

KORTE STAGE

Stageverslag

burst

Elma Pinto e Neto Brito
#500672459 - 09 Juli 2019
Docent: Joost Faber

Inhoudsopgave

Voorwoord	3
Over Burst	4
Algemene Informatie	5
Leerdoelen	6
Vervangingsfonds / Participatiefonds	14
Hero Medisch	20
Mambu	27
Largo	35
Pels Reijcken	41
Lightning Talk : Behaviour & Influence Design	45
Dutch Digital Day	49
Stageopdrachten	52
Bijlage	65

Voorwoord

Voor de korte stage heb ik van 29 april tot 12 juli 2019 stage gelopen bij Burst Digital Agency. Burst is een digitaal ontwerpbureau die is opgericht in 2008 en telt ongeveer 40 medewerkers. Burst is door het tijdschrift Management Team uitgeroepen tot beste Digitaal Bureau van Nederland. In de afgelopen twee jaar is burst uitgeroepen tot bureau van het jaar door Emmerce Top 100.

Ik heb voor Burst gekozen, omdat ik voor mijzelf de focus meer op User Experience wou hebben dan op Visual Design. Hier zijn de functies van Visual Designer en User Experience Designer gescheiden. Mijn doelstelling was om te leren hoe het is om als UX-Designer te werken. Hier wou ik mij meer in willen verdiepen, los van het visuele aspect van design.

Tijdens mijn stage bij Burst heb ik me daarom vooral beziggehouden met User Experience Design. Dit houdt in dat ik verantwoordelijk ben geweest om na te denken over structuur, scherm schetsen te maken, om deze vervolgens te digitaliseren en in Invision te presenteren.

Ik heb tijdens mijn stage meegewerkt met verschillende projecten, maar voor een groot deel meegewerkt aan de UX voor Participatiefonds/Vervangingsfonds & Mambu.

Mijn stagebegeleider bij Burst is de 28 jarige Tom Kölker. Tom is afgestudeerd als Industrieel Designer aan de Technische Universiteit in Eindhoven. Voordat Tom bij Burst kwam werken was hij werkzaam als User Experience designer bij IN10 & DOOR.

In dit verslag is mijn proces te vinden, mijn ervaring bij Burst als stagebedrijf, mijn stageopdrachten en als laatste reflectie op mijn leerdoelen.

Over Burst

Burst is een digitaal ontwerpbureau die is opgericht in 2008 en telt ongeveer 40 medewerkers. Burst is door het tijdschrift Management Team uitgeroepen tot beste Digitaal Bureau van Nederland. . In de afgelopen twee jaar is Burst uitgeroepen tot bureau van het jaar door de Emerce Top 100.

Burst is een digitaal bureau dat data, creativiteit en technologie combineert. Net als haar klanten heeft Burst een holistische kijk en beweegt mee met de veranderende consumentenbehoefte. Burst werkt voor verschillende industrieën, met diensten zoals consultancy, data analyses, dashboards, design en productie van websites/portals en content. Burst werkt in geïntegreerde multidisciplinaire agile teams samen met haar klanten aan hun succes.



Algemene Informatie

Stageperiode	29 april 2019 - 12 juli 2019
Stagebedrijf	Burst Digital Agency Delftseplein 30C 3013 AA Rotterdam www.burst-digital.com
Stagebegeleider	Tom Kölker tomkolker@burst-digital.com
Stagedocent	Joost Faber j.faber@hva.nl
Student	Elma Pinto e Neto Brito elma@burst-digital.com #500672459

Leerdoelen

#1. Zelfstandig kunnen werken (Competentie: Verbeelden en maken)

S: Tijdens mijn stage wil ik zelfstandig aan een opdracht voor een klant kunnen werken. Hierbij wil ik het ontwerpproces vanaf de schets tot het maken van een UX-prototype in InVision voor een deel zelfstandig willen doen. Hierbij wil ik goed letten op de details en de juiste ontwerp principes toepassen.

M: Dit doel is meetbaar door mijn schetsen en UX-designs (en volgende iteraties) bij te houden. Gekregen feedback moet weer verwerkt worden in een volgende iteratie.

A: Dit doel is haalbaar als ik mijn stagebegeleider de opdracht hiervoor krijg, ik mijn werk bijhoud en mijn feedback zelf verwerk.

R: Uiteindelijk is het belangrijk dat mijn stagebegeleider mij goed genoeg vertrouwt, om mij de vrijheid te geven om hier aan te werken. Uiteindelijk zal ik in de toekomst ook werk moeten opleveren, zonder check of hulp van een stagebegeleider. Dit zal een goede stap zijn om meer te letten op details en mijzelf meer vertrouwen te geven.

T: Ik wil dit doel voor het eind van mijn stage behaald hebben.

Reflectie:

Tijdens mijn stage heb ik zowel zelfstandig als samen met mijn stagebegeleider gewerkt aan de projecten voor Mambu & Participatiefonds. De UX-opdrachten die ik kreeg deed ik wel zelfstandig, maar ik ging altijd naar mijn stagebegeleider voor feedback. Het moest natuurlijk wel goedgekeurd worden, voor het met een klant besproken kon worden.

Voor de opdrachten van Hero Medisch, Pels Reijcken & Largo heb ik wel de vrijheid gekregen om zelfstandig aan de slag te gaan, zonder betrokkenheid van mijn stagebegeleider. Ik voelde me daardoor meer een medewerker dan een stagiaire bij Burst.

#2. Presenteren (Competentie: Manifesteren en Presenteren)

S: Tijdens mijn stage wil ik zelfverzekerder en overtuigender kunnen communiceren naar de klant toe. Uit nervositeit kan ik soms wat gehaast door het ontwerp heen gaan, waardoor ik dingen vergeet. Het is belangrijk om op een overtuigend manier ontwerp keuzes te kunnen onderbouwen, zodat de klant ziet dat ik passie heb voor mijn werk. Een goede houding hebben, hoort hier ook bij.

M: Dit doel is meetbaar door zelf een keer te presenteren voor een klant en hierop feedback te krijgen van mijn collega's of stagebegeleider.

A: Dit doel is haalbaar als ik meer vertrouwen krijg in mijn werk. Dit kan door mijn stagebegeleider feedback te vragen op mijn werk en deze feedback zelf te verwerken.

R: Dit doel is realistisch, omdat ik tijdens mijn stage bijna elke dag stand-ups heb met klanten, en vaak mee ga naar meetings. Verder geeft mijn stagebegeleider mij de vrijheid om zelfstandig aan opdrachten te werken.

T: Ik wil voor het eind van mijn stage, gepresenteerd hebben aan een klant.

Reflectie:

Tijdens mijn stage heb ik een keer mijn UX voor de klant Mambu kunnen presenteren. De klant vroeg onverwachts naar de UX, waardoor ik onverwachts ging presenteren. Naar mijn gevoel kon dat beter. Om toch nog te kunnen oefenen met presenteren heb ik voor mijn collega's een Lightning Talk gehouden over Behavioural Design en heb ik meegeholpen or Dutch Digital Day. Beide keren ging het wel goed en kreeg ik goede reacties van mijn collega's.



#3. Research-methods toepassen op de gebruiker. (Competentie Onderzoeken)

S: Ik wil tijdens mijn stage een meer onderzoekende houding aannemen en leren samenwerken met de gebruiker/ klant tijdens het ontwerpproces, zodat ik aan het eind van een project een product hebt ontwikkeld die goed aansluit op de wensen en doelen van de klant. Hierbij wil ik zelf passende onderzoeksmethodes toe kunnen passen, om er achter te komen wat de wensen en doelen zijn van de klant.

M: Dit doel wil ik meetbaar maken door onderzoeksmethodes te gebruiken waarbij ik in directe aanraking kom met de gebruiker/klant. Denk hierbij bijvoorbeeld aan een co-creation session of een workshop.

A: Dit doel is haalbaar als ik de juiste onderzoeksmethodes kies om toe te passen en mijzelf hierop goed voor te bereiden.

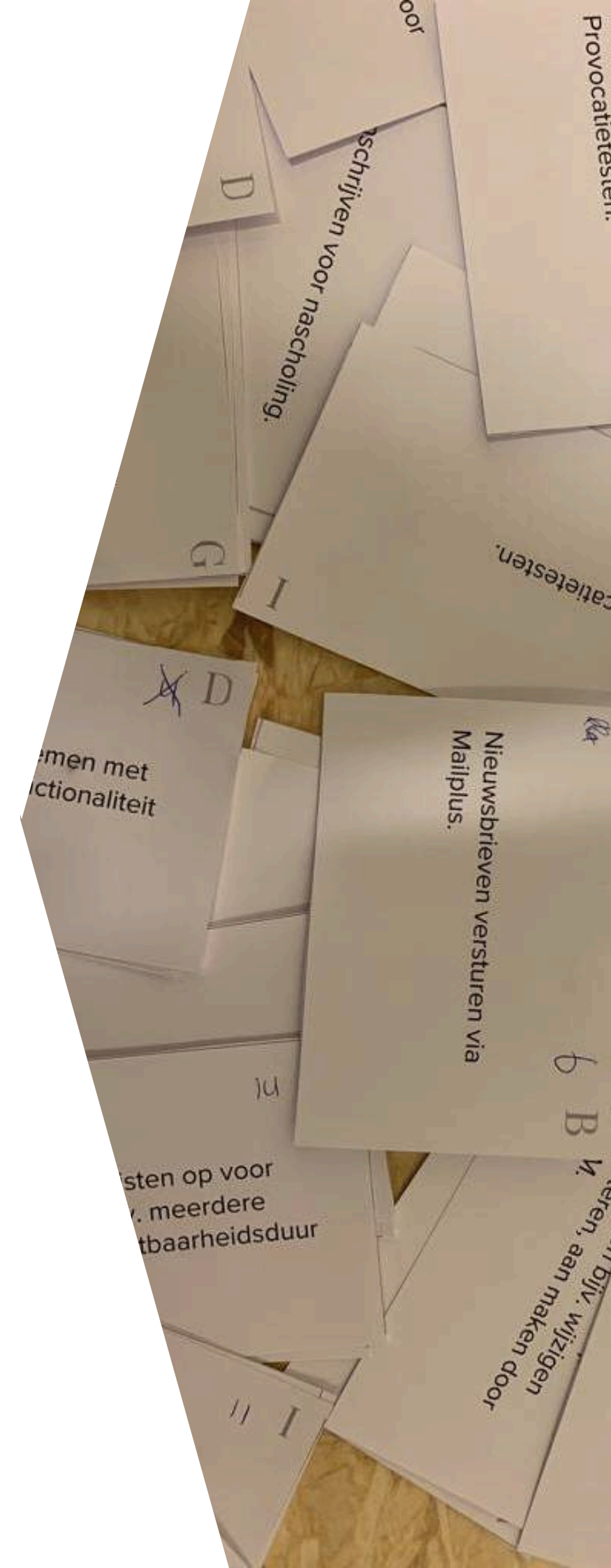
R: Tijdens mijn Minor Design Thinking & Doing heb ik veel gebruik gemaakt van verschillende researchmethodes. Graag zou ik deze ook weer een keer bij Burst toe willen passen om tot een goed eindproduct te kunnen komen. Onderzoeken is een belangrijk deel van het ontwerpproces en zou hier graag beter in willen worden.

T: Dit doel wil ik bereiken voor het eind van mijn stage.

Reflectie:

Ik heb helaas niet de kans gekregen om zelf research-methode uit te proberen op klanten. Er wordt bij Burst weinig research gedaan. Gelukkig heb ik wel samen met mijn stagebegeleider een co-creation sessie met Hero kunnen bijwonen. In deze sessie heeft mijn stagebegeleider de klant een rangschikking laten maken van functionaliteiten voor de nieuwe website. Aan de hand van deze rangschikking heb ik een herontwerp gemaakt voor de website van Hero.

Omdat ik toch nog wel iets met de research-methode wou doen, heb ik voor Burst een paar research-workshops bedacht die zij in de toekomst kunnen gebruiken om beter met klanten samen te kunnen werken.



#4. Multidisciplinair samenwerken (Competentie Multidisciplinair samenwerken)

S: Tijdens mijn stage wil ik beter begrijpen hoe de samenwerking tussen de User Experience Designer en de andere designers in zijn werking gaat. Een ontwerp komt langs meerdere designers, die elkaars werk moeten begrijpen en elkaar feedback op geven. Door mijn eigen rol als UX-Designer en verwachtingen binnen mijn team te begrijpen en door mee te kijken hoe andere designers werken, zal ik mijn werk beter kunnen uitvoeren op zo een manier, dat dit ook duidelijk is voor de volgende designers.

M: Dit doel is meetbaar door Design stand-ups bij te wonen en dit bij te houden. Verder kan ik ook mee kijken met de andere designers.

A: Dit doel is haalbaar als ik zelf ook verder kijk naar hoe de andere designers te werk gaan, tijdens het ontwerpproces. Zo kan ik kijken hoe mijn UX-design wordt vertaald naar UI en vervolgens in code wordt vertaald naar een werkende website.

R: Dit doel is realistisch, omdat Burst zelf werkt in multidisciplinaire teams. Verder hangt er een open sfeer en zijn er vaak stand-ups waar de designers samenkomen om dingen te bespreken.

T: Aan het eind van mijn stage wil ik een verslag hebben gemaakt van een ontwerpproces.

Reflectie:

Ik heb tijdens mijn stage bij Burst goed meegekregen hoe de samenwerking hier werkt. Ik heb hiervan een verslagje gemaakt. Deze is te lezen op de volgende pagina.

#4. Multidisciplinair samenwerken (Competentie Multidisciplinair samenwerken)

Mambu is het eerste project waar ik een goed beeld heb gekregen over hoe de samenwerking tussen disciplines bij Burst eraan toe gaat. In dit project hebben we gebruik gemaakt van de Scrum-methode.

Binnen Scrum heeft iedereen zijn eigen rol. Onze ProjectManager Jeroen is hier de Scrum-master geweest. Hij zorgt ervoor dat iedereen in het team doet wat hij moet doen, en iedereen efficiënt kan werken.

Eppo van Mambu was hier de Product Owner. Zijn taak was om de eisen en wensen van Mambu te vertalen naar User Stories. Deze User Stories werden geplaatst in het Backlogsysteem Jira. De User Stories met de hoogste prioriteiten werden opgenomen in sprints.

Elke Sprint heeft een bepaald aantal taken die de Product Owner op dat moment prioriteit heeft gegeven. Een sprint duurt ongeveer 4 weken. Een sprint begint als eerst met een planning en eindigt altijd met een live demo. Na de live demo en als alles is goedgekeurd beginnen we weer met een nieuwe sprint.

Elke Maandagochtend 10:00 hebben we met Eppo, een stand-up meeting gehad. In deze meeting werd er besproken wat we de afgelopen week hebben gedaan en wat er de aankomende week ging gebeuren. Zo is Eppo altijd op de hoogte van wat er speelt en wat er nog gedaan moest worden.

In elke sprint werd als eerst het UX-design gemaakt. Dit werd geupload in Invision zodat de klant feedback kon geven door middel van comments. Soms besprak hij de feedback op de maandagochtend tijdens de stand-up of was er een aparte call hiervoor ingepland. Het kwam niet vaak voor dat Eppo langs kwam op kantoor.

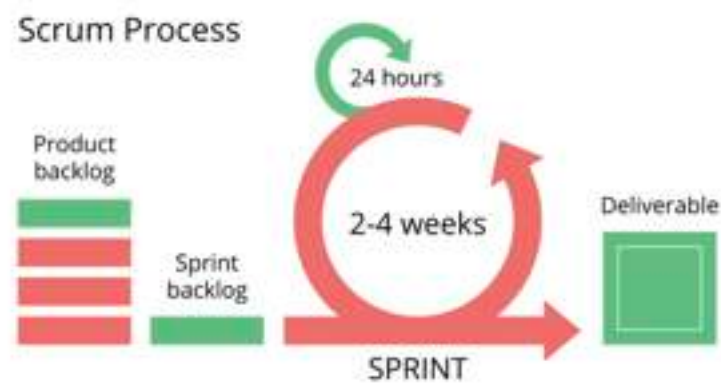
#4. Multidisciplinair samenwerken (Competentie Multidisciplinair samenwerken)

Als de UX-design was goedgekeurd, werd dit overgenomen door Jantine van design. Zij was verantwoordelijk voor het vormgeven van het UX-design. Mambu had al een eigen stijlgids ontwikkeld. Het was haar taak om dit goed over te laten brengen op het nieuwe design van de website.

Ook Jantine plaatst haar designs in Invision. Vaak deed zij dit verborgen voor de klant, zodat zij eerst nog interne feedback kon krijgen. Wanneer zij de interne feedback heeft gekregen en verwerkt, werden de designs weer zichtbaar voor de klant.

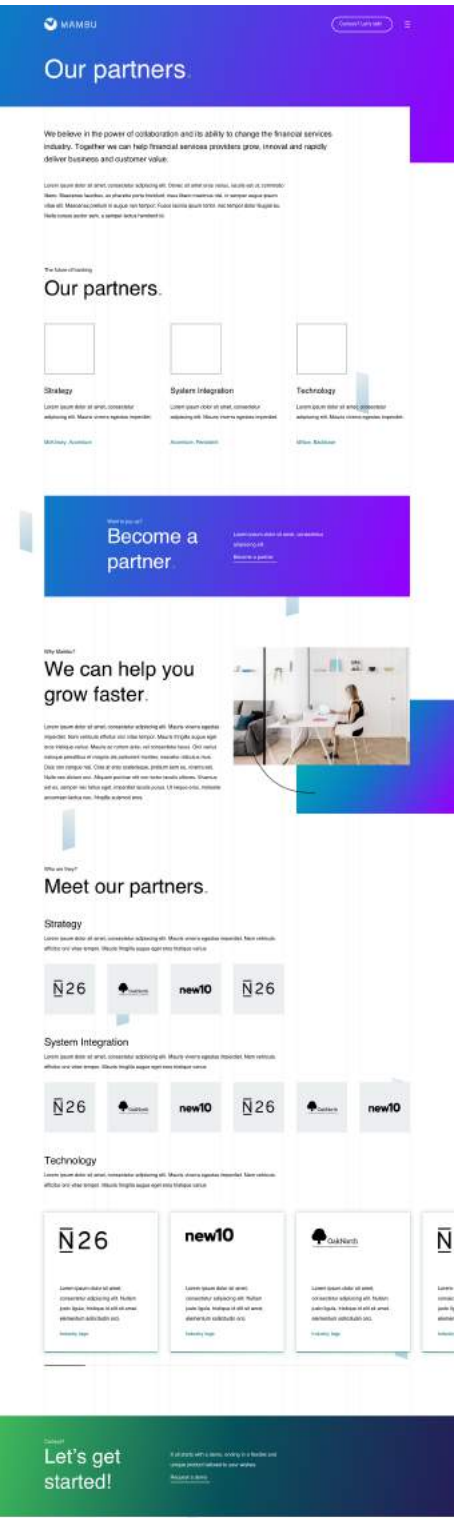
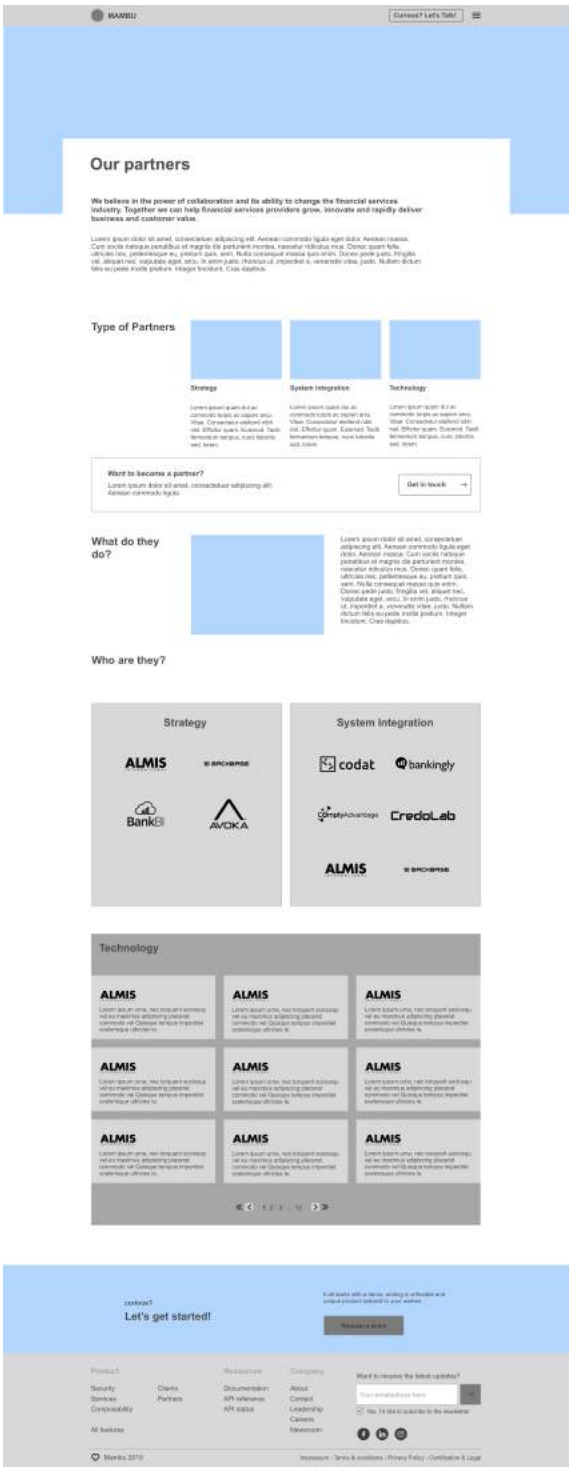
Als Eppo hiermee tevreden was, gingen de designs door naar Development. Aan het eind van de sprint werd hiervan dan een live-demo gehouden.

In dit project is er heel goed samengewerkt. Mede dankzij de standups ben je goed op de hoogte van waar iedereen is in het proces. Verder bleven we in contact met de klant via een aparte Slack groep. De communicatie was hierdoor erg goed. Problemen worden op deze manier snel getackeld, omdat we zo nauw samenwerken.



#4. Multidisciplinair samenwerken (Competentie Multidisciplinair samenwerken)

Hiernaast een voorbeeld van een pagina voor Mamnbu die eerst in UX is gemaakt. Na goedkeuring werd deze in de huisstijl van Mambu vertaald naar Visual Design.



Vervangingsfonds / Participatiefonds

Ontwerpopdracht: Participatiefonds / Vervangingsfonds

Het Vervangingsfonds en het Participatiefond zijn twee zelfstandige bestuursorganen die streven naar zo min mogelijk uitval en ziekteverzuim van leerkrachten in het onderwijs. Verder willen zij werkloze leerkrachten helpen om zo spoedig mogelijk een nieuwe baan te kunnen vinden, om continuïteit van het onderwijs te garanderen.

Het Vervangingsfonds en het Participatiefonds hebben allebei hun eigen website. Doordat de leverancier van het huidige CMS stopt, en er al plannen waren om het Vervangingsfonds en participatiefonds samen te fuseren, is er voor gekozen om nu al de website van het Vervangingsfonds en het Participatiefonds samen te voegen tot een nieuwe Vf/Pf website. Voor deze website zijn zij eerst naar een ander bureau gegaan. Echter waren zij niet tevreden met het eindresultaat waardoor zij ervoor hebben gekozen om met Burst verder in zee te gaan.

Voor de klant was het belangrijk dat er een duidelijke onderscheid is tussen de drie doelgroepen die de website bezoeken.

HR & Arbo (HR medewerkers)

Bestuur & Beleid (Bestuur van Primair Onderwijs)

Werk & Loopbaan (Leerkrachten werknemers /werkzoekenden)

Het belangrijk onderdeel van de website zijn vraagstukken die elk beantwoord moeten worden in de juiste tone-of voice voor elk doelgroep. Veel van deze vraagstukken zijn erg lang, waardoor er goed nagedacht moet worden over het structuur en de indeling van de website.

Het Pf/Vf is niet verplicht om dit te doen, maar wil toch streven naar een AA Rating. Hier moest tijdens het ontwerpen rekening mee gehouden worden.



1.0 Homepagina

2.0 Vraagstukken

3.0 Formulieren & Documenten

4.0 Actueel (Nieuws)

5.0 Agenda (Trainingen & Workshops)

6.0 Contact

7.0 Inloggen Portaal

8.0 Zoekresultaten

9.0 Vind Uw Regio Team

Sitemap

Legenda: Soorten pagina's

Home

Overview page

Flexibele content pagina

Overzicht overzicht

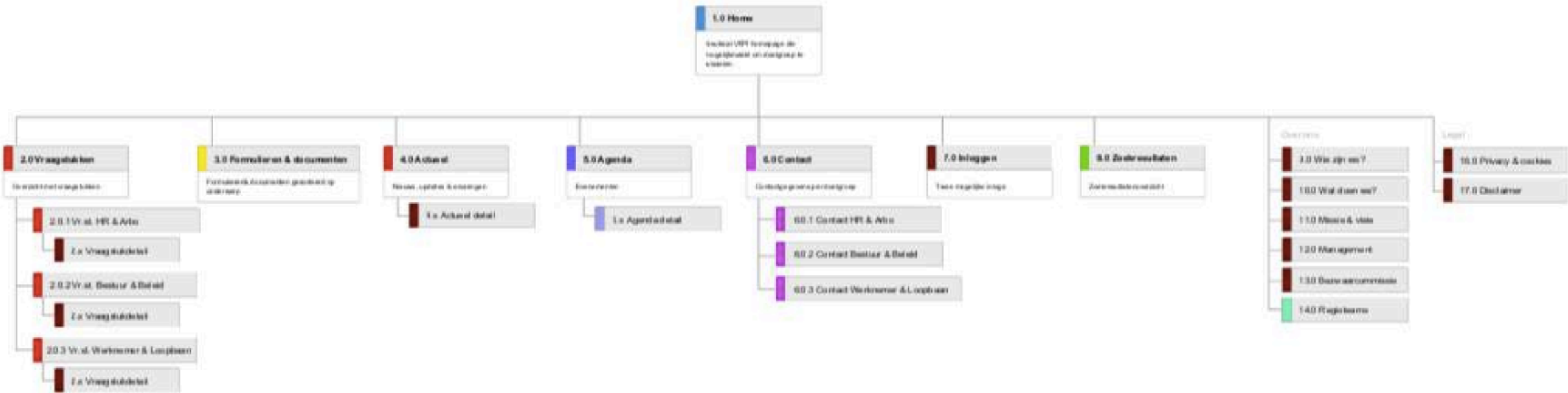
Agenda overzicht

Agenda detail

Contact

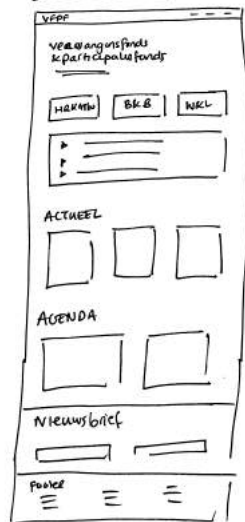
Contactsubtitel

Regio's

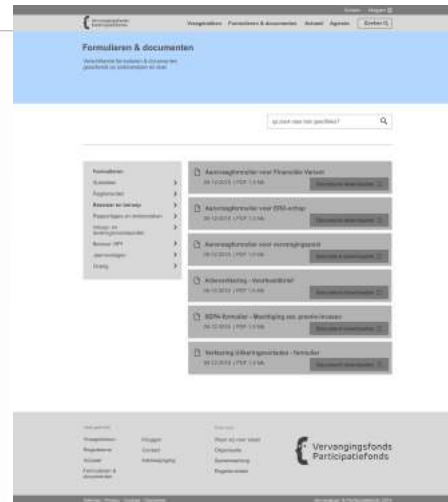


Scherm uitwerkingen

1.0 HOME PAGINA



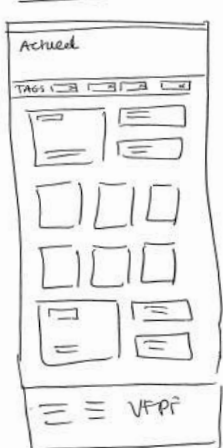
3.0 FORMULIEREN & docs



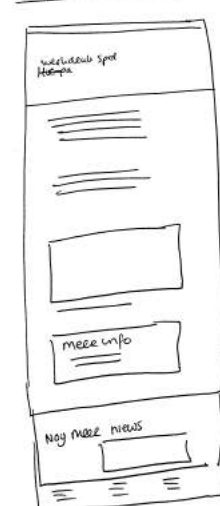
2.0 VRAAGSTUKKEN



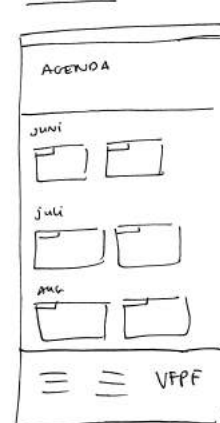
4.0 Actueel



4.1 Actueel detail

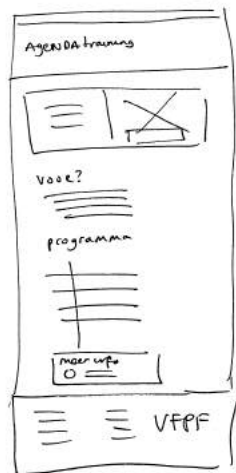


5.0 AGENDA

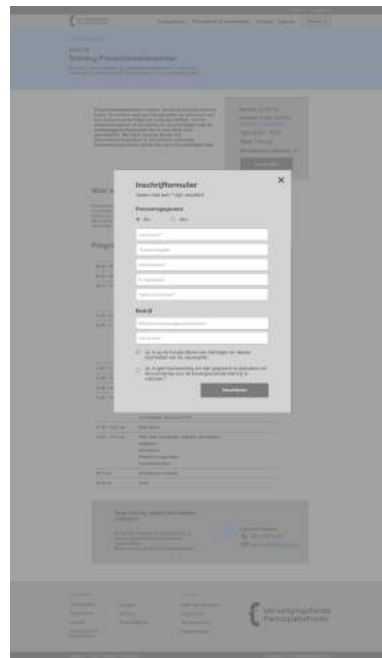
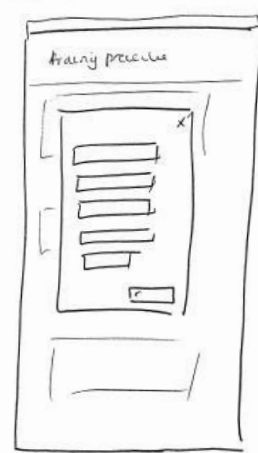


Scherm uitwerkingen

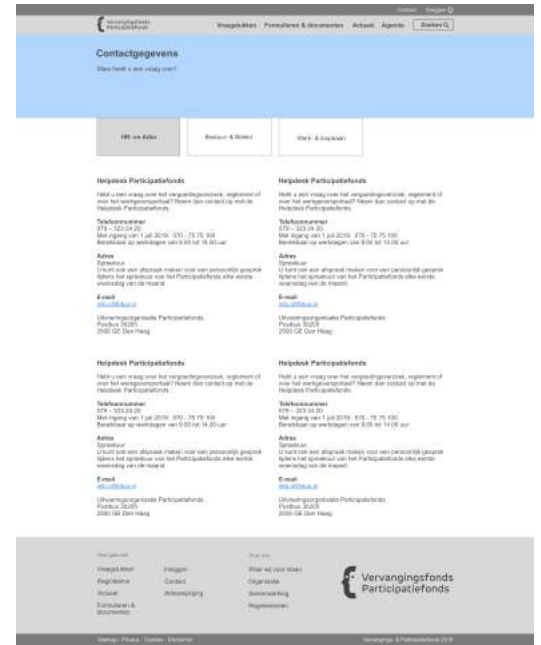
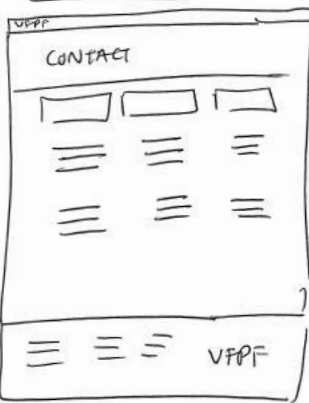
5.1 Agenda detail



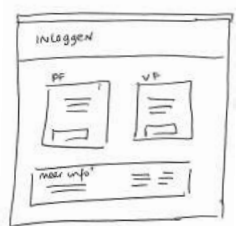
5.2 agenda inschrijven



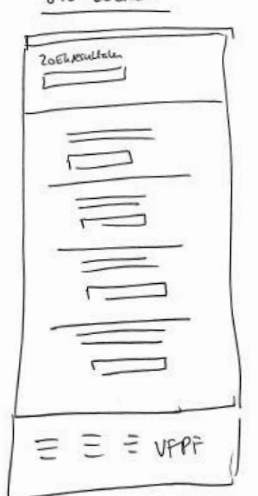
6.0 CONTACT



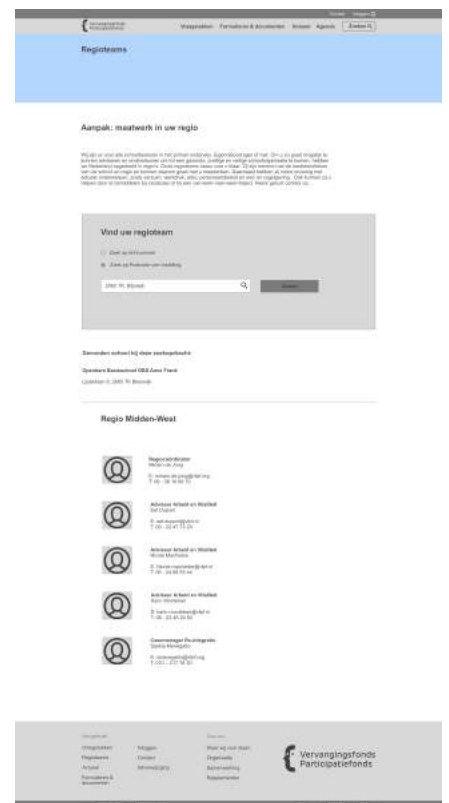
7.0 INLOGGEN



8.0 ZOEKEN



9.0 REGIOTEAM - RESULTAAT



Reflectie

Toen ik net bij Burst kwam werken startte het project voor het Participatiefonds/Vervangingsfonds. Ik vond het fijn dat ik dit project vanaf het begin mee kon maken. De klant had al erg een idee hoe de website eruit moest zien en was erg fan de website van Ziggo, waar ze de zogenoemde “inklapluikjes” gebruiken. Dit wou ze graag terugzien op de website in het onderdeel vraagstukken. Er zaten vraagstukken bij die extreem lang waren, waardoor dit idee misschien niet voor overzicht zou zorgen. We hebben de klant gevraagd om na te denken over haar content. Het leek ons beter om de content wat korter te maken of om lange vraagstukken te verdelen in twee vraagstukken.

We hebben vaak meetings gehad met de klant om de UX te bespreken. Bij elke meeting had zij ook weer een nieuw idee, of nieuwe content voor op de website of was er iets wat zij de vorige meeting was vergeten te zeggen. Hierdoor moesten we vaak dingen anders doen of aanpassen.

We zijn daardoor erg lang bezig geweest met de UX en knopen doorhakken. Gelukkig zijn we er uitgekomen en is er recent een start gemaakt aan design. De klant was hier erg enthousiast over.

Hero Medisch

Ontwerpopdracht: Hero Medisch

Hero Medisch is een platform voor professionals in de medische wereld. Op dit platform kunnen zij informatie vinden over het assortiment van Hero Baby. Verder kunnen zij hier ook een nascholing kalender vinden en als laatst onderzoeken uitvoeren. Een van die onderzoek is het provocatie test. De provocatie test, is een betrouwbare test die wordt gedaan om de diagnose koemelkallergie te kunnen stellen. Bij deze test wordt de koemelk uit de voeding van het kind gehaald. Vervolgens wordt dit na een aantal weken weer toegevoegd. Hier wordt gekeken of de klachten na de toevoeging van koemelk weer terugkomen en of het kind daadwerkelijk een koemelkallergie heeft. Voor deze professionals wilt Hero Medisch een nieuwe, verbeterde website.

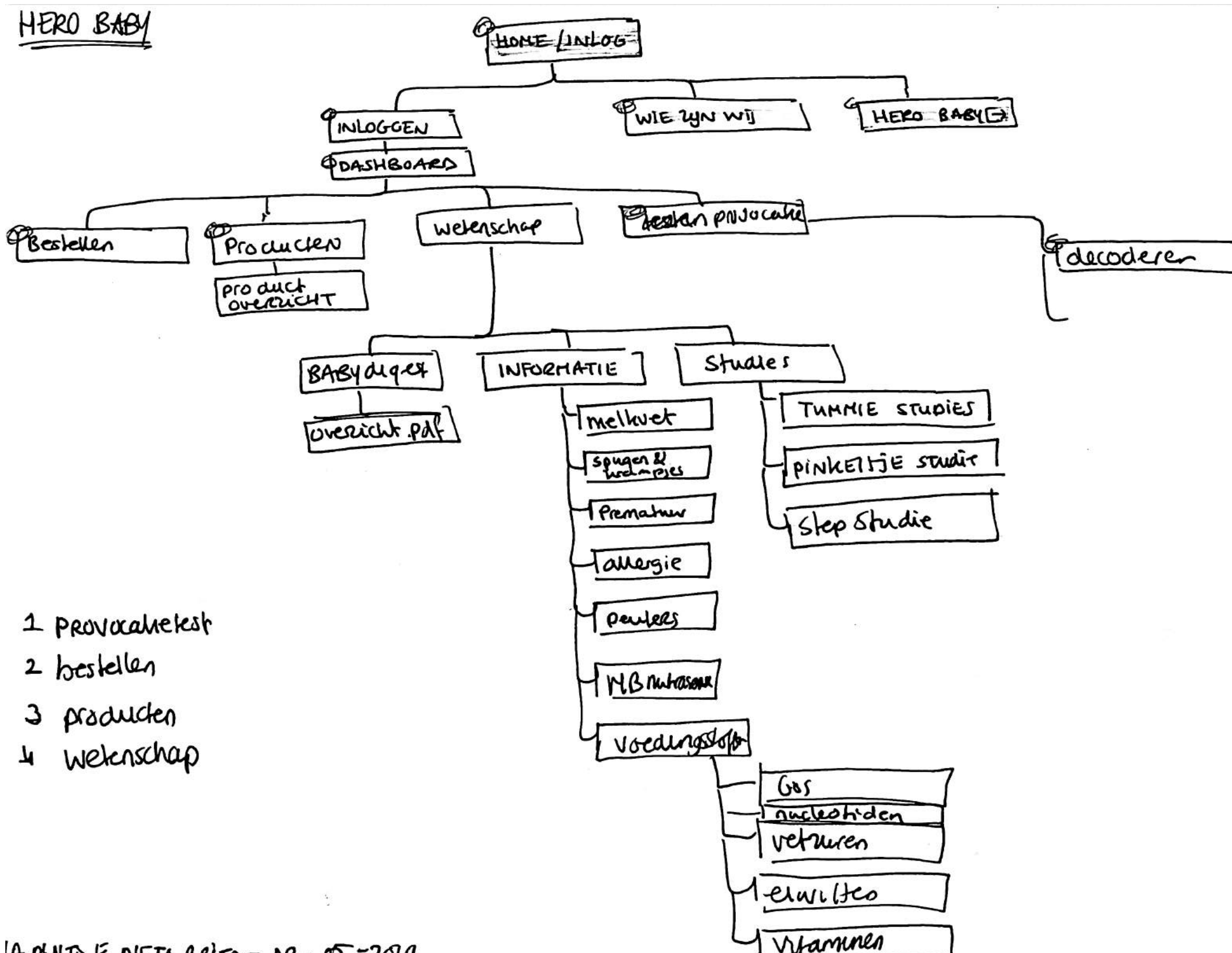
Voor deze klant is eerst een workshop sessie georganiseerd waarbij de functionaliteiten van de website tegenover het budget werden gezet (zie stage opdracht #1). De klant had geen groot budget waardoor een keuze gemaakt moest worden over de belangrijkste functionaliteiten.

De website nu was erg onduidelijk en niet gebruiksvriendelijk. Het nieuwe idee voor de website was om een dashboard te ontwikkelen, om het voor de professionals overzichtelijker te maken en zo sneller door de website kunnen navigeren.

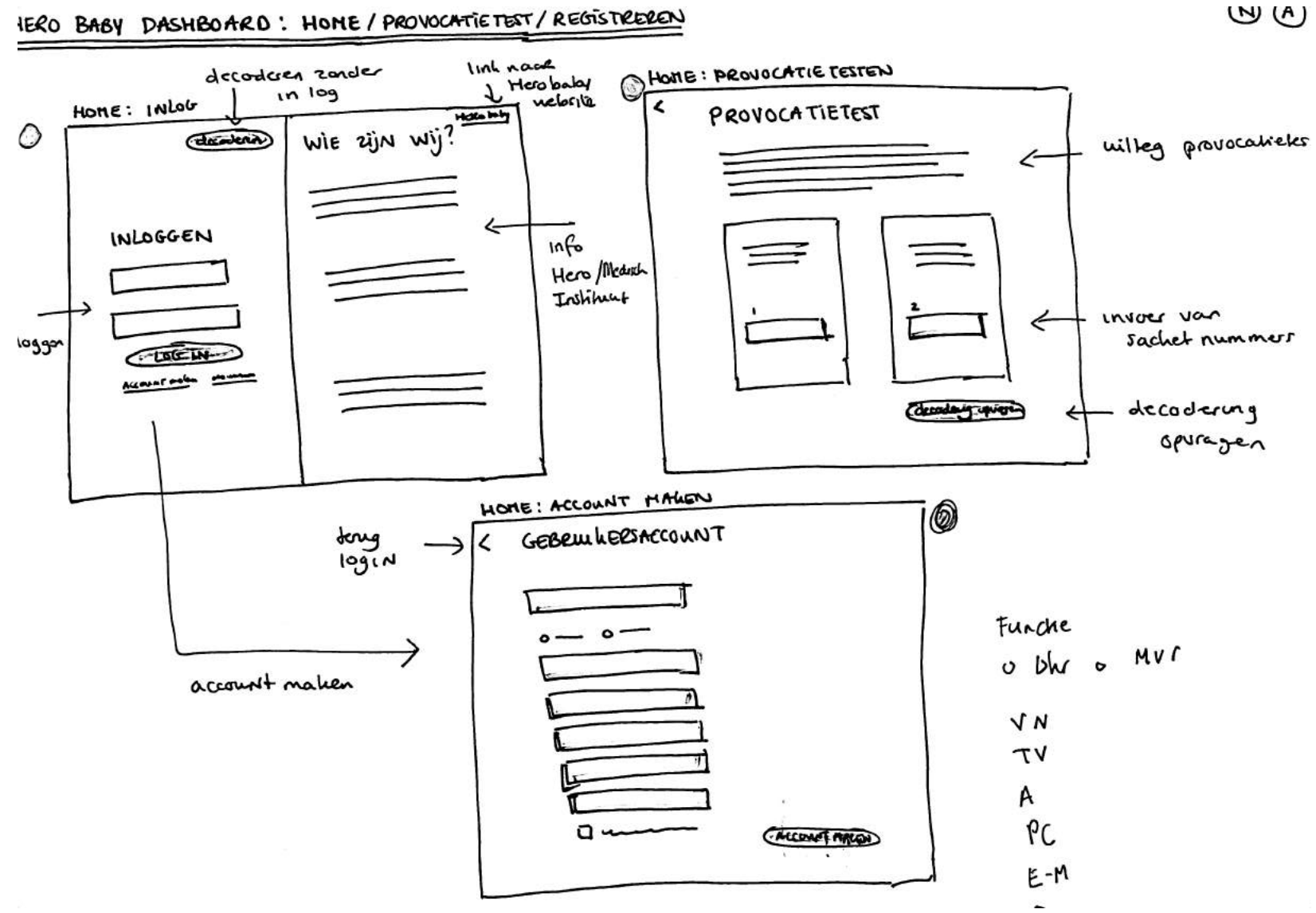


- 1.0** Home
- 2.0** Decoderen
- 3.0** Dashboard
- 4.0** Materiaal bestellen
- 5.0** Wetenschap
- 6.0** Producten

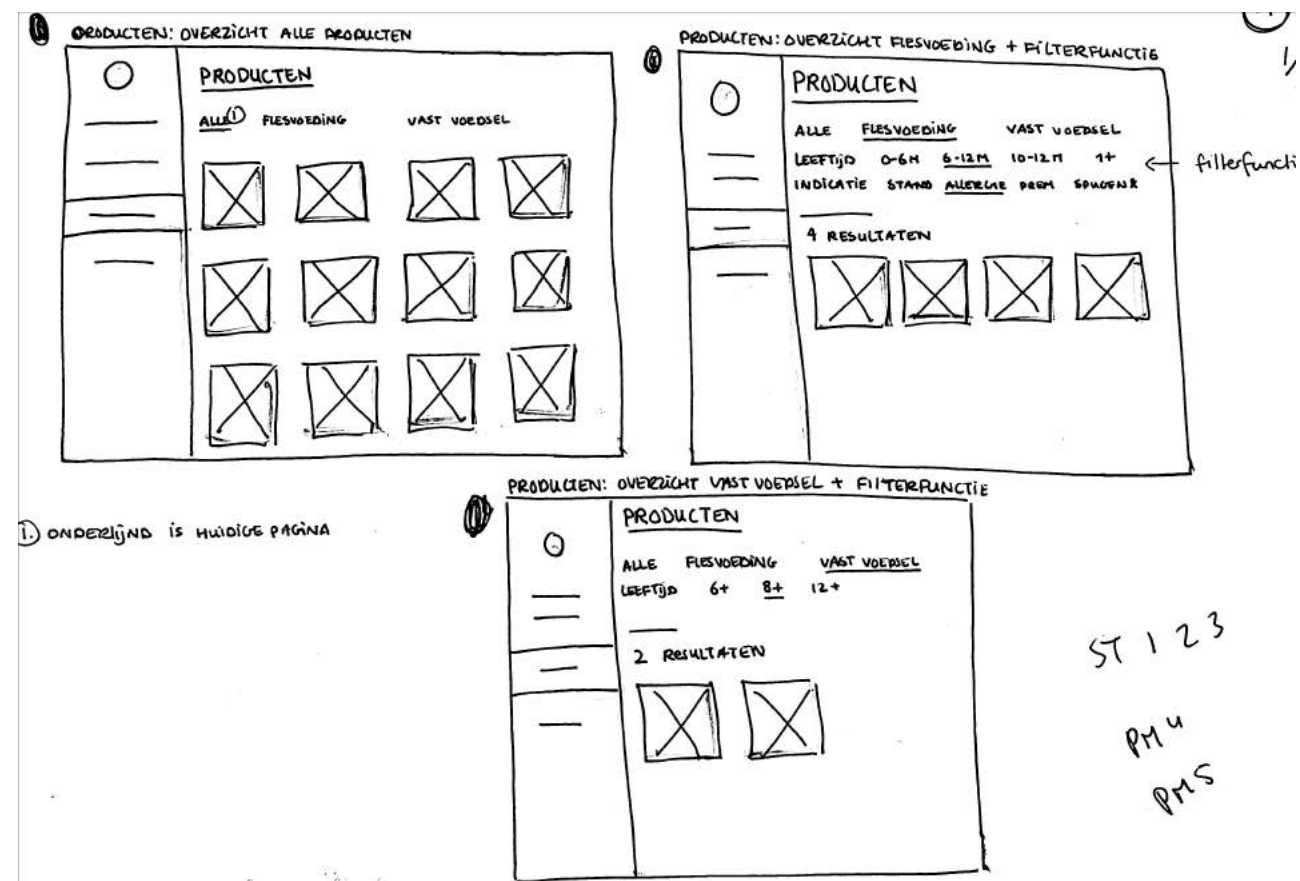
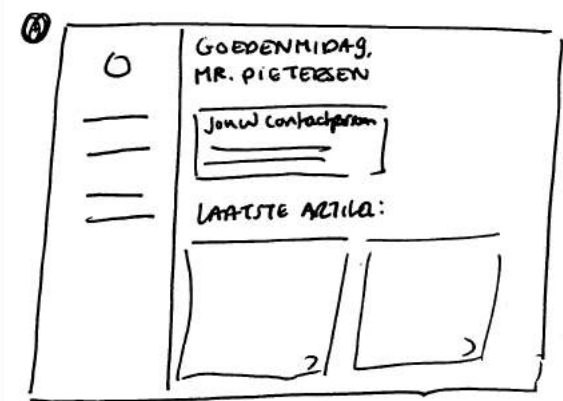
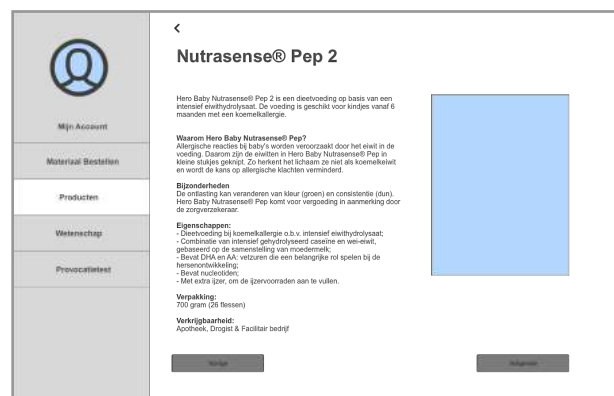
Sitemap



Scherm uitwerkingen



Scherm uitwerkingen



Schermuitwerkingen



Mijn Account

Materiaal Bestellen

Producten

Wetenschap

Provocatietest

Wetenschap

Kinderen maken in de eerste jaren grote stappen in hun groei en ontwikkeling. Een goede voeding is hierbij essentieel. Daarom doen we bij Hero Baby continu onderzoek en op basis van deze inzichten blijven we de samenstelling van onze producten vernieuwen.

Algemeen

Voedingsstoffen

Studies

Baby Digest

Studies

Onderzoek laat zien dat borstvoeding verschillende gezondheidsvoordelen heeft, zoals voor het immuunsysteem en de cognitieve ontwikkeling. Hero Baby doet al jaren onderzoek naar de samenstelling van borstvoeding. Lees hieronder de verschillende onderzoeken.

[TUMME Studie](#)
[Stan Studie](#)
[Pinkette Studie](#)
[TNO Onderzoeks](#)



Mijn Account

Materiaal Bestellen

Producten

Wetenschap

Provocatietest

Wetenschap

Kinderen maken in de eerste jaren grote stappen in hun groei en ontwikkeling. Een goede voeding is hierbij essentieel. Daarom doen we bij Hero Baby continu onderzoek en op basis van deze inzichten blijven we de samenstelling van onze producten vernieuwen.

Algemeen

Voedingsstoffen

Studies

Baby Digest

Baby Digest

Baby's Digest is een gratis blad voor medisch professionals die te maken hebben met de zorg rondom zuigelingen en jonge kinderen. Baby's Digest verschijnt 3 keer per jaar.

2019



Voeding en voedingsproblemen



Multidisciplinaire afweging

2018



Voeding en voedingsproblemen



Multidisciplinaire afweging



Multidisciplinaire afweging



Multidisciplinaire afweging

2017



Voeding en voedingsproblemen



Multidisciplinaire afweging



Multidisciplinaire afweging



Multidisciplinaire afweging

2016



Voeding en voedingsproblemen



Multidisciplinaire afweging



Multidisciplinaire afweging



Mijn Account

Materiaal Bestellen

Producten

Wetenschap

Provocatietest

Mijn Winkelwagen

Overzicht

Gegevens

Bevestiging

Overzicht van uw bestelling



Hero Baby Nutrisense Comfort
• 130 gram (per stuk)

1

+

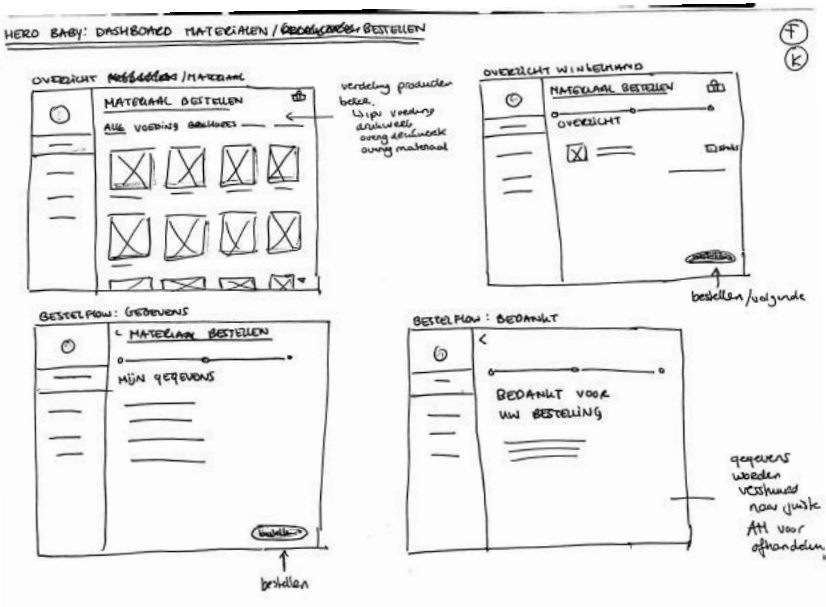
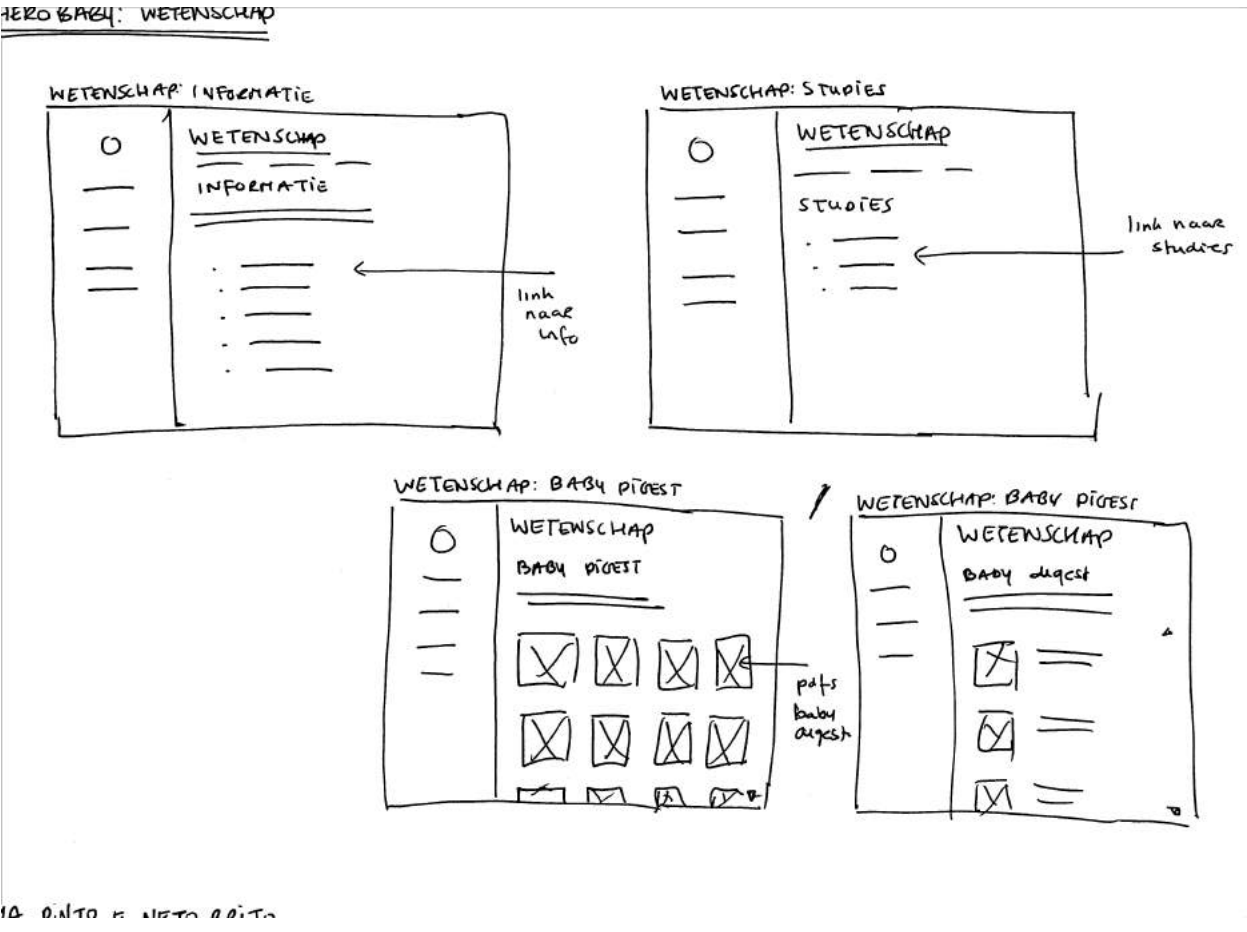


Hero Baby Nutrisense HA 100 gram (per stuk)

2

+

Wijzig gegevens



Reflectie

Voor Hero Medisch heb ik de complete vrijheid gekregen om het UX-design zelf te ontwerpen. De enige voorwaarde was dat het een dashboard zou worden. Ik vond het een leuke opdracht. Helaas duurde het wel een aantal weken voor dit weer werd opgepakt in verband met budget van de klant.

Hero Medisch was ook de eerste klant waarmee ik een workshop heb gedaan. Het was interessant om te zien, hoe we hierdoor knopen met de klant konden doorhakken. Zij had namelijk veel moeite om dingen los te laten.

Mambu

Ontwerpopdracht: Mambu

Mambu is een snelgroeiend Fintech bedrijf in de banking markt. Mambu heeft Burst benaderd om hun website te herontwerpen. De nieuwe website moet de groeiambities van Mambu mogelijk maken en er jong en fris uitzien. Mambu heeft een duidelijke visie over hoe zij de website technisch gebouwd willen hebben. Echter wilt Mambu wel hulp op het gebied van UX en visueel ontwerp.

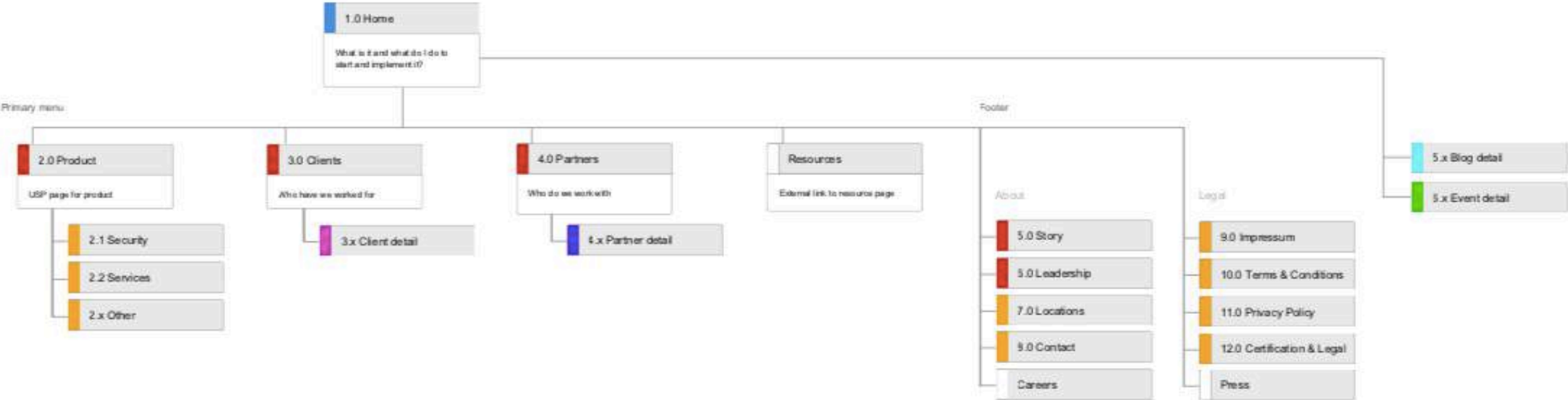


- 2.0** Product
- 3.0** Client
- 4.0** Partner
- 5.0** Blog
- 6.0** Events
- 7.0** Campaign
- 8.0** About
- 9.0** Impressum
- 10.0** Privacy Policy
- 11.0** Thank You Page

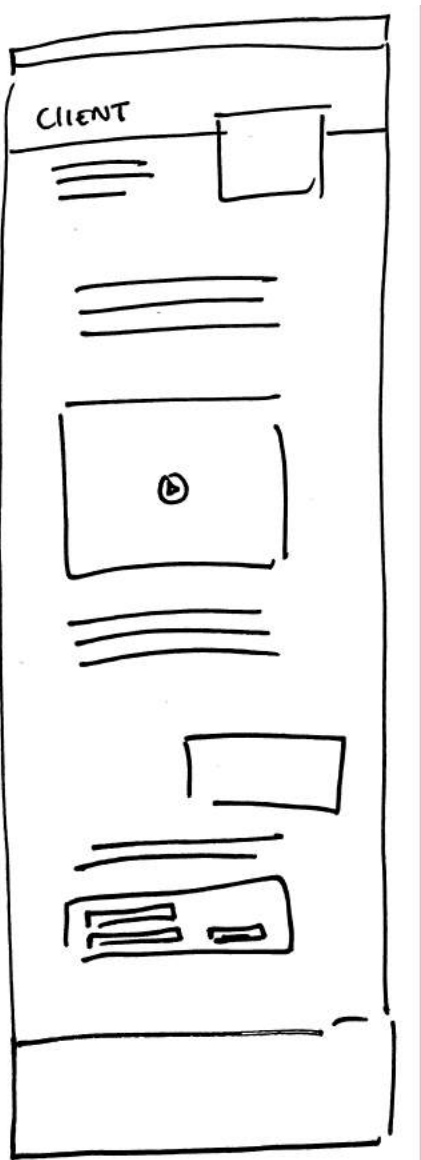
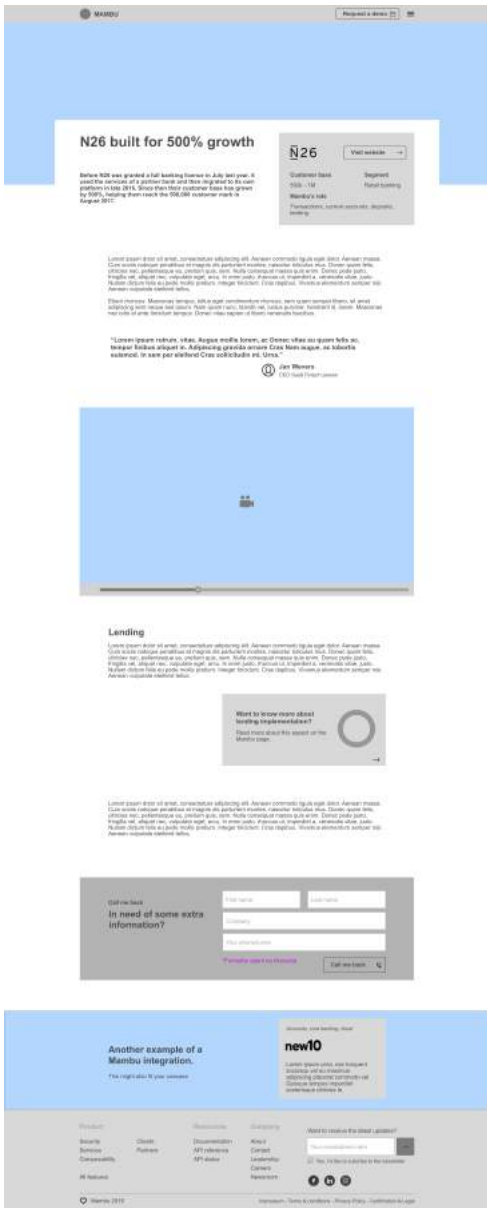
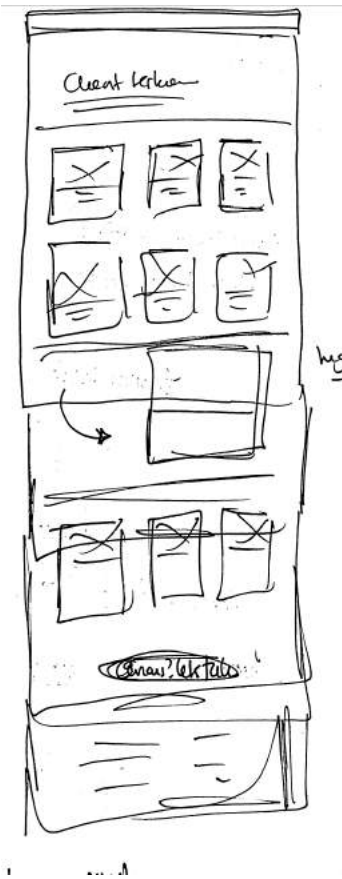
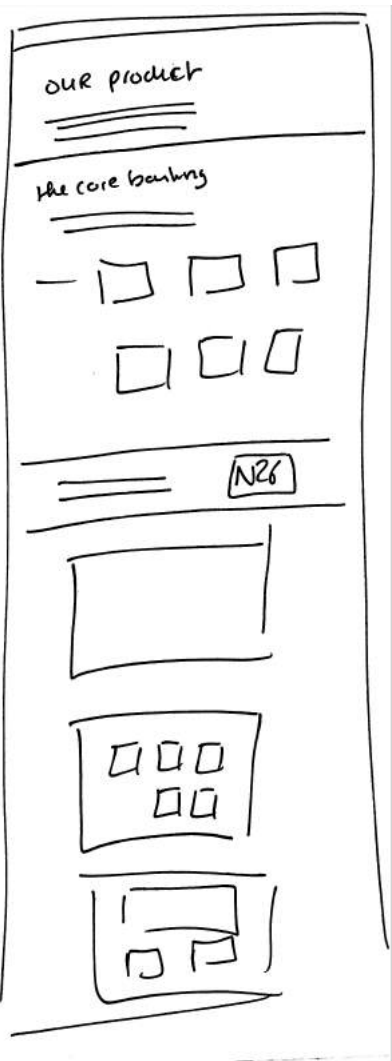
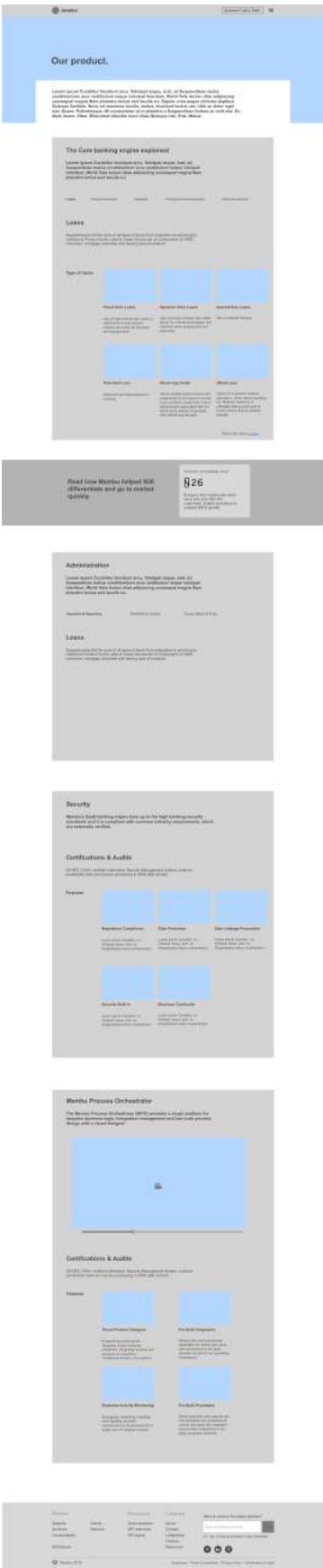
Sitemap

Template legenda:

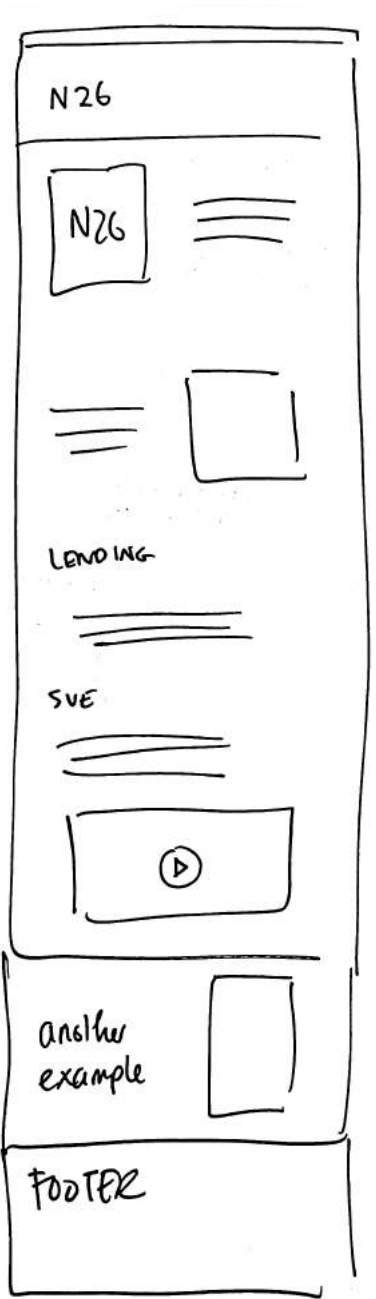
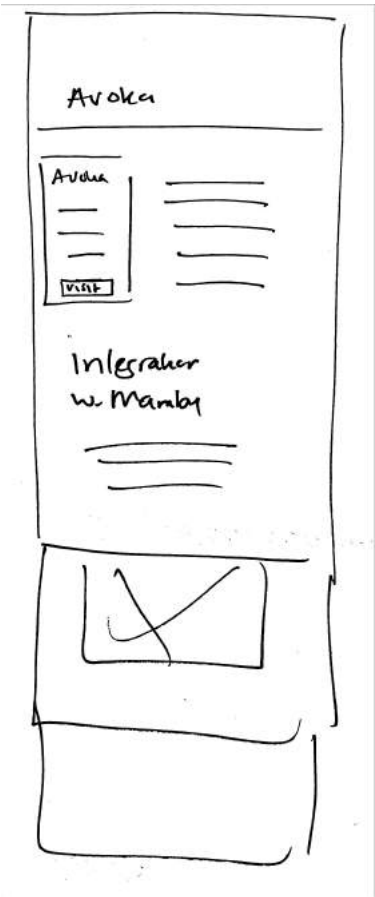
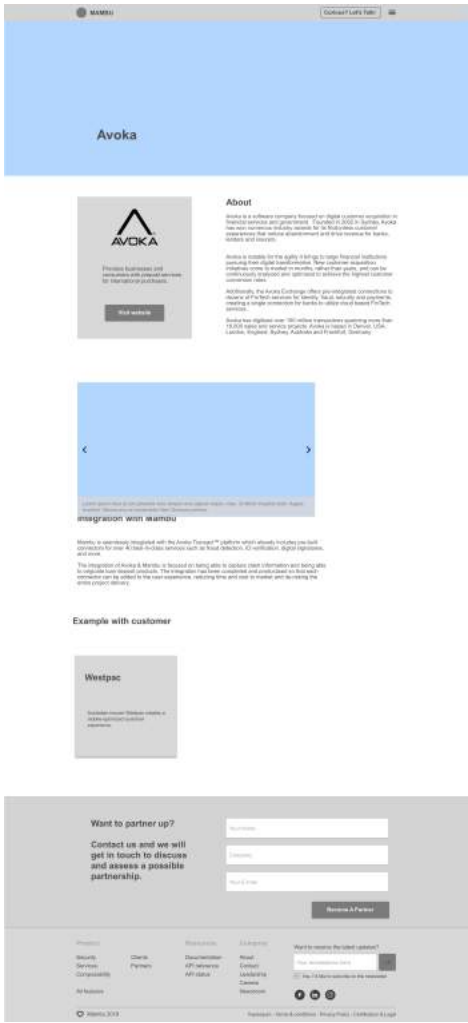
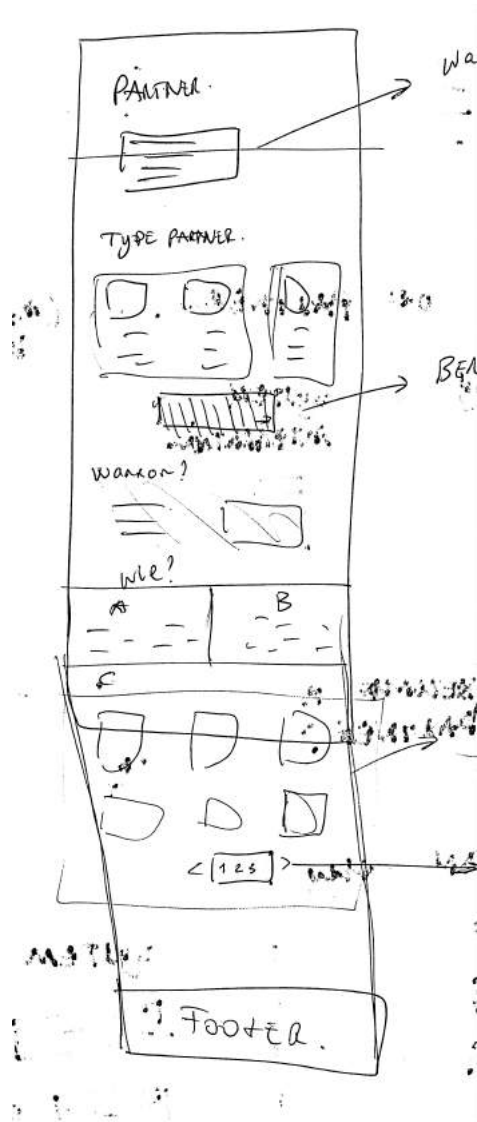
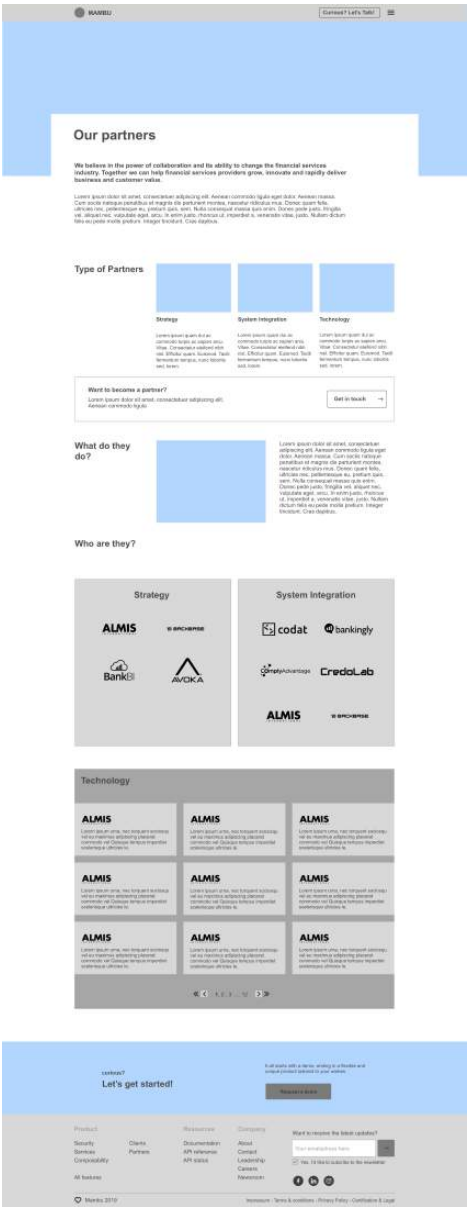
- Unique (static) page
- Template L
- Template S
- Client detail
- Partner detail
- Blog detail
- Event detail
- External platform



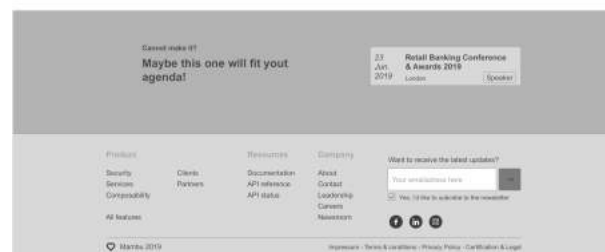
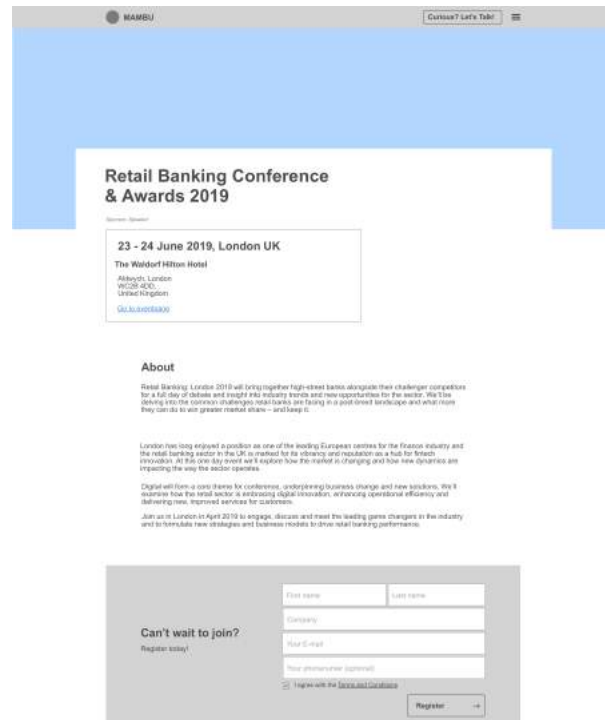
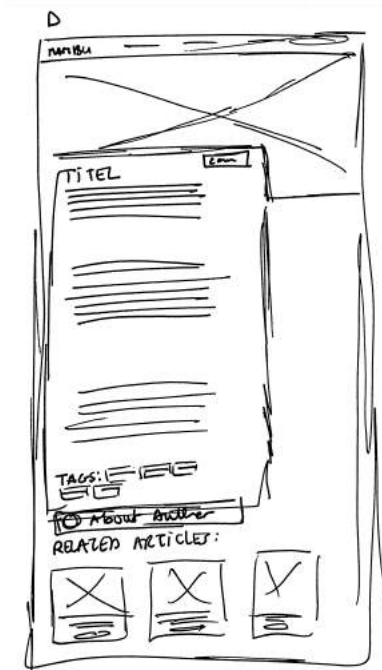
Scherm uitwerkingen



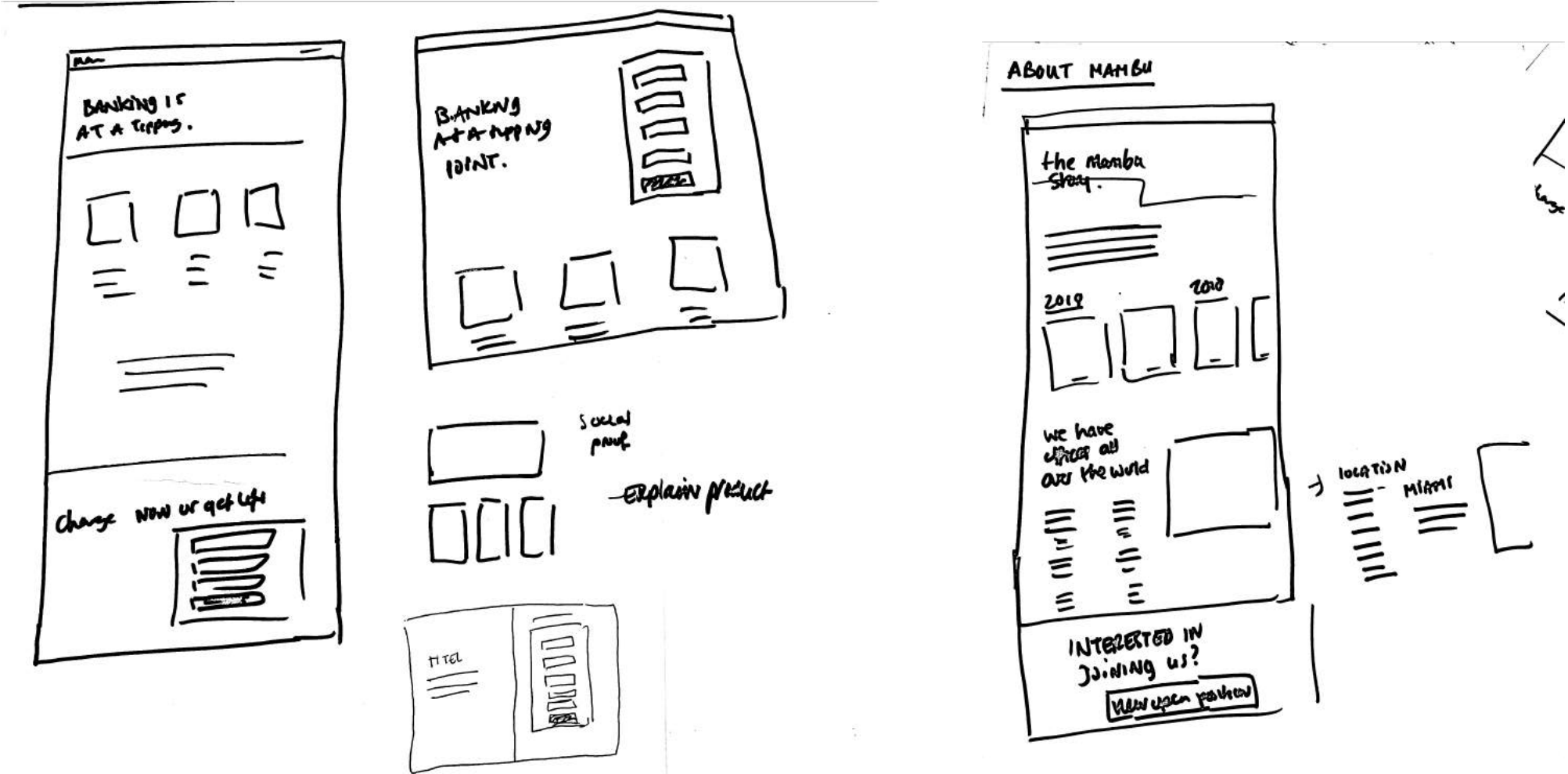
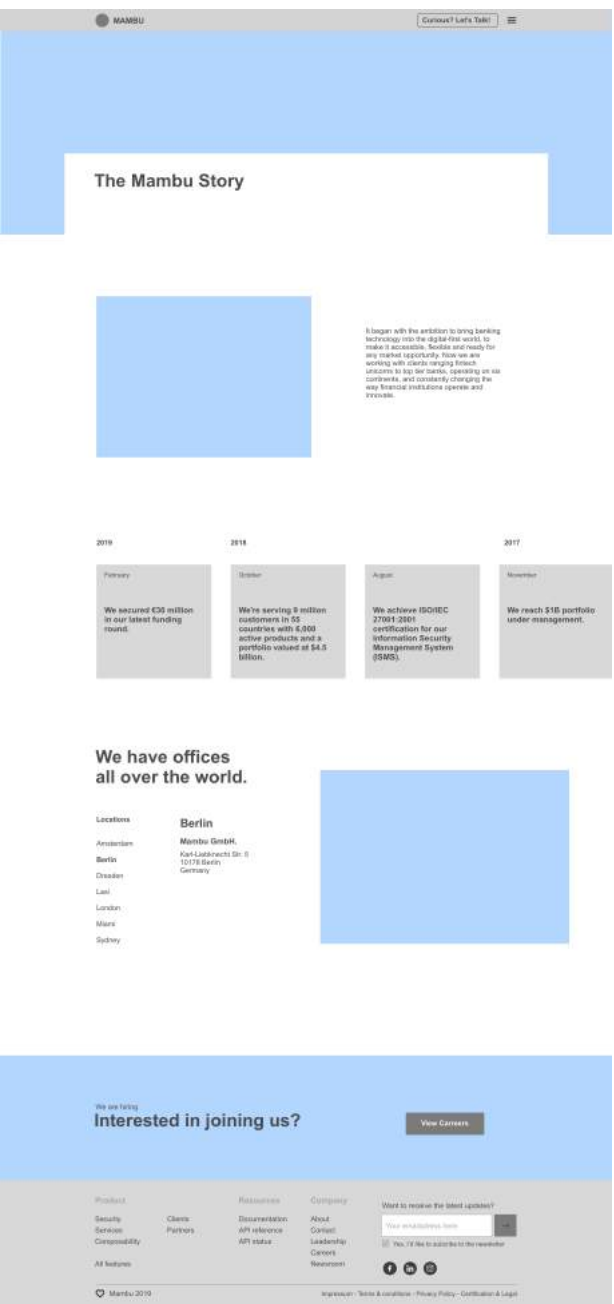
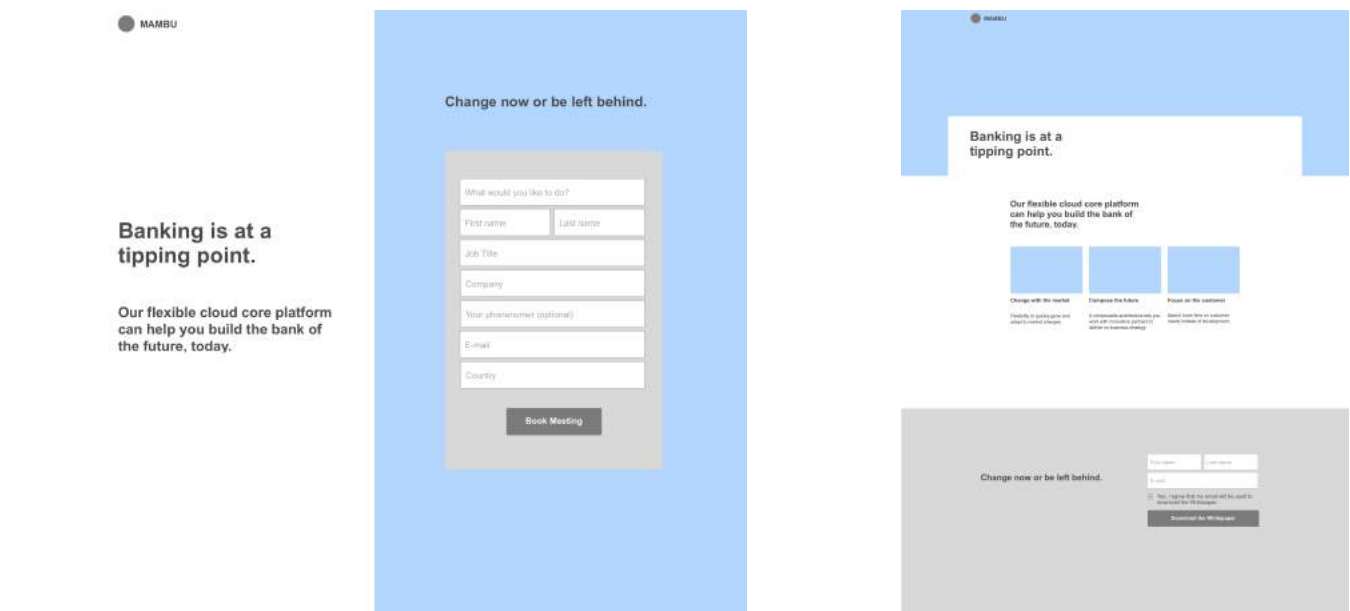
Scherm uitwerkingen



Scherm uitwerkingen



Scherm uitwerkingen



Reflectie

Toen ik mee begon te werken aan het project voor Mambu, was het project net begonnen. Ook hier kon ik het proces vanaf het begin meemaken. Mambu is het eerste project waaraan ik heb meegewerkt, waar we gebruik hebben gemaakt van de scrum methode. De Product-owner van Mambu is in dit project Eppo. Elke Maandagochtend 10:00 hebben we met de klant Eppo, een stand-up meeting gehad. In deze meeting werd er besproken wat we de afgelopen week hebben gedaan en wat er de aankomende week ging gebeuren. Zo is Eppo altijd op de hoogte van wat er speelt en wat er nog gedaan moest worden.

Het project voor Mambu is onderverdeeld in sprints. In elke sprint zijn er een paar pagina's die de klant uitgewerkt wilt hebben. Als eerst werd het UX-design gemaakt. Deze werd geupload in Invision zodat de klant feedback kon geven. Het kwam soms wel eens voor dat Eppo langskwam om het intern te bespreken. Als de UX-design was goedgekeurd, werd dit overgenomen door design. Pas als de klant hiermee tevreden was, werd development opgepakt. Aan het eind van zo een sprint werd er altijd een demo gehouden voor de klant. In dit project is er heel goed samengewerkt. Mede dankzij de standups ben je goed op de hoogte van waar iedereen is in het proces. Verder bleven we in contact met de klant via een aparte Slack groep. In toekomstige projecten zou ik graag weer op deze manier willen werken.

Largo

Ontwerpopdracht: Largo

Largo biedt op verschillende plekken luxe resorts aan. De focus ligt erg op villa's in het buitenland. Largo richt zich vooral op de Nederlandse, Duits en Belgische markt. Largo noemt zichzelf een lifestyle. Ze richten zich erg op emotie, passie voor luxe en ontspannen. Dit willen zij ook door communiceren op de website. Momenteel is Largo grotendeels afhankelijk van andere resellers van het Largo Product. Om echt op eigen benen te staan, wilt Largo hulp om het verkeer naar de website te vergroten door de conversie te verhogen.

Vooral de pagina "Bestemmingen" trekt veel organisch verkeer. Helaas is de bounce rate wel erg hoog. Bezoekers verwachten hier dus simpelweg iets anders: Een overzicht van Largo bestemmingen. SEO is erg belangrijk voor Largo. Met behulp van extra landingspagina's moet er meer verkeer naar de website komen. Largo vindt het belangrijk dat er overal doorgeklikt kan worden en geen enkele pagina een dood eind heeft



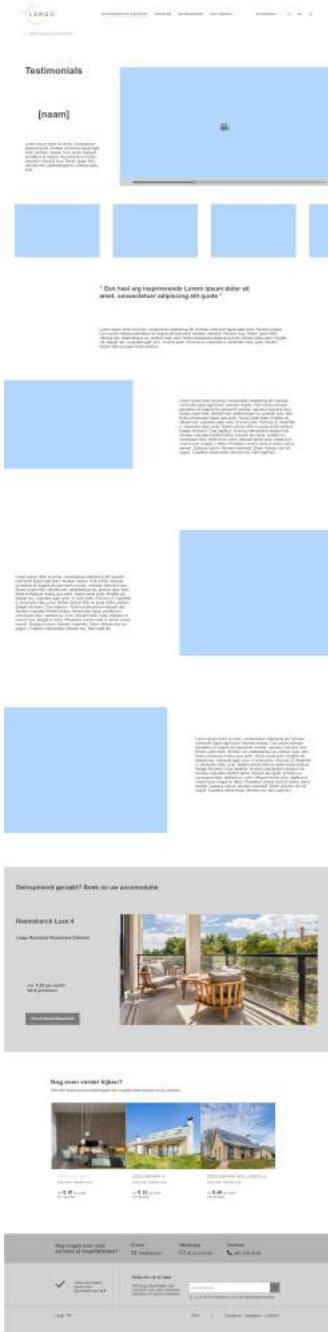
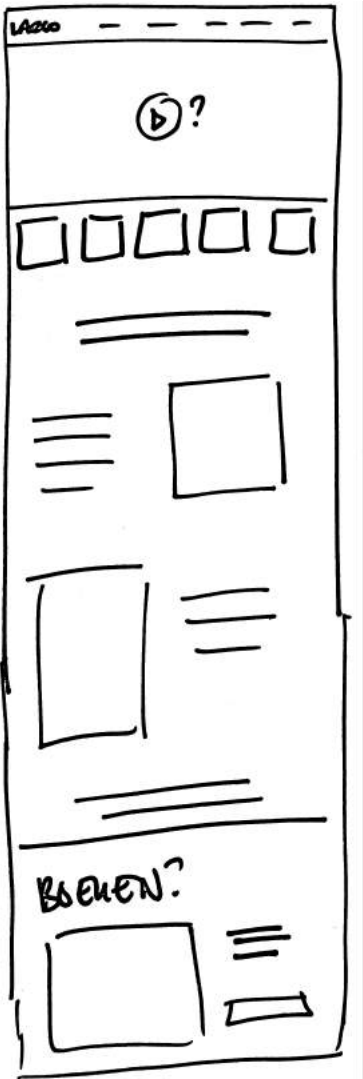
2.0 Accomodaties

3.0 Bestemmingen

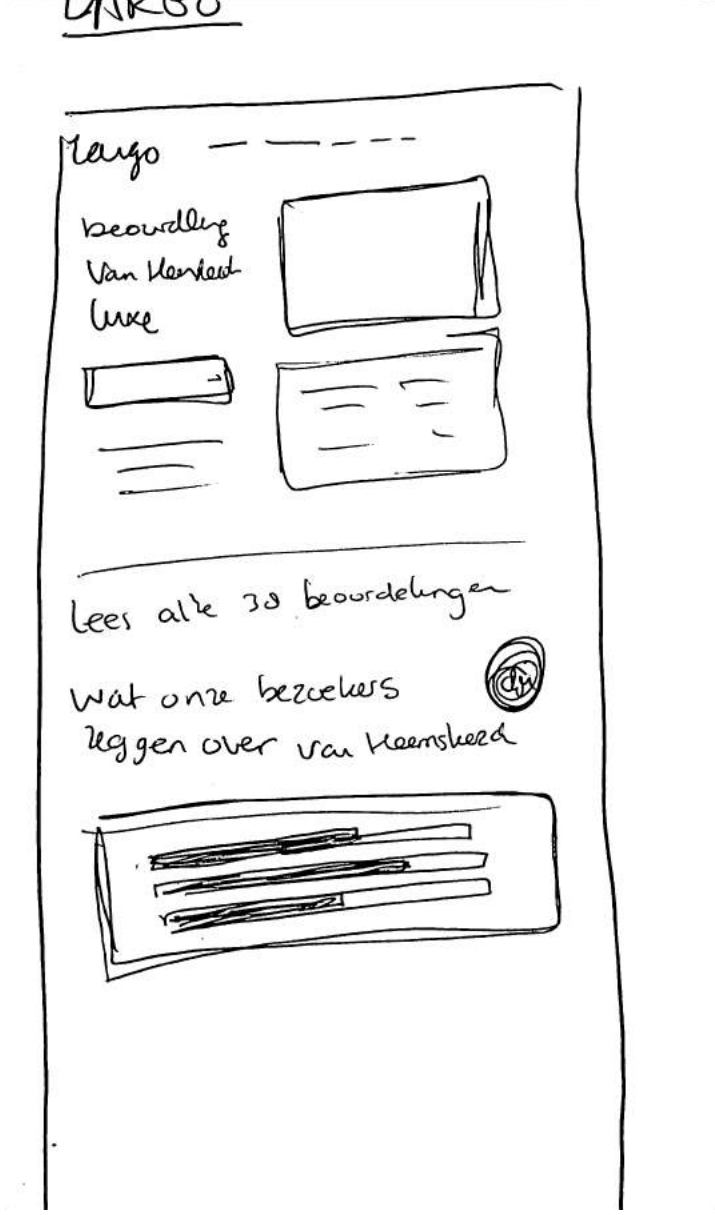
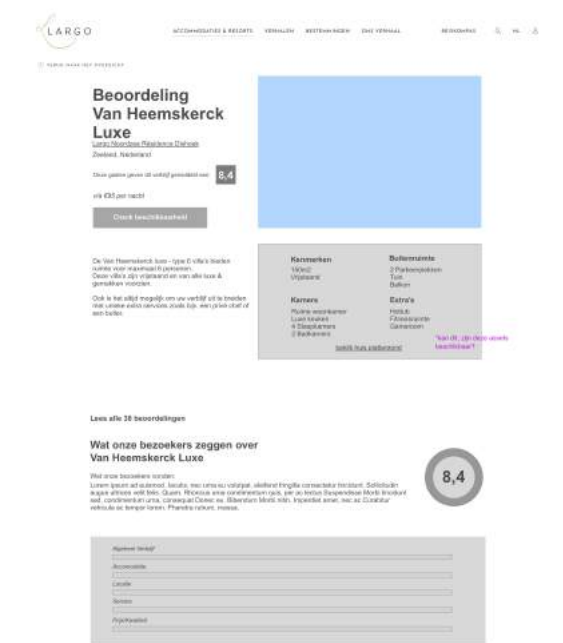
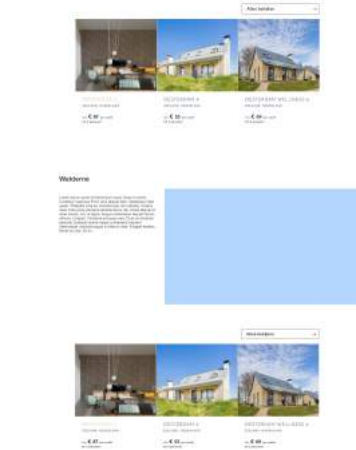
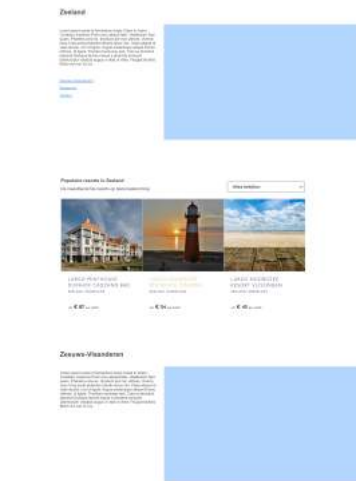
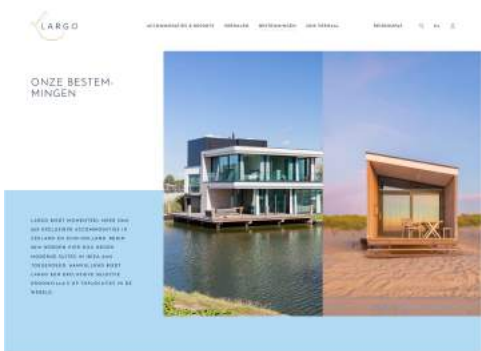
4.0 Verhalen

5.0 Testimonial

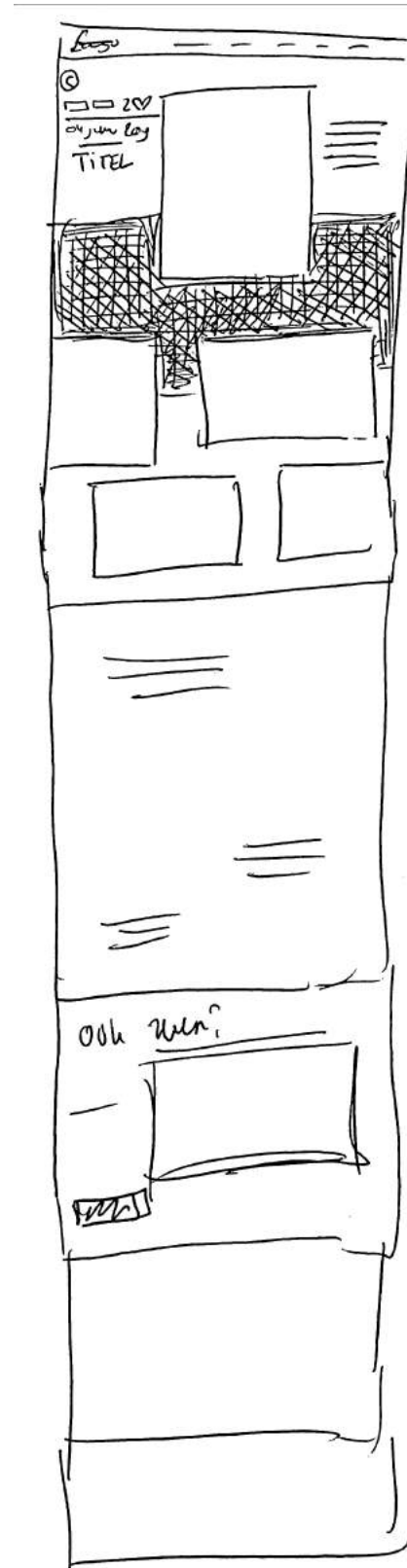
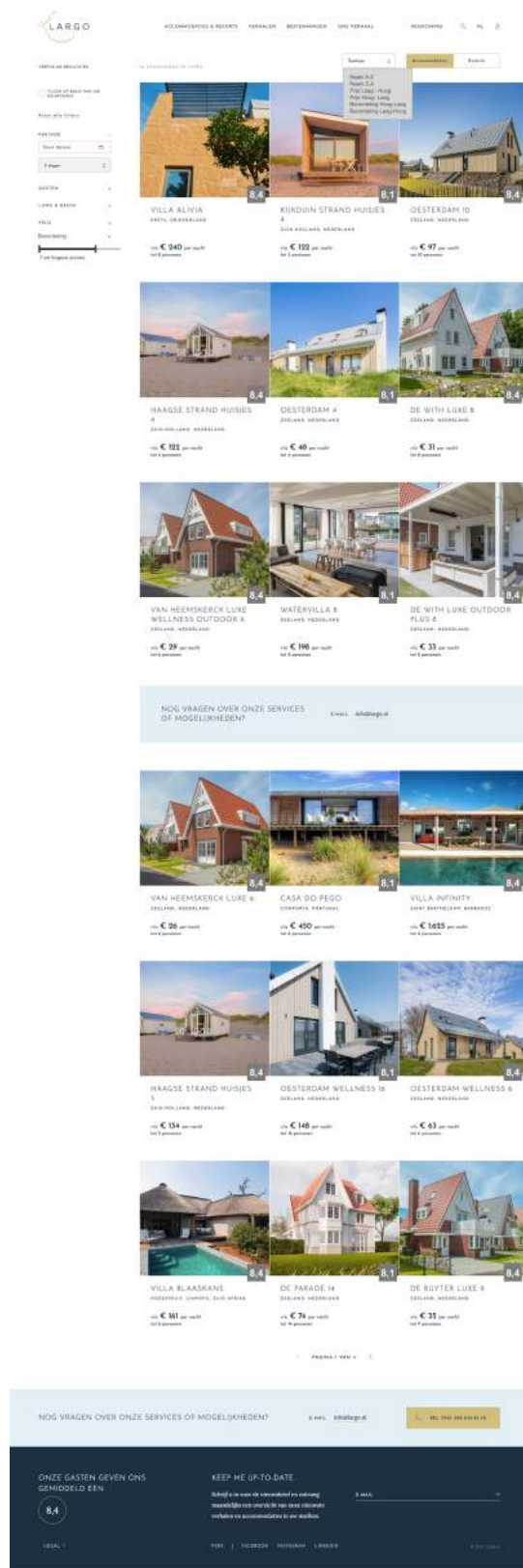
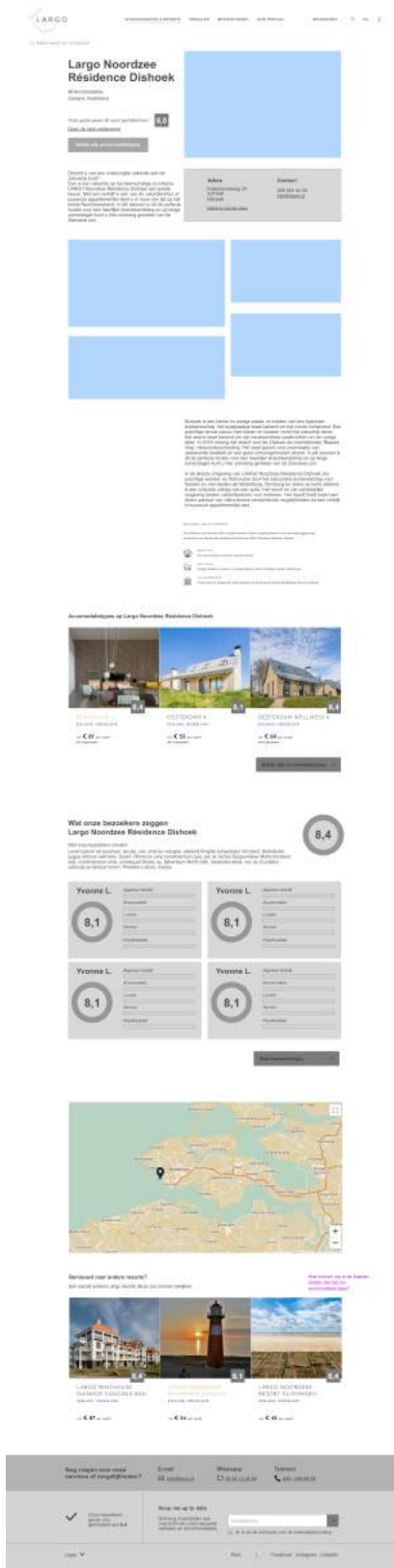
Scherm uitwerkingen



Scherm uitwerkingen



Scherm uitwerkingen



Reflectie

Ik vond Largo een leuk project, omdat ik hier ook weer zelfstandig aan de slag kon zonder mijn stagebegeleider. Mijn UX-skills worden dan echt op de proef gesteld. Mijn stagebegeleider heeft een start gemaakt aan het ontwerp, maar is daarna een paar dagen weggeweest, waardoor ik het project had overgenomen. Uiteindelijk heb ik zijn ontwerp aangepast en merkte ik ook dat ik in dit project wat vrijer was met dingen bedenken. Bij andere projecten was ik vaak gelimiteerd aan content blokken die herhaald moesten worden. Verder mocht ik ook nadenken over een testimonia pagina als extra opdracht. In dit project heb ik ook de testimonia pagina visueel uitgewerkt.

Pels Reijcken

Ontwerpopdracht: Pels Rijcken

Pels Rijcken behoort tot de top van advocaten- en notarissen kantoren in Nederland. Vanuit het kantoor in Den Haag zetten 290 professionals zich in voor optimale service- en dienstverlening. Tot de partners behoort ook de landsadvocaat. Pels Rijcken biedt hoogwaardig juridisch maatwerk voor toonaangevende cliënten. Onder hen behoren van oudsher de Staat, provincies en gemeenten. Daarnaast rekent Pels Rijcken ook toezichthouders en grote (inter)nationale ondernemingen tot haar cliënten.

Pels Rijcken heeft verschillende blog-websites die elk een bepaald thema hebben, waar zij regelmatig artikelen in plaatsen. Voor hun nieuwe website willen ze al deze blog's integreren naar een 'blog-pagina'. Hiervoor is een filter-menu nodig om al deze content te kunnen filteren en vindbaar te maken.



1.0 Filtermenu

Scherm uitwerkingen

Filter Menu

Onderwerp

Cassatie

Bestuursrecht

Arbeidsrecht

Klimaat

Transformatie

Omgevingsrecht

Normalisering

Zoekfunctie

Toon op type

Alle berichten

Nieuwsbericht

Persbericht

Publicatiebericht

Inhoudelijk bericht

Filter Menu

Klimaat

Energie X

Onderwerp

Cassatie

Bestuursrecht

Arbeidsrecht

Klimaat X

Transformatie

Omgevingsrecht

Normalisering

Toon op type

Alle berichten

Nieuwsbericht

Persbericht

Publicatiebericht

Inhoudelijk bericht

Filter Menu

Klimaat

Energie X

Onderwerp

Cassatie

Bestuursrecht

Arbeidsrecht

Klimaat X

Transformatie

Omgevingsrecht

Normalisering

Energie

Toon op type

Alle berichten

Nieuwsbericht

Persbericht

Publicatiebericht

Inhoudelijk bericht

Filter Menu

Klimaat

Onderwerp

Cassatie

Bestuursrecht

Arbeidsrecht

Klimaat X

Transformatie

Omgevingsrecht

Normalisering

Energie

Energie

Energie recht

Klimaat en energietransitie

Toon op type

Alle berichten

Nieuwsbericht

Persbericht

Publicatiebericht

Inhoudelijk bericht

Filter Menu

Klimaat

Onderwerp

Cassatie

Bestuursrecht

Arbeidsrecht

Klimaat X

Transformatie

Omgevingsrecht

Normalisering

Zoekfunctie

Toon op type

Alle berichten

Nieuwsbericht

Persbericht

Publicatiebericht

Inhoudelijk bericht

X

Onderwerp

Zoekfunctie

Type

Reflectie

Ik vond de opdracht voor Pels Reijcken een grote uitdaging. Zij hebben ongeveer 9 aparte blog-websites met elk een thema waar meer dan duizenden artikelen op staan, waarvan veel vaak terug gaan tot 2011 of eerder.

De klant was niet bereid om oude artikelen te archiveren, en vond het belangrijk dat alles meeging naar de nieuwe website. Op de huidige blog-websites werd er ook geen gebruik gemaakt van filtering wat het lastiger maakte. Veel van de artikelen hadden ook overlap met verschillende thema's waardoor zij dus op meerdere blogs geplaatst werden.

Ik ben zelf niet bekend met rechtstermen, en uitzoeken welke categorieën bij elkaar hoorden was een gedoe. Verder is de vraag ook of er tussen zoveel content goed gefilterd kan worden, zodat men niet nog 200 blogs ziet na een filtering. Al deze blog-artikelen moeten natuurlijk ook weer vindbaar kunnen zijn binnen de nieuwe website. Het leek onmogelijk om hier structuur in te vinden.

Mijn stagebegeleider mocht niet vanwege juridische zaken niet meewerken aan dit project, waardoor ik hier dus zelfstandig aan moest werken. Het was voor mij dus ook niet mogelijk om hem feedback te vragen, Gelukkig hebben andere designers nog naar mijn werk kunnen kijken.

Uiteindelijk is het mij gelukt, om een concept te bedenken door veel research te doen naar websites met veel content en andere advocatenbureau's. Dit concept werd uiteindelijk verstuurd naar de klant. Achteraf bleef de klant toch vasthouden aan de verschillende blog-websites. Dit ontwerp is daarom niet meer gebruikt.

Lightning Talk

Lightning Talk: Behavioural & Influence Design

Bij Burst wordt iedereen gestimuleerd om kennis met elkaar te delen. Hiervoor zijn de speciale Lightning Talks het leven in geroepen. Een Lightning Talk duurt ongeveer 20-30 minuten en je kunt hiervoor iedereen uitnodigen via Slack.

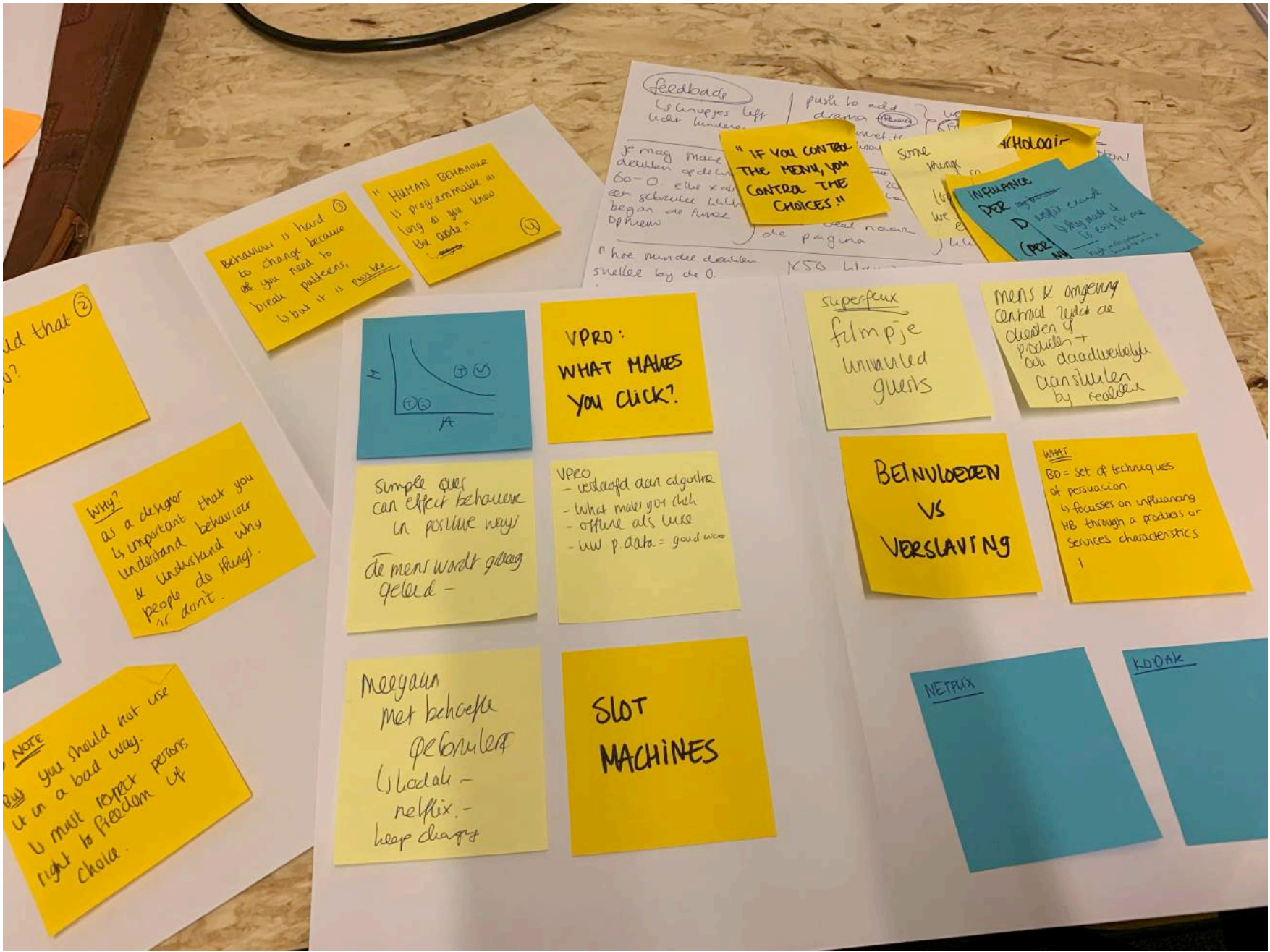
Inspiratie

Burst gaat regelmatig naar borrels van DEPT. Op deze borrel raakte ik in gesprek met een medewerker van Coolblue. Hij vertelde mij dat hij zich voornamelijk bezighield met gedrag analyseren van klanten. Zijn resultaten werden weer vertaald naar een beter ontwerp voor de website. Ik vond dit erg interessant en het leek me een onderwerp dat voor Burst misschien ook wel handig zou kunnen zijn.

In het derde jaar heb ik het project Behavioural Design gedaan en dat deed me hieraan denken. Bij Burst zijn ze niet bezig met gedrag, dus leek het mij wel interessant om een Lightning Talk hierover te houden. Ik ben van mijzelf erg geïnteresseerd in psychologie & gedrag dus leek het mij een ideale onderwerp voor een Lightning Talk. Het onderwerp van mijn Lightning Talk werd uiteindelijk Gedrag, Beïnvloeden en de 6 principes van Robert Cialdini.

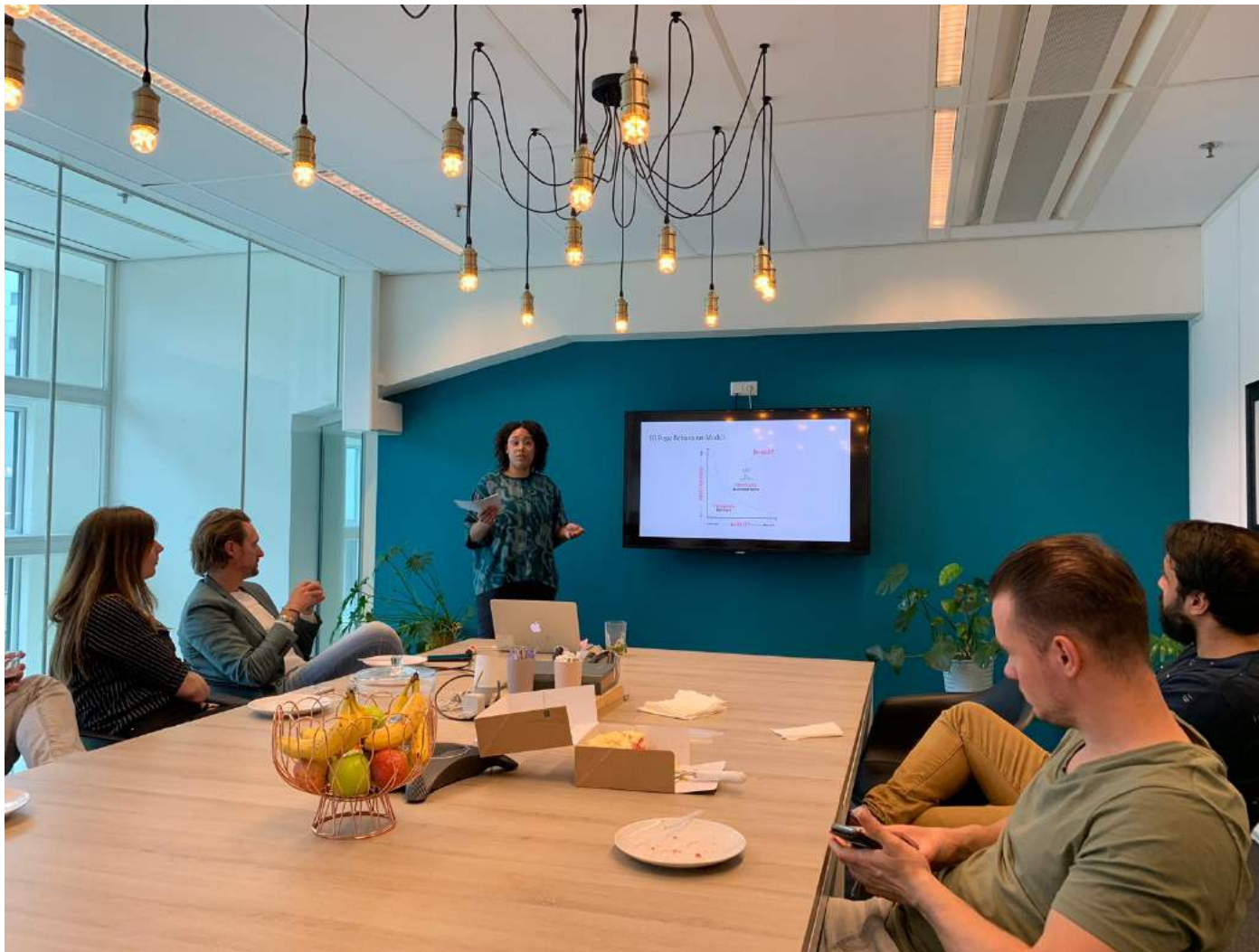
Voor mijn Talk heb ik expres taart meegenomen om collega's te "beïnvloeden" om naar mijn talk te komen. De Talk werd goed ontvangen en ik ben blij dat ik mijn collega's wat heb kunnen leren.

Lightning Talk: Behavioural & Influence Design



Vorbereiding: brainstormsessie over onderwerpen

Lightning Talk: Behavioural & Influence Design



Mijn presentatie over Behavioural & Influence Design

Dutch Digital Day

Dutch Digital Day: Home Smart Home

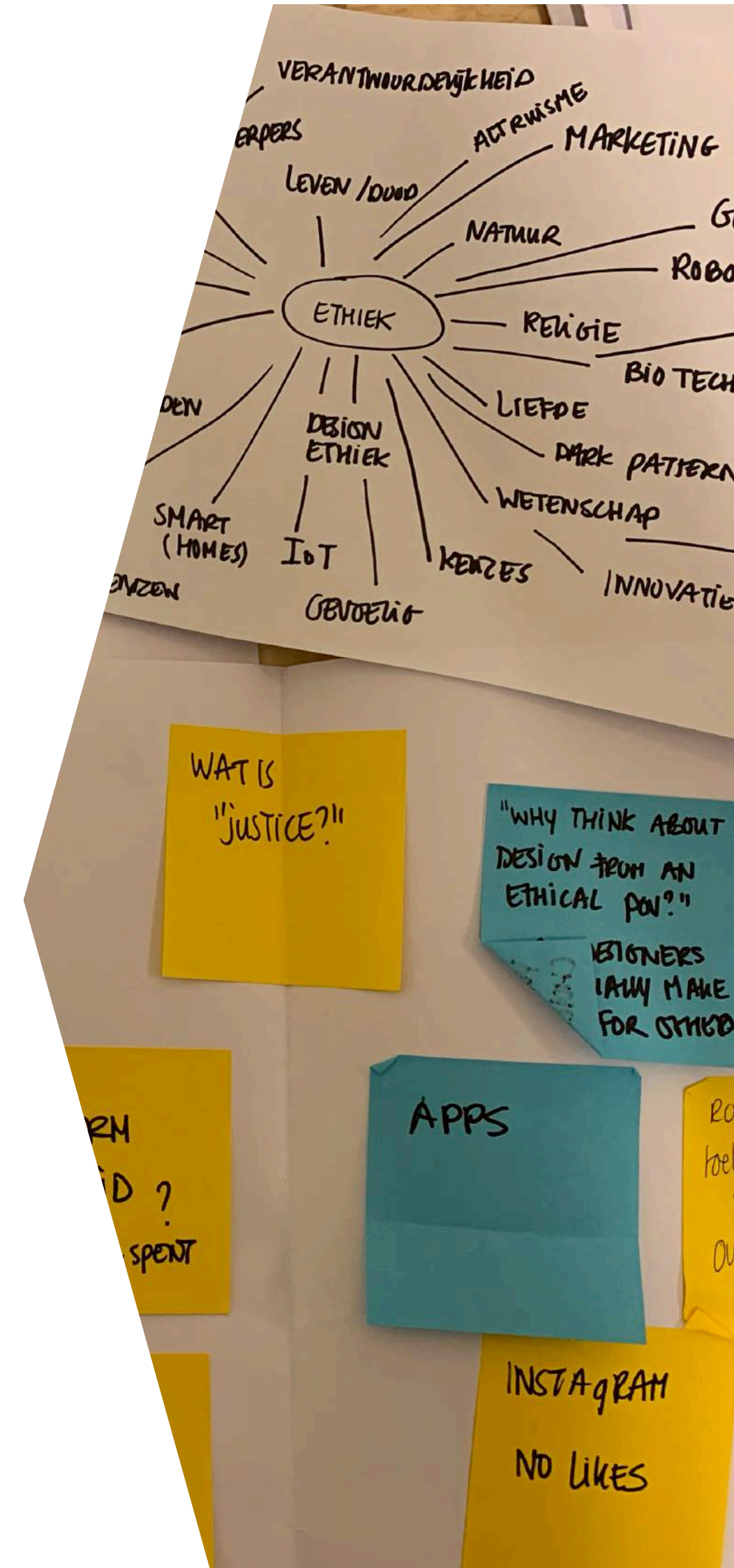
Op 21 Juni 2019 organiseerde Dutch Digital Agencies zijn jaarlijkse event Dutch Digital Day. Burst is onderdeel van Dutch Digital Agencies, en namens Burst ben ik met twee collega's Jantine & Jose naar Amsterdam toe gegaan. Ik heb in plaats van meerouleren met de studenten tijdens de ontbijtsessie samen met Jantine een miniworkshop gedaan. Vanuit het thema kregen verschillende bureau's om een opdracht of discussie te bedenken voor de studenten. Elke ronde duurde 15 minuten, in totaal hebben we 8 groepen te woord gestaan.

Voorbereiding

Toen ik hoorde dat Jantine naar Dutch Digital Day zou gaan, bood ik haar aan om haar te helpen. Het leek me leuk om een keer zo een ontbijtsessie van een andere kant mee te maken. Verder komen er altijd interessante sprekers, dus ik wou dit graag meemaken. Ter voorbereiding zijn Jantine, Jose en ik samengekomen om wat ideeën te bedenken. Aangezien we erg kort de tijd hadden, leek het mij een goed idee om stellingen te bedenken en studenten actief mee te laten doen door ze "over de streep" te laten gaan. Jantine en Jose vonden het een goed idee, en samen hebben we een aantal stellingen bedacht. (zie bijlage).

Outline

Aan de hand van aantal actuele stellingen op het snijvlak van ethiek & technologie willen we een korte discussie met de studenten aangaan. We leggen per stelling even kort uit waar het over gaat en vragen of de studenten voor of tegen zijn en hoe zij daar als mens en in hun rol van (UX-)designer/ developer mee om zouden gaan.



Dutch Digital Day: Home Smart Home

Tijdens het Event nam Jantine steeds het eerste woord, en vertelde over haar eigen ervaringen als designer. Bij haar vorige werkgever had ze soms moeite om mee te werken aan sommige projecten, omdat dit niet in lijn stond met haar eigen normen en waarden. De eerste stelling die elk groepje kreeg was: “ Een politieke partij die recht tegenover jouw ideologie staat vraagt jou om een website te maken. Zou je dit doen?”. Het was interessant om te zien hoe er een paar studenten aangaven dit wel te doen, maar zodra de vraag werd gesteld of zij dit in hun portfolio zouden verwerken, ze direct een andere mening kregen. De studenten waren erg actief en ze hebben goed meegedaan met de workshops. Er zijn wat heftige discussies ontstaan, maar ik denk juist dat dit een teken is dat de studenten goed nadenken over ethiek tijdens het designen.



Feedback

Stageopdrachten

Stageopdracht #1: Zorg dat je aanwezig bent bij een bijeenkomst met een klant: briefing, werkbespreking en/of oplevering van een product. Hier maak je een verslagje van. (max. 2 A4)

Tijdens mijn stage bij Burst ben ik bij meerdere meetings met klanten aanwezig geweest. Een hiervan was met Hero Medisch. Hero Medisch is onderdeel van het bedrijf Hero Group.

Hero Medisch is een platform voor professionals in de medische wereld. Op dit platform kunnen zij informatie vinden over het assortiment van Hero Baby. Verder kunnen zij hier ook een nascholingskalender vinden en als laatst onderzoeken uitvoeren. Een van die onderzoek is het provocatietest. De provocatietest, is een betrouwbare test die wordt gedaan om de diagnose koemelkallergie te kunnen stellen. Bij deze test wordt de koemelk uit de voeding van het kind gehaald. Vervolgens wordt dit na een aantal weken weer toegevoegd. Hier wordt gekeken of de klachten na de toevoeging van koemelk weer terugkomen en of het kind daadwerkelijk een koemelkallergie heeft. Voor deze professionals wilt Hero Medisch een nieuwe, verbeterde website.

Ondanks dat Hero Medisch veel eisen stelt aan hun nieuwe website, hebben zij helaas geen groot budget voor de dingen die zij willen realiseren. Een van de developers heeft al contact met ze gehad, om aan te geven dat wat zij willen niet haalbaar is binnen het budget. Het probleem hier is dat de klant heel erg vasthoudt aan dat zij alles op de website even belangrijk vindt en er dus helemaal niks weg mag.

Enkele dagen voordat de klant langs kwam, zijn wij (Tom, Rein, Jeroen en ik) bij elkaar gekomen om te bespreken hoe we de klant nogmaals duidelijk konden maken dat haar verwachtingen niet te doen zijn, binnen haar beschikbaar gestelde budget.

Rein, wou heel graag de kijk van UX-Experts hebben en kwam toen met het idee om een workshop te organiseren. Deze workshop moet ervoor zorgen dat de klant kritisch gaat kijken naar de functionaliteiten die de website nu heeft, wat er echt nodig is en dit tegenover het budget zetten..

Stageopdracht #1: Zorg dat je aanwezig bent bij een bijeenkomst met een klant: briefing, werkbespreking en/of oplevering van een product. Hier maak je een verslagje van. (max. 2 A4)

De taak van mijn stagebegeleider was om deze workshop vorm te geven om ons doel te bereiken. Voor deze workshop heeft mijn stagebegeleider een card-sorting tool gebruikt. Op kaartjes heeft hij genoteerd wat er voor Hero Medisch belangrijk was en elk kaart een letter gegeven. De dames van Hero Medisch kregen de opdracht om de kaarten te rangschikken op belangrijkste functionaliteit naar minder belangrijk. Dit werd gedaan onder het mom van een “spelletje”. Nadat iedereen individueel de kaarten had gerangschikt, werd de workshop wat interessanter. Tom liep naar de hoofd van de afdeling toe en zette zijn arm langs de kaarten. “Dus als ik dit allemaal weglaat, dan ben je nog tevreden over de website?”

Hier schrok zij van. Ze vond namelijk alles belangrijk. Waar zij als antwoord gaf “Als ik wist dat je dit zou doen, dan zou ik het anders rangschikken.”

Nu kregen de dames de opdracht om weer goed en kritisch te kijken naar de opties en mogelijkheden. Ook moesten zij hier unaniem over eens zijn. Het was even puzzelen maar 1,5 uur later waren ze er eindelijk uit.

De klant is dankzij deze workshop met card-sorting kritischer gaan nadenken, over wat weg moest. Een paar functionaliteiten zijn nu weggevallen. De focus ligt nu duidelijk op het informeren en de provocatietest.

Nog steeds zijn er een paar functionaliteiten die erg belangrijk zijn die ze er toch nog echt op wilden hebben. Weer is er duidelijk gemaakt dat het budget alsnog groter gemaakt moet worden, willen ze dit doel bereiken. De dames van Hero Medisch begrijpen dit nu en zeiden dat ze het bij elkaar zouden gaan harken.

Aan het eind van de workshop is er nog een voorstel gemaakt voor de klant over de volgende stappen. Hieronder vielen onder andere een sitemap het UX-Design voor een dashboard.

De klant zat natuurlijk nog met het budget en vond de stap met sitemap en UX-design iets te ver gaan. Nadat ze weg waren gegaan, vond Rein het toch wel nodig om ze een ontwerp voor een dashboard te kunnen laten zien. Dit om de klant een beter beeld te geven over hoe zo een dashboard eruit zou kunnen zien.

Hiervoor heb ik ondanks dat de klant hier geen budget voor wou geven, toch de opdracht gekregen om de UX Design voor een dashboard te maken, waar het voor de gebruiker makkelijker is om door de website heen te navigeren. Dit voorstel is verzonden naar Hero Medisch. In de laatste week van mijn stage is er eindelijk akkoord gekregen.

Stageopdracht #2: Kies een rolmodel binnen het bedrijf en maak een collage van het werk (impressie) dat jouw rolmodel maakt. Welke beroepsproducten maakt jouw rolmodel. Reflecteer op deze impressie: zou jij dat willen (kunnen)?

Jantine is UX/Visual Designer bij Burst. Zij heeft de opleiding Multimedia Vormgeving gedaan aan het Grafisch Lyceum Rotterdam en is daarna CMD gaan studeren. Als minor heeft ze Fotografie gedaan aan de Willem de Kooning Academie.

Jantine vond het vroeger leuk om dingen te maken. Zo hield ze van knutselen, tekenen en verhalen schrijven. Toen ze een computer kreeg begon ze meer met vormgeven en websites te maken over bands die ze leuk vond. “ hey dit is ook een vak? Ze was immers niet bekend met het feit dat ze ook webdesigner kon worden.

Jantine is bij Burst komen werken, omdat zij graag wou meedenken over een design in het ontwerpproces. Bij haar vorige werkgever liep ze daar tegen de muur aan. Burst was bezig met de verandering van technisch bureau naar creatief bureau, en zij waren opzoek naar mensen die enthousiast waren. In de zomer werkt Jantine al 3 jaar bij Burst.

Wat zij het leukst vind aan Burst is dat iedereen erg enthousiast is over wat ze doen. Niet alleen de collega's maar ook de klanten van Burst. Er heerst bij Burst een goede sfeer en iedereen is erg relaxed. Er heerst hier ook geen hierarchy, er zijn leuke teams en er is genoeg afwisseling in het werk.

Jantine is de enige vrouw in het design team. Hier moest ze eerst aan wennen, maar momenteel is ze al echt on of the guys geworden. Ze gaf aan dat je helaas in deze industrie als vrouwzijnde je meer je best moet doen, maar gelukkig heeft ze hier bij Burst geen last van. Jantine doet momenteel alleen visual design. Omdat er een klein design team is, zijn de rollen wat groter, waardoor er meer verdeling komt. Jantine houdt erg van variatie en vind het juist fijn om in kleine teams te werken en meer verantwoordelijkheden te krijgen.

Stageopdracht #2: Kies een rolmodel binnen het bedrijf en maak een werk (impressie) dat jouw rolmodel maakt. Welke beroepsproducten rolmodel. Reflecteer op deze impressie: zou jij dat willen (kunnen)?

JDesondanks werkt Jantine heel erg nauw samen met de developers , arrt-director en UX-designers. Het liefst wilt ze samen dingen bedenken en samen werken om concepten en ideeën te kunnen ontwikkelen. Jantine heeft als ambitie om een project met elkaar te doen i. plaats van alleen, en om de andere disciplines er zo vroeg mogelijk bij te betrekken.

Het liefst ziet ze dus dat de verschillende projecten tegelijk op werken, in plaats van

Zij is van mening dat als je samenwerkt je betere producten krijgt. Zo werkt ze dus samen met de UX designer om te bepalen welke richting ze op willen gaan qua design, Zij op visueel gebied en de UX designer op Praktisch gebied.

Wanneer zij dan bezig is met visual designeñ betrekt ze al snel de deveopers, om te laten zien wat ze aan t maken is. Vaak om oplossing te vragen, kijken wat e mogelijk is maar ook voor ideeën en inspiratie. Dit versterkt ook het gevoel van samen iets maken in plaats van hier dit is af ga maar bouwen. Dit zorgt er ook voor dat de frontenters ook enthousiast worden over hun werk of zelf met ideeën komen over hoe een website gebouwd kan worden. Deze manier van werken wilt ze graag vasthouden.

Jantine vind t daarom ook belangrijk dat je als designer goed weet wat haalbaar voor de developers ,s als zij een website gaat ontwerpen. Als zij nauw met ze samenwerkt kan ze dit goed inschatten.

Ze is van mening dat iedereen een eigen specialisatie moet hebben, maar wel op de hoogte moeten zijn van de andere disciplines. In het ontwerp moet je dus wel kennis hebben van code, zodat je weet wat wel en niet kan . Ze vind het ook fijn als de developers oog voor detail hebben, puur voor de consistentie.

Stageopdracht #2: Kies een rolmodel binnen het bedrijf en maak een werk (impressie) dat jouw rolmodel maakt. Welke beroepsproducten rolmodel. Reflecteer op deze impressie: zou jij dat willen (kunnen)?

Buiten haar werktijden om is Jantine ook designer bij haar eigen ontwerpbureau. Daar doet ze van alles, maar vooral illustreren, grafisch ontwerpen en branding.

Jantine haalt haar inspiratie zowel online also ffline. Online heeft ze een lijst met websites die ze interessant vindt. Of volgt ze bepaalde websites om te weten wat er actueel is. Hier maakt ze collecties van van dingen die ze leuk vind qua vorm/kleur en fonts. Soms bekijkt ze ook pinterest voor inspiratie.

Daarnaast laat ze zich inspireren door dingen die niet concreet werkgeraateerd zijn. Dat kan een goed boek zijn of een tentoonstelling. Als ze bijvoorbeeld voor werk iets moet bedenken voor bijvoorbeeld een navigatiesysteem, dan kan zij haar inspiratie al uit een kunstwerk halen. Door haar denkrichting te veranderen, en niet specifiek inspiratie uit digitaal design te halen, en na te denken over hoe ze dit kan vertalen naar digital design, vind ze dat dat een unieke handtekening als designer kan geven.

Voor toekomstige designers heeft Jantine nog de top om “ het gewoon te doen”.

Als je iets interessants vind ga jet zelf doen, bedenk je eigen projecten en ga aan de slag.

Bedenk af en toe opdrachten voor jezelf om gemotiveerd te blijven en ga dat doen. Dit kan zijn van foto's maken en iets schilderen tot elke dag wat tekenen.

Ook geeft ze mee door te kijken naar wat je niet interessant vind kan je heel veel leren.

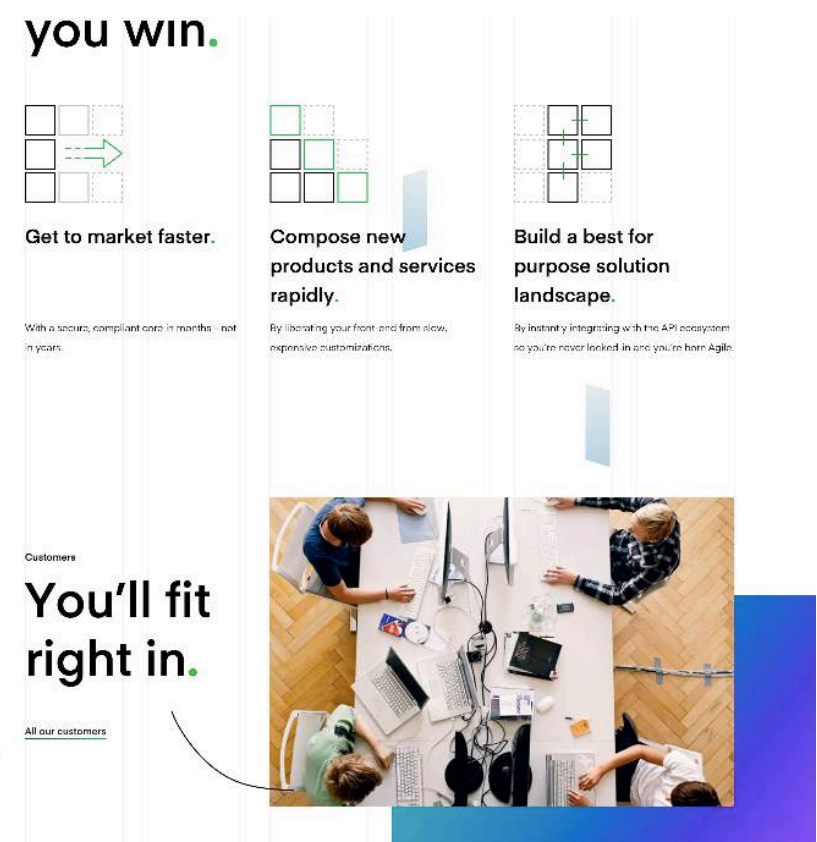
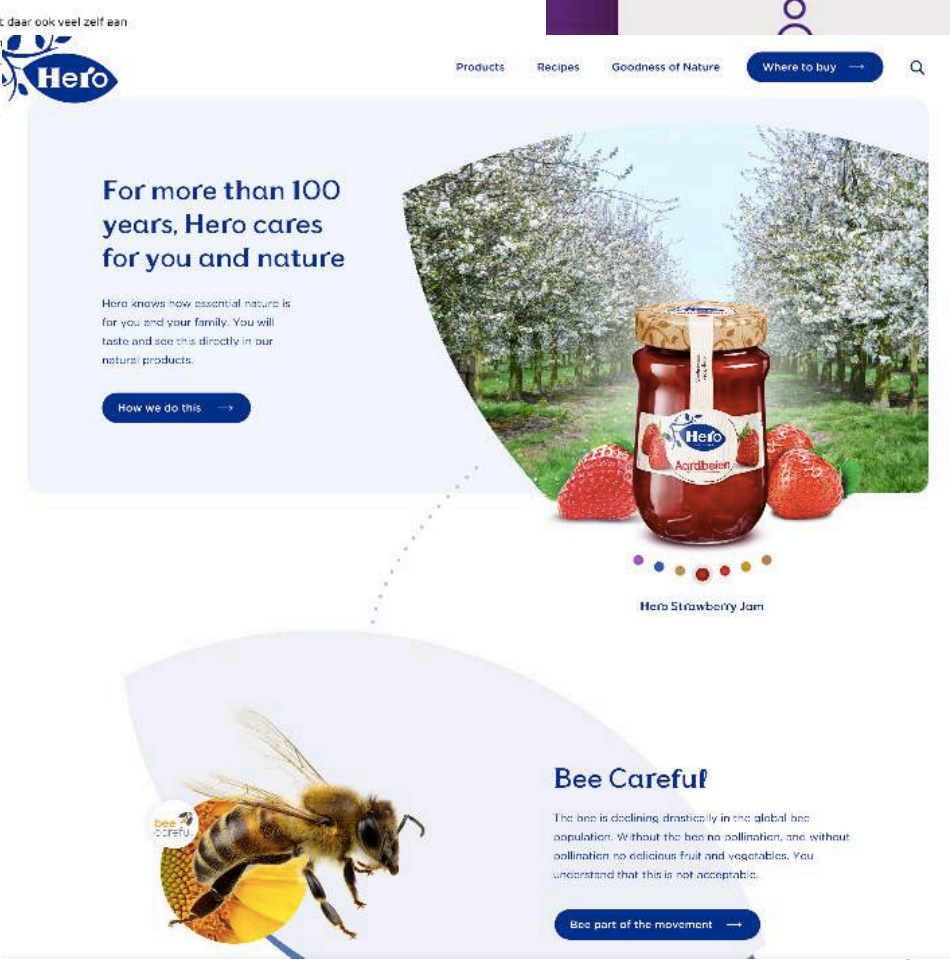
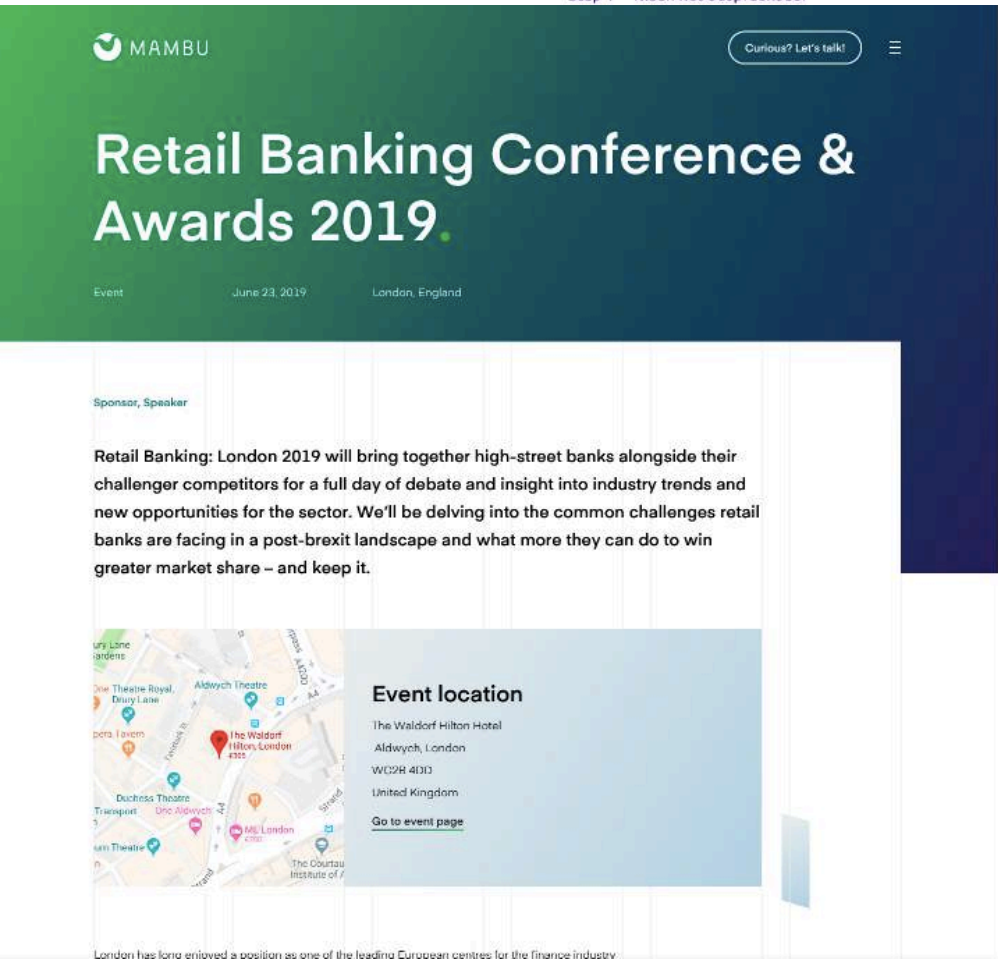
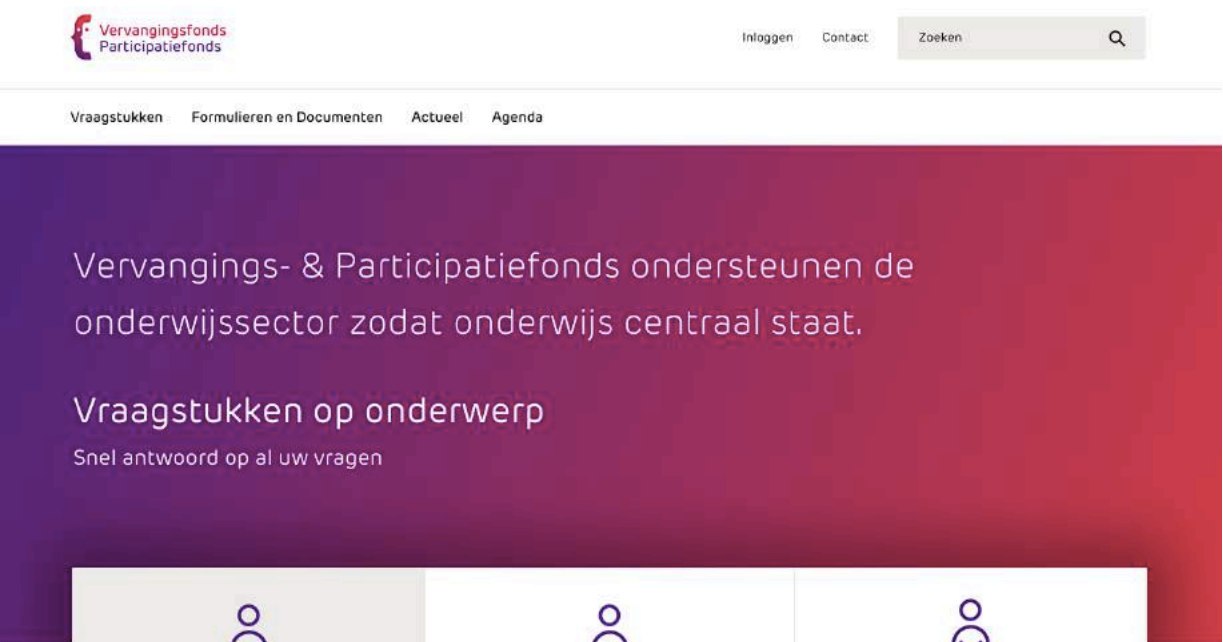
Janitine heeft pas geleden de Global 100 day challange gedaan waarbij ze 1elke dag, voor 100 dagen lang iets illustraties van mandala's heeft gemaakt. Ze heeft tijdens dit project veel geleerd, en vooral om haar perfectionisme los te laten. En ook om haar eigen stijl te ontwikkelen. Ze had eerst moeite met volhouden, maar doordat ze haar illustraties deelde op instagram bleef ze meer comittted. Onder andere door de reacties van de mensen .

Zou je het werk van Jantine ook willen doen?

Stageopdracht #2: Kies een rolmodel binnen het bedrijf en maak een werk (impressie) dat jouw rolmodel maakt. Welke beroepsproducten rolmodel. Reflecteer op deze impressie: zou jij dat willen (kunnen)?

Mijn voorkeur gaat liever uit naar research en UX, maar ik zie mezelf misschien ook wel als visual designer dingen ontwikkelen en bedenken. De reden waarom ik Jantine als rolmodel heb gekozen is, omdat zij haar werk heel goed doet. Ze is meer dan alleen een visual designer. Ze probeert samen te werken met iedereen om het project goed te laten verlopen. Ik vind dat ze als vrouw zijnde zich heel goed staande houdt tussen alle mannen van Burst. Ik vind het ook mooi om te zien dat ze zo sterk achter haar eigen werk staat. Ze doet haar werk goed en dit straalt ze ook uit. Je merkt ook dat dit iets is wat ze leuk vindt en dat zie je terugkomen in haar werk.

Jantine's werk



Stageopdracht #3: Welke eisen worden er door het bedrijf/ de klant gesteld aan de professionele kwaliteit van het werk in jouw rol. Stel samen met je stagebegeleider 5 - 10 kwaliteitscriteria op. (NB: je hoeft hier geen voldoende op te scoren, het gaat erom dat je helder krijgt waar een professioneel product aan moet voldoen)

1. Er wordt ontworpen vanuit het oogpunt van de eindgebruiker.

Als designer ontwerp je voor anderen en niet voor jezelf. Het is dus belangrijk om tijdens het ontwerpen de gebruiker centraal te stellen. Als je bijvoorbeeld ontwerpt voor een doelgroep zoals kleuters, zul je eerder werken met kleuren en vormen om dingen duidelijk te maken in plaats van knoppen te plaatsen die zij niet kunnen lezen of begrijpen. De doelgroep is uiteindelijk wie het product zal gebruiken, zij zullen dus moeten begrijpen hoe het product werkt.

2. De ontwerp keuzes van het eindproduct moeten goed onderbouwd zijn.

Ontwerpen gaat met name over het maken van keuzes. Deze keuzes worden gemaakt op basis van inspiratie, onderzoek of iteraties. Wat maakt jouw ontwerp(keuzes) goed en waarom is dit de oplossing van het probleem? Door deze vragen te beantwoorden geef je meer kracht aan je ontwerp.

Niet alleen voor jezelf maar ook voor de klant is dit belangrijk. Dit zodat zij ook begrijpen waarom iets wel of niet is gedaan, of wat er mogelijk is. Uiteindelijk ontwerp je voor de eindgebruiker. Vaak valt de opdrachtgever niet in de doelgroep, en denken zij anders over hoe het design eruit zou moeten zien, zonder de eindgebruiker centraal te stellen. Door je ontwerp keuzes goed te onderbouwen kom je als designer over als iemand die kennis en passie heeft voor zijn werk.

3. Het ontwerp moet er verzorgd en professioneel uit zien.

De wijze waarop je je werk presenteert heeft voor een groot deel invloed op hoe mensen je werk zullen beoordelen. Slordigheid of afgeraffeld werk wordt vaak minder serieus genomen en leiden af van het idee achter het ontwerp.

Bij Burst wordt er gebruik gemaakt van een Sketch Library, waar iconen, kleurgebruik en grootte staan vastgelegd. Elementen kunnen hergebruikt worden, wat er voor zorgt dat er consistentie is in het UX Design.

Stageopdracht #3: Welke eisen worden er door het bedrijf/ de klant gesteld aan de professionele kwaliteit van het werk in jouw rol. Stel samen met je stagebegeleider 5 - 10 kwaliteitscriteria op. (NB: je hoeft hier geen voldoende op te scoren, het gaat erom dat je helder krijgt waar een professioneel product aan moet voldoen)

4. Het ontwerp moet duidelijk genoeg zijn uitgewerkt, zodat andere disciplines begrijpen wat er wordt bedoeld.

Er wordt bij Burst multidisciplinair samengewerkt, waardoor het belangrijk is dat de andere disciplines begrijpen wat er wordt bedoeld met een ontwerp, zonder dit eerst na te vragen. Dit voorkomt miscommunicaties en extra werk. Mede door gebruik te maken van de Sketch Library, kun je ervoor zorgen dat je werk naast verzorgd, ook duidelijk genoeg zal zijn voor de andere disciplines.

5. Het ontwerp moet compatible zijn op verschillende devices.

Tijdens het ontwerpen moet er rekening worden gehouden met het feit dat mensen een website kunnen bezoeken op zowel desktop, tablet als mobiel. De website moet op alle devices toegankelijk zijn.

6. Het ontwerp heeft voldoende feedback gekregen van anderen.

Het kan nooit kwaad om je werk door een ander te laten bekijken en hier feedback op te krijgen. Omdat jij zelf iets hebt gemaakt, en vindt dat het goed is betekent het niet perse dat het zo is. Een frisse kijk op je ontwerp vanaf een ander disciplinair invalshoek kan helpen om met andere glazen naar je werk te kijken.

7. Er wordt ontworpen vanuit het oogpunt van de klant/opdrachtgever.

Het is van belang dat de klant ook tevreden is met het uiteindelijk ontwerp. Deze heeft immers ook eisen gesteld waaraan het product moet voldoen. Burst ontwerpt daarom altijd uit belang van de klant en zoekt naar een gepast oplossing voor het ontwerp probleem. Tijdens het ontwerpen moet er dus naast de eindgebruiker ook gedacht worden aan de klant

Stageopdracht #4: Leg jouw kwaliteitscriteria naast de competenties van CMD en maak duidelijk waar jij in het derde jaar op moet gaan focussen om een goede CMD-professional te worden.

2. De ontwerp keuzes van het eindproduct moeten goed onderbouwd zijn.

Ik weet van mezelf vaak wel waarom ik iets heb gedaan of gemaakt, maar merkte al snel dat wanneer een collega mij doet vroeg, ik soms wat moeite had met onderbouwen. Dit is een competentie wat ik wil verbeteren, zodat ook anderen mij goed kunnen begrijpen.

Dit zal mij uiteindelijk ook helpen met het beter presenteren voor klanten.

3. Het ontwerp moet er verzorgd en professioneel uit zien.

Ik heb van mijn stagebegeleider als feedback gekregen dat ik soms nog wel eens wat details over het hoofd zie tijdens het designen. Voornamelijk met het uitlijnen. Soms kwam het wel eens voor dat een pagina in Invision een paar millimeter verschil had met een andere pagina. Dit is iets waar ik goed op zal letten in de toekomst.

Eindreflectie

Ik heb dankzij mijn stage bij Burst een beter beeld gekregen over hoe het is om te werken met echte klanten in deze field. De manier van werken is heel anders dan dat ik gewend ben op CMD. Ik heb veel geleerd en ben Burst dankbaar dat zij mij deze stageplek hebben kunnen aanbieden.

Ik heb mij als UX-Designer kunnen ontwikkelen, en ben de afgelopen elf weken beter geworden in het werken in programma's zoals Sketch.

Ik ben vanuit school uit gewend dat je nooit rekening hoeft te houden met budget, of templates, waardoor ik soms de gekste ideeën had. Hier liep ik soms nog tegenaan, omdat niet alle ideeën passen binnen het budget van de klant, of het kost teveel moeite om dit element te maken. Ik denk dat het goed is geweest, dat ik tijdens het designen ook hiermee rekening mee moest houden. Er zal een grote kans zijn dat dit later ook zal gebeuren.

Ook het samenwerken met verschillende disciplines, heeft mij veel geleerd. Tijdens projecten op CMD was ik vaak geneigd om dingen over te nemen of zelf te doen, nu leer je om dingen uit handen te geven en dit toe te vertrouwen aan een andere discipline. Het belangrijkste hier is het vertrouwen van je teamgenoten en het zo duidelijk mogelijk overbrengen van je schetsen, zodat de visual designer er mee aan de slag kan gaan.

Iets waar ik graag nog aan zou willen werken is mijn tempo. Ik merk dat ik vaak lang blijf hangen bij een design, of de knoop niet direct door wil haken wanneer ik keuzes moet maken. Dit is voor mij zeker weer ervaring, maar wel een punt waar ik beter in wil worden.

Eindreflectie

Profilering & Minor

Ik heb in het tweede jaar gekozen voor de profileringprojecten Project Interaction Design en Project Concept waarbij ik naar Kopenhagen ben gegaan. Terugkijkend heb ik de juiste keuzes gemaakt hiervoor. Deze vakken passen goed bij wat ik wil gaan doen in de toekomst.

Daarnaast heb ik mijn minor vorig jaar al gedaan. Ik heb gekozen voor de CMD minor Design Thinking & Doing. Mijn houding tegenover onderzoek is na deze minor erg veranderd. Ik heb zeker meer methodes tot mijn beschikking gekregen die ik graag zou wille toepassen. Een paar van deze methodes heb ik met Burst gedeeld en hoop dat ze hier ooit gebruik van zullen maken.

Bij mijn volgende stage zou ik mij nog meer willen focussen op het research-gedeelte, helaas heb ik hiervoor niet echt de kans gekregen.

Bijlage

LOGBOEK

Week 1

29 April

09:00 - 09:15 Weekly Meeting

09:15 - 09:30 Design Meeting

09:30 - 11:00 Installatie en voorbereidingen met José.

11:00 - 13:00 Sketch oefenopdrachten

13:00 - 15:00 Inlezen klant Participatiefonds

15:00 - 17:00 Inlezen klant Mambu

30 April

09:00 - 10:30 Meeting met klant Mambu (presentatie: sitemap en structuur home, wat zijn de volgende stappen?)

10:30 - 11:30 Groepsbespreking over klant Hero Baby; voorbereiding Workshop

11:30 - 13:00 Meeting met klant Stichting Vervangingsfonds

13:00 - 14:00 Werken aan sitemap voor klant Vervangingsfonds/participatiefonds (Digitaal + Schetsen)

14:00 - 15:00 Meeting #2 met klant Mambu (Skypecall met Eugene over geplaatste comments in Invision)

15:00 - 16:00 Meeting met Hero Baby

16:00 - 17:00 Verder werken aan sitemap voor VfPf.

1 mei

09:00 - 10:00 Sitemap VfPf

10:00 - 11:00 Mambu schermschetsen maken

11:00 - 13.15 Meeting Hero Baby (Workshop)

13:15 - 13.30 MamBu Schetsen afmaken

13:30 - 14:30 Meeting met Developers Mambu

14:30 - 17:00 Mambu schetsen in Sketch en Invision maken

2 mei

09:00-09:30 Schetsen Mambu (Blog-pagina + Events)

09:30 - 09:45 Standup meeting Mambu

09:45 - 17:00 Schetsen Mambu afmaken

3 mei

09:00 - 12:30 Mambu + StandUp Meeting met Eppo

12:30 - 17:00 Research Hero Medisch Baby schetsen/sitemap Dashboard

Week 2

6 mei

09:00 - 09:30 Weekly Meeting

09:30 - 09:45 Weekly Design team

09:45 - 10:00 Mambu Standup Meeting (Slack-Call)

10:00 - 17:00 Hero Medisch structuur maken + wireframes voor dashboard.

7 mei

09:00 - 09:15 Participatiefonds UX schetsen

09:15 - 09:30 Mambu Standup

09:30 - 10:00 Werken aan PfVf

10:00 - 10:30 Mambu call met Eppo

10:30 - 17:00 UX Afmaken voor PfVf

8 mei

09:00 - 09:30 Sitemap afgemaakt PFVF

09:30 - 09:40 Standup Eppo (Mambu)

09:40 - 11:00 Research voor Pels van Reijcken

11:00 - 11:45 - Meeting PFVF

12:00 - 15:00 Research Blogs PvR, ideation blog

15:00 - 17:00 Iteratie UX PFVF

9 mei

09:00 - 11:00 Pels van Reijcken Filter menu research + UX

11:00 - 11:15 Standup Meeting met Eppo (Mambu)

11:15 - 17:00 PfVf Iteratie schermen UX

10 mei

09:00 - 09:30 Standup meeting met Eppo (Mambu)

09:30 - 17:00 UX Schetsen voor Mambu: Partnerpagina + Clientpagina

Week 3

13 mei

09:00 - 09:30 Weekly Meeting

09:30 - 09:45 Weekly Design team

09:45 - 10:30 Standup Meeting met Eppo.

10:30 - 17:00 Iteratie schetsen Client en partner, feedback verwerken van Eppo + Digitaliseren van schetsen

14 mei

Ziek

15 mei

Ziek

16 mei

Ziek

17 mei

Doktersafpraak

13:00 - 17:00 Werken aan mobiel UX VfPf

Week 4**20 mei**

09:00 - 09:15 Weekly Meetings

09:15 - 09:30 Design Weekly

09:30 - 09:40 Daily standup Mambu

09:40- 14:30 PvVf (Mobiel in Invision)

14:30 - 15:00 Empathy Map klant ACT in Miro verwerken

15:00 - 16:30 meeting met klant PfvF

16:30 - 17:00 Largo UX aanpassen

21 mei

09:00 - 09:30 UX schermen aanpassen voor VfPf

09:30 - 09:40 Daily standup Mambu

09:40- 17:00 Verder werken aan UX schermen voor vfpf

22 mei

09:00 - 09:30 UX schermen iteratie VfPf

09:30 - 09:45 Daily standup Mambu

09:45 - 13:00 UX iteratie schermen VfPf afmaken

13:00 - 14:00 Meeting met klant VfPf

13:00 - 17:00 Werken aan stageverslag

23 mei

09:00 - 17:00 Feedback in basecamp van klant vfPf verwerken + iteratie schermen UX

24 mei

09:00 - 17:00 Laatste aanpassingen vfPf + geplaatste feedbackcomments van Tom verwerken

Week 5**27 mei**

09:00 - 09:30 Weekly Meeting

09:30 - 10:00 Design Weekly

10:00 - 17:00 Meeting + Co creation met klant Farensa + start gemaakt UX schermen website

28 mei

09:00 - 11:30 UX schermen maken voor Farensa

11:30 - 13:30 UX uitgewerkt mobiel

13:30 - 14:00 (Keuken opruimen: Kitchen Duty)

14:00 - 17:00 Werken aan stageverslag

29 mei

09:00 - 09:45 Stageverslag

09:45 - 10:00 Mambu Standup Call

10:00 - 11:00 Mambu Partner overzicht

11:00 - 12:00 LightningTalk

12:00 - 16:00 Werken aan stageverslag

16:00 - 16:15 " Aanpassen image rollen Mentos promotiepagina complimentos - Anne Hoefsloot"

16:15 - 17:00 Werken aan stageverslag

30 mei

Hemelvaartsdag

31 mei (Tom afwezig, zelfstandig werken)

09:00 - 17:00 Largo

Week 6

03 juni

09:00 - 11:00 Weekly Meeting

11:00 - 11:15 - Weekly Design Meeting

11:15 - 15:00 Largo

15:00 - 17:00 Stageverslag

04 juni

09:00 - 10:30 Largo

10:30 - 10:45 Eppo Standup meeting

10:45 - 14:00 Largo

14:00 - 15:00 Stageopdracht

15:00 - 16:00 Meeting met klant VfPf - UX Presentatie

16:00 - 17:00 Stageopdracht

05 juni

09:00 - 10:30 Largo

10:30 - 10:45 Eppo Standup meeting

10:45 - 17:00 Project aanpak Researchmethods uitwerken

06 juni

09:00 - 11:30 Researchmethods uitwerken

12:00 - 13:00 Jantine Stageopdracht #2

13:00 - 16:00 Researchmethods

16:00 - 17:00 Voorbereiden Workshop DDD

07 juni

09:00 - 13:00 Mambu Blog & Event overview

13:00 - 17:00 vfPf UX

Week 7

10 juni Tweede Pinksterdag

11 juni

09:00 - 10:00 Weekly & Design Meeting

10:00 - 11:00 UX aanpassen + Mobiel Versie VfPf

11:00 - 12:00 Kick Off Conversie Sprint Largo

12:00 - 13:30 Iteratie op UX Largo

13:30 - 17:00 UX aanpassen + Mobiel Versie vfpf

12 juni

09:00 - 12:00 Brainstorm Dutch Design Day

12:00 - 15:00 Project Aanpak Researchmethods

15:00 - 16:00 Meeting met Jantine + José Brainstorm DDD

16:00 - 17:00 Project aanpak Researchmethods

13 juni

09:00 - 11:00 Project Aanpak Researchmethods

11:00 - 15:00 Research Alternatieven Webflow

15:00 - 17:00 Werken aan stageverslag

14 juni

09:00 - 17:00 Research + UX voor Largo Testimonial Pagina

Week 8

17 juni

09:00 -10:00 Weekly Meeting

10:00 - 12:00 Visuals Presentatie voor Fanuc
12:00 - 15:00 Research + UX voor Largo Testimonial Pagina
15:00 - 17:00 Stageopdrachten

18 juni

09:00 - 11:00 Inlezen klant / Research + UX
11:00 - 14:00 Stageopdrachten
14:00 - 15:00 Design Review Largo met Developers

19 juni

ziek

20 juni

ziek

21 juni

09:30 - 19:00 Amsterdam voor Dutch Digital Day
Workshop voor studenten + Lezingen

Week 9

24 juni

09:00- 17:00 Mambu : UX & Research voor Impressum, Privacy Policy, Campaign, Thank you, About & Offices pagina

25 juni

09:00- 12:00 Mambu UX & Research voor Impressum, Privacy Policy, Campaign, Thank you, About & Offices pagina
12:00 - 15:00 Stageverslag & Voorbereiding Lightning Talk (Behavioural Design)
15:00-16:00 Design Meeting Designers
16:00 - 17:00 Design Presentatie UX & Begin Visual met vFpF

26 juni

09:00 - 13:00 Lightning Talk voorbereiden
13:00 - 15:00 Content invullen voor compliment **mentos.ch** & **mentos.at**
15:00 - 17:00 Nieuwe Guideline Complimentos 2019 gemaakt

27 juni

09:00 - 17:00 Werken aan stageverslag & voorbereiding Lightning Talk over behavioural Design & Psychologie

28 juni

09:00 - 17:00 Werken aan stageverslag & voorbereiding Lightning Talk over behavioural Design & Psychologie

Week 10**1 juli**

09:00 - 17:00 Voorbereiden Lightning Talk

2 juli

09:00 - 12:30 Mambu Product Pagina

12:00 - 17:00 Lightning Talk

3 juli

09:00 - 11:00 Voorbereiden Lightning Talk

11:00 - 13:00 Stageverslag

13:15 - 13:45 Lightning Talk BHD

4 juli

09:00 - 15:00 Hero Medisch

15:00 - 17:00 Opdrachten

5 juli

09:00 - 10:15 - Hero Medisch

10:00 - Stageopdrachten

Week 11**8 juli**

9 juli

11:00 Stagegesprek Joost

10 juli

11 juli

12 juli (Laatste Stagedag)

Behaviour Design.

A talk by Elma Pinto e Neto Brito 

Have you ever downloaded an app to try to break
or start a new habit? 🤔

(Or maybe made New Year resolutions?)

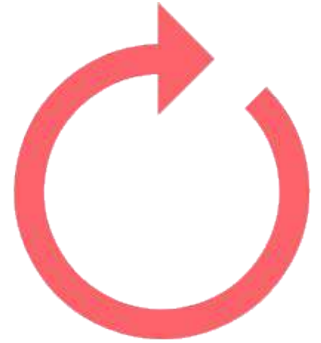
Behaviour is hard to change because you need to break patterns. 🔨

Only 9.2 percent of people who make New Year resolutions really stick to them.

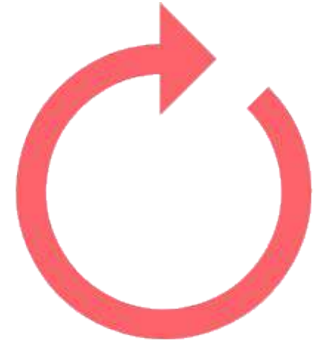
Behaviour has to do with decision making.

- We humans make decisions consciously & unconsciously
- 95% of making decisions is made by the **unconscious** mind.
We really don't think actively that much as we think.
- We are all automatic creatures.

A habit is automatic behaviour. It is so settled in our system that it is hard to give up on.



Your mind basically wants to steer back to what is familiar and therefore “safe”.



“ Human Behaviour is programmable as long as you know the code” 🤖

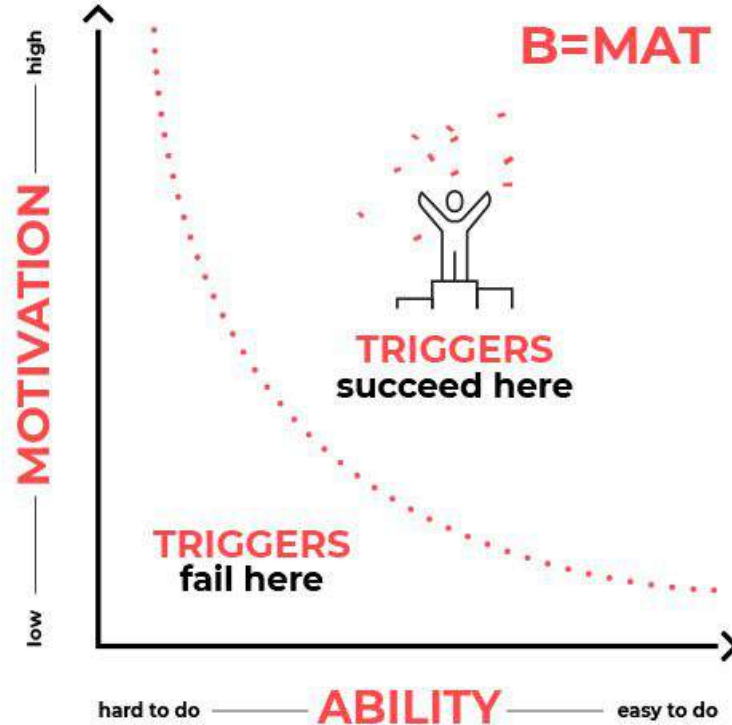
```
23
24
25
26 //Change Human Behaviour
27 ▼ function changeBehaviour() {
28
29     document.getElementById("Human").in
30     nerHTML = "Human Behaviour is
31     programmable"
```


BJ Fogg Behaviour Model (B=MAT)

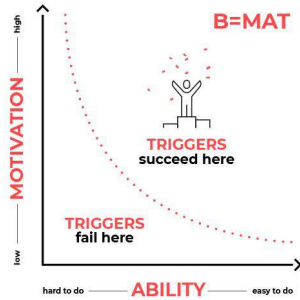
Behaviour = Motivation + Ability + Trigger

These three elements need to occur at the same time.

BJ Fogg Behaviour Model



Bol.com



Kies je bezorgmoment:

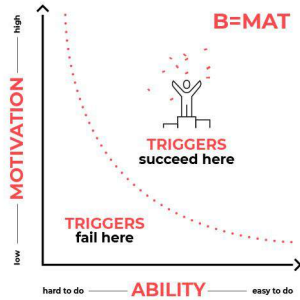
Morgen
overdag
Gratis

Morgenavond
18:00 - 22:00
nu voor + €1,29

Donderdag
overdag
Gratis


Later

Netflix



CREATED BY
LAUREN IUNGERICH
&
EDDIE GONZALEZ & JEREMY HAFT

CREDITS BEKUKEN

▶ VOLGENDE AFLEVERING OVER 2

When a behaviour is made easier to do, you are more likely to do it.



Infinite
Scrolling

We talk about Human Centered Design & User Experience.
So why not about behaviour?

It's all about Behaviour

- You want a customer to buy a product.
- You want a person to use your platform.
- You want people to go to your website.

More & More companies are using psychology to understand behaviour, and try to influence people to get triggered.

“ If you know how people think and how they make decisions, you know why they do the things they do or simply don't do. ”

We people are lazy. 🙄

Don't just focus on the goal, but focus on making behaviour X easier to do if you want to see change. 🧑🏻

Customer Details	
Customer	-Empty-
Phone No	
Customer Email	

Trip Dates	
Arrival Date	20/10/2011 00:00:00
No Of Days	1
No Of Nights	0
Departure Date	20/10/2011

Group	
No of Adults	0
No of Kids	0

Arrival Details	
Arrival Place	Fort Kochi
Arrival Details	
Arrival Time	
Include Travel From Home	☒ False
Home Place	
Service Provider	0
Amount Customer	0
Amount Provider	0
Travel Details	

Departure Details	
Departure Place	Fort Kochi
Departure Details	
Departure Time	
Include Return Travel	☒ False
Return Place	
Service Provider	0
Amount Customer	0
Amount Provider	0
Return Details	

Preferences	
Meal Plan	AP
Vehicle	
Preferred Vehicles true	
Vehicle: No of Vehicle	Is Ac: Actions
	☒ Remove
Add Preferred Vehicle	

Visitor / Lead Passenger Details	
Visitor Name	
Visitor Phone No	
Visitor Email	

Other Details	
Notes	
Budget	0

Complete Profile

Post an event

Social Promote



Post an event



The standard chunk of Lorem Ipsum used since the 1500s is reproduced.

Add names or emails

[Import contacts](#)

Check out our mobile campus app! Download the [app](#) to get your time table, find courses, events, share photos & conversations and much more
<http://bit.ly/U4WZLy>



Schedule ▲

Send

Get Link

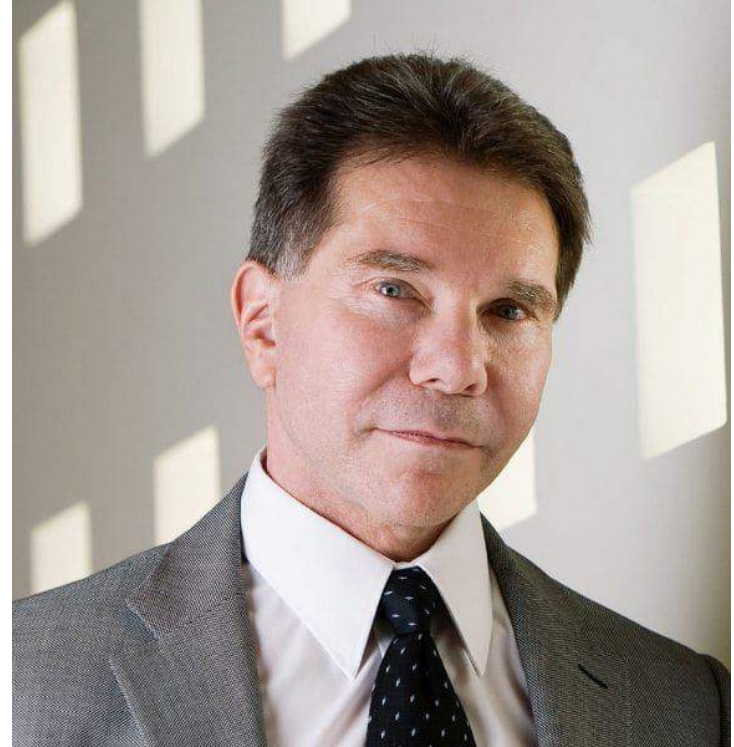
Step 2



NEXT >

Robert Cialdini

- Professor of Psychology & Marketing
- Wrote books about Influence & psychology
- Six Principles of Influence



Robert Cialdini: 6 Principles of Influence

- Social Proof (*Sociale bewijskracht*)
- Reciprocity (*Wederkerigheid*)
- Scarcity (*Schaarste*)
- Authority (*Autoriteit*)
- Consistency / commitment (*Consistentie*)
- Liking (*Sympathie*)

Social Proof

If everyone does it, it will probably be good.

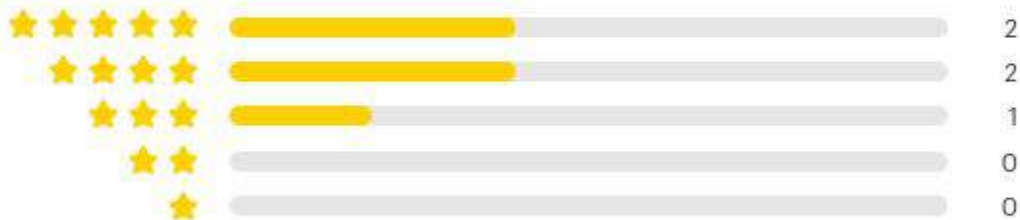
Reviews

> [Schrijf een review](#)

4.2
van de 5



Aantal reviews: 5



Sorteer op:

Meest behulpzame



Reciprocity

Doing something nice for someone, so you may expect something in return.



Cadeautje voor Elma!

Probeer Blendle Premium nu een maand op onze kosten.

Cadeautje ophalen

Reciprocity

Doing something nice for someone, so you may expect something in return.

Dat was gratis

Je hebt dit artikel zo snel gesloten dat je het niet gelezen kunt hebben. Dan hoef je er natuurlijk niet voor te betalen.

Supersympathiek!

Alsjeblieft!

Je hebt eigenlijk te weinig tegood voor dit artikel, maar we laten het je toch lezen.

Supersympathiek!

Scarcity

People are more likely to buy something if there is a limited amount of time or supply of a certain item. (FOMO)



Hôtel Chateaubriand ★★★★★ 

📍 [8e Arrondissement, Parijs](#) – [Toon op kaart](#) 📍 (4 km van het centrum) – [Vlak bij de metro](#)

1 andere persoon heeft deze accommodatie in de afgelopen 10 minuten bekeken voor uw data

3 keer geboekt op onze site voor uw data: in de afgelopen 24 uur

[Snel inchecken](#)

Classic Tweepersoonskamer – 

Nog 1 kamer vrij op onze site!

Goed **7,4**
65 beoordelingen

30 nachten, 2 volwassenen

€ 9.380
inclusief belastingen en toeslagen

[Bekijk onze laatste beschikbare kamers >](#)

Bestseller



ibis budget Paris Porte De Montmartre ★★

📍 [18e Arrondissement, Parijs](#) – [Toon op kaart](#)

 **Net gemist!**
Uw data zijn populair – we hebben hier geen kamers meer! Hieronder zijn andere opties.

Beoordeling **6,4**
12.640 beoordelingen

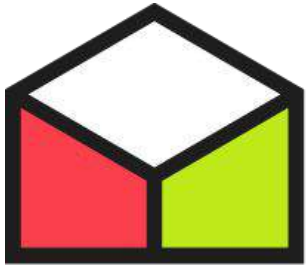
Authority

A Quality mark , award or nomination.



Authority

A Quality mark , award or nomination.



**thuiswinkel
waarborg**



Authority

Those in a position of authority have greater wisdom or power. (Judgement).

DE BROUWER | Advocaten

[Onze mensen](#)

[Rechtsgebieden](#)

[Financieel](#)

[Vacatures](#)

[Contact](#)



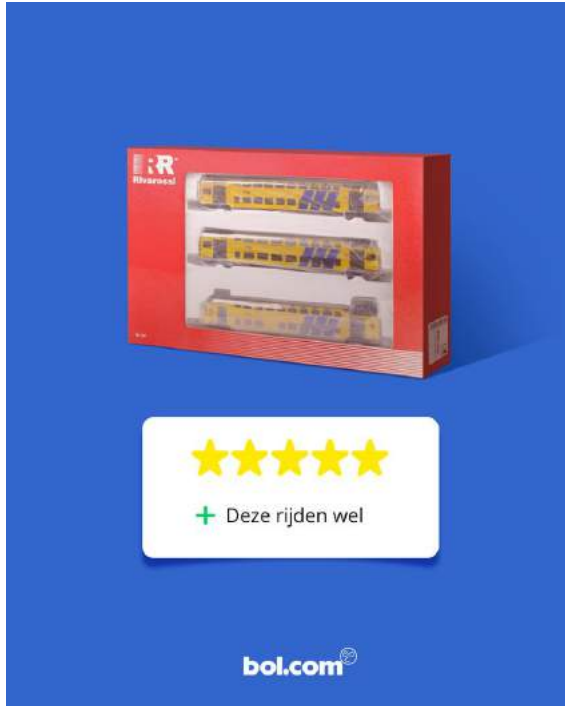
[Home](#) / Home

Passie voor recht

Ervaring

Liking

People are more likely to do things for people they like.



Liking

Tone of voice & being funny.



Liking

Tone of voice & being funny.



Consistency / Commitment

Ask people for a small request to eventually make them commit to a bigger request (Foot-at-the-door).

 Schrijf een review Inloggen

Ter Marsch & Co [Lees onze richtlijnen voor reviews](#)



Kies aantal sterren

Je review helpt anderen om meer te weten te komen over geweldige lokale bedrijven.

Schrijf alsjeblieft geen review voor dit bedrijf als je hiervoor een compensatie hebt gekregen of als je op enige wijze verbonden bent met de eigenaar of met een werknemer van dit bedrijf.

Plaats review

Consistency / Commitment

Ask people for a small request to eventually make them commit to a bigger request (Foot-at-the-door).

Ter Marsch & Co

[Lees onze richtlijnen voor reviews](#)



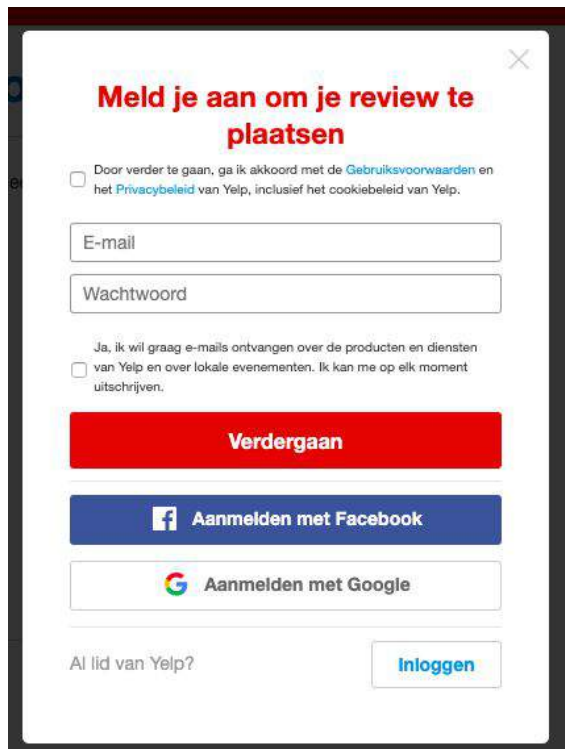
Kies aantal sterren

Als ik aan burgers denk dan denk ik |

Plaats review

Consistency / Commitment

Ask people for a small request to eventually make them commit to a bigger request (Foot-at-the-door).

A screenshot of a web form for signing up on Yelp. The form is titled 'Meld je aan om je review te plaatsen' in red. It includes a checkbox for terms and conditions, input fields for email and password, a checkbox for email newsletters, a red 'Verdergaan' button, and social login options for Facebook and Google. At the bottom, there is a link for existing users to log in.

Meld je aan om je review te plaatsen

☐ Door verder te gaan, ga ik akkoord met de [Gebruiksvoorwaarden](#) en het [Privacybeleid](#) van Yelp, inclusief het cookiebeleid van Yelp.

E-mail

Wachtwoord

☐ Ja, ik wil graag e-mails ontvangen over de producten en diensten van Yelp en over lokale evenementen. Ik kan me op elk moment uitschrijven.

Verdergaan

 **Aanmelden met Facebook**

 **Aanmelden met Google**

Al lid van Yelp? [Inloggen](#)

Consistency / Commitment

Ask people for a small request to eventually make them commit to a bigger request (Foot-at-the-door).

Dat was leuk. Schrijf er nog ééntje!



Xia Quan



Robert Cialdini: 6 Principles of Influence

- If you would have to sign up first for Yelp, would you feel motivated to write a review?
- If Bol.com didn't have the Thuiswinkel waarborg would you buy here?
- Would you order an item from Aliexpress without checking reviews?
- Would you still book right away if you haven't seen that there was only one room left?

Would you be here if there wasn't any cake? 🍰 🍰

These principles can have a big effect on our decisions and behaviour. I think it is important for us to understand this.

There is no harm in nudging people in the right direction.
But you should always respect a person's freedom of choice
and never use dark patterns or influence people in a bad
way.

Thank you 

Stellingen

Privacy vs. Veiligheid

1. Privacy is een luxe en geen noodzaak.
2. **Privacy moet worden opgegeven zodra de nationale veiligheid op het spel staat.**
3. Vrijheid gaat boven veiligheid.
4. **Mensen met een zwaar crimineel verleden, zouden verplicht gechipt moeten worden.**

Robot Romantiek

1. **Ik zou een relatie met een robot willen hebben, als dit betekent dat ik de ideale partner kan creëren.**
2. **Mensen die zich eenzaam voelen moeten de mogelijkheid krijgen om een relatie met een robot te kunnen hebben.**

Ouderenzorg

1. **Ouderen zouden langer zelfstandig mogen wonen, als zij in een Smart-Home wonen.**
2. **Een robot gemaakt door wetenschappers van de Washington State University kunnen ouderen met dementie en andere beperkingen helpen om zelfstandig in hun eigen huis te kunnen leven. Is het een goed idee om de ouderenzorg aan de robots over te laten?**
3. Robots zijn de toekomst voor de ouderenzorg.
4. De zorg van ouderen aan robots overlaten is onethisch.

SmartHome & devices

1. **Wanneer producten zijn verbonden aan het internet, zijn ze verbonden aan online diensten. Deze diensten kunnen analyseren hoe een product wordt gebruikt en hier waardevolle data uit halen, om bijvoorbeeld hun product te verbeteren. Zou het voor bedrijven verboden moeten worden om deze data te analyseren?**
2. **Door de komst van smartdevices heeft ervoor gezorgd dat de mens luier is geworden.**

AI

1. **Ik heb vertrouwen in AI.**
2. AI is een bedreiging voor de mensheid.

Online

1. **Alle websites zouden verplicht web-toegankelijk moeten zijn, ook al gaat dit ten koste van het visual design op de website.**

Social

1. Door de komst van technologie en social media is de mens minder social geworden.
2. Sociale media heeft een negatief effect op de samenleving en de vooruitgang van de mensheid.
3. Social media bedrijven moeten ervoor zorgen dat gebruikers niet te lang op hun app blijven zitten.

Lichaam/Gezondheid

1. **In plaats van orgaantransplantaties zouden we gebruik moeten maken van gekweekte organen.**

Leven/Dood

1. Het zou mogelijk moeten zijn om na mijn dood een AI Chatbot van mijzelf aan mijn nabestaanden achter te kunnen laten, zodat ik er toch nog een beetje bij ben.

Oorlog

1. In plaats van mensen, zouden we alleen drones en robots moeten sturen naar oorlogsgebieden.

Waar ligt de grens tussen helpen, makkelijk maken en beïnvloeden?

KORTE STAGE

Stageplan

burst

Elma Pinto e Neto Brito - 500672459
Communicatie & Multimedia Design
Docent: Joost Faber - 29 April 2019

Inhoudsopgave

Over Burst	2
Algemene Informatie	3
Profielschets Stagebegeleider	4
Leerdoelen & Werkzaamheden	5
Stageopdrachten	9

Over Burst

Burst is een digitaal ontwerpbureau die is opgericht in 2008 en telt ongeveer 40 medewerkers. Burst is door het tijdschrift Management Team uitgeroepen tot beste Digitaal Bureau van Nederland. . In de afgelopen twee jaar is Burst uitgeroepen tot bureau van het jaar door de Emerce Top 100.

Burst is een digitaal bureau dat data, creativiteit en technologie combineert. Net als haar klanten heeft Burst een holistische kijk en beweegt mee met de veranderende consumentenbehoefte. Burst werkt voor verschillende industrieën, met diensten zoals consultancy, data analyses, dashboards, design en productie van websites/portals en content. Burst werkt in geïntegreerde multidisciplinaire agile teams samen met haar klanten aan hun succes.

Gegevens Stagebedrijf

Burst Digital Agency (2008)
Adres: Delftseplein 30C
3013 AA Rotterdam
Nederland

Website: www.burst-digital.com
Email: info@burst-digital.com

Algemene Informatie

Gegevens student:

Naam: Elma Pinto e Neto Brito

Adres: Rusthofstraat 62, 3034 TS Rotterdam

Telefoon: 06 – 215 649 38

E-mail: elma-pinto@live.nl / elma@burst-digital.com / elma.pinto.e.neto.brito@hva.nl

Studierichting: Communicatie & Multimedia Design

Studentennummer: 500672459

Gegevens Stagebegeleider:

Naam: Joost Faber

Adres: HvA, BPH

Telefoon: 06 – 211 571 37

E-mail: j.faber@hva.nl

Gegevens Stagebegeleider Burst:

Naam: Tom Kolker

Adres: Delftseplein 30C, 3013 AA Rotterdam

Telefoon: 06 – 344 416 65

E-mail: tom@burst-digital.com

LinkedIn: <https://www.linkedin.com/in/tomkolker/>

Profielschets Stagebegeleider

Tom is een 28 jarige UX-Designer bij Burst Digital Agency. Tom is afgestudeerd als Industrial Designer aan de Technische Universiteit in Eindhoven. Voordat Tom bij Burst kwam werken was hij werkzaam als User Experience Designer bij IN10 & DOOR. Tom heeft onder andere meegewerkt aan projecten voor het Boijmans Museum en IFFR.

Tijdens mijn korte stage is Tom Kölker mijn stagebegeleider.



Leerdoelen & werkzaamheden

#1. Vaardigheden in Sketch verbeteren

S: Tijdens mijn stage wil ik mijn vaardigheden in Sketch verbeteren en verschillende functies ontdekken, zodat ik in de toekomst nog beter gebruik kan maken van Sketch. Dit is voor mij belangrijk omdat ik als UX designer vaak met dit programma moet werken. Het is voor mij van belang dat ik goed weet hoe het werkt en wat de mogelijkheden zijn.

M: Dit doel is meetbaar door de dingen die ik heb geleerd bij te houden en deze manier van werken aan te houden. Hierdoor is mijn vooruitgang te zien.

A: Dit doel is haalbaar als ik meteen focus op het netjes werken in Sketch en ik me meer ga verdiepen in de mogelijkheden. Ik ken de basis van Sketch, maar weet dat er veel verborgen functies zijn, die het werk voor mij makkelijker en sneller kunnen maken.

R: Dit doel is realistisch, omdat ik tijdens mijn stage veel gebruik maak van Sketch. Er wordt hier gebruik gemaakt van onder andere libraries en bepaalde manier van werken, die ik aan zal moeten houden om professioneel werk te kunnen leveren.

T: Ik wil voor het eind van mijn stage mijn eigen “Sketch-handboek” hebben gemaakt met al de nieuwe dingen die ik heb geleerd.

#2. Presenteren

S: Ik wil tijdens mijn stage leren om beter te presenteren en te communiceren, ook naar klanten toe. Ik kan soms wat nerveus zijn, waardoor ik soms wat vergeet te zeggen of te gehaast dingen wil zeggen. Bij dit leerdoel hoor ook een goede houding hebben bij. Ik merk dat ik me soms wat gesloten opstel en soms wat meer op de achtergrond sta.

M: Dit doel is meetbaar door zelf een keer te presenteren en hierop feedback op te krijgen van mijn collega's of stagebegeleider.\

A: Dit doel is haalbaar als ik uit mijn 'comfortzone' kom en mijzelf meer openstel.

R: Dit doel is realistisch, omdat ik tijdens mijn stage al gedwongen word om ook elke maandag deel te nemen aan de Weekly Design stand-up en dagelijkse stand-up meetings met klanten.

T: Ik wil voor het eind van mijn stage minimaal een keer gepresenteerd hebben voor mijn collega's of voor een klant.

#3. Research-method toepassen op de gebruiker.

S: Ik wil leren samenwerken met de gebruiker/ klant tijdens het ontwerpproces, zodat ik aan het eind van een project een product hebt ontwikkeld die goed aansluit op de wensen en doelen van de klant.

M: Ik wil dit meetbaar maken door minimaal een keer een tool te gebruiken waarbij de gebruiker wordt betrokken bij het ontwerpproces (Denk aan een co-creation sessie of workshop).

A: Dit doel is haalbaar als ik de juiste methodes toepas en mijzelf goed voorbereid hiervoor.

R: Dit doel heb ik opgesteld, omdat ik hier beter in wil worden. Ik heb tijdens mijn Minor Design Thinking & Doing, veel gebruik gemaakt van verschillende researchmethodes en zou deze graag weer een keer willen toepassen om tot een goed eindproduct te kunnen komen.

T: Dit doel wil ik bereiken aan het eind van mijn stage.

#4. Multidisciplinair samenwerken

S: Tijdens mijn stage wil ik leren hoe het samenwerken tussen de User Experience Designer en de andere designers in zijn werking gaat. Hoe werkt de communicatie tussen de verschillende designers? Tijdens mijn studie ben ik bij individuele opdrachten gewend dat ik alles zelf doe en met niemand rekening hoeft te houden. In teamverband werken op school is anders dan op de werkvloer en komt er veel meer bij kijken, vooral als een designer bezig is met meerdere projecten tegelijkertijd.

M: Ik wil dit meetbaar maken door stand-ups bij te wonen en dit bij te houden, om te begrijpen hoe alles in zijn werk gaat.

A: Ik kan dit doel bereiken door zelf ook mee te kijken bij andere designers, tijdens het ontwerpproces in plaats van niet verder kijken dan het UX/UI gedeelte.

R: Dit doel is realistisch omdat Burst werkt in multidisciplinaire teams, verder zijn er vaak stand-ups waar de designers samenkomen om dingen te bespreken.

T: Aan het eind van mijn stage wil ik hier een documentatie van gemaakt hebben.

Werkzaamheden

- Wireframes tekenen
- Wireframes uitwerken en digitaliseren in Sketch
- Wireframes in Invision plaatsen en klikbaar maken
- Meetings bijwonen met klanten

Stageopdrachten

1. Zorg dat je aanwezig bent bij een bijeenkomst met een klant: briefing, werkbespreking en/of oplevering van een product. Hier maak je een verslagje van. (max. 2 A4)
2. Kies een rolmodel binnen het bedrijf en maak een collage van het werk (impressie) dat jouw rolmodel maakt. Welke beroepsproducten maakt jouw rolmodel. Reflecteer op deze impressie: zou jij dat willen (kunnen)?
3. Welke eisen worden er door het bedrijf/ de klant gesteld aan de professionele kwaliteit van het werk in jouw rol. Stel samen met je stagebegeleider 5 - 10 kwaliteitscriteria op. (NB: je hoeft hier geen voldoende op te scoren, het gaat erom dat je helder krijgt waar een professioneel product aan moet voldoen)
4. Leg jouw kwaliteitscriteria naast de competenties van CMD en maak duidelijk waar jij in het derde jaar op moet gaan focussen om een goede CMD-professional te worden.

Reflectie Tom Kölker:

Ik heb Elma leren kennen als een open en communicatief persoon die niet bang is om zich kritisch te uiten als dat nodig is. Zich in een opdracht bijt kan en niet bang is om van richting te veranderen.

Daarnaast iemand die de potentie heeft om te groeien in het UX vak. Om deze groei in te zetten zou ze een duidelijker beeld van wat haar rol binnen een project kunnen ontwikkelen. Ook investeren in haar vertrouwen om iets vaker buiten de gebaande paden te gaan, zouden haar daarmee kunnen helpen.

Over het geheel mag Elma terugkijken op een korte maar positieve stage, waar ze zowel op project niveau als mede binnen Burst haar stempel heeft kunnen drukken.

Begrijpen en kaderen	Niet waarneembaar	Beginnend	Gevorderd
	Toelichting (concreet voorbeeld) Elma is kunstisch op wat er van haar gevraagd wordt, maar vertaalt dat niet altijd in haar werk. In haar werk voor klanten kunnen dat nog wel eens wit op rood eyglike naar huidige program's. Voor DDD pakt ze deze vryheid wel goed.		
Multidisciplinair samenwerken	Niet waarneembaar	Beginnend	Gevorderd
	Toelichting (concreet voorbeeld) Elma communiceert makkelijk met andere designers, zeker als deze heel goed weten wat zij van haar verwachten. Een duidelijk beeld van haar zelf als ontwerper gaat haar helpen hierin beter in worden.		
Manifesteren en presenteren	Niet waarneembaar	Beginnend	Gevorderd
	Toelichting (concreet voorbeeld) Elma drukt zich makkelijk uit, zeker met de juiste voorbereiding. Het boek voorbeeld hiervan is de "lightning talk" behavont aldijn. In het presenteren van eigen werk mist er hier en daar soms wat ordenbouwing.		
Ontwikkelen en reflecteren	Niet waarneembaar	Beginnend	Gevorderd
	Toelichting (concreet voorbeeld) Elma staat open voor feedback op werk & manier van werken. Deze zelf initiatieven zou nog verbeterd kunnen worden.		
Conceptualiseren Verbeelden en maken	Niet waarneembaar	Beginnend	Gevorderd
Evalueren Initiëren, organiseren en registreren Onderzoeken	Toelichting (concreet voorbeeld) Elma is erg geïnteresseerd in zelfstandigheid waar de opdrachten in het begin erg duidelijk moesten zijn, maar ze nu stellen aan de slag met "open" opdrachten. Ook haar technische skills zijn gevorderd.		
Naam en handtekening student		Naam en handtekening stagebegeleider van het stagebedrijf	
		Tom Köllner <i>[Handtekening]</i>	