



SHANNON VENMANS VT3B

# REFLECTIE EN LOGBOEK



# Reflectie

## Beroepsproduct

Wat ik heel sterk vind aan ons eindproduct is zeker hoe de VR wereld er uiteindelijk uit ziet, je ziet dat er veel werk in is gestoken en daardoor is het ook echt een professioneel werk geworden. Ook ben ik heel trots op het designboard wat ik uiteindelijk gemaakt heb, ik vind het heel fijn om een boel process verwerkt te hebben in een duidelijk eindproduct, en dat zie je in het designboard goed terug, ik vind het heel fijn om te zien dat ik bewuste keuzes heb gemaakt als het om beeld gaat en dit in een geheel terug te vinden in een duidelijk bestand. Ten slotte ben ik heel trots op hoe we alles bij elkaar gebracht hebben tot een eindwerk, 3 groepen die eerst erg individueel bezig waren vloeien samen in een experience die een heel divers beeld geeft van ons vraagstuk; wat is er na de mens?

Ik vind zelf dat de video die naast de cabine afgespeeld wordt beter kan, ik had dit zelf op een hele andere manier vormgegeven en ondanks dat ik veel met Roly heb zitten sparren omdat ik dit werk aan hem over zou laten, maar in het eindwerk zijn niets van mijn visie en ideeën in het uiteindelijke werk terug te vinden, dit maakt me erg teleurgesteld en gefrustreerd. Wat ik ook zwak vind aan het eindproject is de verspreiding van de stickers en instagram, ik vind het heel jammer dat dit niet is aangeslagen bij de omgeving, de groepjes hebben de stickers niet of weinig gebruikt en de hype blijkt soms een beetje te missen, dit vind ik erg jammer aangezien er heel veel werk in is gestoken. Daartegen hebben we 18 november toch de gehele tijd kunnen vullen met bezoekers van onze VR beleving, dus uiteindelijk hebben we het toch goed gedaan. Ten slotte vind ik het nog moeilijk om door het grote verschil te kijken van de vormgeving van de uiteindelijke VR-omgeving, het promotiemateriaal en de cabine. Ondanks dat het wel een geheel is, is het soms nog steeds te zien dat er weinig tot niet goed gecommuniceerd is tussen de drie groepen. Uiteindelijk kwam dit op 18 november toch goed samen, want er kwamen vele positieve reacties over dat het contrast juist zo groot was.

Als ik meer tijd en geld had, had ik eerst graag willen helpen met de VR-wereld, en als deze af was had ik dan pas het promotiemateriaal gaan maken, zo zou het veel beter bij elkaar passen dan dat het nu doet. Ik zou een duidelijke dagplanning maken en geen losse groepen, zodat iedereen evenveel betrokken is bij ieder deel van het project. Ik vind het heel jammer dat ik niet mee heb mogen beslissen over het VR-gedeelte, aangezien hier wel mijn interesse ligt.

Ik heb zelf het meeste bijgedragen aan het logo en de verdere vormgeving van het promotiemateriaal. Wat ik sterk vind aan het promotiemateriaal is het designboard, deze is mooi en overzichtelijk en het weerspiegelt echt het werk wat ik erin heb gestopt om het goed en professioneel te krijgen. Ook vind ik de fotos van Jamie echt geweldig, ze mixen de echte wereld met het digitale en je kan echt zien dat zij een hart voor fotografie heeft. Ook ben ik erg trots op het uiteindelijke logo, hier zit veel werk in aangezien ik geen illustrator professional ben, en ik ben heel trots dat ik dit eruit heb kunnen krijgen, bij het maken van het logo heb ik echt veel geleerd. Wat beter kon was de instagram, deze vind ik nogal vaag aangezien er nergens info over het project of een einddatum te zien is, ik baal er heel erg van dat ik dit werkje uit handen heb gegeven, want ik vind echt dat dit ten koste gaat van het project. Wat ik ook beter vind kunnen is de algemene verspreiding van het project, ik heb het gevoel dat onze groep weinig tot geen stickers heeft geplakt en dit gaat zeer ten koste van de bekendheid van het eindwerk. Ook had de communicatie beter gekund, wij waren hier verantwoordelijk voor, maar dit is niet mijn sterkste punt, ik was zo bezig met al het beeldmateriaal dat ik het communicatiegedeelte een beetje heb verloochend. Daartegen staat dan weer wel dat ik vind dat ik veel geleerd heb op dit gebied, want ik maakte de dagelijkse plannings en communiceerde informatie richting de groep via discord.

# Proces

Ik heb als projectleider nauw met Renske en Do samengewerkt en ik heb met mijn eigen groepje Communicatie/Promotie samengewerkt met Esmee en Jamie.

Ik vond het erg moeilijk om een leidende rol aan te nemen, omdat ik voelde dat ik erg faalangstig was maar aan de andere kant vond ik het ook heel fijn om het soms voor het zeggen te hebben. Ik ben heel bang dat ik niet genoeg doe of me niet goed genoeg inzet, omdat ik me soms een beetje té bewust ben van mijn eigen valkuilen, ik wil dingen heel graag op mijn best doen en als het even tegen zit, begin ik te stressen en wordt ik boos op mezelf. Ik merkte echter wel dat ik het fijn vond om voor de groep te staan en het gesprek te leiden, ik ben een sterke en enthousiaste spreker en dat slaat ook aan op anderen. Ik merk echt dat mijn enthousiasme mijn sterke kant is, ook op 18 november merkte ik echt dat mensen het fijn vonden als ik hun door de VR wereld heen leidde. Ik was een hele goede gastvrouw. Ik vond het heel moeilijk taken uit handen te geven, maar aan de andere kant vond ik het ook fijn om opdrachten te geven aan anderen en hierover te overleggen. Ik had de dagplanning maken op me genomen en vond dit erg fijn om te doen, dit gaf me rust. Ik kan normaal helemaal niet plannen, dus dit was wel even een wake-up-call: plannen geeft me rust? Wat een verrassing. Ik vond het experimenteren met beeld heel erg leuk en motiverend, ik haalde hier veel positieve energie uit. Ook merkte ik dat ik echt goed ben in 2D werk maken, dus illustrator en indesign vond ik echt fijn om mee te werken en om de huisstijl mee te maken.

De communicatie tegenover de opdrachtgever had veel beter gekund. Ik was hier deels voor verantwoordelijk, maar heb dit ook deels als taak aan Jamie gegeven. Jamie wilde haar niet op de hoogte brengen van het project en haar alleen uitnodigen op de launch. Dit vond ik wel moeilijk, omdat ik me nu continu druk maar; welke feedback had ze ons kunnen geven waardoor ons project NOG beter had kunnen worden? Ik voel me hier heel schuldig over en ik voel me er echt niet fijn bij dat ik niet ingegrepen heb. Jamie heeft haar uiteindelijk de uitnodiging gestuurd.

Ik vond het heel moeilijk ineens weinig begeleiding te krijgen van de docent, ik merkte dat ik niet goed wist wat ik moet doen en hoe ik zo'n grote verantwoordelijkheid op me moest nemen. Anna Sophie heeft echter een paar keer goed met me gesproken, en zo merkte ik dat ze mij beter kende dan ik dacht dat ze deed. Het gaf me rust om te weten dat ze weet wat er speelt en hoe ik me voel, zeker op de momenten dat ik zo gestrest was dat ik het even niet meer aan kon.

# Professionele ontwikkeling

Ik zou me zeker verder willen ontwikkelen als projectleider, ook al ben ik zo chaotisch. Ik voel dat er in me veel potentie zit voor deze rol, want stiekem vind ik het toch fijn om soms iets meer de touwtjes in handen te hebben. Ik merk dat ik mijzelf nogal makkelijk naar beneden haal, omdat ik vaak alleen maar de negatieve kant van gebeurtenissen en voorvallen zie, terwijl er zoveel positieve dingen tegelijkertijd gebeuren. Mijn houding tegenover de opdrachtgever vind ik moeilijk te beschrijven, ik merkte dat ik het heel moeilijk vond om te communiceren en überhaupt al contact te zoeken. Dit is vooral uit angst, omdat ik bang was dat dingen niet goed waren, of dat ik het niet goed deed. Maar ook omdat ik zo druk bezig was met alle andere dingen regelen en ontwerpen en deze taak aan iemand anders had gegeven.

Ik ben goed in het enthousiasmeren van anderen en in het creëren van een groepsverband. Ik merk dat mijn vrolijkheid ook anderen aanspreekt en ik vind het fijn om dit te voelen en te zien. Mijn verbeterpunten liggen in het plannen en het communiceren. Ik kan mijn taken niet goed kaderen en verlies zo andere belangrijke dingen uit het oog. Dit gaat ook ten koste van de algehele communicatie. Ik zou hier graag beter in worden, ik wil mezelf echt leren plannen zodat ik ook eens kan voelen hoe het is om een gestructureerde planning te volgen en hierbij rust te hebben en op tijd rust te nemen. Ik zou zo graag die ene gestructureerde leidinggevende willen zijn, die alles op orde heeft en soms even haar emoties en gevoelens opzij kan zetten zodat het niet in de weg zit van het einddoel. Van de ene kant is mijn chaotische aard mijn grootste vijand, maar aan de andere kant maakt het me juist creatief en onstuimig, wat ook weer voor veel impulsieve en intrigerende ideeën leidt.

Ik heb mezelf vooral erg leren kennen dit crosslab. Ik denk continu 'oh dit had zo veel beter gekund!' of 'had ik dit nou maar gedaan/beter aangepakt'. Ik struggle nog steeds erg veel met mijn eigen hoofd die soms met 130 km/u over een woonerf raast, zonder even rust te nemen en bij te tanken. Ik merkte dat ik hierdoor na een crosslabdag helemaal uitgeput was. Ik moet mijn rust nemen, dingen loslaten, kaderen en leren dat ik best trots mag zijn op wat ik gemaakt en gedaan heb. Gelukkig was 18 november een success, de sfeer was top, iedereen deed mee en de reacties van buiten waren geweldig. Er kwamen veel enthousiaste geluiden de cabine uit. Ik vond het heel fijn om te presenteren en om mensen te begeleiden in de cabine.

# Logboek

## 9/9 ENSCHEDE - EMPHATIZE

De eerste crosslabdag was een hele leuke en creatieve opening. Ik keek heel erg op naar de lange reis, maar uiteindelijk was het me echt dubbel en dwars waard. Ik vond het wel erg jammer dat we niet volledig compleet waren. Het was fijn om de rest van de groep een keer buiten school te ontmoeten, dit gaf gelijk een andere sfeer. Bij tetem werd ik overweldigd door FALSE MIRROR, deze VR-experience was super vet om te zien omdat ik, als ik het normaal gezien tegen zou komen, het niet als kunst zou beschouwen maar als een game. Dit liet me weer eens zien dat er veel meer mogelijkheden zijn dan alleen de standaard; tekenen, schilderen enzovoorts. Ik vond het zo vet om mezelf helemaal te bevinden in een andere wereld, die normaal nooit mogelijk zou zijn. Ik was echt helemaal onder de indruk van hoe de wereld eruit zag en ook van de technologie die erachter schuilt, zeker ook omdat je samen kon komen in de wereld. Vervolgens gingen we met het groepje een zaal binnen waarin een klein deel van de GGOBOT festival expositie te zien was. Deze ging vooral over de 'infocalypse'; over hoe nepnieuws zich verspreid en hardnekkig is. Ik vond dit een erg actueel onderwerp en omdat ik zelf ook erg veel bezig ben met politiek, vond ik het ook erg interessant. Toen we zelf mochten gaan creëren was ik weer verwonderd door de VR-bril, ik vond het programma wel een beetje middelbare school achtig, maar dit zorgde ook wel voor meer toegankelijkheid voor een technofoob zoals ik. Ik vond het makkelijk en amusant om met de controls een heel eigen ding te kunnen maken, waarin ik ook zelf kon gaan staan. Ik sloot de dag af met een heel positief gevoel en een hele boel inspiratie en motivatie om dit crosslab te beginnen.

## 16/9 VAN START - DEFINE/IDEATE

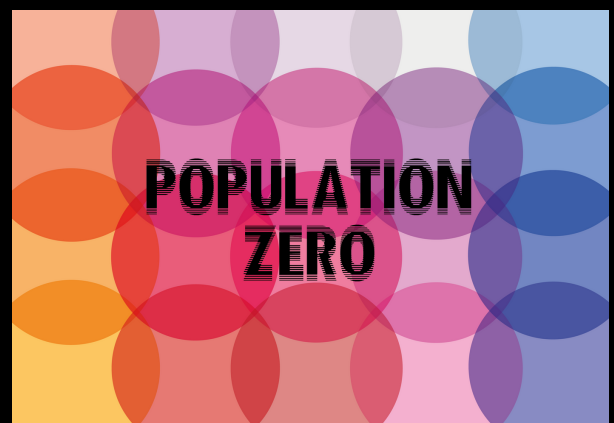
Vandaag kregen we de opdracht. Ik ben vervolgens gestart met de community maken: ik heb een discord aangemaakt en deze ingericht zodat er makkelijk en handig gecommuniceerd kon worden. Ik heb rollen gemaakt voor iedereen nadat er groepjes gemaakt zijn. Ik, Esmee en Jamie werden samen groepje Communicatie, het kleinste groepje; wat ik wel moeilijk vond aangezien ik altijd 1000 beren op de weg zie, omdat ik in een meer 'leidende' positie nogal makkelijk faalangstig ben. Ik heb geprobeerd deze gedachte zo veel mogelijk van me af te zetten, aangezien ik weet dat dit me alleen maar in de weg staat. We zijn eerst met iedereen begonnen met brainstormen, dit verliep gemoedelijk en was heel fijn om te doen, velen van de groep deden goed mee en waren erg enthousiast. Ik ergerde me wel een beetje aan Marnix en Jamie, aangezien hun erg stil waren en weinig bijdrage leverde. Uiteindelijk zijn we toch wel tot een aantal interessante bevindingen gekomen. We hebben als huiswerk iedereen opgegeven bronnen te zoeken, een concept te bedenken en 3 namen te bedenken. Ik heb ook de planning voor de week erop gemaakt.

### 23/9 MAKEN

Vandaag was ik erg ziek en ben ik thuis gebleven. Ik ben door Renske nauw op de hoogte gehouden van hoe de dag is verlopen en ik heb met haar gecommuniceerd via whatsapp. Blijkbaar bleek unity best een probleem te zijn voor haar groepje om in te komen.

### 30/9 MAKEN - IDEATE

Vandaag zijn ik en Jamie volop gaan testen met beeldmateriaal en inspiratie. We hebben op discord een beeldconcept duidelijker gemaakt. Ik was vandaag erg gestresst omdat ik niet goed kon zien hoe we al een beeldmerk konden maken als nog niets duidelijk was van het uiteindelijke eindproduct. Omdat alles nog een beetje zweefde vond ik het moeilijk om ergens mee te beginnen omdat ik bang was dat het werk voor niets zou zijn als het uiteindelijk niet zou aansluiten. Ook vond ik het moeilijk om werk uit handen te geven, aangezien ik graag dingen zelf doe wanneer ik een bepaald beeld in mijn hoofd heb. Uiteindelijk heeft Jamie naar de lettertypes gekeken, ik naar de kleuren en vormen en Esmee (die later was) naar het maken van een inclusieve en abstracte avatar. Toen ik tegen het einde van de dag een huilbui kreeg, aangezien ik bang was dat het niet meer goed zou komen met het groepje, heb ik met Anne Sophie gesproken, zij stelde me gerust en vertelde me dat ik moest kaderen.



## 7/10 MAKEN - IDEATE/PROTOTYPE

Vandaag heb ik de avatars gemaakt, Jamie heeft de instagram opgezet en Esmee heeft het logo gemaakt. Ik kreeg later te horen van Renske dat Roly niet meer bij haar groepje zat en ging werken aan een filmpje voor bij de presentatie, en dat hij nu bij mijn groepje hoorde. Dit vond ik erg vervelend om te horen, aangezien Renske het al zo druk had met haar groepje. Ik snapte niet zo goed hoe hij ineens kon besluiten dat hij Techniek 'niet kon' en zomaar zijn eigen ding kon gaan doen. Ik vond het erg frustrerend dat er weinig contact was tussen de groepjes, en daarom kon ik slecht dingen op een rijtje zetten. Aan het einde van de dag kreeg ik een foto door van de wereld waar Gyan aan werkte, deze gaf me hoop, want hij zag er echt heel mooi uit. Vandaag werden er ook gesprekken gevoerd, en Renske gaf door aan mij dat er werd gezegd dat ze de verdeling van werk niet eerlijk vonden omdat Techniek meer druk had, ik werd hier heel boos van, aangezien ik vaak genoeg aangegeven heb hun groepje te willen helpen als het nodig was. Eigen initiatief kwam vanuit anderen vaak niet, waardoor dingen bleven hangen. Ik heb de planning van de volgende les gemaakt.



## 14/10 MAKEN - PROTOTYPE/TEST

Vandaag heb ik het logo nog aangepast nadat het groepje van Do ons feedback gaf. Vandeweek had ik thuis het designboard gemaakt, op aanraden van Anne Sophie. Dit gaf meer duidelijkheid over het concept. Vervolgens zijn we naar het design van de stickers gaan kijken, en heeft Esmee een bord ontworpen. De stickers heb ik ontworpen en Esmee heeft ze afgedrukt. Ik en Jamie hebben ze uitgeknipt. Vandaag begon ik eindelijk te zien hoe het er allemaal uit zou gaan zien, dit maakte me erg blij. Mijn groepje heeft iedereen opgeroepen zo veel mogelijk stickers te gaan plakken. Ik, Do en Renske hebben plannen gemaakt voor de spellenmiddag.



# POPULATION ZERO

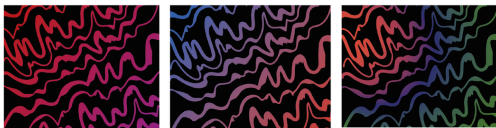
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis no

## COLOR



Muted, dark, contrasting

## PATTERN

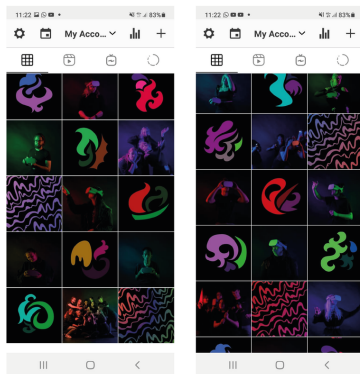


Squiggly lines

## LOGO



## SOCIAL MEDIA



WE, POPULATION ZERO, ARE A TEAM OF ART STUDENTS WHO HAVE BEEN WORKING ON A NEW REALITY.

WHAT WOULD A POST-HUMAN REALITY BE LIKE?

WHAT WILL BE LEFT OF US WHEN WE'RE GONE?

WILL SOMEONE REMEMBER US?

WE'VE BEEN EXPLORING THESE QUESTIONS AND POSSIBILITIES IN VIRTUAL REALITY.

WELCOME TO OUR NEW REALITY.

#### 4/11 GENERALE REPETITIE - TEST

Ik was erg verbaast en teleurgesteld toen ik te horen kreeg dat niemand de stickers verspreid had, ik vind het erg jammer dat er zo veel werk gedaan wordt en de rest er dan toch niet veel mee doet, terwijl het een groot deel uitmaakt voor de reclame van ons project. Esmee heeft vandaag het bord afgemaakt en wij zijn de vragenlijst over de social media af gaan nemen bij mensen. Jamie wilde dit niet doen, aangezien ze geen onbekenden aan wilde spreken. Als feedback kregen we dat de social media erg netjes was en de fotos er super tof uitzagen. Het was heel erg jammer dat de dag niet zo kon gaan als gepland, want helaas waren er bij de Techniek problemen. Toen hebben we even afgewacht, maar helaas kon dit niet opgelost worden. We zijn toen aan onze gamemiddag begonnen, dit was erg gezellig en zorgde vooral voor meer onderlinge verbinding.

#### 11/11 PRESENTEREN

Ik vond vandaag echt een topdag, eerst rustig opstarten en dan presenteren. Ik vond dat ik zelf goed antwoord kon geven op de vragen van de opdrachtgever. Ik miste nog wel de hype, maar ik denk dat die nog komt. Jamie was helaas het wachtwoord van de instagram vergeten, waardoor ik er niet meer op kan, dit is jammer aangezien we veel post plannen hadden om volgende week bekend te maken. Vandaag heb ik nog een post gemaakt om 18 november bekend te maken op de instagram.

#### 18/11 PRESENTEREN

Vandaag was de hype er eindelijk!! Veel mensen konden testen en vonden het helemaal geweldig. Ik vond het fijn om mensen de cabine in te begeleiden, omdat ik zo ook alle toffe reacties te horen kreeg. Er was in de groep een goede sfeer en ik voelde me eindelijk echt verbonden met ons gehele eindproduct. Wat hebben wij iets vets neergezet.

