

Product biografie

ASN Bank

Joy van Oostveen
Magenta, Fuchsia B
Hugo Keizer
500851487
17 juni 2021
Project individueel 2
CMD 2021 blok 4



asn  bank

Inhoudsopgave

Inhoudsopgave	1
Week 1: Onderzoek & Projectplan	3
Conclusie week 1	5
Week 2: Ideeëngeneratie & Feedback	6
Methodes voor ideeëngeneratie:	6
Feedback op het projectplan:	7
Conclusie week 2	8
Week 3: Feedbackgesprekken	9
Conclusie week 3	11
Week 4: Feedback & Storytelling	12
Concept versie 1:	13
Opdracht: Feedbacksessies Concept	15
Gekregen feedback:	15
Video kijken:	16
Opdracht: Storytelling	17
Conclusie week 4	18
Week 5: Concept presentatie	19
Concept versie 2:	19
Feedback concept presentatie:	20
Conclusie week 5	21
Week 6: Feedbacksessies & videotijdslijn	22
Opdracht: Feedbacksessies	22
Feedback:	22
Gegeven feedback:	23
Algemene feedback:	24
Videotijdslijn:	25
Testplan maken:	25
Conclusie week 6	29
Week 7: Testen	30
Feedback testplan:	30

Testronde 1 Laiba:	30
Testronde 2 Jordi:	31
Testronde 3 Noor:	31
Linkje voor prototype (na feedback):	31
Eindproduct:	32
Conclusie week 7	33
Reflectie	34
Projectplan:	34
Ontwerpproces:	35
Ontwikkeling:	35

Week 1: Onderzoek & Projectplan



(inzoomen om het beter te lezen)

Projectplan

Debriefing

Missie ASN Bank

De duurzaamheid van de samenleving te bevorderen.

Opdracht

Kinderen tussen de 6 en 8 jaar bewust leren omgaan met hun geld. Hoe geven we kinderen inzicht over de waarde van hun geld, nu en later, en de bijdrage aan de bevordering van een betere wereld.

Doelgroep

Kinderen tussen de 6 en 8 jaar die een juniorrekening hebben bij ASN Bank.

Randvoorwaarden

1. Je design biedt een oplossing voor minstens de gegeven ontwerpproblemen.
2. Je design is toegespitst op de doelgroep.
3. Je design bevat een interactieve interface.
4. Je design behelst de volledige totaalervaring en beperkt zich dus niet tot enkel de interface.

Aandachtspunten

1. Ken je doelgroep, opdrachtgever en huidige situatie.
2. Bepaal de grenzen van je project, waar richt je je het meest op? Wat pak je niet aan?
3. Leef je in de beleevingswereld van je doelgroep.
4. Bepaal je tijdslijn, wanneer begint en eindigt de totaalervaring?
5. Wat is de rol van de ouders?

Ontwerprichting

Met een stiefbroertje van 7 merk ik vaak genoeg dat hij helemaal niet zo bewust is over geld. Met een gevonden 10 cent was hij al zo blij en dit laat zien dat kinderen heel anders over geld denken dan volwassenen. Ik wil mij hierdoor gaan richten op het bewust leren omgaan met geld voor kinderen tussen de 6-8 jaar. Ik wil dit op een speelse maar wel professionele manier gaan doen, zodat een kind geld niet meteen met spelen gaat associëren, maar het wel leuk vindt om er mee bezig te zijn. Eerst zal ik hiervoor meer onderzoek doen naar wat 6 tot 8 jarige leuk vinden online, maar ook offline. Ik vind het enorm leuk om met kinderen te werken. Ik heb al een aantal jaar met kinderen in deze leeftijdscategorie gewerkt, dus de ervaring met hun gedrag heb ik al. Daarnaast vind ik het digitaal ontwerpen van interfaces ook heel leuk. Dit projectplan kan je al enig inzicht geven van hoe ik te werk ga. Bij het ontwerpen is het ook mijn bedoeling om alles waar ASN Bank voor staat terug te laten komen en het zo passend mogelijk te maken.

Focus

UX/UI: focus op digitale interfaces en user experience. Ik vind het leuk om digitaal bezig te zijn en echt voor de gebruiker. Naar mijn idee kan ik hier ook het meeste bezig zijn met ontwerpen op de manier die ik leuk vind.

Insights

1. Kinderen weten niet hoeveel ze uitgeven tot het geld op is.
2. ASN maakt gebruik van (fabel) dieren in hun campagnes.
3. Automatische bijschrijvingen zijn handig.
4. Kinderen raken snel afgeleid, bijvoorbeeld door kleuren.

https://miro.com/app/board/o9J_ILUHUEk-/

Joy van Oostveen

Magenta, Fuchsia B

Hugo Keizer

500851487

23 april 2021

Project individueel 2

CMD 2021 blok 4

[https://docs.google.com/](https://docs.google.com/document/d/1M15ZAMnjMSy8ZwMH6vv)

[document/d/](https://docs.google.com/document/d/1M15ZAMnjMSy8ZwMH6vv)

1M15ZAMnjMSy8ZwMH6vv

pBYyxUXKyR8ZPfYeVhYL

sXq8/edit?usp=sharing

Methodes

Moodboard

Zo kan ik alles bij elkaar zetten om een goed overzicht te hebben van de doelgroep, opdrachtgever en extra gevonden informatie die handig is om toe te passen. (Initiatiefase)

Persona

Hiermee kan je een goed beeld vormen van je doelgroep naar aanleiding van de interviews die voorafgaand geweest zijn. (Initiatiefase)

Concept

Met een concept vat je het hoofdprincipe samen. Je concept kan je valideren met de belanghebbende om te kijken of het wenselijk en haalbaar is. (Definitiefase)

Bruikbaarheidstesten

Als er fouten in je product zitten wil je die er uit voordat je het op de markt brengt. Daarom is het belangrijk te testen om eventuele fouten die je over het hoofd hebt gezien er uit te halen. (Vorbereidingsfase/realisatiefase)

Interview

Het gaat om een doelgroep waar ik zelf niet in zit, dus om hen beter te begrijpen kan ik een aantal vragen stellen. Op die manier is het eindproduct nog meer gericht op de doelgroep. (Initiatiefase/ontwerpfase)

<https://www.cmdmethods.nl/>

#2DA887

Roboto Slab

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789
!#@?

#73112A

Proxima Nova

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789
!#@?

#EF533D

Kopjes: Roboto Slab, 4 rem (64px), Regular, #EF533D

#FB8F45

Normale tekst: Proxima Nova, 1,7 rem (27.2px), Medium

#FCDC8D

Inleiding: Proxima Nova, 1.9 rem (30.4px), Bold

#FDF2E2



asn bank

Logo's

De stijl zou ik omschrijven als vrolijk en open. Er worden vooral kleuren uit de warme kant van de kleurencirkel gebruikt. Hierdoor krijg je een prettig gevoel bij de bank. Ze gebruiken veel afbeeldingen in hetzelfde kleurenthema en door hier groen in mee te nemen (complementair aan rood) springen de afbeeldingen er extra uit. De afbeeldingen zijn stijlvol, kleurrijk, warm, netjes en geven mij een futuristisch idee. Groen komt overigens ook terug in [linkjes](#) of [kopjes van losse artikelen](#), waardoor die er extra goed uitspringen.

Button

Button



Gekleurde scheidingsvlakken

Stijlelementen



<https://www.asnbank.nl/home.html>

Visuele stijl

Conclusie week 1

Ik ben bezig geweest met onderzoek doen naar de opdrachtgever, doelgroep, focus en devices/product. Deze les is duidelijker geworden wat we nou precies zullen gaan doen voor dit project en waarom we dit doen. Uit het onderzoek kwam handige informatie, zoals dat kinderen niet weten hoeveel ze uitgeven tot het op is. Hier moet je natuurlijk rekening mee houden in je ontwerp.

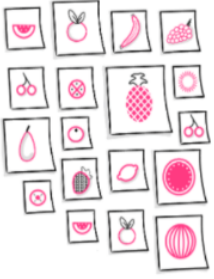
Uiteindelijk heb ik naar aanleiding van alle informatie een projectplan gemaakt met daarin een debriefing, methodes en visuele stijl. Dit is voor mij zelf erg handig om naast het ontwerpen erbij te houden.

Deze week bestond dus vooral uit onderzoek doen.

Week 2: Ideeëngeneratie & Feedback

Methodes voor ideeëngeneratie:

Inspiration Wall



Why?
Save and organize creative ideas during a project, or even permanently, in order to have access to them very quickly and let ideas 'simmer' for a while.

How?
Reserve a large physical space on a wall where you collect all the inspirational ideas for everyone to see and elaborate on. Try to find a place where lots of people pass, for example near the coffee machine. A digital inspiration wall is also possible with tools like Pinterest where you can invite people to share ideas on public as well as private pin boards.

Ingredients

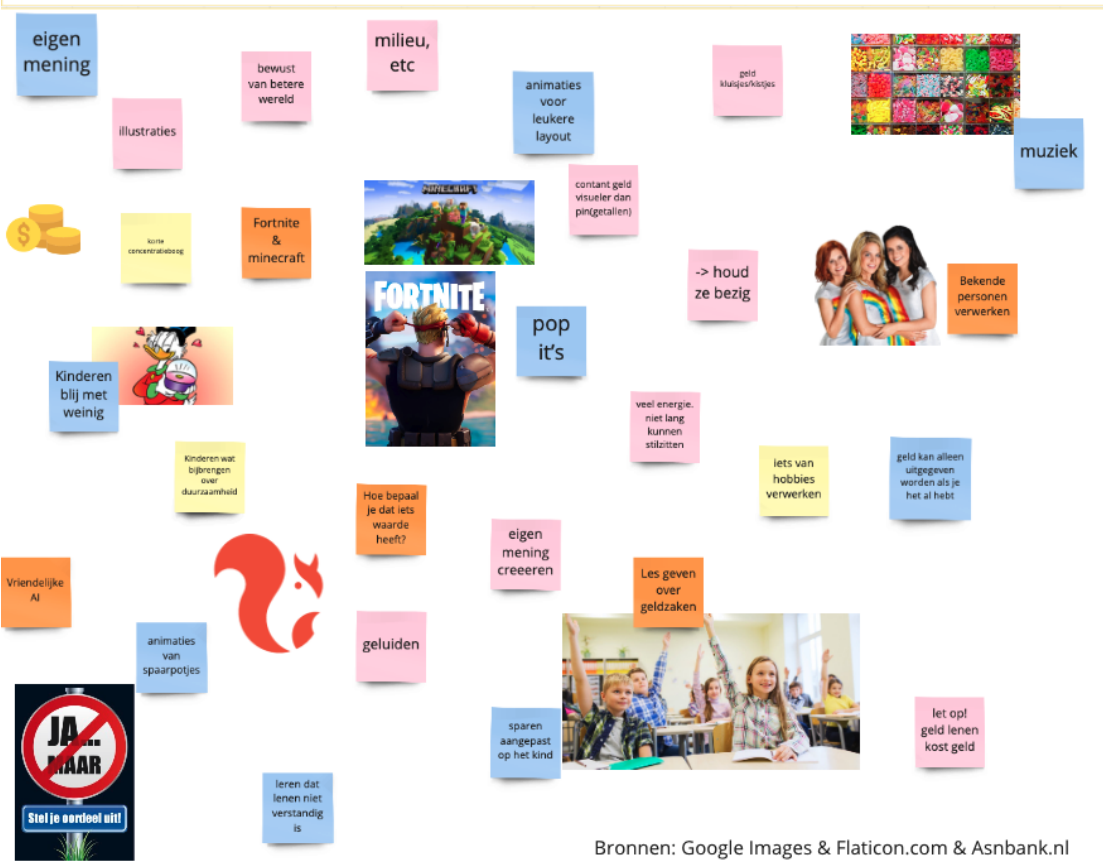
- A wall that can easily be pinned, stuck and written upon.
- Masking tape, pins, pens, post-it notes, brown paper, etc.
- Digital pin boards like Pinterest.
- Ideas, ideas, ideas...

In practice
Most designers keep their own (private) inspiration walls (analogue or digital). Many high-end design firms like IDEO reserve flexible wall space to collect the inspiration related to a project.

[Save to favorites](#) [More info](#)



Fabeldierjes
samenwerken
Fantasie
Mascotte
milieubewust uitgangspunt
Dinosaurussen
Eekhoorns
visualizeren
spellen
tekenen
online games
vrijlijke en felle kleuren
Bordspel
spaardoelen stellen
korte zinnen



eigen mening
illustraties
bewust van betere wereld
milieu, etc
animaties voor leukere layout
geld klusjes/klusjes
muziek
Fortnite & minecraft
Kortste concurrentranking
Kortste concurrentranking
Kinderen blij met weinig
Kinderen wat bijbrengen over duurzaamheid
Hoe bepaal je dat iets waarde heeft?
eigen mening creëren
geluiden
Vriendelijke AI
animaties van spaarpotjes
JA... MAAR
Stel je voorbeeld uit!
pop it's
contant geld visueller dan (pin)getallen
-> houd ze bezig
veel energie, niet lang kunnen stilzitten
iets van hobbies verwerken
geld kan alleen uitgegeven worden als je het al hebt
Bekende personen verwerken
Les geven over geldzaken
sparen aangepast op het kind
leren dat lenen niet verstandig is
let op! geld lenen kost geld

Bronnen: Google Images & Flaticon.com & Asnbank.nl

Feedback op het projectplan:



asn bank

Debriefing

Opdracht
Kinderen tussen de 6 en 8 jaar bewust leren omgaan met hun geld. Hoe geven we kinderen inzicht over de waarde van hun geld, nu en later, en de bijdrage aan de bevordering van een betere wereld.

Doelgroep
Kinderen tussen de 6 en 8 jaar die een juniorrekening hebben bij ASN Bank.

Randvoorwaarden
1. Je design biedt een oplossing voor minstens de gegeven ontwerpproblemen.
2. Je design is toegespitst op de doelgroep.
3. Je design bevat een interactieve interface.
4. Je design behelst de volledige totaalerfaring en beperkt zich dus niet tot enkel de interface.

Aandachtspunten
1. Ken je doelgroep, opdrachtgever en huidige situatie?
2. Bepaal de grenzen van je project, waar richt je je het meest op? Wat pak je niet aan?
3. Leef je in in de beleveniswereld van je doelgroep.
4. Bepaal je tijdslijn, wanneer begint en eindigt de implementering?
5. Wat is de rol van de ouders?

Ontwerprichting
Met een stiefbroertje van 7 merk ik vaak genoeg dat hij helemaal niet zo bewust is over geld. Met een gevouden 10 cent was hij al zo blij en dit liet zien dat kinderen heel anders over geld denken dan volwassenen. Ik wil mij hierdoor gaan richten op het bewust leren omgaan met geld voor kinderen tussen de 6-8 jaar. Ik wil niet op een speelse maar wel professionele manier gaan doen, zodat een kind geld niet meteen met spelen gaat associëren, maar het wel leuk vindt om er mee bezig te zijn. Eerst zal ik hiervoor meer onderzoek doen naar wat 6 tot 8 jarige leuk vinden online, maar ook offline. Ik vind het enorm leuk om met kinderen te werken. Ik heb al een aantal jaar met kinderen in deze leeftijdscategorie gewerkt, dus de ervaring met hun gedrag heb ik al. Daarnaast vind ik het digitaal ontwerpen van interfaces ook heel leuk. Dit projectplan kan je al een inzicht geven van hoe ik te werk ga. Bij het ontwerpen is het ook mijn bedoeling om alles waar ASN Bank voor staat terug te laten komen en het zo passend mogelijk te maken.

Focus
UX UI: focus op digitale interfaces en user experience.

Insights
Kinderen weten niet hoeveel ze uitgeven tot het geld op is. ASN maakt gebruik van (falsch) dieren in hun campagne. Automatische bijdragen zijn handig. Kinderen raken snel uitgeleed, bijvoorbeeld door kleuren.

Methodes

Moodboard
Zo kan ik alles bij elkaar zetten om een goed overzicht te hebben van de doelgroep, opdrachtgever en extra gevonden informatie die handig is om toe te passen. (Fase 1 of 2)

Persona
Hiermee kan je een goed beeld vormen van je doelgroep naar aanleiding van de interviews die voortgaand geweest zijn. (Fase 1)

Concept
Met een concept vat je het hoofdprincipe samen. Je concept kan je valideren met de belanghebbende om te kijken of het wenselijk en haalbaar is. (Fase 2)

Bruikbaarheidstesten
Als er fouten in je product zitten wil je die er uit voordat je het op de markt brengt. Daarom is het belangrijk te testen om eventuele fouten die je over het hoofd hebt gezien er uit te halen. (Laatste fase)

Interview
Het gaat om een doelgroep waar ik zelf niet in zit, dus om hen beter te begrijpen kan ik een aantal vragen stellen. Op die manier is het eindproduct nog meer gericht op de doelgroep. (Fase 1)

Joy van Costveen
Magenta, Tuchaia B
Hugo Keizer
500851487
22 april 2021
Project individueel 2
CVD

Visuele stijl

De stijl zou ik omschrijven als vrolijk en open. Er wordt vooral gebruik gemaakt van de warme tinten van de kleurenreel. Het ontwerp ligt in een grintje gevoel bij de blauw. De gele accenten, afwisselend in formeel, kunnen helpen om de voorproeven te maken (voorgemeten aan een rond) om de afwisselend en extra uit. De afwisselend van kleuren, kleuren, vormen, afwisselend groen en een futuristisch idee die een futuristisch gevoel zou geven. Het idee of kopjes met kleine afbeeldingen, waardoor het ontwerp goed is begrepen.

Stijlelementen

Logo's

Stijlelementen

#2DA887 Roboto Slab
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789
!@#?

#73112A
!@#?

#EF533D Proxima Nova
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789
!@#?

#FB8F45
!@#?

#FDC88D
!@#?

#FDF2E2
!@#?

Kopjes: Roboto Slab, 4 rem (64px), Regular, #EF533D
Normale tekst: Proxima Nova, 17 rem (27.2px), Medium
Inleiding: Proxima Nova, 18 rem (30.4px), Bold

Feedback

- Missie van de opdrachtgever is niet aanwezig.
- Leuke layout.
- Waarom kies je deze focus? ik mis de uitleg.
- Insights kan je beter bulletpoints of iets degelij
- Check je spelling voor de zekerheid :)
- Bij methodes niet te zien bij welke week de methode word ingezet.
- Bij de stijl analyse ontbreken wat componenten zoals buttons en links
- Methodes uitlegning?
Fases beter aangeven?
De naam van de fase aangeven.

Conclusie week 2

Het projectplan moeten nog een paar kleine dingen aangepast worden, dus die lever ik voor een tweede keer (voor de eerste deadline) in.

De inspiration wall heeft mij weer nieuwe inzichten gebracht doordat dit een opdracht in een groepje was. Iedereen denkt weer anders over dingen en hierdoor krijg je ook die inzichten van andere, wat erg interessant was.

Naar aanleiding van de resultaten van de inspiration wall denk ik dat het me goed lijkt om in mijn ontwerp ook de fabeldieren of iets in die richting terug te laten komen.

Ook de vrolijke warme kleuren van ASN Bank zelf wil ik waarschijnlijk gebruiken.

Ondanks dat er al best wat goede resultaten uit de inspiration wall zijn gekomen lijkt het me wel nog steeds belangrijk om een interview te doen met de doelgroep om ook te kijken of daarvan de resultaten overeen komen.

Inspiration Wall

Why!
Save and organize creative ideas during a project, or even permanently, in order to have access to them very quickly and let ideas 'simmer' for a while.

[Save to favorites](#) [More info](#)

Bronnen: Google Images & Flaticon.com & Asnbank.nl

Design Specification

Het product zal een app worden.
De kleuren van de ASNBank zullen hierin terugkomen.
Ook de fabeldieren zullen gebruikt worden om het aantrekkelijker te maken voor kinderen.
Om het makkelijk voor kinderen te houden zal elk scherm bestaan uit 1 belangrijke taak. Op deze manier hoeven kinderen niet te veel moeite te doen alles te begrijpen.
De teksten zullen in makkelijk Nederlands geschreven worden, zodat kinderen het ook begrijpen.

Design Specification



Why?

Describe the characteristics of a product, like a website or an application, in order to inform the designers and developers who are involved.

[Save to favorites](#) [More info](#)

Mood Board

#2DA887

#73112A

#EF533D

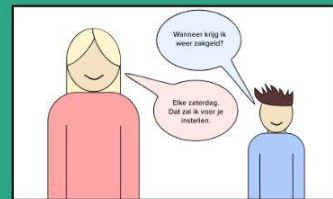
#FB8F45

#FCDC8D

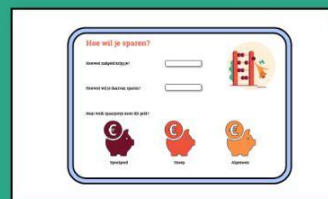
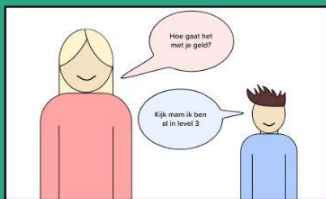
#FDF2E2

Feedbackgesprekken op de storyboards over mogelijke ideeën.

Concept 1



Concept 2



Concept 3



Conclusie week 3

De 3 concepten in de storyboards lijken eigenlijk te veel op elkaar. Ook zijn de ideeën te serieus voor kinderen. Het is beter om nog een nieuw idee te bedenken wat meer spelgericht is en deze voor volgende les dan ook in een storyboard te zetten en evt. verder uit te werken. De storyboards zelf zien er overigens wel leuk uit. Daar kwam de feedback uiteindelijk op neer. Hiermee zal ik dus ook aan de slag gaan en zorgen dat het volgende les verbeterd is. Belangrijkste conclusie van deze week is dus: Meer tijd steken in de concepten bedenken en wel echt 3 verschillende, niet 3 redelijk dezelfde.

Week 4: Feedback & Storytelling

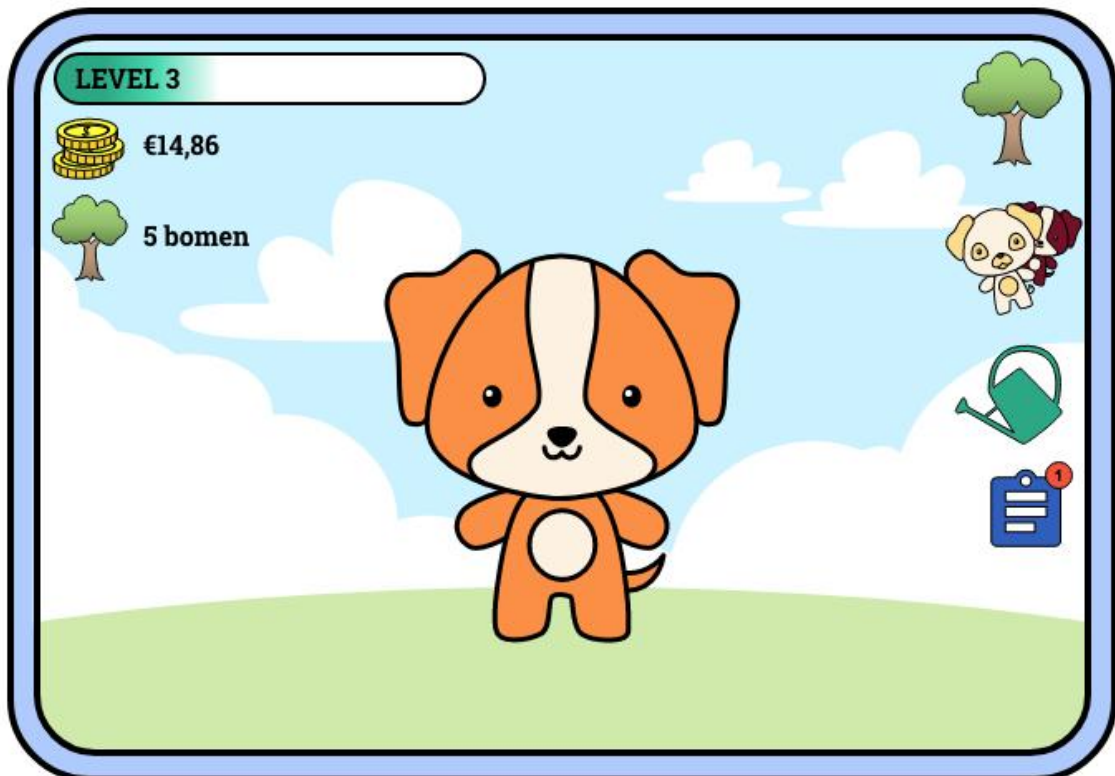
Aangepaste storyboards (na feedback):

Concept 1

Concept 2

Concept 3

Concept versie 1:



Mijn zakgeld contract

Ik

Spreek af met

Dat ik vanaf 01 01 16

€.....

Zakgeld krijg per week.

Ik krijg mijn zakgeld iedere week op Maandag

Om 00:00 uur

Van mijn zakgeld betaal ik wel:

Van mijn zakgeld betaal ik niet:

Van mijn zakgeld spaar ik iedere week: €.....

Dit zakgeldcontract is geldig tot: 01 01 21

Daarna stel ik samen met:

Een nieuw zakgeld contract op.

Handtekening kind

Handtekening ouder

Klaar





Opdracht: Feedbacksessies Concept

Feedback op je concept tot nu toe. Samen met Hicham en Pieter zat ik in een groepje en we moesten elkaar feedback geven.

Gekregen feedback:

- Misschien iets meer de kleuren van ASN Bank gebruiken.
- Contract wat wordt afgesproken is leuk! Maakt het een stuk serieuzer voor het kind.
- Geef wel genoeg uitleg. Bijv. (i) waar je op kan klikken.



Feedback

- Miss iets meer de kleuren van asn gebruiken
- Contract die word afgesproken is leuk! Maakt het een stuk serieuzer voor het kind
- Geef wel genoeg uitleg, bijv (i) waar je op kan klikken
-
-
-
-

Mogelijke aandachtspunten

1. Is er een overkoepelend thema / verhaal?
2. Als er een device is: Past deze bij de experience?
3. Worden de gestelde hoofddoelen gehaald?
4. Zijn eventuele reward systems echt deel van de experience?
5. Hoe houd je rekening met alle kinderen van 6 tot 8?
6. Wat doen de ouders/grootouders?
7. Zijn er kosten aan jouw product verbonden?

Video kijken:

1. Wanneer wordt het product geïntroduceerd?

00:59 Say hello to google gesture, a service that translates sign language into speech.

2. Wanneer wordt het probleem uitgelegd?

00:30 The vast majority of people don't understand sign language.

3. Wanneer wordt de werking van het product uitgelegd?

01:06 Using electromyography it analyzes the position and muscle activity in both your hand and forearm.

Stukje 1:

- Uitleg over gestures.
- Het gebruik ervan om emoties te tonen.
- Het gebruik ervan in het dagelijks leven van de mens.

Stukje 2:

- Uitleg dat sommige mensen gestures niet alleen als tool maar ook als manier van spreken gebruiken.

Stukje 3:

- Introductie van google.
- Uitleg wat googles beeld is over dat informatie ondanks verschil in taal overal beschikbaar moet zijn en voor iedereen.

Stukje 4:

- Introductie van google gesture.

Stukje 5:

- Uitleg van hoe google gesture werkt.
- Voorbeeld van de werking terwijl iemand met sign language praat.

Stukje 6:

- vertellen waar google het beste in is: informatie beschikbaar maken voor iedereen.
- Zichzelf aanprijzen.

Opdracht: Storytelling

Stap 2:

- Bewustwording van de waarde van geld.
- Combineren van geld en milieu.
- Kinderen op een speelse manier in aanraking laten komen met geld en milieu zaken.

Milieu en geld zijn beide belangrijk voor de toekomst. Het is dus ook nodig om zo vroeg mogelijk kinderen hierover te laten leren en informeren. Op die manier is de kans dat ze op oudere leeftijd in de problemen komen met geld een stuk kleiner en zullen ze ook met het milieu meer rekening kunnen houden.

Stap 4:

Het is belangrijk dat kinderen beter de waarde van geld gaan inzien, zonder te veel druk op ze te leggen.

Als ik een recept makkelijker en overzichtelijker kan maken voor amateur koks om te maken en een kind een achteruit salto kan leren, dan kan ik een kind zeker de waarde van geld beter in laten zien.

Stap 6:

Een hondje leert je door opdrachten en speciale uitdagingen bewuster worden van geld. Bij het afronden van speciale uitdagingen wordt er per opdracht een boom ergens in Nederland geplant.

Je fysieke pinpas staat verbonden met de app om je geld bij te houden en om te gebruiken bij opdrachten.

Spaar punten om leuke dingen van te kopen.

Speel samen met vrienden en kijk hoe goed zij bezig zijn met leren over geld en milieu.

Stap 3:

Geld en milieu zijn serieuze onderwerpen die eigenlijk op een leuke en speelse manier ter aandacht van de jongere generaties gebracht moeten worden. Het aanbod hierin moet veel groter worden dan dat het op dit moment is.

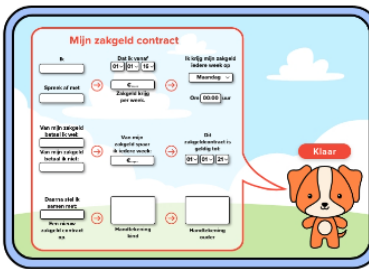
Stap 5:

Welkom bij jouw hondje die je door middel van opdrachten en speciale uitdagingen meeneemt in de wereld van geld en milieu.



Stap 7:

Met een oog op de toekomst bezig met geld en een beter milieu. Voor kinderen om samen of met hun ouders zich bewust te worden van geld, terwijl ze ook bezig zijn voor het milieu. Samen op naar een geldbewustere toekomst.



Conclusie week 4

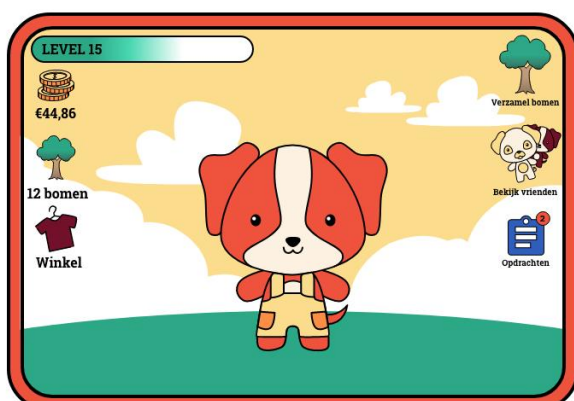
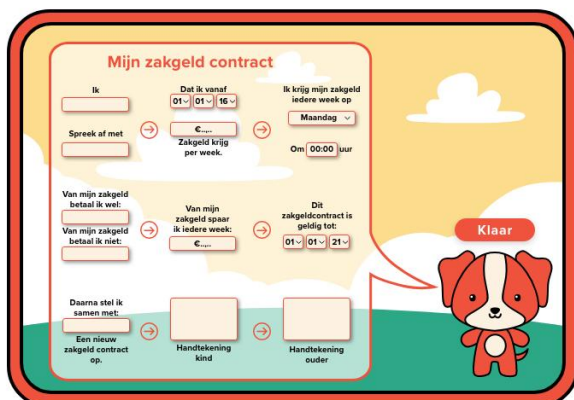
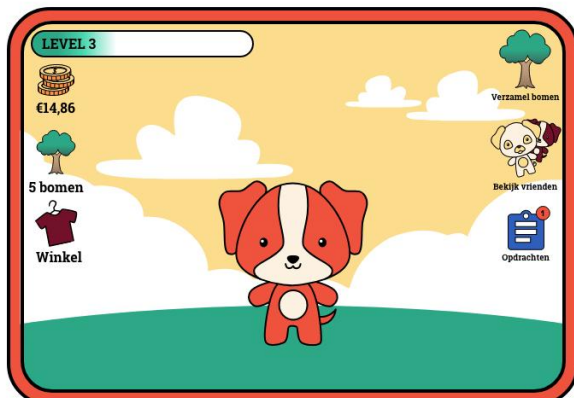
Mijn concept is leuk en heeft goede aspecten erin zitten. ASN Bank komt er alleen nog te weinig in terug, dus dat zal aangepast moeten worden in een volgende versie. Ook moet ik aan de slag gaan om het concept nog verder uit te werken, zodat er nog meer feedback gegeven kan worden en het zich steeds verder kan ontwikkelen naar een uiteindelijk product.

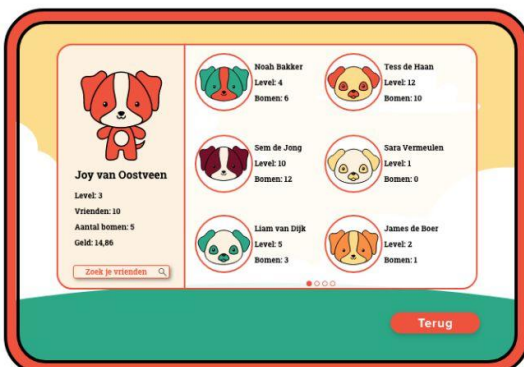
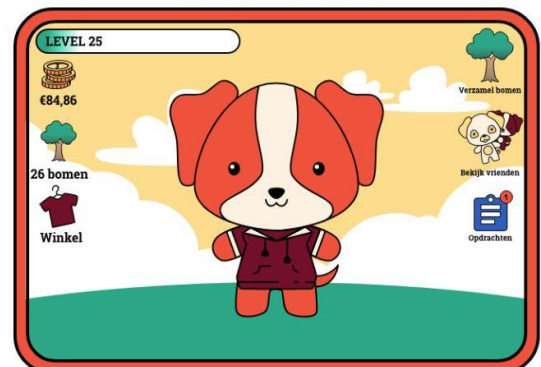
De video van google gestures heeft een goed beeld gegeven van hoe ik mijn uiteindelijke video zou kunnen maken en als het zo ver is wil ik die video er zeker naast houden als goede hulp.

Door de storytelling opdracht heb ik beter inzicht gekregen in wat ik kan gebruiken in mijn video qua informatie om te vertellen. Nu dat al zo opgeschreven is, is de kans dat ik dit vergeet ook kleiner en dat is handig.

Week 5: Concept presentatie

Concept versie 2:





Storyboard Concept:



Een kind gebruikt de ASN Bank app om meer over geld te leren en goed bezig te zijn voor het milieu.



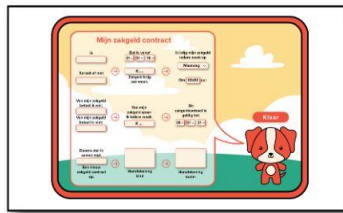
Het overzicht van zijn profiel laat hij aan zijn moeder zien, want hij is er trots op.



Om bomen te verdienen gaat hij een opdracht doen. Hiervoor heeft hij hulp nodig van zijn ouders.



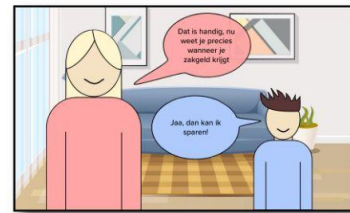
Het kind haalt zijn moeder er bij om samen de opdracht uit te voeren en zo bewuster te worden van zijn zakgeld.



Door samen een contract te maken leert het kind hoeveel zakgeld hij krijgt en wanneer hij het krijgt. Op die manier hoeft hij er niet steeds om te vragen en weet hij ook hoeveel hij mee kan sparen.



Door het afronden van de opdracht heeft hij 2 bomen verdiend. Die bomen worden ergens in Nederland geplant door ASN Bank, wat weer goed is voor het milieu.



De moeder is blij dat haar kind nu een goed overzicht heeft van hun afspraken. Nu hoeven ze daar niet meer moeilijk over te doen.

Feedback concept presentatie:

- Echte geld van de kinderen eventueel ook verwerken in de app.

Conclusie week 5

Er was maar weinig feedback op mijn concept, wat naar mijn idee iets positiefs is. Ik kan mijn ontwerpproces op deze manier doorzetten en het lijkt of ik op de goede weg ben. Ik ga er wel over nadenken om iets van een echte rekening toe te voegen aan de app, om zo de feedback erin mee te nemen en het nog beter te maken. Hoe ik dit precies wil doen is nog wel even de vraag.

De keuze van de nieuwe kleuren van de app viel ook erg goed, dus die ga ik verder niet meer aanpassen. Voor volgende keer komt er dus een nieuwe feature bij en blijft er verder veel hetzelfde.

Week 6: Feedbacksessies & videotijdlijn

Opdracht: Feedbacksessies

We hebben weer feedbacksessies gehad met medestudenten. Deze keer kreeg ik feedback van Marc Droger en Shae Drost. Ze waren best wel enthousiast over mijn concept, maar gelukkig hadden ze ook nog wat feedback waar ik zeker mee verder kan.

Feedback:

- Wil je “afronden” wel als primaire keuze stimuleren? (foute opdracht scherm)
- Je scrolt horizontaal, is het niet logischer/fijner om verticaal te scrollen? (winkel en vrienden schermen)
- Consistentie in de terugknop. (winkel, vrienden, rekening schermen)
- Bij de doolhof gebeurt er erg veel. Zelfs ik werd overweldigd laat staan een 6 jarige.
- Leuk concept! Goed de verbinding gemaakt met de echte wereld. Ook goed de stijl van de ASN Bank er in verwerkt.
- Super leuke interface.
- Heel kinderlijk (goed!).
- Wellicht nog even kijken dat het echt duidelijk is dat het real life is. En niet (alleen) een game.



Wij je afronden wel als primaire keuze stimuleren?

Je scrolt hier horizontaal, is het niet logischer/fijner om verticaal te scrollen?

Consistentie in terug knop ertoe bij deze laatste drie schermen?

Mogelijke aandachtspunten

1. Is er een overkoepelend thema / verhaal?
2. Als er een device is: Past deze bij de experience?
3. Worden de gestelde hoofddoelen gehaald?
4. Zijn eventuele reward systems echt deel van de experience?
5. Hoe houd je rekening met alle kinderen van 6 tot 8?
6. Wat doen de ouders/grootouders?
7. Zijn er kosten aan jouw product verbonden?

Super leuke interface
Heel kinderlijk (goed!)
Wellicht nog even kijken dat het echt duidelijk is dat het real life is. En niet (alleen) een game.

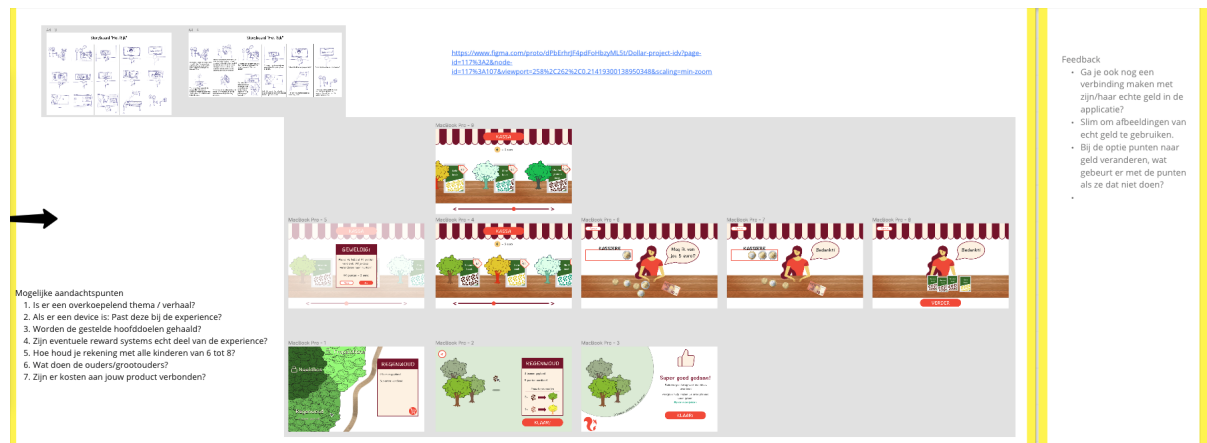
Feedback

- Bij het doolhof gebeurt er erg veel. Zelfs ik werd overweldigd laat staan een 6 jarige.
- Leuk concept! Goed de verbinding gemaakt met de echte wereld. Ook goed de stijl van de ASN bank er in verwerkt.

Gegeven feedback:

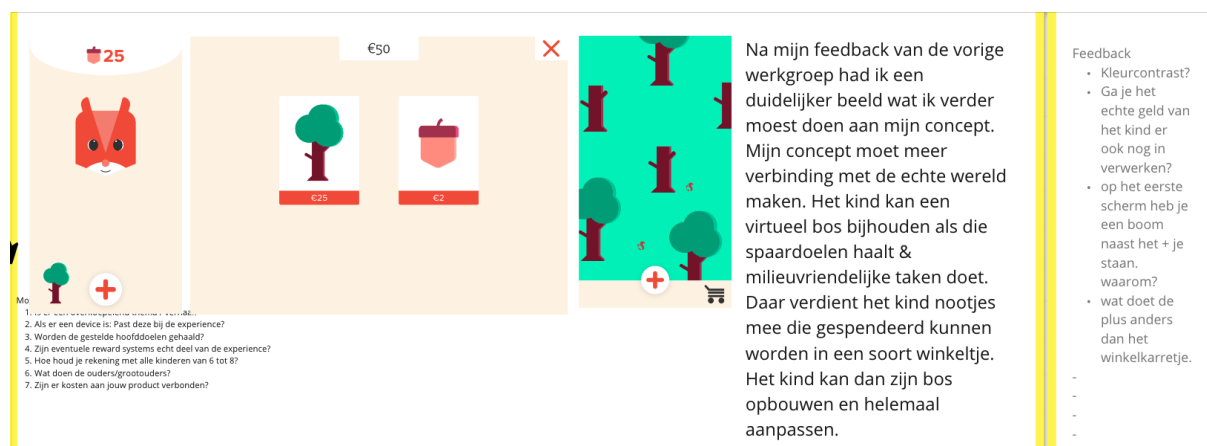
Shae:

- Ga je ook nog een verbinding maken met zijn/haar echte geld in de applicatie?
- Slim om afbeeldingen van echt geld te gebruiken.
- Bij de optie punten naar geld veranderen, wat gebeurt er met de punten als ze dat niet doen?



Marc:

- Ga je het echte geld van het kind er ook nog in verwerken?
- Wat doet de plus anders dan het winkelkarretje?



Algemene feedback:

- Echt geld combineren met punten.
- Prototype uitwerken om nog een beter beeld te krijgen van je concept werking.
- Verwerk zo diep mogelijk (meerdere levels).
- Kijk goed naar je interactieve elementen (knoppen: primair/secundair & werking ervan).

echt geld
combineren
met punten

Prototype
uitwerken om nog
een beter beeld te
krijgen van je
concept werking

Verwerk zo
diep mogelijk
(meerdere
levels)

Kijk goed naar je
interactieve
elementen
(knoppen:
primair/secundair
& werking ervan)

Videotijdslijn:

Stap 1: Onderdelen

Wat zijn de hoofdonderdelen die in je video moeten?

Maak voor ieder deel een gekleurd balkje met de naam van het onderdeel en zet deze op de tijdslijn. Schat in hoe lang elk balkje zal moeten zijn.

Stap 2: Beelden

Bedenk uit welke beelden elk balkje zal bestaan.

Zet ieder stukje beeld weer in een balkje, zet deze kleinere balkjes onder of boven de balkjes die de hoofdindeling van je video weergeven.

Stap 3: Geluid - Muziek en FX

Probeer nu de volgende rij balkjes te maken, weer boven of onder de vorige rij. In deze balkjes vertel je iets over de muziek en geluidseffecten die je wil gebruiken.

Stap 4: Geluid - Voice-over en Spraak

De volgende laag is de voice-over. Heel waarschijnlijk is het je eigen stem, maar dat hoeft niet per se, je kan het ook door iemand laten inspreken. In deze laag noteren we ook wat we zeggen, mochten we zelf in beeld zijn als presentator. Dat noemen we dan gewoon "Spraak".

Natuurlijk weet je niet al exact wat je gaat zeggen of wat de voice-over zal zijn, maar probeer aan te geven wat je ongeveer wilt qua voice-over en spraak.

Stap 5: Promo-video

Nu heb je nog een blok niet ingevuld met beelden, muziek, FX, voice-over en spraak.

Dat is waarschijnlijk het grootste blok van je hele 5 minuten: je promo-video.

Doorloop stap 3,4 en 5 voor je promo-video.

img kind met geld	tekst fade in	ASN Bank logo + kind	wissel nr milieu img	Hondje, bomen, ASN	fade naar interface	homescreen	Hondje komt door beeld heen	Schermen, kind, hondje img	blijde ouders, kinderen, opa&oma img	Prototype	Hondje en blij kind img
Introductie onderwerp	Probleem uitleggen			Oplossing introduceren	Oplossing vertellen & interface laten zien		Promo video			Interactie van de oplossing laten zien	Samenvatting en leuke afsluiting
0:001:002:003:004:005:00											
zachte semi vrolijke muziek fade in- fade out einde	Fade in spannende/minde r vrolijke muziek	wissel naar storm/regen geluiden/muziek iets	vrolijke muziek en blaf + vrolijke natuur		Kinderlijke tonen muziek		Vrolijke muziek (geen zang en vooral hogere tonen)	Vrolijke muziek (geen zang en vooral hogere tonen), enigszins (positief) spannende toevoeging	Vrolijkste muziek vergeleken met stukje 1	Kinderlijke tonen muziek + geluidseffecten bij klikken en swipen	Blijde muziek (evt kinderen)
Voice over, verwelkomen en vertellen over het onderwerp	Voice over, toelichten over kinderen, visie van ASN en probleem		Voice over, wat is er bedacht om kinderen bewuster te maken over geld en milieu		Voice over, minimaal vertellen over de interface en een uitleg hoe het product zorgt voor een oplossing		Voice over, hond vertelt over het product	Voice over, vertellen over alle voordelen van het product en extra interesse opwekken	Voice over, gevolgen van het product toelichten en blijdschap als resultaat laten horen	Voice over, uitleggen wat er gebeurt als je ergens op klikt	Voice over, herhaal kort het probleem, de oplossing, toewijding en uitsmijter

Testplan maken:

Algemene informatie over jou en jouw concept / totaalbeleving	
Naam student	Joy van Oostveen
Datum	08-06-21
Naam concept	Money dog
Omschrijving en context van jouw concept/totaalbeleving in 2 à 3 zinnen	Kinderen leren met behulp van een hond en opdrachten met geld omgaan. Tijdens de opdrachten leren kinderen over geld en het milieu, maar ze kunnen ook bomen verdienen die dan daadwerkelijk geplant worden in Nederland.
Doel van het concept/totaalbeleving voor de doelgroep	Kinderen bewuster te laten worden over hun geld, maar ook het milieu om ze op die manier verstandigere keuzes te laten maken in de toekomst.
Doel van de test	
Wat wil je te weten komen? Wat wil je gaan testen?	1. Is het helder wat je kan doen vanaf het homescreen? 2. Zijn de opdrachten haalbaar? 3. Komen geld en milieu genoeg in het ontwerp terug? 4. Testen of alles zonder te veel nadenken duidelijk is. 5. Testen of alles überhaupt werkt.
Onderzoeksvragen	
Over welke (kleinere) onderwerpen heb je informatie nodig om je testdoel te bereiken?	1. Is de doolhof combi opdracht te doen? 2. Snap je wat elke button doet? 3. Heeft de vriendenlijst nut? 4. Is de bomen pagina duidelijk genoeg?
Aanpak	
Wat heb je nodig?	1. Testpersonen. 2. Prototype. 3. Testplan.

Inleiding vooraf <i>(op gemak stellen, aanmoedigen hardop denken, toestemming filmen)</i>	
Wat ga je zeggen om te beginnen?	Ik zou het waarderen als je letterlijk alles wat in je op komt qua vragen of opmerkingen gewoon noemt. Niks is fout en alles wat je zegt kan me helpen het product te verbeteren. Klik vooral overal op en kijk maar wat er gebeurt.
Algemene informatie vragen vooraf <i>(waarmee je laat zien dat de testpersoon in de doelgroep past)</i>	
Scenario <i>Beschrijf hier uitgebreid de context, geef een inleiding over de gebruikssituatie, zodat de gebruiker zich in kan leven. Beschrijf de plek, de activiteit en wat de gebruiker wil bereiken, maar zeg niets voor)</i>	
Maak het voor de proefpersoon duidelijk in welke situatie hij / zij zich bevindt.	Je bent een kind tussen de 6-8 jaar die weinig kennis heeft over geld en natuur. Je hebt net een nieuwe app gedownload van ASN Bank en wil kijken wat de mogelijkheden zijn om hier met je geld om te leren gaan en hoe het zit met het milieu.
Opdrachten <i>Beschrijf hier de opdrachten waarmee je de onderzoeksvragen onderzoekt. Zorg dat het geen handleiding voor jouw interface is, maar een opdracht uit de echte wereld.</i>	
Opdracht 1	Je vrienden hebben deze app ook, hoe kan je ze toevoegen?
Opdracht 2	Je wil bomen verdienen, hoe doe je dat?
Opdracht 3	Je hebt geld van opa en oma gekregen, waar vind je dat terug?
Opdracht 4	Je wil graag iets kopen in de shop, maar hebt nog te weinig munten. Hoe kom je aan meer munten?
Interviewvragen voor na de test <i>(over welke onderwerpen heb je nog vragen, denk daarbij niet alleen aan deze test, maar welke informatie zou je graag nog van de doelgroep willen weten.)</i>	
Vraag 1	Denk je dat je de opdrachten kan maken die de app je geeft?
Vraag 2	Is er iets waarvan je zegt dat lijkt me leuk om met de app te kunnen doen?
Vraag 3	Vind je de vriendenlijst toegevoegde waarde hebben?
Vraag 4	Zou je het leuk vinden om te zien waar de verdiende bomen staan?
Vraag 5	

Inleiding <i>(Lees de inleiding rustig voor)</i>	
Algemene informatie vragen vooraf <i>(waarmee je laat zien dat de testpersoon in de doelgroep past)</i>	
Naam	
Contactgegevens	
Leeftijd	
Welke groep op school	
Scenario <i>(Lees je scenario rustig voor, let op zeg niets voor)</i>	
Opdrachten <i>(Lees de opdracht rustig voor, let op zeg niets voor)</i> Vul in tijdens de test wat je opvalt, en waar je nog over door wilt vragen.	
<i>Opdracht 1</i>	Als je naar het beginscherm kijkt, kan je me dan vertellen wat alle knoppen inhouden?
<i>Opdracht 2</i>	Als je terug wil naar je beginscherm van af je rekening, hoe doe je dat?
<i>Opdracht 3</i>	Je wil naar de site van ASN Bank om te zien waar jouw verdiende bomen zijn geplaatst. Hoe kom je daar?
<i>Opdracht 4</i>	
Interviewvragen voor na de test:	
<i>Vraag 1</i>	Is het duidelijk hoe de knoppen werken?
<i>Vraag 2</i>	Had je iets anders verwacht als je op een knop drukt?
<i>Vraag 3</i>	Vind je het hondje passen bij de rest van wat je ziet?
<i>Vraag 4</i>	Snap je waarom de groene balk linksboven steeds groener wordt?
<i>Vraag 5</i>	

Conclusie week 6

Ik heb weer een hoop feedback om mee aan de slag te gaan. Verder heb ik een beter beeld gekregen van hoe ik mijn uiteindelijke video vorm gaan geven. Alles staat nu voor een groot deel uitgeschreven in een tijdlijn. Ik denk alleen wel dat dit nog een lastige opdracht gaat worden, doordat ik niet zo veel ervaring heb met video editten. Voor de laatste keer testen heb ik nu een testplan gemaakt en mijn prototype helemaal klikbaar. Het verschil tussen concept en interface bij het testplan is me alleen nog steeds niet helemaal duidelijk geworden.

Week 7: Testen

Feedback testplan:

Vraag 3: weet een kind wel wat toegevoegde waarde is? (Anders formuleren).

Testronde 1 Laiba:

Concept:

Bomen verzamelen duidelijk. Opdrachten ook.

Vrienden toevoegen is makkelijk te vinden.

Rekening met inkomsten en uitgaven goed te vinden. De rekening is overzichtelijk, maar weet een kind het verschil tussen inkomsten en uitgaven (misschien andere woorden gebruiken).

Meer munten verdienen is via opdrachten en duidelijk.

Misschien ASN Bank er nog meer bij betrekken.

Vriendenlijst kan kinderen wel motiveren dat is wel leuk.

Bij opdrachten misschien ook opdrachten over ASN Bank zelf, zodat ze ook daarover wat leren.

Interface:

Design is heel leuk. ASN Bank logo misschien nog erin verwerken.

De knoppen zijn allemaal duidelijk op het beginscherm.

Terug knoppen duidelijk.

Goed te vinden waar je jouw verdiende bomen kan vinden.

Het is duidelijk hoe het werkt als je het concept weet.

Winkel heeft niks met scannen en dit had ze wel verwacht.

Misschien een zero state om de knoppen uit te leggen.

Hondje past er goed bij en ook qua kleuren.

Level balkje niet helemaal duidelijk

Testronde 2 Jordi:

Concept:

Zakgeldcontract ziet er lastig uit.
Rekening en munten is wat onduidelijk.
Vrienden niet perse een toegevoegde waarde.
Misschien een spel samen met vrienden mogelijk maken.
Bijvoorbeeld een tekenspel met een streak en punten.
Eigen munteenheid maken, zou leuk zijn.

Interface:

5 bommen niet helemaal duidelijk de rest wel duidelijk.
Knoppen misschien onderin in plaats van zijkanten, want het is een ipad.
Terug knoppen duidelijk. ASN Bank bommen duidelijk.
5 bommen geen idee wat daarvan verwacht moest worden
Er zijn geen terug knoppen bij de opdrachten.
Hondje misschien aibaar maken. Is leuk als animatie.
Hoe ga je levels omhoog is niet echt duidelijk.

Testronde 3 Noor:

Concept:

Contract is misschien wel te veel voor de doelgroep.
Opdrachten duidelijk.
Vrienden zoeken duidelijk, maar misschien ergens onder zetten voeg toe.
Echte rekening goed terug te vinden.
Leuk dat je ook met vrienden ook kan.
Vrienden op jonge leeftijd doe je vaak veel mee, dus leuk dat je kan delen.

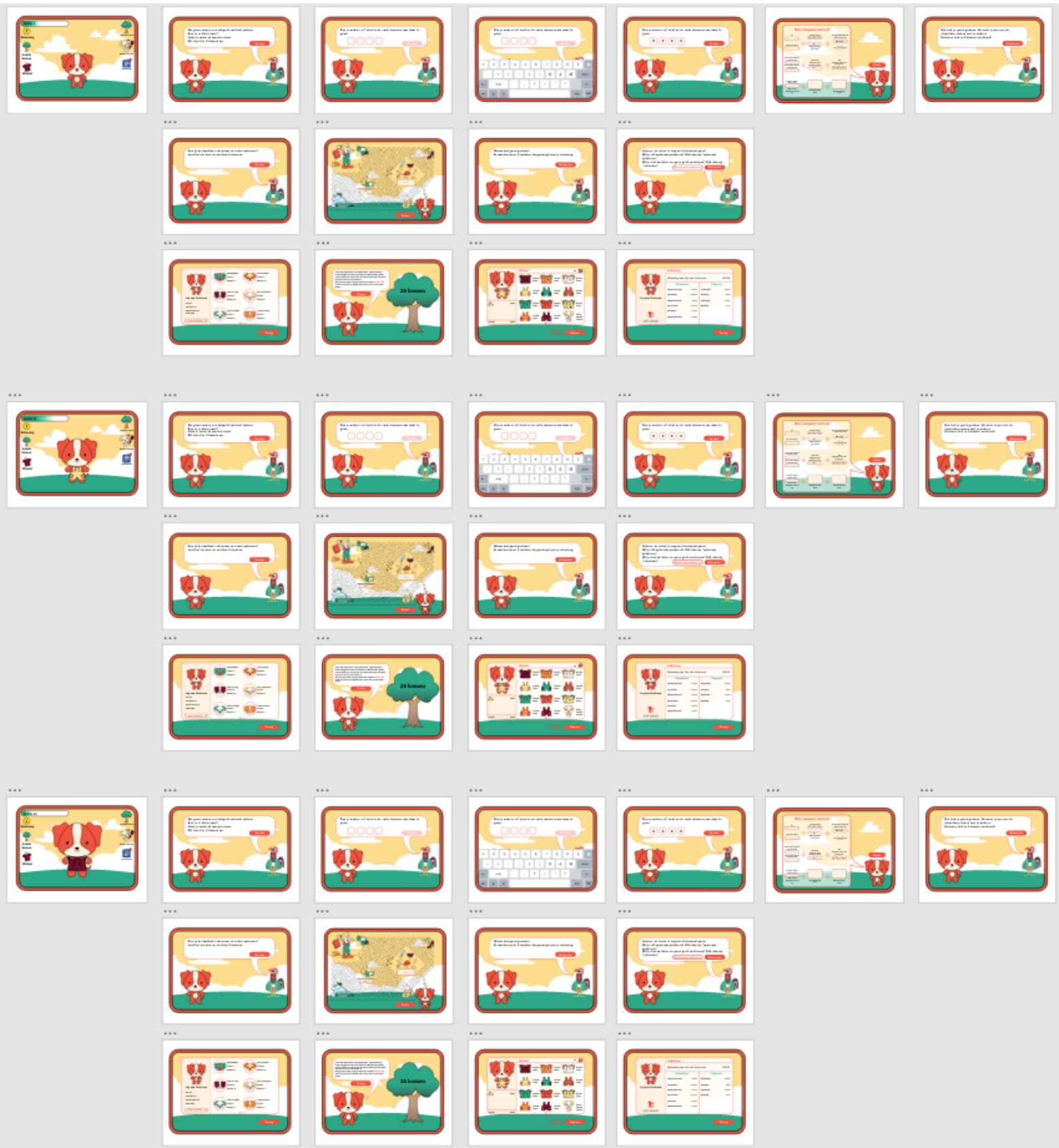
Interface:

De laatste zin bij bommen weglaten en alleen op de site laten zien.
Omdat er nu nog geen mogelijkheid is om de QR code te scannen dus dan wordt het ingewikkeld.
Grote buttons en plaatjes werken fijn en lekker.
5 bommen, andere titel want het is nu meer een waarde.
Het is heel erg leuk, wel ASN Bank, maar toch ook echt eigen.
Groene balk is duidelijk.
Misschien bommen op de achtergrond, naarmate je meer bommen verdient hoe meer er op de achtergrond komen.

Linkje voor prototype (na feedback):

<https://xd.adobe.com/view/b6723852-b0e3-488d-bcfc-c9bb129f03da-e321/?fullscreen&hints=off>

Eindproduct:



Conclusie week 7

Veel van wat er uit de 3 testen kwam is hetzelfde. Dit is wel prettig om te zien. De paar feedback puntjes ga ik voor kijken of ik daar nog wat mee doe of dat ik het zo ga laten, omdat we in de eindfase zitten en er niet enorm veel tijd nog is om dat dan ook aan te passen. Er kwam ook veel positieve feedback, wat mij een goed gevoel geeft en het nog steeds lijkt dat ik op de goede weg zit. Bij het eindproduct zie je nu ook wat ik wel aangepast heb naar aanleiding van de feedback.

Reflectie

Projectplan:

Als eerste opdracht moest ik een debrief schrijven. Ik vond het fijn dat we wel wat richtlijnen hadden gekregen, zodat ik wist wat er ongeveer in moest komen. In eerste instantie was ik nog wat punten vergeten, maar we hadden een feedbacksessie, dus ik kon het daardoor mooi aanpassen. Een focus kiezen vond ik wat lastig, omdat ik nog niet precies een idee had hoe ik dit project wilde aanpakken, maar gelukkig mocht je dit achteraf nog anders doen als je dat zou willen. Ook de tekst voor “ontwerprichting” heb ik een tijd over na zitten denken wat ik daar nou precies wilde schrijven. Uiteindelijk ben ik gewoon begonnen en kwam daardoor de inspiratie voor de rest van de tekst vanzelf. Deze tactiek gebruik ik wel eens vaker, omdat het toch schijnt te werken voor mij.

Voor de methodes had ik een selectie gemaakt van 5. Dit waren: Moodboard, Persona, Concept, bruikbaarheidstesten en Interview. Hiervan heb ik uiteindelijk alleen moodboard, concept en bruikbaarheidstesten gebruikt. Persona en interview heb ik niet echt gedaan, maar mijn stiefbroertje is 7, dus die heb ik eigenlijk steeds als persona in gedachten gehouden (alleen niet als persona uitgewerkt). Hem echt geïnterviewd heb ik ook niet gedaan, maar er zijn wel dingen die opvallen natuurlijk als hij thuis is die ook helpen om de doelgroep beter te begrijpen. Het moodboard maken vond ik uiteindelijk niet bepaald nuttig, doordat het eigenlijk vooral dingen bij elkaar zetten was die ik al wist. Het concept maken vond ik enorm handig. Hieruit heb ik ook mijn prototype kunnen maken, wat dus heel erg scheelde. Als laatste bruikbaarheidstesten. Het testen van je product is super fijn om zo achter verbeterpunten te komen. De gebruiker heeft echt iets voor zich, dus de feedback kan een stuk specifiekere zijn dan als je alleen nog maar een idee kan noemen. Ik heb uit het testen veel informatie kunnen halen om mijn product verder aan te passen. Naast de 5 methodes uit het projectplan heb ik ook de inspiration wall, design specification en storyboarding gebruikt. De inspiration wall was op zich handig, maar heel veel extra's voegde het niet toe. Design specification had wel iets aan toegevoegde waarde, maar zou ik niet zo snel weer gebruiken. Storyboarding blijft iets wat ik fijn vind om te doen. Het probleem was alleen nu dat we storyboards moesten maken voor 3 verschillende ideeën en ik had eigenlijk nog geen idee. Als ik al een idee heb vind ik storyboarden handig, maar als ik dat niet heb dan is mijn storyboard vaak niet zo zinvol.

Volgende keer zou ik denk ik vooral het onderdeel van 3 ideeën voor storyboarden anders doen, doordat ik dat nu wat afgeraffeld had, wat zonde was. Volgende keer moet ik daar eerder aan beginnen en ook daadwerkelijk 3 verschillende ideeën uitwerken, niet 3 halve ideeën die op elkaar lijken.

Ontwerpproces:

Over het algemeen vond ik de opdracht vrij vaag. Ik moest een totaalervaring creëren, maar hoe en wat was volledig aan mij overgelaten. Verder moest je een productbiografie bijhouden en conclusies in zetten. Hoe dit precies eruit moest komen te zien werd ook niet bepaald veel over verteld. De feedbacksessies bestonden 9/10x uit medestudenten, dus in hoeverre mijn ontwerpproces ook volstond aan wat de docent verwacht had ik eigenlijk geen idee van. Tot op dit moment heb ik nog steeds niet helemaal het gevoel dat ik weet of mijn product is wat er bij dit vak van me verwacht werd. Dit maakte het ontwerpproces soms best lastig. Ik vond het interessant om een totaalervaring te creëren voor een bank en dus digitaal met fysiek te combineren. Dit gaf een extra uitdaging, doordat je goed moet nadenken hoe je die twee kan combineren en ook gelijk daarmee randvoorwaarden kan halen. De momenten dat we ook daadwerkelijk feedback kregen van de docent hebben me het meest geholpen. Hierbij kreeg ik echt het idee of ik wel of niet op de goede weg was en dat motiveert ook weer om door te gaan. Vooral een concept bedenken vond ik lastig. Ik had weinig inspiratie en het moest allemaal vrij snel, dus ging dit nog niet zo makkelijk. Voor mijn gevoel heb ik daardoor ook niet alles uit het concept kunnen halen, dan wanneer ik meer tijd had gehad voor concept ideeën te bedenken. Normaal vind ik prototypes maken wel leuk, maar veel werk. Deze keer vond ik het juist leuker dan verwacht, doordat er positieve reacties waren op mijn prototype, waardoor ik ook meer moeite erin wilde steken om deze nog beter te maken. Al met al ben ik wel tevreden met hoe mijn ontwerpproces is verlopen, maar ik weet zeker dat ik beter gekund had. Dus super enthousiast ben ik ook weer niet over het ontwerpproces. Voor een volgende keer zou ik vanaf het moment dat de opdracht duidelijk is meteen al dagelijks punten bijhouden die ik in mijn concept zou willen, om zo ruim de tijd te hebben om inspiratie op te doen voor een concept idee en daardoor minder last moment maar wat te moeten kiezen en dat uiteindelijk uit te werken. Ik denk dat ik daardoor nog meer zou kunnen halen uit het concept en digitaal en fysiek nog beter zou kunnen combineren. Hoe ik dat voor volgende keer niet ga vergeten weet ik niet precies, maar het lijkt me dat ik dat wel kan onthouden.

Ontwikkeling:

Als ontwerper vind ik vooral het ontwerpen van een interface enorm leuk. Hier liggen naar mijn idee ook mijn sterkste punten. Tegelijkertijd liggen daar ook mijn minder sterke punten, namelijk keuzes maken. Bij een interface ontwerpen komen veel keuzes kijken. Ik ben snel bang dat ik de verkeerde keuze maak en daardoor vind ik keuzes maken dus lastig. Ik merk wel dat ik dit steeds beter leer doen naarmate het vaker moet binnen de opleiding en dat is prettig. Soms moet ik gewoon leren niet te lang na te denken en gewoon te doen. Is het uiteindelijk toch niet de juiste keuze? Dan kan ik het altijd weer aanpassen en dat is ook weer geen ramp. Ook de kennis: wees niet bang om andere om hulp of feedback te vragen, is een belangrijke les voor mij. Je kan er alleen maar beter van worden (zolang de andere wel weten hoe ze op een juiste manier je kunnen helpen/feedback geven en niet totaal je werk afkraken). Als we het hebben over wat mij totaal niet heeft geholpen zijn dat best een aantal dingen. Van buitenaf zat ik met een aantal drukke weken door dingen die buitenschool waren. Hierdoor was het soms lastig plannen en moest ik elk moment grijpen wat ik vrij had om eigenlijk aan school te gaan. Dit is niet altijd even fijn. Vanuit mezelf heb je een hele lijst met dingen die niet hielpen, maar die komen allemaal neer op hoe ik mij voel en wat daar dan allemaal bij komt kijken. Als je niet lekker in je vel zit zijn er nog maar weinig dingen echt leuk en is motivatie vinden vaak ook lastig. Ik heb mezelf daardoor enorm moeten pushen om door te zetten en alles wel af te maken, want herkansen is alleen maar meer werk en volgend jaar extra doen zit ik ook niet op te wachten natuurlijk. Met die dingen in mijn achterhoofd kon ik mezelf ondanks de negatieve dingen toch enigszins gemotiveerd houden om door te zetten en mezelf verder te ontwikkelen als ontwerper. Als ontwerper zul je ook met tegenslagen om moeten kunnen gaan en hoe lastig dat ook kan zijn soms, is dat volgens mij wel gelukt. Volgende keer zou ik denk niet heel veel anders doen, behalve nog vaker gewoon de knoop door te hakken en een keuze te maken zonder daar te lang steeds over te moeten nadenken door twijfels. Dit kan ik wel onthouden en misschien kan ik voor mezelf de volgende keer ook een tijdslimiet aan mezelf geven om te zeggen: 'binnen die tijd zorg je dat je een keuze hebt gemaakt en ga je weer door'.