

Portfolio

Reflectie deel A, Eline Fang 2150751



01

h een
er en kan
en

LUK 3.3 De student betreft medestudenten om zich een beeld te vormen van haar ontwikkeling als ontwerper en kan deze inzichten omzetten naar persoonlijke leerdoelen

BC 3.3.1 Je legt jouw ontwikkeling als ontwerper in wording vast in woord en beeld op basis van de input van medestudenten op jouw werk en werkwijze

ende periode

BC 3.3.2 Je stelt nieuwe leerdoelen op voor de komende periode en legt vast welke theorie je daarbij gaat gebruiken

twikkeling als ontwerper in wording vast
sis van de input van medestudenten op jouw



REFACE

前言

In deze Portfolio reflectie zit mijn leerdoelen voor de komende periodes en verzamel ik werk dat ik heb gemaakt die mijn ontwikkeling laat zien als ontwerper. Ik denk na over wat ik in deze cursus heb gedaan en hoe ik het in de volgende cursus anders zou kunnen aanpakken. Verder laat ik feedback zien wat ik van mijn medestudenten heb gekregen om input te krijgen op mijn werk.

Hi, hello, dit is Eline. Ik ben een enthousiaste grafische ontwerper , youtuber en content creator . Als grafische ontwerper richt ik mij op het creëren van visuele ontwerpen die inspireren en ik die met passie ontwerp. Mijn werk varieert van logo's , grafische designs . Naast het ontwerpen ben ik ook Youtuber, maker van clay charms en content creator. Ik deel mijn levensstijl en maak video's over mode en skincare. Verder vind ik het ook leuk om grafische video's te maken, zoals motion designs.



Love

MY WORK 作為建造者建

Reflectie cursus 3

Wat heb ik gedaan deze cursus 3?

We zijn begonnen met het maken van Portfolio reflectie, zo ben ik meer over mijzelf te weten gekomen en wat mijn kwaliteiten en valkuilen zijn. Verder zijn we deze cursus gaan starten met Mensgericht ontwerpen en dat we daarbij verschillende prototypes moesten gaan maken en dat te gaan testen met onze doelgroep. Hierbij hebben we verschillende mensen geïnterviewt en leren werken met meerdere studenten. Ik had kennisgemaakt met usability, dus voor de doelgroep ontwerpen wat heel nieuw voor mij was. Ook heb ik leren werken met Scratch & 7 billion of Humans. Ik heb nu kennisgemaakt met de basisprincipes van programmeren om daarna met Arduino te gaan werken. (interactief product) Ik heb deze week (week5) leren werken met Arduino , zoals schakelingen bouwen en werken met breadboard, verder hebben we de sensor gebruikt en de buzzer om alles in elkaar te krijgen wat een hele grote uitdaging was, want het was heel moeilijk. Leren samenwerken in groepjes van 4 en prototype ontwikkelt om die later te testen. Testplan samen uitwerken en User need Statements gemaakt. Verder zijn we gaan brainstormen en gaan schetsen om ideeën te genereren.

Wat ik voor de volgende keer anders ga doen

Eerder beginnen met Arduino pseudocode maken en meerdere prototypes uitproberen, want het was heel erg lastig om te coderen. Verder denk ik dat ik bij deze cursus heel erg mijn best heb gedaan om voor de juiste resultaten te zorgen.

Mensgericht ontwerpen, ontwerp vragen

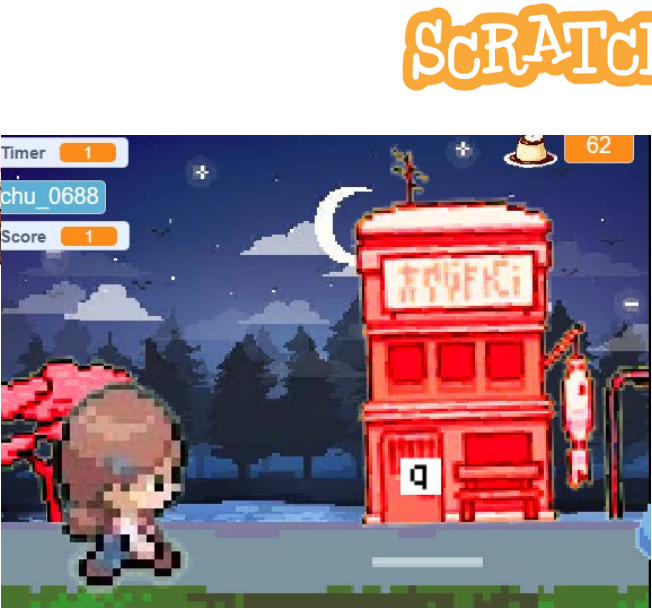
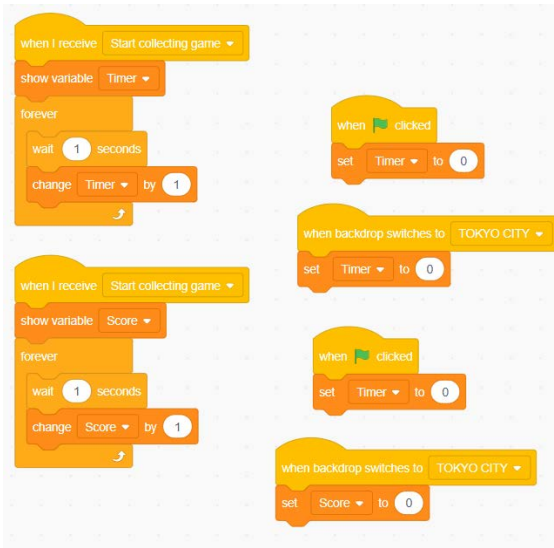


“Hoe kunnen we ervoor zorgen dat alle klanten van de Albert Heijn al hun boodschappen afrekenen in de supermarkt middels een interactief prototype(digitale systeem) om winkeldiefstal te verminderen en de winkelervaring veiliger te maken?”

“Nu kunnen we het stelen voorkomen met onze prototype wat een grote voordeel is voor de Albert Heijn, maar ook zodat de klanten van Albert Heijn een veiliger gevoel hebben tijdens het winkelen, want er wordt waarschijnlijk minder gestolen. Het veiliger gevoel tijdens het winkelen is het doel.”

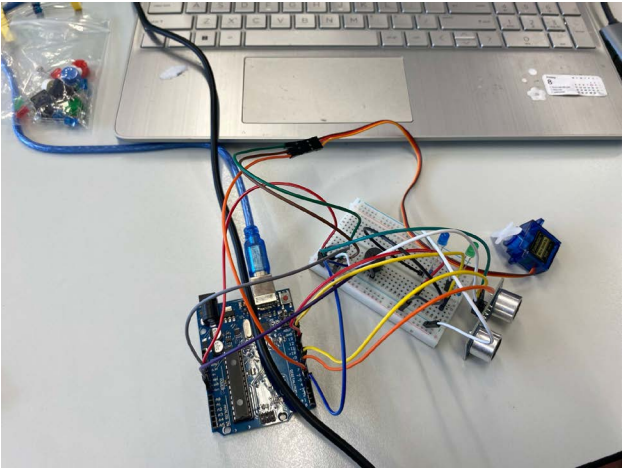
Beschrijving: Dit is Datapunt 3B en ik ben gaan samenwerken met Nynke. We moesten een probleem gaan vinden en daar een ontwerp vraag gaan formuleren. Hierbij heb ik mij sterk ontwikkelt in ontwerp vragen formuleren. Eerst dacht ik dat ik heel veel deelvragen moest stellen, maar dat hoefde inprincipe niet. Het doel was heel belangrijk in de ontwerp vraag en doelgroep. Dat wiste ik in het begin niet.

Scratch, Arduino



Beschrijving: Dit is Datapunt 2C. Ik ben gaan werken met Scratch wat een grote uitdaging was. Het was in het begin erg lastig om alles te laten werken, want programmeren was heel nieuw voor mij. Met 7 Billions humans heb ik wel weer kleine oefeningen gemaakt om te oefenen met programmeren. Veelal heb ik video's bekeken op youtube en urenlang zitten werken met Scratch om programmeren onder de knie te krijgen.

```
void setup() {  
  // Initialiseer seriële monitor (voor debugging)  
  Serial.begin(9600);  
  
  // Initialiseer LEDs  
  pinMode(redLEDPin, OUTPUT);  
  pinMode(greenLEDPin, OUTPUT);  
  pinMode(randomLED1, OUTPUT);  
  pinMode(randomLED2, OUTPUT);  
  pinMode(randomLED3, OUTPUT);  
}
```



Beschrijving: Dit is voor Datapunt 2G. Ik moest een werkend interactief Arduino prototype maken. Aan het begin wist ik niet goed hoe de codes in elkaar zat, maar door eerst Scratch te gaan gebruiken kende ik de basisprincipes van programmeren, waardoor het eenvoudiger werd. Wel is het nog steeds een grote uitdaging met programmeren. Ik heb ontdekt dat ik de wire's moest plaatsten waar de ledpins zijn geconnect inplaats te kijken naar alle D waardes.



Divergeren & Convergeren

Techniek: Bloemenassociatie BC : 2.2.1

De techniek bloemenassociatie ik gedaan na mijn mid fidelity om tot nieuwe ideeën te komen.



Hoe werkt het?

Je maakt net als een mindmap een probleem/thema die je wil gaan aanpakken, daarna zet je er woorden naast die te maken heeft met portfolio. Ik heb erover nagedacht wat voor specifieke stijl ik wil en of ik animaties wil voor mijn portfolio website.

Heeft het gewerkt?

Het heeft mij wel geholpen om tot ideeën te komen wat er allemaal op mijn website moet komen, maar ik kom tekorts wat tot details ideeën als een mindmap. Ik dacht dat deze techniek wel anders was dan de mindmap.

Techniek: 30 sec sketch BC : 2.2.1

Schets 1

Schets 2

Ik heb er over nagedacht om van schets 1 nog een **schets** te gaan maken, want als feedback kreeg ik dat ik nog geen experience heb toegevoegd wat wel handig is. (zie schets 2) Daarna heb ik geprobeerd een **paper wireframe** te gaan tekenen en dat te gaan converteren, zodat het makkelijker in **Figma** was om het te gaan **prototypen**.

Inzichten:

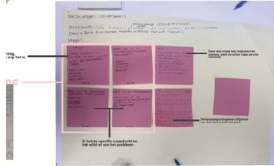
Ik heb feedback heb ik meegenomen dat de eerste schets te simpel was. De **naelgatiebar** was nog niet helemaal uitgewerkt en waar komt het **grid**? Ook was de mapping nog niet helemaal duidelijk. Naar welke pagina gaat het? Wat wel goed gaat zijn de details die uitgewerkt zijn. Ik kan zien dat ik op mijn homepage een map "graphic design" heb toegevoegd met daarnaast mijn scholieren, en daarna art. Door de feedback heb ik een **van 30 sec sketch** gemaakt met nieuwe onderdelen die ik kan verwerken in mijn website.

Phase 6

Ontwerpvragen BC 2.1.1

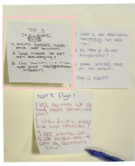
In de powerspoint van de opdracht stond niet dat we eerst ontwerpvragen moesten stellen. Hierdoor ging ik en mijn groepje de mist in, dus we hebben donderdag ontwerpvragen bedacht en uit die ontwerpvrage komt een oplossing.

Als eerst gingen we divergeren: zoveel mogelijk ontwerpvragen bedenken. ik stelde voor om de ontwerpvragen van Naomi en Faye te gaan evalueren met de theorie, maar ze vonden dat het niet hoefte waar ik niet verder op in ging. Daar had ik wel spijt van.



Divergeren

Na het divergeren gingen we ideeën uitkiezen. Hierbij hebben we de techniek top 3 voting gebruikt. Onze ontwerpvrage werd: Hoe kunnen we een app combinerende aantrekkelijk is voor de doelgroep? Later hebben we dat aangepast (zie feedback).



Convergeren

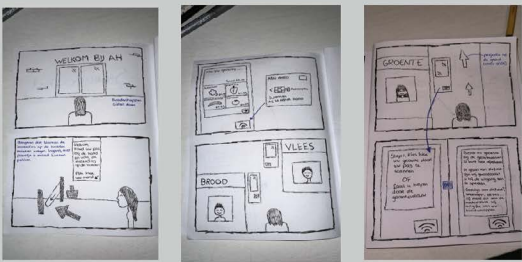
Techniek: Top 3 voting

"Hoe kunnen we het vervoer van Uber en het muziek luisteren met Spotify combineren?"

Beschrijving: Dit zijn Datapunt 2D en 2B. Ik heb verschillende methodes gebruikt, zoals divergeren en convergeren en experimenteren met verschillende technieken. Langzamerhand kreeg ik inzicht dat ik deze methode ook voor de volgende cursussen ga gebruiken en dat het essentieel belangrijk is in het proces!

methode gebruikt (zie "datapunt 3d") om nieuwe ideeën te generen.

Storyboard



Nynke heeft het storyboard gemaakt om een beeld te schetsen hoe een klant de Albert Heijn ervaart als de digitale schermen er zijn

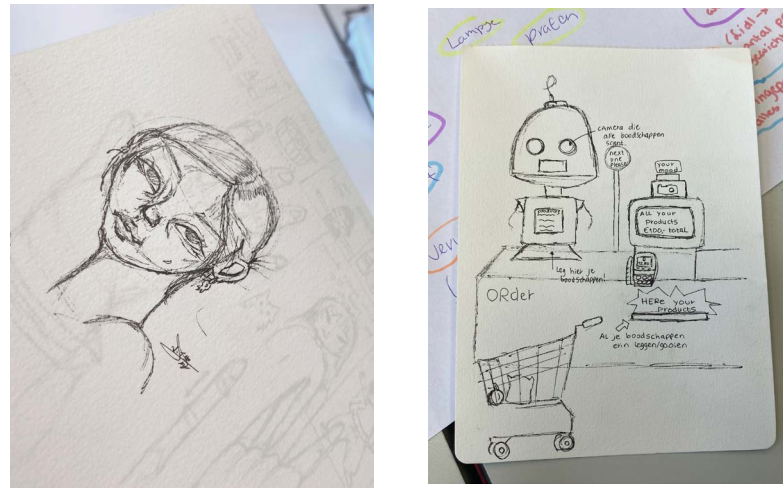
Waarom hebben we voor dit gekozen?

Na het maken van de 3d prototype heb ik een Figma prototype gemaakt om die te laten testen door gebruikers. Zo hoeven we niet zelf de schermen te tekenen, maar makkelijk in Figma maken

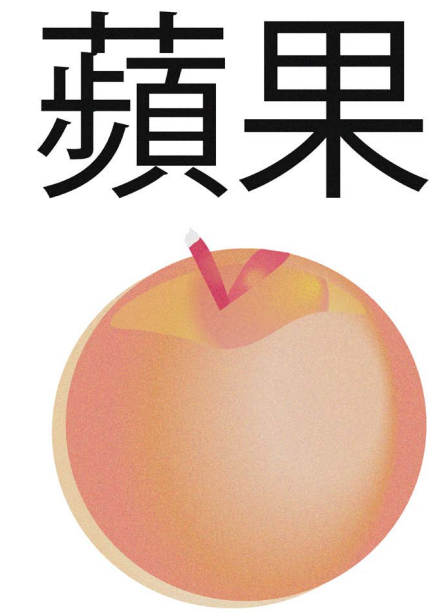
Datapunt 3D

Beschrijving: Aan het begin wist ik nog niet wat divergeren en convergeren was, maar langzamerhand was het makkelijker om te kijken welke methodes ik ga gebruiken. We hebben in Cursus 3 weer de theorie erbij gebruikt (divergeren/convergeren) om tot nieuwe ideeën te komen. en prototypes te gaan ontwikkelen.

Ontwikkeling in schetsen



Dit is een schets voor datapunt 3F.



Leren interviewen / inleven doelgroep

In deze cursus heb ik leren interviewen en hebben we kennis gemaakt met de doelgroep en ontwerpen voor hun. Bij het interviewen ben ik meer mijn comfort zone uitgegaan en ben ik samen met Nynke op straat gaan interviewen met onbekenden. Dat heeft mij erg geholpen in communicatie met anderen maar ook met de samenwerking met Nynke dat ik beter ben gaan communiceren met haar, waardoor de samenwerking soepel verloopt.



Feedback

Hierbij heb ik feedback verzameld van mijn werkwijze (hoe ik te werk ga en mijn werk om te laten zien hoe studenten naar mijn werk kijken en een stukje terug te reflecteren of ik bepaald werk nog kan verbeteren a.d.h feedback. Door deze feedback kan ik dan zien hoe ik ontwikkel als ontwerper en dat laat ik zien door het werk van pagina 4.

Ontwikkelpunten

Kun je je doelgroep nu specifieker maken door deze inzichten?

Wat heb ik ermee gedaan?

Dit was een hele goeie ontwikkelpunt die ik met Nynke kan bespreken om onze doelgroep nog specifieker te gaan maken, we hadden eerst ‘‘mensen’’. We hebben dat toen aangepast naar ‘‘klanten van de Albert Heijn’’

Ontwikkelpunten

vertalen/vangen in een beeld, nu staan er nog wel erg veel woorden. Ontwerpvrage is nog niet af, het doel staat er niet in, als je de zin ‘...zodat de ...’ erin zet een aanvult dan zit het doel er in.

Wat heb ik ermee gedaan?

Voor de volgende keer minder tekst in mijn infographic stoppen, dus kijken of ik de tekst korter kan gaan maken en prioriteiten opstellen welke onderwerp het meest belangrijkst is.

Ontwikkelpunten

UD bij een portfolio is het handig als de lezer kan lezen wie je bent/wat je doet/ en wat die gaat lezen, een voorwoord zeg maar.

Wat heb ik ermee gedaan?

Dit heb ik verwerkt in deze portfolio reflectie! Dus bij de eerste magezine spread is er een voorwoord en stel ik mijzelf voor.

Wat is het einddoel van je ontwerpvrage?

Dus ‘‘Hoe kan Albert Heijn klanten stimuleren om al hun boodschappen af te rekenen?’’

Probleem: Diefstal in de supermarkt

Doel: Veilige sfeer in de supermarkt creeren

‘‘Hoe kunnen we ervoor zorgen dat alle klanten van de Albert Heijn al hun boodschappen afrekenen in de supermarkt middels een interactief prototype(digitale systeem) om winkeldiefstal te verminderen en de winkelervaring veiliger te maken?’’

Wat heb ik ermee gedaan?

Ik en Nynke hebben dat verwerkt in onze datapunt 3D, we hebben zodat erbij toegevoegd! We wisten eerst niet dat het doel in de ontwerpvrage moest zijn. Hierbij sluit dit aan bij mijn ontwikkeling voor ontwerpvragen (pagina 5)

Alles ziet er visueel erg mooi uit.(bij de eerste slide vond ik het wel een beetje lastig om het te gaan lezen).

Wat heb ik ermee gedaan?

Ik heb de moodboard design weggelaten in deze Portfolio, want het was moeilijk te volgen volgens medestudenten.

Sterke punten

Je hebt goede ontwerp- en onderzoeksvragen opgesteld die door iteratie tot stand zijn gekomen. Onderbouwing en vervolgstappen prima beschreven.

Wat heb ik ermee gedaan?

Dit kan ik meenemen in mijn volgende datapunten, ik kan goed zien dat ik steeds meer ben gaan groeien in het proces en daar ben ik erg tevreden over.

Sterke punten

Je laat duidelijk zien dat je reflecteert op je werk. Je hebt ook kort met de Korthagen-methode gewerkt om te reflecteren. Ik zie dat je via Scorion de feedback goed hebt meegenomen, waardoor je

Duidelijk gereflecteerd op de oude leerdoelen. Duidelijke leerdoelen gemaakt. Je maakt ook echt duidelijk wanneer je weet of je het doel hebt behaald. Heel veel succes!!

Sterke punten

leuk spell je kan zien dat je er veel tijd in hebt gestoken en dat je de basisprincipes snapt. Ook heb je het interactieve verhaal er duidelijk in verwerkt.

Sterke punten

erg uitgebreid toegelicht wat je hebt gedaan, ik kan duidelijk zien dat je de basisprincipes begrijpt.

Wat heb ik ermee gedaan?

Hier ben ik erg tevreden over en ik probeer dan de basisprincipes in mijn Arduino te verwerken wat een grote uitdaging word! Ik zie dan dat ik steeds verder groei met Arduino. (zie pagina 6)

Feedback

Ontwikkelpunten

Ga de volgende keer na of de onderzoeksvragen wel relevant zijn om een goed antwoord te vinden op je ontwerpvrraag.

Criterium

3.1.1: Je formuleert heldere en duidelijke ontwerp- en onderzoeksvragen die je tijdens het doorlopen van een ontwerpproces beantwoordt.

Sterke punten

Je stelt een heldere ontwerpvrraag op en je hebt er 4 onderzoeksvragen bij bedacht.

☐ Nog in ontwikkeling

☒ Op verwacht niveau

☐ Boven verwacht niveau

Wat heb ik ermee gedaan?
Deze ontwikkelpunt was wel nuttig. Voor de volgende keer moet ik wel goed kijken of de onderzoeksvragen wel relevant zijn voor de ontwerpvrraag, dus die kan ik goed meenemen voor de volgende cursussen.

Ontwikkelpunten

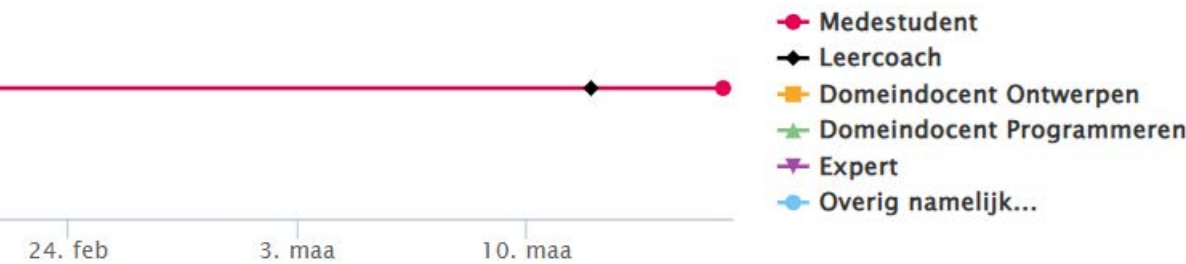
Betrek de volgende keer het test-plan en bijvoorbeeld het Scenario dat je vooraf hebt gemaakt. Hoe is de test van begin tot eind verlopen?

☐ Nog in ontwikkeling

☒ Op verwacht niveau

☐ Boven verwacht niveau

Wat heb ik ermee gedaan?
Ik heb wel Scenario gebruikt en test taken gebruikt, maar misschien kan ik voor de volgende keer het beter weergeven in mijn infographic.



je 3.1.1. staan. Bij je onderzoeksvragen, blijft het wel vaag; hoge/lage boetes, wat is het effect? Heb je getallen hoe vaak een boete wordt uitgedeeld en hoe hoog zijn de boetes?

▲
▬
▼

Ontwikkelpunten

UD wat ga je doen met de aanbevelingen? Het verslag is nu wel erg abrupt afgelopen.

Wat heb ik ermee gedaan?
Hierbij heb ik inzicht gekregen in dat je getallen moet laten zien, omdat dat ook hoort bij het onderzoek. Een andere ontwikkelpunt heb ik gekregen van Ursula, hierbij heeft ze vertelt wat ik ga doen met de aanbevelingen, dus dat moet ik nog verder onderbouwen.

Rimodel Betrokkenheid

Wat is mijn ideaal/ mijn missie?

Wat ik wil betekenen voor anderen is dat ik een behulpzame persoon ben waar ze terecht kunnen komen voor vragen en dat ik een gezellige persoon ben om samen buiten iets leuks te doen.

Wat wil ik bereiken?

Mijn doelen op korte termijnen: Mijn projecten op tijd af hebben, dus voor de deadline.

Mijn doelen op lange termijnen: Gezond lifestyle, goed sporten en op gewicht blijven. Propedeuse halen voor mijn opleiding. Veel geld verdienen met bijbaan en mijn eigen business starten en auto rijbewijs halen.

Wat motiveert mij?

De mensen om mij heen die vertellen of mijn werk mooi/goed is. Ik post vaak foto's van werk wat ik heb gemaakt en daar krijg ik vaak positieve reacties op terug wat mij sterk motiveert!

Identiteit

Wat kenmerkt mij?

Hoe ik mij gedraag in een bepaalde situatie. In een groep probeer ik bij te dragen. Wanneer ik alleen ben ben ik meer rustig en wanneer ik bij mijn familie ben ben ik meer chaotisch en druk.

Wat vind ik belangrijk in mijn leven?

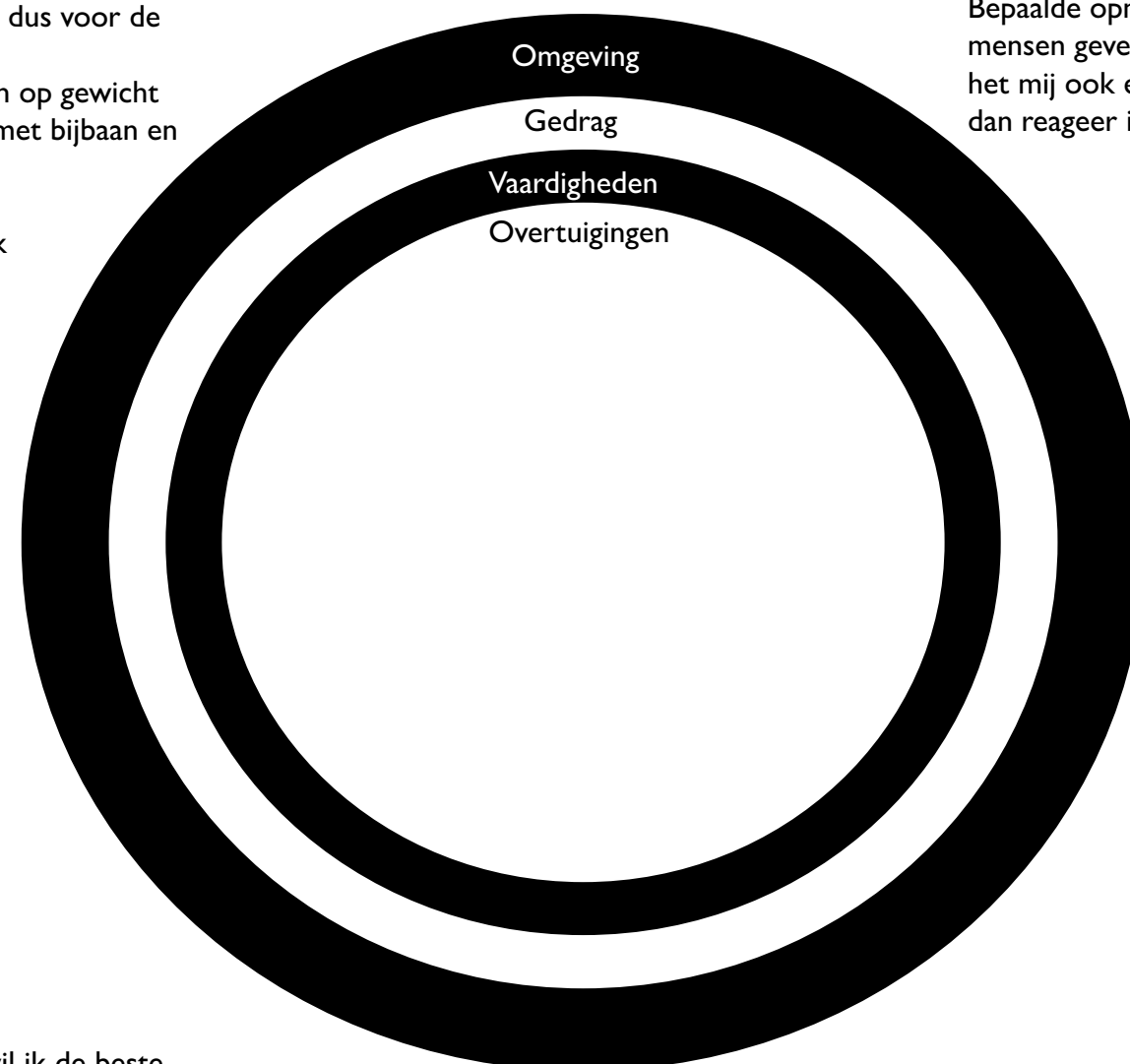
Mijn kernwaarden zijn vrijheid, eerlijkheid en zelfstandigheid, dat ik geen druk heb op mijn leven en ik doe dingen wat ik leuk vind.

Wat wil ik niet kwijt?

Wat ik niet kwijt wil is mijn familie en vrienden, verder wil ik mijn tekentalent en creatief zijn niet kwijtraken.

Hoe zou ik mij als student omschrijven?

Als student ben ik leergierig en werk ik serieus aan mijn werk en wil ik de beste resultaten krijgen.



Overtuigingen

Vanuit welke gedachte doe ik wat ik doe?

Ik word gedreven door verantwoordelijkheid, passie of plichtgevoel, wanneer ik een bepaalde werk alleen doe dan voel ik meer verantwoordelijkheidsgevoel.

Wat zijn mijn verwachtingen?

Ik verwacht van mijzelf dat ik de taken goed uitvoer en zelf heb ik wel veel grote verwachten van mijzelf dat ik een oplossing moet bieden. Ik kan mijn emoties niet loslaten, waardoor het mijn beslissing sturen. Hoe groter de groep hoe minder verantwoordelijkheid ik voel door het aantal mensen, maar het resultaat is wel belangrijk voor mij.

Omgeving

Wat moet de omgeving bieden op mij op mijn gemak te laten voelen?

Een veilige rustige omgeving heb ik nodig om op mijn gemak te voelen om mijn taken goed uit te voeren. Weinig lawaai is ideaal, zodat ik goed kan concentreren op mijn werk. Soms zet ik gezellige muziek aan om een betere sfeer te krijgen. Voor mij is het ook belangrijk als om mij heen begripvolle mensen en positieve mensen zijn waar ik mijzelf kan zijn. Ik wil soms ook dat ik kan zwijgen zonder ongemakkelijkheid.

Waar reageer ik op en met wie?

Bepaalde opmerkingen in gesprekken kunnen mij raken, zoals kritiek. Sommige mensen geven mij veel energie, dus mijn beste vrienden en familie, maar soms kost het mij ook energie. Soms ben ik ook prikkelbaar als ik moe of gestresst ben en dan reageer ik anders.

Wat kan mij boos maken?

Controleverlies: Als dingen anders gaan wat ik zelf verwacht heb, want dan raak ik gestrest. Ik raak gespannen door teveel prikkels, dus lawaai, drukte en teveel taken tegelijk.

Gedrag

Welke acties heb ik ondernomen?

Proactief: Ik neem soms als het nodig is het initiatief te handelen. Ik stel moeilijke taken niet uit en begin er meteen aan, om ze op tijd af te krijgen.

Wanneer werk ik methodisch en wanneer doe ik maar gewoon?

Methodisch werken: Ik volg een vaste structuur als ik belangrijke taken moet uitvoeren of projecten. Gewoon doen: Als er geen voorbereiding nodig is of dat ik in een spontane situatie belandt.

Op welke manier geef ik samenwerking vorm?

Ik werk eigenlijk het liefst alleen, maar als ik samenwerk krijg ik wel vaak nieuwe inzichten van medestudenten en ook hulp wat ik waardeer.

Wat doe ik als het spannend wordt?

Ik blijf wel nog kalm, maar langzamerhand wordt ik emotioneel of bang en dan trek ik mij terug. Wat een grote valkuil is.

Vaardigheden

Wat kan ik?

Mijn sterke kwaliteiten zijn: Nauwkeurigheid, creatief, serieusheid en orderlijkheid. Uitdaging is: Communicatie, waar ik mijzelf in kan verbeteren. Doorzettingsvermogen: ik geef niet zo snel op, wat best handig is in bepaalde taken. Doelgericht kan worden verbeterd onder andere op een specifieke doel richten. Ik kan ontwerpen in Illustrator en werken met HTML en CSS. Verder heb ik leren werken met code-ren, zoals met Scratch.

Welke vaardigheden heb ik ingezet?

Plannen: Om deadlines te halen en het werk verdelen.

Communicatie: Helder uitleggen en leren luisteren, wanneer ik een gesprek heb met anderen wat een grote uitdaging is.

KERNKWADRANT

Inleiding : Ik heb deze model gebruikt om beter inzicht te krijgen wat mijn kwaliteiten zijn, maar ook mijn valkuilen, zodat ik daar persoonlijke leerdoelen van kan maken! Zie pagina 18.

Kwaliteit

Creatief

je bedenkt nieuwe ideeën, ziet mogelijkheden en denkt buiten de gebaande paden

Betrouwbaarheid

je bent trouw aan afspraken, verantwoordelijk en consistent

Initiatief

Je bent proactief en en als je kansen ziet dan grijp je die ook

Allergie

Impulsiviteit

Kort door de bocht nadenken. Mensen die handelen zonder goed na te denken irriteren je

Onbetrouwbaarheid

mensen die afspraken niet nakomen of chaotisch zijn irriteren je

Passiviteit

mensen die afwachten en geen actie ondernemen kunnen je frustreren

Valkuil

Onrealistisch Starheid/controledrang

Te veel vasthouden aan regels en structuur, moeite met loslaten

Ongeduld

je neemt te snel het voortouw zonder anderen ruimte te geven

Uitdaging

Praktisch denken

Flexibiliteit

leren omgaan met verandering en spontaniteit toelaten

Geduld & loslaten

leren wanneer het beter is om te wachten of anderen eerst te laten handelen

Kernkwaliteiten

Aandacht	Innovatief
Aanpassingsvermogen	Inschikkelijkheid
Accuratesse	Invoelingsvermogen
Assertiviteit	Kalmte
Attentheid	Kracht
Authenticiteit	Leiderschap
Avontuurlijk	Liefde
Balans	Losjes
Beleefdheid	Ondernemend
Betrokkenheid	Opgewekt
Betrouwbaarheid	Oplettendheid
Beweeglijk	Optimisme
Bewustzijn	Ordelijk
Bezieling	Overvloed
Communicatie	Passie
Confronterend	Pionieren
Creativiteit	Plooibaar
Daadkrachtig	Pragmatisch
Diplomatie	Resoluutheid
Doelgerichtheid	Respect
Duidelijkheid	Rust
Eerlijkheid	Samenwerken
Efficiënt	Serieusheid
Energiek	Spaarzaamheid
Flexibiliteit	Speelsheid
Gedreven	Tact
Geduld	Tederheid
Geestigheid	Terughoudendheid
Gelijkwaardigheid	Toewijding
Gezellig	Vastberaden
Grenzen stellen	Veerkracht
Grondigheid	Verbinding
Hulpvaardigheid	Verdraagzaam
Humor	Verlegen
Initiatie	Geestigheid

RORTHAGEN

1. Handelen. Wat heb ik gedaan?

Tijdens Cursus 3 heb ik gewerkt aan meerdere projecten met groepjes van eerst 2 en daarna met 4.

- We zijn begonnen met het identificeren van het probleem door middel van straatinterviews om het probleem te definiëren.
- Doorlopen van mensgericht ontwerp proces, waarbij ik leerde hoe ik gebruikersonderzoek kon doen en dat ik test taken kan opstellen om nieuwe inzichten te krijgen.
- Interactief verhaal gemaakt in Scratch/ leren werken met Story telling. Ik paste de Basisprincipes van programmeren in.
- Het maken van fysieke prototypes en werken met CMD methode kaarten. Leren divergeren en convergeren.
- Het verzamelen van feedback van medestudenten en docenten om mijn werk te verbeteren.

2. Terugblikken - Wat dacht en voelde ik?

Wat ging goed?

Samenwerking en feedback verzamelen van docenten en medestudenten. Gericht feedback vragen aan domein docenten om te kijken of mijn werk voldoet aan de beoordelingscriteria's. Prototyperen en testen met gebruikers ging redelijk goed, omdat ik het eerder had gedaan.

Wat ging minder goed?

Overgang van Scratch naar Arduino : Dit was heel lastig, want in Scratch was het al best lastig voor mij, maar in Arduino code werd het nog lastiger. Hoeveelheid informatie die ik heb verzameld in kleine teksten verwerken (Infographic) was lastig voor mij om de belangrijkste punten te krijgen.

3. Bewustwording - Wat is belangrijk?

Samenwerking met anderen is zeer belangrijk, ook voor mijn ontwikkeling.

Iteratief ontwerpen en testen met gebruikers is belangrijk wat verder ontwikkelt moet worden.

Goede onderzoeksvaardigheden : Onderzoeken naar de gebruiker en doelgroep om te kijken wat hun wensen en behoeftes zijn.

Gestructureerd en netjes werken. Veel informatie verzamelen en de kern stukken eruit halen om een Infographic te kunnen maken. (samenvatten)

Feedback verzamelen : Conclusies krijgen van de feedback van testgebruikers en daar nieuwe inzichten uit halen.

4, Alternatieve ontwikkelen

Wat kan ik anders doen?

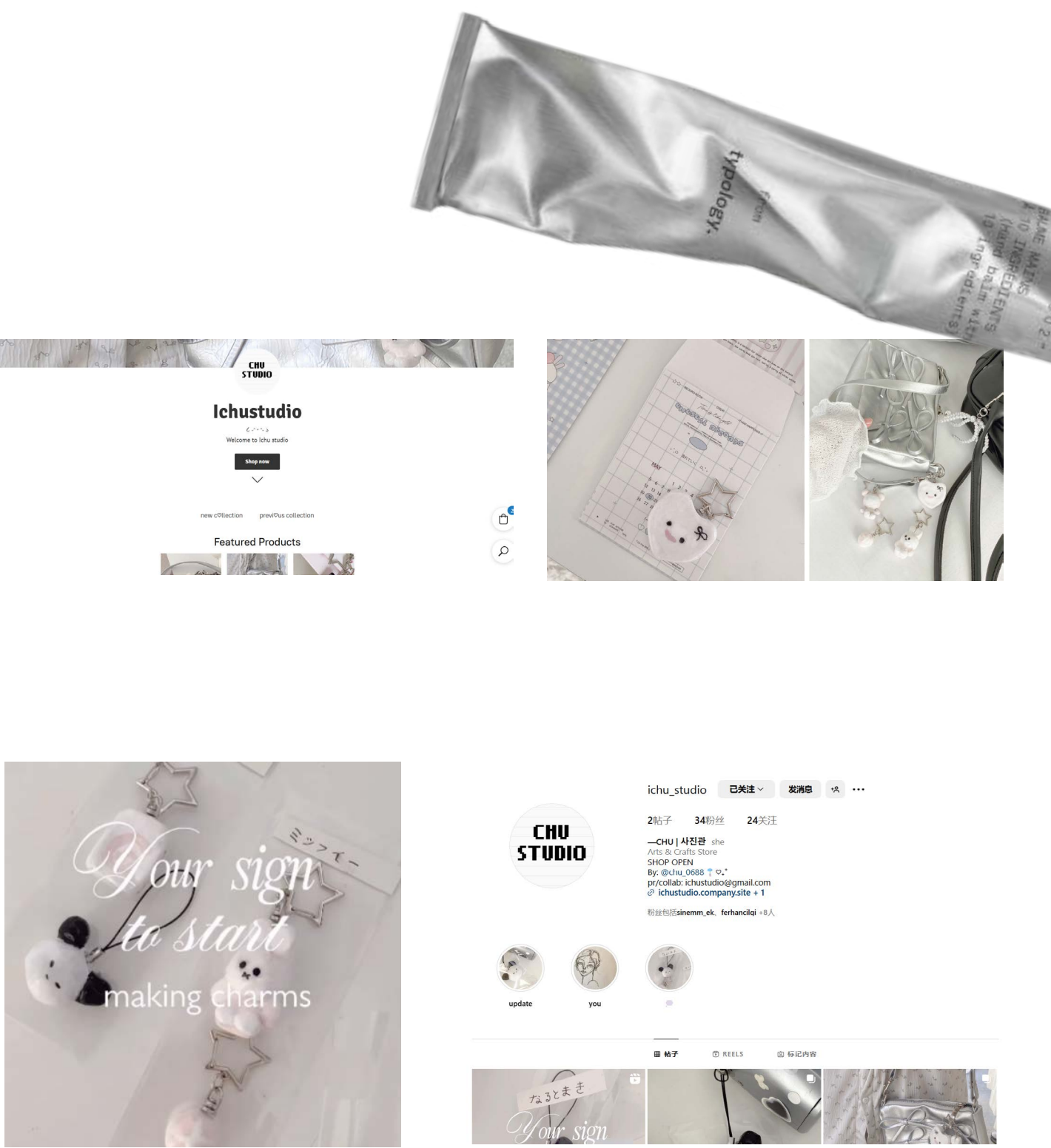
Eerder beginnen met Arduino pseudocode maken en meerdere prototypes uitproberen, want het was heel erg lastig om te coderen. Veel codes in Arduino begreep ik niet echt. Verder denk ik dat ik bij deze cursus heel erg mijn best heb gedaan om voor de juiste resultaten te zorgen.

5. Uitproberen - Wat ga ik ermee doen?

Op basis van mijn reflectie stel ik nieuwe leerdoelen. Ik ga denk ik meer uitproberen in Scratch door een kleine game te gaan maken wat mij wel leuk lijkt om te doen.

Conclusie

Cursus 3 was best een uitdaging voor mij, vooral Arduino. Het heeft mij heel veel inzichten gegeven in het Mensgericht ontwerpen en verschillende iteraties doorlopen om mijn projecten te verfijnen. De overgang van Scratch naar Arduino was een leerzame uitdaging . Ik hoop mijn vaardigheden als ontwerper verder te kunnen ontwikkelen in Cursus 4. Verder heb ik gehoord dat ik in week 8 en 9 een experiment aan ga met Business class en eigen logo's ontwerpen wat mij erg interessant lijkt. Ik wilde altijd beginnen met een eigen bedrijf. Momenteel ben ik mijn eigen clay charm webshop begonnen en ik verkoop zelfgemaakte clay charms.



L EERDOELEN

Ik heb mijn **oude leerdoelen** erbij gepakt (datapunt 3A) en ik ga kijken of deze zijn behaalt of dat er **nieuwe leerdoelen** opgesteld moet worden. Deze leerdoelen komen voort uit de zwaktes en sterktes die ik bij medestudenten en vrienden heb opgehaalt, maar ook dat ik uit het Kernkwadrant heb gebruikt.

Leerdoelen van Datapunt 3A

1. Ik verbeter mijn motion graphics vaardigheden en storytelling door binnen 2 maanden wekelijks een online cursus te gaan volgen en die te gaan toepassen op youtube & school.

Ik heb wel inprincipe wat video's bekeken om motion graphics te gaan maken, maar ben zelf als ik eerlijk ben niet aan de slag gegaan. Vanwege gebrek aan tijd **Ik pas deze leerdoel aan** door Scratch te gaan gebruiken, want ik wilde een Scratch interactieve RPG game maken voor mijn video op youtube. Ik maak dan mijn eigen characters in pixel art! Dit sluit mooi aan bij Cursus 3.

1. Ik start 1 a 2 x per week een gesprek met een medestudent in de klas en praat over een onderwerp naar keuze.

Ja, deze leerdoel is afgerond, want ik ben begonnen met in gesprek gaan met andere medestudenten die ik nog weinig heb gesproken. Verder heb ik ook een gesprek gehad met Rene (leercoach) over zelfvertrouwen wat mij meer inzicht gaf waar ik zo weinig zelfvertrouwen op kreeg.

Nu kan ik met het model van Korthagen en de Kernkwadrant nieuwe leerdoelen opstellen (als het nodig is). Deze 2 modellen hebben mij erg geholpen om naar mijn kernkwaliteiten te kijken, maar ook wat mijn valkuilen zijn om die te verbeteren.

Nieuwe leerdoel

Professionele leerdoel Actieplan

Leerdoelen voor Cursus 3:
1. Ik maak een RPG game in Scratch binnen 1 maand en dat voeg ik samen toe met mijn youtube video en animatie vaardigheden.

Wat ga ik doen?	Hoe ga ik het doen? Smart(Actiegericht)	Wanneer ga ik het doen? Smart(Tijdsgebonden)	Wat/of wie heb ik hiervoor nodig? Theorie
Ik ga een speelbare RPG game maken in Scratch en die delen op Youtube. Ik ga het als een intro gebruiken. Verder ga ik aan de slag met Pixelart maken, waar ik vroeger het 1x uitprobeerde, maar wat ik heb laten gaan.	Planning maken. Ik verdeel mijn taken in Pixel characters maken en de achtergronden. Verder gebruik ik youtube tutorials omde game te maken	Elke week op zondag werk ik aan Scratch voor 1 uur. Week 1-2 : Pixel art beginnen. Het maken van de characters en achtergrond. Video bekijken hoe ik een RPG game maak : https://www.youtube.com/watch?v=yrFHF7cqzUo Week 2-3 : Het maken van de Game in scratch door animaties toe te voegen en verschillende achtergronden.	Ik heb docenten en medestudenten nodig om feedback te verzamelen, maar verder had ik hulp gekregen van een programmeer docent om te programmeren in Scratch. Online bronnen : Scratch tutorial : https://www.youtube.com/watch?v=D-nW4jvzRr8 https://www.youtube.com/@Zinnea

Theorie die ik inzet is de SMART methode om mijn leerdoelen te bereiken
Specifiek : Het richt zich op een bepaalde taak : RPG game maken in Scratch door pixel art te gaan maken en het is binnen 1 maand.
Meetbaar : Ik kan controleren of het doel is bereikt door te kijken of het goed in elkaar zit. Of er levels zijn in de game en of de characters kunnen bewegen door de gebruiker.
Acceptable:
Ik ben al bezig met Scratch, dus dat was makkelijk. Dit doel sluit dus makkelijk aan. Een RPG game maken is niet alleen programmeren, maar ook creatief werken. Ik heb de middelen thuis, zoals mijn PC en Scratch zelf. Ik kan die kennis combineren met mijn Arduino taken. Het sluit ook wel aan bij mijn kennis en motivatie.
Realistisch:
Het doel is realistisch, want ik heb al ervaring met Scratch en ben bekend met de basis van programeren. Verder heb ik ook youtube ervaring, want ik upload regelmatig video's. De tijd is realistisch verdeeld. Elke week op zondag werk ik 1 uur aan Scratch. De taken zijn verdeeld per week en in kleine stukjes. Scratch is gratis en ik kan er gemakkelijk gebruik van maken.

Tijdgebonden:

Ik wil dit leerdoel binnen de komende maand bereiken. Ik laat mijn werk zien aan vrienden en familie en ik krijg dan feedback terug. Ik maak mijn Scratch game elke week op zondag.

Waarom voor dit leerdoel gekozen?

Ik heb voor dit leerdoel gekozen, want het lijkt mij heel interessant om weer verder te werken met Scratch door een game te maken. Vroeger wilde ik animaties gaan maken, maar dat was vrij moeilijk. Op youtube had ik gevonden dat je het kon doen op Scratch, maar had verder niks mee gedaan. Bij deze Cursus kwam Scratch aan bod en dat leek heel bekend te zijn voor mij. Ik heb nu de kans om te leren hoe Scratch werkt en in elkaar zit om mijn vaardigheden uit te breiden.

Wanneer zie ik resultaat?

De resultaten zie ik wanneer ik de Scratch game af heb, dus na 1-2 maanden. Ik maak de game niet helemaal compleet, maar ik maak wel de animaties en Pixel art.

Persoonlijke leerdoel Actieplan

Leerdoelen voor Cursus 3:			
I. Ik verbeter mijn flexibiliteit door 1x in de week een planning te gaan aanpassen en iets onverwachts te doen. Daar reflecteer ik op door een journal bij te houden.			
Wat ga ik doen?	Hoe ga ik het doen? Smart(Actiegericht)	Wanneer ga ik het doen? Smart(Tijdsgebonden)	Wat/of wie heb ik hiervoor nodig? Theorie
Ik ga mijn flexibiliteit verbeteren door bewust om te gaan met onverwachte veranderingen in mijn dagelijkse leven en werk. Dit houdt in dat ik actief oefent met het aanpassen van je aanpak of planning wanneer ik te maken krijgt met veranderingen in planning.	Elke week 1x in de week ga ik een planning aanpassen of iets onverwachts doen. Ik past dan de aanpak daarop aan in plaats van vast te houden aan mijn oorspronkelijke plan.	Ik ga het dagelijks bijhouden in mijn journal. Ik schrijf dan daar alles in als een soort dagboek.	<p>Ik heb mijzelf nodig om de taak uit te voeren , verder is het belangrijk om feedback te krijgen van vrienden, familie en collega's . Ook kan ik een mentor of coach krijgen om mijn flexibiliteit aan te passen.</p> <p>Theorie : Growth mindset (Carol Dweck)</p> <p>Cognitieve gedragstherapie (CBT) Theorie van stress en coping (Lazarus en Folkman)</p>

Ik ga flexibiliteit gebruiken voor mijn persoonlijke leerdoel, want vaak heb ik daar veel moeite mee. Bij veranderingen of onverwachte situaties kan ik snel gestrest, angstig, boos of gefrustreerd raken, omdat ik dan mij ongemakkelijk voel of oncontroleerbaarheid van de situatie. Ik merk vaak dan dat ik mij aan een vaste structuur hou, wat wel handig is voor school, maar soms niet bij het werk zelf.

Wanneer zie ik resultaat?

De eerste resultaten kan ik zien in ongeveer 1-2 maanden. Verder merk ik dan dat ik minder gestrest wordt wanneer er iets onverwachts gebeurt. Als ik positieve feedback krijg van familie, vrienden en medestudenten dan weet ik dat het leerdoel gewerkt heeft.

Theorie die ik inzet is de SMART methode om mijn leerdoelen te bereiken

Specifiek : Ik richt mij op flexibiliteit verbeteren door mijn mindset te veranderen en onverwachte gebeurtenissen te accepteren. Dit betekent wanneer ik een onverwachte gebeurtenis gebeurt ik niet gestrest of gefrusteert raak, maar kalm.

Meetbaar : Ik ga 1x in de week een planning aanpassen of veranderen. bijvoorbeeld een wijziging in mijn werktaken of een persoonlijke situatie.

Ik houd mijn reacties op deze veranderingen bij in een dagboek en noteer elke week hoe vaak ik effectief flexibeler ben geweest.

Acceptable:

Dit doel is acceptabel omdat ik in staat ben om tijd te nemen voor reflectie en het oefenen van flexibiliteit in mijn dagelijks leven. Het gaat om kleine aanpassingen en ik kan dit oefenen zonder dat het veel extra tijd of moeite kost. Ik kan dit doel dagelijks in mijn routine verwerken, wat het haalbaar maakt.

Realistisch:

Het doel is realistisch omdat ik elke dag wel situaties tegenkom die onvoorspelbaar zijn, zoals veranderingen in mijn planning of onverwachte verzoeken van anderen. Door bewust te oefenen met flexibiliteit, kan ik mijn reacties langzaam verbeteren.

Tijdgebonden:

Ik wil dit leerdoel binnen de komende maand bereiken. Elke week of maand reflecteer ik op mijn voortgang en zoek ik naar verbeteringen in mijn flexibiliteit. Aan het eind van de maand wil ik zien dat ik beter ben geworden in het aanpassen aan onverwachte veranderingen.

Voorbeeld :

Wanneer ik een dagje uit heb gepland en dat niet doorgaat heb ik daar veel moeite mee en raak ik gefrusteert.

Theorie ;

Growth mindset:

Wat is het? De growth mindset is een concept bedacht door psycholoog Carol Dweck, dat het idee omvat dat mensen hun capaciteiten kunnen ontwikkelen door hard werken, leren, en door uitdagingen aan te gaan. In tegenstelling tot een fixed mindset, waarin mensen geloven dat hun talenten en vaardigheden vaststaan, moedigt de growth mindset aan om te denken dat vaardigheden verbeterd kunnen worden door inspanning en door fouten te maken.

Cognitieve gedragstherapie (CBT)

