

Reflectieverslag: Project WeRelate



Projectnaam: WeRelate

Auteur: Patricia Hagen

Studentnummer: 470900

Datum: 10-01-2025

Opleiding: ICT & Media Design

Functie: UX designer en Front-end Developer

Voorwoord

In dit reflectieverslag blik ik terug op mijn persoonlijke leerproces en bijdrage aan het project WeRelate. Het verslag behandelt mijn rol binnen het team, de uitdagingen die ik ben tegengekomen, en de keuzes. Door middel van reflecties op vier sprints geef ik inzicht in mijn ontwikkeling en de samenwerkingen binnen ons projectteam. Dit verslag dient niet alleen als evaluatie van mijn prestaties, maar ook als een middel om mijn professionele groei te analyseren.

Ik wil mijn medestudenten, tutor en betrokken docenten bedanken voor hun begeleiding en waardevolle feedback tijdens dit proces.

Inhoudsopgave

- 1 Inleiding**
- 2 Reflecties per sprint**
 - 2.1 Sprint 1: Conceptvorming**
 - 2.2 Sprint 2: Ontwerp en Prototyping**
 - 2.3 Sprint 3: Testen en Itereren**
 - 2.4 Sprint 4: Eindpresentatie en Oplevering**
- 3 Samenwerking en Groepsproces**
- 4 Uitwerking leerdoelen**
- 5 Eindconclusie**

1: Inleiding

Ik ben tweedejaars student AD ICT & Media Design. Tijdens dit project heb ik de rol van UX Designer en frontend-developer op mij genomen. Mijn passie ligt bij het ontwerpen van gebruiksvriendelijke en visueel aantrekkelijke interfaces, waarbij ik altijd de behoeften van de gebruiker centraal stel.

Mijn functieprofiel combineert creatieve en technische vaardigheden. Als UX Designer richt ik mij op het creëren van doordachte concepten en visuele ontwerpen die aansluiten bij de identiteit van een product. Als frontend-developer zorg ik ervoor dat deze ontwerpen op een functionele en intuïtieve manier worden gerealiseerd in een interactieve digitale omgeving. Dit project bood mij de kans om beide rollen te combineren en verder te ontwikkelen.

Met dit reflectieverslag geef ik een overzicht van mijn persoonlijke bijdrage aan het project, de keuzes die ik heb gemaakt, en de resultaten die ik heb behaald. Daarnaast reflecteer ik op mijn leerdoelen en de inzichten die ik tijdens dit proces heb opgedaan.

2: Reflecties per Sprint

2.1: Sprint 1: Conceptvorming

Situatie

In de eerste sprint startten we met het identificeren van het probleem en de doelgroep van onze app. WeRelate moest een ontmoetings- en datingapp worden gericht op mensen met ADHD, ASS en chronische ziekten. Ons multidisciplinaire team had 18 weken om dit concept uit te werken. Het doel was om een eerste concept te ontwikkelen dat de basis zou vormen voor ons project.

Taak

Mijn taak was het uitvoeren van een doelgroepanalyse en het bijdragen aan de conceptontwikkeling. Daarnaast voerde ik een uitgebreide concurrentieanalyse uit om te onderzoeken welke kansen er waren in de markt. Ook maakte ik schetsen en wireframes om onze ideeën visueel te maken. Ik onderzocht wat deze doelgroep belangrijk vindt in een app en hoe we dat konden vertalen naar een uniek en gebruiksvriendelijk concept. Daarnaast werkte ik mee aan de presentatie van ons concept aan docenten en stakeholders.

Actie

- **Doelgroepanalyse:** Ik heb surveys ontwikkeld en verspreid om de behoeften en verwachtingen van de doelgroep in kaart te brengen. Daarnaast heb ik bestaande dating- en community-apps geanalyseerd om te kijken wat zij goed doen en waar kansen liggen.
- **Concurrentieanalyse:** Ik heb grondig onderzocht welke apps in dezelfde markt actief zijn en wat hen succesvol maakt, zodat wij ons konden onderscheiden.
- **Persona's en user stories:** Samen met mijn team ontwikkelde ik persona's en user stories, gebaseerd op de verzamelde data. Dit hielp ons om een duidelijk beeld te krijgen van onze doelgroep.
- **Schetsen en wireframes:** Ik maakte de eerste schetsen en wireframes die de basis legden voor onze visuele uitwerking.
- **Visuele stijl:** Ik onderzocht welke kleuren en typografie passen bij de doelgroep. Mijn doel was een stijl te kiezen die rust en vertrouwen uitstraalt.

- **Conceptontwikkeling:** Ik werkte mee aan brainstormsessies waarin we verschillende concepten onderzochten. Uiteindelijk kozen we voor het idee van drie dagelijkse matches, gebaseerd op het HEXACO-model.
- **Presentatie:** Ik hielp bij het samenstellen van de eerste presentatie, waarin we onze ideeën aan docenten en stakeholders uitlegden.

Resultaat

De doelgroepanalyse gaf ons waardevolle inzichten, zoals het belang van een rustige interface, heldere communicatie en een focus op inclusiviteit. De keuze voor het concept van drie dagelijkse matches werd positief ontvangen door docenten, die de originaliteit ervan waardeerden.

Reflectie

Wat ging goed:

- Mijn uitgebreide concurrentieanalyse leverde waardevolle inzichten op voor ons concept.
- Het samenwerken met het team om persona's en user stories op te stellen verliep soepel en effectief.

Wat kon beter:

- Ik had meer tijd kunnen besteden aan het interviewen van mensen uit de doelgroep om onze inzichten verder te verfijnen.
- De presentatie had sterker gekund door meer concrete voorbeelden van gebruikersbehoeften te tonen.

2.2: Sprint 2: Ontwerp en Prototyping

Situatie

Tijdens de tweede sprint richtten we ons op het vertalen van het concept naar een visueel en interactief ontwerp. We moesten low- en high-fidelity wireframes maken en een prototype ontwikkelen dat de basis legde voor verdere iteraties.

Taak

Mijn taak was het ontwerpen van low- en high-fidelity wireframes in Figma en het ontwikkelen van een klikbaar prototype. Daarnaast droeg ik bij aan het uitwerken van de structuur van de app.

Actie

- **Low- en high-fidelity wireframes:** Ik ontwierp zowel eenvoudige wireframes als meer gedetailleerde high-fidelity versies, waarin de belangrijkste functies van de app werden uitgewerkt.
- **Prototype:** Met behulp van Figma maakte ik een klikbaar prototype, zodat we de flow van de app konden testen met gebruikers.
- **Feedback verwerken:** Ik organiseerde feedbacksessies met mijn team en onze docenten om verbeterpunten te identificeren.

Resultaat

Het prototype gaf ons een duidelijk beeld van de structuur en werking van de app. Feedback leidde tot aanpassingen in de onboardingflow, zoals het toevoegen van visuele aanwijzingen om gebruikers beter door het proces te leiden.

Reflectie

Wat ging goed:

- Het ontwerpen van zowel low- als high-fidelity wireframes gaf een sterk fundament voor ons prototype.
- De samenwerking met het team tijdens feedbacksessies verliep constructief en effectief.

Wat kon beter:

- Ik had meer uiteenlopende gebruikers kunnen betrekken bij de tests om inclusievere inzichten te verzamelen.

2.3: Sprint 3: Testen en Itereren

Situatie

De derde sprint stond in het teken van testen en itereren. We wilden weten hoe onze doelgroep reageerde op het ontwerp en hoe we verbeteringen konden doorvoeren.

Taak

Mijn taak was het organiseren van gebruikerstests, het observeren van testers en het aanpassen van het ontwerp op basis van hun feedback. Daarnaast begon ik met het bouwen van de frontend in HTML en CSS. Een tevens belangrijk onderdeel van deze sprint was het ontwikkelen van het concept *Amber de stoïcijnse steen*, een visueel element dat aanvankelijk bedoeld was om een unieke laag van betekenis en betrokkenheid toe te voegen aan de app.

Actie

- **Gebruikerstests prototype:** Ik ontwikkelde een testplan en voerde usability tests uit met deelnemers uit de doelgroep. Hierbij observeerde ik hoe zij door de onboardingflow en andere functies van de app gingen.
- **Feedback verzamelen:** Ik noteerde waar gebruikers vastliepen of er onduidelijkheden waren.
- **Itereren:** Op basis van de feedback werkte ik de wireframes en prototypes bij.
- **Frontend bouwen:** Ik begon met het opzetten van de frontend-structuur in HTML en CSS en realiseerde de eerste interactieve elementen.
- **Conceptontwikkeling:** Op basis van eerder onderzoek hebben we het concept *Amber de Stoïcijnse Steen* ontwikkeld. Het idee was dat Amber een speelse en symbolische rol zou vervullen binnen de app, bijvoorbeeld als gids of motiverende factor voor gebruikers.
- **Evaluatie:** Hoewel het concept positieve reacties kreeg op het gebied van originaliteit, bleek ook dat het de rust en eenvoud van het ontwerp beïnvloedde. Dit stond de kernfunctionaliteiten van de app in de weg.

- **Besluitvorming:** Na een zorgvuldige afweging heeft het team besloten om *Amber de Steen* niet te integreren in de app. Naast de impact op de gebruikservaring speelden tijdgebrek en beperkte scope een grote rol in deze beslissing. Het verder uitwerken en integreren van *Amber de Steen* binnen de bestaande deadlines was niet haalbaar zonder afbreuk te doen aan de kwaliteit van de kernfunctionaliteiten.

Resultaat

De gebruikerstests leverden waardevolle inzichten op. Het verbeterde prototype werd beter begrepen door testers en kreeg positieve feedback van ons team en docenten. Hoewel het concept van Amber uiteindelijk niet werd geïntegreerd, heeft het proces bijgedragen aan een scherper begrip van wat onze doelgroep belangrijk vindt.

Reflectie

Wat ging goed:

- Het testen en itereren verbeterde de gebruiksvriendelijkheid van de app aanzienlijk.
- Mijn eerste stappen in het bouwen van de frontend waren gestructureerd en effectief.
- Het ontwikkelen van een creatief concept dat de app onderscheidend kon maken.
- Het behouden van focus op de kernfunctionaliteiten van de app, ondanks de inspanningen voor een extra laag in het ontwerp.

Wat kon beter:

- Het concept Amber de Steen had eerder beoordeeld kunnen worden op haalbaarheid binnen de beschikbare tijd en scope, zodat we sneller een besluit konden nemen.
- **Documentatie:** Het proces en de resultaten van de gebruikerstests hadden beter gedocumenteerd kunnen worden, zodat alle teamleden daar eenvoudig toegang toe hadden voor hun werkzaamheden.

2.4: Sprint 4: Eindpresentatie en Oplevering

Situatie

De laatste sprint richtte zich op het afronden van het frontend-ontwerp, de eindpresentatie en het reflectieverslag.

Taak

Mijn taak was het afronden van de frontend en het voorbereiden van de eindpresentatie. Daarnaast werkte ik aan dit reflectieverslag om mijn persoonlijke leerproces te analyseren en te delen.

Actie

- **Frontend bouwen:** Ik voltooide de frontend in HTML en CSS en zorgde dat alle visuele en interactieve elementen functioneel waren.
- **Eindpresentatie voorbereiden:** Ik maakte slides en oefende mijn verhaal.
- **Reflectieverslag:** Ik verzamelde mijn aantekeningen en ervaringen om dit verslag te schrijven en mijn persoonlijke groei te evalueren.

Resultaat

Het frontend gedeelte was voltooid. Het prototype was aan het einde van de sprint volledig af en klaar om te presenteren. Het reflectieverslag is op tijd ingeleverd en biedt een uitgebreide terugblik op het project. De presentatie is voorbereid en gerepeteerd, met een duidelijke verdeling van de taken tussen teamleden.

Reflectie

Wat ging goed:

- Het afronden van de frontend verliep volgens planning en het resultaat was functioneel.
- Het afronden van het prototype verliep soepel en volgens planning.
- Het reflectieverslag geeft een goed overzicht van onze leerpunten en resultaten.
- De voorbereiding van de presentatie verliep gestructureerd en we hebben effectief samengewerkt als team.

Wat kon beter:

- Meer tijd had kunnen worden besteed aan het verfijnen van kleine details in het prototype om het eindresultaat nog professioneler te maken.

3: Samenwerking en Groepsproces

Samenwerking en groepsproces

Ons team bestond uit studenten met verschillende achtergronden, wat ons de mogelijkheid gaf om vanuit diverse invalshoeken aan het project te werken. Gedurende de sprints hebben we onze communicatie en taakverdeling verbeterd. Regelmatige weekly's en OO's en duidelijke afspraken zorgden ervoor dat iedereen op de hoogte was van de voortgang en verantwoordelijkheden. Door in een multidisciplinair team te werken, heb ik geleerd om technische en creatieve input effectief samen te brengen. Het begrijpen van elkaars verantwoordelijkheden en het vinden van een gedeelde visie op het project waren essentieel voor onze voortgang. Dit heeft ook mijn communicatieve vaardigheden verbeterd, waardoor ik nu beter in staat ben om feedback te geven en te ontvangen.

Reflectie op samenwerking

Wat ging goed:

- De samenwerking binnen het team was over het algemeen effectief. Taken werden gelijk verdeeld en er was ruimte voor feedback.
- Het multidisciplinaire karakter van ons team zorgde voor innovatieve ideeën en een brede blik op het project.
- Onvermoeibare inzet: We waren altijd beschikbaar en bereid om dat stapje extra te zetten voor het team.
- Betrouwbaarheid: Over het algemeen kwam iedereen zijn afspraken na, wat stabiliteit en vertrouwen gaf binnen het team.
- Effectieve communicatie: Er werd gezorgd dat iedereen op de hoogte bleef van belangrijke ontwikkelingen en besluiten.

Wat kon beter:

- De communicatie had in de beginfase beter gestructureerd kunnen worden.
- Soms waren er verschillen in tempo tussen teamleden, wat leidde tot vertraging in de oplevering van bepaalde onderdelen.

- **Flexibiliteit:** Hoewel het team zich goed wist aan te passen aan onverwachte situaties, hadden we sommige veranderingen sneller kunnen doorvoeren.
- **Relevantie in meetings:** Voor sommige teamleden was het moeilijk om de focus te houden op de relevante onderwerpen.

Verbeterpunten voor mezelf

- **Focus op zelfzorg:** Zorg dat je eigen werk-privébalans niet in gevaar komt door hoge inzet.
- **Prioriteiten stellen:** Niet alles hoeft perfect te zijn; focus op wat het meeste impact heeft.

Tips en Tops

Een aantal tips en tops van medestudenten:

Hebben jullie tips voor punten waar ik aan kan werken?

- Je bent enorm gedreven en gemotiveerd. Dit is een geweldige eigenschap van je, maar zorg wel dat je je werk/privé balans in de gaten blijft houden.
- In het werk als designer is belangrijk om actief te communiceren. Zeker wanneer het gaat om aanpassingen en veranderingen. Je hebt laten zien dat je dit kan dit semester, maar blijf hier scherp op in de toekomst. Bij grote projecten is het ook altijd slim om een changelog bij te houden.
- Probeer feedback niet als een aanval te zien.

Hebben jullie tops voor dingen die jullie goed vonden gaan?

- Je inzet is super! Je bent altijd aanwezig. Je zorgt dat alles optijd af is.
- Het is echt bijzonder hoe snel je figma onder de knie hebt gekregen.
- Daarnaast heb je ook nog eens ontzettend veel gevoel voor designen. Dat samen is een goede combinatie.
- Je bent positief en fijn om mee te werken. Je neemt altijd verantwoordelijkheid en levert dingen optijd in.
- Het is mooi om te zien hoe jij denkt aan de kleine details (koffie bij de demo, een klein presentje, ect). Jij legt de puntjes op de i

Conclusie

Het groepsproces heeft mij laten inzien hoe belangrijk heldere communicatie en duidelijke taakverdeling zijn. Ondanks enkele uitdagingen hebben we als team een sterk eindresultaat neergezet. In de toekomst wil ik proactiever bijdragen aan de structuur van groepsprocessen om nog efficiënter samen te werken.

4: Leerdoelen

Uitwerking van Leerdoelen

De uitwerking van mijn persoonlijke leerdoelen, inclusief een gedetailleerde beschrijving van mijn aanpak, reflecties en behaalde resultaten, is te vinden op mijn portfolio-website. Hier presenteer ik ook het visuele en interactieve werk dat ik tijdens het project heb gerealiseerd. Deze website biedt een uitgebreid overzicht van mijn ontwikkeling gedurende het project en hoe ik heb bijgedragen aan het eindresultaat.

Portfolio website:

<https://i470900.hera.fontysict.net/>

5: Eindconclusie

Het project heeft ons als team waardevolle inzichten en vaardigheden opgeleverd. Door samen te werken in een multidisciplinair team, hebben we geleerd om verschillende perspectieven te combineren en elkaars sterke punten optimaal te benutten. Het eindresultaat laat zien dat we in staat zijn geweest om uitdagingen te overwinnen en samen iets moois neer te zetten.

Wat we hebben bereikt

- Een innovatief product dat aansluit bij de behoeften van de doelgroep.
- Een goede balans gevonden tussen creativiteit, techniek en praktische uitvoerbaarheid.
- Een sterk teamgevoel ontwikkeld waarin vertrouwen en samenwerking centraal stonden.

Persoonlijke groei

Individueel hebben we allemaal belangrijke stappen gezet in onze professionele en persoonlijke ontwikkeling. Voor mij betekende dit:

- Een betere balans vinden tussen detailgerichtheid en het behouden van het overzicht.
- Effectiever communiceren en feedback ontvangen, wat mijn bijdrage aan het team heeft versterkt.
- Meer bewustwording van mijn sterke punten en verbeterpunten, zoals het stellen van prioriteiten en het bewaken van mijn eigen grenzen.

Wat we hebben geleerd

Het project heeft ons geleerd dat:

- Heldere communicatie en taakverdeling cruciaal zijn voor een soepel groepsproces.
- Flexibiliteit en het vermogen om snel te schakelen ons helpen om uitdagingen te overwinnen.
- Reflectie op onze werkwijze en samenwerking bijdraagt aan het continu verbeteren van onze prestaties.

Vooruitblik

Hoewel we trots mogen zijn op wat we hebben bereikt, zien we ook mogelijkheden om in toekomstige projecten verder te groeien. Als team willen we nog meer investeren in:

- Het stroomlijnen van werkprocessen door effectiever gebruik te maken van tools.
- Het verder ontwikkelen van onze individuele competenties en expertise.
- Het versterken van onze focus op de eindgebruiker door nog meer feedbackmomenten in te bouwen.

Conclusie

Dit project heeft ons niet alleen geholpen om een kwalitatief goed eindproduct te leveren, maar ook om te groeien als professionals. Het is een waardevolle ervaring geweest die ons niet alleen heeft voorbereid op toekomstige projecten, maar ons ook heeft laten zien hoe belangrijk samenwerking, communicatie en persoonlijke ontwikkeling zijn. Met deze inzichten kijken we met vertrouwen en enthousiasme naar de volgende stappen in onze leer- en carrièrepaden.