



PORTFOLIO **CROSSLAB**
RENSKE VAN DE MORTEL - PROJECTLEIDER

Logboek - week 1

09/09

Op deze dag hebben wij gezamenlijk een bezoek gedaan aan Tetem in Enschede.

Wat heb ik hiervan geleerd?;

Het was een interessante expositie, ik heb veel indrukken opgedaan en heb hiervan veel inspiratie meegenomen. Vooral als het gaat om presentatie mogelijkheden. Digitale kunst presenteren kan op zo veel manieren, het kan letterlijk via een (computer)schermp zijn, maar ook een volledige installatie waarbij iedereen betrokken is. Nu begint voor mij al een helderder beeld te vormen van hoe ons project er uit kan zien, en waar ons eindpunt zal komen te liggen.

Design thinking methode week 1

09/09

Deze week is er gewerkt aan de fase empathize, dit is te duiden aan het feit dat wij hebben gewerkt aan een inspiratiesessie en contextverkenning.

Logboek - week 2

16/09

Op deze dag zijn wij gezamenlijk gestart met de brainstorm en ontwerpvrage, en de daarbijhorende doelgroep.

Wat heb ik hiervan geleerd?:

We zijn begonnen met brainstormen in een vorm van een moodboard, wat voor mij heel goed werkt. Je hebt meteen overzicht op verbanden die ontstaan binnen het idee van de ander. Daarna zijn wij in designgroepen verder gaan werken aan moodboards. Deze visuals waren super fijn om aan te werken zodat iedereen echt een beeld kreeg bij zijn of haar idee. Zo kreeg ik mijn idee echt uit mijn hoofd en duidelijk voor de ander. Als projectleider heb ik huiswerk meegegeven om unity te downloaden, aangezien dit het programma werd om in te werken.

Design thinking methode week 2

16/09

Deze week is er gewerkt aan de fase empathize en define. Dit is te duiden aan de brainstorm en ontwerpvrage die werden vastgesteld. Define is te duiden aan het scherpstellen van deze onderdelen.

Logboek - week 3

23/09

Op deze dag zijn wij bezig geweest met het storyboard en conceptualisering.

Wat heb ik hiervan geleerd?;

Vandaag lag er wat extra druk op mij, aangezien de andere projectleiders er niet bij konden zijn. Ik nam vandaag de leiding en stuurde de groep alleen aan. We zijn begonnen met een nieuwe gezamenlijke mindmap te maken van al onze concepten, en deze aan elkaar te pitchen. Er waren zo veel overeenkomsten met elkaar dat het uiteindelijk heel mooi samenkwam tot een geheel. Na deze mindmap zijn we samen gaan storyboarden, iedereen vertelde 1 woord waarop de volgende persoon verder moest gaan. Dit werkte goed, en zo kwam er al snel een verhaal op papier te staan. Ik had deze dag wel veel stress omdat ik ineens iedereen moest aansturen, maar het ging heel vlot, en heb geleerd dat ik minder snel in mijn hoofd paniek moet denken omdat ik het gewoon kan. Het huiswerk van vorige week is niet uitgevoerd door mijn groepje, voor nu niet heel erg, maar wel jammer dat het niet gedaan is. Het huiswerk wat ik deze les opgaf is het maken van 1 asset in blender volgens een tutorial.

Design thinking methode week 3

23/09

Deze week is er aan de fase ideate gewerkt. Dit is te duiden aan onze conceptualisering en storyboard te maken, waardoor wij een concept aan het idealiseren waren.

Logboek - week 4

30/09

Op deze dag zijn wij verder gegaan binnen onze designteams met conceptualisering, visuele identiteit en gestart met prototypes

Wat heb ik hiervan geleerd?:

Voornamelijk de prototypes had ik veel moeite mee als ik eerlijk ben. Mijn designteam heeft nogmaals hun huiswerk niet gemaakt waardoor wij eigenlijk nu een week in schema achterlopen. Ze moeten nu in de les het programma nog leren kennen, terwijl ik verder moet werken om meters te maken die eigenlijk missen. Hierdoor liet ik hun een beetje hun eigen graf graven en ben ik streng geweest. Ik heb echt benadrukt dat het vet belangrijk was en nu echt flink werk te doen is. Ik heb hun bewust niet geholpen maar hun huiswerk gewoon laten uitvoeren met het bekijken van tutorials en deze te maken zodat zij het programma begrepen. Dit was voor sommige, waaronder Rolly en Dionne wel een obstakel, aangezien zij het programma heel moeilijk vonden. Mijn leermoment was om echt mijn mannetje te staan tegenover de anderen en om streng te zijn op dit soort momenten.

Design thinking methode week 4

30/09

Deze week is er gewerkt aan de fase ideate en prototype. Dit is te duiden aan onze conceptualisering, visuele identiteit en starten met het maken van de prototypes.

Logboek - week 5

07/10

Op deze dag zijn wij bezig geweest met onze visuele identiteit vast te gaan stellen, maar ook met de communicatie en prototypes.

Wat heb ik hiervan geleerd?;

Vorige week bleek dat Rolly echt moeite had met Blender en is besloten dat hij visuals ging maken voor een introfilm voor ons project. Hierdoor missen we een teamgenoot die eigenlijk mee zou helpen met de Assets, waardoor het nu op mij en Dionne aankomt. Want Gyan is aangewezen tot Unity leider. Iedereen weet zijn taken en werkt verder met elkaar tussendoor dingen te laten zien. Vervolgens krijg ik heel weinig van Dionne te zien, en wanneer ik vraag hoe het komt dat ze weinig heeft is het omdat ze het blijkbaar niet snapt. Ik vind dit heel lastig om hier ergens rond het midden van de dag dit pas te horen. Persoonlijk denk ik: kom op je bent een tweedejaars en kan dit soort dingen best vragen als je het niet begrijpt, wij leren met en van elkaar. Er hing echt een negatieve vibe door het 'ik kan het niet gedrag', ik wil graag leren hoe ik dit bij mensen weg kan halen want deze sfeer helpt niet in een samenwerkingsproject. Gelukkig heeft Lisa een Trello aangemaakt, waardoor nu gewoon streng wordt gekeken naar wie wat moet gaan doen. Dit idee kwam na aanleiding van mijn bericht naar Anne-Sophie over mijn team.

Design thinking methode week 5

07/10

Deze week is er gewerkt aan de fase ideate en prototype. Dit is te duiden aan onze conceptualisering, visuele identiteit en met het maken van de prototypes.

Logboek - week 6

14/10

Op deze dag zijn wij verder nogmaals bezig geweest met onze visuele identiteit vast te gaan stellen, maar ook met de communicatie en prototypes.

Wat heb ik hiervan geleerd?:

Voorafgaand is er via prive-app verteld dat de communicatie echt beter moet gaan verlopen, aangezien ik niet op de hoogte wordt gehouden van de voortgang bij iedereen. Ik wou dit in de digitale app groep doen, maar ik werd al meteen prive geappt waardoor het meteen uit de context werd genomen. Uiteindelijk is vandaag een open gesprek geweest over iedereen's 'gedrag' en wensen vanuit iedereen. Waar liep iedereen tegenaan, en wat verwacht ik nu van de groep? Ik heb mijn verwachtingen duidelijk gemaakt en dat ik graag echt op de hoogte wordt gehouden, informeer mij alsof ik er niks vanaf weet was de afspraak. Na dit gesprek zijn de wrijvingen onderling er ook uitgehaald naar mijn mening. ik ben van mening dat deze soort gesprekken wel confronterend zijn, maar wel helpen tot een stuk zelfreflectie voor mensen waarbij het nodig is, wanneer die zelfreflectie in gang is gezet gaat iedereen elkaar meer begrijpen en konden wij weer verderwerken als een groep.

Design thinking methode week 6

14/10

Deze week is er gewerkt aan de fase prototype. Dit was voor deze week het grootste proces binnen het maken.

Logboek - week 7

21/10

Op deze dag zijn wij bezig geweest met de digitale en fysieke wereld te finetunen.

Wat heb ik hiervan geleerd?;

Het grootste leermoment voor mij was dat het bestand veel te groot was en dat de hele wereld opnieuw gemaakt moest worden. Hierdoor lag er veel druk op ons omdat het gewoon niet werkte. Daarom hebben ik en Gyan samen gezeten in de regenboogweek. De bedoeling was dat Dionne via Teams zou aansluiten, maar kwam niet opdagen. Achteraf bleek dat ze dacht dat we pas om 3 zouden samenzitten, terwijl er duidelijk was afgesproken om 9. Al het werk kwam toen dus om 9 uur op mij en Gyan aan waardoor de druk nog hoger lag. Wij hebben de bestanden die Dionne dus zou aanleveren dus alsnog zelf opnieuw moeten maken omdat wij ze gewoon nodig hadden. De taken hebben ik en Gyan onder ons verdeeld zodat we meteen verder konden om alles zo snel mogelijk werkend te laten krijgen. Mijn leermoment was echt om alles op schema te blijven houden met alle errors die we deze weken hebben ondergaan, en heel het proces mee te krijgen van wat er goed en minder goed kan gaan bij het maken van een game. En ik moet zeggen, we hebben het super goed gedaan als eerste poging! En ik ben blij dat alles op rolletjes door blijft gaan.

Design thinking methode week 7

21/10

Deze week is er gewerkt aan de fase prototype. Dit is te duiden aan de laatste loodjes die wij aan het leggen zijn voor het afronden van deze fase.

Logboek - week 8

04/11

Op deze dag zijn wij gaan finetunen en testen.

Wat heb ik hiervan geleerd?:

De allerlaatste dingen zouden wij doen deze dag tot 11, maar toen kregen wij het nieuws dat de VR het niet meer deed op de testdag, we hebben heel de ochtend geprobeerd om het werkende te krijgen. Helaas Neander, Lisa, Gyan en ik tot de conclusie dat er een bug was bij Oculus waardoor wij machteloos waren. Opnieuw voerde Dionne niet veel uit, maar haar aanspreken heb ik al opgegeven, het moest echt vanuit haar komen. Pas rond het einde van de ochtend kwam de vraag vanuit haar om ons te helpen, terwijl wij al lang probeerde om het werkende te krijgen. Uiteindelijk hebben we als team een backup plan gemaakt voor aankomende week, want stel de Oculus werkt toch niet, wat dan? Dit plan was een watervast plan, gelukkig. Want het zou heel jammer zijn als wij ons project niet konden laten zien.

Een aantal dagen later appte Lisa in de groepsapp door dat het project up & running was! De VR doet het weer, en de bug bij Oculus is weg! We hebben hierdoor wel het testen gemist van de VR, en zo kom ik tot de conclusie dat wanneer o.a. huiswerk niet wordt gedaan en je daardoor achterloop je misschien nog meer moet pushen om dingen in te halen, want zo zie je maar weer dat alles een week werd verschoven en wij eigenlijk tijd te kort kwamen omdat wij geen obstakels hadden ingeplanned.

Design thinking methode week 8

04/11

Deze week is er gewerkt aan de fase testing. Tot op een zekere hoogte is er getest, alleen is de VR zelf niet getest, behalve door onszelf, dit wordt nog ingehaald.

Logboek - week 9

11/11

Op deze dag zijn wij bezig geweest met testen en de klantpresentatie.

Wat heb ik hiervan geleerd?;

Ik vond het een heel fijn moment. We kregen natuurlijk wel kritische vragen, maar dit was wel nodig zodat wij een weer een soort frisse blik kregen op het project. Ik heb op deze dag niet echt nog een leermoment gehad omdat ik niet had hoeven te presenteren, maar vond het in zijn algemeen wel een prettige ervaring.

Design thinking methode week 9

11/11

Deze week is er gewerkt aan de fase testing. Dit is te duiden aan het testmoment en feedback van de klant

Reflectie VT3

- **Welke onderdelen van de opdracht waren sterk? Noem 3-5 punten en motiveer ze.**

1. Ik vond de vrijheid binnen de opdracht heel prettig, hierdoor konden wij onszelf goed ontwikkelen.
2. Het samenwerken was een sterk onderdeel waardoor iedereen elkaar kon aanvullen binnen het proces.
3. De design thinking stappen waren een prettig onderdeel, zo hadden een structuur binnen deze vrije opdracht, en stonden wij stil bij elke stap in het maakproces.

- **Welke onderdelen van de opdracht waren zwak? Noem 3-5 punten en motiveer ze.**

1. De onderverdeling van de groepen was goed, maar misschien in het latere traject had ik wat meer met elkaar willen samenwerken
2. Het digitale aspect had ik graag wat uitgebreider gewild, ik heb nu wel iets geleerd van Unity maar misschien niet genoeg.
3. Ik had nog wel graag meer verdieping gewild in VR/AR/Mixed reality in het algemeen, we hebben wel inspiratiebronnen gezien, maar misschien was het een optie om uit een van deze 3 als groep te kiezen.

- **Mocht je meer tijd, geld en middelen hebben om het eindproduct te verbeteren, wat zou je dan verbeteren? Hoe zou je dit aanpakken?**

Ik zou graag een grotere installatie willen hebben, na een testdag is toch wel gebleken dat de installatie relatief lang duurt omdat er maar 1 persoon in kan. Ik vind wel dat er 1 persoon maar in moet kunnen, maar dan meer capsules inzetten zodat meer mensen tegelijkertijd de ervaring kunnen hebben.

- **Aan welk beroepsproduct heb jij het meeste bijgedragen?**

Ik heb het meest bijgedragen aan het digitale aspect dus Blender en Unity. Ik was hiervoor de projectleider en heb de taken van zowel Blender en Unity op mij genomen.

- **Welke onderdelen van dit beroepsproduct zijn sterk? Noem 2 tot 3 punten en motiveer ze.**

1. De VR wereld is super mooi geworden en daar zijn wij heel trots op aangezien wij dit binnen een aantal weken al neer hebben kunnen zetten. Op test momenten zag je ook echt de verbazing van de beschouwers over het landschap.
2. Wij hebben als groep veel technische problemen overwonnen, en hebben wij het draaiende kunnen houden, ookal waren er tegenslagen op het technische gebied.

• **Welke onderdelen van dit beroepsproduct zijn zwak? Noem 2 tot 3 punten en motiveer ze.**

1. Het landschap is mooi, mensen zijn echt in die wereld, maar dat is ook meteen het nadeel. Je blijft echt in die VR wereld hangen en gaat daardoor niet de interactie aan met de installatie.
2. Een ander zwaktepunt is dat het niet duidelijk is welke kant je op gaat, terwijl de bedoeling was om vrij rond te kunnen lopen, dit had helderder weergegeven kunnen worden.

Proces

Met wie heb je in de groep samengewerkt? Ik heb samengewerkt met Dionne, Gyan en in het begin met Rolly, maar die is later een soort 'verbinder' geworden tussen alle groepen.

Hoe heb je het ervaren om als projectleider te werken? Ik vond het soms wel lastig aangezien ik mijn groep heb moeten aansporen om echt huiswerk bij te houden, om meer te doen omdat er soms te weinig werd gedaan. Dit werd soms heel persoonlijk opgepakt en ik merkte dat er soms dan wrijving ontstond bij die persoon en dat wil je natuurlijk niet dat dat gebeurt.

Hoe heb je je rol als projectleider aangepakt? (Denk aan takenpakket, verantwoordelijkheden, houding, uitvoering) ik heb vooral mijn groepje aangestuurd en hun geholpen als ondersteuning bij de technische aspecten wanneer zij vragen hadden. Ook had ik korte lijntjes met de gastdocent zodat als er iets aan de hand was meteen kon ingrijpen. Ook heb ik voor 1 dag volledige verantwoordelijkheid op mij genomen als leider toen mijn mede-projectleiders afwezig waren. Ik was toen verantwoordelijk voor de hele groep aan te sturen en actief mee te laten doen.

Wat vond je moeilijk en waar liep je tegen aan? Zoals ik hierboven al benoemd heb vond ik het lastig als mensen de feedback te hard aannamen, ik weet dan niet zo goed of dat dan aan mij ligt of niet, maar uiteindelijk is dat helemaal goed gekomen na een open gesprek te hebben met alle betrokkenen bij elkaar.

Wat vond je leuk en waar lag jouw kracht? Mijn kracht lag echt bij het begrijpen en begeleiden van de technische aspecten binnen de digitale omgeving. Ik vond het ook leuk om mijn groep de kneepjes van het vak te leren. Ik vond het ook wel fijn om een keer de leiding te hebben omdat ik vaak mee ga met de vibe die mensen mij geven en niet boven iemand wil staan. Ondanks ik toch leiderschap had stond ik niet boven iemand.

Hoe heb je de communicatie en samenwerking met de opdrachtgever ervaren? Ik heb niet te maken gehad met de communicatie, achteraf had ik dat misschien wel meer gewild. Meer op het gebied van tussendoor feedback ontvangen. Zodat het bij de eindpresentatie niet meer een soort verassing was maar een samenwerking tussen klant en opdrachtgever.

Hoe heb je de begeleiding van de crosslabs ervaren door de docenten? Ik vond het een hele fijne begeleiding. Als er iets was dan kon je altijd terecht, en tegelijkertijd was het heel vrij! Ik vond het wel fijn dat zij het aanspreekpunt waren als wij er technisch niet uit zouden kunnen komen en even lekker konden kletsen, maar ook dat zij soms op de achtergrond lagen.

Professionele ontwikkeling

Wil je je verder ontwikkelen als projectleider voor volgende projecten? Ik zou mij zeker verder willen ontwikkelen als projectleider tot een zekere hoogte, ik sta liever aan iemand zij dan dat ik boven iemand sta. Maar om het voortouw te nemen vond ik wel fijn. Dit wil ik zeker wel meenemen.

Hoe was jouw professionele houding richting opdrachtgever en tijdens de lessen? Zoals eerder benoemd heb ik niet echt met de opdrachtgever te maken gehad. Maar wanneer dit wel het geval was, ben ik altijd professioneel en netjes geweest. Wanneer er vragen kwamen bij onze presentatie heb ik ook geantwoord op haar vragen enzovoorts.

Waar ben je goed in m.b.t. communiceren en samenwerken en wat zijn jouw ontwikkelpunten? Ik merk dat mijn communicatie voor mijn doen echt goed was, want soms vond ik het wel lastig om dingen aan te geven. Dit was totaal niet het geval en alles ging heel natuurlijk en vanzelf. Samenwerken was soms wel even lastig en had iedereen even een dip omdat feedback geven altijd wel een gevoelig ding blijft bij sommige.

Welke vakinhoudelijke vaardigheden wil je verder uitbouwen of ontwikkelen?

Ik zou mij meer willen ontwikkelen op het VR. Ik zou dit heel graag mee willen nemen in de beeldlab lessen of zelfs op stage(scholen). Dit omdat het echt een opkomende techniek is in de kunstwereld maar ook omdat je zo de aandacht van de jonge generatie kan krijgen die toch vaak met nieuwe technologie bezig zijn.