

Beroepsproducten Ilse Kors

Create

Blok D
1781860
2022

Docenten: Hannah Vischer en Siebe De Boer



Inhoudsopgave

inleiding en leeruitkomsten.....	4
Guiding principles, concept en media uitingen	7
Guiding principles	7
Concept	7
Media uitingen.....	7
Sprint 1	9
Team logo.....	9
Moodboard websites	10
Moodboards concurrentie onderzoek	11
Crazy 8.....	17
Random word picker	18
Schetsen van 1 ^e brainstorm ideeën	19
Schetsen 2 ^e brainstorm ideeën	20
Concept brainstorm met woordwebs.....	22
Concept moodboard	24
Retrospective sprint 1	25
Sprint 2 Dirty thirty verhaal maken.....	26
Schetsen 3 ^e brainstorm ideeën	27
Adobe XD website prototype 1	28
Adobe XD website prototype 2	29
Test plan.....	30
Testen resultaten	31
Retrospective sprint 2	34
Sprint 3	35
Het verhaal van Brewlicious schetsen	35
Testen van het verhaal van Brewlicious	37
Kleur onderzoek	39
Crazy 8 vanuit concept.....	42
Nieuwe schets ideeën vanuit crazy 8.....	43
Retrospective 3:	44
Sprint 4	45
Iteratie supermarkt stickers.....	45
Sticker uiterlijk brainstorm	47
Test resultaten stickers	49
Verwerken feedback testen.....	50

Infographic iteratie	51
Persoonlijke Leerdoel.....	52
Sprint 1:.....	52
Sprint 2:.....	53
Sprint 3:.....	54
Sprint 4:.....	55
Reflectie create	56
Bronnen.....	57

Inleiding en leeruitkomsten

Voor Studio blok D ben ik verantwoordelijk geweest voor create. Ik heb hierin samengewerkt met Jasmin van Emmerloot, Mirte Brouwer en Bregje Schoenmakers. Jasmin en Bregje waren verantwoordelijk voor deliver en Mirte voor understand.

Ik ga dit blok werken aan mijn persoonlijke leerdoel: “het leren van prioriteiten stellen waardoor ik mijn energie beter kan verdelen en daardoor minder stress krijg tijdens het werken aan een project” Ik merk dat ik vaak mijn energie niet goed verdeel door mijn prioriteiten niet goed te stellen. Zo wil ik en met vrienden afspreken, aan mijn studie werken, sporten, series kijken, geld verdienen met mijn bijbaantje en dan moet ik ook nog tijd vinden om te slapen. Vorige periode merkte ik ook dat ik te veel wilde doen op een dag en mijn prioriteiten niet goed volgde waardoor mijn gezondheid ook achteruit ging.

De leeruitkomsten die create heeft zijn:

Leeruitkomst 1: onderzoek en conceptontwikkeling – Je communiceert inzichtelijk de resultaten uit het onderzoek en testen

- Je kunt vanuit onderzoek en tussentijdse resultaten en creatieve strategie (aanpak) formuleren.
- Je evalueert en presenteert het onderzoek en tussentijdse resultaten inzichtelijk en samenhangend tijdens verschillende werkbijeenkomsten en presentaties
- Voor de presentatie en direct daarna gerelateerde beroepsproducten heb je een passende presentatievorm gekozen.

Leeruitkomst 2: verbeelden en realiseren – Je ontwikkelt op basis van drie iteraties demo's en werkende prototypes

- Je kunt op basis van resultaten en inzichten uit onderzoek mediumonafhankelijke concepten vertalen naar uitwerkingen (media)
- Je hebt aantoonbaar een onderzoekende houding gedurende het hele project. Dit kan je laten zien door middel van voldoende schetsen en/of experimenten.

Leeruitkomst 3: iteratief ontwerpen en evalueren – je ontwikkelt demo's op basis van overtuigend onderzoek naar inhoud, vorm en functie en test deze aan de hand van verschillende gegeven modellen voor gebruikerstesten.

- De vormgeving van jouw uitingen volgt logischerwijs uit de guiding principles en versterkt de lading van de boodschap en/of de inhoudelijke betekenis dan wel de lees- of gebruikservaring
- Jouw demo's of prototypes zijn bij de doelgroep getest en de doelgroep is betrokken in het ontwerpproces.

Leeruitkomst 4: reflectie op functioneren en verbeteracties – je reflecteert betekenisvol op jouw functioneren en formuleert verbeterpunten voor een volgend project

- Je bent in staat om in deze Studio tijdens het (creatieve of ontwerp-) proces vooraf, tijdens en naar aanleiding van actie/gebeurtenissen te reflecteren op jouw denken en handelen.
- Je kan de leervraag van deze Studio duidelijk beargumenteren vanuit eerder verkregen feedback (bijvoorbeeld uit eerdere vakken) of vanuit een CMD-gerelateerde behoefte.
- Je reflecteert per sprint op iteratie op jouw handelen en functioneren in de studio met specifieke focus op de gekozen leervraag of ambitie

- Je maakt in jouw reflectie gebruik van een reflectiemodel.

Leeruitkomst 5: kwaliteitsafspraken en professionele communicatie – de vorm en inhoud van jouw beroeps- en onderwijsproducten zijn met aandacht verzorgd, tevens is jouw houding van de ontwerper/deelnemer representatief voor een aspirant CMD-professional.

- Je levert aantoonbaar met aandacht en zorg vormgegeven beroeps- en onderwijsproducten aan.
- De producten zijn van jouw hand of je maakt duidelijk wat jouw aandeel is geweest in het groepsproduct/proces.

Leeruitkomst:	1	2	3	4	5
Team logo					x
Moodboard websites	x				x
Moodboards concurrentie onderzoek	x				x
Retrospective sprint 1				x	x
Crazy 8		x			x
Random Word Picker		x			x
Schetsen van 1 ^e brainstorm ideeën		x			x
Schetsen van 2 ^e brainstorm ideeën		x	x		x
Concept brainstorm met woordwebs	x		x		x
Concept moodboard	x	x			x
Dirty thirty verhaal maken		x			x
Schetsen 3 ^e brainstorm ideeën		x			x
Adobe XD website prototype 1	x	x			x
Adobe XD website prototype 2	x	x			x
Test plan			x		x
Testen resultaten			x		x

Retrospective sprint 2				x	x
Het verhaal van Brewlicious		x			x
Testen van het verhaal van Brewlicious	x				x
Kleuronderzoek	x				x
Crazy 8 vanuit concept		x			x
Nieuwe schets ideeën vanuit crazy 8		x			
Retrospective 3				x	x
Iteratie supermarkt stickers		x			x
Sticker uiterlijk brainstorm		x	x		x
Test resultaten stickers			x		x
Verwerken feedback stickers			x		x
Infographic iteratie					
Persoonlijk leerdoel				x	x
Reflectie create				x	x

Guiding principles, concept en media uitingen

Guiding principles

Guiding principles zijn de bouwstenen voor een media onafhankelijk concept. De guiding principles komen voort uit de briefing en interviews met de doelgroep. Voor dit project hebben wij een aantal van die guiding principles opgesteld.

Lekker

Deze guiding principles kwam duidelijk voort uit de briefing van dit project. Brewlicious staat namelijk als eerst voor hun lekkere producten die perfect zijn als tussendoortje. Dit is voor hen de belangrijkste boodschap naar de consument, dit voorkomt vooroordelen die veroorzaakt worden door het imago van een gezonde en duurzame reep.

Gezond

De producten die Brewlicious verkoopt zijn gemaakt van bierbostel wat een bron is voor gezonde voeding. De producten zijn gezond en dat moet de Brewlicious ook uitstralen.

Duurzaam

Zoals eerder aangegeven maakt Brewlicious hun producten van onder andere bierbostel, dit is een afvalstof van het brouw proces van bier. Brewlicious maakt gebruik van deze stof, waardoor hun producten heel duurzaam zijn. Daarnaast maken ze ook hun verpakkingen van duurzame materialen en willen ze alles waar ze mee bezig zijn zo duurzaam mogelijk doen.

Gelukkig

Naast dat Brewlicious het belangrijk vindt dat hun klanten gelukkig zijn, vindt de doelgroep dat natuurlijk ook zo. Ze willen blij worden van dingen zoals hun tussendoortjes. Ze zien het als hun geluksmomentje.

Concept

One bite away is het campagne concept dat wij ontwikkelt hebben voor Brewlicious. De slogan One bite away kan de doelgroep zelf aanvullen met een doel wat hen gelukkiger maakt. Brewlicious geeft daar de invulling aan to a better you, to better health en to better world. Hier komen de guiding principles gelukkig, gezond en duurzaam in terug. Het concept wordt op een laagdrempelig manier gecommuniceerd, eerst moet de doelgroep denken aan de lekkere producten en dan pas aan de boodschap van Brewlicious. Dit doen we door eerst de boodschap over te dragen dat Brewlicious producten lekker zijn. Daarna vertellen we waarom de producten gezond en duurzaam zijn. Door dit te communiceren halen we de doelgroep over om Brewlicious producten te kopen, dat is het uiteindelijke doel van het concept One bite away. Het concept zal gebruikt worden als een kapstok voor de uitingen die Brewlicious maakt.

Media uitingen

Er zijn enorm veel verschillende media uitingen die mogelijk zijn bij het promoten van Brewlicious, zoals posters, verpakkingen, video reclame, website, etc. Uit ons onderzoek naar campagnes en concurrenten van Brewlicious werd duidelijk dat een website samenhang geeft aan een campagne en informerend en activerend is. Wij hebben daarom gekozen om een website te ontwikkelen voor deze campagne. Op de website wordt het concept One bite away gecommuniceerd. In een verhaallijn wordt op de website vertelt waarom Brewlicious producten lekker, gezond en duurzaam zijn. Daarbij kan men op de website ook zien welke producten Brewlicious heeft en waar ze te koop zijn.

De doelgroep vindt het belangrijk dat een product lekker is, gezonde voedingswaarden heeft en

duurzaam produceert. We vertellen de doelgroep ook dat ze zich beter en energiever gaan voelen door Brewlicious. Deze 3 informatie haalt de doelgroep over om producten te kopen.

Naast een website hebben we ook een supermarkt reclame bedacht om meer verkoop te genereren. We hebben een guiding pad gemaakt dat door middel van het concept One bite away de doelgroep vertelt waarom Brewlicious producten lekker, gezond en duurzaam zijn, maar ook dat ze zich er beter en energiever door gaan voelen. Dit pad begeleidt de doelgroep naar de producten toe door stickers op de grond waar foto's en tekst op staat, dit haalt hen over om voor het schap te gaan staan en het product daadwerkelijk te kopen. Later kan Brewlicious zelf uitingen toevoegen aan de campagne.

Sprint 1

Team logo

Om van start te gaan heb ik aan het begin van de 1^e sprint een team logo gemaakt zodat mijn leerteam en ik goed van start konden gaan en de organisatie van ons leerteam goed geregeld hebben.

Dit past bij leeruitkomst: 5, professionele communicatie. Omdat wij met dit logo als team gevormd zijn en gaan dit gebruiken om naar de opdrachtgever te communiceren.

Sprint 1

Leeruitkomst 5: professionele communicatie

Maken van een logo voor leerteam



Moodboard websites

Om onderzoek te doen naar leuke interactieve dynamische websites heb ik deskresearch gedaan naar verschillende soorten websites. Van deze websites heb ik een moodboard gemaakt en verschillende linkjes opgeslagen van de website. Ik heb gebruik gemaakt van moodboards omdat je hierdoor overzichtelijk een beeld krijgt van het onderzoek en staat het in 1 bestand. Ook heb ik gekeken naar websites die een proces vertellen en manieren om een belang van iets uit te leggen. Dit leek mij handig omdat de klant graag wilt dat de gebruikers van de websites meer te weten komen over biergraan en het hergebruik hiervan.

Dit past bij leeruitkomst 1, onderzoek en concept ontwikkeling, omdat ik het onderzoek heb gedaan en dat in een moodboard heb vormgegeven zodat mijn leerteam de informatie snel kan zien.

Sprint 1

leeruitkomst 1: onderzoek en conceptontwikkeling

Deskresearch/website analyse naar verschillende websites in een moodboard gecommuniceerd



(MadeByStagement, n.d.) (Bakasable, n.d.) (Likely-Story, n.d.) (projectlima, n.d.) (Simmons, n.d.) (wwf, n.d.)

Moodboards concurrentie onderzoek

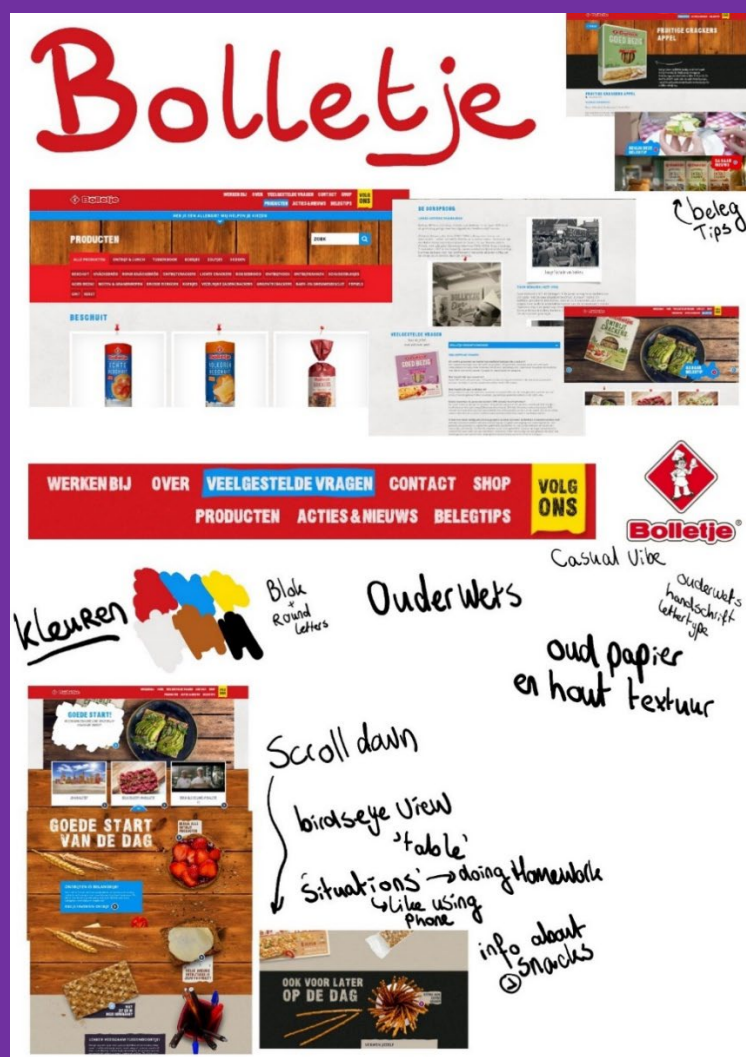
Om onderzoek te doen naar hoe de concurrenten de websites hebben vormgegeven heb ik gekeken naar de kleuren, content en sfeer die deze websites hebben en hier moodboards van gemaakt. Uiteindelijk heb ik ook nog een moodboard gemaakt van alle belangrijke conclusies uit deze moodboards. Ik heb gebruik gemaakt van moodboards omdat je hierdoor in 1 overzicht een samenvatting en sfeer kon zien van de website waardoor het ook voor mijn leerteam duidelijk was hoe verschillende websites van concurrenten eruit zien. Zo zijn er vaak subtiele animaties, wordt er ingespeeld op de behoefte van de gebruiker, blijde of sterke kleuren die bij het merk passen. En als een bedrijf wat meer 'speels' en 'persoonlijker' wilt zijn wordt er gebruik gemaakt van typografie die op een handschrift kan lijken. Ook is het gebruik van een papierachtige structuur populair. Bijna elke concurrent zet ook recepten of tips voor de gebruiker op de website. We hebben dit gedaan zodat we inspiratie krijgen hoe wij de website voor Brewlicious kunnen maken.

Dit past bij leeruitkomst 1 omdat ik onderzoek heb gedaan en mijn onderzoeksresultaten op een goede manier kan presenteren aan mijn leerteam in de vorm van moodboards.

Sprint 1

Leeruitkomst 1: onderzoek en conceptontwikkeling

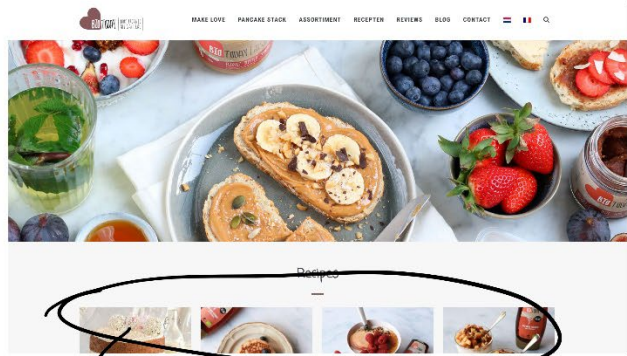
Deskresearch naar concurrentie websites gecommuniceerd via een moodboard



(Bolletje, n.d.)



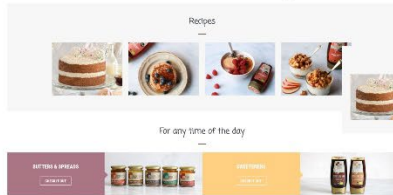
(Zonnatura, n.d.)



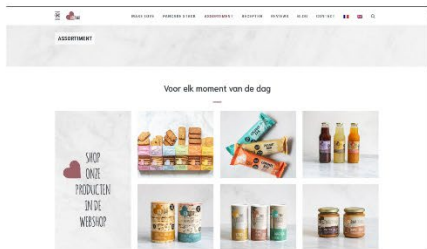
fly in

Recipes

Biotoday



Moves when hovering over



if you scroll
everything comes
flying in from the
side

Marmes
pastels

Neat
Higher class



(Biotoday, n.d.)



(quaker, n.d.)



Textuur
↳ biologisch
- persoonlijk

kleine
animaties
beetje beweging

Soms video op website



Crazy 8

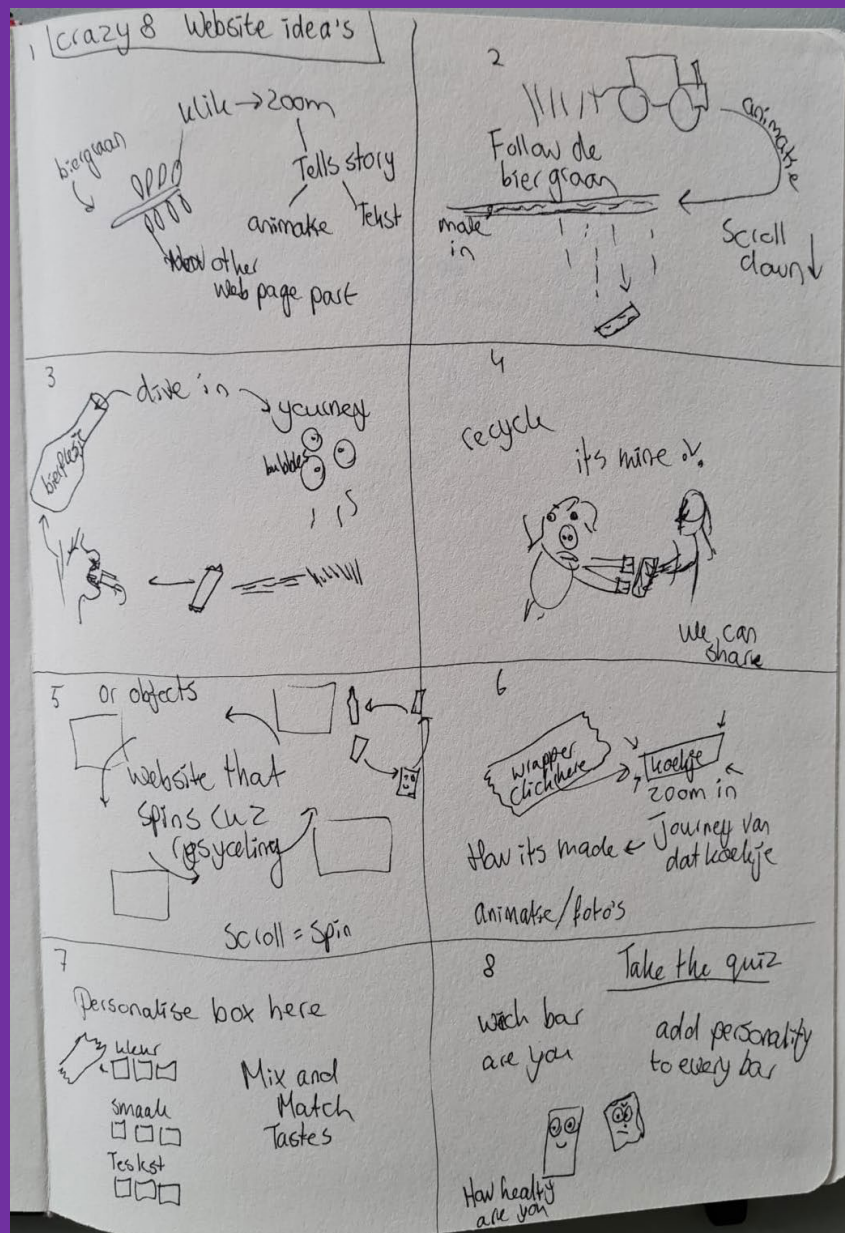
Om ideeën te brainstormen voor de website heb ik de crazy 8 methode toegepast. Deze methode heb ik toegepast omdat ik hierdoor out of the box moest gaan denken en ook met ideeën moest komen waar ik eigenlijk helemaal niet aan had gedacht. Hieruit kwamen verschillende manieren hoe we de website interactief konden maken en het verhaal van biergranen konden vertellen.

Ik heb hierbij leeruitkomst 2 behaald omdat ik aantoonbaar een onderzoekende houding heb door voldoende schetsen te laten zien.

Sprint 1

Leeruitkomst 2: verbeelden, realiseren en onderzoekende houding

Gebruik maken van de crazy 8 methode om ideeën te krijgen voor de website.



Random word picker

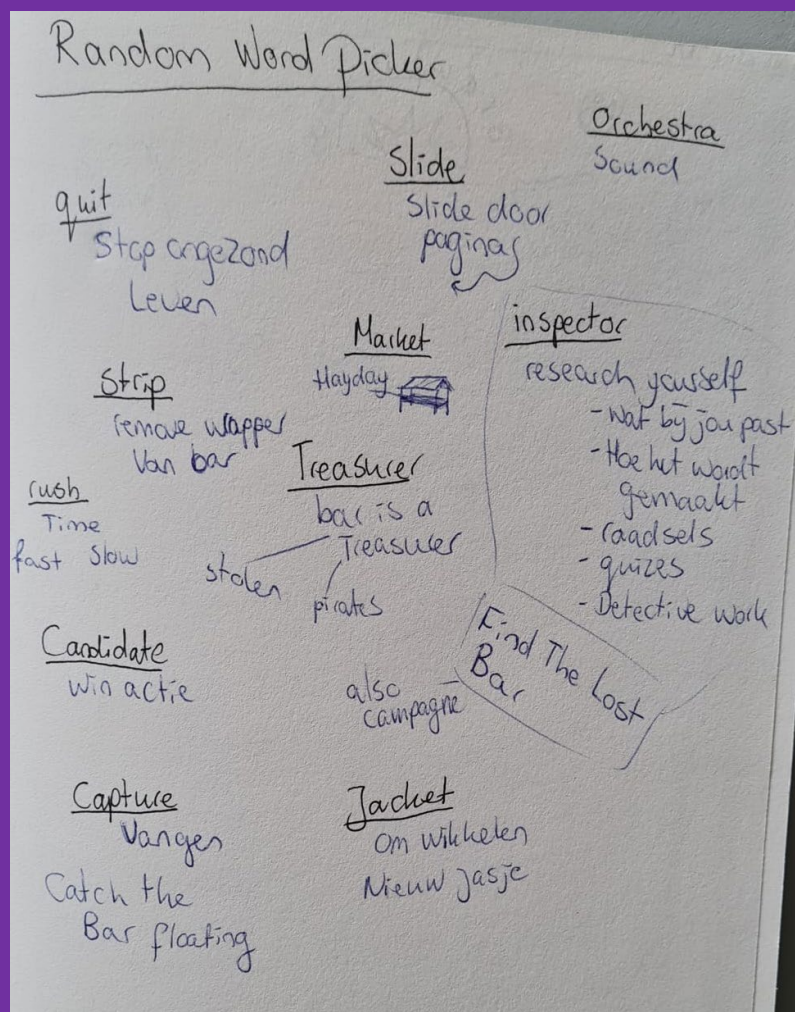
Om nog meer ideeën te krijgen heb ik de 'random word picker' methode toegepast. Hierbij heb ik een random word generator op internet opgezocht en met elk woord een associatie gemaakt met een wellicht idee voor de website. Ik heb gebruik gemaakt van deze methode omdat je hierdoor woorden krijgt die wellicht helemaal niet met het project te maken hebben en je daardoor out of the box moet gaan denken.

Ik heb hierbij leeruitkomst 2 behaald omdat ik aantoonbaar een onderzoekende houding heb door voldoende schetsen te laten zien. En ook laat zien dat ik van medium onafhankelijke concepten, namelijk de random woorden, heb vertaald in een idee van een medium.

Sprint 1

Leeruitkomst 2: verbeelden, realiseren en onderzoekende houding

Random word picker methode gebruikt om nieuwe ideeën te krijgen voor de website.



Schetsen van 1^e brainstorm ideeën

Om de resultaten van de crazy 8, de Random Word Picker en mijn concurrentie analyses te verwerken in website ideeën heb ik een begin schets gemaakt waarmee we misschien door kunnen werken.

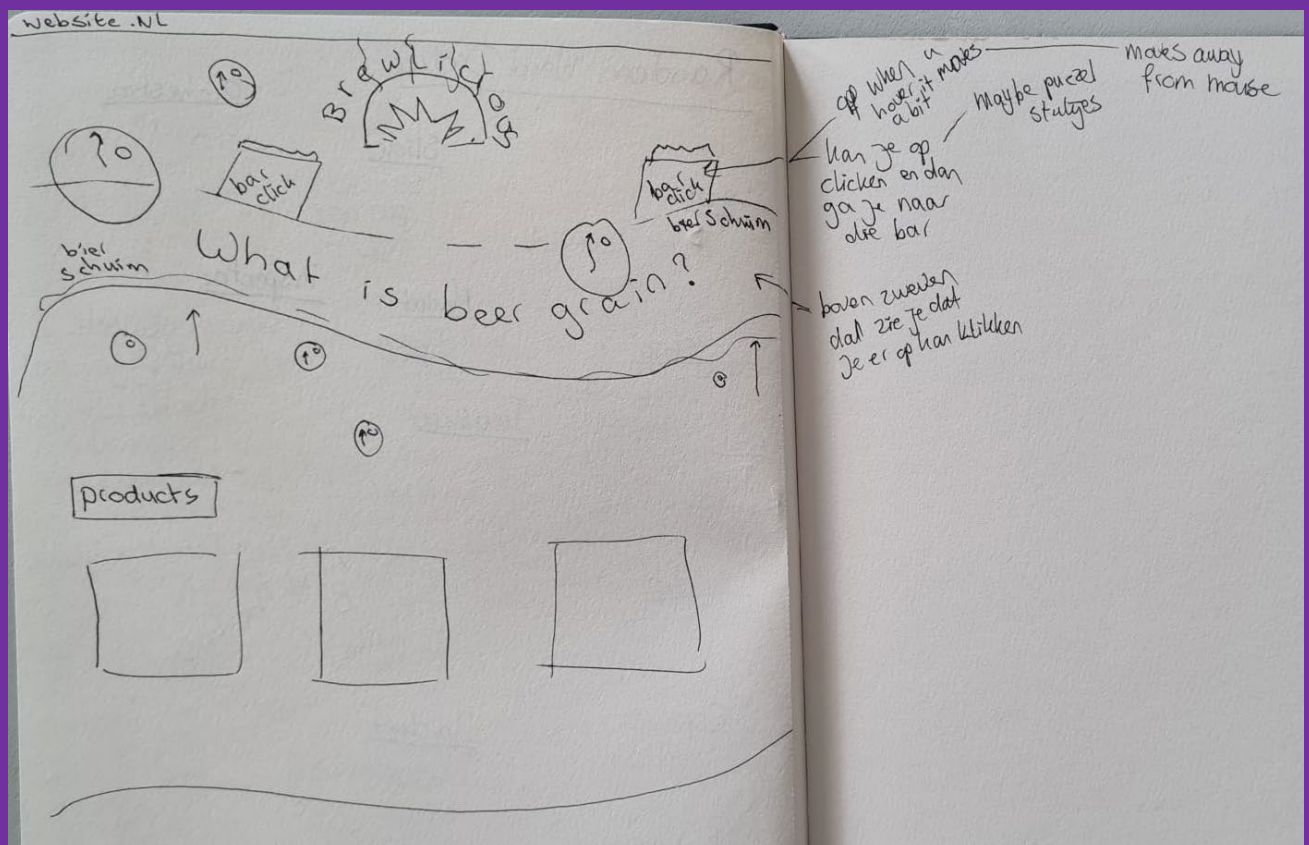
Ik heb hierbij bijvoorbeeld het idee van een speurtocht van de 'random word picker' gebruikt om biergranen repen te verstoppn in een bierschuim animatie. Ook heb ik op basis van de concurrenten het idee toegevoegd om gebruik te maken van kleine animaties en om de stijl van Brewlicious mee te brengen heb ik gebruik gemaakt van ronde en speelse vormen.

Ik hiermee leeruitkomst 2 behaald omdat ik hier een prototype heb gemaakt en concepten van de random word picker door vertaald heb naar een medium.

Sprint 1

Leeruitkomst 2: verbeelden, realiseren en onderzoekende houding

Resultaten van Crazy 8 en Random Word Picker verwerken in schetsen



Schetsen 2^e brainstorm ideeën

Een paar dagen na mijn 1^e schets ideeën ben ik bezig gegaan met een iteratie en nog meer mogelijkheden voor op de website.

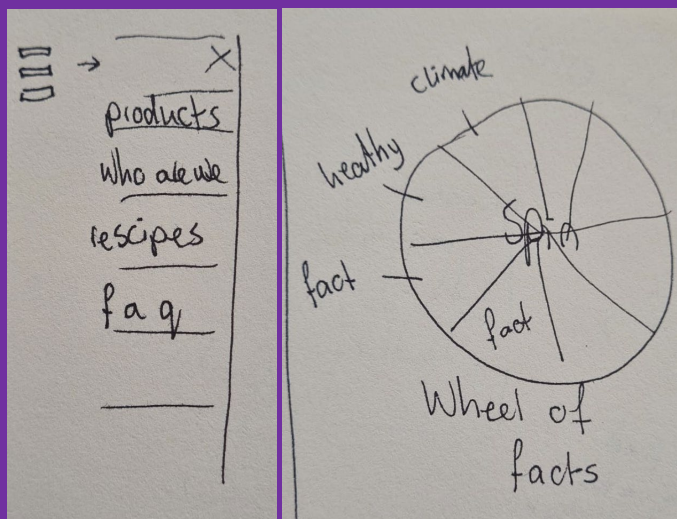
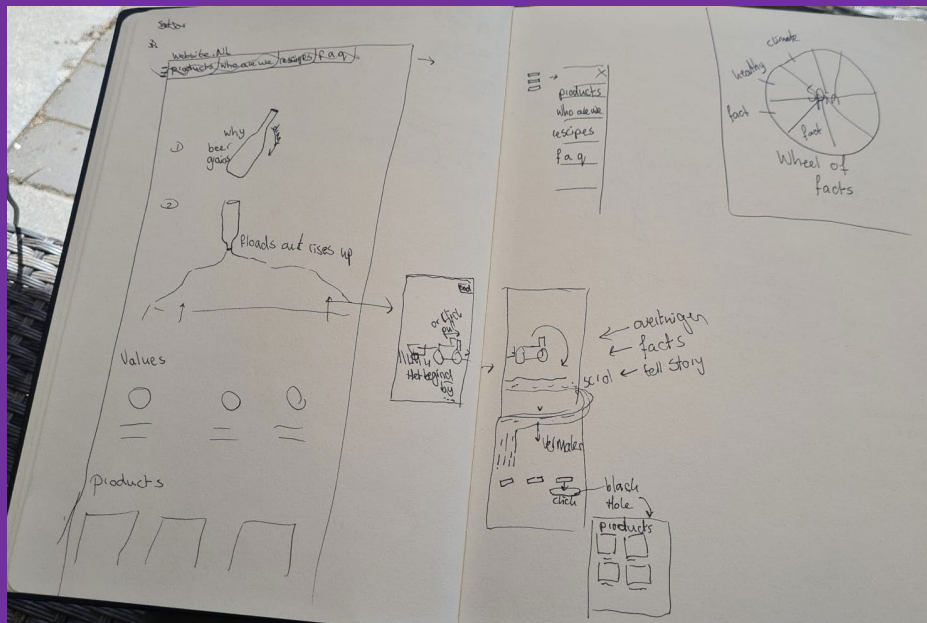
Hierbij heb ik leeruitkomst 2 behaald omdat ik prototypes maak en visualiseer. Ook heb ik leeruitkomst 3 behaald omdat ik iteratief te werk ben gegaan en een iteratie heb gemaakt van de 1^e versie van de website.

Sprint 1

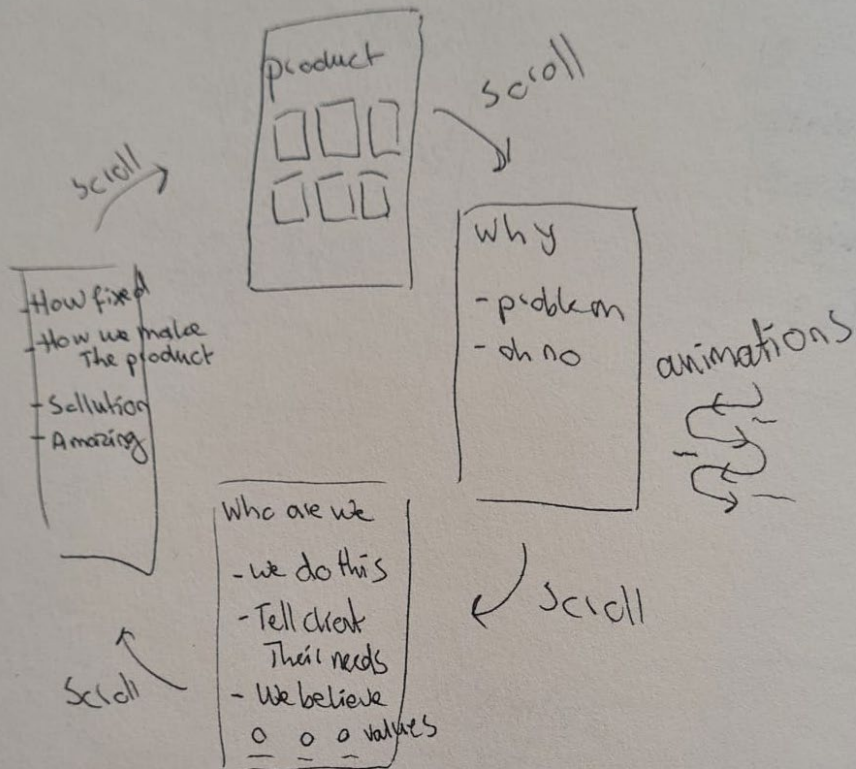
leeruitkomst 2: verbeelden, realiseren en onderzoekende houding

leeruitkomst 3: iteratief ontwerpen en evalueren

Iteratie van eerdere schetsen voor website ideeën.



recycle circle



presentative
pitch
analyse

Door gebruik te maken van de guiding principles die we hebben opgesteld ben ik bezig gegaan om concept namen te bedenken. Ik heb per guiding principle een woordweb gemaakt en gebrainstormed over mogelijke opties van concept ideeën. Ik heb gebruik gemaakt van woordwebs omdat je hierdoor makkelijk connecties kan maken, een overzicht hebt en door kan denken over andere associaties die je wellicht hebt bij een bepaald woord.

Hierbij heb ik leeruitkomst 1 behaald omdat dit past bij conceptontwikkeling. En ook leeruitkomst 3 omdat mijn uitingen, namelijk de conceptnamen, uit de guiding principles zijn voortgekomen.

Leeruitkomst 1: onderzoek en conceptontwikkeling

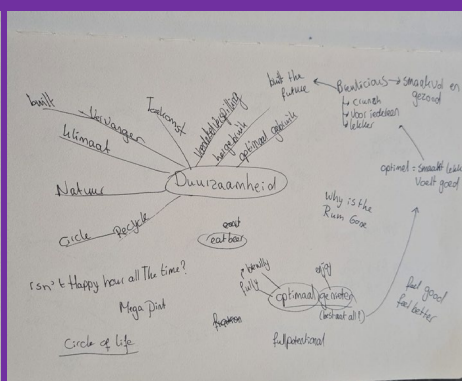
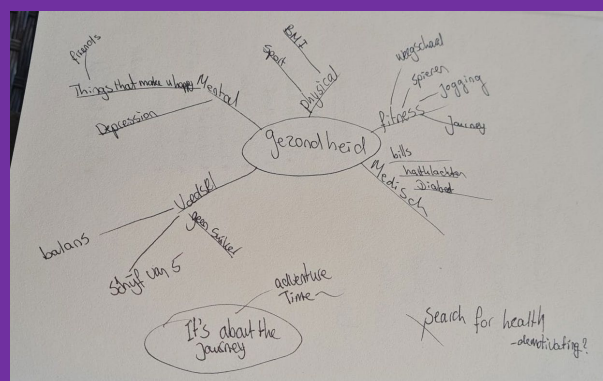
Concept ontwikkeling vanuit de
guiding principles.

Guiding principles

- gezondheid
- Duurzaam
- Eetlykheid
- Gelukkig
- Lekker

Concept ideeën

- * optimaal genieten
- * taste the freedom
- * godly good
- * enjoy every bite
- * Brew it yourself
- * Adventure
- * a better future one bite away
- * Discover your food
life
adventure
world
body
- * eat what feels good



good
 do something good
 enjoy life
 do what you want
 Safe the Planet
 climate
 do good
 feel good
 fun → alcohol
 Humor
 Mates
 Taste the freedom
 enjoy every bite
 express yourself
 free to taste
 goddly good
 Oddly good
 out of this world
 antonap de hestrek
 Progs vs
 Hugs to Happiness
 Palje Rust
 help The plants and Envoronment
 Discover
 do good
 feel good

help The plants and feel good
 do it
 you only Live once
 A better future
 like owning
 Decide how you life goes
 its your adventure
 Brevilicious, the
 These for adventure
 Journey for a better world
 Discover
 do good
 feel good
 Create your life
 plan your future
 freedom
 with you for you
 good for everyone
 Climate health
 your in control
 feel good
 decorate your planet
 built your world life
 brew for you
 knew it yourself

Concept moodboard

Om een idee te krijgen bij de concepten hebben we ze visueel gemaakt in een moodboard. Zodat de klant ook een idee krijgen bij het concept en de sfeer hiervan. We hadden voor de klant 3 concept voorstellen gedaan en uiteindelijk was 'one bite away' gekozen.

Dit past bij leeruitkomst 2 omdat ik door het maken van een moodboard het concept heb verbeeld en gerealiseerd in een duidelijker idee. Dit past ook bij leeruitkomst 1 omdat ik door het te visualiseren het ook goed communiceer naar andere.

Sprint 1

Leeruitkomst 1: onderzoek en conceptontwikkeling

Leeruitkomst 2: verbeelden, realiseren en onderzoekende houding

Concept visualiseren voor communicatie in de vorm van een moodboard



Retrospective sprint 1

Als leerteam doen we per sprint een retrospective zodat we kunnen reflecteren op ons handelen en de samenwerking. In sprint 1 moesten we vooral het project blijven laten lopen en wat meer de diepgang ingaan met ons onderzoek en niet iets doen wat geen zin heeft maar wel energie kost.

Voor mijn eigen handelen vond ik het deze sprint goed gaan, wel vind ik dat het tempo iets omhoog kan maar ik volgde de planning en deed de taken die moesten gebeuren. Voor volgende sprint ga ik persoonlijk proberen meer schetsen te maken zodat we ook iets hebben wat we aan de opdrachtgever kunnen laten zien.

Dit past bij leeruitkomst 4 omdat we hierbij reflecteren.

Sprint 1

Leeruitkomst 4: reflectie op functioneren en verbeteracties

Retrospective met leerteam om de samenwerking en eigen handelen te bespreken

Keep add drop improve

29-04-2022

Feedback: (meer over het project ipv samenwerking)

Keep	Add
- Het project blijven laten lopen	- Een reden hebben voor uitingen die wij maken en onderzoek dat wij doen
Drop	Improve
- Zomaar aan een onderzoek/uiting beginnen	- Meer gericht onderzoek en beargumenteren - Rollen duidelijk hebben - Beter weten wat we moeten doen

Sprint 2

Dirty thirty verhaal maken

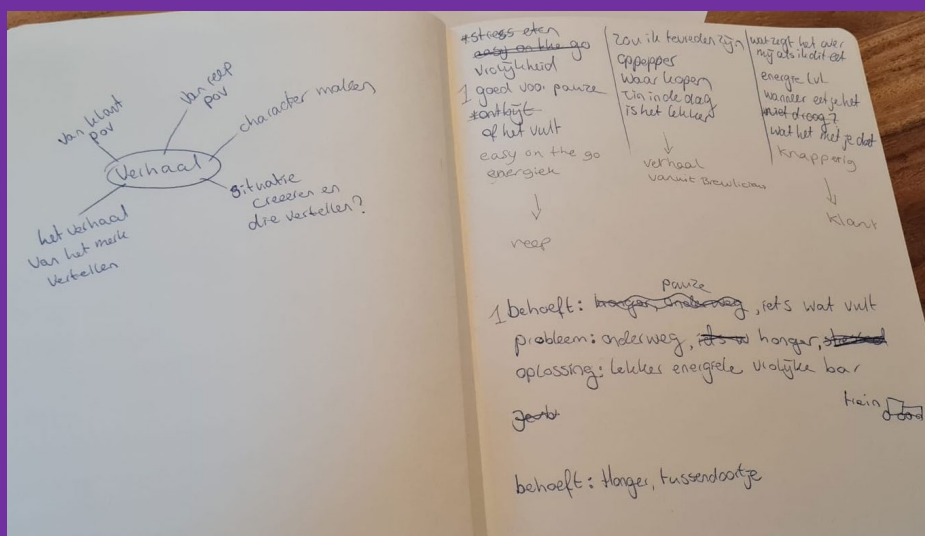
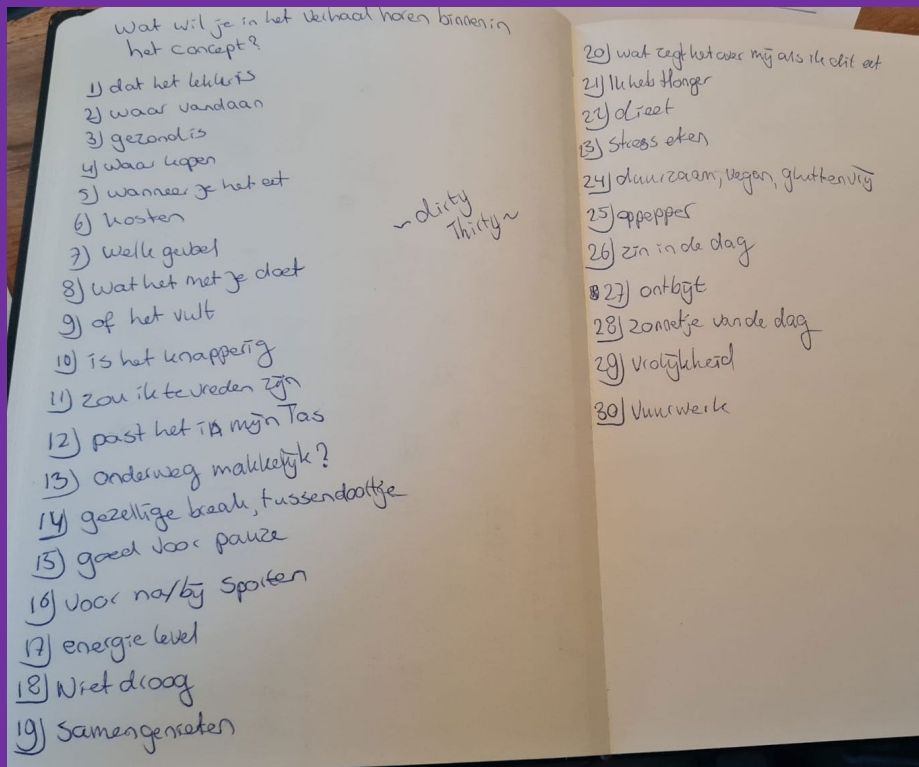
Om een verhaal te bedenken die past bij de flow van de website heb ik samen met Mirte en Bregje gezeten om verhalen te bedenken. We kwamen uiteindelijk achter dat dit niet een juiste methode was omdat we hiermee een echt verhaal maken en niet perse een flow van een website.

Hierbij heb ik leeruitkomst 2 gehaald omdat ik een medium onafhankelijk concept heb vertaald naar een medium

Sprint 2

Leeruitkomst 2: verbeelden, realiseren en onderzoekende houding

Dirty Thirty methode om op ideeën te komen voor verhaalvertelling
Brewlicious



Schetsen 3^e brainstorm ideeën

Om door te gaan met het concept 'One Bite Away' ben ik bezig gegaan met website ideeën en lay-outs van een mogelijke flow. Ik heb hierbij schetsen gemaakt in mijn dummy maar ook belangrijke onderdelen van de website op verschillende papieren geschetst en deze in verschillende volgordes neergelegd voor inspiratie.

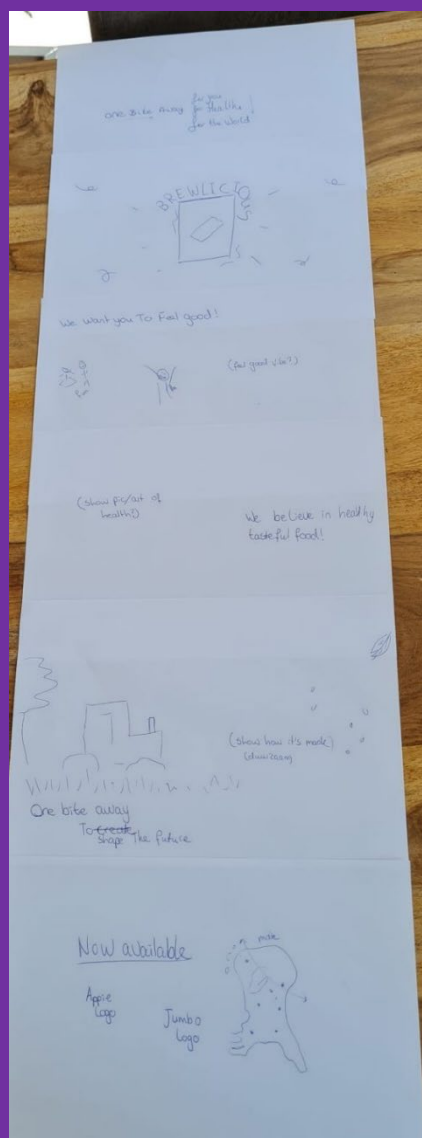
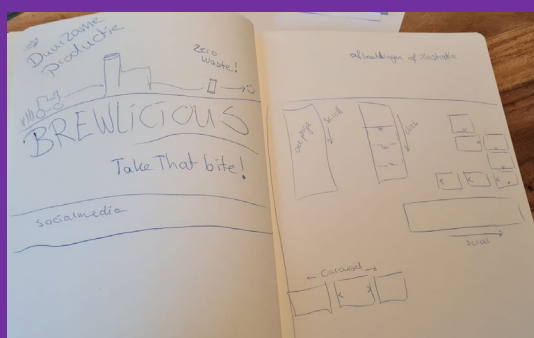
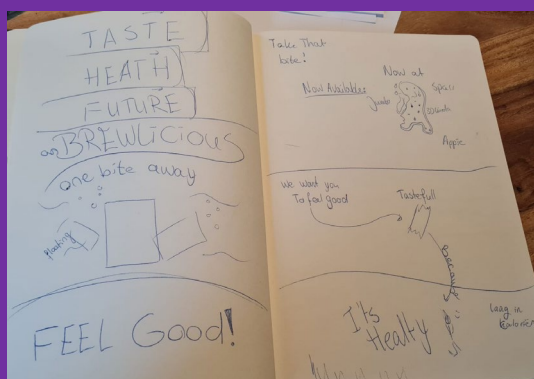
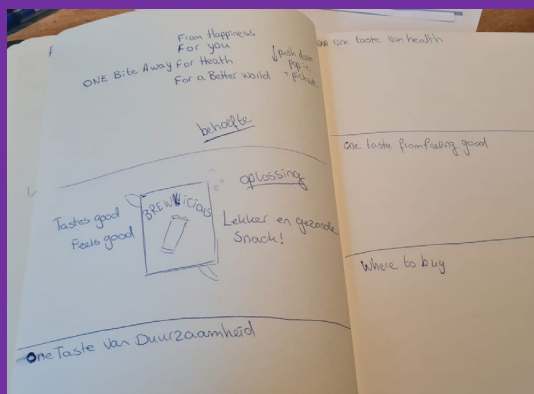
Hierbij heb ik van de leerteam brainstorm en dirty thirty meegenomen dat we de behoefte van de gebruiker moeten laten terugkomen en de spanningsboog kunnen gebruiken die ook voor pitches gebruikt wordt. Ook heb ik nagedacht over mogelijke richtingen van websites, horizontaal of verticale websites.

Dit past bij leeruitkomst 2 omdat ik een medium onafhankelijk concept heb vertaald naar een medium

Sprint 2

Leeruitkomst 2: verbeelden, realiseren en onderzoekende houding

Experimenteren met verhaalvertelling flow op website





Adobe XD website prototype 1

Om een idee te krijgen hoe een mogelijke website eruit ziet en om deze ook te testen bij de doelgroep zijn er prototypes gemaakt gebaseerd op de schetsen van de brainstorm ideeën en ons concept.

Dit past bij leeruitkomst 1 omdat ik overzichtelijk de resultaten communiceer van de brainstorm sessies.

Ook past dit bij leeruitkomst 2 omdat ik een werkend prototype heb gemaakt en een medium onafhankelijk concept heb vertaald naar een medium.

<https://xd.adobe.com/view/4f601fff-da9e-40ac-a1e5-1da21b0e99bb-1a33/>

Sprint 2

Leeruitkomst 1: onderzoek en conceptontwikkeling

Leeruitkomst 2: verbeelden, realiseren en onderzoekende houding

Prototypes maken gebaseerd op schetsen van eerder gebruikte methodes en onderzoek.

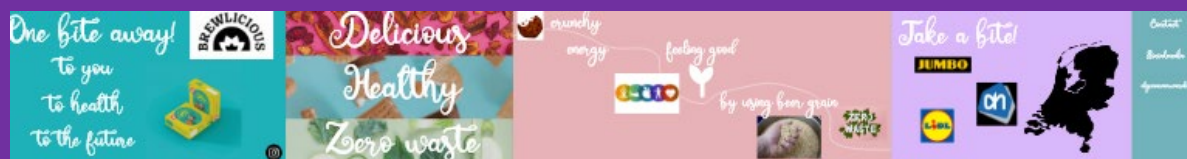
Adobe XD website prototype 2

Om het 1^e prototype te vergelijken met een mogelijke andere optie van website heb ik ook een andere website gemaakt in adobe XD om ook te testen en achter de sterke en zwakke punten te komen van beide website prototypes.

Dit past bij leeruitkomst 1 omdat ik overzichtelijk de resultaten communiceer van de brainstorm sessies.

Ook past dit bij leeruitkomst 2 omdat ik een werkend prototype heb gemaakt en een medium onafhankelijk concept heb vertaald naar een medium

<https://xd.adobe.com/view/43c9bfd1-b402-42a9-9d34-d2986b1854c2-169a/>



Sprint 2

Leeruitkomst 1: onderzoek en conceptontwikkeling

Leeruitkomst 2: verbeelden, realiseren en onderzoekende houding

Prototypes maken gebaseerd op schetsen van eerder gebruikte methodes en onderzoek.

Test plan

Om te gaan testen heb ik samen met mijn leerteam een testplan opgesteld. Dit past bij leeruitkomst 3 omdat we met een testplan aan de gang zijn gegaan om de demo's te testen bij de doelgroep.

Doel

We willen feedback ontvangen op onze wireframe schetsen om deze beter te maken en fouten eruit te halen. We willen ook weten of de boodschap goed over komt. Daarbij willen we ook weten wat de doelgroep aanspreekt en wat niet.

Vragen

Wireframe 1

Wil je er doorheen lopen en vertellen wat je ziet?

LSD

Wat is je eerste indruk?

LSD

Welk gevoel krijg je erbij?

LSD

Wat voor product denk je dat het is?

LSD

Waar denk je dat het bedrijf voor staat?

LSD

Wat spreekt je niet aan?

LSD

Wat spreekt je aan?

LSD

We willen graag zoveel mogelijk fouten eruit halen. Welke fouten zie jij?

LSD

Wireframe 2

Wil je er doorheen lopen en vertellen wat je ziet?

LSD

Wat is je eerste indruk?

LSD

Welk gevoel krijg je erbij?

LSD

Wat voor product denk je dat het is?

LSD

Waar denk je dat het bedrijf voor staat?

LSD

Wat spreekt je niet aan?

LSD

Wat spreekt je aan?

LSD

We willen graag zoveel mogelijk fouten eruit halen. Welke fouten zie jij?

LSD

Welk van de wiresframes heeft je voorkeur?

Sprint 2

Leeruitkomst 3: iteratief ontwerpen en evalueren

Test plan schrijven om de eerder gemaakte prototypes testen

Testen resultaten

Om de prototypes te testen welke flow beter werkt en welke minder hebben we getest op de doelgroep. Ik heb twee testen uitgevoerd en heb hiervoor om dit duidelijk te communiceren van mijn aantekeningen een tabel gemaakt met wat beter kan en wat goed was.

Dit past bij leeruitkomst 3 omdat mijn demo's bij de doelgroep zijn getest.

Dit past ook bij leeruitkomst 1 omdat ik de resultaten van het testen inzichtelijk communiceer.

Sprint 2

Leeruitkomst 1: onderzoek en conceptontwikkeling

Leeruitkomst 3: iteratief ontwerpen en evalueren

Testen van prototypes bij de doelgroep en inzichtelijk via een tabel resultaten communiceren.

GOED, VERTICAAL, TEST 1	SLECHT, VERTICAAL, TEST 1
Leuke kleuren Fijn lettertype, vrolijk Omdat het een doosje is maakt het je nieuwsgierig. Meer informatie Hoe het smaakt Logische volgorde Blij gevoel Gaat over gezondheid	Je zag niet over welk product het ging Soms nog onduidelijk Dacht dat het over kip nuggets ging Had niet door dat het Instagram logo Instagram was. Paarse kleur was te zweverig

GOED, HORIZONTAAL, TEST 1	SLECHT, HORIZONTAAL, TEST 1
De zeepbellen waren leuk Ronde vormen zijn leuk Take a bite is logisch met de winkels Blij en stoer gevoel maar ook schreeuwend Lekkere snacks en gezondheid heeft ze wel door, door dat het er staat en door de landbouw tekeningen Zou het ook kopen als haar kinderen het willen	Illustratie vorm is te complex Wilt geen video voor uitleg maar wel tekst Wilt weten welke smaak er is Hoezo is het gezond Hoezo zero waste Plastic is niet goed voor het milieu Feel good letters vallen niet op Je wilt op dingen klikken maar dat kan niet om meer te lezen Missed sommige plaatjes of snapt het niet

GOED, VERTICAAL, TEST 2	SLECHT, VERTICAAL, TEST 2
Ziet dat het de andere kant op gaat Lollig en industrieel gevoel Fijn dat het netter is Minder zweverig Monochrome kleur gebruik Ziet waar het bedrijf voor staat Bubbels lijken op een glas met brouwen Kreten zijn goed	Ziet dat het over een reep gaat maar mist link met bier Ziet niet dat het bierborstel is Verticaal is toch fijner dan horizontaal Rommelig Afbeeldingen niet mooi of duidelijk Meer informatie nodig over het product Je weet niet precies waar het over gaat

GOED, HORIZONTAAL, TEST 2	SLECHT, HORIZONTAAL, TEST 2
Zweverig /alt	Ziet niet perse waar het over gaat

Weet dat het iets met eten is
 Horizontaal is grappig en apart
 Luchtig ook alternatief door milieu dingen
 Snap de volgorde en is prima
 Inhoudelijk klopt het
 Ziet dat de lijn een volgorde moet aangeven
 maar vind het nog niet netjes en duidelijk met
 de afbeeldingen

Vind het te rommelig er nog uit zien
 De kleuren zijn te zweverig met het lettertype
 De relaties van de pagina's zijn niet even groot
 en lopen niet duidelijk over waarom
 De lijn is van boven naar beneden alsof het
 naar beneden loopt
 Afbeeldingen en plaatjes nog niet duidelijk
 genoeg en niet mooi uitgelijnd.

1) ^{leuker} ~~illustratie~~ ^{illustratie} ~~illustratie~~ ^{illustratie}
 bellen, zeepsop daarna ene bite away
 Schuimend lettertype dan rond
 kan nogens op drukken maar heeft niet de
 neiging
 Feel goed valt niet op
 op ons kleur dat aanspreekt, grijze
 achtergrond maakt het niet smalleitje,
 wit erop klikken
 "In being healthy" Winklet naar
 missed plaatje bij proteïne
 zeer afleidend plaatje waar te veel op te
 zien is, staat over, ligt op lebus.
 Vanke valt op, waarom Vanke's? Vanke
 is geen goede bedomst.
 Take a bite = ~~niet~~ logisch op kaart klikken,
 Om Winklet te zien

2) bij + sterke schuimend
 bubbles, belablaas
 champagne door uitroep teken
 3) bite en een way+! = klinkt negatief
 wilt niet gebeten worden en ook niet weg gaan
 klinkt als waarschuwing
 ↳ andere letter, lettertype zou helpen
 4) ~~Heater~~ lekkere snacks
 ↳ omdat er staat dat ze lekkers en
 gezond zijn
 ↳ door tractor en boerderij
 van het land.
 ↳ natuurproduct
 5) zero waste, gezonde voeding en lekkere snacks,
 dit spreekt haar aan, ligt dan de prijs.
 Lekker als kinderen het heel graag willen

6) die kleuren in plastic verpakt,
 - kan niet op link drukken, hoe doof
 - ze het met zero waste?
 ↳ hoe doet dit bedrijf
 ↳ wilt teken naar uitlog
 ↳ kan bij alles
 - welke smaak
 - 10/9 people
 - wat gezond
 - ~~zero zero waste~~ → geen video uitleg
 + leuke tekst veel
 - de illustratie stijl is te complex
 1) bubbles spreken aan
 ↳ ronde vormen, lekker luchtig.

2) ^{leuker} ~~leuker~~ ^{leuker} ~~leuker~~ ^{leuker}
 1) Wat leuker! better lettertype en kleuren
 vroeger zich af wat er in het doosje zit
 wat door dat ze naar rechts moet verticaal
 door halve tekst aan de rechter kant
 Veel meer info, hoe het smaakt, hoe het gezond
 wordt gezondheidsicon met goed
 leken is leuk!
 paars staat tegen te zien
 - Instagram, doet dat foto van jeft maken is.
 2) doosje is raaisel + wilt liever verrijheid
 op doosje klikken is leuk misschien
 Logische volgorde, lekker gezond duurzaam
 is goed volgorde
 3) heel bij, door lettertype! en leuk, en doosje
 4) kipnuggets, kip in geel doosje in supermarkt.
 Leukheid
 5) gezondheid,

6) Logo met het witte vlak
 kleur paars, zweverig
 2) product zelf, door dichte doos misschien
 3) hoe je zelf erin zetten geen leeg doosje
 alleen.
 de tweede was leuker,
 horizontaal fijn door letters van
 links naar rechts

Test 2

KW12019

- 1) kaartjes, gele verpakking, long o, rommelige letters, onduidelijke, planta, graankorrels, beergrain, Nederland + Winkelketens → door lopen
- 2) beetje luchtig, maar ook alternatief
↳ lettertype kleur, verpakking, milieu dingen rommelig.
weet relatie tussen pagina's in, niet allemaal even groot
- 3) zweverig + alt → lettertype
- 4) ~~in~~ iets met eten, groenten? kaasje? gaarden
- 5) milieus + gezondheid → door 'healthy' 'zero waste' 'feeling good' labels die pastel zijn. maar ook zweverig.
- 6) lettertypes, ~~kleur~~ rommelig, inconsistente pagina's niet symmetrie
- 7) dat het horizontaal is en ja maar er spreekt zich niks aan. strakke omgeving uniformiteit, zweverigheid twee kan dit helpen inhandelijk loopt het niet

8) layout → afstanden, plaatjes, randjes, marges

lijn is rommelig

↳ geeft van 1 naar ander. strakke punten misschien, van beneden naar boven is negatief



verticaal

- 1) Ziet dat het de andere kant op gaat, Ziet vooral zwart wit, monogroom, product Zelf in kleur, lollig over, industrieel. bubbles die er uit komen, ligt op een glas en brouwen, feel good zie je niet. te veel lettertypes. sommige plaatjes niet vrijstaat brand illustratie is vaag. varken, boom, kleiner bekening. minder zweverig, strakker, alternatief product. industrieel, maar alt
↳ door monogroom leeggebruik en door brand bekening
↓
simpele kleuren

3) geen gevoel, wat is het eigenlijk.

product beter laten zien, smaken meer info

- 4) roep, kaartje, alleen maar 6e zond door de verpakking. Niet sure of het duidelijk is mist trail naar brei.
- 5) vele lettertypes, zweverig lettertypes niet mooi monogroom in kleur best mooi, kaart van NL rommelig en niet interessant. pig niet duidelijk klein
- 6) de algomere strakke omgeving, naar beneden schuif scrollen toch natuurlijkere kreten ook goed.
- 7) layout again

↳ beeld jij staat voor

zero waste
aardse, milieus, met Jesse gezondheid
maar vooral milieus. Denkt dat ze er dik van wordt

haatler niet uit dat het briefje is

3) verticaal = voorkeur
minder zweverig

Scrollen = minder door layout van de ander, piejndeling Linda

Retrospective sprint 2

In sprint 2 was de planning goed geregeld en houden we rekening met elkaars leeruitkomsten. Wel mag het tempo waarin we werken iets omhoog.

Voor mijn handelen dit blok vind ik dat het best goed is gegaan. Ik heb veel gedaan maar het was wel allemaal nuttig voor de concept ontwikkeling en ontwerp van een website. Ook wilde ik deze of volgende sprint heel graag testen en dat doel is ook bereikt. Voor volgende sprint ga ik wel proberen om het testen eerder te doen en niet helemaal aan het einde van een sprint.

Sprint 2

Leeruitkomst 4: reflectie op functioneren en verbeteracties

Retrospective met leerteam om de samenwerking en eigen handelen te bespreken

Keep add drop improve
13-05-2021

Keep	Add
- Goed planning regelen - Rekening houden met leeruitkomsten (deliver) - Goed aan planning houden	- Testen - Smart doelen en guiding principles doornemen - Lessen vrolijk beginnen - Bij oude vakken terugkijken
Drop	Improve
- Teveel te snel in detail treden	- Tempo verhogen - Vaker doelgroep en guiding principles voor laten komen (presentatie)

Sprint 3

Het verhaal van Brewlicious schetsen

Nadat ik feedback heb gekregen dat mijn iteraties duidelijker moesten worden heb ik met mijn leerteam overlegd wat ze van mij nodig hebben zodat ik een goede bijdrage kan leveren in ons proces.

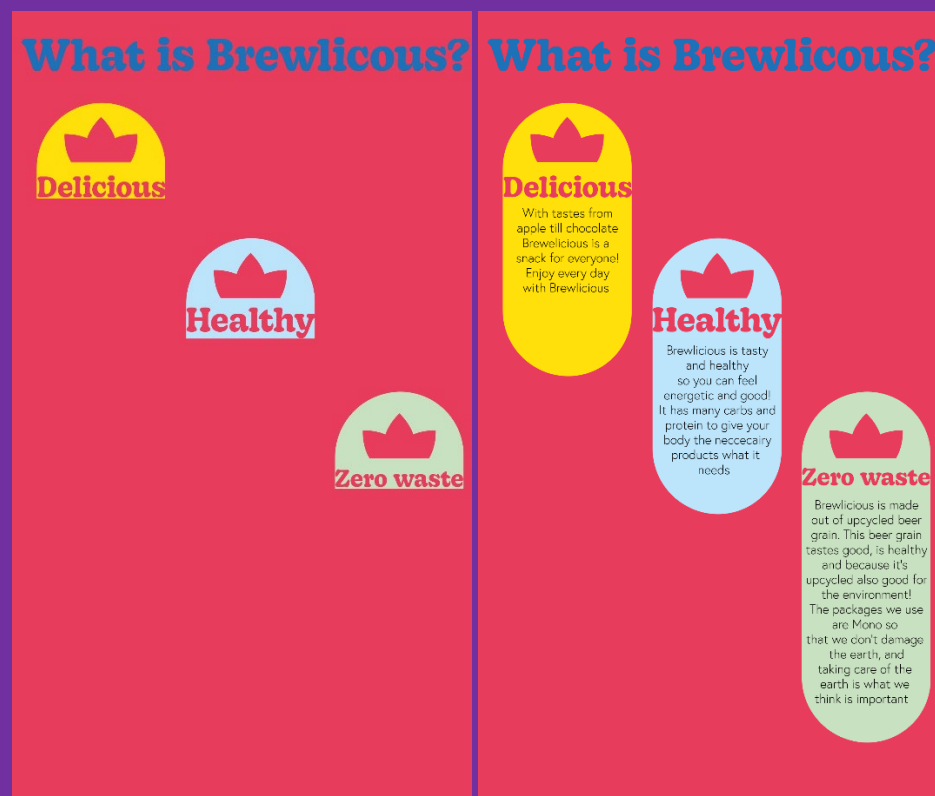
Hier kwam uit dat we vooral nog moesten focussen op het vertellen van het verhaal van Brewlicious, waarom ze lekker gezond en duurzaam zijn. Om dit verhaal op de juiste manier over te brengen bij de doelgroep heb ik verschillende ideeën gemaakt en deze uitgewerkt in prototypes zodat we deze kunnen testen bij de doelgroep.

Dit past bij leeruitkomst 2 omdat ik werkende prototypes heb gemaakt en verschillende ideeën heb gevisualiseerd. En ook nieuwe iteraties heb gemaakt.

Sprint 3

Leeruitkomst 2: verbeelden, realiseren en onderzoekende houding

Prototypes gemaakt voor het verhaal van Brewlicious, feedback verwerkt en iteraties gemaakt.



Dit is een iteratie die ook een clickable is: <https://xd.adobe.com/view/9c377bb6-25da-4fc1-a7ba-a2fedb3d0fa4-c964/>

Ik heb ook nog andere schetsen gemaakt



En hierop ook weer een iteratie omdat ik uit feedback kreeg dat een verhaal vertellen van links naar rechts makkelijker en netter was dan van boven naar beneden.



Testen van het verhaal van Brewlicious

Om het verhaal van Brewlicious te testen heb ik een test gevoerd met als doel om er achter te komen of de doelgroep het verhaal begreep.

Om de resultaten goed te verwerken heb ik een tabel gemaakt voor elke schets waarin staat wat wel en niet goed was volgens de doelgroep.

Dit past bij leeruitkomst 1 omdat ik onderzoek doe en test en dit aan de hand van tabellen door communiceer naar mijn leerteam waardoor de resultaten duidelijk zijn.

Sprint 3

Leeruitkomst 1: onderzoek en conceptontwikkeling

Leeruitkomst 3: iteratief ontwerpen en evalueren

Testen van prototype bij de doelgroep en inzichtelijk via een tabel resultaten communiceren.

Dit past ook bij leeruitkomst 3 omdat mijn demo's bij de doelgroep zijn getest.

Schets 1, adobe XD clickable

Goed	Fout
Kleuren vallen op, energiek en positiviteit Verhaal komt goed over Weet waar het bedrijf voor staat Kort en weinig tekst spreekt aan Klikken was wel leuk	Het was irritant dat je helemaal naar beneden moest scrollen om zero waste te zien, ik zou ze naast elkaar zetten alle 3. Had niet door dat je er op kon klikken. Weet niet wat upcycled is Mist de diepgang. Wilt graag cijfers weten, waarom het zo is, wat voor voedingswaarden erin zitten precies

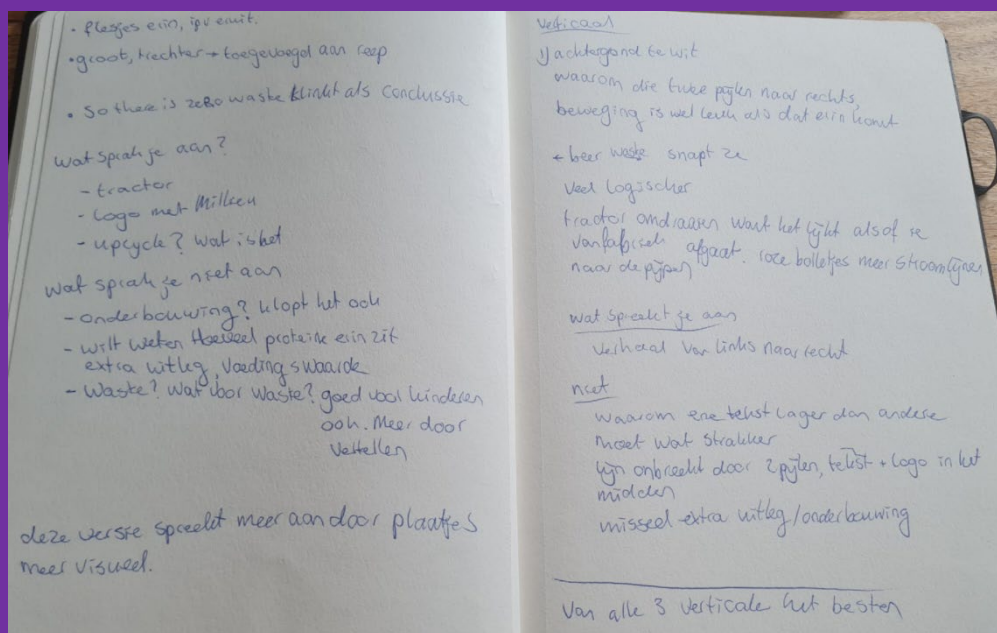
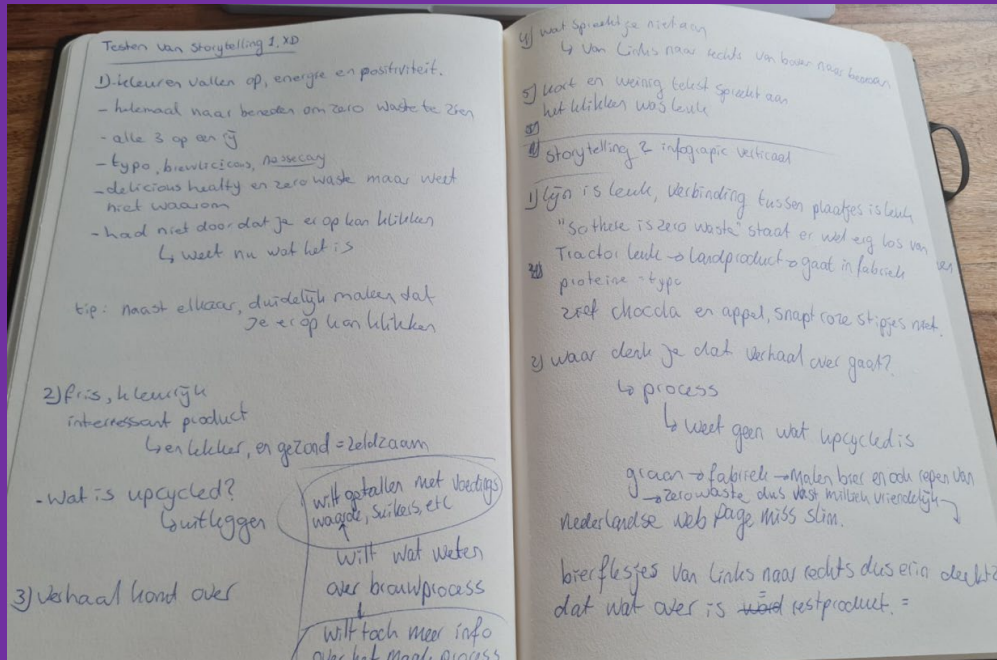
Schets 2, verticale infographic

Goed	Fout
De lijn is leuk, soort slang die de plaatjes verbind Tractor is erg leuk, je ziet dat het over een landproduct gaat, gaat dan de fabriek in Snapt appels en chocolade Ziet dat verhaal gaat over het proces Trechter voegt dingen toe aan een reep Logo met milieu spreekt aan Spreekt aan omdat het veel plaatjes is	'so there is zero waste' lijkt alsof het op de verkeerde plek staat, past niet bij de flow, en klinkt als conclusie niet iets wat je midden in een verhaal zet. Denkt dat de bierflesjes van links naar rechts de fabriek in gaan Snapt niet wat upcycling is Wilt meer diepgang Mist wellicht een Nederlandse versie van een website

Schets 3, horizontale infographic

Goed	Fout
Verhaal van links naar rechts De pijlen van beer en waste is duidelijk Vee logischer om te lezen Het zelfde als bij schets 2	Achtergrond te wit Waarom die twee pijlen naar rechts De tractor lijkt alsof hij van de fabriek afrijdt Een tekst is lager dan de ander dus dat moet strakker De lijn ontbreekt door die twee pijlen, ongelijke tekst en random logo in het midden

Mist extra uitleg en onderbouwing
Roze bolletjes meer naar de fabriek lijden als
soort boogje, niet er ook nog eens onder.
Wilt meer diepgang weer



Kleur onderzoek

Om onderzoek te doen naar welke kleur van de brand guide lines de doelgroep associeert met de belangrijkste thema's van Brewlicious en de guiding principles is er een enquête verstuurd die 24 keer is ingevuld. Ik heb gebruik gemaakt van een enquête omdat het niet vragen zijn waar ik super erg hoef in door te vragen en ik zo snel een grotere groep kon bereiken.

Hieruit blijkt dat bij het thema 'lekker' de kleuren roze (4,7 en 9) het meest populair waren. Bij het thema 'gezondheid' groen (6), bij 'zero waste' wit (3), environment groen (2, 6), energetic geel en donker blauw (5, 10), en bij 'feeling good' de kleur geel (5).

Dit past bij leeruitkomst 1 omdat ik onderzoek heb gedaan naar de doelgroep.



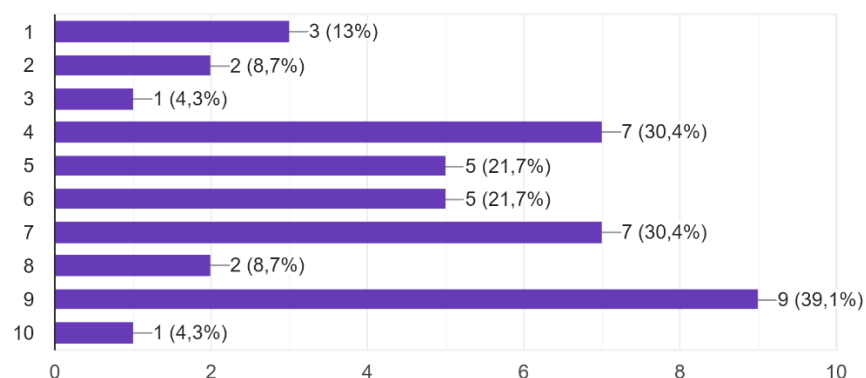
Sprint 3

Leeruitkomst 1: onderzoek en conceptontwikkeling

Kleuronderzoek enquête naar associaties die de doelgroep heeft met bepaalde kleuren en de guiding principles

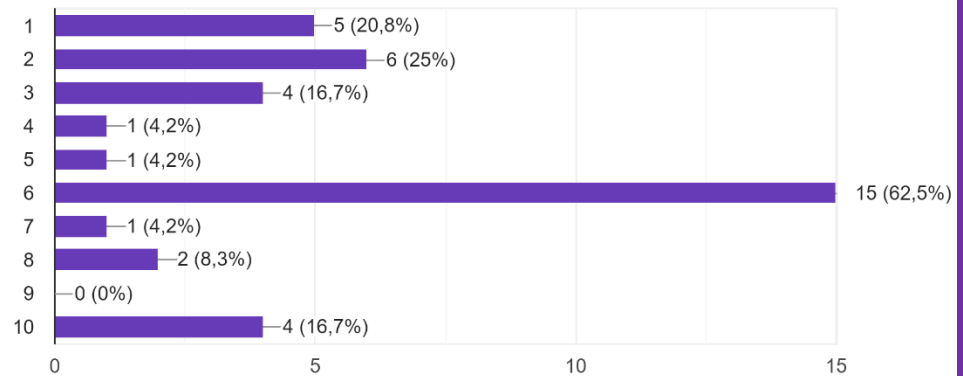
Which color(s) do you associate with "delicious"

23 antwoorden



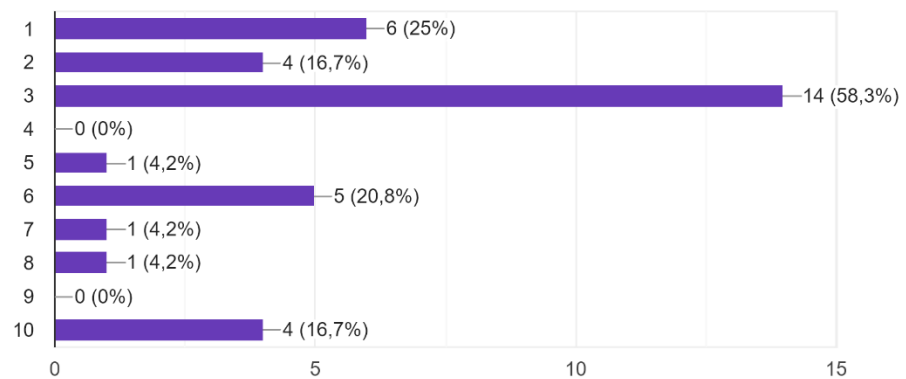
Which color(s) do you associate with "healthy"

24 antwoorden



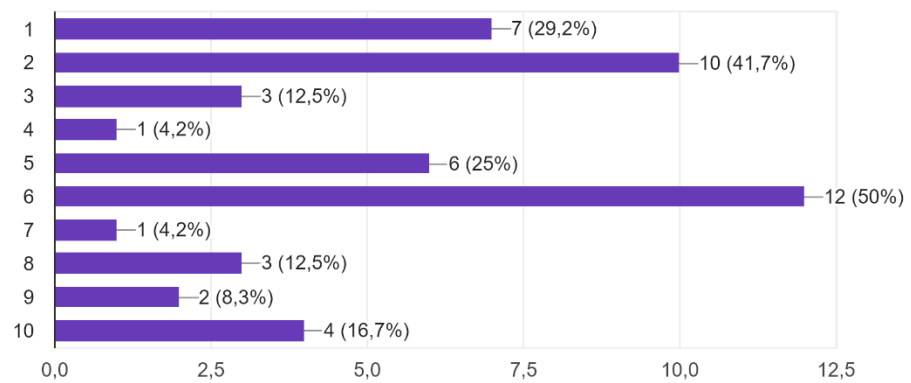
Which color(s) do you associate with "zero waste"

24 antwoorden



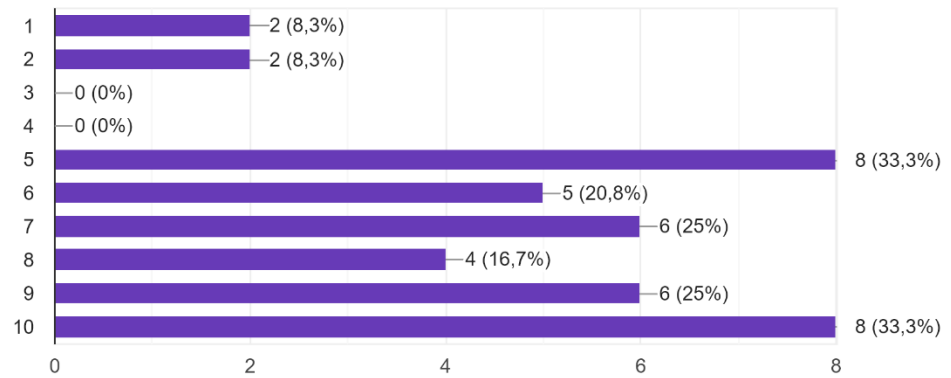
Which color(s) do you associate with "environment"

24 antwoorden



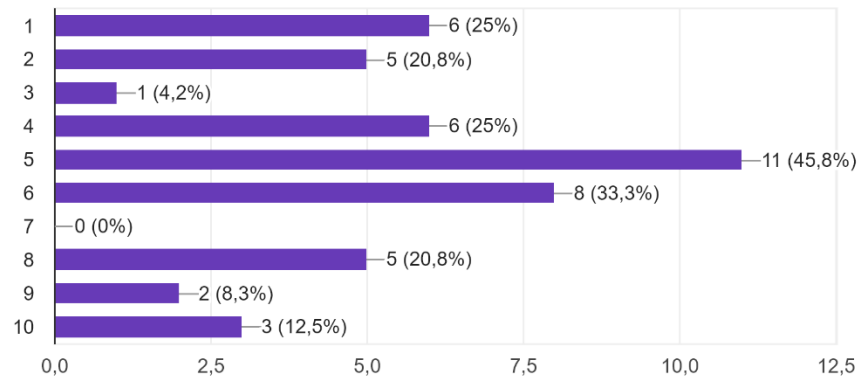
Which color(s) do you associate with "energetic"

24 antwoorden



Which color(s) do you associate with "feeling good"

24 antwoorden



Crazy 8 vanuit concept

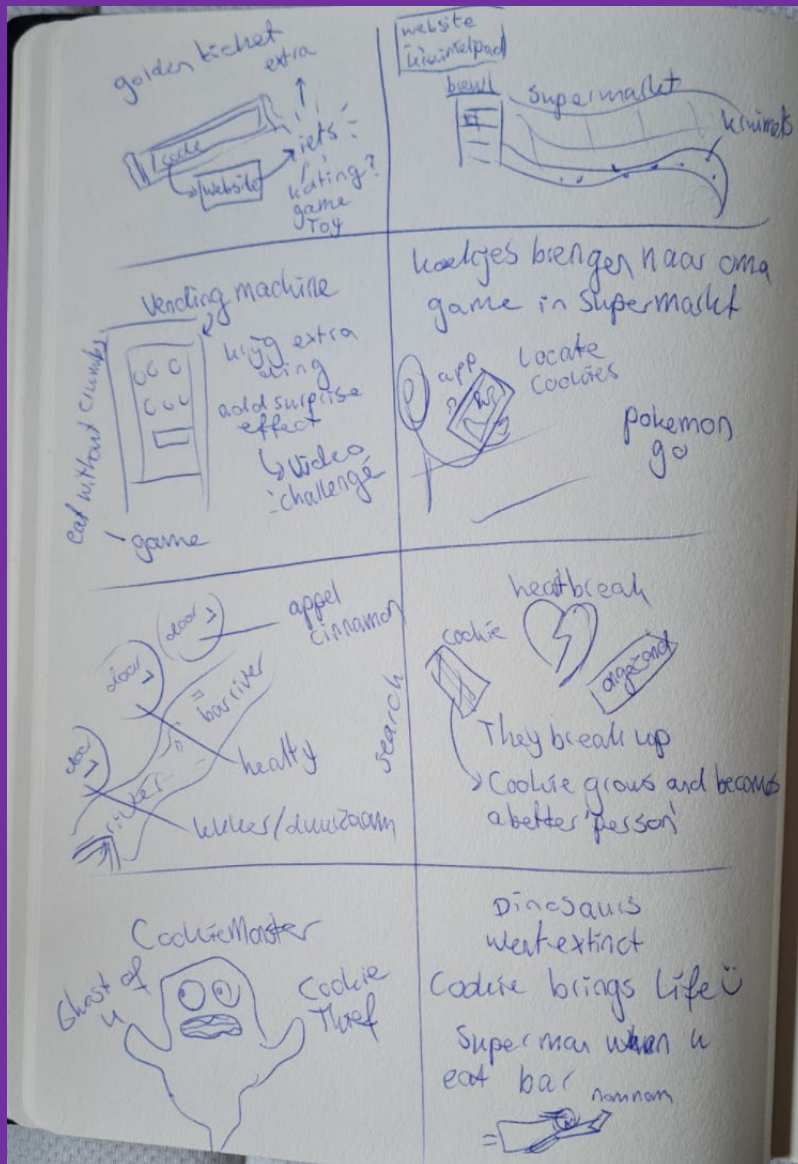
Om meer vanuit ons concept te werken hebben Bregje en ik allebei een crazy 8 gedaan om hierdoor nieuwe ideeën te krijgen van een website maar ook hoe de doelgroep bij de website gaat komen. We hebben gebruik gemaakt van de crazy 8 methode omdat we hierdoor out of the box konden gaan denken.

Ik heb hierbij leeruitkomst 2 behaald omdat ik aantoonbaar een onderzoekende houding heb door voldoende schetsen te laten zien.

Sprint 3

Leeruitkomst 2: verbeelden, realiseren en onderzoekende houding

Gebruik maken van de crazy 8 methode om ideeën te krijgen voor de website. Deze keer vanuit het concept bedacht



Nieuwe schets ideeën vanuit crazy 8

Om de ideeën van de crazy 8 te verwerken zijn we op ideeën gekomen om *One Bite Away* te visualiseren met een koekje waar je op moet klikken om jou 'bite away' te zien. Als je op de one bite klikt krijg je een feitje te horen, of een tip om gezonder te leven.

Een ander idee met de 'one bite' is dat de website dan vrolijk wordt omdat je 1 hap neemt en dan alles goed en vrolijk wordt.

Ook gaan we de doelgroep naar de Brewlicious repen leiden door middel van guiding.

We gaan met stickers in de winkel een kruimel spoor achterlaten. Omdat als je een hap neemt het product kruimelt.

Dit past bij leeruitkomst 2 omdat ik ideeën van een onderzoek visualiseer in een schets.

Sprint 3

Leeruitkomst 2: verbeelden, realiseren en onderzoekende houding

Visualiseren van ideeën van de crazy 8.



Retrospective 3:

In sprint 3 was het werk tempo meer omhoog gegaan wat fijn was. Ik had veel stress door de hoeveelheid werk dat nog moest gebeuren vorige sprint en met de eindpresentatie die steeds dichterbij komt. Het toevoegen van een snapchat groep is met het idee dat we dan minder onzin in de app groep gooien en dan een andere plek hebben waar we dingen kunnen sturen.

Sprint 3

Leeruitkomst 4: reflectie op functioneren en verbeteracties

Retrospective met leerteam om de samenwerking en eigen handelen te bespreken

Voor deze sprint vind ik dat ik goed heb bijgedragen aan het project en heb meegedacht met het concept en de uitingen.

Keep add drop improve

20-05-2022

Keep	Add
- Werk tempo - Veel testen - Strategie - Elkaar gerust stellen	- Bij je rol blijven - Energizers - Snapgroep aanmaken
Drop	Improve
- Minder stressen - Onzin sturen in app groep	- Werk motivatie omhoog - Focussen en blijven bij de taak

Sprint 4

Iteratie supermarkt stickers

Nadat we vanuit het concept een nieuw idee hadden bedacht heb ik dit uitgetekend zodat het ook duidelijk is voor de klant hoe er gebruik gemaakt kan worden van de stickers. Het enige probleem was dat de stickers nog niet ontworpen waren waardoor de schetsen nog niet helemaal accuraat waren.

Dit past bij leeruitkomst 2 omdat ik het medium afhankelijke concept 'one bite away' verbeeld en realiseer in een uitwerking.

Sprint 4

Leeruitkomst 2: verbeelden, realiseren en onderzoekende houding

Schetsen maken om het concept duidelijk te verbeelden en te vertalen naar een medium.



- biograan
Tractor
- biertlegje
fabriek + bier
- Duurzaam + Gezond
- Lelker

BrewLicious

Bier

Ingang



Sticker uiterlijk brainstorm

Om een manier te vinden om de sticker te verbeelden heb ik onderzoek gedaan naar hoe bier precies gemaakt wordt en hoe Brewlicious dit gebruikt zodat ik het proces goed kon uitleggen in stickers en een infographic. Met deze brainstorm sessie kwam ik er achter dat ik niet het hele proces moest afbeelden maar vooral nieuwsgierig moest maken door simpele plaatjes en teksten te gebruiken.



Biergraan, bierbostel

Bierbostel is het restant van de granen als je het bier hebt gemaakt

Biergraan nat en warm als het vrijkomt vanuit het brouwproces
Verwerken tot droog ingrediënt
560 kilo ton biergraan in NL
zeer voedzaam en lekker

Bloem vervanger. Alles wat met bloem kan met biergraan gemaakt worden

Brouwerij gebruikt granen om bier te maken, water neemt de suiker en zetmeel op van de granen en wordt suikerwater (wort)

Restant wat overblijft zijn vezels en eiwitten, hoge voedingswaarde
Lage calorieën omdat suiker en zetmeel er al uit is

Gerst is hoofdcomponent, graan.

Food&Agribusiness. (2021, June 29). Restproduct bierbostel krijgt nieuw leven als graanreep | F&A Update [Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=2XO84Dl4qy4&feature=youtu.be>

Sprint 4

Leeruitkomst 1: onderzoek en conceptontwikkeling

Leeruitkomst 2: verbeelden, realiseren en onderzoekende houding

Leeruitkomst 3: iteratief ontwerpen en evalueren

Schetsen maken gebaseerd op onderzoek en eerdere iteraties en test resultaten om het verhaal van Brewlicious te vertellen op de website.

(Food&Agribusiness, 2021)

Voor het maken van de stickers heb ik gebruik gemaakt van kleur onderzoek wat eerder is gebruikt. Hier kwam uit dat de kleur roze werd gezien als 'lekker', geel meer paste bij 'goed gevoel' groen bij 'gezond' en 'duurzaam'. Omdat uit het onderzoek kwam dat de meeste mensen groen bij twee onderwerpen vond passen heb ik er voor gekozen om groen te doen voor 'gezond' omdat grond 15 stemmen had gekregen bij gezond, en 12 bij duurzaam.

Dit past bij leeruitkomst 1 omdat ik onderzoek heb gedaan naar het maken van bier en hoe Brewlicious precies de repen maakt.

Dit past bij leeruitkomst 2 omdat ik een iteratie heb gemaakt van een prototype en op basis van resultaten en inzichten uit eerder onderzoek het concept heb vertaald naar een uitwerking.

Ook past dit bij leeruitkomst 3 omdat ik op basis van onderzoek naar inhoud het medium heb vormgegeven, ook heb ik het concept en de guiding principles gebruikt namelijk 'one bite away' en 'lekker' 'gezond' 'duurzaam' en 'gelukkig'.



Test resultaten stickers

Om de stickers te testen hebben we met het hele leerteam getest. Uit mijn test resultaten kwam positieve feedback, alleen dat de gele stickers iets duidelijk moesten, en dat bij blauw, de reep werd gemist. Dus dat je niet doorhad dat het over een gezonde lekkere reep ging dan.

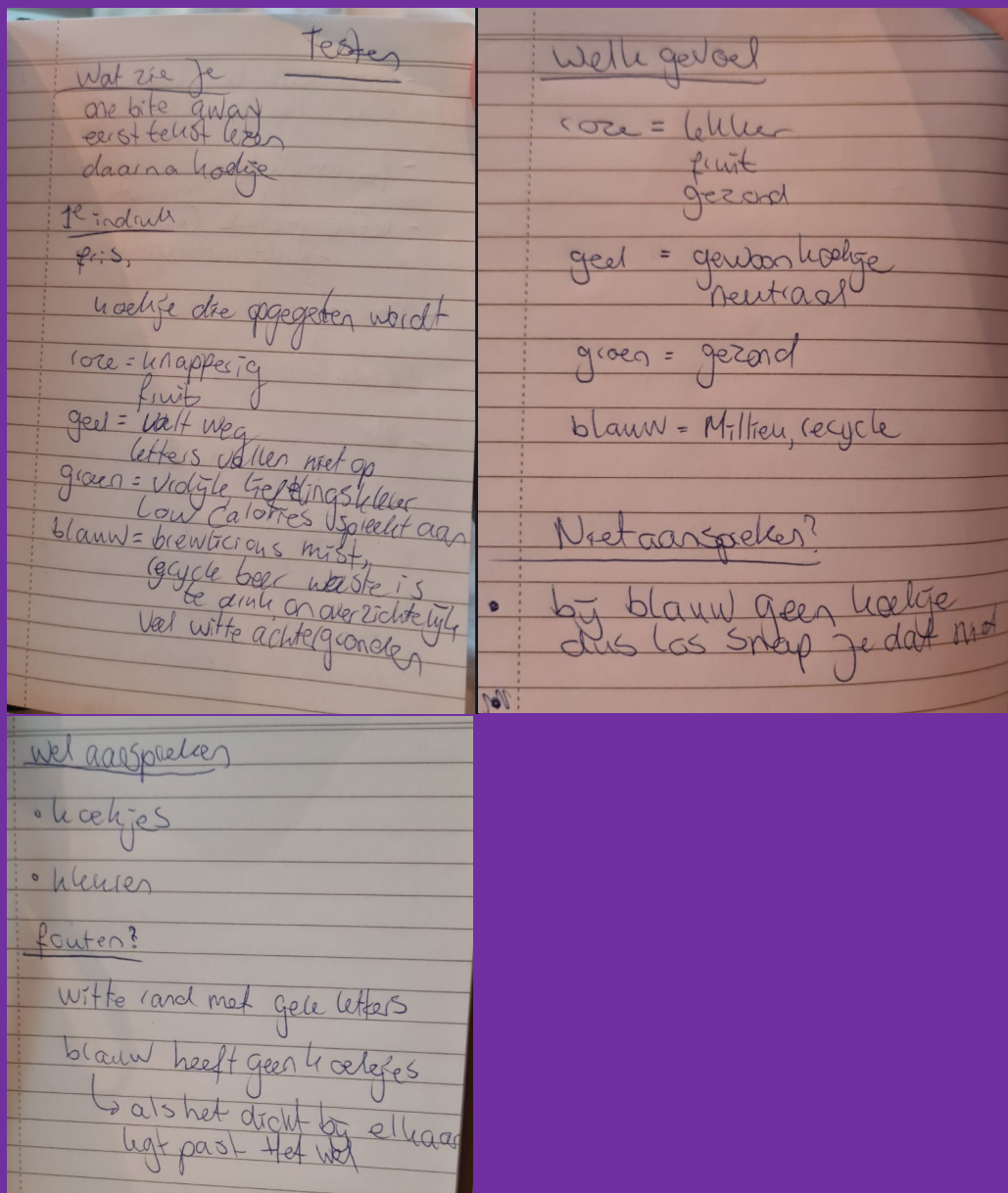
Sprint 4

Leeruitkomst 3: iteratief ontwerpen en evalueren

Testen van prototypes bij de doelgroep

Bij andere in het leerteam kwam vooral de opmerking dat in het koekje duidelijk een hap moest.

Dit past bij leeruitkomst 3 omdat mijn demo's bij de doelgroep zijn getest.



Verwerken feedback testen

Om de testresultaten te verwerken heb ik een nieuwe iteratie gemaakt van de stickers voor in de supermarkt. Deze stickers bevatten nu meer repen bij de kleur blauw en minder ingewikkelde plaatjes. Ook zijn de letters bij geel wat duidelijk door een zwarte lijn eromheen en zijn in de repen duidelijke happen genomen.

Dit past bij leeruitkomst 3 omdat ik iteratief aan het ontwerpen was en de demo aan de hand van gebruikerstesten met de doelgroep heb verbeterd.

Sprint 4

Leeruitkomst 3: iteratief ontwerpen en evalueren

Iteratie van stickers gebaseerd op test resultaten



Inforgraphic iteratie

Op de website moet nog het proces uitgelegd worden van het maken van de repen. Zodat zodra de gebruiker de stickers ziet in de supermarkt en hiermee nieuwsgierig is gemaakt, op de website kan zien wat Brewlicious eigenlijk is.

De eerder gemaakte infographics waren getest. Met deze feedback en de nieuwe stijl van de stickers heb ik een infographic ontworpen voor op de website. Zodra je boven een cirkel zweeft met je muis of er op klikt komt er een stukje tekst met extra uitleg voor als de gebruiker meer wilt weten. Uit het testen kwam namelijk dat mensen infographics leuk en duidelijk vonden, maar dat ze wel meer informatie zouden willen hebben. Ook vind de doelgroep het interactieve deel dat je ergens op kan klikken leuk.

Dit past bij leeruitkomst 2 omdat ik een iteratie heb gemaakt van een prototype en op basis van resultaten en inzichten uit eerder onderzoek het concept heb vertaald naar een uitwerking.

Dit past ook bij leeruitkomst 3 omdat ik iteratief aan het ontwerpen was en de demo aan de hand van gebruikerstesten met de doelgroep heb verbeterd.

Sprint 4

Leeruitkomst 2: verbeelden, realiseren en onderzoekende houding

Leeruitkomst 3: iteratief ontwerpen en evalueren

Iteratie prototypes van het verhaal van Brewlicious/ infographics met verwerkte resultaten van het testen bij de doelgroep



Persoonlijke Leerdoel

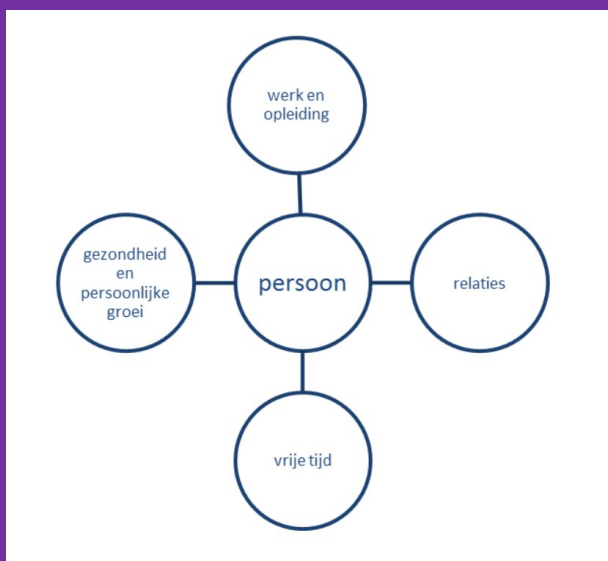
Mijn persoonlijke leerdoel dit blok was: “het leren van prioriteiten stellen waardoor ik mijn energie beter kan verdelen en daardoor minder stress krijg tijdens het werken aan een project”

Ik merk dat ik vaak mijn energie niet goed verdeel door mijn prioriteiten niet goed te stellen. Zo wil ik en met vrienden afspreken, aan mijn studie werken, sporten, series kijken, geld verdienen met mijn bijbaantje en dan moet ik ook nog tijd vinden om te slapen. Vorige periode merkte ik ook dat ik te veel wilde doen op een dag en mijn prioriteiten niet goed volgde waardoor mijn gezondheid ook achteruit ging.

Om deze periode mijn prioriteiten en energie beter te verdelen ga ik gebruik maken van het waardenkompas.

Leeruitkomst 4: reflectie op functioneren en verbeteracties

Retrospective met leerteam om de samenwerking en eigen handelen te bespreken



(Protocol Chronische Pijn, 2016)

Per sprint ga ik kijken waar mijn prioriteiten liggen en hierbij een planning maken waardoor ik mijn energie goed ga verdelen.

Hierop ga ik reflecteren met het STARR reflectie model (Benders, 2019). Ik gebruik STARR omdat ik hierdoor een beter inzicht krijg op mijn functioneren. Ook kan ik hierdoor per sprint kijken wat wel en niet werkte en dit meenemen naar een volgende sprint.

Sprint 1:

Werk:	10%
Opleiding:	20%
Sociaal:	20%
Vrije tijd:	20%
Gezondheid:	20%
Sport:	10%

Tijdens sprint 1 had ik het mijn prioriteiten goed verdeeld. Ik ging in beide weekends van sprint 1 naar een cosplay conventie waar ik naar toe wilde. Ook wilde ik met school aan de slag maar omdat het koningsdag tussendoor was gebeurde er niet veel aan mijn studie. Ik deed wat nodig was maar ik was persoonlijk niet tevreden hoeveel aandacht ik besteed aan school. Op de helft van sprint 2 werd ik ziek en kon ik daardoor niet veel werken aan school. Ik maakte gezondheid toen mijn prioriteit.

Mijn prioriteit in sprint 1 was dus vooral bij vrije tijd en gezondheid.

Ik had voor deze week geen goede planning gemaakt, alleen globaal wat er precies moest gebeuren. Ook heb ik niet alles gedaan wat ik wilde doen, zoals sporten. Dit was wel een lage prioriteit.

STARR Reflectie sprint 1:

Situatie: de situatie was dat ik mijn energie verdelen in wat mijn belangrijkste prioriteiten waren goed had bedacht alleen dat dit in realiteit niet gebeurde. Ook werd ik ziek waardoor mijn prioriteiten ook meer bij gezondheid lagen dan bij mijn studie.

Taak: om mijn prioriteiten te stellen en mijn energie goed verdelen.

Actie: ik heb mijn energie goed verdeeld maar had geen rekening gehouden met hindernissen zoals ziek worden.

Resultaat: Ik heb minder werk in mijn studie gestopt dan ik had gewild doordat ik ziek was geworden. Ik heb de taken die ik moest doen wel gedaan maar had het gevoel dat ik toch nog niet genoeg had gedaan.

Reflectie: ik ga voor volgende sprint beter vooruit plannen zodat ik ook zeker weet dat ik meer vrije tijd heb zonder dat ik nog aan mijn studie moet werken.

Sprint 2:

Werk:	10%
Opleiding:	25%
Sociaal:	25%
Vrije tijd:	13%
Gezondheid:	25%
Sport:	2%

In sprint twee begon de vakantie, in de vakantie was een weekend weg gepland, een familie borrel, afspreken met vrienden, autorijles, werk en dan ook nog studie.

Ik had deze week goed moeten plannen als ik ook nog aan mijn studie wilde werken. Mijn persoonlijke prioriteit lag bij sociaal en mijn studie maar doordat ik familie verplichtingen had was dit niet mogelijk. Ook was ik nog aan het herstellen van ziek zijn waardoor mijn gezondheid ook een prioriteit had.

Ik had uiteindelijk een planning gemaakt maar me hier niet aan gehouden waardoor ik niet zoveel aan mijn studie heb kunnen werken als ik had gewild.

STARR reflectie sprint 2:

Situatie: De situatie van sprint 2 was dat het vakantie was en ik ook verplichtingen had waar ik rekening mee moest houden waardoor ik mijn eigen prioriteiten niet helemaal kon volgen.

Taak: om mijn prioriteiten te stellen en mijn energie goed verdelen.

Actie: ik heb uiteindelijk al mijn doelen behaald maar niet zonder stress. De manier hoe ik mijn prioriteiten had ingepland volgde ik niet en zag uiteindelijk omdat het werk zich maar opstapelde door de bomen het bos niet meer.

Resultaat: doordat ik mijn energie deze sprint niet goed verdeelde en mijn planning niet goed had gevolgd en ingeschat hoeveel tijd iets koste raakte ik steeds meer in de stress waardoor ik meer bezig was met het feit dat ik veel moest doen maar het niet deed. Ook koste sommige taken zoals afspreken met vrienden voor een heel weekend best veel energie waardoor de planning van de dag daarna dan niet helemaal meer klopte omdat ik moe was.

Reflectie: ik had voor deze week wel een planning gemaakt maar had deze niet goed gevolgd. Voor volgende sprint ga ik proberen beter mijn planning te volgen en ook realistische doelen te stellen. Ook ga ik proberen in te schatten hoeveel energie een taak nou eigenlijk echt kost zodat ik mijn planning daarop kan aanpassen.

Sprint 3:

Werk:	5%
Opleiding:	40%
Sociaal:	25%
Vrije tijd:	15%
Gezondheid:	10%
Sport:	5%

Voor deze sprint heb ik me beter aan mijn prioriteiten gehouden en heb daardoor ook plannen moeten afzeggen. Ik had plannen om een heel weekend alweer met vrienden af te spreken. Maar gezien de hoeveelheid werk die ik nog wilde doen voor mijn studie, wilde ik me in sprint 3 hier vooral op concentreren.

Zo maakte ik aan het einde van sprint 3 ook een planning met tijden wanneer ik er aan begin en hoelang. Hierdoor kon ik 1 dag weg om met mijn vrienden af te spreken. Sport blijft een lage prioriteit maar wel iets wat ik graag wil doen. Alleen gezien de hoeveelheid tijd die ik nog had en andere prioriteiten besteed ik hier geen tijd aan.

STARR reflectie sprint 3:

Situatie: de situatie deze sprint was dat ik al heel lang plannen had staan met vrienden om af te spreken maar ik deze helaas deels heb moeten afzeggen omdat mijn prioriteit bij mijn studie lag deze sprint.

Taak: om mijn prioriteiten te stellen en mijn energie goed verdelen.

Actie: ik heb plannen afgezegd zodat ik beter aan mijn prioriteiten kon werken en minder stress kreeg. Ook kreeg ik steeds meer een plan hoeveel ik moest doen voordat de deadline kwam waardoor ik ook steeds beter dingen kon inplannen. Ik had een planning gemaakt voor op een drukke dag waarin ik werkte met tijd en hoelang ik ergens aan ging werken.

Resultaat: ik was deze sprint nog erg gespannen door de hoeveelheid werk maar had wel het gevoel dat ik genoeg had gedaan en mijn prioriteiten goed had verdeeld. Ook omdat ik een planning had gemaakt voor een drukke dag, dit gaf ook meer rust.

Reflectie: voor volgende sprint ga ik vaker dingen inplannen met tijd en mij ook hier aan houden zodat mijn energie goed verdeeld is en ik minder stress heb aan het einde van dit blok.

Sprint 4:

Werk:	0%
Opleiding:	60%
Sociaal:	5%
Vrije tijd:	20%
Gezondheid:	10%
Sport:	0%

Deze sprint werkte ik met een planning waarin ik met tijdblokken werkte, kleurtjes, en hield ik me aan de planning. Ik had alles goed gepland en vooruitgewerkt waardoor mijn stress veel minder was en ik zelfs nog energie over had voor andere taken.

STARR reflectie sprint 4:

Situatie: de deadlines kwamen steeds dichterbij en het weekend voordat we alles moeten inleveren heb ik plannen die ik niet kan afzeggen, waardoor ik alles in sprint 4 af wilde hebben zodat ik in sprint 5 niet meer hoeft te stressen en zonder zorgen van mijn weekend kan genieten.

Taak: om mijn prioriteiten te stellen en mijn energie goed verdelen.

Actie: ik heb een planning gemaakt met tijdblokken waar ik me aan hield, ik heb erg vooruitgewerkt en geprobeerd zo veel mogelijk in sprint 4 af te hebben zodat ik in sprint 5 en bij de oplevering minder stress heb.

Resultaat: ik volgde mijn planning doordat ik erg veel druk voelde en doelen voor mezelf had gesteld die paste bij mijn prioriteiten. Door de tijdblokken planning verdeelde ik mijn energie goed waardoor ik ook het gevoel had dat ik genoeg deed op een dag en het efficiënt aanpakte.

Reflectie: in sprint 5 ga ik zo door met deze planning, ik ben erg trots hoe ik geleerd heb hoe ik mijn energie goed kan verdelen door prioriteiten te stellen en een planning te volgen.

● 9-10 Naar markt stof kopen 09:00 - 10:00 ● 10-10.45 cosplay verven 10:00 - 11:00 ● 11-12 sales strategie zoeken 11:00 - 12:00 ● Lenzen schoonmaken cosplay 11:00 - 12:00 ● 12.30 entrepreneurship mee... 12:30 - 13:30 ● 14.00 uur studio meeting 14:00 - 15:00 ● 15-17 smart doelen opstellen	● 9-12 Werken aan verslag stu... 09:00 - 10:00 ● Testen van stickers 12:00 - 13:00 ● Infographic studio 13-16 13:00 - 14:00 ● 16-16.30 bronnen apa verwe...
--	---

Reflectie create

Om te reflecteren op mijn eigen handelen voor create ga ik gebruik maken van een STARR reflectie model. (Benders, 2019)

Situatie: voor dit blok heb ik samengewerkt met Jasmin van Emmerloot, Bregje Schoenmakers en Mirte Brouwer voor Brewlicious om een meer naamsbekendheid te creëren door middel van een campagne en een website.

Taak: mijn taak dit blok was create. Ik was verantwoordelijk voor het maken van schetsen en het opleveren van ideeën aan deliver zodat zij er een eindproduct van konden maken en onderdelen konden samenvoegen.

Actie: om genoeg schetsen te maken heb ik verschillende methodes toegepast zoals 'crazy 8' en 'random word picker' zodat ik out of the box kon gaan denken.

Ook heb ik mijn schetsen en producten getest en onderzoek gedaan bij de doelgroep zodat ik kon door itereren en op deze manier de doelgroep goed heb betrokken bij het proces.

Resultaat: het resultaat was dat ik verschillende producten heb getest en aan deliver heb doorgespeeld. Hierdoor kon het eindproduct gemaakt worden op basis van producten die getest en onderzocht zijn bij de doelgroep.

In het begin van het blok had ik vooral heel erg veel schetsen gemaakt en had ik nog niet helemaal door wat deliver precies nodig had om een goed eindproduct te maken. Nadat ik hier achter kwam heb ik aan deliver gevraagd wat ze precies van mij nodig hebben zodat ik goed kan meehelpen in het proces. Hier kwam uit dat ik vooral op kleinere onderdelen van de website en campagne moest focussen en de storytelling.

Ik ben hier op gaan focussen en heb toen het onderzoek beter aangepakt met een specifieke focus op bepaalde onderdelen en niet de hele website maken gezien dat delivers taak is. Zo is de kwaliteit en de duidelijkheid van mijn schetsen en ideeën beter geworden in de loop van het proces en ben ik meer gaan convergeren nadat ik heel erg aan het divergeren was in het begin van het blok.

Reflectie: ik ben er achter gekomen dat ik minder snel moet luisteren als iemand anders, of ikzelf een idee snel afkapt. Als ik een idee heb moet ik naar de mogelijkheden gaan kijken en niet naar redenen waarom het niet kan. Hierdoor gaan er mogelijkheden open en kan je makkelijker out of the box denken.

Ook ben ik er achter gekomen dat ik het brainstormen van create leuk vind en het schetsen van ideeën ook. Het maken van eindproducten en oplevering wat deliver doet vond ik vorig blok erg leuk alleen toen vond ik de verantwoordelijkheid om een leerteam te begeleiden door het proces veel minder leuk. Met deze rol had ik deze verantwoordelijkheid niet, maar kon ik alsnog producten maken. Dit vond ik erg leuk om te doen.

Wel ga ik voor een volgende keer gelijk proberen onderzoek te doen naar onderwerpen die mijn leerteam ook nodig heeft tijdens het proces zodat ik niet te lang onderzoek doe naar een onderdeel dat uiteindelijk niet gebruikt gaat worden in het eindproduct.

Ook zou ik voor een volgende keer proberen vaker te brainstormen met een leerteam en niet als ik alleen ben. Met meerdere mensen brainstormen brengt veel meer ideeën waardoor je ook makkelijker verschillende soorten ideeën krijgt.

Leeruitkomst 4: reflectie op functioneren en verbeteracties

Retrospective met leerteam om de samenwerking en eigen handelen te bespreken

Bronnen

Bakasable. (sd). <https://bakasable.fr/>. Opgehaald van <https://bakasable.fr/>

Benders, L. (2019, 11 18). www.scribbr.nl. Opgehaald van stage/starr-methode/:
<https://www.scribbr.nl/stage/starr-methode/>

Biotoday. (sd). <https://www.biotoday.bio/en/>. Opgehaald van <https://www.biotoday.bio/en/>

Bolletje. (sd). <https://bolletje.nl/>. Opgehaald van <https://bolletje.nl/>

eatnatural. (sd). <https://www.eatnatural.com/nl/>. Opgehaald van <https://www.eatnatural.com/nl/>

Food&Agribusiness. (2021, 6 29). [2XO84DI4qy4](https://www.youtube.com/watch?v=2XO84DI4qy4). Opgehaald van [youtube.be:](https://www.youtube.com/watch?v=2XO84DI4qy4)
<https://youtu.be/2XO84DI4qy4>

Likely-Story. (sd). <https://likely-story.co.uk/>. Opgehaald van <https://likely-story.co.uk/>

MadeByStagement. (sd). <https://www.madebystatement.com/>. Opgehaald van
<https://www.madebystatement.com/>

projectlima. (sd). <https://projectlima.co/neurodiversity/>. Opgehaald van
<https://projectlima.co/neurodiversity/>

Protocol Chronische Pijn. (2016, 8). *Bijlage 13: Waardenkompas*.

quaker. (sd). <https://www.quakeroats.com/>. Opgehaald van <https://www.quakeroats.com/>

Simmons, J. (sd). <http://nofun.io/>. Opgehaald van <http://nofun.io/>

wwf. (sd). <https://www.wwf.nl/>. Opgehaald van <https://www.wwf.nl/>

Zonnatura. (sd). <https://www.zonnatura.nl/>. Opgehaald van <https://www.zonnatura.nl/>