

LOGBOEK

SHRINK VR

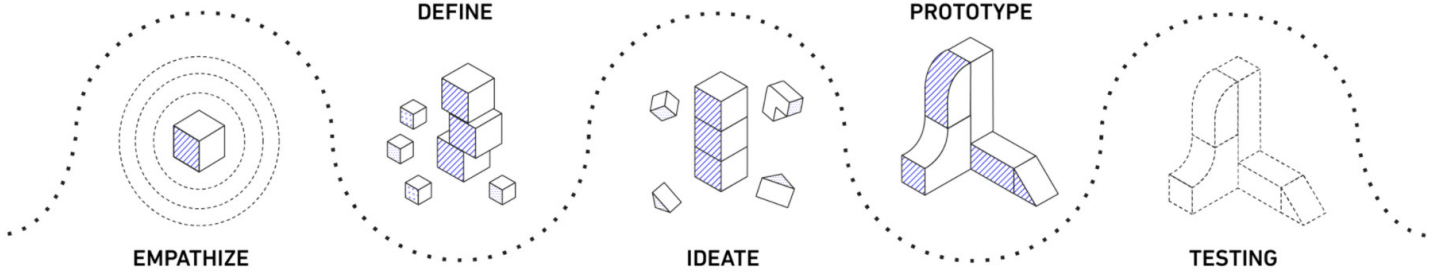


i

DO

VT3

2021



INHOUDSOPGAVE

Community **Krimplab**

Dag 1 *Inspire & context*

Dag 2 **Theorie VR & Brainstorm**

Dag 3 *Concept & Storyboard*

Dag 4 **Concept & Maken**

Dag 5 *Maken*

Dag 6 **Maken**

Dag 7 *Testfase & Spel*

Dag 8 **Presentatie STRP**

Eind *Reflectie*

04

06

08

10

12

14

16

18

20

22

COMMUNITY

Voor dit project lag een grote focus op community. Ik vind dit een belangrijk onderdeel omdat community voor mij staat voor een hecht netwerk waarin je elkaar kan (verder) helpen. Vooral na de vorige periode, waar iedereen eigenlijk individueel aan de slag was gegaan, was het goed om de focus op samenwerken te leggen. Er zijn een aantal dingen die voor daar heel erg aan hebben bijgedragen.

Allereerst was het goed dat het concept en de ontwerpvraag vanuit ons samen zijn gekomen en ons project niet heeft doorgebouwd op een van de kunstwerken uit Second life. Zo hebben we samen eigenaarschap kunnen nemen over de thematiek van ons project. Daarnaast vond ik het fijn dat we een naam hebben voor ons collectief, namelijk Krimlab. Dit is een samenvoeging van Shrink (maar dan in het nederlands Krimp) en de lab van crosslab. Het werk dat het communicatiegroepje heeft geleverd door de huisstijl te maken en deze te vertalen naar samenhangende foto's en avatars vind ik echt geweldig. Dit gaf mij echt een gevoel van cohesie en professionaliteit. Ook de keer dat we energizer deden vond ik heel fijn. Discord werkt als communicatiemiddel ook heel goed. Het is alleen af en toe verwarrend als er ook informatie op teams staat.

Wat voor mij miste was wel het tussendoor inchecken bij elkaar en toch het vaker implementeren van energizers en spel. De drie ontwerpgroepen waren best veel van elkaar verwijderd. Daar kwam nog bij dat mijn groepje van experience ook niet in het lokaal zat met de andere twee groepen omdat we veel in de werkplaats waren en de installatie op locatie moesten opbouwen. Mijn eigen kleine experience-community is naar mijn idee wel echt een hechte groep geweest die geen conflicten heeft gehad.

Wat ik, en wij als collectief Krimlab, misschien nog beter of meer hadden kunnen doen is de opdrachtgever meer in het proces betrekken. Op de momenten zelf voelde het meer alsof wij een groep kunstenaars waren die wel naar aanleiding van het STRP-thema 'An end to infinity' hebben gewerkt. Ik kan me voorstellen dat dit ook zo in het echte werkveld gaat, maar ik vraag me wel af of het niet een meerwaarde had gehad om Nadine af en toe om feedback te vragen.

B e t r o k k e n D e s k u n d i g e n



P r i n t l a b
Anne Sophie Ramsteijn



K a t p a t
Lisa Mantel



S T R P
Nadine Roestenburg

c o l l e c t i e f
K R I M P L A B

Ons collectief Krimplab bestaat uit 11 uiteenlopende koppen, waar ieder op zijn eigen wijze briljant is. Met veel verschillende achtergronden en expertises zorgt ons collectief voor een goede mix tussen tastbare, virtuele en sociale realiteiten.



Experience
projectleiding
Dominique Klar



Communicatie
projectleiding
Shannon Venmans



Digital
projectleiding
Renske van de Mortel



Experience
Marnix van Hunnik



Digital
Rolly Stoks



Experience
Heleen Debruijn



Digital
Gyan Doevendans



Experience
Ewa van Dielen



Digital
Dionne Brouwers



Communicatie
Esmee Teeuw



Communicatie
Jamie van Steen

DAG

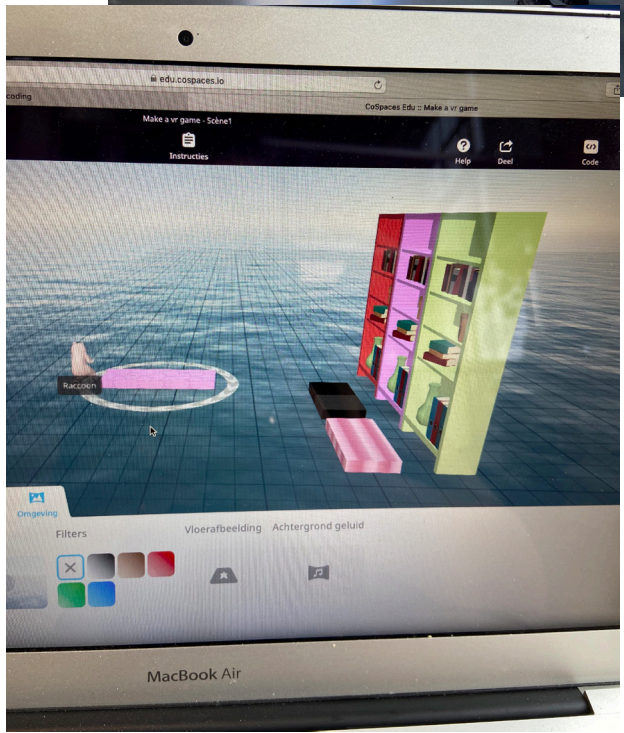
I

Inspiratie & Context

E M P A T H I Z E

De eerste dag stond in het teken van het opdoen van inspiratie. Hiervoor zijn we naar Tetem in Enschede gegaan. **'Tetem is een onderzoekend presentatieplatform in een rijknetwerk van creatieve makers en denkers.'** (Tetem, 2020) Hier hebben we het immersieve VR-kunstwerk 'False mirror: ALLESS & LENA' van Ali Eslami gezien. Het was heel inspirerend om te zien hoe zo'n kunstwerk je helemaal opslokt en je echt in een andere wereld belandt. Daarnaast viel het me op dat er ook aandacht is besteed aan hoe de fysieke ruimte, de virtuele ruimte kan ondersteunen. Iets om mee te nemen in ons project. Ook waren de drie kunstwerken in de andere ruimte een fijne ondersteuning omdat ze lieten zien hoe divers digitale kunst kan zijn. De koppeling met maatschappelijke vraagstukken maakte Tetem voor mij extra interessant. Als kers op de taart heb ik in Cospaces (een programma waarmee je makkelijk een eigen spel of animatie maakt), geleerd hoe easy het is om zelf een spel te maken. De controles lijken erg op het programma Tinkercad. Veel stof tot nadenken, die tot de verbeelding spreekt!





DAG

2

Theorie VR & Brainstorm

E M P A T H I Z E
& D E F I N E

Als aftrap van dag 2 hebben we van onze opdrachtgever Nadine Roestenburg en onze begeleidende docent Lisa van Katpatat een presentatie gekregen over VR. Hierin zijn we kort ingegaan op de geschiedenis van VR en hebben we heel veel inspirerende voorbeelden gezien. Ook zijn we nog een keer ingegaan op de vraag vanuit STRP en het thema van de volgende editie 'An end to infity'. Hoe bevragen we ons idee van GROEI. Kan dit constant zijn? Wat als groei niet oneindig is? Op dit en het woord 'Shrink' zijn we gaan brainstormen. In de brainstorm vind ik het soms lastig om niet de overhand te nemen en ander ook hun zegje te laten doen. Voor mijn gevoel word ik hier steeds beter in. Ik leer steeds meer om een proces bij anderen te faciliteren en meer een coachende rol aan te nemen in plaats van een heel erg bepalende factor te zijn. Wel ben ik nog naar een manier op zoek hoe ik iedereen kan betrekken. Ook de medestudenten die soms iets minder gemotiveerd zijn.

Uiteindelijk zijn we door de brainstorm op een ontwerpvrage gekomen, namelijk: **WAT KOMT ER NA DE MENS?** Hierbij gaan we op een speculatieve manier verbeelden hoe onze wereld er nadat de mens er niet meer is, uit zou kunnen zien. Ook hebben we drie verschillende ontwerpgroepen gemaakt, waar Renske, Shannon en ik, de derdejaars, de leiding over zullen nemen. De groepen zijn digitaal o.l.v. Renske, Communicatie/PR o.l.v. Shannon en (fysieke) experience/ installatie o.l.v. mij. Dit proces ging vrij soepel en iedereen kon ingedeeld worden bij zijn/haar eerste keuze. Het was prettig dat dit proces zo natuurlijk verliep.

DAG

3

Concept & Storyboard

*Deze les ben ik er helaas niet bijgeweest door verplichtingen en sollicitaties op stage en bij het textielmuseum. De groep heeft o.l.v. mijn twee mede projectleiders concepten verder uitgewerkt en een naam voor ons project bedacht! Dit is uiteindelijk **Population Zero** geworden. Deze naam staat voor de wereld zonder mens waarin de bevolking dus 0 is. Tijdens mijn afwezigheid vond ik het wel lastig om bij zo'n bepalende meeting er niet bij te kunnen zijn. Ik merkte dat ik het loslaten van een bepaalde controle heel lastig vond. Juist het niet aanwezig zijn heeft me geleerd dat het oke is om ook controle en taken uit handen te geven. Mijn experiencegroepje had ik van tevoren duidelijke instructies gegeven wat ze die dag mochten doen en ook met Shannon en Renske heb ik van tevoren overlegd hoe de dag er uit zou zien. Het was voor mij achteraf een fijne ervaring omdat het mijn vertrouwen in de leiderskills van de anderen heeft vergroot en mezelf heeft geholpen om los te laten. Dit betekent voor mij ook dat ik minder stress heb ervaren omdat ik niet het gevoel heb dat het hele project van mij afhangt.*

Experience: Mijn team heeft vormstudies en een maquette gemaakt voor hun gekozen concept.

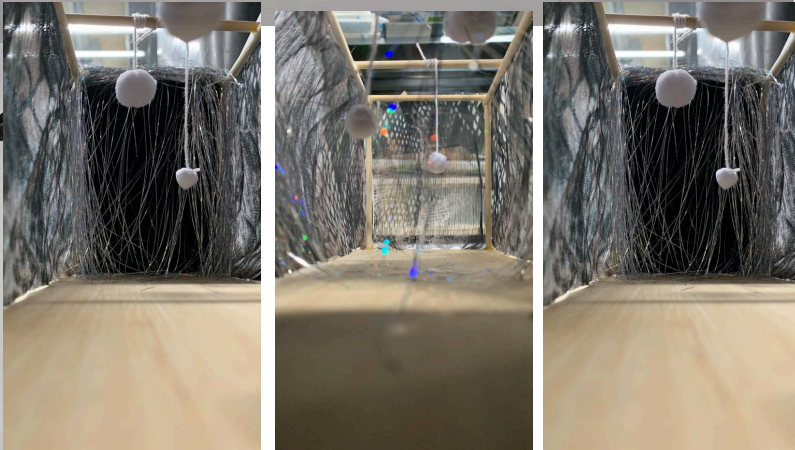
concept 1:

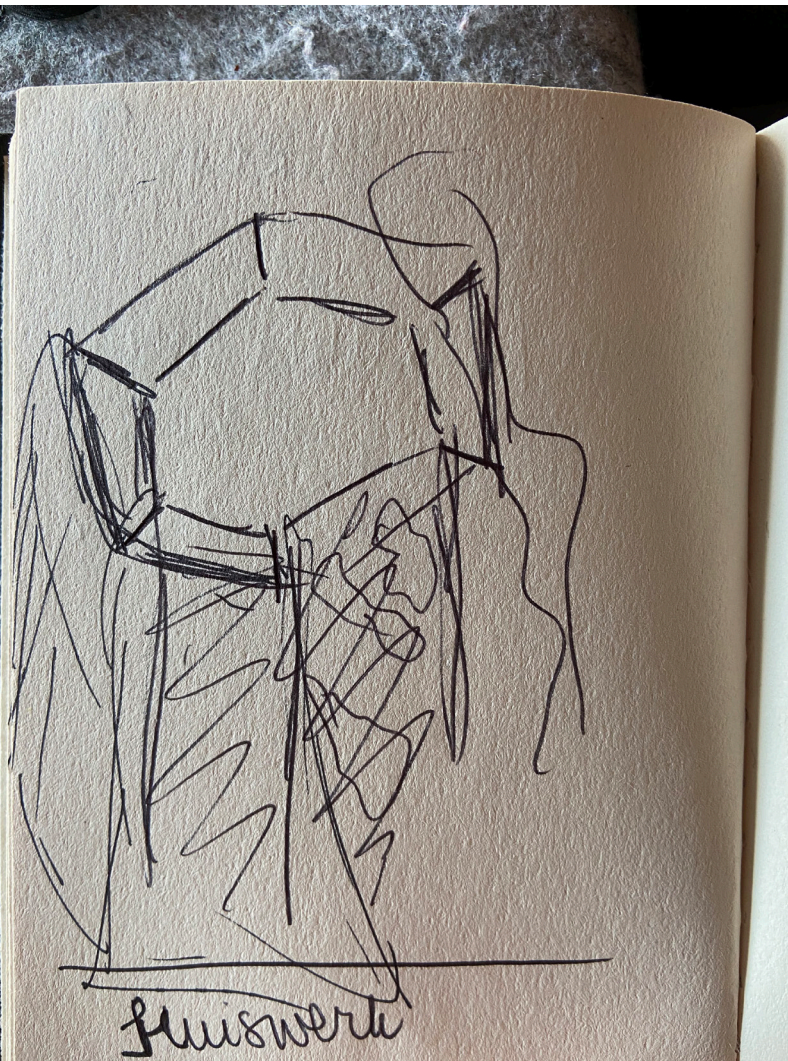
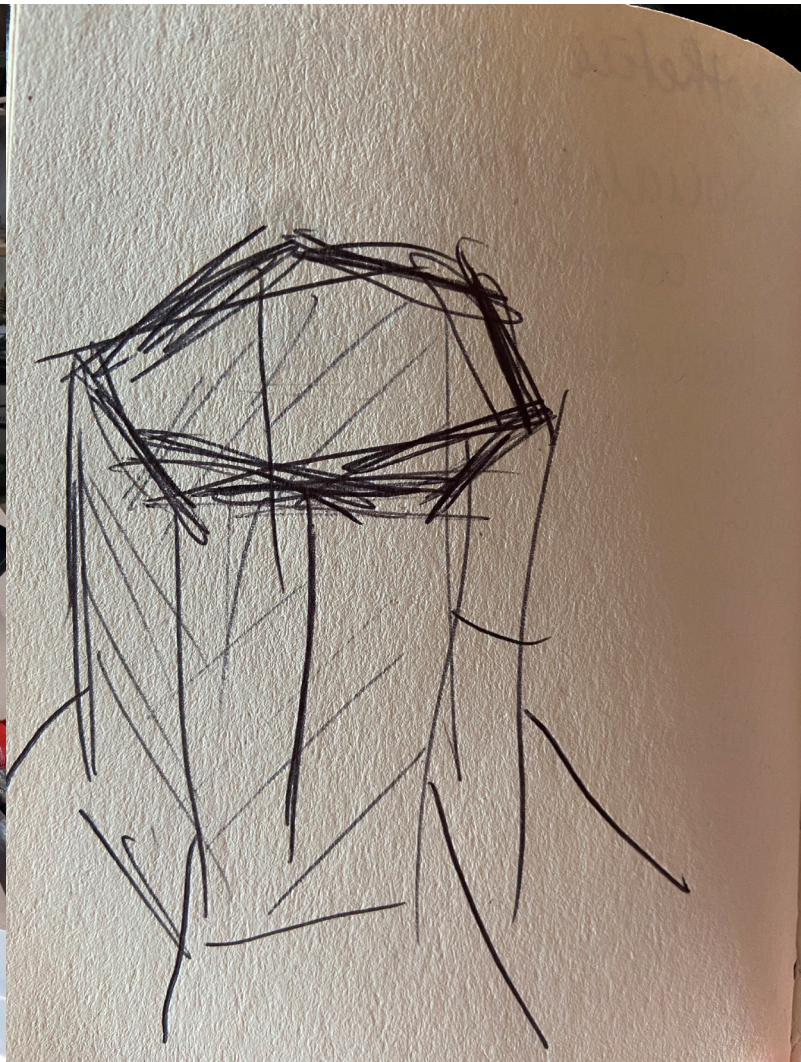
begin is er niks, je kan orbes vinden.
wanneer je die aaraakt, "flashes" ontstaan.
↳ 1 persoon overleefd.

↓
natuur, water, landschap, dieren,
lichten, objecten, schimmels.

Concept 2:

1 persoon overleefd, gaat opzoek
naar het onbekende, dit kunnen nieuwe soorten zijn.
Ruins, objecten, overblijfselen, fossielen, schimmels





DAG

4 Concept & Maken

D E F I N
& P R O T O T Y P E

Bij aanvang van de eerste grote maakdag moesten we het concept dat mijn groep vorige keer had bedacht toch nog een keer herzien. De beoogde installatie zou te groot zijn en het zou teveel tijd in beslag nemen. Daarom hebben we na wat overleg besloten om een eenpersoonscapsule te maken, die makkelijk op en af te breken is, mocht onze installatie op STRP komen te staan. Het overleg met de groep ging goed en we konden samen omdenken en op nieuwe ideeën komen. Wij gingen door op een eerder idee van 'Traces of humanity'. Waar de VR-wereld die team digitaal gaat creëren een soort utopie wordt die fijn is om naar te kijken, wilden wij toch eerder de harde realiteit van de overblijfselen van de mens benaderen. Namelijk koude voorwerpen en afval. Bij overblijfselen van mensen moesten we meteen aan de kringloop denken, waar we ook naartoe zijn gegaan om spullen te verzamelen waarmee we de binnenkant van de capsule konden bekleden. In de tussentijd ging onze bouwer Marnix aan de slag met het geraamte van de capsule. Het aanschaffen van de spullen ging een beetje op gevoel. Tijdens het opplakken van de voorwerpen had ik het wel even moeilijk. Het zag er allemaal niet zo uit als ik in mijn hoofd had bedacht en ik ging wel twifelen of het er wel professioneel uit zou komen te zien. Na wat overleg met mijn groepsgenoten en Anne Sophie heb ik geprobeerd om dit iets meer los te laten en het proces te vertrouwen.

DAG

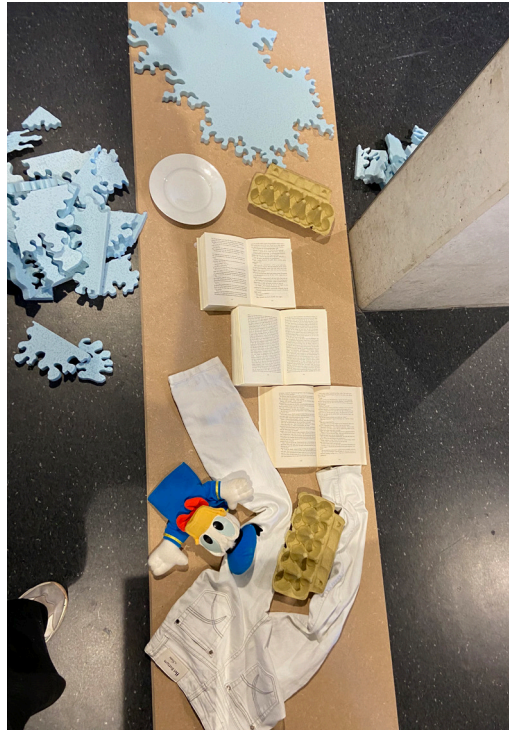
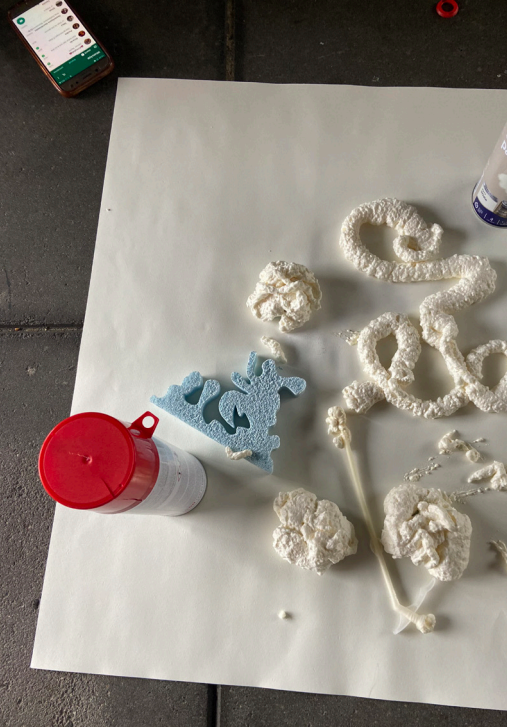
5

Maken

P R O T O T Y P E

Dag 5 stond weer in het teken van maken, maken, maken, zodat onze installatie op tijd af zou kunnen komen. Het was spannend om voor het eerst met purschuim te werken. De keuze voor dit materiaal was omdat het goedkoop was, snel de leegte zou opvullen en het qua organische vorm een mooi contrast zou zijn tegenover de vormen van de menselijke aard. Ook heeft de installatie bij het virtuele kunstwerk van Ali Aslami als inspiratie gediend. De stap van het opvullen van de vijf wanden van onze zeshoekige installatie met purschuim nam best veel tijd in beslag. Dit kwam omdat het schuim minimaal 40 minuten nodig heeft om een beetje uit te harden. Daarna kost het nog een dag voordat het helemaal is uitgehard. Het materiaal was ook heel spannend omdat het nog uitzet en in bepaalde voegen gaat zitten. Zo weet je pas na een tijdje welke vormen het uiteindelijk aan zal nemen.

Na het purren is de zeshoekige installatie vakkundig in elkaar gezet door Marnix die samen met de werkplaatsmeester Ben vorige keer al had bedacht hoe alles in elkaar zou worden geschroefd. Het was supertof om te zien hoe snel onze plannen vooruit gingen. De communicatie en werksfeer binnen de groep was erg helder en prettig. Naar mijn mening was iedereen betrokken.





DAG

6

Maken

P R O T O T Y P E

Wederom een drukke maakdag. De basis stond al en nu was het tijd voor de verfijning van onze installatie. Allereerst heb ik samen met Heleen gekeken of we de installatie zo konden plaatsten dat het licht er goed in kon schijnen. Normaal gesproken ziet de gebruiker van Population Zero natuurlijk niet wat er aan de binnenkant van de installatie is, maar wilden we voor de gebruikers die misschien niet zo goed tegen virtuele realiteit kunnen (met een VR-headset) toch de kans geven om een gedeelte van ons concept te kunnen ervaren door in de capsule te stappen. Het licht geeft een esthetische meerwaarde.

Onze keuze voor groen was de associatie met radioactiviteit/kernrampen. Deze associatie kwam door een filmpje dat Rolly ons tijdens het bedenken van de ontwerpvrage heeft laten zien. Dit filmpje ging over wat er allemaal op en met de aarde zou gebeuren als wij als mensen opeens van de aarde zouden verdwijnen. Op een gegeven moment worden de kerncentrales niet meer onderhouden en gaan deze in veiligheidsmodus. Daarvoor is koelwater nodig. Maar als de mens niet terugkomt om dit weer aan te vullen, ontploffen de kerncentrales en heb je explosies die nog groter zijn dan alle kernrampen die we hebben gehad bijelkaar. Vandaar dus de groene kleur. We hebben hier vormstudies gedaan met de kleuren voordat we er een hebben gekozen die we het beste bij onze associaties vonden passen.

Daarna hebben we de buitenkant van stof om de installatie heen geïnstalleerd. Dit hebben we gedaan met een nietmachine aan de bovenkant van de installatie. Zo blijft deze mysterieus aan de buitenkant. Wat een fijne verrassing was, was dat het groene licht er aan de voorkant een beetje doorheenschijnt. Dit geeft de installatie nog een mysterieuzer tintje.

Als laatste hebben we brochures gemaakt voor alle leden van ons collectief. Deze hebben we in de kleuren van ieders foto en avatar gemaakt, zodat deze ook weer aansluiten bij de vormgeving van onze communicatiegroep. We willen deze brochures dragen op de dag van de presentatie om zo als collectief duidelijk bij elkaar te horen.



DAG 7

Testfase & Spel

T

Deze dag was ik er helaas niet bij. Wel heb ik voor onze grote testdag in samenspraak met onze begeleider Lisa en Renske een testdocument gemaakt met daarin vragen over hoe gebruikers onze ervaring beleven op een aantal verschillende aspecten. Zo zijn er vragen over het virtuele gedeelte, over de installatie en de trailer. Ook zijn er vragen over de samenhang tussen de drie en hoe deze door gebruikers wordt ervaren.

Helaas konden we door een grote bug in de Oculus de testen niet uitvoeren. Nu wordt Nadine Roestenburg tijdens de presentatie onze eerste testpersoon en kunnen we Population Zero daarna nog verder verbeteren!

Testdocument voor de virtuele en fysieke ervaring: POPULATION ZERO

- Observeer de gebruiker bij het ondergaan van de ervaring en noteer bijzonderheden.
- Laat de gebruiker voor het betreden van de installatie het introfilmje zien en attendeer hem/haar op de gebruiksaanwijzingen.
- Laat de gebruiker de binnenkant van de installatie pas na afloop van de virtuele ervaring zien.

VR (=virtuele realiteit/virtual reality)

Vragen vooraf

- 1. Mening over en ervaring met VR?**
Wat is je ervaring met virtuele realiteit?
Wat vind je van virtuele realiteit?

Vragen achteraf

- 2. Duur**
Wat vond je van de duur van de virtuele ervaring? Duurde het te lang of te kort?
Wat zou je de ideale duur van deze virtuele ervaring vinden?
- 3. Controles**
Waren de controles intuïtief duidelijk?
Vond je de uitleg van de controles helder? Wat wel en wat niet?
- 4. Ervaring in VR**
Welke kant ben je opgegaan en waarom?
Wat vind je van de omgeving? Spreekt deze je aan, vind je het mooi of vind je er iets anders van?
Heb je de muziek opgemerkt? Welk effect had deze op je?
- 5. Thema en doel**
Welk doel denk je dat deze ervaring had?
Als je een (maatschappelijk) thema aan deze ervaring zou moeten koppelen, welke zou dat dan zijn?
Weet je hoe het kunstwerk heet?
Waar doet de naam jou aan denken?
- 6. Beoordeling**
Is je mening t.o.v. virtuele realiteit veranderd na deze ervaring? Waarom wel of niet?
Geef de virtuele ervaring een cijfer op de schaal van 0 tot 10 waarbij 0 het slechtste is en 10 het beste. Noem sterke en verbeterpunten.
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

INSTALLATIE

Vragen vooraf

- 7. Eerste indruk**
Wat is je eerste indruk van de installatie? Wat roept het bij je op?
Wat denk je dat zich binnen in de installatie bevindt?

Vragen achteraf

- 8. Controles**
Was het duidelijk hoe je de installatie moest gebruiken/betreden? Wat wel en wat niet?
- 9. Ervaring**
Hoe heb je de fysieke ruimte ervaren? Was die groot of te klein?
Welk gevoel roept de ruimte bij je op?
- 10. Thema en doel**
Wat denk je dat het doel van de installatie was?
Kwam deze overeen met het doel van de VR-ervaring?
- 11. Beoordeling**
Kwam je idee over de installatie overeen met hoe deze er echt uit ziet? Wat wel en wat niet?
Geef de installatie een cijfer op de schaal van 0 tot 10 waarbij 0 het slechtste is en 10 het beste. Noem sterke en verbeterpunten.
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Geef ook een cijfer aan de combinatie van de installatie en de virtuele ervaring op de schaal van 0 tot 10 waarbij 0 het slechtste is en 10 het beste. Noem sterke en verbeterpunten.
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TRAILER

Vragen achteraf

- 12. Controles**
Bleek uit de trailer/informatie achteraf hoe je Population Zero moest gebruiken?
- 13. Ervaring**
Welk gevoel riep de trailer bij je op? Waarom?
Wat vond je van de opbouw van de trailer?
Vond je de muziek bij de trailer passen? Wat riep het bij je op?
Hoe vond je de effecten die zijn toegepast op de introductie trailer? Waarom?
- 14. Thema en doel**
Wat denk je dat het doel van de trailer was?
Welk onderwerp haal je uit de trailer?
- 15. Beoordeling**
Geef de introductie trailer een cijfer op de schaal van 0 tot 10 waarbij 0 het slechtste is en 10 het beste. Noem sterke en verbeterpunten.
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Geef ook een cijfer aan de combinatie van de installatie, de virtuele ervaring en de trailer op de schaal van 0 tot 10 waarbij 0 het slechtste is en 10 het beste. Hoe sloten deze op elkaar aan? Noem sterke en verbeterpunten.
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Vandaag was het eindelijk zo ver, de presentatie voor de opdrachtgever. Toch nog best spannend uiteindelijk. Iederen kwam zoals afgesproken gekleed in het zwart zodat onze perschuim broches, die aansluiten bij de persoonlijke kleuren van de portretten op de instagram, het meeste zouden opvallen. De begeleiders en opdrachtgever heeft er natuurlijk ook een gekregen.

Als groep hebben we ervoor gekozen om Shannon de opdrachtgever, Nadine Roestenburg, het product te laten zien en ervaren. Hieronder viel eerst het bekijken van de trailer daarna het opzetten van de VR-bril en het beleven van de fysieke en virtuele ervaring. Hierna hebben 2 tweedejaars per ontwerpgroep het proces van de desbetreffende ontwerpgroep beschreven. Zelf heb ik kort een stukje over de naam Krimplab en over het stukje community uitgelegd en als afsluiting de betrokken partners bedankt. Het was goed dat we een testrun hebben gedaan. Daardoor hebben we wat technische problemen kunnen oplossen en waren we als groep wat meer op elkaar ingespeeld tijdens de presentatie.

Hierna was het tijd voor de (kritische) blik en vragen van de opdrachtgever. Wat ik daaruit het meeste heb meegenomen is de vraag hoe ik alles wat ik heb geleerd kan toepassen in mijn eigen educatorschap. Hoe kan ik toekomstige lerenden inspireren en motiveren om digitale technieken te verkennen. Ook vind ik het voor toekomstige digitale projecten een uitdaging om zelf ook wat meer in het digitale te duiken en er meer over te leren. Het maken van de installatie was waar mijn hart lag, maar misschien was er meer uitdaging geweest in het leren van unity of blender.

EINDREFLECTIE

REFLECTIEOPDRACHT VT3 - DO

Beroepsproduct

Sterke punten van de opdracht

Verkennen van de digitale wereld

Wat ik een heel sterk punt van de opdracht vond was het verkennen van de digitale of beter gezegd virtuele wereld binnen de kunst. Vooral omdat we hier op school normaalgesproken helemaal geen aandacht besteden. Het was fijn dat er een crosslab was waarbij hier wel aandacht werd besteed.

Makersperspectief

Daarnaast vond ik het een groot pluspunt dat de opdracht van SHRINK niet direct een grote educatieve uitwerking vereiste. Het was voor mij fijn dat ik me vooral als projectleider, maker en curator kon ontwikkelen. Ik vind dit zelf erg belangrijke punten in mijn ontwikkeling als mens.

Koppeling met actuele issues en werkveld

Wat ik aan elk crosslab heel goed vind, is dat er een directe koppeling met het werkveld is. Het was nu ook heel fijn dat we samen mochten werken met spelers in de digitale kunstwereld zoals STRP en Manifestations. Ook vond ik in de eerste periode de sprekers van grote meerwaarde!

Zwakke punten van de opdracht

Te weinig digitale verdieping voor iedereen

Een groot gemis vind ik dat er te weinig digitale verdieping was voor iedereen. In het vervolg zou ik het tof vinden als ik zelf ook meer digitale skills zou opbouwen. Wat wel fijn is, is dat ik nu een groot netwerk heb en weet bij welke mensen ik moet aankloppen om mij alsnog hierin verder te verdiepen. Als er *meer tijd, geld en middelen* waren geweest had ik graag uitgebreider kennis willen maken met nog meer verschillende vormen van digitale en virtuele kunst. Idealiter zou ik dan de basiskennis en vaardigheid willen hebben van 3 a 4 programma's. Ook zou ik nog meer uitjes hebben gepland om digitale en virtuele kunst zelf te ervaren.

Beroepsproduct: INSTALLATIE (fysieke realiteit)

Sterke punten

Dualiteit VR en installatie

Wat ik heel goed vind aan onze installatie is dat het een tegenovergesteld antwoord geeft op de vraag: 'Wat komt er na de mens?' dan de VR-wereld. Hierdoor wordt de beschouwer aangespoord om zelf over de kwestie na te denken en een eigen mening te vormen.

Lowbudget

De materialen voor de installatie waren niet heel duur. Ze lagen rond de € 130 euro. Daarnaast zouden we in het vervolg nog meer gebruik kunnen maken van afvalmaterialen en kringloopartikelen. Dit zou het concept nog meer versterken.

Zwakke Punten

Weinig interactie met de VR-wereld

Tijdens de tests is gebleken dat de installatie tijdens de VR-experience maar weinig interactie genereerd. Het idee was dat gebruikers van Population Zero de materialen aan de binnenkant van de installatie konden voelen. Dit is nu maar heel minimaal het geval.

Toegankelijkheid

De toegankelijkheid van de installatie zou nog iets beter kunnen. De ingang is nu niet groot genoeg voor rolstoelgebruikers en het opstapje is best lastig voor gebruikers die de VR al op hebben voordat ze de installatie betreden.

Proces

Samenwerking

Ik heb samengewerkt met de projectleiders Shannon en Renske. Binnen mijn groep installatie met Marnix, Heleen en Ewa

Projectleiding

Ik heb de rol als projectleiding als prettig ervaren. Binnen mijn eigen groep waren er weinig conflicten en ik heb mijn teamgenoten goed kunnen aansturen. Normaalgesproken ben ik iemand die erg veel van de leiding naar zichzelf toetrekt en ik denk dat ik soms best overheersend kan zijn. Dit jaar ben ik gegroeid in het overzicht houden, delegeren en ook het loslaten. Ik heb geleerd dat een project niet in elkaar stort als ik niet alles doe. Het is fijn om ook op anderen te kunnen vertrouwen en een stukje perfectionisme los te kunnen laten.

Ik vind het leuk om met een groep samen iets vets neer te zetten. Vele handen maken namelijk licht werk en vergroten je ideeën. Waar ik nog verder in kan groeien is het motiveren van mensen. Hoe kan ik omgaan met teamgenoten die zich niet aan de afspraken houden of die echt niet vooruit te branden zijn?

Communicatie opdrachtgever

De communicatie met de opdrachtgever was minimaal. In het vervolg zou ik de opdrachtgever in ieder geval voor een tussentijdse pitch willen uitnodigen en vaker het proces willen bespreken.

Begeleidende docenten

Ik heb de begeleiding door de docenten als erg prettig ervaren. Het was fijn dat de gastdocent van vorige periode was vervangen door Lisa. Lisa is een super enthousiast en professioneel mens. De samenwerking en feedback van Lisa heb ik als heel waardevol ervaren. Daarnaast vond ik de complimenteuze houding van Anne Sophie ook heel fijn. Ze heeft ons erg vrij gelaten in het proces. Dit heb ik als erg prettig ervaren.

Professionele ontwikkeling

In mijn professionele ontwikkeling neem ik mee om te vertrouwen op mijn groepsleden. Ik heb graag het overzicht en stuur mensen graag aan en help ze verder. Deze kwaliteiten wil ik graag meenemen. Maar ook het loslaten van controle is iets wat voor mij heel goed heeft gewerkt. Zoals ik al eerder heb beschreven zou ik me graag nog verder willen ontwikkelen in de digitale skills. De workshop van Katpatat die er aan komt is daarvoor alvast een hele fijne eerste opstap! Ook wil ik graag verder leren hoe ik om kan gaan met teamgenoten met een negatieve attitude of sfeer. Hoe kan ik deze betrekken?