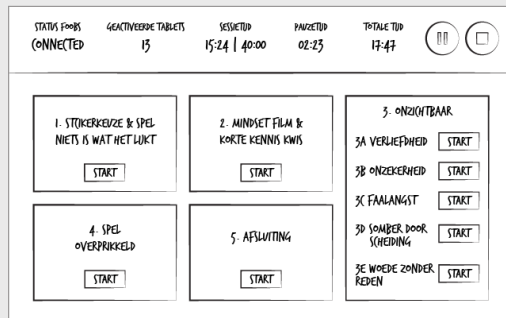
STAPPEN STORYBOARD

VERSIE 2

08 MRT 2021

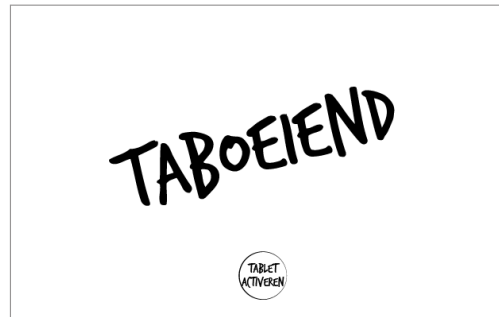
mcw / creative agency

01 TABLET ACTIVATIE



01 CONTROL

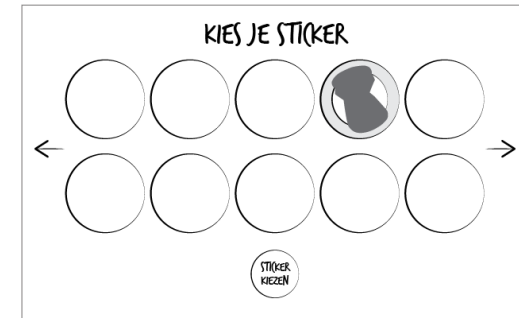
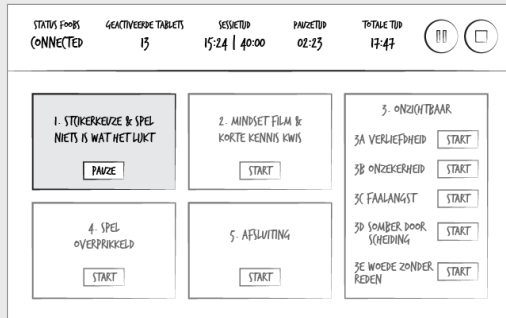
Op het controlscherm kan de facilitator diverse data bekijken, spelonderdelen starten/pauzeren en het gehele spel onderbreken/afsluiten.



01.0 ACTIVATIE TABLETS

Terwijl de animatieloop van Foob draait op het hoofdscherm activeert de facilitator elke tablet door de activeerknop te selecteren

02 BINNENKOMST KLAS



02 CONTROL

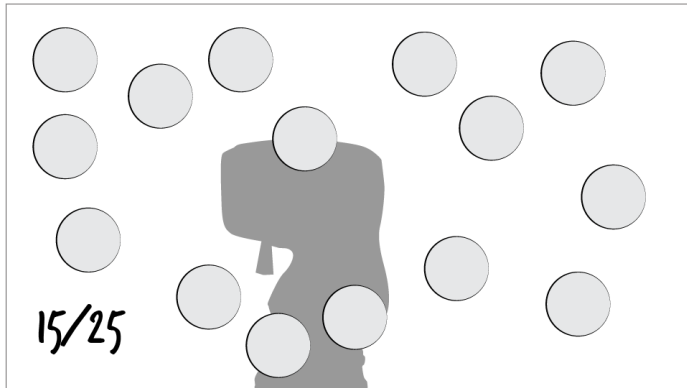
Op het controlscherm selecteert de facilitator het eerste onderdeel om te starten.

02.0 ENTREE KLAS

De animatieloop van Foob blijft draaien terwijl de klas vol loopt met leerlingen en geactiveerde tablets.

02.1 KEUZE STICKER

Leerlingen kiezen een persoonlijke sticker uit een reeks van +/- 40 items. Genoeg voor iedereen! Een sticker kan nooit dubbel gekozen worden. Als een sticker gekozen is, verdwijnt deze op de andere schermen.

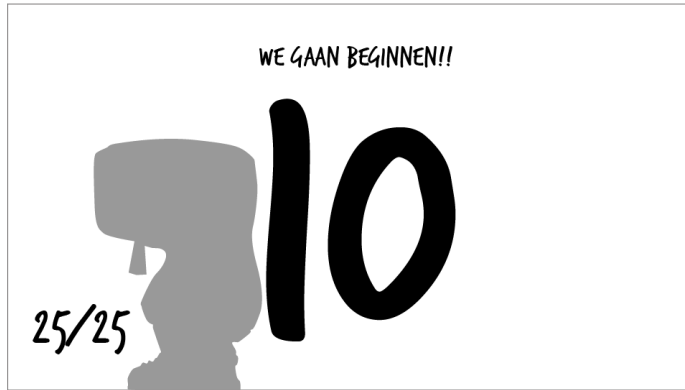


02.2 STICKERKEUZE BEVESTIGD

Bij het bevestigen van een stickerkeuze worden de gekozen stickers op het hoofdscherm getoond. Tevens is op het hoofdscherm de voortgang zichtbaar van het aantal gekozen stickers. Op de tablet worden leerlingen gevraagd even te wachten tot iedereen een sticker heeft gekozen.

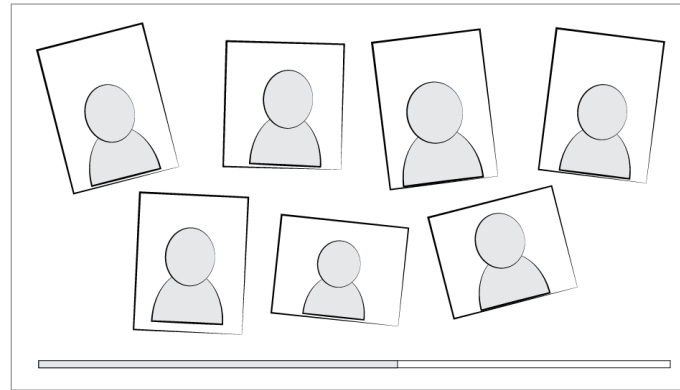
mcw / creative agency

03 NIETS IS WAT HET LIJKT



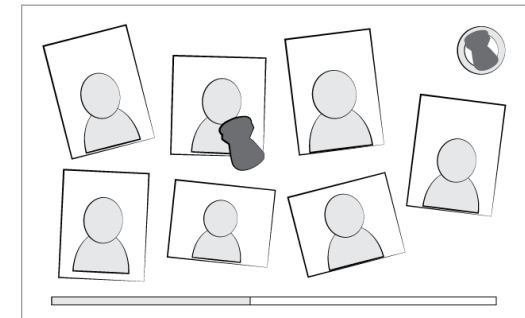
03.0 COUNTDOWN

Zodra alle leerlingen een stickerkeuze hebben gemaakt zal er een countdown verschijnen op het grote scherm. De leerlingen worden getriggerd om zich klaar te maken om te beginnen.



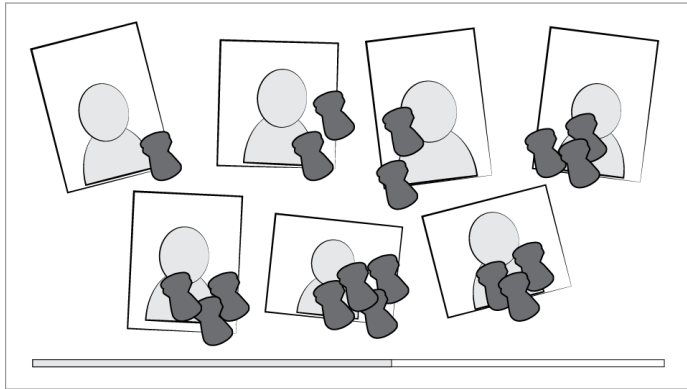
03.1 INTRO

Wanneer de countdown is afgelopen gaan het hoofdscherm en de tablet over in het eerste spel. Op de tablets is altijd duidelijk de persoonlijke sticker rechtsboven weergegeven. Op het hoofdscherm en de tablets komen de posters in beeld en een korte introductie is te zien op de tablets.



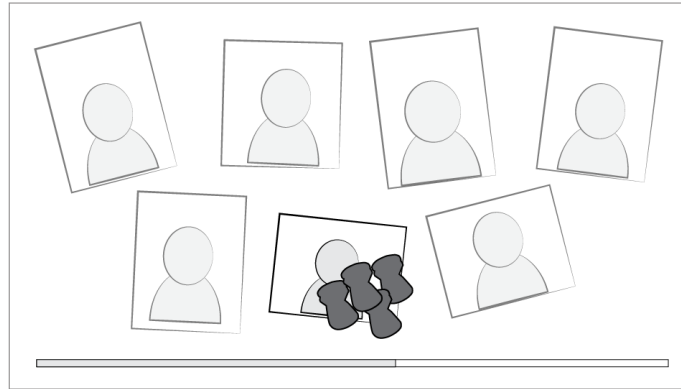
03.2 DE VRAAG

Op het hoofdscherm wordt de eerste vraag getoond. Aan de leerlingen is het de taak een keuze te maken op de tablet. De gemaakte keuze is zichtbaar door een geplaatste sticker op het gekozen personage. Op zowel het hoofdscherm als de tablet is een timer aanwezig.



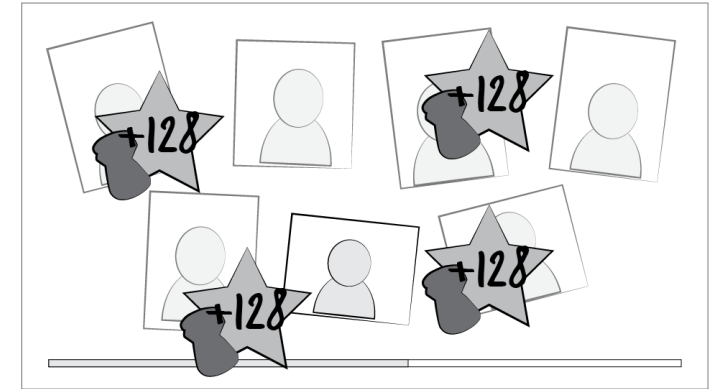
03.3 RESULTAAT

Als de tijd is afgelopen om de vraag te beantwoorden zullen alle gegeven antwoorden op het hoofdscherm verschijnen. Hierbij worden alle stickers op de gekozen personages weergegeven.



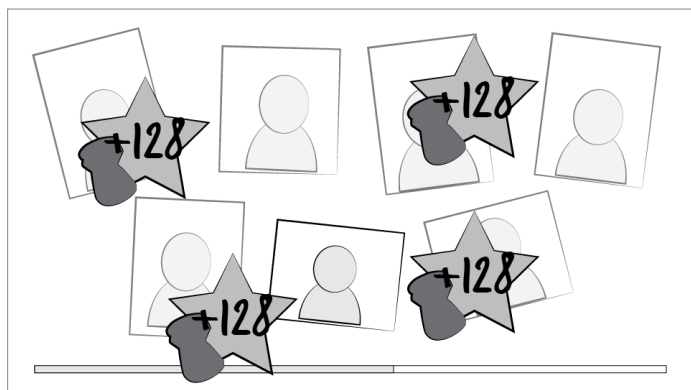
03.4 HET JUISTE ANTWOORD

Na enkele seconden zullen de fout gegeven antwoorden verdwijnen door de stickers van het hoofdscherm te halen en de fout gekozen posters worden vervaagd waardoor het juiste antwoord inclusief de bijbehorende poster en stickers over zullen blijven.



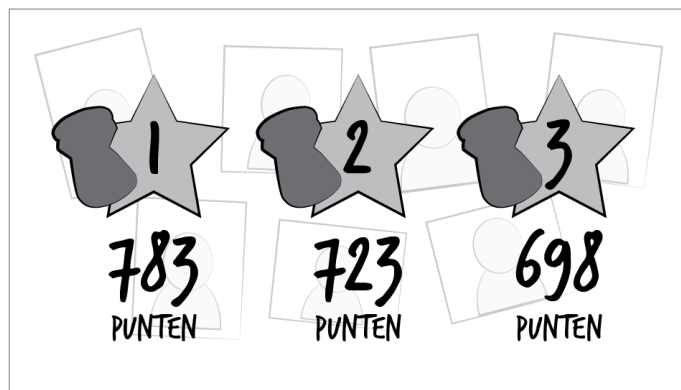
03.5 SCOREVERDELING

Aan de hand van een snelle korte animatie worden de punten verdeeld aan de overgebleven stickers op het hoofdscherm. Deze scores zijn tevens zichtbaar op de tablets van de juiste antwoorden.



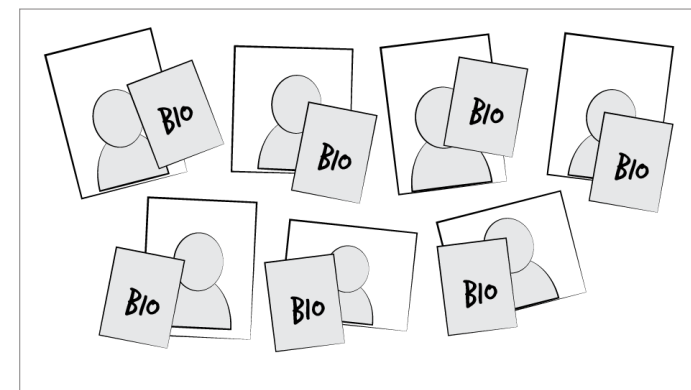
03.6 SCOREVERDELING

Aan de hand van een snelle korte animatie worden de punten verdeeld aan de overgebleven stickers op het hoofdscherm. Bij een fout antwoord is op de tablets zichtbaar dat er geen punten zijn gescoord.



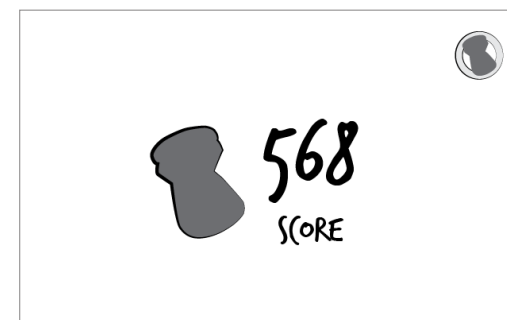
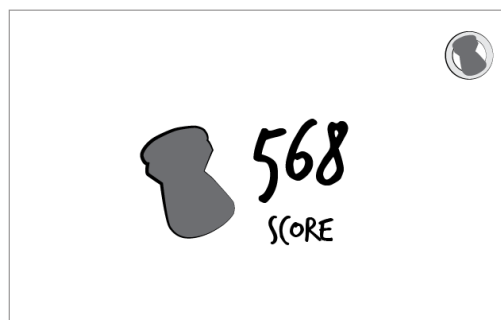
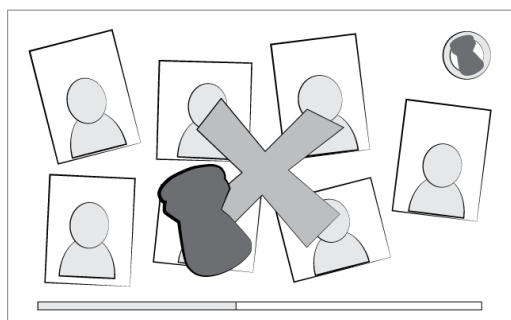
03.7 EINDKLASSEMENT

Wanneer de vragen zijn doorlopen zal er op het hoofdscherm een top 3 verschijnen van de hoogst behaalde punten. Op de tablets wordt het aantal behaalde punten getoond.

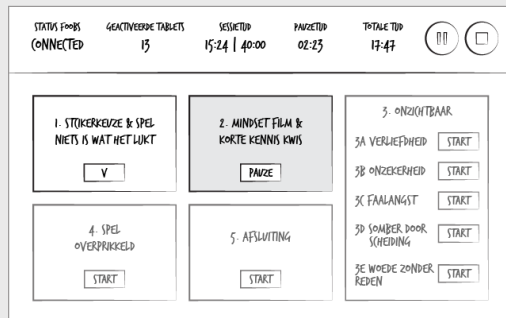


03.8 KORTE BIO

Wanneer de winnaars bekend zijn gemaakt worden de personages op het hoofdscherm voorzien van een korte bio. Dit scherm blijft staan totdat de facilitator het volgende onderdeel start.

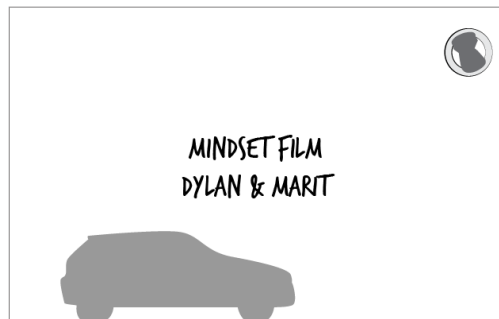


04 MINDSET FILM



04 CONTROL

Op het controlscherm selecteert de facilitator het volgende onderdeel.



04.0 MINDSET FILM POP UPS

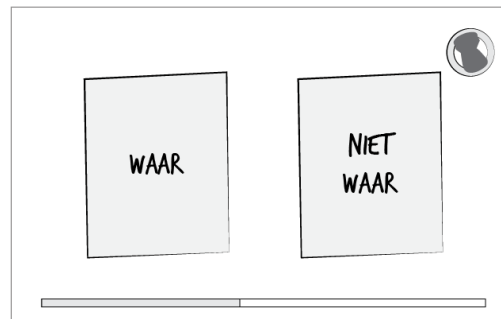
Gedurende het afspelen van de mindset film met Dylan & Marit zullen regelmatig elementen op de tablets opkomen die gelinkt zijn met de film zoals een auto of een logo.

05 KORTE KENNIS KWIS



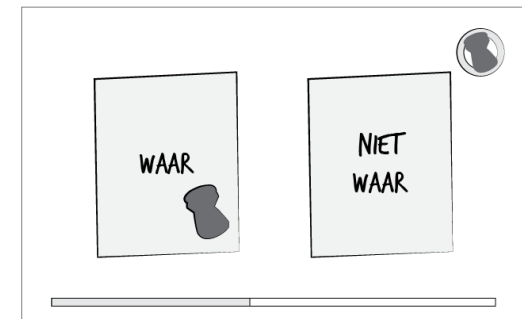
05.0 TITELSCHERM

Na het eindigen van de mindset film zullen de tablet en het hoofdcherm overgaan naar de Korte Kennis Kwis. Hiervan is een beeldmerk zichtbaar.



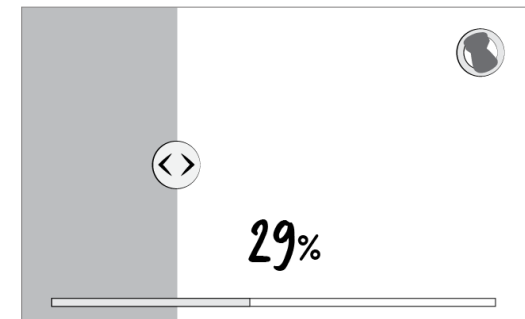
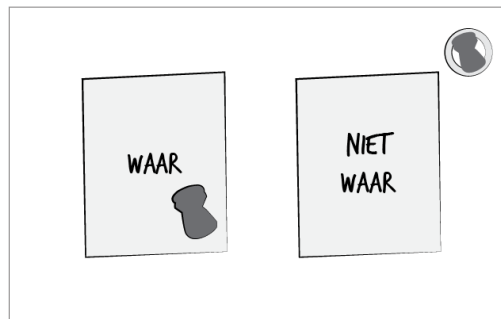
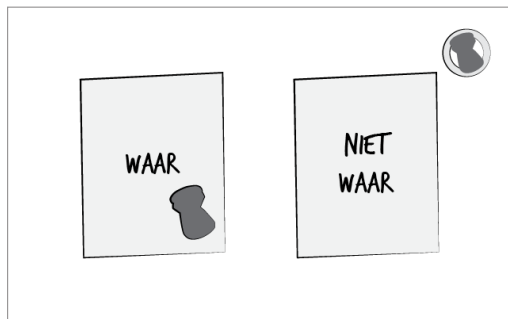
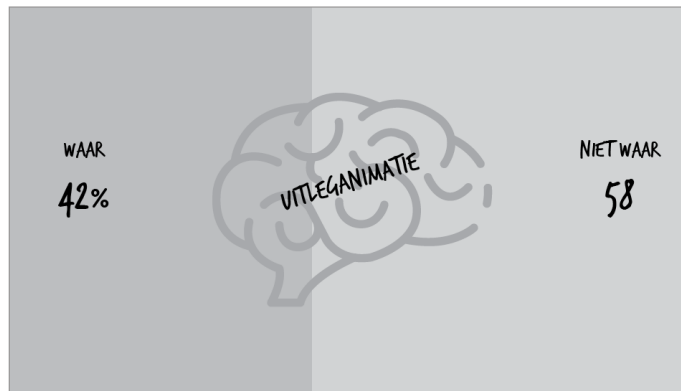
05.1 VRAAG 1+2

De eerste en tweede vraag bestaan uit een *WAAR* of *NIET WAAR* vraag waarbij de vraag zichtbaar is op het hoofdcherm en op de tablet een keuze kan worden gemaakt door *WAAR* of *NIET WAAR* te selecteren binnen de aangegeven tijd.



05.2 VRAAG 1+2 RESULTAAT

Wanneer de tijd is afgelopen worden de gegeven antwoorden geanimeerd weergegeven op het hoofdcherm.



05.3 VRAAG 1+2 RESULTAAT OVERGANG

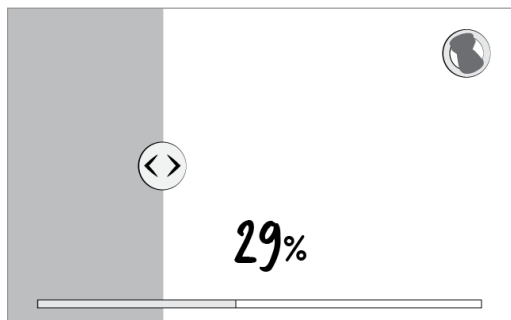
Door van links en rechts in te lopen het het beeld uiteindelijk te vullen tot de 100% wordt de vraagtekst afgedekt en ontstaat een achtergrond voor de uitleganimatatie.

05.4 VRAAG 1+2 UITLEG ANIMATIE

Wanneer de vlakken zijn gesloten en de percentages bekend zijn start er een uitleganimatatie waarin het juiste antwoord en een toelichting worden gegeven.

05.5 VRAAG 3 PERCENTAGE VRAAG

Om tot een resultaat te komen is de derde vraag een benaderingsvraag waarin een percentage moet worden aangegeven. Dit doen de leerlingen door het element op de tab te verslepen naar links en rechts (0 tot 100) tot het juiste percentage is gekozen.



05.6 VRAAG 3 ANTWOORD

Bij het aflopen van de tijd zal op het hoofdscherm het juiste antwoord verschijnen in dezelfde vorm als op de tablets is gebruikt door van links naar rechts te ontstaan. De leerling(en) die het juiste antwoord hadden of de leerling die het dichtsbij zat, heeft/hebben gewonnen.

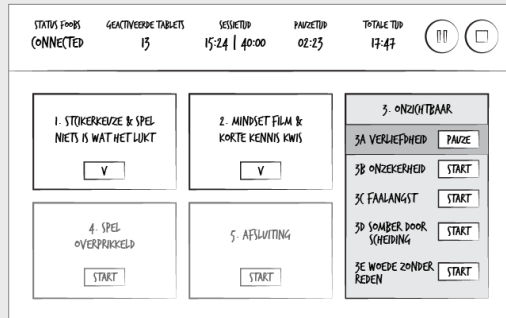
mcw / creative agency

05.7 EN DE WINNAAR IS...

De winnaar(s) worden beloond met een button 'GEEN AUTO'

Dit scherm blijft staan totdat de facilitator het volgende onderdeel start.

06 ONZICHTBAAR



06 CONTROL

Op het controlscherm selecteert de facilitator één van de vijf cassussen om te starten.



06.0 TITELSCHEM

Na de Korte Kennis Kwis start de facilitator het onderdeel ONZICHTBAAR en maakt een keuze uit 1 van de 5 thema's. Ieder onderdeel start met een countdown



06.1 CASUS ANIMATIE

De casus start met een animatie.



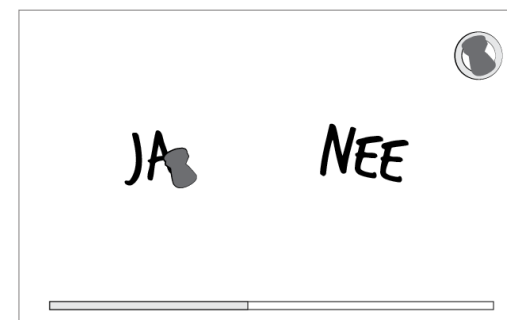
06.2 VRAAG 1

Wanneer de casusanimatie is afgespeeld wordt de eerste vraag over deze casus op het hoofdscherm getoond. Op de tablet kunnen maximaal 3 antwoorden worden gegeven door deze te selecteren. Bij elk gekozen antwoord wordt een sticker geplaatst.



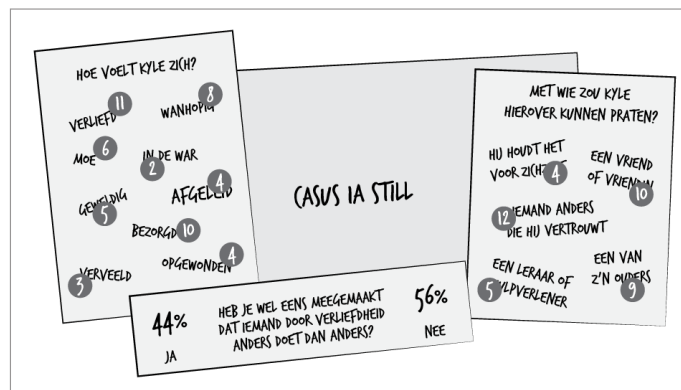
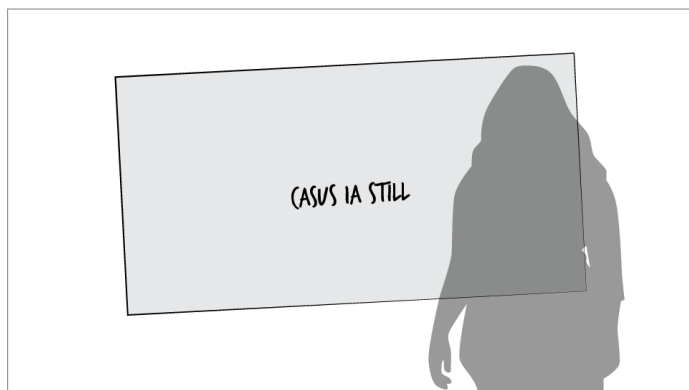
06.3 VRAAG 2

Wanneer de tijd voor de eerste vraag voorbij is gaan het hoofdscherm en de tablet door naar vraag 2. Op de tablet kan 1 antwoord gekozen worden.



06.4 VRAAG 3

Wanneer de tijd voor de tweede vraag voorbij is gaan het hoofdscherm en de tablet door naar vraag 3. Op de tablet kan worden gekozen door JA of NEE te selecteren. Bij het gekozen antwoord wordt een sticker geplaatst.



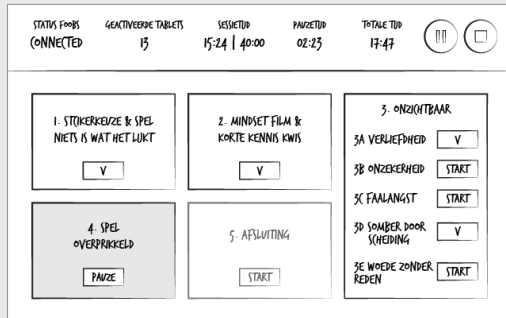
06.5 DE PSYCHOLOGE LEGT UIT

Na afloop van de laatste vraag komt het personage op het hoofdscherm weer in beeld en komt psychologe Najla tevoorschijn om de case te behandelen.

06.6 RONDVRAAG

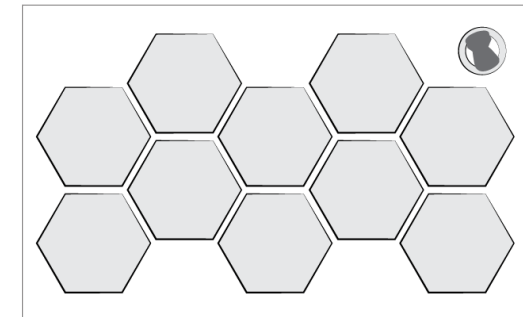
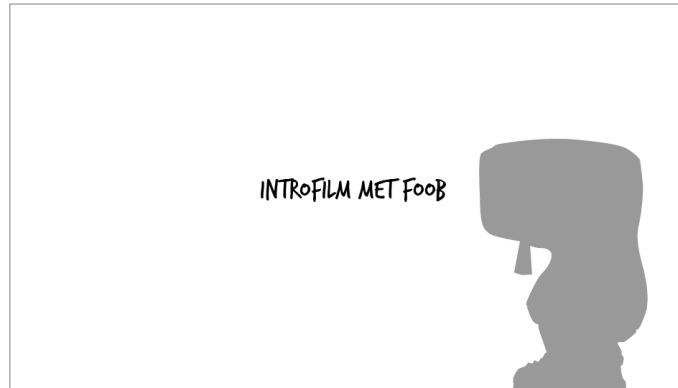
Nadat de case is behandeld worden op het hoofdscherm de gegeven antwoorden weergegeven in aantallen en percentages. Dit overzicht vormt een ingang toch het groepsgesprek. Dit scherm blijft staan totdat de facilitator een nieuwe casus of het volgende onderdeel start.

07 OVERPRIKKELD



07 CONTROL

Op het controlscherm selecteert de facilitator het spel OVERPRIKKELD om deze te starten.

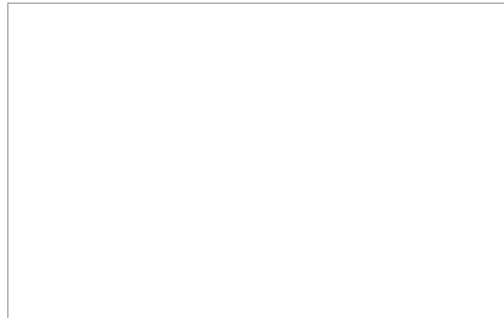
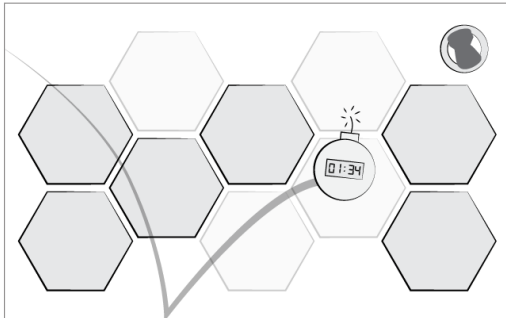
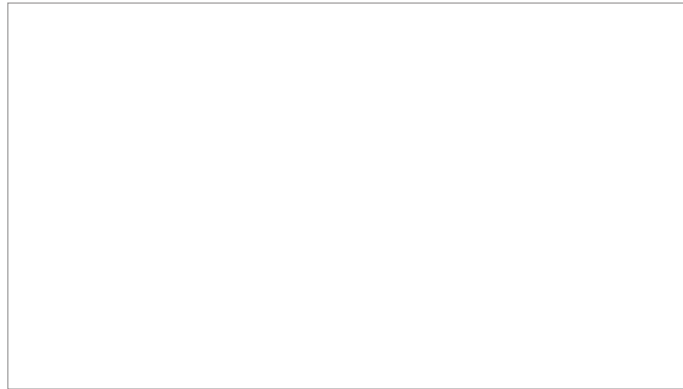
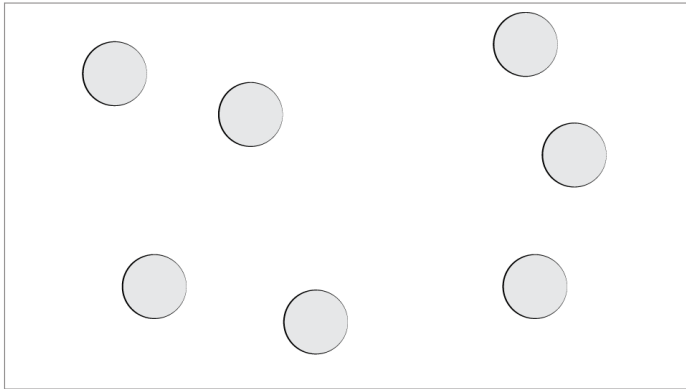


07.0 GROEPSSPEL EN FUN

Na de zware content uit het onderdeel *Onzichtbaar* zal het groepsspel *Overprikkeld* zorgen voor de nodige fun. Op het hoofdscherm verschijnt een introfilm met Foob en op de tablets is een titelscherm te zien.

07.1 COUNTDOWN

Het einde van de introductiefilm gaat over in een countdown richting het begin van het scherm. Op de tablets komen de interactieve elementen voor het spelen van het spel tot leven.



07.2 GAME

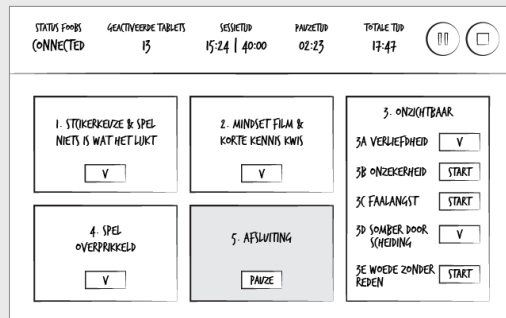
Gedurende het spel kijkt de klas op het hoofdscherm naar de binnenkant van Foob waarbij diverse prikkels voorbij komen gelinkt aan de prikkels die moeten worden weggespeeld op de tablets. Op de tablets is naast deze prikkels en games ook een Bomklok te zien die door het beeld beweegt.

mcw / creative agency

07.3 EINDSCHERM

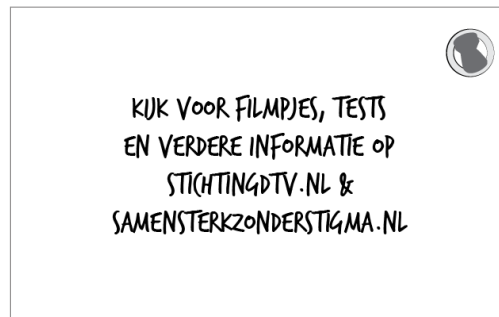
...

08 AFSLUITEND



08 CONTROL

Op het controlscherm kan de afsluiting worden opgestart door deze te selecteren.



08.0 AFSLUITENDE WOORDEN

Terwijl de klas uithijgt en Foobs hoody weer dichtzakt wordt er kort teruggeblikt op het spel en start de afsluiting van Dylan en Marit op het hoofdscherm. Op de tablets wordt aanvullende informatie getoond zoals URL's. Dit scherm blijft staan totdat alle leerlingen weg zijn.

STICHTING DURF TE VRAGEN

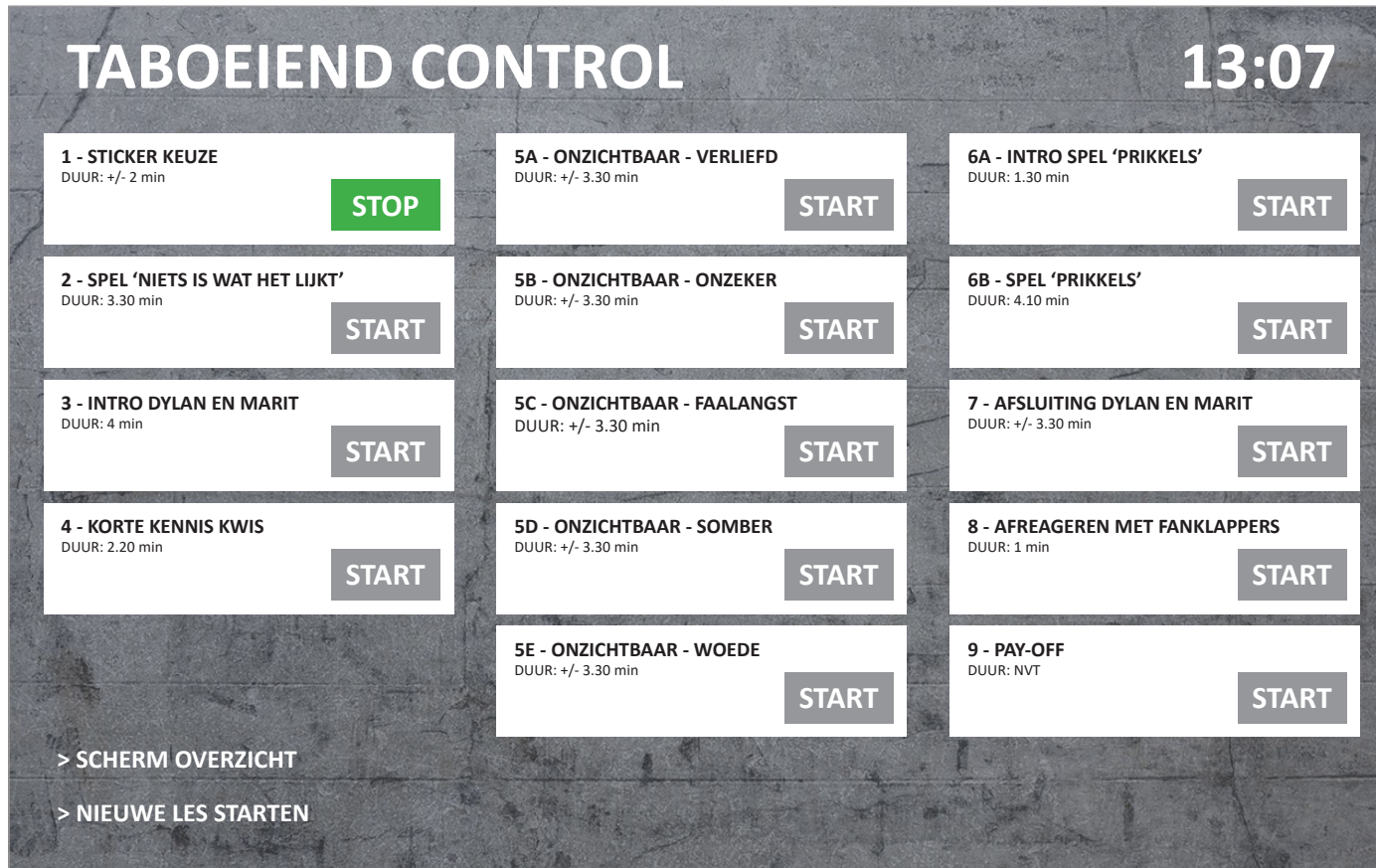
STORYBOARD EN ONTWERP TABOEIEND

VERSIE 2

18 MAART 2021

mcw / creative agency

01 CONTROL



01 CONTROL

Via het controlscherm kan de facilitator ieder onderdeel starten of stoppen.

Onderdeel 'SCHERM OVERZICHT' biedt een overzicht van alle actieve schermen en tablets.

Als de klas binnen komt kijkt Foob (scherm 1) rustig rond. Hij is met zichzelf bezig. Op scherm 2 draait een titel-bumper. Op de tablets ook.



01 STICKER KEUZE



01.0 ENTREE KLAS

Op het moment dat alle kinderen binnen zijn en een tablet hebben ontvangen start de facilitator de sessie en activeren de leerlingen de tablet.

Op scherm 2 zien we Foob rondsokken.



01.1 KEUZE

Leerlingen kiezen een persoonlijke sticker uit een reeks van +/- 50 items. Genoeg voor iedereen! Een sticker kan nooit dubbel gekozen worden. Als een sticker gekozen is, verdwijnt deze op de andere schermen.



01.2 KEUZE

Als een sticker gekozen is, verdwijnt deze op de andere schermen.



01.3 WACHTSCHEM

Na de definitieve bevestiging zal de gemaakte keuze groot in beeld verschijnen en wordt de leerling gevraagd even te wachten.

Alle gekozen stickers verschijnen op scherm 2.

Deze schermen blijven actief totdat de facilitator het volgende onderdeel start via het CONTROL scherm.



OVERZICHT STICKERS







02 SPEL 'NIETS IS WAT HET LIJKT'



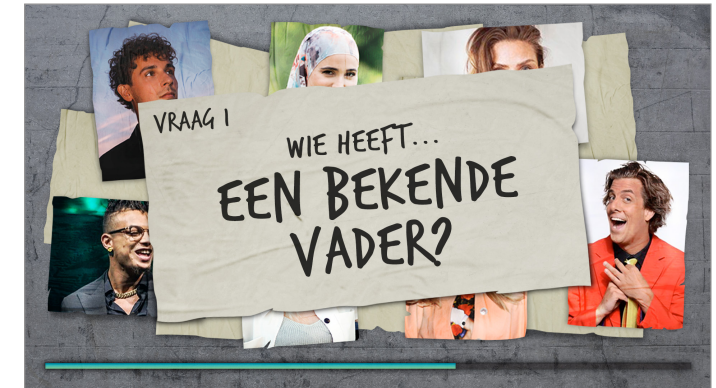
02.0 COUNTDOWN

Zodra alle leerlingen een stickerkeuze hebben gemaakt start de facilitator het eerste onderdeel en zal er een countdown verschijnen op het grote scherm. De leerlingen worden getriggerd om zich klaar te maken om te beginnen.



02.1 INTRO

Wanneer de countdown is afgelopen gaan het hoofdscherm en de tablet over in het eerste spel. Op de tablets is altijd duidelijk de persoonlijke sticker rechtsboven weergegeven. Op het hoofdscherm en de tablets komen de posters van personen in beeld.



02.2 DE VRAAG

Op het hoofdscherm wordt de eerste vraag getoond. Aan de leerlingen is het de taak een keuze te maken op de tablet. De gemaakte keuze is zichtbaar door een geplaatste sticker op het gekozen personage. Op zowel het hoofdscherm als de tablet is een timer aanwezig.



03.3 RESULTAAT

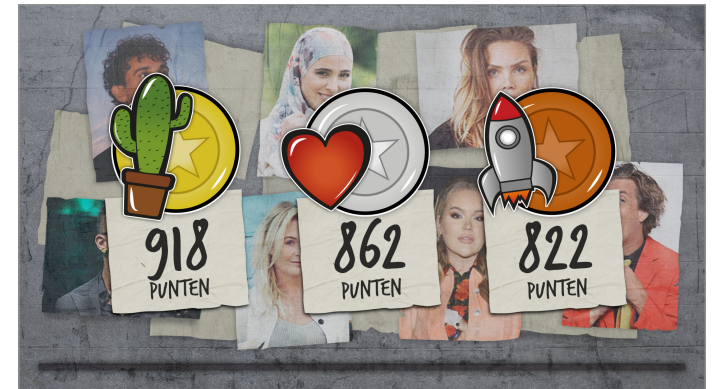
Als de tijd is afgelopen om de vraag te beantwoorden, zullen alle gegeven antwoorden op het hoofdscherm verschijnen. Hierbij worden alle stickers op de gekozen personages weergegeven en het juiste personage getoond.

Op de tablet zie je of je het goed of fout had en gaat het spel automatisch door naar de volgende vraag.

7 VRAAG RONDES

Iedere ronde verschijnen er andere foto's van bekende en-of onbekende mensen. 1 antwoord is altijd goed. Op het eind van het spel worden de 3 spelers met de meeste punten op scherm 2 getoond.

Vervolgens wordt een korte 'bio' op scherm 2 getoond. Dit scherm blijft actief totdat de facilitator het volgende onderdeel start via het CONTROL scherm.



03 INTRO DYLAN EN MARIT



03.0 INTRO FILM POP UPS

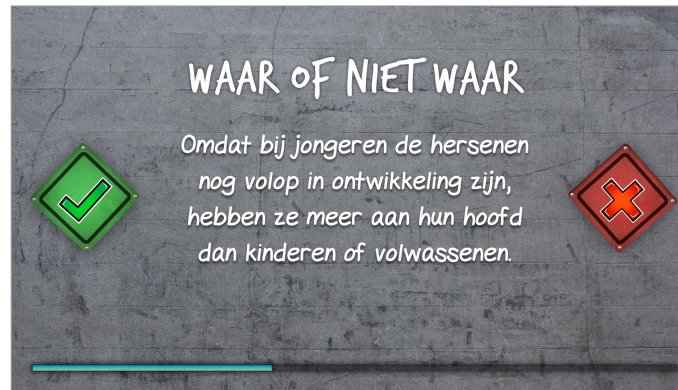
Gedurende het afspelen van de film zullen regelmatig elementen op de tablets opkomen die gelinkt zijn met de film zoals een voorbij racende gouden Lamborghini en andere grafische elementen.

04 KORTE KENNIS KWIS



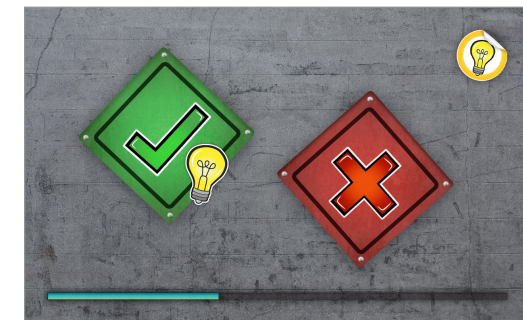
04.0 TITELSCHERM

Na het eindigen van de film start de facilitator het volgende onderdeel en gaan de tablet en het hoofdscherm over naar de Korte Kennis Kwis.



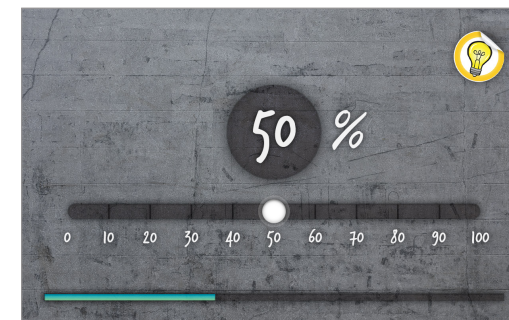
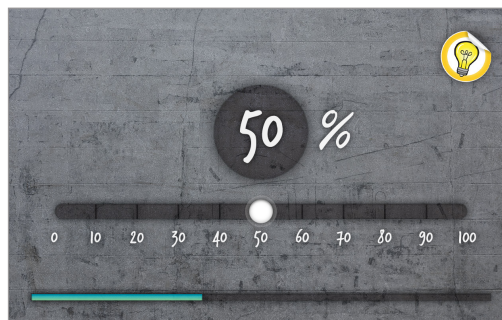
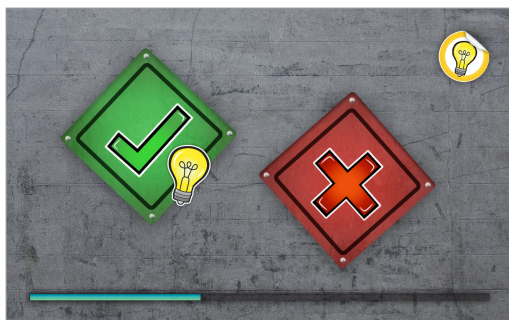
04.1 VRAAG 1+2

De eerste en tweede vraag bestaan uit een *waar of niet waar* vraag waarbij de vraag zichtbaar is op het hoofdscherm en op de tablet een keuze kan worden gemaakt door WAAR of NIET WAAR te selecteren binnen de aangegeven tijd.



04.2 VRAAG 1+2 RESULTAAT

Wanneer de tijd is afgelopen worden de gegeven antwoorden geanimeerd weergegeven op het hoofdscherm.



04.4 VRAAG 1+2 UITLEG ANIMATIE

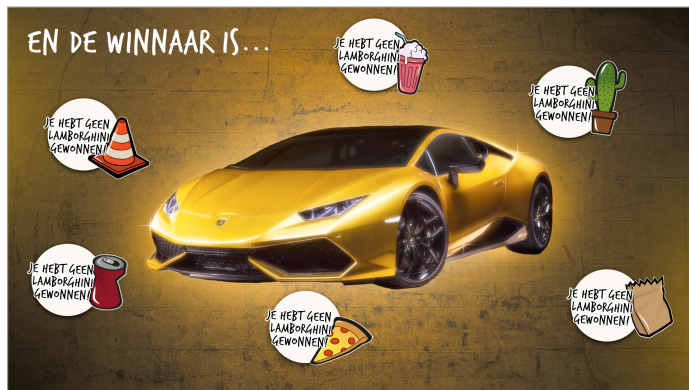
Wanneer de percentages bekend zijn start er een uitleganimatie waarin het juiste antwoord en een toelichting worden gegeven.

04.5 VRAAG 3 PERCENTAGE VRAAG

Om tot een eindscore te komen is de derde vraag een benaderingsvraag waarin een percentage moet worden aangegeven. Dit doen de leerlingen door het element op de progressbar te verslepen naar links en rechts (0 tot 100) tot het juiste percentage is gekozen.

04.6 VRAAG 3 ANTWOORD

Bij het aflopen van de tijd zal op het hoofdscherm het juiste antwoord verschijnen. De leerling(en) die het juiste antwoord hadden of de leerling die het dichtsbij zat, heeft/hebben gewonnen.



04.7 EN DE WINNAAR IS...

De winnaar(s) worden beloond met een button 'GEEN LAMBORGHINI'. Deze winnaars worden tevens op scherm 2 in het zonnetje gezet.



04.8 EN DE VERLIEZER IS...

De verliezers krijgen een groot kruis op hun tablet.

Deze schermen blijven actief totdat de facilitator het volgende onderdeel start via het CONTROL scherm.

05 ONZICHTBAAR



05.0 TITELSCHEM

Na de Korte Kennis Kwis start de facilitator het onderdeel ONZICHTBAAR en maakt een keuze uit 1 van de 5 thema's. Ieder onderdeel start met een countdown



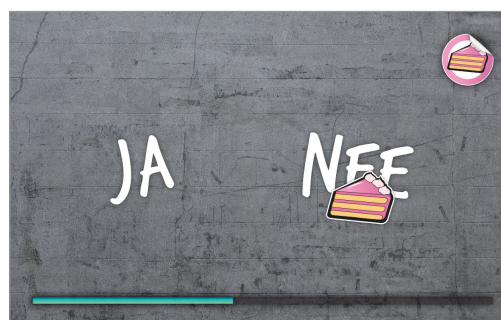
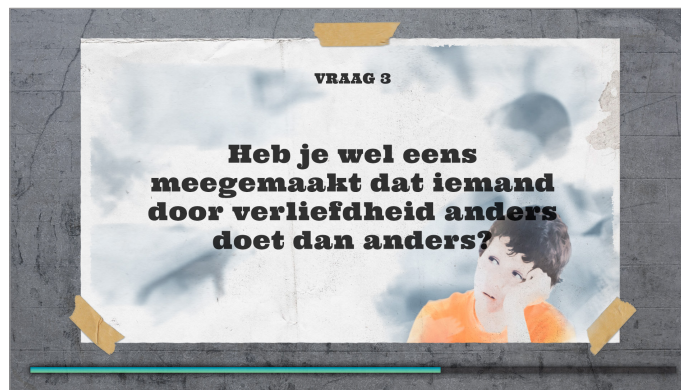
05.1 CASUS ANIMATIE

De casus start met een animatie.



05.2 VRAAG 1

Wanneer de casusanimatie is afgespeeld wordt de eerste vraag over deze casus op het hoofdscherm getoond. Op de tablet kunnen maximaal 3 antwoorden worden gegeven door deze te selecteren. Bij elk gekozen antwoord wordt een sticker geplaatst.



05.3 VRAAG 2

Wanneer de tijd voor de eerste vraag voorbij is gaan het hoofdscherm en de tablet door naar vraag 2. Op de tablet kan 1 antwoord gekozen worden.

05.4 VRAAG 3 ANTWOORD

Wanneer de tijd voor de tweede vraag voorbij is gaan het hoofdscherm en de tablet door naar vraag 3. Op de tablet kan worden gekozen door JA of NEE te selecteren. Bij het gekozen antwoord wordt een sticker geplaatst.

05.5 DE PSYCHOLOGE LEGT UIT

Na afloop van de laatste vraag komt het personage op het hoofdscherm weer in beeld en komt psychologe Najla tevoorschijn om de case te behandelen.



05.6 RONDVRAAG

Nadat de case is behandeld worden op het hoofdscherm de gegeven antwoorden weergegeven in aantallen en percentages. Dit overzicht vormt een ingang toch het groepsgeprek.

Deze schermen blijven actief totdat de facilitator het volgende onderdeel start via het CONTROL scherm.



06A INTRO SPEL 'PRIKKELS'



07.0 GROEPSSPEL EN FUN

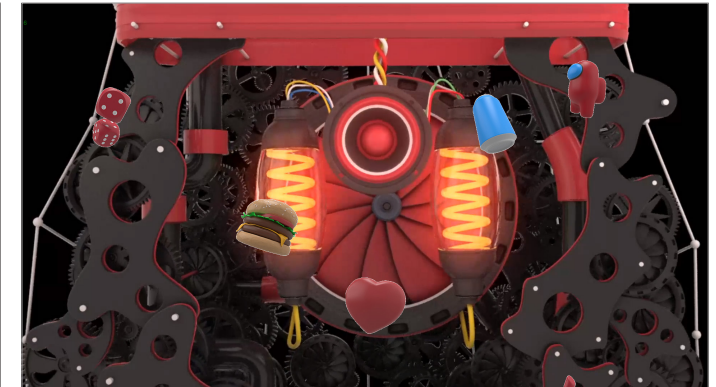
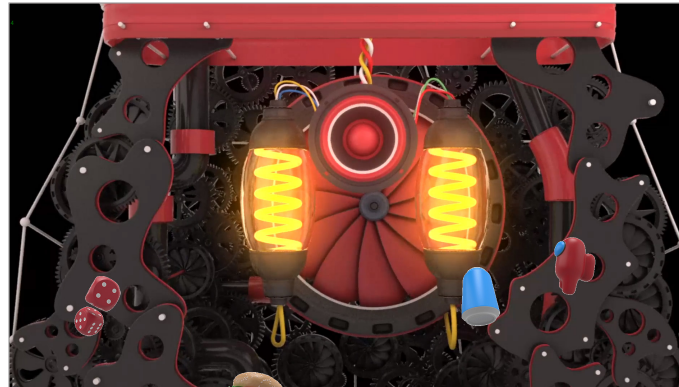
De facilitator legt uit dat de voorbeelden in ONZICHTBAAR maar een paar voorbeelden zijn van hoe negatieve gevoelens bij jongeren zich kunnen uiten.

Omdat veel jongeren er in mindere of meerdere mate mee te maken krijgen, is het eigenlijk jammer dat er vaak zo geheimzinnig over wordt gedaan. Mensen schamen zich, of worden niet serieus genomen. Terwijl het toch behoorlijk frustrerend kan zijn, als je zelf ergens mee rondloopt. Het zou fijn zijn als we elkaar ook bij zouden kunnen staan.

De facilitator start de animatie. Foob sjokt nou al een hele tijd wat verloren op straat. Hij is overmand door prikkels. Alles blijft aan hem plakken.

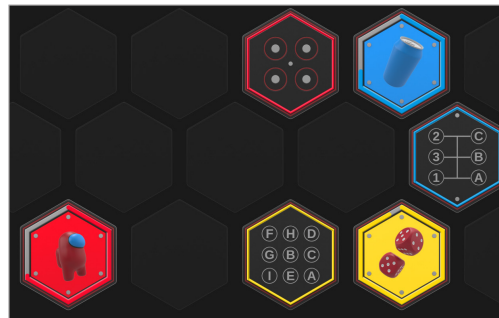


06B SPEL 'PRIKKELS'



07.1 COUNTDOWN

Na het einde van de korte animatie start de facilitator het spel. Op de tablets komen de interactieve elementen voor het spelen van het spel tot leven.



07.2 GAME

Gedurende het spel kijkt de klas op het hoofdscherm naar de binnenkant van Foob waarbij diverse prikkels voorbij komen gelinkt aan de prikkels die moeten worden weggespeeld op de tablets. Op de tablets is naast deze prikkels en games ook een 'bomklok' te zien die door het beeld beweegt en aftelt van 4 naar 0 minuten.

Aan het einde zakt Foobs hoody weer dicht. De facilitator informeert hoe het was? Wie zette door? Wie gaf op? Wie vond het grappig? Wie vond het oneerlijk?

07 AFSLUITING DYLAN EN MARIT



08.0 TOP 5

Dylan en Marit zitten nu achter een tafel. Anchor-style. Zo behandelen ze de interviews en de top 5.



08 AFREAGEREN MET FANKLAPPERS



08.0 AFGEAGEREN

Dylan komt ineens in beeld gelopen met een mega tuba hoorn en roept de klas op om even flink herrie te maken. De fanklappers worden uitgedeeld en Dylan maakt hard geluid. Er verschijnt een decibelmeter op het scherm.

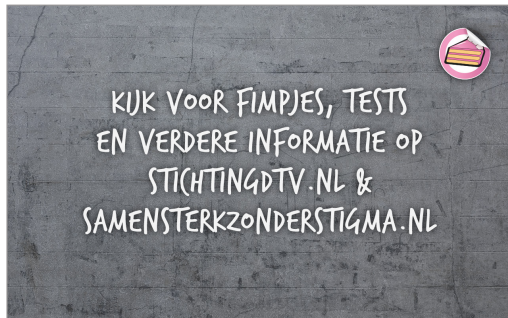


09 PAY-OFF



08.0 PAY-OFF

Op het eindscherm staat een afsluiter:
Kijk voor filmpjes, tests en verdere informatie op
stichtingdtv.nl & samensterkzonderstigma.nl



STICHTING DURF TE VRAGEN

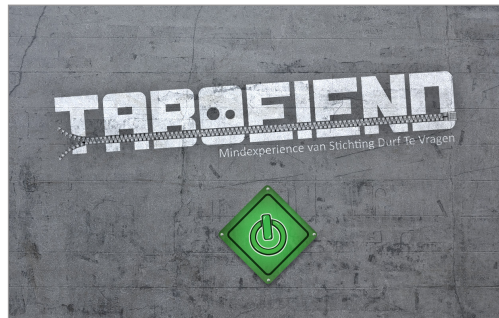
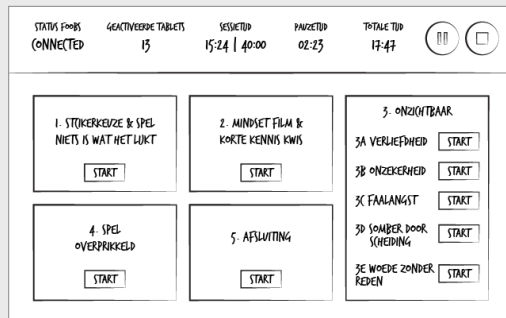
ONTWERP STAPPEN STORYBOARD

VERSIE 1

12 MRT 2021

mcw / creative agency

01 TABLET ACTIVATIE



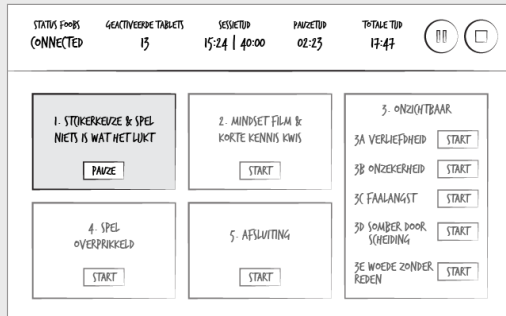
01 CONTROL

Op het controlscherm kan de facilitator diverse informatie bekijken en spelonderdelen starten, pauzeren en onderbreken.

01.0 ACTIVATIE TABLETS

Terwijl de animatieloop van Foob draait op het hoofdscherm activeert de facilitator elke tablet door de activeerknop te selecteren

02 BINNENKOMST KLAS



02 CONTROL

Op het controlscherm selecteert de facilitator het eerste onderdeel om te starten.



02.0 ENTREE KLAS

De animatieloop van Foob blijft draaien terwijl de klas vol loopt met leerlingen en geactiveerde tablets.



02.1 KEUZE STICKER

Leerlingen kiezen een persoonlijke sticker uit een reeks van +/- 40 items. Genoeg voor iedereen! Een sticker kan nooit dubbel gekozen worden. Als een sticker gekozen is, verdwijnt deze op de andere schermen.



02.2 KEUZE STICKER

Als een sticker gekozen is, verdwijnt deze op de andere schermen.

02.3 KEUZE STICKER

Door de gekozen sticker in het vak rechtsboven te slepen wordt de keuze vastgelegd.

02.4 STICKERKEUZE BEVESTIGEN

Wanneer een sticker in het vak rechtsboven is geslept wordt er gevraagd of deze keuze definitief is.



02.5 WACHTSCHERM

Na de definitieve bevestiging zal de gemaakte keuze groot in beeld verschijnen en wordt de leerling gevraagd even te wachten.

03 NIETS IS WAT HET LIJKT



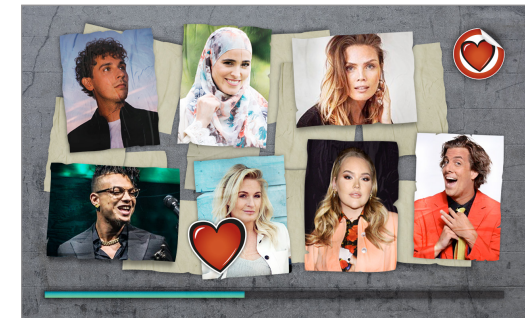
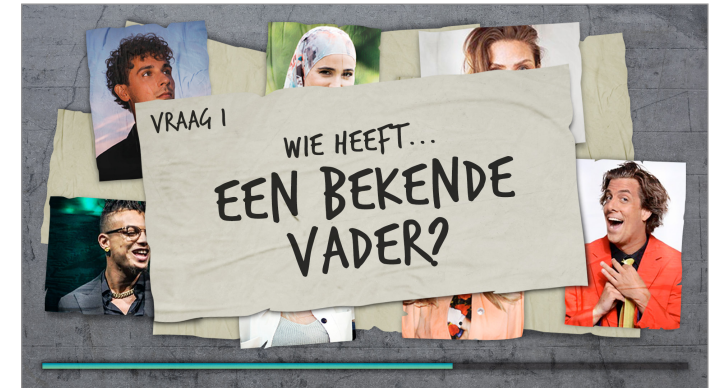
03.0 COUNTDOWN

Zodra alle leerlingen een stickerkeuze hebben gemaakt zal er een countdown verschijnen op het grote scherm. De leerlingen worden getriggerd om zich klaar te maken om te beginnen.



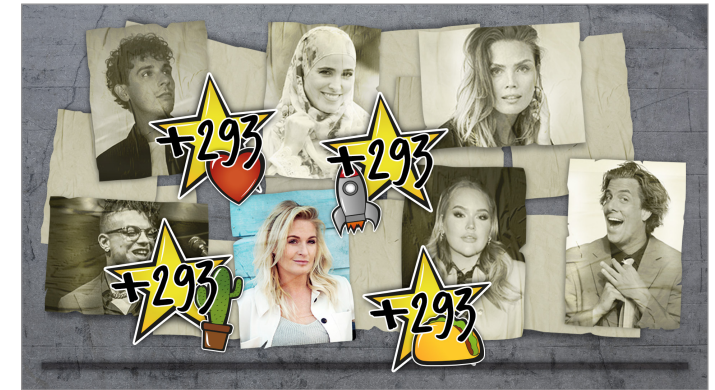
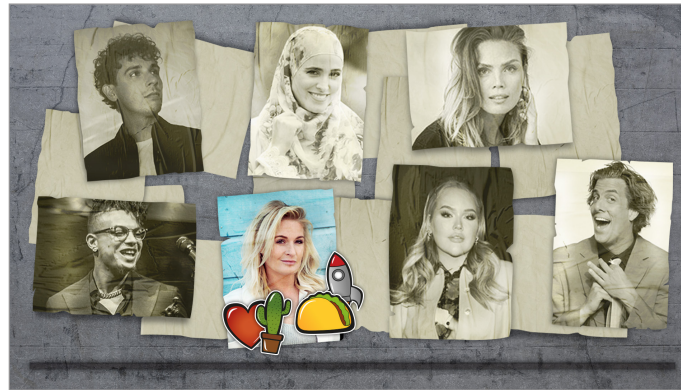
03.1 INTRO

Wanneer de countdown is afgelopen gaan het hoofdscherm en de tablet over in het eerste spel. Op de tablets is altijd duidelijk de persoonlijke sticker rechtsboven weergegeven. Op het hoofdscherm en de tablets komen de posters in beeld en een korte introductie is te zien op de tablets.



03.2 DE VRAAG

Op het hoofdscherm wordt de eerste vraag getoond. Aan de leerlingen is het de taak een keuze te maken op de tablet. De gemaakte keuze is zichtbaar door een geplaatste sticker op het gekozen personage. Op zowel het hoofdscherm als de tablet is een timer aanwezig.



03.3 RESULTAAT

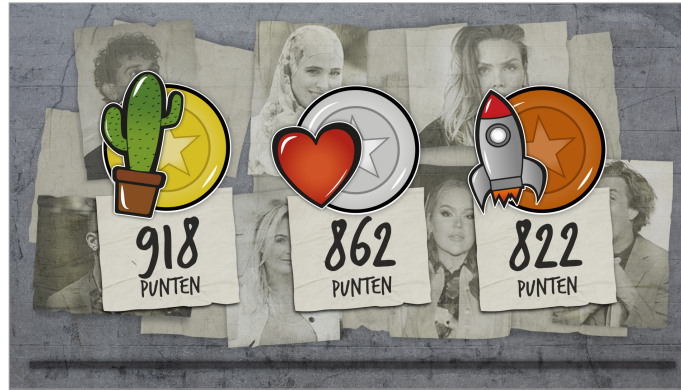
Als de tijd is afgelopen om de vraag te beantwoorden zullen alle gegeven antwoorden op het hoofdscherm verschijnen. Hierbij worden alle stickers op de gekozen personages weergegeven.

03.4 HET JUISTE ANTWOORD

Na enkele seconden zullen de fout gegeven antwoorden verdwijnen door de stickers van het hoofdscherm te halen en de fout gekozen posters worden vervaagd waardoor het juiste antwoord inclusief de bijbehorende poster en stickers over zullen blijven.

03.5 SCOREVERDELING

Aan de hand van een snelle korte animatie worden de punten verdeeld aan de overgebleven stickers op het hoofdscherm. Deze scores zijn tevens zichtbaar op de tablets van de juiste antwoorden.



03.6 SCOREVERDELING

Aan de hand van een snelle korte animatie worden de punten verdeeld aan de overgebleven stickers op het hoofdscherm. Bij een fout antwoord is op de tablets zichtbaar dat er geen punten zijn gescoord.

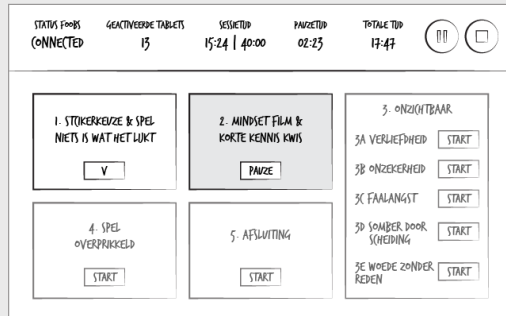
03.7 EINDKLASSEMENT

Wanneer de vragen zijn doorlopen zal er op het hoofdscherm een top 3 verschijnen van de hoogst behaalde punten. Op de tablets wordt het aantal behaalde punten getoond.

03.8 KORTE BIO

Wanneer de winnaars bekend zijn gemaakt worden de personages op het hoofdscherm voorzien van een korte bio. Dit scherm blijft staan totdat de facilitator het volgende onderdeel start.

04 MINDSET FILM



04 CONTROL

Op het controlscherm selecteert de facilitator het volgende onderdeel.

04.0 MINDSET FILM POP UPS

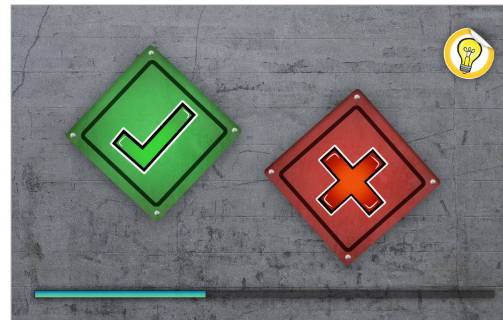
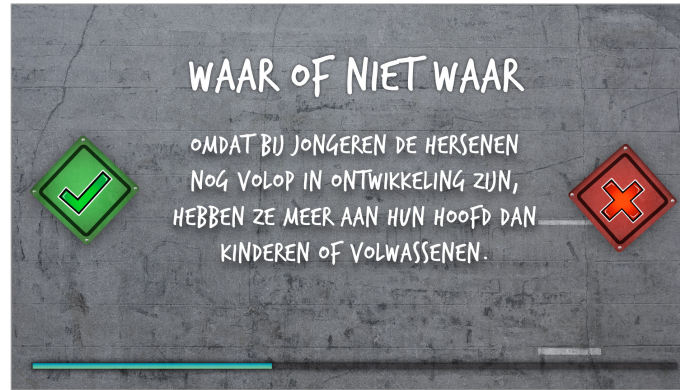
Gedurende het afspelen van de mindset film met Dylan & Marit zullen regelmatig elementen op de tablets opkomen die gelinkt zijn met de film zoals een auto of een logo.

05 KORTE KENNIS KWIS



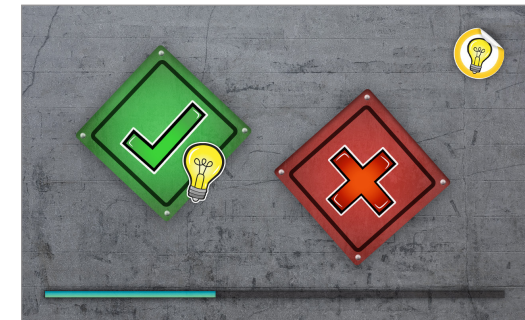
05.0 TITELSCHERM

Na het eindigen van de mindset film zullen de tablet en het hoofdcherm overgaan naar de Korte Kennis Kwis. Hiervan is een beeldmerk zichtbaar.



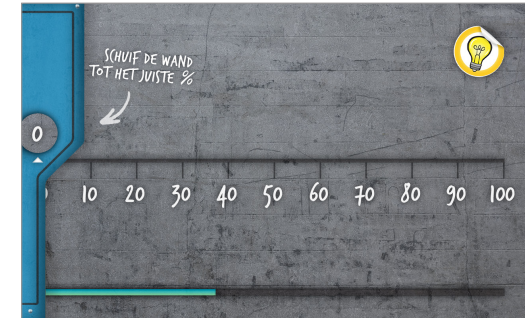
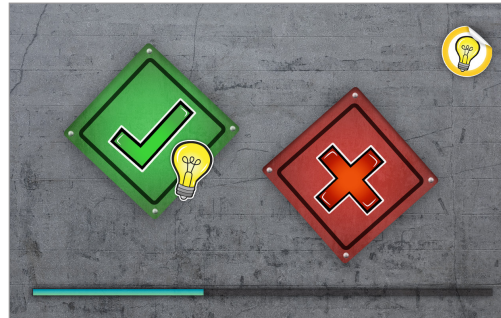
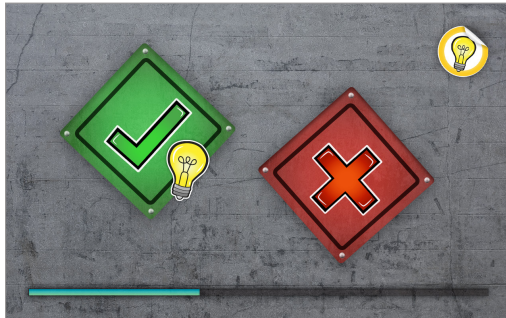
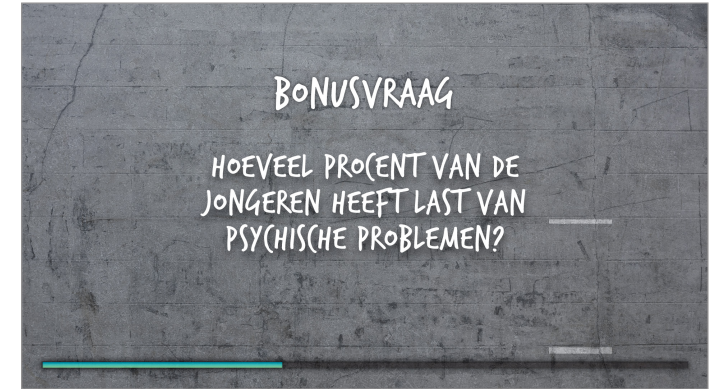
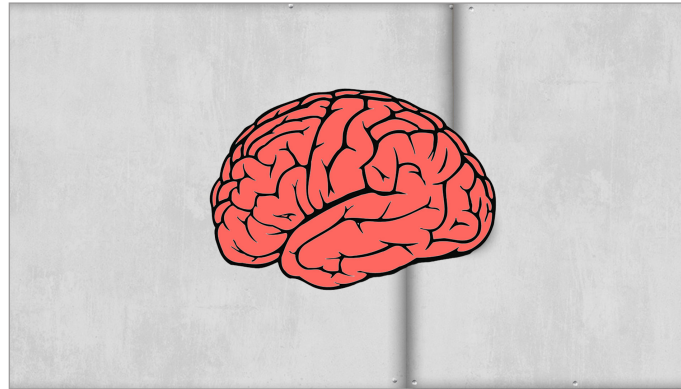
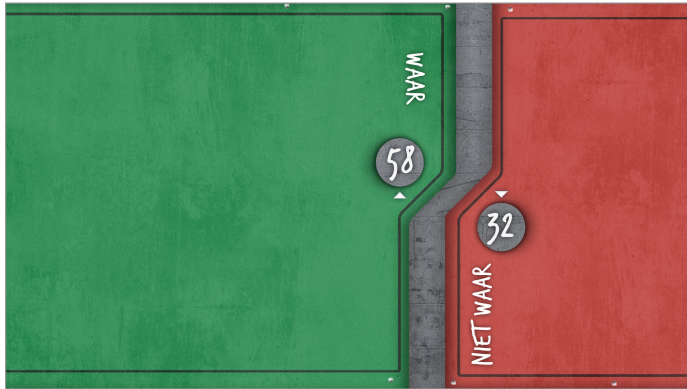
05.1 VRAAG 1+2

De eerste en tweede vraag bestaan uit een *waar of niet waar* vraag waarbij de vraag zichtbaar is op het hoofdcherm en op de tablet een keuze kan worden gemaakt door WAAR of NIET WAAR te selecteren binnen de aangegeven tijd.



05.2 VRAAG 1+2 RESULTAAT

Wanneer de tijd is afgelopen worden de gegeven antwoorden geanimeerd weergegeven op het hoofdcherm.



05.3 VRAAG 1+2 RESULTAAT OVERGANG

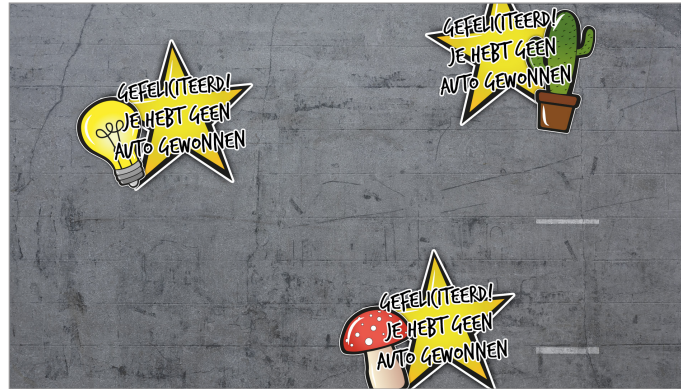
Door van links en rechts in te lopen het het beeld uiteindelijk te vullen tot de 100% wordt de vraagtekst afgedekt en ontstaat een achtergrond voor de uitleganimatatie.

05.4 VRAAG 1+2 UITLEG ANIMATIE

Wanneer de vlakken zijn gesloten en de percentages bekend zijn start er een uitleganimatatie waarin het juiste antwoord en een toelichting worden gegeven.

05.5 VRAAG 3 PERCENTAGE VRAAG

Om tot een resultaat te komen is de derde vraag een benaderingsvraag waarin een percentage moet worden aangegeven. Dit doen de leerlingen door het element op de tab te verslepen naar links en rechts (0 tot 100) tot het juiste percentage is gekozen.



05.6 VRAAG 3 ANTWOORD

Bij het aflopen van de tijd zal op het hoofdscherm het juiste antwoord verschijnen in dezelfde vorm als op de tablets is gebruikt door van links naar rechts te ontstaan. De leerling(en) die het juiste antwoord hadden of de leerling die het dichtsbij zat, heeft/ hebben gewonnen.

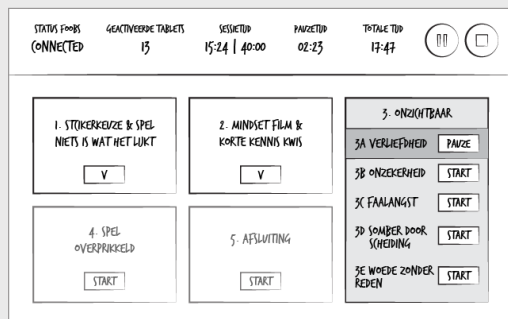
mcw / creative agency

05.7 EN DE WINNAAR IS...

De winnaar(s) worden beloond met een button 'GEEN AUTO'

Dit scherm blijft staan totdat de facilitator het volgende onderdeel start.

06 ONZICHTBAAR



06 CONTROL

Op het controlscherm selecteert de facilitator één van de vijf cassussen om te starten.



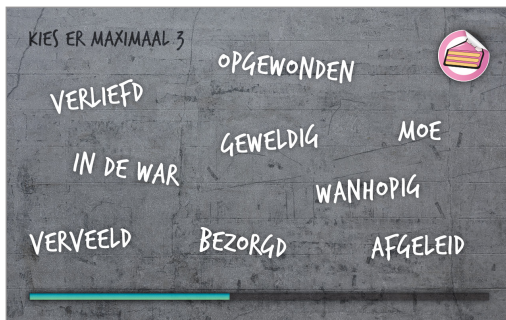
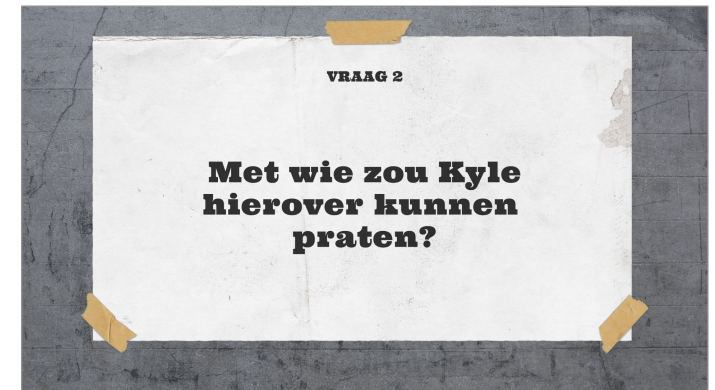
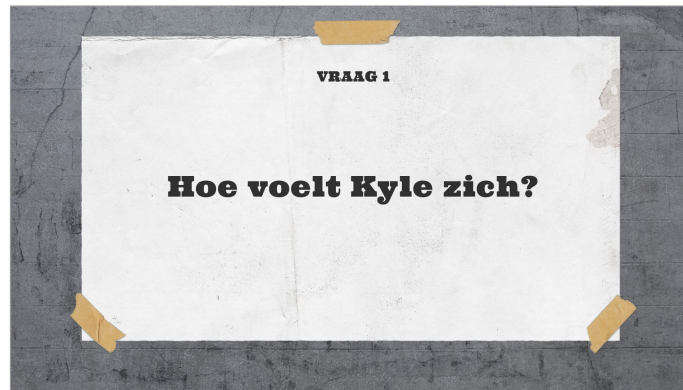
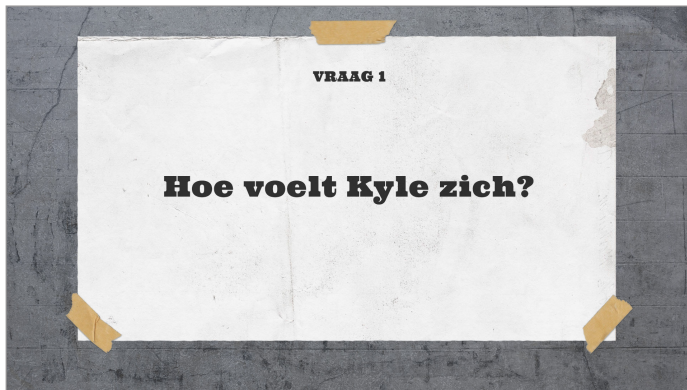
06.0 TITELSCHEM

Na de Korte Kennis Kwis start de facilitator het onderdeel ONZICHTBAAR en maakt een keuze uit 1 van de 5 thema's. Ieder onderdeel start met een countdown



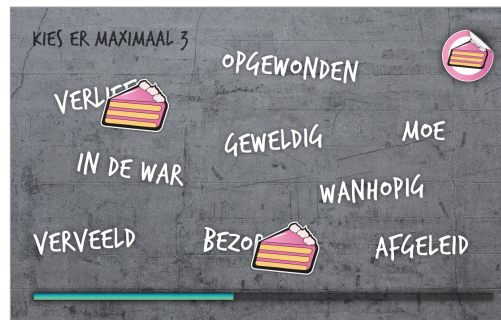
06.1 CASUS ANIMATIE

De casus start met een animatie.



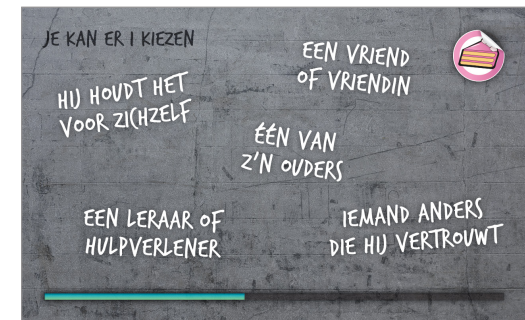
06.2 VRAAG 1

Wanneer de casusanimatie is afgespeeld wordt de eerste vraag over deze casus op het hoofdscherm getoond. Op de tablet kunnen maximaal 3 antwoorden worden gegeven door deze te selecteren. Bij elk gekozen antwoord wordt een sticker geplaatst.



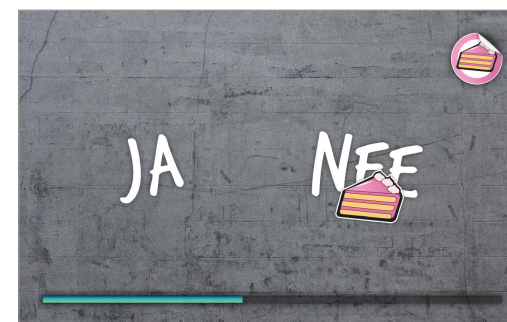
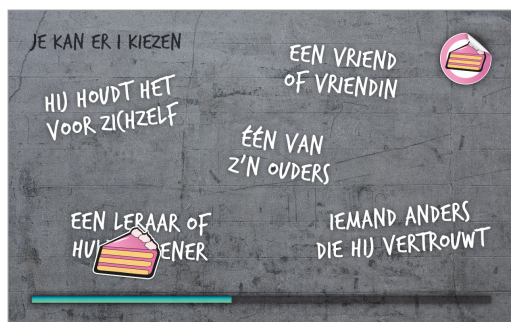
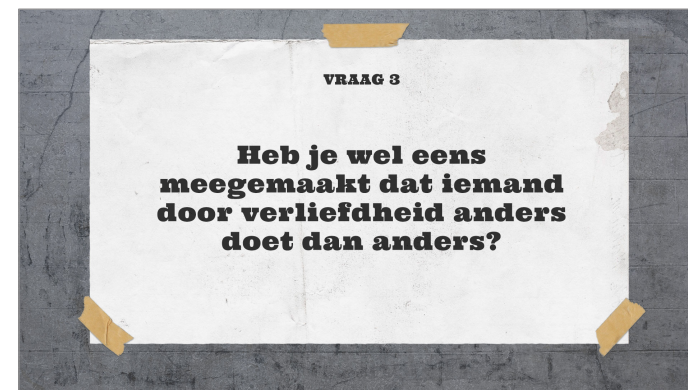
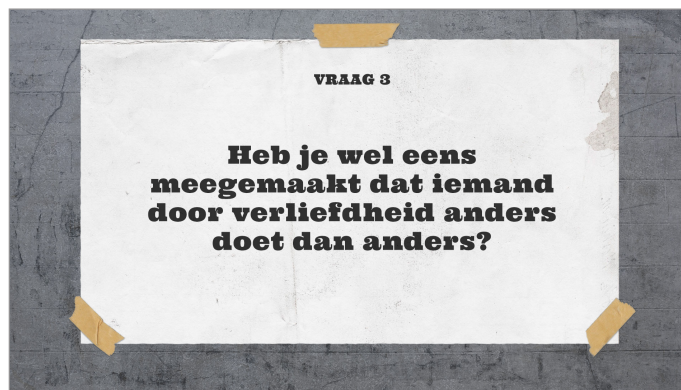
06.2 VRAAG 1 ANTWOORD

Wanneer de casusanimatie is afgespeeld wordt de eerste vraag over deze casus op het hoofdscherm getoond. Op de tablet kunnen maximaal 3 antwoorden worden gegeven door deze te selecteren. Bij elk gekozen antwoord wordt een sticker geplaatst.



06.3 VRAAG 2

Wanneer de tijd voor de eerste vraag voorbij is gaan het hoofdscherm en de tablet door naar vraag 2. Op de tablet kan 1 antwoord gekozen worden.



06.3 VRAAG 2 ANTWOORD

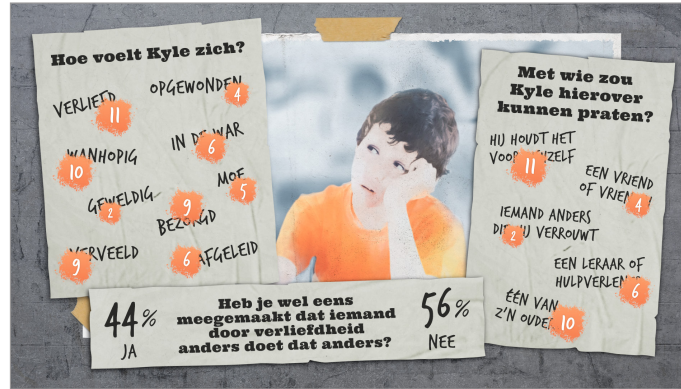
Wanneer de tijd voor de eerste vraag voorbij is gaan het hoofdscherm en de tablet door naar vraag 2. Op de tablet kan 1 antwoord gekozen worden.

06.4 VRAAG 3

Wanneer de tijd voor de tweede vraag voorbij is gaan het hoofdscherm en de tablet door naar vraag 3. Op de tablet kan worden gekozen door JA of NEE te selecteren. Bij het gekozen antwoord wordt een sticker geplaatst.

06.4 VRAAG 3 ANTWOORD

Wanneer de tijd voor de tweede vraag voorbij is gaan het hoofdscherm en de tablet door naar vraag 3. Op de tablet kan worden gekozen door JA of NEE te selecteren. Bij het gekozen antwoord wordt een sticker geplaatst.



06.5 DE PSYCHOLOGE LEGT UIT

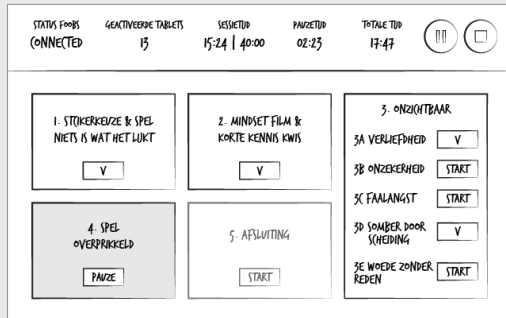
Na afloop van de laatste vraag komt het personage op het hoofdscherm weer in beeld en komt psychologe Najla tevoorschijn om de case te behandelen.



06.6 RONDVRAAG

Nadat de case is behandeld worden op het hoofdscherm de gegeven antwoorden weergegeven in aantallen en percentages. Dit overzicht vormt een ingang toch het groepsgeprek. Dit scherm blijft staan totdat de facilitator een nieuwe casus of het volgende onderdeel start.

07 OVERPRIKKELD



07 CONTROL

Op het controlscherm selecteert de facilitator het spel OVERPRIKKELD om deze te starten.



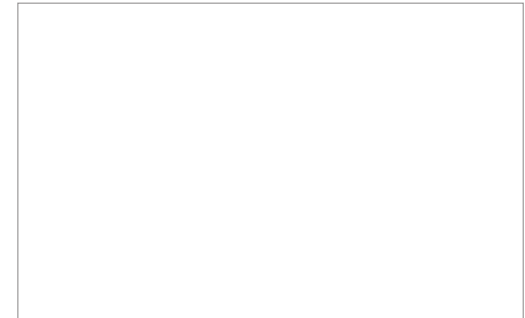
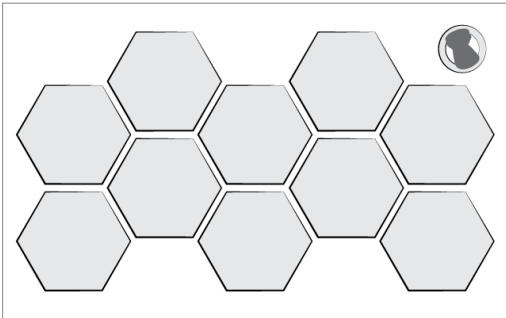
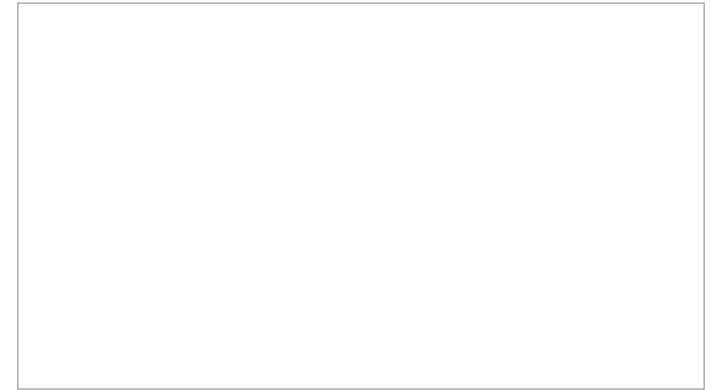
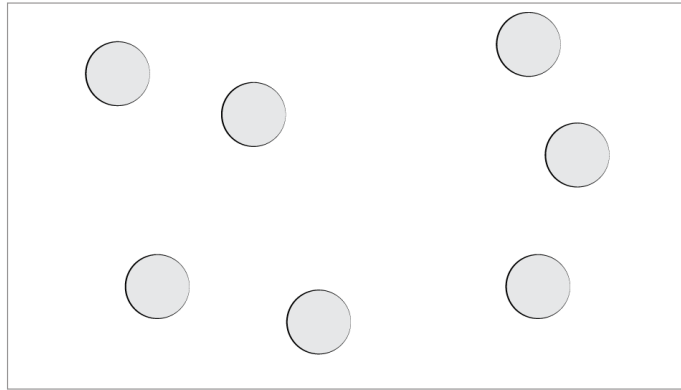
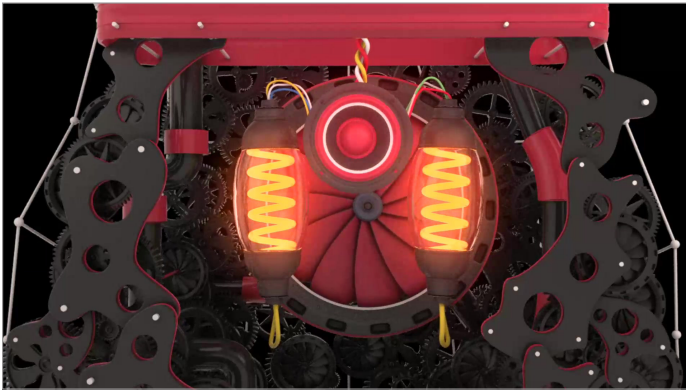
07.0 GROEPSSPEL EN FUN

Na de zware content uit het onderdeel *Onzichtbaar* zal het groepsspel *Overprikkeld* zorgen voor de nodige fun. Op het hoofdscherm verschijnt een introfilm met Foob en op de tablets is een titelscherm te zien.



07.1 COUNTDOWN

Het einde van de introductiefilm gaat over in een countdown richting het begin van het scherm. Op de tablets komen de interactieve elementen voor het spelen van het spel tot leven.



07.2 GAME

Gedurende het spel kijkt de klas op het hoofdscherm naar de binnenkant van Foob waarbij diverse prikkels voorbij komen gelinkt aan de prikkels die moeten worden weggespeeld op de tablets. Op de tablets is naast deze prikkels en games ook een Bomklok te zien die door het beeld beweegt.

mcw / creative agency

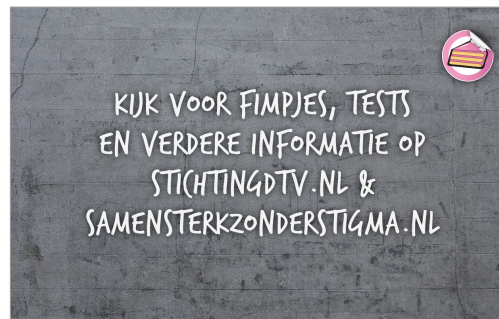
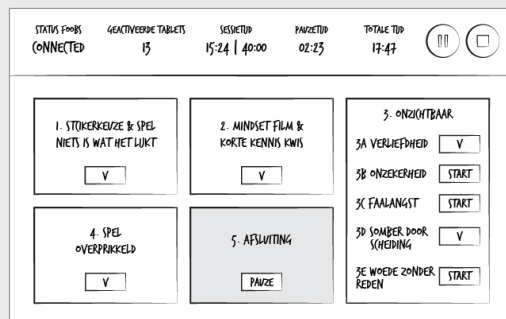
07.2 GAME

Gedurende het spel kijkt de klas op het hoofdscherm naar de binnenkant van Foob waarbij diverse prikkels voorbij komen gelinkt aan de prikkels die moeten worden weggespeeld op de tablets. Op de tablets is naast deze prikkels en games ook een Bomklok te zien die door het beeld beweegt.

07.3 EINDSCHERM

...

08 AFSLUITEND



08 CONTROL

Op het controlscherm kan de afsluiting worden opgestart door deze te selecteren.

08.0 AFSLUITENDE WOORDEN

Terwijl de klas uithijgt en Foobs hoody weer dichtzakt wordt er kort teruggeblikt op het spel en start de afsluiting van Dylan en Marit op het hoofdscherm. Op de tablets wordt aanvullende informatie getoond zoals URL's. Dit scherm blijft staan totdat alle leerlingen weg zijn.

JOINT RESEARCH CENTRE

ENERGY & INDUSTRY GEOGRAPHY LAB

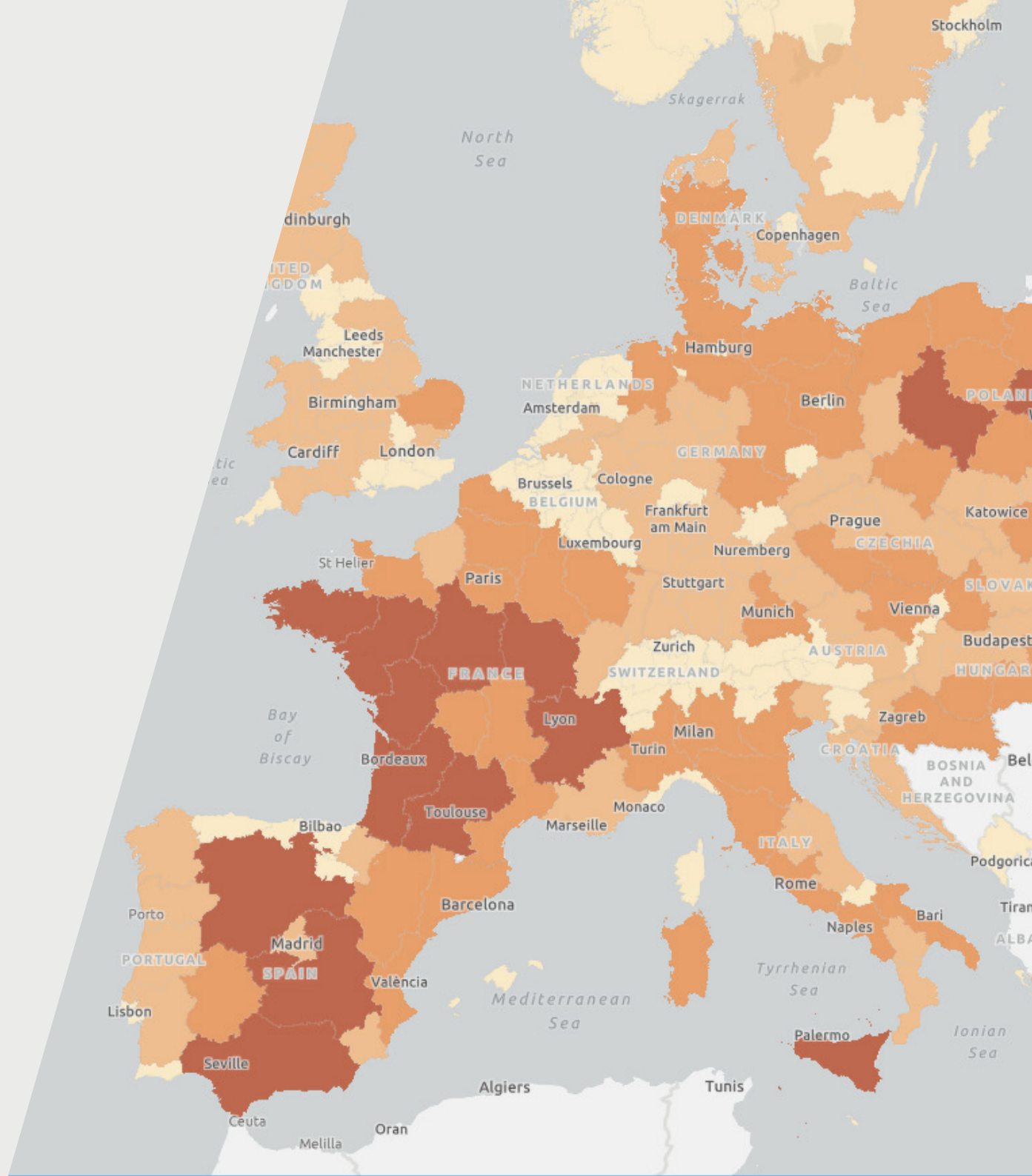
USER TEST RESULTS

5 FEB 2021

mcw / creative agency

CONTENTS

| | |
|-----------------------------|----|
| USER TEST PROTOTYPE | 3 |
| TESTING PROCEDURE | 5 |
| RESULT COLLECTION PROCEDURE | 6 |
| RESULTS | 7 |
| TASK COMPLETION | 7 |
| EVALUATION FORM | 8 |
| STATEMENT CARDS | 9 |
| RECOMMENDATIONS | 12 |
| DATA FORMATTING | 12 |
| GRAPHIC DESIGN | 13 |
| FUNCTIONAL DESIGN | 14 |
| CONCLUSION | 15 |



USER TEST PROTOTYPE

STARTING POINT

The starting point for this user test was the need of the Joint Research Center (JRC) to make geographical data on energy and the energy industry available to policy makers, data scientists, industry directors and the general public.

To make this data available, JRC has chosen to create a geospatial data hub using the online ArcGIS Web Appbuilder platform. MCW was asked to aid JRC in making sure a product created using this platform would be easy to understand and use and designed to be visually attractive.

To inform the usability of the final product, JRC and MCW decided to create a prototype of the data hub using the online ArcGIS Web Appbuilder and test this with users. The prototype, test procedure, test results and recommendations are detailed in this document. As such, this document is intended to inform and guide development of the data hub beyond the online version of the ArcGIS Web Appbuilder.

PROTOTYPE TECHNOLOGY

The prototype used the online version of the ArcGIS Web AppBuilder.

This platform allows us to use 50 preconfigured widgets to create an online application. These widgets provide many different functionality, but have limited configuration options. The online version of the Web AppBuilder was 10 predefined themes which can be applied to an app, but these themes have fixed layouts and very limited color customization. As stated in the Graphical Design documentation of this project, only 3 themes provide the functionality needed for this project.

The layout chosen for this prototype was the Tab Theme, which was customized with colors and icons to more closely represent the JRC style. The widgets needed to obtain the intended functionality were added to this theme. The prototype allows users to browse, select, view and export the data of 18 data layers.

USER TEST PROTOTYPE

PROTOTYPE WIDGETS

The prototype used 16 of the total 50 widgets available in the online ArcGIS Web AppBuilder:

Splash Screen

The splash screen was used to provide a landing page experience for users.

Header / Footer

The header and footer were used to provide basic branding to the prototype.

Zoom

The zoom widget provides buttons for users to zoom in and out of the map.

Search

The search widget allows users to find places and datapoints within data layers. The search widget can be configured to search across all databases at the same time.

About

The about widget was used to provide users with some general information about the prototype. This widget could also be used to link to various other pages.

Export

The export widget is actually a renamed print widget. It can be used to render and print images of maps.

Share

The share widget allows users to generate a link for easily sharing their current map view.

Scalebar & Coordinate

The scalebar and coordinate widgets provide additional navigational information to users.

Attribute Table

The attribute table shows all the raw data attached to each datapoint and allows users to view, filter and export this raw data.

Sidebar

The sidebar widget is used to hold and show up to 5 additional widgets:

Layer List

The layer list widget allows users to view all available data layers and configure weather and how these are shown.

Legend

The legend widget shows the legend for the currently visible data layers

Select

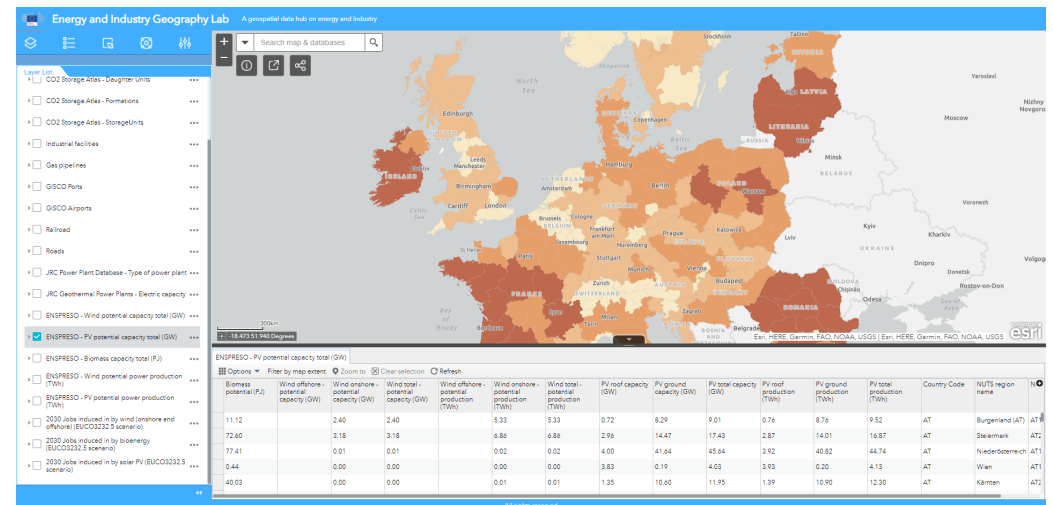
The select widget allows users to select datapoints on the map and export their raw data.

Analysis

The analysis widget allows users that have an ArcGIS/Esri account with the correct rights to perform geographical analysis on the available data. This widget has a total of 28 analysis tools available, but for this prototype only the Create Buffer and Summarize Within tools were used.

Filter

The filter widget allows users to filter data using preconfigured filters or to create a custom filter. For this prototype no preconfigured filters were used.



TESTING PROCEDURE

PARTICIPANTS

The participants for the user test were selected by the JRC to span a wide array of target users. In total 7 participants were recruited for this user test:

- 3 Participants with ArcGIS experience
- 3 Participants with Industry background
- 1 Participant with Policy Making background

These participants were all asked to reserve a time slot for testing and received identical prebriefings. Due to COVID-19, the user testing was performed using video conferencing software Zoom using the screen sharing, remote control and screen recording capabilities of the software.

The testing procedure consisted of the following steps:

1. Participants were briefed about the project and test procedure
2. Participants were instructed to use the Zoom chat and remote control to set up the testing environment
3. Participants were asked to perform a set of fixed tasks. When participants got stuck on a task or took too long, they were asked to move on to the next task.
4. Participants were asked to fill out an evaluation form right after completing the final task
5. Participants were interviewed about their experience with the prototype and asked about they would want to see changed
6. The test was concluded by logging participants out of the prototype and collecting all participant data and observations

TEST LIMITATIONS

Despite our best efforts to gather results representative of target users using the final product, the chosen method might have resulted in a bias towards specific results. Although JRC has made its best efforts to recruit participants which they deemed representative of the target users, the selected participants might not reflect target users perfectly. The audience of the final product may also differ from the target users identified for this user test.

The user testing tasks were formulated by MCW to represent various tasks users of the final product would want to perform. Although these tasks were discussed together with the JRC and deemed representative, this assessment might be flawed and the behaviour of the audience of the final product might differ significantly.

Finally, the testing procedure and technology itself might have influenced participant behaviour by making the participants aware that they were being observed. This might have resulted in participants behaving differently from when they would have used the prototype unobserved.

TESTING TASKS

Participants were asked to perform a selection of tasks which were deemed representative of typical use of the final product. These tasks were given to participants in a fixed order, ordered from simple tasks to more difficult tasks. When participants took longer than practical for testing purposes to complete a task, they were asked to move on to the next task. The final two tasks (A1 & A2) were only given to participants which the JRC had marked as “Expert users”: users with previous experience in using ArcGIS. To execute these analysis tasks, these participants were logged into an account with the correct rights to perform analysis after they executed the other tasks with the regular testing account.

Find answers to the following questions using the tool:

Q1 “What is the power output of the powerplant in Diemen?”

Q2 “Which year was the last part of the CATTENOM powerplant commissioned?”

Q3 “What is the NUTS code for the area with the highest wind potential in Europe?”

Q4 “What is the Photovoltaic power potential for NUTS region FR52?”

Q5 “What is the Biomass Potential in the region where the TPP Mintia powerplant is located?”

Q6 “Which sources were used to create the JRC Power Plant Database?”

Execute the following tasks using the tool:

E1 “Export an image showing the Photovoltaic power potential of Italy”

E2 “Export the data of all powerplants in The Netherlands”

Analysis tasks, only for expert users:

A1 “How many Fossil Gas powerplants are located in Italy?”

A2 “What is the Biomass potential of the region 100 km around powerplant Äänekoski?”

RESULTS COLLECTION

The results from this user test were collected from three different sources: the task observation sheet, the evaluation form and the user test videos.

QUANTITATIVE RESULTS

The task observation sheet provided information on the completion rates of the different tasks and the time participants took to finish a task. Additionally, the evaluation form provided quantitative results on the user experience of the participants. In both cases, the number of participants was too low for effective quantitative analysis. Regardless, these quantitative data provide an overview of the differences and similarities across the participants.

QUALITATIVE RESULTS

The user test videos provide more detailed insights into the specific issues users faced and how they dealt with that. To collect these difficult to quantify results, the method of statement cards was used. These statement cards were obtained by annotating the video observations of the user test and interpreting these observations as design issues using a fixed format. These statement cards were then grouped based on the aspects of the design that caused these issues.

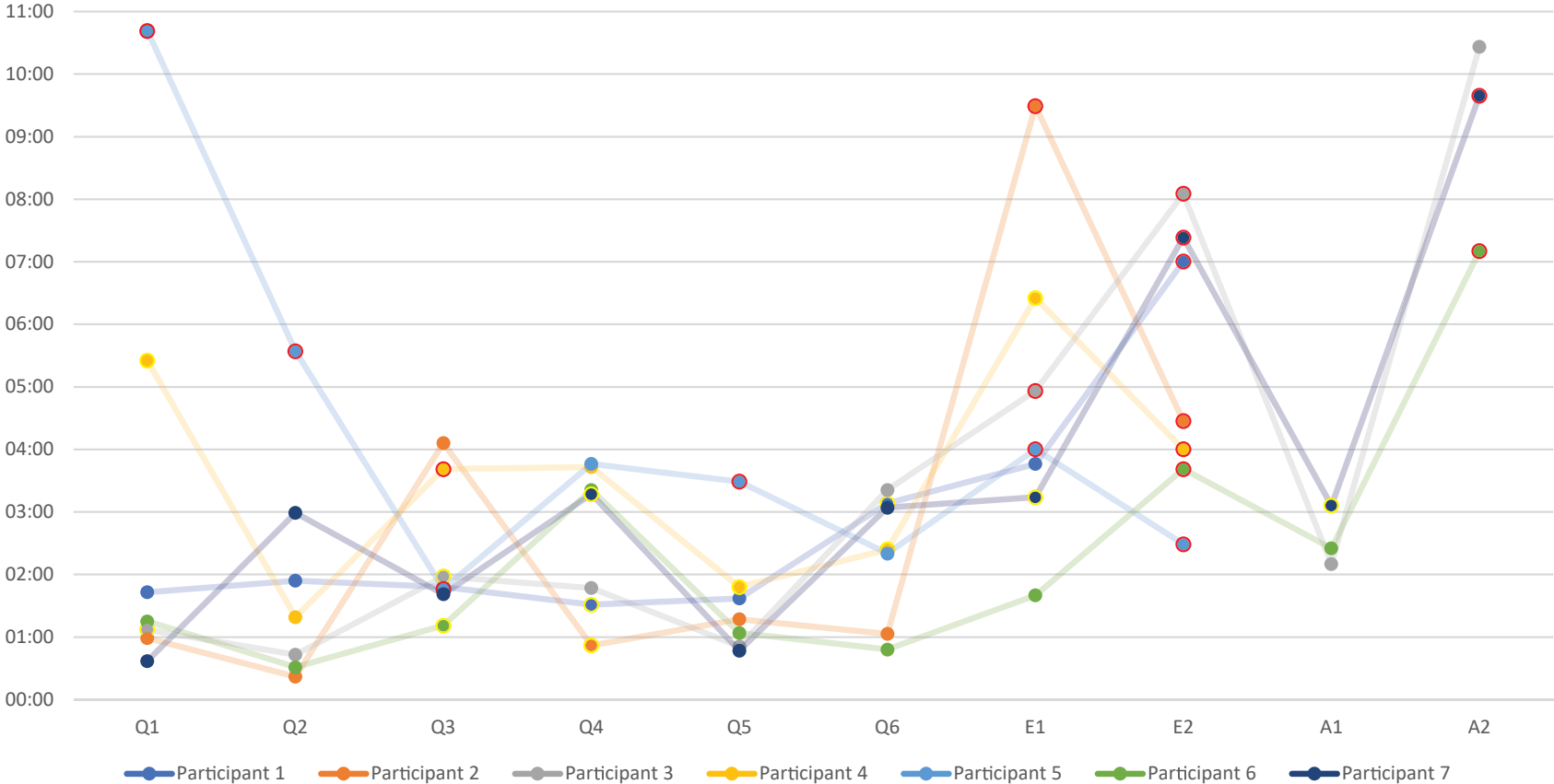
These three different sources together were used to as a basis to provide design recommendations for the prototype.

RESULTS

TASK COMPLETION

The graph below shows the time the participants took to complete the different tasks. In this graph incorrect answers are displayed with a yellow circle. Uncompleted tasks, either due to participants giving up or running out of time, are displayed with a red circle.

From this graph we can see that task completion varied greatly between participants, from 25% without analysis tasks (Participant 5) to 80% including analysis tasks (Participant 6). Task E2 was not completed by any participant.

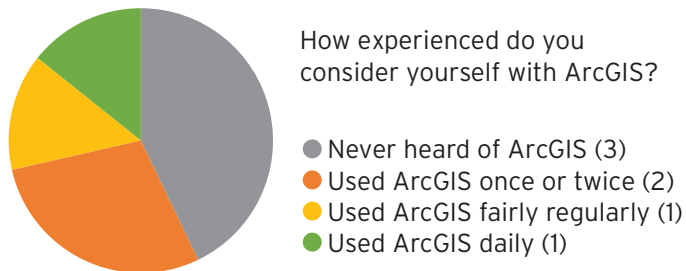


RESULTS

EVALUATION FORM

The evaluation form used at the end of the user test served two purposes: to gather quantitative data on the user experience and to provide insight into allow users to comment on their experience as they filled in the form. Some important insights from the evaluation form are presented here. For the full set of results, consult the appendix. The comments users made were collected as part of the statement cards.

The previous experience of the participants with ArcGIS varied nicely, giving us certainty that these results represent multiple levels of ArcGIS knowledge.



User Experience Questions

Concerning the user experience of the prototype, all participants showed interest in the data, which was largely reflected in the evaluation form. Two participants that had had a lower task completion rate also scored the usefulness of the tool lower. These same participants also both rated the attractiveness of the tool lower than all other participants. This might be because of their difficult time with the tasks, but might also be the result of a small screen size: both these participants performed the user test on a 13 inch laptop monitor. Other participants were positive about the general aesthetic of the tool.

Task Performance Questions

Participants were also asked to score the ease of performing specific actions within the tool. There were significant differences between participants in how they scored these actions. Participants with no knowledge of ArcGIS scored the ease of use of the tool lower than people with experience with ArcGIS, which also reflects the test observation of these participants. It seems that even a little experience with ArcGIS helps a lot in performing actions within the prototype.

The actions with the most spread in scoring were finding and selecting a point of region on the map. This variation in ease of performing this action is reflected in the task completion rate of the tasks that needed these specific actions to complete.

There are some actions to which there are visible trends across all participants. For example, moving and zooming on the map was seen as easy by all participants. On the other hand, exporting images was consistently rated as quite difficult by all participants. Exporting raw data scored the lowest, which is no surprise as all participants failed to successfully execute this task.

The full results of the evaluation form can be found in the appendix.

RESULTS

STATEMENT CARDS

Using the video sharing and annotation platform Frame.io, the user videos were annotated in a fixed format. This fixed format consists of:

A number to identify the statement card, a quote from a user, notated “with quotation marks”, a description of the situation or issue that prompted the quote notated [in square brackets], followed by an interpretation of how this situation was created by the prototype’s design.

All the individual statement cards can be found on the frame.io website. Follow the link above to access these data. Login and requesting access are required. This document will outline the overarching groups of issues outlined by the statement cards.

Confusion about the meaning of datapoints

Participants showed confusion about the different datapoints within a data layer. The names used for different fields of data were often not clear to participants, making them unsure about what data they were looking for.

Cards: 2, 3, 4, 5, 7, 28, 32, 47, 64, 75, 100, 121

Confusion about how data layers are structured

Participants were confused about the structuring of data across layers. For example, the ENSPRESO data layers all use the same dataset, confusing participants on whether they had selected the right data layer.

Cards: 33, 50, 63, 76, 87, 120, 123, 127, 128

Use of the search bar is very dominant strategy for most participants

Most participants relied on the search widget to find the answers for the majority of the questions. Uncertainty about which keywords the search engine would accept, some participants had difficulties finding the answers they were looking for.

Cards: 1, 6, 27, 29, 48, 95, 97, 99, 103, 115, 116, 117, 119, 12, 129

Participants are positive about the data in the prototype

Apart from the results of the evaluation form, participants also remarked the data presented was rather useful for informing policy decisions.

Card: 70

Search results can confuse participants

The way the search results are presented can cause confusion. Results from the ArcGIS Geocoding service are not expected by the participants and results with identical names but different data layers can also cause confusion.

Cards: 19, 27, 94, 109

Participants opened the About widget to find the sources for a specific database

When asked to find the sources of a data layer, all participants clicked on the About widget, likely because of the information icon used for this widget. Unfortunately, the text in the About widget did not provide information on sources for the data layers.

Cards: 8, 9, 10, 11, 51, 91

Participants can attribute the data to the wrong source

In the cases where participants were looking for source information but did not find it, this could lead to participants assuming the wrong source of information. In most cases this resulted in participants viewing JRC or Esri as the source of the data in the data layers.

Cards: 52, 114, 131

Participants commented on the stepsize in zoom level being too large

Especially when trying to frame a map for exporting an image, participants noted that the zoom level of the map only switched in large increments.

Cards: 14, 41, 65, 82

The legend for the map is not permanently visible

Some participants noted that the legend was not permanently visible, making it difficult for participants to understand the

Cards: 67, 73

RESULTS

Image exporting options are confusing to participants

Participants found that the options for exporting images were confusing. Many participants commented on the available options for layout being different from their expectations and many participants opened the advanced options only to close it again in confusion.

Cards: 12, 13, 15, 16, 18, 25, 34, 37, 53, 54, 55, 56, 89, 133, 134

Participants were unsure where the options for exporting data were located

The prototype was set up in a way where exporting the raw data from a data layer was quite difficult. As a result, many participants experienced this difficulty. Participants also expressed uncertainty about where to look for this functionality.

Cards: 17, 24, 26, 38, 39, 58, 90

Labels for widgets not always visible

In many cases, participants were observed clicking on different widget icons in quick succession. Along with some explicit remarks from participants on widget labels, we interpreted this clicking as participants orienting themselves in the prototype by reading the widget labels.

Cards: 43, 66, 84, 86, 88, 112

Participants wanted easier filtering

Many participants were observed clicking on legend items in an attempt to filter the map results on that legend item. Some participants also explicitly stated they would want to see easier filtering.

Cards: 21, 30, 36, 45, 46, 96, 107, 111

Participants want quick filtering based on regions

Some participants noted that they wanted to filter the data based on regions, but were unable to do so due because not all data layers had similar regions defined.

Cards: 22, 69

Data layer naming and grouping

Some participants noted that they would have preferred grouping of the layers for easier navigation of the layer list.

Cards: 71, 72

Participants had trouble locating the Attribute Table

Participants that were experienced with the Attribute Table noted that they had difficulty finding the Attribute Table within the prototype.

Cards: 31, 110

Some participants wanted more prominent Attribute Table

Expert users noted that they would have preferred a more prominent Attribute Table in the interface. Novice users noted that they wanted to have more insight into the raw data behind the visual maps.

Cards: 20, 57, 68

Selecting datapoints was difficult for some participants

Participants expressed difficulty with selecting datapoints on the map. In most cases this was the result of the data layer they wanted to select not being marked as selectable.

Cards: 35, 78, 79, 92

Participants noted they would want to use a manual or other additional info

In the discussion of the user test afterwards, most participants noted that they, were it not for the test restrictions, would have preferred to consult some form of manual or tutorial before trying to use the tool.

Cards: 42, 81, 93

Unavailable Analysis widget confuses participants

When using the tool with a viewer account, participants noted that the Analysis widget was not configured. This confused at least one participant during the test.

Cards: 44

RESULTS

Crucial Widget settings go unnoticed

During the test the settings of specific widgets greatly hampered the ability of participants to get correct answers. Settings such as the “Filter by map extend” in the Attribute table, selectability checkboxes in the Select widget and the scope of the search box are crucial setting for the behaviour of these widgets, but are often overlooked by participants.

Cards: 49, 59, 60, 80, 92, 101, 102, 103, 106, 108

Expert users can only partially rely on their existing knowledge ArcGIS

Expert users were able to more quickly find answers to the given questions and overall showed more ease in using the tool than novice users. However, expert users also noted that there are differences between ArcGIS for Desktop and ArcGIS Online that can cause difficulties

Cards: 61, 62, 124, 126, 130, 132

Participants can become confused by interface behaviour on a small screen

Two participants made the test on a 13 inch screen, which resulted in widget behaviour changing compared to larger screens. The Splash screen widget covers the entire map on a small screen and the data view window needs additional clicks to view the selected data. These behaviours created difficulty in finding data for these participants.

Cards: 74, 85

Participants can overlook certain interface elements

During the test there were some instances where participants were looking to perform an action only to not find the associated button. Buttons like the checkboxes in the layer list or (items in) the three dot menus of various widgets were not pressed by participants while their actions suggested they were looking for these functions.

Cards: 77, 83, 98, 105, 113, 118, 125

RECOMMENDATIONS

The recommendations for the final product are split out into three different categories: Data Formatting, Graphic Design and Functional Design. This was done to provide some distinction in which party is most capable of executing these recommendations. For each recommendation an indication is given as to how much priority should be given to this recommendation (score out of 3, higher is more priority), how complex executing this recommendation will likely be (score out of 3, higher is more complex) and which parties are most relevant in executing this recommendation. Uncertainty about these scores is denoted by a questionmark behind the score.

DATA FORMATTING

The recommendations for how data should be formatted is most relevant for JRC itself, since they are the creators of these data and thus decide upon the formatting of this data. Not all recommendations here are solely for JRC though; some of these recommendations need graphical design support from MCW and some need functional upgrades from Esri to execute.

Grouping data layers for easier navigation

Data layers should be grouped into categories that clearly communicate to users the breadth of available data. Examples of such categories could be: infrastructure, power generation, predictive maps, etc... This allows users to more easily find the information that interests them.

Priority: 2/3 **Complexity: 2/3?** **Party: JRC / Esri?**

Naming layers consistently with data points

The name of a data layer should reflect the nature of the data points contained within that layer. For example, a layer with data points that reflect regions should have "per region" or "regional" in its name. A layer named "powerplants" should have data points that reflect what users understand to be a power plant. This will aid users in understanding the data more quickly.

Priority: 2/3 **Complexity: 1/3** **Party: JRC**

Communicate nature of data points more clearly

The nature of a data point (what was measured and in which unit) should be communicated more clearly. For example, the differences between "Potential Capacity" and "Potential Power Production" could be differentiated better by adding a central explanation for these terms to the data layer. This would allow users to understand the presented data more easily and thus use this data more effectively. This could also mitigate the truncation of measurement units when creating new analysis layers.

Priority: 3/3 **Complexity: 2/3** **Party: JRC / Esri**

Add data points for easy filtering on regions across data layers

The data points used to denote location within a data layer are not consistent, sometimes these include country code, sometimes a NUTS region, sometimes a full country name. By making these data points consistent across all data layers, users can reuse the same filtering techniques across different data layers to obtain regional data.

Priority: 2/3 **Complexity: 1/3** **Party: JRC**

Provide central information on database sources

Sources for the data layers are currently added to the metadata of a data layer, which is difficult to find. Providing the sources for databases in a central location makes it easier for users to find this information. Since participants in the user test consistently used the "About" widget to look for this information, providing source information in this widget would be quite effective.

Priority: 2/3 **Complexity: 1/3** **Party: JRC / MCW**

RECOMMENDATIONS

GRAPHIC DESIGN

The recommendations for graphic design are most relevant to MCW, as the role of MCW in this project is providing user interface help. Some of the recommendations given here can only be addressed with help from Esri, as some graphical elements are intrinsic to the ArcGIS Web AppBuilder platform.

Add persistent widget labels for easy navigation

In the current prototype the labels for widgets are only visible when the widget is opened, otherwise only the icon is visible. This forces users to click on all the icons to read the name of a widget and to remember the link between icon and widget. Making the widget labels visible regardless of whether it is opened will make it easier for users to navigate through the widgets.

Priority: 3/3 Complexity: 2/3 Party: MCW / Esri?

Make attribute table more prominent and attractive

For expert users, the Attribute Table is just as important as the actual map area, but is not presented as such. The Attribute Table also provides important functions for filtering and exporting data, but these are not displayed prominently. By increasing the prominence of the Attribute Table and displaying key functions prominently, both expert and novice users can more easily view and manipulate the raw data on the platform.

Priority: 2/3 Complexity: 2/3? Party: MCW / Esri

Add persistent legend for easier map comprehension

The legend of a map is vital to understanding what data is drawn on the map. The legend widget is currently only visible when selected in the sidebar, forcing users to keep switching between widgets to comprehend and manipulate the map. Adding a persistent legend would speed up map comprehension while not limiting the available widgets.

Priority: 1/3 Complexity: 2/3? Party: Esri / MCW

Add dedicated buttons for hidden menu options

Many of the more powerful widget capabilities such as filtering, exporting, accessing metadata and configuring layer drawing styles are hidden behind unobtrusive “three dots” menus. Users do not know what options to expect in this menu and are therefore reluctant to look in these menus. Giving these important functions dedicated buttons and interfaces will allow more users to find and use these functions.

Priority: 3/3 Complexity: 3/3 Party: MCW / Esri

Make interface more consistent across different screen sizes

During the user test it became clear that the user interface of the ArcGIS Web AppBuilder is rather dependent on screen size. While it is normal to expect responsive webapplications to adapt to screen size, the ArcGIS Web AppBuilder makes some troubling responsive design decisions. Map behaviour, such as immediately showing a data display when clicking on a region or point, should not be inconsistent between screen sizes.

Priority: 1/3 Complexity: 2/3 Party: Esri / MCW?

Make widget layout and styling more consistent

The design of specific widgets differs quite significantly in layout and styling. Placement and styling of buttons and menus is very inconsistent across widgets, varying in location, color, size, font and other more subtle styling aspects. This inconsistency is not just aesthetically unappealing, but also confuses users. A consistent graphical style makes it easier for users to understand the functionality of specific buttons and widgets in general.

Priority: 3/3 Complexity: 2/3? Party: MCW / Esri

RECOMMENDATIONS

FUNCTIONAL DESIGN

The recommendations for functional design are mostly relevant for Esri, as these aspects of the design are part of the ArcGIS Web AppBuilder platform. These functional design recommendations could be executed in the developer edition of the ArcGIS Web AppBuilder, but to what extent is still unknown. Some of the recommendations here are also relevant for MCW as these relate to the communication strategy for the final.

Change Image Export options to fit digital distribution of images

The most important widget for the creation of image files from a map is the Print Widget, which, as the name implies, is focused on creating printed media. While this can be a valuable function to have, digital distribution of images is more prevalent than printed distribution. Changing the image export options to reflect digital media instead of printed media will make it easier for users to create images that fit their intended use.

Priority: 3/3 **Complexity: 3/3?** **Party: Esri / MCW?**

Allow for data to be filtered consistently across widgets

Currently, filters within the filter widget or attribute table are only applied to a single data layer at a time. Additionally, since data layers might not have the same data fields, reusing a filter for a different layer is unlikely to yield usable results. Making filtering options behave more consistently across data layers can help users in setting up filters that are relevant to their interests more easily.

Priority: 2/3 **Complexity: 3/3?** **Party: Esri?**

Allow for smaller steps in map zoom level

The zoom function is perhaps one of the most used navigation tools of the ArcGIS Web AppBuilder and is crucial for framing and exporting an image. However, the zoom level step size is too large for correctly framing some areas of the map. Simply decreasing the step size of the zoom would give users more control over how they navigate the map and frame areas.

Priority: 1/3 **Complexity: 1/3** **Party: Esri**

Configure search widget to provide spelling suggestions

The search widget is a very powerful tool in finding data and therefore a very dominant strategy for users. However, online search engines such as Google have popularized intelligent search engine functions that the Search widget lacks. Spelling or database suggestions would elevate the search widget to the functionality that users expect from search engines.

Priority: 2/3 **Complexity: 3/3?** **Party: Esri**

Prioritize search results from visible data layers

The search widget can be configured to search across all data layers at the same time, which is quite powerful. However, the widget gives no control over which search results get prioritized, which can cause users to select the wrong search result. Prioritizing search results from visible layers on the map would help users find relevant data more quickly and consistently.

Priority: 2/3 **Complexity: 2/3?** **Party: Esri**

Allow the use of the legend for quick data filtering

Currently the legend widget only provides information on what the colors and shapes drawn on the map mean, but provides little practical functionality. Multiple users tried clicking on the legend for quick filtering of a data layer, which did not work. Adding this functionality to the legend widget would aid users in filtering out irrelevant information.

Priority: 2/3 **Complexity: 2/3?** **Party: Esri**

Provide manuals to help users understand the product and its functions

The current functionality of the ArcGIS platform is highly specialized for geospatial data and as such can be confusing for people that are inexperienced with this functionality. At the same time, experts in this field are completely accustomed to these functions and expect them to remain similar to existing conventions within geospatial datascience. To make the specialized functions such as the use of the attribute table, filtering, exporting and analysis accessible to novice users, manuals or tutorials should be provided. This makes sure the expert users can get right into their familiar workflow, while novice users get support in learning to use this platform. This information, which is complementary to the platform itself, should be hosted on a complementary webpage.

Priority: 3/3 **Complexity: 2/3** **Party: MCW**

CONCLUSION

From this user test we can conclude that the prototype is, in many ways, rather promising. For policy makers, the data in this product provides a valuable resource for their day-to-day jobs. All participants expressed some interest in the data and considered it useful data. There certainly seems to be a need for sharing these data with people in the energy industry.

ARCGIS PLATFORM

However useful or interesting the data might be, the product is quite specialized and primarily designed for people with experience in ArcGIS software. As a result, the functionality of the platform is quite extensive, but also creates difficulties for users that are not familiar with ArcGIS. While it is theoretically possible to redesign all functionality to help novice users use the platform, this is not a worthwhile development direction, in part also because it risks alienating the users familiar with ArcGIS and takes considerable development effort. For most issues uncovered in this user test, it is likely more efficient to create tutorial content that supports novice users in using the existing functionalities of the platform.

DATA FORMATTING

Participants in this test were often confused with the way the data was structured within the application and had difficulties finding the data they were looking for. Considering that this user test contained only a fraction of the data that will be added to the final product, these issues are rather pressing. This report recommends making the use and naming of data fields as consistent between layers as possible, which makes it easier for users to apply their understanding of one data layer to other layers. Another recommendation is to provide users with information on the meaning of specific data fields so these are more easily understood. A centralized place for disclosing data sources and references is also recommended.

GRAPHIC DESIGN

The graphic design of the prototype, although participants were mostly positive about how it looked, did cause some usability issues. Users had trouble navigating the widgets due to a lack of consistent text labelling of these widgets. On top of that, a lack of consistency in widget layout and styling caused participants to be uncertain about the functions of the application. Important functionality of the prototype was hidden behind menus that go by unnoticed rather easily. This report recommends making the graphical design more consistent in layout and

styling to aid users in recognizing functions within the application. Additionally, this report recommends creating dedicated buttons for important widget functions, instead of hiding these in menus.

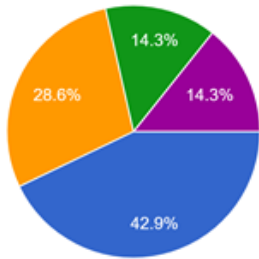
WIDGET FUNCTIONALITY

Widgets are the an integral part of the ArcGIS Web AppBuilder platform and provide the functionality of the application. However, during the test, some of this functionality was found to be lacking. Exporting images proved unintuitive for users because the proposed image layouts were labeled as paper sizes. Filtering of data can be done in multiple places, but the status of these filters is invisible to the user. The search widget is rather powerful, yet is missing common features of other search engines, such as spelling suggestions and context dependent results. This report recommends improving the image exporting functions to be more in line with digital distribution of image material, making data filters visible in a central location and updating the search engine to provide spelling suggestions and search prioritization based on the context of the search.

mcw / creative agency

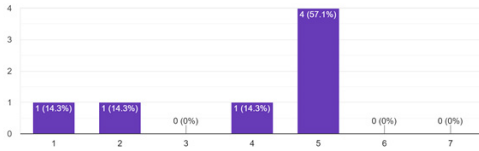
APPENDIX A: EVALUATION FORM

How experienced do you consider yourself with ArcGIS?
7 responses

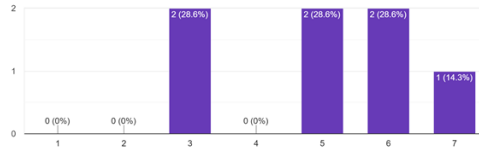


- I do not know what ArcGIS is
- I am inexperienced with ArcGIS but know what it is
- I have used ArcGIS tools a few times before
- I use ArcGIS tools fairly regularly
- I use ArcGIS tools for my daily work

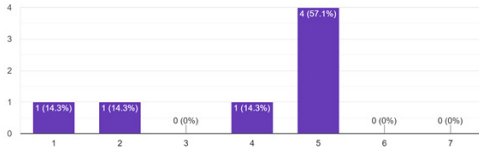
I found the tool easy to understand
7 responses



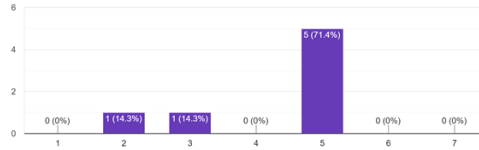
I found the design of the tool attractive
7 responses



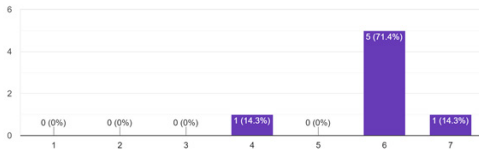
I found the tool easy to use
7 responses



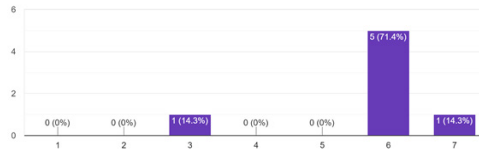
I found the data easy to understand
7 responses



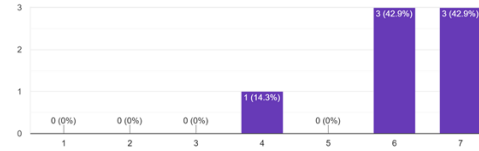
I found the data interesting
7 responses



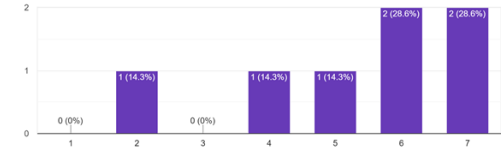
I found the data useful
7 responses



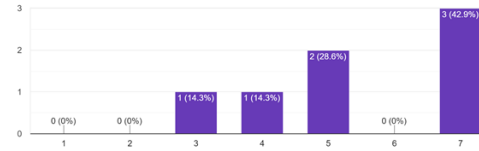
Moving and zooming on the map
7 responses



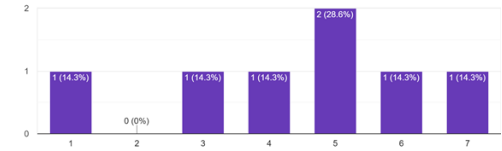
Showing and hiding different data layers
7 responses



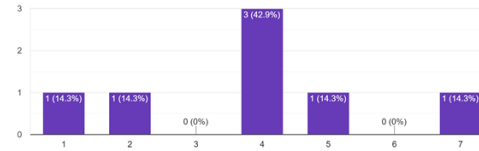
Finding a specific place on the map
7 responses



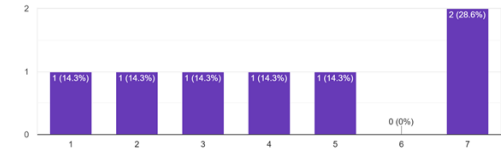
Finding a specific point or region within a data layer
7 responses



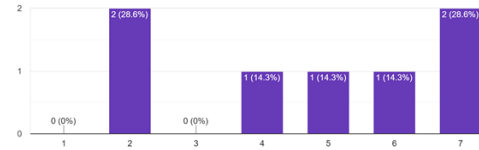
Selecting one point or region from a data layer
7 responses



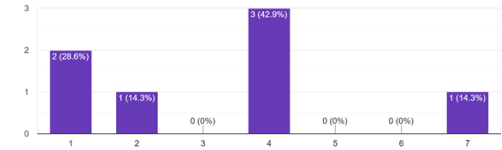
Finding specific data within a point or region on the map
7 responses



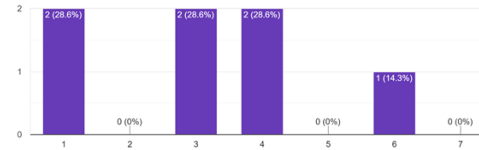
Finding out the meaning of the colors used on the map
7 responses



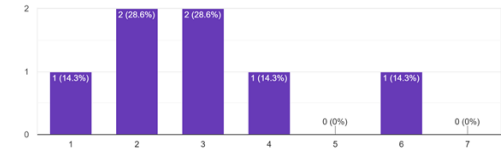
Comparing data between different regions or points within the same data layer
7 responses



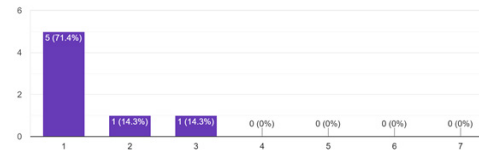
Comparing data between different regions or point within two different data layers
7 responses



Exporting an image displaying specific data layers
7 responses



Exporting data from a data layer
7 responses



Research voor UX en UI design

In dit bestand doe ik voor mijzelf onderzoek naar dit beroep en de belangrijkste tips/informatie. Ik wil meer ontdekken over UI en UX design en ik wil mij hier graag (tijdens mijn stage) verder in ontwikkelen. Dit bestand is geen professioneel bestand met grondig onderzoek, maar is meer een overzicht voor mijzelf waar ik eventueel op terug zou kunnen vallen tijdens mijn stage.

Korte uitleg

“In other words, **UX design** is the process of **designing** (digital or physical) products that are useful, easy to use, and delightful to interact with. It's about enhancing the experience that people have while interacting with your product, and making sure they find value in what you're providing.”

“**User experience design**, kortweg **UX design** of UXD, is het ontwerpgebied dat zich richt op de gebruikerservaring. Aan de hand van onder meer tests, gebruikersonderzoeken, statistieken en analyses wordt nagegaan hoe een gebruiker bepaalde websites, producten, apps, webtoepassingen etc.”

Oftewel UX design hoeft je niet alleen digitaal in te zetten, maar kan ook met fysieke projecten. Zo kun je bijvoorbeeld bij het project TABOEIEND kijken hoe het personage Foby interacteert met het publiek. Dit kan ook UX design zijn. Maar UX design kan dus ook digitaal worden ingezet, denk aan de tablets die de kinderen gebruiken. Hoe maak je dit duidelijk en makkelijk voor de kids? Dit moet (meestal) getest worden. Voor TABOEIEND hebben we op 25 februari ook een test gedaan. Hier kwam bijvoorbeeld uit dat we minder bolletjes op de tablets moeten gebruiken, omdat het anders te veel wordt voor een kind. Dit zijn antwoorden die een UX designer goed kan gebruiken.

Belangrijke quotes/tips van UX design:

De gebruiker leren begrijpen

“Je moet goed opletten dat je de gebruikersinterface aan laat sluiten op het type gebruiker dat je voor ogen hebt.”

“Understand your target audience's needs and demands”

Get this vital user experience information right during [the design process](#) with these two steps:

1. Gather feedback from your users via surveys
2. Observe how users use your product or similar products, either in person or remotely

Here are the kind of questions this information may answer for you:

- Who are your users, demographically speaking? (For example: men, women, tech-savvy people, tech novices, young adults, etc.)
- What are your users' needs? How can you provide a solution for their needs?
- How does the correlation between their needs and your value proposition manifest in the interface design?

Het design simpel houden

“**Each page has a single definitive purpose.** For example, the checkout page contains only what is required for the checkout process. The contact page contains just contact details and/or a form — not tips on personal-grooming habits.

- **The purpose of every page and each component on it is instantly understandable by the user, without explanation.** For example, the user interface has navigational elements on the page that are visually distinct (more on that later).
- **Any additional but inessential information goes to the bottom of the page.** For example, the additional blogroll at the bottom of the post with “you might also like” content. “

De meest belangrijke informatie highlighten

“Make different elements visually distinct”

- **The most valuable information on the page needs to stand out the most.** If it’s a blog post, then you need a clear-cut headline like “[Best web design trends](#)” followed up by subtitles and subheadings that dig deeper into the subject matter.
- **Users need to be aware of their location on the website or mobile app.** Navigational tools need to be at hand. For example, you have a website navigation panel at the top of the page with all significant sections of the website easily accessible. Social media sharing buttons are usually on the left. On the right — put the blogroll with popular stuff, a tweet stream, a tag cloud, and other auxiliary elements. “You might also like” content goes at the bottom and is aimed at pulling the user into a wormhole.
- **Action buttons need to stand out and include a clear description of their purpose.** The essential credentials are appeal, universality, readability, and functionality. For example, a subscribe button with a field to type in your email.
- **The search field needs to be visually distinct with the word “search” and the looking glass icon in it, ideally.** Traditionally, it’s at the top right corner of a page.

Houd het design consistent

“Maintain consistency of the user flow throughout the journey”

UX Design inzetten (bij MCW):

- Game design: Bij MCW maken ze best veel games. Dit vind ik zelf super tof en ook hier komt UX design deels bij kijken. Bij sommige games is dit denk ik iets meer of minder. Zo noem je het bij veel games mogelijk meer Game Mechanics dan echt UX design, omdat je naar mijn mening toch veelal wireframes gebruikt voor UX design (maar dit is iets om te onderzoeken).
- Websites: Zelf heb ik ook vaker een website gemaakt. Hier komt UX design zeker bij kijken, maar soms is het moeilijk om je publiek te bepalen. Zo komt bijvoorbeeld op

mijn website, of de website van de overheid een niet hele specifieke doelgroep, wel willen zij vaak informatie etc. vinden. Het is daarom vooral belangrijk om de interface duidelijk te maken.

- Apps: Met apps heb ik al enige ervaring. Zo heb ik voor school in Adobe XD een app moeten maken. Ik heb zelf gemerkt dat het zeker bij apps belangrijk is om het zo simpel mogelijk te houden. Ik heb verder bij MCW nog niet veel apps voorbij zien komen.
- Interactieve installaties: Zo ook bij TABOEIEND, maar ze hebben bijvoorbeeld ook de Irish Racehorse Experience gemaakt, waar mensen ook interactie hadden met bepaalde elementen van de tentoonstelling. MCW maakt vaak voor musea van dit soort interactieve installaties. Vaak doen ze dit dan door middel van grote schermen.
- Producten: Bij het character voor TABOEIEND komt ook een beetje UX design kijken. Zo reageert hij bijvoorbeeld op video's van Dylan en Marit, maar kijkt hij ook de klas rond. Hij reageert ook op wat de kinderen doen tijdens het spel.

Verschillende wireframes

Wat is een wireframe?

Een wireframe is de basis/het begin van je ontwerp proces. Je kunt hiermee ideeën communiceren naar collega's en klanten en het legt een basis voor je prototype die je gaat maken. Een wireframe heeft natuurlijk geen afbeeldingen en eigenlijk ook zo min mogelijk details.

Tips

- **Do not try to make wireframes pixel-perfect.** The goal of wireframing is to evaluate the structure of individual pages, not to polish visual design details. Be aware of common [wireframing issues](#) and focus instead on speed and simplicity.
- **Do not add too many details.** Wireframes are the barebone structure of the product, so only add the essential elements.
- **Use color to draw attention.** Wireframes traditionally use black & white or grayscale, but feel free to use a contrasting color to create visual accents.
- **Use short and to-the-point annotations.** If you plan to present a wireframe to the team, always include written annotations. Annotations help create context and quickly deliver key ideas.

Verschil in wireframes/prototypes

- Wireframes met een user journey: Je kunt dan naast de wireframes/het prototype zetten wanneer je wat gebruikt (om extra verduidelijking te geven).
- Low-fidelity design (low-fi): Is een simpel low-tech uitgewerkt ontwerp
- Medium-fidelity design: Focust zich vooral op user experience
- High-fidelity design/prototype: Heel interactieve en ver uitgewerkt
- Paper prototype: Dit is wireframes maken op papier

Belangrijkste bronnen

<https://webflow.com/blog/ux-design-tips>

<https://xd.adobe.com/ideas/process/wireframing/wireframe-design-definition/>

<https://cacoo.com/blog/10-must-see-wireframe-examples-inspire-next-design/>

<https://www.invisionapp.com/inside-design/low-fi-vs-hi-fi-prototyping/>

<https://www.shillingtoneducation.com/blog/graphic-design-styles/>

Onderzoek naar - Verschillende UX/UI design stijlen

Eerder heb ik al gekeken naar algemene informatie en tips en tricks voor UI en UX design. Nu wil ik onderzoeken welke stijlen tegenwoordig populair zijn, welke stijlen zijn up and coming, hoe kan ik illustreren inzetten om mijn designs interessanter te maken (of mijn eigen stijl te maken) en welke stijlen zijn altijd al heel populair geweest bij UX (en UI) design. Ondanks dat ik weet dat UX en UI iets heel anders zijn, ben ik in beide erg geïnteresseerd en daarom doe ik ook naar beide expertises onderzoek. Mogelijk kan ik later een baan vinden waar ik UI en UX beide kan uitvoeren. Ook dit is geen grondig onderzoek, maar wil ik gebruiken om indien nodig op terug te vallen en is onderdeel van mijn proces en ontwikkeling als designer.

Welke stijlen zijn er?

Illustraties

Dit is niet per se een stijl, maar meer iets dat je kunt toevoegen aan je stijl. Kleine illustraties maken dingen gewoon een stuk duidelijker. Een illustratie kan ook een knop zijn, of een smiley is bijvoorbeeld ook een illustratie.

Neumorphism

Dit is een stijl die je design doet lijken alsof het plastic is. Dit was een hele tijd erg populair maar nu zijn we meer overgestapt naar een glazen look, namelijk Glass Morphism. Ondanks dat dit niet meer heel populair is wordt het nog best vaak gebruikt en zou het eventueel kunnen helpen als je ergens graag een soort voelbaar design wilt maken. Hier kun je bijvoorbeeld dropshadows voor gebruiken, zodat het lijkt alsof een knop ergens oplicht.

Glass Morphism

Zoals ik net al zei is Glass Morphism iets dat nu veel bekender is. Deze stijl streeft de look van glas na. Dit kun je bijvoorbeeld doen door met de opacity te spelen. Deze stijl wordt ook steeds bekender en is iets dat op veel verschillende web applicaties gebruikt wordt. Zo kan het bijvoorbeeld bij een ICT bedrijf worden gebruikt, maar ook een winkel. Ik merk zelf wel dat deze stijl veel voorkomt bij meer informele/technische applicaties. (Link + uitleg hoe je dit kunt maken: <https://uxdesign.cc/glassmorphism-in-user-interfaces-1f39bb1308c9>)

Asymmetrische layouts

Dit is iets wat ik zelf ook heel graag toepas op mijn eigen website en persoonlijke designs. Wat dit eigenlijk is is objecten niet centreren in je design en ze juist verkeerd over elkaar heen leggen of op een gekke plek in het algemeen artboard zetten. Hierdoor denk ik dat je direct mensen hun aandacht trekt, maar het kan er ook voor zorgen dat sommige mensen bepaalde dingen niet kunnen vinden.

Minimalism

Dit omdat we naar een wereld neigen te gaan waar alles groter, luxer, mooier, scherper en leuker moet. Toch zie ik qua logo design weer veel simpelheid en duidelijkheid. Ook hier is kritiek op door veel designers. Als we al deze meningen aan de kant schuiven denk ik dat het belangrijk is om als UX en UI designer het design soms simpel te houden. Hierdoor maak je dingen herkenbaar en meer toegankelijk. Soms staat accesibility (toegankelijkheid) boven aesthetic (het uiterlijk). Minimalism is iets dat ook nu best populair is. (Linkje: <https://www.codica.com/blog/12-leading-ui-ux-design-trends-to-dominate-in-2020-2021/>)

Retro

Dit is sowieso een erg grote trend. We gaan weer terug naar de 70's en kiezen uitgesproken neon kleuren, drukke patronen, old school pop ups op een computer en disco muziek. Ik denk dat deze trend erg leuk is, zoals de hele visie van je bedrijf of project hierbij past. Voor lange termijn is dit

denk ik niet een stijl waar ik veel mee zal gaan werken, omdat dit een trend is die na een tijd weer over zal gaan. (Linkje: <https://uxstudioteam.com/ux-blog/ui-trends-2019/>)

Pastel

Pastelkleuren zijn niet per se een style waarmee je ook je buttons maakt, pastel is puur een kleurenschema. Maar ik merk dat Pastel wel steeds meer wordt gebruikt en het een hele fijne en rustige sfeer geeft. Je zou dit kleurenschema kunnen plaatsen bij minimalisme, maar ik denk dat Pastel soms ook erg zijn eigen stijl kan hebben. Denk aan ronde, zachte vormen en zacht kleuren. Een heel 'zacht' uiterlijk eigenlijk.

Welke stijlen/snufjes zijn nu erg populair?

Microinteractions

Dit is al wat langer bekend, denk bijvoorbeeld aan de burger menu die in een kruis veranderd, maar dit wordt echt steeds meer toegepast in allemaal kleine dingen. Denk bijvoorbeeld bij dingen aanklikken. Ik denk dat dit vroeger wat minder boeiend was, maar tegenwoordig willen we steeds meer. Ik vind zelf alleen dat het niet verstandig is om overal toe te passen, dan kan het misschien te druk worden.

Animatie

Animatie kan ik van alles voorkomen. Denk bijvoorbeeld een kleine animatie die iets uitlegt, maar je kan ook de illustraties die je maakt tot leven laten komen door animaties. Mini interacties zijn eigenlijk ook een soort kleine animaties. Je kunt animaties overal voor inzetten. Deze animaties kun je ook met verschillende programma's maken. Denk bijvoorbeeld aan Adobe XD voor interacties, maar aan Adobe After Effects en Pro Create voor geïllustreerde animaties.

Storytelling

Dit is nu erg belangrijk omdat we alles over een merk willen weten. Het is ook belangrijk omdat je hierdoor zelf kunt bepalen hoe je jezelf, je merk, je product etc. neerzet en toont naar anderen. Hier moet je ook de kans pakken om je creativiteit de vrije loop te laten. Dit doet mij bijvoorbeeld denken aan hoe Uggs uitlegt waar zij hun wol vandaan krijgen (zeker omdat we in deze tijd hier heel kritisch op zijn). Zij hebben dit uitgelegd door leuke infographics en korte animaties. Op deze manier zou je ook kunnen uitleggen wie jij bent als designer op je website.

Artificial Intelligence

AI is iets dat in van alles wordt verwerkt, maar ook bij UX en UI design wordt hier veel gebruik van gemaakt.

Minimalism

Ik heb deze stijl al eerder genoemd, maar dit is echt iets dat nu erg populair is. Vroeger waren dingen minimalistisch omdat we niet de skills of technieken/machines hadden om iets gedetailleerd te maken. Daarna werden dingen steeds groter en uitbundiger. Ik denk dat we nu weer een punt hebben bereikt dat we terugwillen naar rust en simpele, maar krachtige, designs. Om bijvoorbeeld registraties simpel en snel te houden kun je IFTTT gebruiken.

Voice User Interface

VOI is iets waar ik zelf ook al een aantal keer mee te maken heb gehad. In plaats van je vinger gebruik je eigenlijk je stem om je weg te vinden door een app (of iets anders). Ik denk dat dit best handig is voor slechtzienden/blinden of mensen die moeite hebben met typen of tikken en misschien ouderen die technologie iets minder goed begrijpen.

Onboarding

Door middel van onboarding krijg je een glimpje van een product en of de key functions die het heeft.

Welke stijlen gaan populair worden?

3DGraphics

3D is een fenomeen dat sowieso al heel erg in is. Maar je ziet dit ook steeds meer bij UX design. Een 3D flip menu is eigenlijk je vorige scherm naar de zijkant zodat je bij het menu kan. Dit kan niet als je volledig 2D werkt, omdat je dan geen object hebt waarvan je de zijkant kunt zien. Je kunt ook op andere manieren 3D graphics toevoegen aan je designs. Bijvoorbeeld voor diepte of om iets uit te leggen. Ik denk persoonlijk dat dit nog niet super populair is, maar ik weet zeker dat dit wel populairder gaat worden.

Virtual Reality

Dit is iets wat ik zelf heel gek vind om te begrijpen. Maar tegenwoordig wordt er al ontwikkeld om VR in te zetten bij UX/web design. Zelf lijkt dit mij niet logisch. Dit omdat het veel werk is om een bril op te zetten, en mogelijk je telefoon (of een ander device) te koppelen aan de bril en technologie. Ook zie ik hier het nut niet echt van in, maar omdat onze technologie zo erg evolueert zou het mij niks verbazen als dit nog razend populair gaat worden.

Augmented Reality

Ondanks dat ik VR niet helemaal zie zitten bij UX design, kan ik mij wel helemaal inleven in AR. Dit komt omdat je hier geen bril voor op hoeft te zetten en AR, naar mijn mening, meer mogelijkheden heeft voor devices zoals bijvoorbeeld een telefoon. Ik zie voor me dat je door middel van AR op een meubelzaak kunt kijken of dat meubelstuk leuk in je huis past. Of hoe een bepaald kledingstuk je staat. Noem maar op. Ik zie hier heel veel mogelijkheden in, maar ben hier zelf nog niet zo bekend in. Daarom lijkt het me interessant om later in mijn onderzoek als eigen stageopdracht onderzoek zou willen doen naar AR.

Hoe kan ik illustreren inzetten om mijn designs interessanter te maken?

Iconen

Iconen zijn een soort items die aspecten van je design duidelijker kunnen maken. Denk bijvoorbeeld aan het vergrootglas naast een searchbar. Smileys kunnen ook kleine iconen zijn. Of een vork en mes als je zoekt naar eten op een website. Deze iconen kun je vaak ook (gratis of betaald) van website online pakken, maar het kan een leuke twist zijn om deze zelf te tekenen of je kunt zo iconen maken die meer passen bij het design.

Hoe kan dit nut hebben voor MCW?

Feedback van Martin: Om het meer toe te passen op MCW kan ik kijken naar welke stijlen of trends ze mogelijk zouden kunnen gebruiken OF waar zij veel kennis van in huis hebben en ik meer van zou kunnen leren.

Een longlist met vragen voor onderzoeken:

1. Wat heeft MCW al gebruikt in apps en websites?
2. Hoe verwerken ze 3D in UX en UI?
3. Heeft Borg tips op het gebied van UX en UI?
4. Heeft MCW iets dat ze onderzocht zouden willen hebben op het gebied van UI trends?
5. Eigen designs laten zien en vragen om feedback.

6. Aan mijn collega Niels vragen wat ze doen aan websites. Hoe en wanneer updaten zij deze websites en wanneer is het bijvoorbeeld verstandig om UI (of UX) te veranderen?
7. Heeft MCW al eens gedacht aan het maken van Voice User Interfaces (of interfaces die dit makkelijker maken voor mensen met een handicap)?
8. Heeft mijn collega Deborah tips voor het maken van kleine illustraties voor UI design?
9. Hoe zorgt MCW nu dat ze meegaan met huidige (UI) trends (of technologische ontwikkelingen) zoals bijvoorbeeld Glass morphing?
10. Wat is de huisstyle van MCW en wanneer zetten ze dit in?

Longlist met vragen voor persoonlijke ontwikkeling:

1. Heeft Borg tips voor mij op het gebied van UI en UX design?
2. Heeft Deborah tips op het gebied van kleine illustraties voor UI design?
3. Hoe maak je snel van een kleine animatie een illustratie? (Dit vind ik wel iets wat ik ook zelf zou kunnen opzoeken, door middel van bijvoorbeeld tutorials)
4. Hoe kun je een UI (en UX) design makkelijker makkelijker maken voor developers?

Bruikbare trends voor MCW

Ik denk persoonlijk dat MCW best wel up to date is qua trends. Zo verwerken we nu ook een 3D animatie in de interactieve experience voor TABOEIEND en kun je aan hun website en projecten zien dat ze wel weten wat werkt. Zo zijn filters nu best wel in en hadden ze voor Bassie en Adriaan een Instagram filter gemaakt. Ook vind ik dat hun style heel erg up to date is. Wel zijn misschien een aantal kleine dingen bruikbaar.

- Augmented reality verwerken in hun UI designs.

Belangrijkste Bronnen

<https://uxdesign.cc/glassmorphism-in-user-interfaces-1f39bb1308c9>

<https://uxstudioteam.com/ux-blog/ui-trends-2019/>

<https://www.codica.com/blog/12-leading-ui-ux-design-trends-to-dominate-in-2020-2021/>

<https://uxdesign.cc/8-ui-ux-design-trends-for-2020-68e37b0278f6>

Mcw Communications App – Feedback

Omdat ik in zo'n korte tijd al veel ben gegroeid als ontwerper leek het Borg en mij verstandig dat ik zelf feedback geef op mijn eigen app. Borg heeft de app bekeken en wees mij erop dat ik door de opdrachten die ik heb gehad, en omdat ik vrij aan het begin aan deze app was begonnen, hij ervan overtuigd was dat ik deze app nu heel anders zou aanpakken. Hier heeft hij natuurlijk gelijk in en daarom wil ik graag zelf duidelijk opschrijven wat ik aan mijn app zou verbeteren. Hieronder staan de punten die ik zou verbeteren aan mijn app. Vervolgens zal ik nieuwe schermen maken die kort en bondig mijn nieuwe visie laten zien, bij het uitwerken van deze schermen zal ik alle feedback van Borg (en mijn andere collega's) meenemen en verwerken.

- **Design**

- *Kleur:* ondanks dat de roze/rode kleur die ik heb gebruikt een van de kleuren is die MCW als huisstijl gebruikt, werkte hij toch niet helemaal in mijn app. De kleur oogt niet professioneel en is op een scherm best fel. Daarnaast maakt de kleur mijn designs enigszins kinderachtig. Ook passen de gebruikte kleuren niet goed bij elkaar. Door de lichte rood tinten, licht grijs tinten en witte teksten zit er nauwelijks contrast in mijn ontwerp. Dit zorgt ervoor dat het design heel vlak is. Voor een volgend design is het beter om te spelen met verschillende tinten van 1 kleur en vervolgens nog 1 a 2 kleuren toe te voegen (die ook weer in een aantal tinten zijn opgedeeld).
 - Meer variatie in kleur.
 - Diepte creëren door kleurgebruik.
 - Geen felle of veel pastelkleuren gebruiken.
- *Stijl:* De stijl zou ik compleet aanpassen. Dit betekent niet dat ik nu direct overal een stijl voor ogen heb en weet hoe ik een nieuwe stijl zou uitwerken. Maar aan de app is wel te zien dat ik duidelijk nog nooit een interface heb gemaakt en weinig ervaring heb. Ik ben nu zeker geen professional, maar ik heb wel iets meer ervaring opgedaan de afgelopen tijd en zou een meer professionele stijl willen tonen in de app. Rechte hoeken zou een beginpunt kunnen zijn. Zo heb ik in deze app veel ronde hoeken gebruikt en in mijn stageperiode ben ik erachter gekomen dat dit een meer jeugdige onprofessionele sfeer geeft. Dit zou ik een volgende keer dus direct aanpassen.
 - Een meer professionele stijl.
 - Rechte hoeken.
- *Menu:* Ondanks dat ik lang heb nagedacht over het menu en deze vaak heb aangepast zou ik deze opnieuw veranderen. Zo zou ik geen cirkels achter de iconen doen en ik zou ook andere iconen willen gebruiken. Deze zou ik vervolgens ook mee laten opvallen. Verder zou ik het menu denk ik

wel laten staan, omdat dit het makkelijk maakt om te switchen tussen de verschillen app onderdelen.

- Menu los laten staan, dus geen hamburgermenu maken.
 - Duidelijker maken op welke pagina je je bevindt.
 - De iconen zichtbaarder maken.
 - Een andere kleur voor het menu gebruiken.
- *Consistentie*: Ondanks dat ik in de app wel vaak dezelfde kleuren, vormen of knoppen heb gebruikt vind ik de app nog vrij inconsistent. Zo lijken sommige onderdelen een compleet andere app. Kijk bijvoorbeeld naar de project en archief pagina. Deze onderdelen lijken, ondanks dat ze dezelfde stijl hebben, totaal niet bij deze app te passen. Ik heb hier geprobeerd om al direct te werken met een leuk, uniek en innovatief design, maar zoals Borg zei tijdens mijn stage is het beter om eerst een duidelijk en simpel design te hebben. Want je kunt deze later altijd nog aanpassen, verbeteren of er een leuke draai aan geven. Deze feedback had ik nog niet gekregen toen ik aan deze app begon en zou ik een volgende keer ook zeker toepassen. Daarnaast heb ik ook een aantal kleine inconsistentie foutjes, zoals bijvoorbeeld knoppen die wel of niet in CAPS staan.
- Knoppen hetzelfde.
 - Knoppen zelfde lettertype.
 - Pagina overzichtelijk houden.

- **Interactie**

- *Mappen*: Een van de onderdelen die echt mislukt zijn uit mijn app is de project en archief pagina. Hier zijn de mappen totaal niet duidelijk. Ondanks dat ik hier enigszins inspiratie heb gehaald uit onderdelen van Apple, komt dit totaal niet hetzelfde over. Zo is het niet duidelijk of je verder kan scrollen tussen de mappen, wanneer je een map wel of niet kunt verwijderen en ook het verschil tussen de project en archief pagina is niet heel duidelijk. Ik denk dat dit komt omdat ik deze pagina's hetzelfde heb vormgegeven. Dit heb ik gedaan in de hoop dat er een uniforme stijl zou ontstaan en consistentie, maar hierdoor is het meer één grote brei geworden en is het verschil tussen de pagina's onoverzichtelijk.
- De app versimpelen.
 - Een duidelijk verschil aangeven tussen projecten en het archief.
 - Een andere stijl voor de mappen.
- *Knoppen*: De knoppen in mijn app nodigen niet uit tot interactie. Dit komt ten eerste omdat het niet op knoppen lijken. Zo zijn de knoppen dezelfde kleur als de rest van de lay-out en zijn ze ook rond afgewerkt. Hierdoor denk je niet dat je erop kunt klikken. In een volgend design zou ik dit veel duidelijker moeten maken. Wat ik daarentegen wel duidelijk heb gedaan is verschil in kleur maken bij

de knoppen zodra je eroverheen hovert of deze aanklikt. Echter mag dit nog veel duidelijker een misschien wel meer overdreven.

- Duidelijker maken wat knoppen zijn.
 - Meer contrast maken tussen een knop en hoeveren over de knop.
 - Iconen gebruiken voor sommige knoppen.
 - Minder grote knoppen.
 - Letten op genoeg ruimte.
- *Menu:* Zoals ik al eerder heb gezegd kan het menu veel duidelijker. Zo moet ik beter aangeven op welke pagina de gebruiker zich bevindt en ook zou ik het menu kunnen verplaatsen. Als deze aan de linker kant staan nodigt dit mogelijk meer uit voor interactie, omdat europeanen van links naar rechts lezen.
- Menu verplaatsen naar links.
 - Iconen wit maken.
 - Andere iconen gebruiken.
 - Pagina duidelijker aangeven.

- **Lay-out**

- *Grid:* Bij het uitwerken van deze app heb ik het programma Adobe XD gebruikt. Een volgende keer is het verstandig om voor Adobe Illustrator en/of Adobe Photoshop te kiezen. Hier kan ik namelijk met een grid werken en kan ik makkelijker iconenplaatjes bewerken of vormen maken.
- In Adobe Illustrator of Photoshop werken.
 - Het design vervolgens in Adobe XD zetten en dan door onzichtbare items de pagina's aan elkaar verbinden.
 - Een grid gebruiken.
- *Witruimte:* Witruimte is iets wat ik nog niet helemaal onder de knie heb en vaak niet zie als ik zelf aan het werk ben. Ondanks dat ik veel witruimte heb geprobeerd te houden in mijn app, was dit mogelijk weer te veel. Zo ziet hierdoor de lay-out van mijn app er soms heel leeg en op andere momenten weer heel vol uit. Ook hierdoor ontstaat natuurlijk inconsistentie.
- Meer witruimte creëren.
 - Niet te weinig in het design plaatsen waardoor het leeg oogt.
- *Mappen:* De pagina waar de mappen op staan moet veel duidelijker en overzichtelijker. Hier zullen dus nieuwe lay-outs voor gemaakt moeten worden (en eventueel daarmee ook nieuwe wireframes). Ook moeten de mappen een ander uiterlijk krijgen, omdat deze niet bij de stijl passen en heel onduidelijk zijn.
- Nieuw design van mappen maken.
 - Nieuwe lay-out van de mappen. Simpler en overzichtelijker.
 - Zoeken naar voorbeelden voor een nieuwe lay-out.
 - Mogelijk eerst wireframes maken indien dit nodig is.

- *Afstand:* Hiermee bedoel ik niet witruimte of hoe ver iets staat, maar meer dat alles gelijk staat. Zodra ik met een grid ga werken kan ik overal evenveel afstand houden en zal mijn lay-out hierdoor strak en gelijk worden. Dit is iets wat ik tijdens het project voor JRC mijzelf echt aan heb proberen te leren.
 - Grid gebruiken.
 - Van de zijanten minimaal 20 Pixels afstand.
 - Alle knoppen dezelfde afstand.
 - Zorgen dat het design strak is en rechtgetrokken word.

- **Aanpak**
 - *Volgorde:* Wat ik mijzelf echt mee wil geven is dat ik een volgende keer begin met een desktopversie in plaats van een app. Ik vind het ook heel raar dat ik met een mobiele versie van mijn app ben begonnen. Ten eerste wordt deze app waarschijnlijk veel op een desktop gebruikt, omdat dit is waar wij natuurlijk op werken. Daarnaast is het altijd makkelijker om van een uitgebreide desktopversie een simpelere mobiele versie te maken dan andersom. Nu had ik namelijk enorm veel witruimte die ik moest opvullen bij het maken van de desktopversie en werd deze eigenlijk gewoon een combinatie van meerdere mobiele pagina's bij elkaar.
 - Voor de nieuwe versie alleen een desktopversie maken, deze kan namelijk altijd versimpeld worden tot mobiele applicatie.
 - Alle elementen in de desktopversie verwerken, deze kunnen er altijd nog uit worden gehaald.

 - *Visie:* Tijdens mijn stage kreeg ik ontzettend vaak de opdracht om eerst naar voorbeelden en inspiratie te zoeken op platformen zoals pinterest. Hierdoor kreeg ik beter een idee van de sfeer van een applicatie of project en kon ik beter werken omdat ik een richtlijn had om mij aan vast te houden. Tijdens het uitwerken van mijn app ben ik eigenlijk direct begonnen met het maken van een logo en wireframes, nadat ik mijn concept duidelijk had. Een volgende keer zou ik mijzelf adviseren om eerst een duidelijke visie te hebben. Hoe wil ik mijn app uitwerken? Kan ik voorbeelden of soortgelijke apps vinden? Het is niet nodig om het wiel opnieuw uit te vinden als ik goede onderdelen online kan vinden. Dit is iets waar ik pas later in mijn stage achter ben gekomen en vaker moeite mee heb om duidelijk voor mijzelf te maken. Daarom zou ik dit een volgende keer anders aanpakken.
 - Een duidelijke nieuwe visie creëren. Hoe moet het eruit gaan zien?
 - Voorbeelden opzoeken op pinterest.
 - Mijn stijl blijven aanpassen door feedback en smaakontwikkeling.
 - De stijl en onderdelen laten aansluiten bij het doel van de app.

HKSM PALAEOANTHODOLOGY GALLERY

**INTERACTIVE
STORYBOARD**

VERSION 1

20 APR 2021

mcw / creative agency



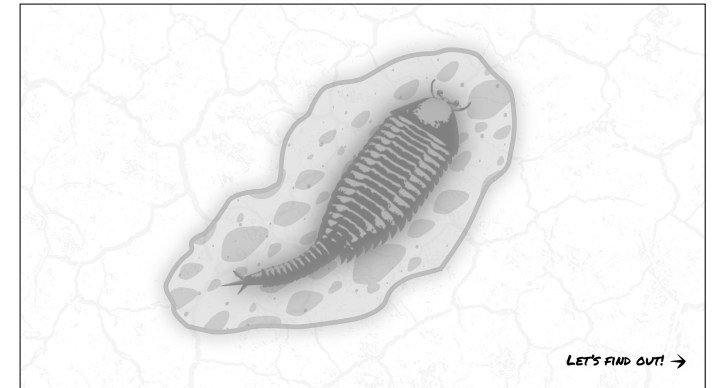
01 ATTRACT SCREEN

The visitor approaches an attractive animated attractscreen and is invited become a true paleontologist.



02 SCANNING SCREEN

The visitor then places one of the fossils on the scanner and the screen shows the scanning process until it is complete.



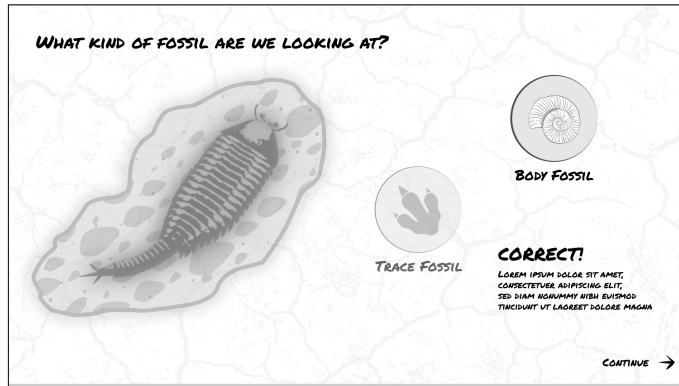
03 SCANNING RESULT

When the scanning has been complete the result of the scan becomes visible on the screen and the visitor is triggered to explore the fossil as a true paleontologist.



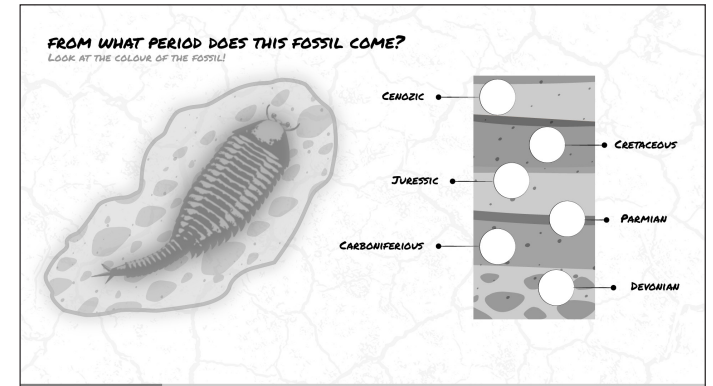
04 PHASE 1 - FOSSIL KIND

In the first phase of the research the visitor is asked what kind of fossil we are dealing with. The two possible graphic answers can be selected.



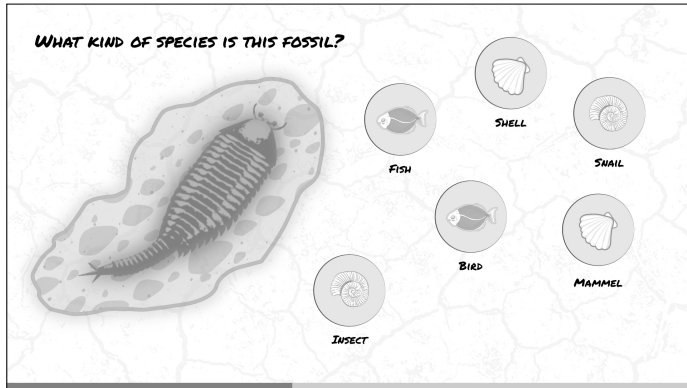
05 PHASE 1 - FOSSIL KIND - FEEDBACK

When the visitor has selected one of the answer the correct answer will be given. The correct answer is highlighted and a short textual feedback is shown on screen in every phase of this research. When pressing continue, the visitor steps into the second phase of research.



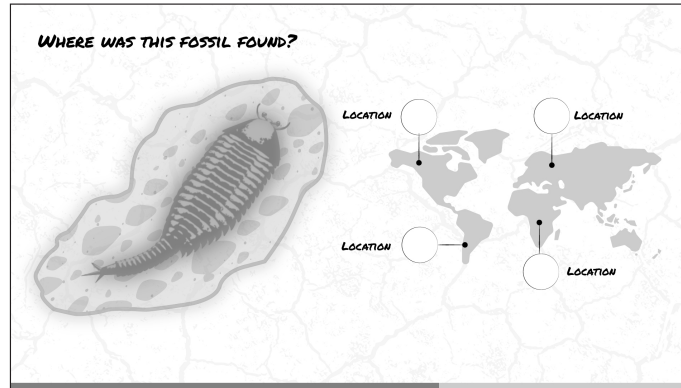
06 PHASE 2 - FOSSIL PERIOD

The second phase of the research is to determine the period of origin of the fossil. Multiple layers of earth are shown and one of them is related to the colour of the fossil. After the visitors' choice, the feedback will be shown.



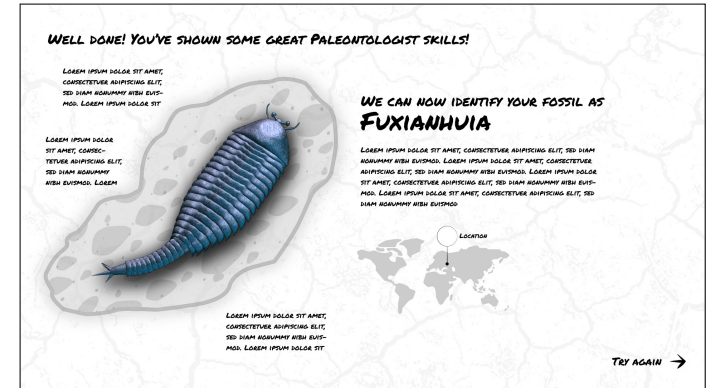
07 PHASE 3 - FOSSIL SPECIES

The third phase of the research is to determine the fossil's kind of species. Multiple graphic answers are shown on screen to be selected by the visitor after which the feedback will appear.



08 PHASE 4 - FOSSIL ORIGIN

The final stage in the research is to determine the fossils' origin. The fossil is provided with an recognizable mark which can be related to one of the places on the map. After selecting an answer the feedback will pop-up.



09 RESULT

The visitor has completed the research like a real paleontologist and is congratulated for his great work. The scanned fossil will transform into the identified form and will be surrounded with additional information in an infographic.

ANNO MUSEUM - VONDSTEN

**INTERACTIVE
STORYBOARD**

VERSIE 1

19 MEI 2021

mcw / creative agency



01 BEGINSCHERM

De bezoeker wordt hier gevraagd om een keuze te maken tussen de vondsten. De bezoeker klikt op een van de objecten.



02 VONDSTKEUZE SCHERM

De bezoeker kan de vondst hier beter bekijken en kan vervolgens kiezen om dit object te onderzoeken of terug te gaan en een ander object te kiezen.



03 ONDERZOEK 1 - DEEL 1

Als de keuze van de bezoeker is bevestigd, begint de eerste opdracht. Hier moet hij/zij met bijvoorbeeld een liniaal de lengte van de schoen opmeten.



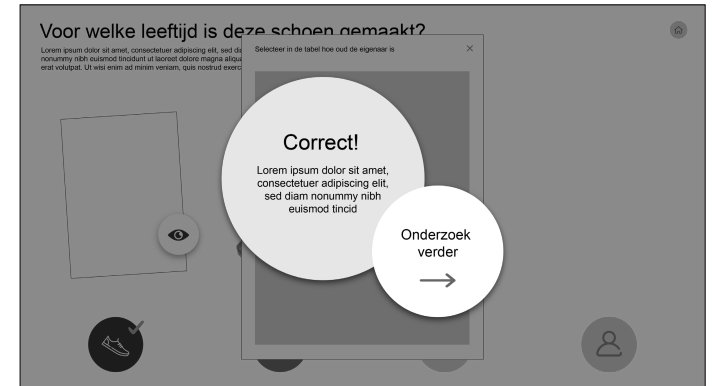
03 ONDERZOEK 1 - DEEL 2

De bezoeker pakt de liniaal en hiermee kan de bezoeker de lengte van de schoen opmeten. De lengte wordt groot afgebeeld, indien de bezoeker het niet goed kan zien.



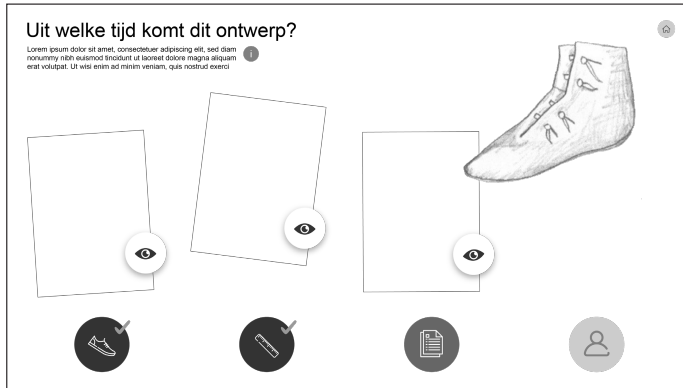
04 ONDERZOEK 1 - DEEL 3

Nadat de lengte van de schoen is opgemeten moet de bezoeker in het gegeven formulier opzoeken welke leeftijd de eigenaar heeft gehad. Het hangt af van de grootte van het formulier of dit een overlay wordt of niet. Door op een antwoord in de tabel te tikken wordt het antwoord ingevoerd.



05 ONDERZOEK 1 - DEEL 4

Als het juiste antwoord is ingevuld krijgt de bezoeker een positieve feedback. In dit scherm kan ook een korte uitleg gegeven worden over het antwoord of kan het gegeven antwoord herhaald worden. Vervolgens kan de bezoeker klikken om verder te gaan.



06 ONDERZOEK 2 - DEEL 1

Als de bezoeker verder heeft geklikt begint een nieuw onderzoek. In dit onderzoek liggen een aantal papiertjes klaar en is de schoen klein in de hoek afgebeeld. Je ziet onderin het scherm jouw voortgang. Deze voortgang kun je aangeven d.m.v. kleurtjes en/of vinkjes.



07 ONDERZOEK 2 - DEEL 2

Als de bezoeker op een van de papiertjes klikt kan er een overlay in het scherm komen met een vergroting van het document. Hier staat uitleg over verschillende schoenen. Als er een match is gevonden kan de bezoeker in het papiertje kiezen voor zijn/haar match.



08 ONDERZOEK 2 - DEEL 3

Als het antwoord gekozen is krijgt de bezoeker opnieuw een feedback scherm. Indien het antwoord incorrect is krijgt de bezoeker een nieuwe kans om wel het juiste antwoord te geven.



09 EIGENAARKEUZE - DEEL 1

Als beide onderzoeken zijn uitgevoerd en goed beantwoord zijn, kan de bezoeker de eigenaar van het object kiezen. Om de bezoeker te helpen zouden eventueel onderin het scherm of onder de titel de antwoorden van de bezoeker herhaald kunnen worden.



04 EIGENAARKEUZE - DEEL 2

Als de juiste eigenaar gekozen is (dit kan door op de bolletjes te klikken of door een zelfde soort systeem als met de papiertjes van onderzoek 2) dan kan de bezoeker het spel weer opnieuw beginnen.

ANNO MUSEUM - VONDSTEN

**INTERACTIVE
STORYBOARD**

SCHOEN - VERSIE 2

25 MEI 2021

mcw / creative agency



01 BEGINSCHERM

De bezoeker wordt hier gevraagd om een keuze te maken tussen de vondsten. De bezoeker klikt op een van de objecten.



02 VONDSTKEUZE SCHERM

De bezoeker kan de vondst hier beter bekijken en kan vervolgens kiezen om dit object te onderzoeken of terug te gaan en een ander object te kiezen. Onderin het scherm ziet de bezoeker zijn/haar voortgang.



03 ONDERZOEK 1 - BEGINPAGINA

Als de keuze van de bezoeker is bevestigd, begint de eerste opdracht. Hier wordt de bezoeker gevraagd om de lengte van de schoen te meten.



03 ONDERZOEK 1 - METEN

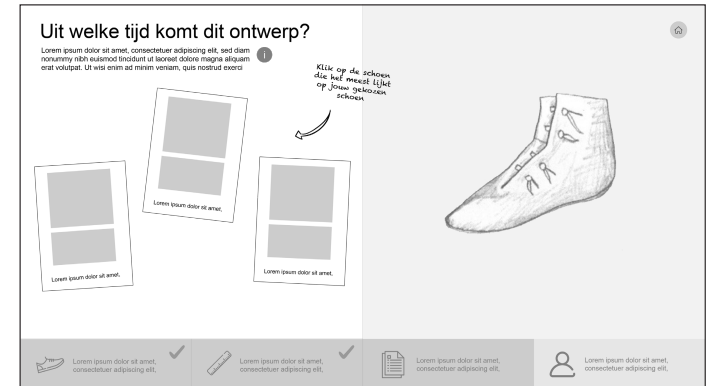
De bezoeker pakt de liniaal en hiermee kan de lengte van de schoen worden opgemeten. Vervolgens wordt gevraagd om de balk die over de tabel (links) staat te slepen naar het juiste antwoord en deze te bevestigen.

mcw / creative agency



04 ONDERZOEK 1 - CORRECT

Als de bezoeker het antwoord heeft bevestigd en deze is correct, dan krijgt hij/zij een positief feedback scherm. De bezoeker kan er nu voor kiezen om naar het volgende onderzoek te gaan.



05 ONDERZOEK 2 - BEGINPAGINA/KEUZE SCHOEN

Bij het tweede onderzoek wordt de bezoeker gevraagd om de juiste schoen aan te klikken die matcht met de vondst. Dit kan de bezoeker zien door te kijken naar de foto's van de schoenen.



06 ONDERZOEK 2 - CORRECT

Als de bezoeker de juiste schoen heeft aangeklikt, krijgt hij/zij een positief feedback scherm. Nu kan de eigenaar worden gekozen.



07 EIGENAARKEUZE - BEGINPAGINA

Als laatste opdracht moet de gebruiker een eigenaar kiezen die matcht met de resultaten van de onderzoekjes. De resultaten van deze onderzoekjes zouden bijvoorbeeld onder de titel herhaald kunnen worden. De bezoeker kan een van de personen aanklikken.



08 EIGENAARKEUZE - CORRECT

Als de bezoeker op de juiste eigenaar heeft gedrukt, dan komt er weer een positief feedback scherm. Hierna kan de bezoeker weer naar het beginscherm gaan. Hier kan hij/zij een nieuw object aanklikken. Eventueel zou het bot nu niet meer klikbaar kunnen zijn.

ANNO MUSEUM - VONDSTEN

**INTERACTIVE
STORYBOARD**

BOT - VERSIE 2

25 MEI 2021

mcw / creative agency



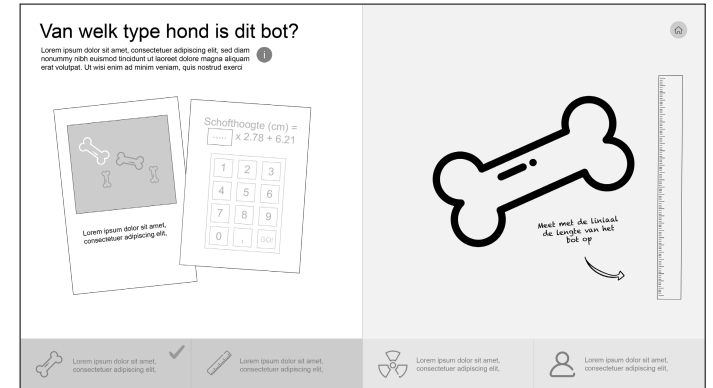
01 BEGINSCHERM

De bezoeker wordt hier gevraagd om een keuze te maken tussen de vondsten. De bezoeker klikt op een van de objecten.



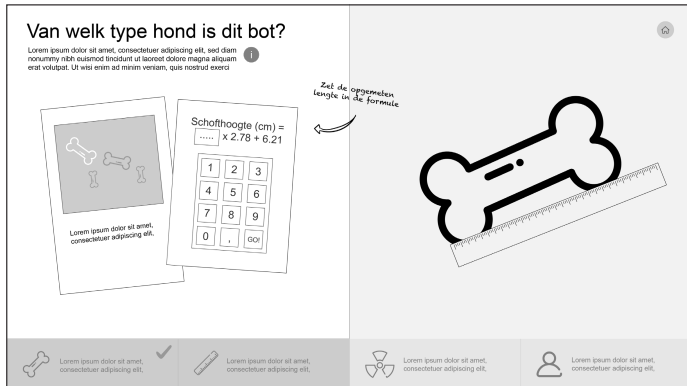
02 VONDSTKEUZE SCHERM

De bezoeker kan de vondst hier beter bekijken en kan vervolgens kiezen om dit object te onderzoeken of terug te gaan en een ander object te kiezen. Onderin het scherm ziet de bezoeker zijn/haar voortgang.



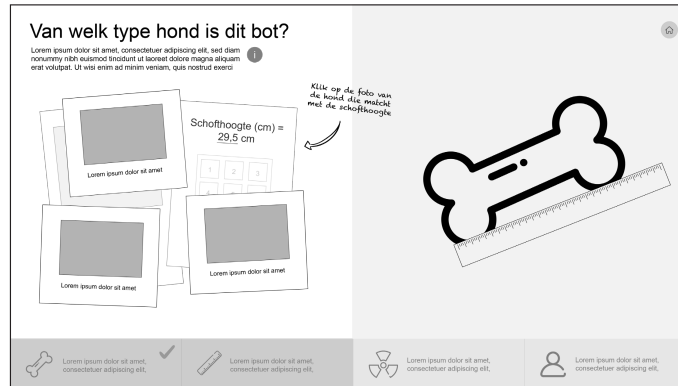
03 ONDERZOEK 1 - BEGINPAGINA

Als de keuze van de bezoeker is bevestigd, begint de eerste opdracht. Hier wordt de bezoeker gevraagd om de lengte van het bot op te meten. Ook kan de bezoeker het gegeven document bekijken die informatie geeft over het bot.



03 ONDERZOEK 1 - METEN

Als de bezoeker het document heeft gelezen en de lengte van het bot heeft opgemeten, kan het antwoord ingetoest worden in de formule. Als het antwoord fout is moet de bezoeker opnieuw meten (of zou eventueel het juiste antwoord gegeven kunnen worden).



04 ONDERZOEK 1 - HONDKEUZE

Als de schofthoogte is berekend wordt de bezoeker gevraagd om op de afbeelding van het correcte hondje te klikken. Deze moet matchen met de schofthoogte.



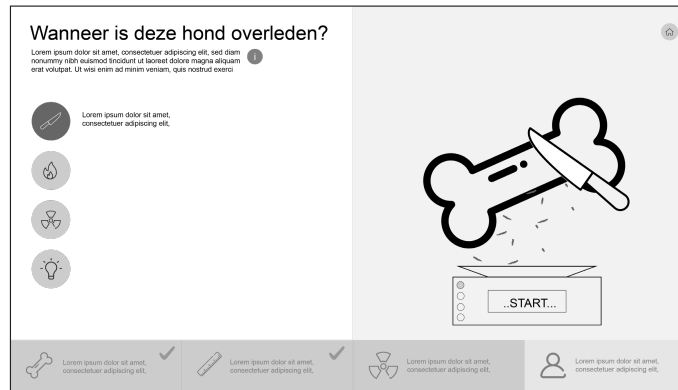
05 ONDERZOEK 1 - CORRECT

Als de bezoeker het juiste hondje aantikt krijgt hij/zij een positief feedback scherm. Hier kan het antwoord worden herhaald of eventueel extra informatie worden gegeven. De bezoeker kan nu op 'onderzoek verder' klikken.



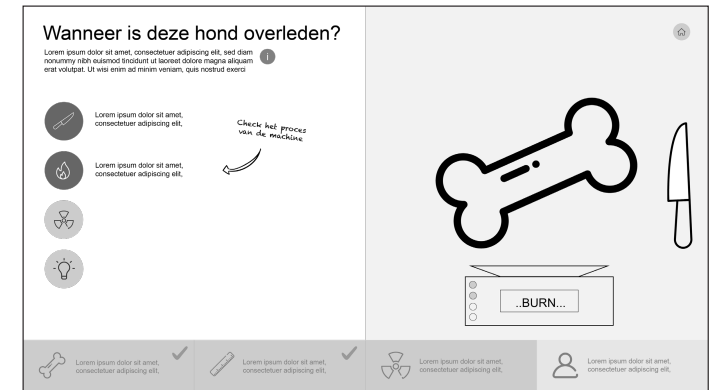
06 ONDERZOEK 2 - BEGINPAGINA

Als de bezoeker op verder klikt begint het tweede onderzoek. Er wordt gevraagd om met het mesje wat deeltjes van het bot te schrapen.



07 ONDERZOEK 2 - BOT SCHRAPEN

De bezoeker schraapt deeltjes van het bot af. Deze deeltjes gaan de machine in. Deze machine gaat automatisch aan. De stappen van de machine worden links weergegeven met daarbij een kort uitleg.



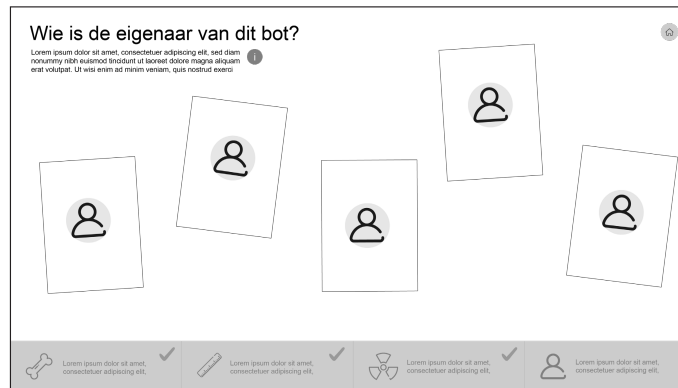
08 ONDERZOEK 2 - MACHINE

Links in het scherm kan de bezoeker zien waar de machine mee bezig is. De bolletjes links matchen met de lampjes op de machine. Ook de machine geeft feedback op het display.



09 ONDERZOEK 2 - CORRECT

Als de machine klaar is ziet de bezoeker dat het bot uit 1492 komt. Na een aantal seconden verschijnt het feedback scherm en kan de gebruiker op verder klikken.



04 EIGENAARKEUZE - BEGINPAGINA

Als laatste opdracht moet de gebruiker een eigenaar kiezen die matcht met de resultaten van de onderzoekjes. De resultaten van deze onderzoekjes zouden bijvoorbeeld onder de titel herhaald kunnen worden. De bezoeker kan een van de personen aanklikken.



04 EIGENAARKEUZE - CORRECT

Als de bezoeker op de juiste eigenaar heeft gedrukt, dan komt er weer een positief feedback scherm. Hierna kan de bezoeker weer naar het beginscherm gaan. Hier kan hij/zij een nieuw object aanklikken. Eventueel zou het bot nu niet meer klikbaar kunnen zijn.