

Reflectie

Timo Werkhoven

CMD Amsterdam

Timo Werkhoven

500851489

21-08-2024

CoderDojo

Proces & Groei

Ik ben erg tevreden over mijn proces en werkwijze. Voor mij is dit een van de eerste 'grote' projecten waarbij ik volledig op mijzelf ben aangesteld. Aan het begin van het project zag ik dit daarom ook als uitdaging. Ik weet van mijzelf dat ik deadlines nodig heb om echt tot werk te komen omdat ik anders last heb van uitstelgedrag. Ik weet ook dat taken/deadlines in mijn hoofd alleen maar voor verwarring zorgen. Om hiermee om te gaan heb ik besloten om te werken met SCRUM. Tijdens mijn stage heb ik kennis gemaakt met deze werkwijze en ik voelde me hier meteen comfortabel bij. Hoewel op stage de SCRUM sessies, deadlines en opleveringen voor mij werden bepaald heb ik dit tijdens dit project zelfstandig gedaan.

Door een sprint planning te maken en deze sprints in te delen onder de verschillende ontwerpfases die bekend zijn bij CMD heb ik een planning opgebouwd waarin mijn ontwerpmethodes vooraan stonden. Alle taken / to do's die aan het begin, tijdens en achteraf sprints naar voren kwamen plaatste ik in mijn zo benoemde 'back log'. Op de vrijdagmiddag plande ik tijd in om mijn sprint voor de volgende week klaar te zetten aan de hand van de taken in mijn back log. Taken in mijn back log kregen een prioriteit en een tijdsschatting waarbij ik inschatte hoelang ik hier ongeveer over zou doen. De tijd besteed aan taken hield ik vervolgens ook bij om zo een beter schatting te maken voor taken in de toekomst.

Na twee weken gewerkt te hebben op deze manier merkte ik dat ik meer rust had en minder zorgen maakte over mijn planning als ik sprints een week eerder begon in te plannen. Aan het einde van sprint 2 plande ik daarom sprint 4 en het einde van sprint 3 plande ik sprint 5. Dit was voor mij een manier om beter voorbereid te zijn op komende weken en gaf nog flexibiliteit om taken rond te schuiven. Naar mijn mening is dit een punt waar ik sterk in ben gegroeid. Ik heb een werkwijze ontdekt die ik meeneem naar al mijn toekomstige projecten.

Aan het begin van mijn project had ik nog weinig tot geen kennis over Virtual Reality, maar wel een grote interesse in dit onderwerp. Ik ben daarom ook enthousiast begonnen aan mijn onderzoek en ben tijdens dit project erg gegroeid in mijn kennis over Virtual Reality en het ontwerpen hiervoor. Ik ben op het vlak van het ontwerpen van interactieve digitale ervaringen hierdoor ook gegroeid als CMD'er.

Het proces om iets te leren en de motivatie hiervoor heb ik altijd al interessante onderwerpen gevonden, samen met de impact die een techniek zoals immersive learning kan hebben op deze onderwerpen door motivatie te creëren.

Ik heb veel plezier gehad in mijn project en ben trots op de prototypes die ik heb kunnen maken.

Timo & CMD

In mijn tijd bij CMD heb ik altijd meer focus gelegd op het programmeren dan het designen. Het programmeren vond ik altijd leuker en was ook het veld waar ik later in zou willen werken.

Tijdens mijn minoren in Designing for Emerging Tech en Applied Game Design heb ik meer mijn focus gelegd op design, maar wel altijd met een technische uitwerking in het achterhoofd. Ik merkte hier ook dat dit deel van design mij erg aanstond en dat het ontwerpen en uitwerken van interactieve ervaringen erg bij mij past.

Het werken met opkomende technieken zoals Virtual Reality is ook iets wat mij aanspreekt. Dit is een vakgebied waar ik na mijn afstuderen naartoe wil werken.

Tijdens dit afstudeerproject wilde ik dus ook de focus leggen op design met een technische uitwerking en mijzelf uitdagen op het gebied van Interaction en Visual Design.

Naar mijn mening is dit een punt waarin ik ben gegroeid als CMD'er.

Documentatie is in mijn tijd bij CMD altijd een punt geweest. Het voelde altijd meer als een soort klusje dat ik moest doen nadat het 'echte' werk af was.

Dit is het eerste project waar ik documentatie ben gaan zien als een soort 'tool' in plaats van een must.

Het uitschrijven van een gedachtengang of conclusie gebeurde voorheen bij mij vaak wanneer het project af was. Tijdens dit project gebruikte ik mijn PB meer als een soort dagboek waar ik schetsen of gedachtengangen in kon zetten om later uit te werken.

Door bijvoorbeeld een pagina te hebben in mijn PB om mijn gedachtengang te noteren tijdens de Ideation fase, kon ik veel beter concepten loslaten. Ik merkte dat ik eerst bleef hangen bij het idee van een Doolhof, maar door mijn gedachten te noteren, kon ik dit concept loslaten en kwam ik op het idee van een obstacle course. Eerder zou ik hier op zijn vastgelopen aangezien ik vast zou hebben gehouden aan één concept omdat mijn gedachten daar bij bleven hangen.

Dit project heeft me geleerd dat documentatie niet alleen een must is, maar een waardevolle tool die me kan helpen tijdens mijn ontwerpproces.

Stakeholders

Tijdens dit proces is mijn opdrachtgever, Bor, erg bezig met het opzetten van een nieuwe locatie. Ik heb hem ongeveer één keer in de 2 weken gesproken bij de Coderdojo in Anna Paulowna of telefonisch. Telefonisch bespreken we vaak even wat ik de afgelopen 2 weken heb kunnen doen en waar ik naar toe ga werken. Bij de Coderdojo in Anna Paulowna nemen we altijd een moment om even te kijken naar het proces tot nu toe en bespreek ik conclusies die ik heb getrokken vanuit onderzoek of test momenten.

Tijdens dit hele proces zaten we allebei redelijk op één lijn en verliep alles soepel. Dit komt waarschijnlijk omdat ik Bor al kende voor dit project en omdat ik al langer bij de Coderdojo als vrijwilliger ben.

Het betrekken van de kinderen/leerlingen en vrijwilligers bij dit project was een groot succes. Tijdens mijn proof of concept test op 2 November stond er een rij met kinderen die graag wilden testen en hun ideeën wilden vertellen. Dit was voor mij, na weken onderzoek, een groot motivatiepunt.

Dit is ook terug te lezen in mijn productbiografie > fase 3 - ideegeneratie & conceptontwikkeling > proof of concept > test resultaten

STAR

Ik heb 2 situaties waarop ik graag wil reflecteren aan de hand van de STAR methode.

STAR METHODE

Je komt regelmatig situaties tegen waarvan je leert. Een situatie die heel erg goed ging of een situatie waarvan je achteraf denkt dat je dit misschien anders had moeten doen.

Stap 1 - Beschrijf de situatie

- Wat was de situatie?
- Wie was hierbij betrokken?
- Waar speelde dit zich af?

Stap 2 - Beschrijf wat je taak was

- Wat was je taak?
- Welke rol speelde jij?

Stap 3 - Beschrijf welke actie jij ondernam

- Hoe heb je dit toen aangepakt?
- Hoe reageerde je?

Stap 4 - Beschrijf het resultaat van je handelen

- Wat was het resultaat van je handelen?
- Hoe werd hierop gereageerd door anderen?
- Hoe is het afgelopen?

Stap 5 - Reflecteer op de situatie

- Was je tevreden met het resultaat?
- Zou je het de volgende keer anders aanpakken?

Reflectie

Situatie 1

Stap 1 - Beschrijf de situatie

- Wat was de situatie?
Presenteren tijdens de feedback frenzy.
- Wie was hierbij betrokken?
2 Coaches en 7 medestudenten.
- Waar speelde dit zich af?
De feedback frenzy speelde zich af op school.

Stap 2 - Beschrijf wat je taak was

- Wat was je taak?
Ik gaf een presentatie aan de hand van een van te voren ingevuld Miro bord over mijn project en vroeg feedback op een bepaald stuk.
- Welke rol speelde jij?
Ik gaf een presentatie en vroeg om feedback.

Stap 3 - Beschrijf welke actie jij ondernam

- Hoe heb je dit toen aangepakt?
Ik heb een presentatie gegeven over een stuk van mijn project waar ik graag feedback op wou hebben. Dit ging om een stukje visualisatie en ik wilde graag weten hoe mijn medestudenten dit visualiseerde aan de hand van mijn uitleg.

• Hoe reageerde je?

Ik vond het lastig om de feedback bij het onderwerp te houden aangezien er feedback kwam op punten uit mijn project waar ik geen uitleg over had gegeven.

Stap 4 - Beschrijf het resultaat van je handelen

- Wat was het resultaat van je handelen?
Ik heb uiteindelijk geen feedback gekregen op mijn gevraagde onderwerp, maar wel op de kanten van mijn project die ik niet had toegelicht.
- Hoe werd hierop gereageerd door anderen?
Andere gingen punten van feedback ook verleggen naar kanten van mijn project die ik niet had toegelicht
- Hoe is het afgelopen?
Ik heb uiteindelijk geen feedback gekregen op het onderwerp dat ik had uitgezocht

Stap 5 - Reflecteer op de situatie

- Was je tevreden met het resultaat?
Nee, aangezien ik feedback kreeg op punten die ik al had verwerkt.
- Zou je het de volgende keer anders aanpakken?
Presentatie van te voren vollediger maken en het hele project uitleggen in plaats van alleen het stuk waar ik feedback op wil.

Reflectie

Situatie 2

Stap 1 - Beschrijf de situatie

- Wat was de situatie?
Eerste testen van het VR prototype
- Wie was hierbij betrokken?
Opdrachtgever en kinderen bij de Coderdojo
- Waar speelde dit zich af?
Coderdojo locatie in Anna Paulowna

Stap 2 - Beschrijf wat je taak was

- Wat was je taak?
Ik voerde testen uit aan de hand van het testplan wat ik van tevoren had opgesteld.
- Welke rol speelde jij?
Ik nam de testen af.

Stap 3 - Beschrijf welke actie jij ondernam

- Hoe heb je dit toen aangepakt?
Ik heb de kinderen de verschillende levels laten spelen in de VR game die ik had gemaakt in Unity. Ik heb zo min mogelijk aanwijzingen gegeven, de testen opgenomen en achteraf nog een aantal aanvullende vragen gesteld.

• Hoe reageerde je?

Ik vond het erg leuk om te zien hoe de kinderen omgingen met de VR interacties en hoe natuurlijk dit allemaal voor hun was.

Stap 4 - Beschrijf het resultaat van je handelen

- Wat was het resultaat van je handelen?
Ik heb uiteindelijk duidelijke resultaten, verbeterpunten en ideeën gekregen waar ik mee verder kon.
- Hoe werd hierop gereageerd door anderen?
Andere kinderen werden enthousiast en wilden het prototype ook graag proberen
- Hoe is het afgelopen?
Ik heb uiteindelijk duidelijk feedback gekregen op de vragen die ik van tevoren had opgesteld

Stap 5 - Reflecteer op de situatie

- Was je tevreden met het resultaat?
Ik was tevreden met mijn resultaat. De gekregen feedback was nuttig en het was leuk om het enthousiasme van de kinderen te zien
- Zou je het de volgende keer anders aanpakken?
Ik zou wellicht in een aparte ruimte kunnen testen om er zo voor te zorgen dat kinderen zonder voorkennis het prototype kunnen proberen.