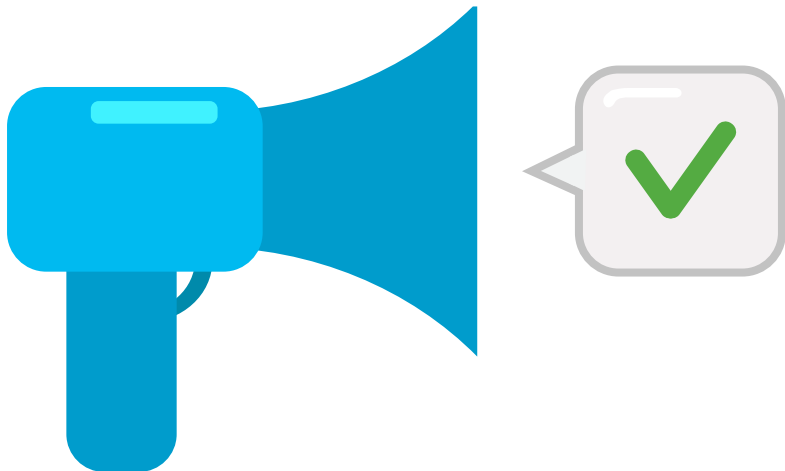


# Dossier Persoonlijke Ontwikkeling

De persoonlijke ontwikkeling van Jamie Turner tijdens het DLO project van de HU.



**Naam:** Jamie Turner  
**Groepsleden:** Karl Weber & Koen Vos  
**Leerling nummer:** 1694346  
**Mail:** jamie.turner@student.hu.nl  
**Leerjaar:** 2  
**Toets:** Create  
**Docenten:** Marvin Fernandes & Daan Oldenhof  
**Opdrachtgever:** Hogeschool Utrecht  
**Datum:** 28-03-2018  
**Versie:** 2

# Inhoudsopgave

## Inleiding

*Pag. 2*

### Onderdeel één:

leervraag, competentie, bijlage

*Pag. 3 tot 6*

### Onderdeel twee:

leervraag, competentie, bijlage

*Pag. 7 tot 10*

### Onderdeel drie:

leervraag, competentie, bijlage

*Pag. 11 tot 14*

## Reflectie

Competentie, retrospective,  
bijlage

*Pag. 15 tot 17*

# Inleiding

Welkom bij mijn DPO over de derde (en laatste) studio van mijn tweede leerjaar! Om te beginnen luidde de opdracht als volgt:

Hogeschool Utrecht (onder leiding van Ellen Schuurink) heeft een opdracht uitgezet voor de ontwikkeling van een digitale tool, gebaseerd op de 360 graden feedback methode. Deze tool zou gebruikt kunnen worden binnen de toekomstige digitale leeromgeving van de HU. In grote lijnen moet de tool de volgende onderdelen bevatten:

**Competenties** - De studenten hebben de mogelijkheid om hun professional skills/competenties in te zien. De digitale tool moet inzichten visueel weergeven. Het doel is om niet meetbare dingen inzichtelijk te krijgen, er is dus geen goed of fout. Dit is een onderdeel dat zich tijdens de hele studieperiode van de student blijft ontwikkelen.

**Feedback** - Anderen (bijvoorbeeld docenten, professionals, medestudenten en opdrachtgevers) hebben hier de mogelijkheid om feedback te kunnen geven op de student. Ook de student zelf heeft hier de mogelijkheid om aantekeningen te maken.

Verder is het document als volgt vormgegeven voor duidelijkheid:

De drie sprints heb ik opgedeeld in drie verschillende delen. Elk deel gemarkeerd met een eigen kleur. Elk onderdeel bevat eerst een samenvatting over de sprint. Vervolgens heb ik de competenties en leervragen beantwoord samen met wat korte bijlagen. Voor de uitgebreide bijlagen verwijs ik je door naar het andere bijgevoegde document genaamd: 'bijlagen'.

# Samenvatting

In de eerste week van het project heb ik een groepje gevormd met Karl Weber en Koen Vos.

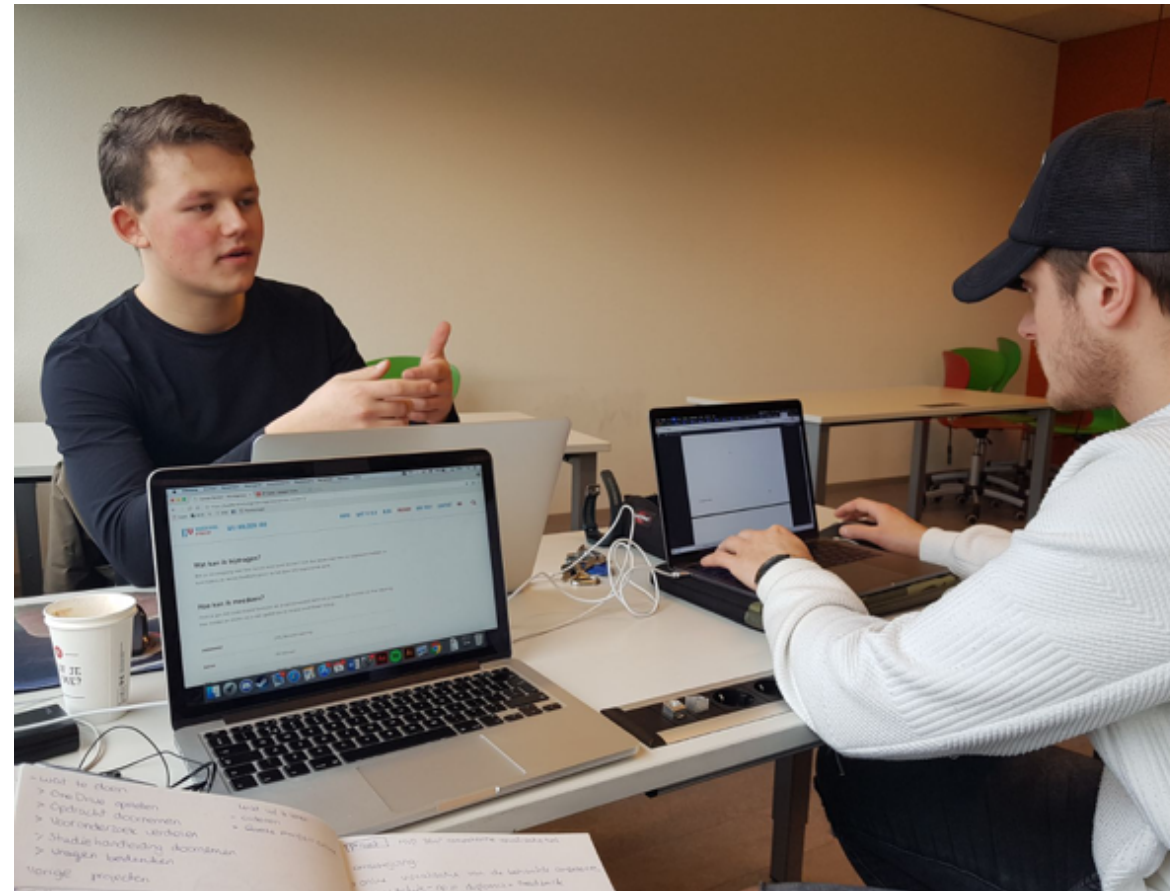
Na de briefing met de opdrachtgever en goede gesprekken met de docenten kwam ik erachter dat het meeste wat ik dacht te weten over scrum niet klopte.

Deze eerste periode ben ik daarom voornamelijk bezig geweest met uitzoeken wat scrum inhoudt en het geprobeerd toe te passen op het project (doormiddel van sprint planning, scrum poker, daily stand-ups, Asana boarden, etc.). Ik was hierdoor redelijk gedesoriënteerd, omdat de opdracht anders liep dan ik gewend was.

In deze periode heb ik twee prototypes opgeleverd, een paper prototype en een eerste prototype van de eerste drie User Story's. Dit is gedaan door vele Flow-Charts, Wireframes en schetsen.

# Onderdeel één

Over de pre-sprint & eerste sprint van het DLO project van de HU. 05-02-2018 tot 23-02-18.



Maandag 05-02-2018 – Foto gemaakt door Jamie Turner

# Leervraag één

## Leerdoel

Wat houdt scrum in en hoe kan ik het gaan toepassen in het project?

## Resultaat

Dit leerdoel had een groot effect op het project voor mij. Ondanks dat het afgelopen project heel goed ging, bleek dat wat we deden heel ver weg lag van scrum. In het begin van het project was ik scrummaster, maar Koen bood aan deze rol over te nemen voor de eerste periode zodat ik kon leren hoe het werkte. Hij heeft mij van alles erover uitgelegd; hoe je moet scrum poken, hoe je je moet focussen op een aantal User story's per keer, hoe je een goede scrum planning opstelt en hoe je een goede retrospectieve kan uitvoeren. Verder heb ik Marvin benaderd die er een les over heeft gegeven. Daarnaast heb ik bij UX tijdens een kennispresentatie dingen opgestoken over Scrum, en dan vooral weer herhaling van de 'Swimming Lanes' en de piramide user story verdeel methode. Tot slot heb ik het Google Sprint boek gelezen van Jake Knapp. Hier ben ik heel erg geïnspireerd door geraakt.

## Reflectie

Achteraf baal ik ervan dat ik mijn scrummaster rol heb opgegeven en als het ware te onzeker was om het te leren door het te doen. Daarnaast was ik heel blij dat ik Sprint had gelezen, omdat het mij heel enthousiast heeft gemaakt over Google Sprints.

# Competentie één

## Leerdoel

Het *communiceren* van resultaten uit onderzoek en testen door middel van het maken van CMD-Beroepsproducten.

## Resultaat

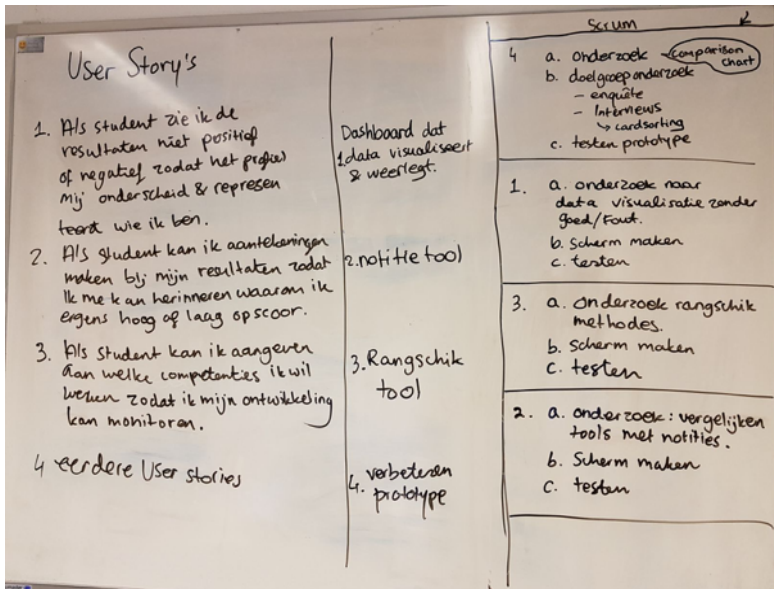
Bij dit project hebben we als groep de volgende onderzoeken uitgezet: Koen en vooral Karl zijn bezig gegaan met een uitgebreid literatuuronderzoek naar onder andere datavisualisatie. We hebben een middag gebrainstormd om een goede enquête uit te zetten, we hebben heel wat interviews en user tests uitgevoerd bij studenten en docenten en we hebben twee Expert reviews uitgevoerd.

De gegevens van de enquête en de uitslagen van de vele interviews heb ik verwerkt in een Infographic en twee persona's (die ik ieder op drie manieren heb uitgewerkt, omdat ik wilde experimenteren met verschillende manieren van persona's opstellen). Tot slot heb ik mijn creatieve proces bijgehouden door elke dag minstens 1 foto te maken, en uitgebreid mijn dummy bij te houden.

## Reflectie

Achteraf had ik meer beroepsproducten willen opleveren, maar vanwege de aard van het project was ik veel tijd kwijt aan planning, het eindprototype en scrum. Verder vond ik het wel fijn dat we veel interviews hebben uitgevoerd, hier haalde ik namelijk heel veel bevinden uit.

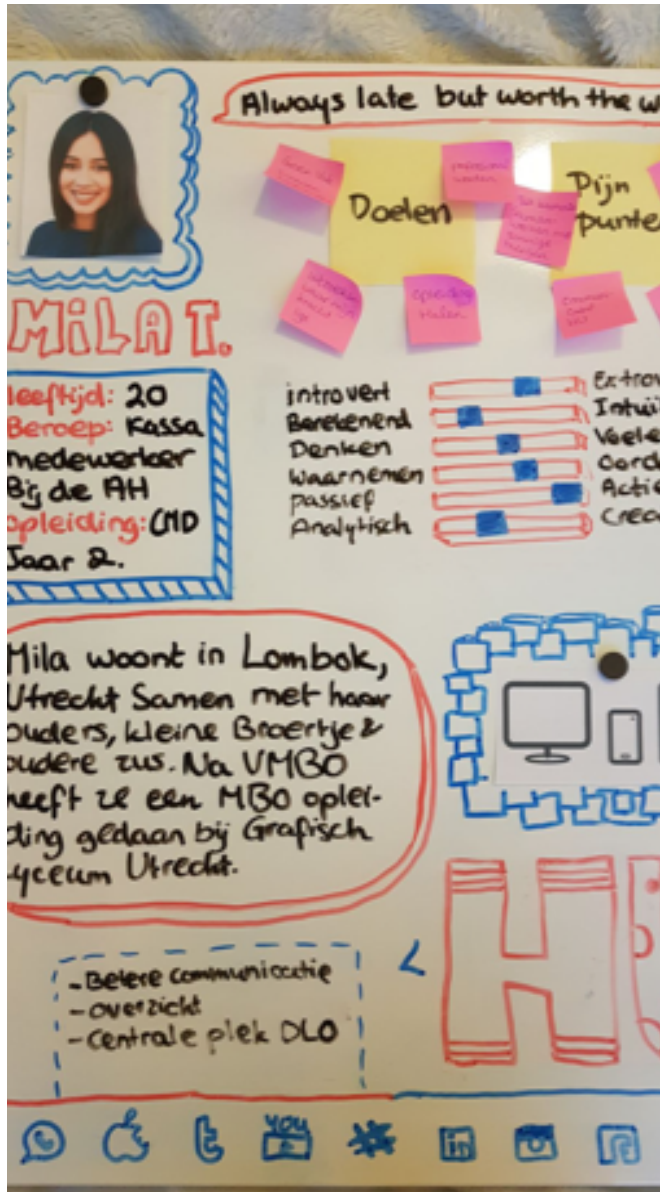
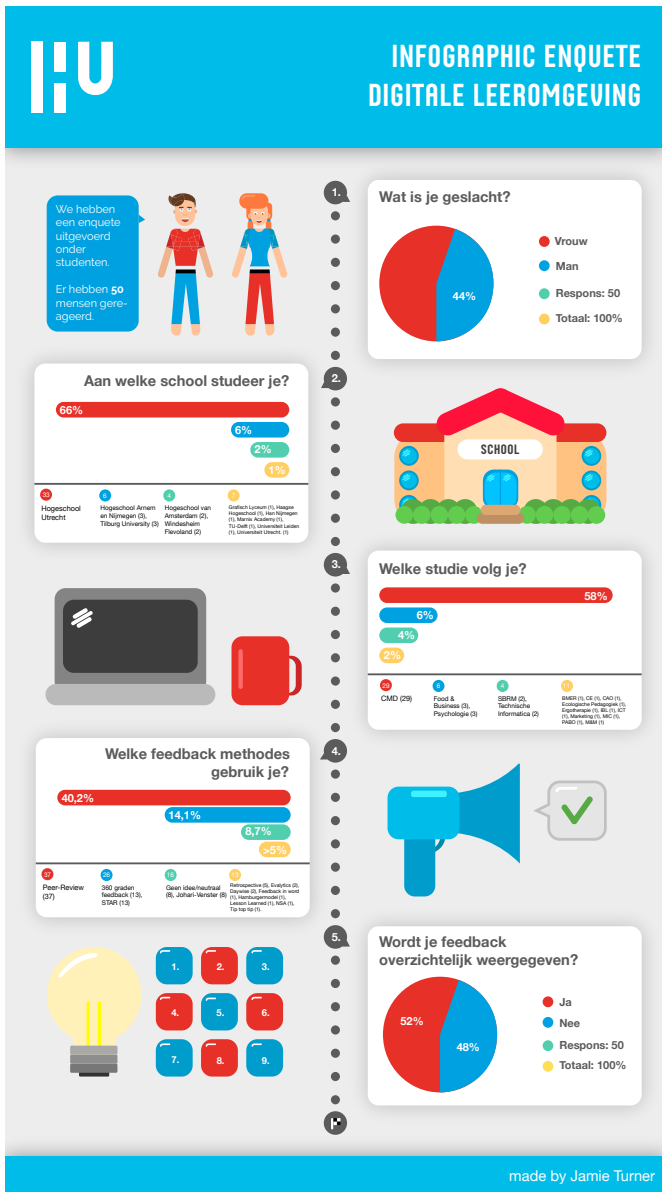
# Bijlage Leervraag één



Voor alle scrum proces foto's zie bijlage



# Bijlage Competentie één



Tijmen de Graaf

"Assumption is the mother of all f\*ck-ups"

Kan je wat vertellen over jezelf?

Ik ben 24 jaar oud, werk bij State of Dreaming Films als cameraman en studeer Journalistiek aan de HU.

Ik woon met mijn vriendin in Dordrecht. Mijn hobby's zijn fotografie, muziek, film en uitgaan. Ik ben het meest trots op de short film die ik vorig jaar heb gemaakt.

En welke devices gebruik je veel?

Voornamelijk mijn Laptop en mobiel

Ik probeer alleen wel sinds het begin van mijn opleiding zo min mogelijk op social media te zitten. Het is een verslaving en ik zie het nut ervan niet meer.

Dit is mijn persoonlijkheid trouwens hahah:

Introvert	█	Extrovert
Berekenend	█	Intuïtief
Denken	█	Voelen
Waarnemen	█	Cordelen
Passief	█	Actief
Analytisch	█	Creatief

Wat hoop je te bereiken bij deze opleiding?

En waar loop je toe?

Ik wil groot camera man worden. Het liefst van natuurdocumentaires, maar ik vind films en series ook leuk.

Ik weet alleen niet zeker of deze opleiding bij me past of ik genoeg groei binnen de opleiding. Ook heb ik moeite met dingen doen die moeten.

Type een chat bericht...

Voor alle persona's en de enquête, zie **bijlage**

# Samenvatting

Tijdens het begin van deze sprint zat ik voornamelijk in de auto onderweg en terug van Engeland. Tijdens deze lange autoritten heb ik veel nagedacht over wat ik wil als CMD'er en heb ik het Google Sprint boek uitgelezen.

Tijdens deze sprint hebben we een enquête uitgezet, Guiding Principles opgesteld en een interviewblad opgesteld met vragen, een cardsorting opdracht en een user test. We hebben ons voornamelijk gestort op datavisualisatie en hoe de tool eruit moet zien (plus wat het moet bevatten). Koen en Karl hebben hun Comparison Chart afgemaakt.

De feedback die we verkregen van de eerste sprint review en de afgenomen user tests heb ik gebruikt voor het maken van een nieuw prototype.

# Onderdeel Twee

Over de tweede sprint van het DLO project van de HU.  
26-02-18 tot 09-03-18.



*Maandag 05-03-2018 – Foto gemaakt door Koen Vos*

# Leervraag Twee

## Leerdoel

Hoe werkt HTML & CSS en hoe kan ik die kennis gebruiken om een portfolio te coderen die ik kan gebruiken voor het vinden van een geschikt stage bedrijf?

## Resultaat

Het begin van dit doel was de webcoding workshop die ik volgde bij Ronald Essen. Ik heb hier zelf niet heel veel opgestoken, voornamelijk omdat ik met mensen zat die er al redelijk wat van wisten. Maar het heeft me aangespoord om ermee verder gegaan en een manier van denken aangeleerd.

Thuis ben ik een HTML Code Academy cursus gaan volgen om me de basis van het html coderen eigen te maken. Dit is uiteindelijk niet gelukt, maar als ik een code zie snap ik inmiddels wel de structuur. De volgende stap was om een domein en Hosting aan te vragen, zodat ik daadwerkelijk mijn website online zou kunnen zetten. Hierna heb ik een goede vriend (die websites maakt als hobby) gevraagd om mij in twee dagen de basis te leren. Samen hebben we gekeken wat voor website ik zou willen en hebben we mijn uiteindelijke portfolio gemaakt.

## Reflectie

Ik ben er tijdens deze leervraag achter gekomen dat coderen niets voor mij is. Wel heb ik gemerkt hoe micro-interacties en animaties op websites me heel erg interesseren, en dat dat wel iets zou kunnen zijn waar ik mee bezig zou willen gaan. Daarnaast heb ik een portfolio website die ik inmiddels zelf kan aanpassen (tot op zekere hoogte).

# Competentie Twee

## Leerdoel

Het *itereren* op drie verschillende prototypes. Conceptualiseren en ontwerpdoelstellingen opstellen.

## Resultaat

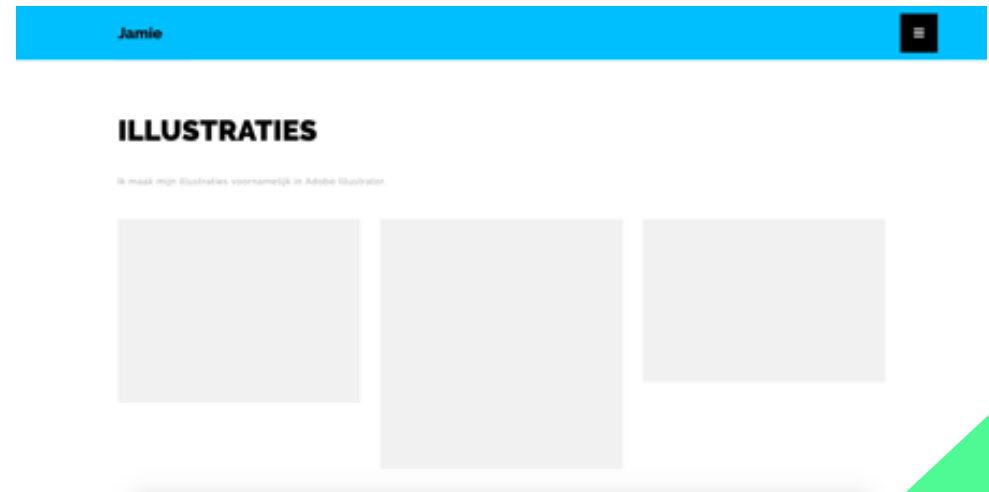
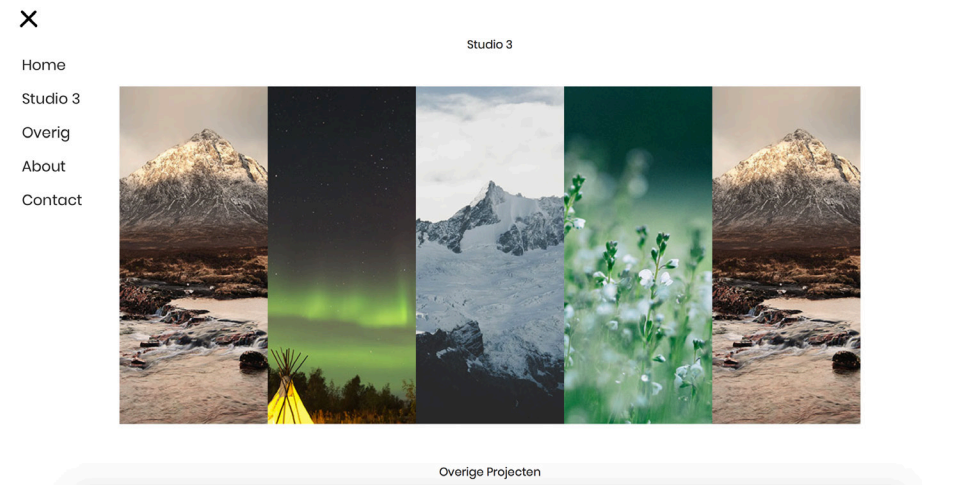
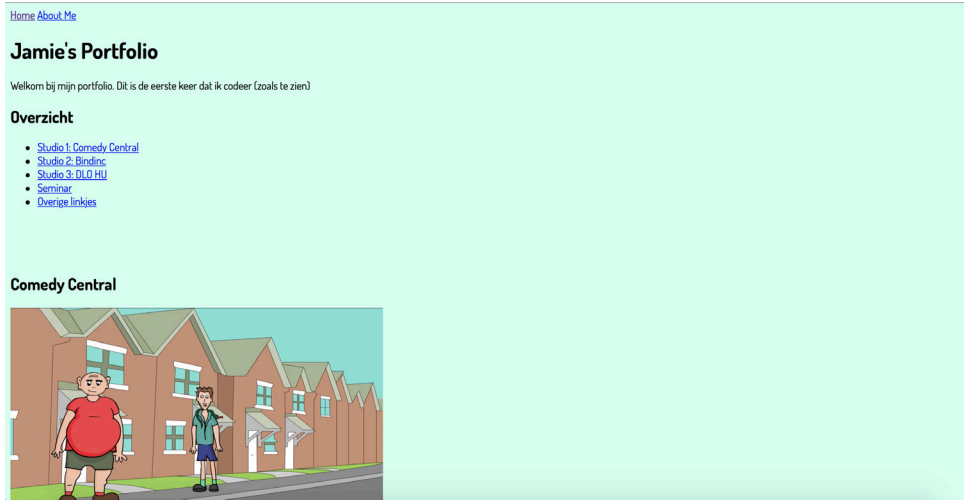
In de pre-sprint heb ik een debriefing gemaakt aan de hand van de schriftelijke en mondelinge briefing. Toen heb ik alle user story's gepakt, een aantal flowcharts en Wireframes geschetst en een paper prototype (V1) gemaakt. Vervolgens zijn we met het groepje gaan zitten en hebben we nieuwe flowcharts gemaakt, aan de hand van deze nieuwe info heb ik het tweede prototype (V2) in Adobe Xd gemaakt. Aan de hand van de feedback van de docenten, de eerste aantal user tests en de eerste sprint review heb ik een tweede prototype (V3) in Xd gemaakt. Het eindprototype heeft Koen uiteindelijk gemaakt omdat hij Deliver heeft. Wel heb ik geholpen met meedenken en schetsen hoe het eruit moet zien (en een aantal elementen aan schermen al veranderd, wat bleek uit onderzoek). Verder heb ik geïtereerd bij flowcharts & persona's.

## Reflectie

Vanwege de aard van de opdracht (een praktische tool, van tevoren gegeven user story's, etc.) hebben we niet echt geconceptualiseerd. Achteraf had ik het eerder de Gamification en micro interactie kant op willen gaan. Zo had ik mezelf meer kunnen uitdagen, kunnen concepten en had ik het project interessanter gevonden.



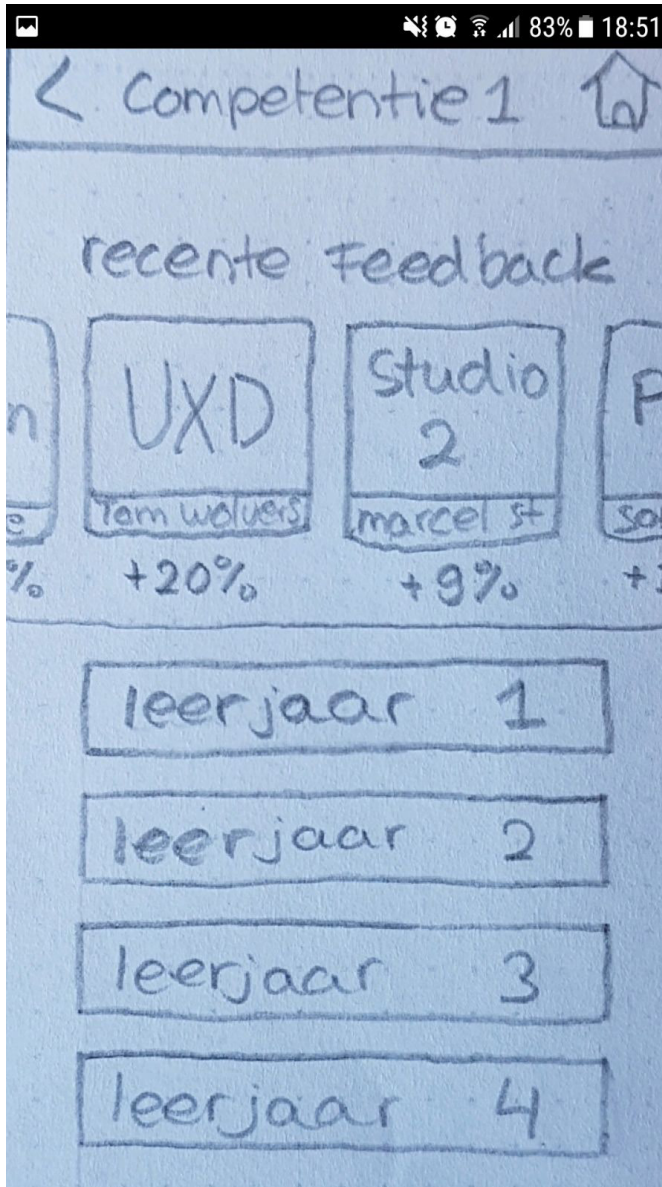
# Bijlage Leervraag Twee



Bezoek mijn portfolio site: [jamieturner.nl](http://jamieturner.nl) :)

Voor alle versies van de  
website.  
zie [bijlage](#)

# Bijlage Competentie Twee



**Voor de apps, Guiding Principles, debriefing, en alle flowcharts zie bijlage**

# Samenvatting

In het laatste gedeelte van het project hebben we de strikte scrum mindset een beetje losgelaten, toen we erachter kwamen dat we met die methodes niet goed aan onze benodigde competenties kwamen.

Om te beginnen had ik een grote planning gemaakt zodat we allemaal een overzicht hadden van wat er nog moest gebeuren. Hierna hebben we ons volledig gestort op het afleggen van zoveel mogelijk interviews en expert reviews. Al deze gegevens en feedback hebben we overzichtelijk neergezet zodat we een eindprototype en beroepsproducten konden maken.

Tijdens deze laatste sprint kwam er onrust binnen het groepje. Afwezigheid en miscommunicatie eisten hun tol en alle frustraties en emoties kwamen eruit. Hierna werd er voor het eerst echt goed gecommuniceerd.

# Onderdeel Drie

Over de derde sprint van het DLO project van de HU.  
12-03-18 tot 23-03-18.



Woensdag 14-03-2018 – Foto gemaakt door Koen Vos



# Leervraag Drie

## Leerdoel

Hoe kan ik met mijn nieuwe rol als scrummaster meer structuur aanbrengen in de groep?

## Resultaat

Over het algemeen heb ik in elk project wel een passie voor het aanbrengen van structuur binnen een groep. Maar omdat de groep vaak incompleet was en we communicatiemoeilijkheden was het deze keer extra een uitdaging. Ik heb een aantal dingen ondervonden die de structuur verbeteren.

Ruimte reserveren > Deze lijkt misschien logisch, maar heb het in de twee jaar dat ik deze studie volg nog nooit gedaan. Toen we op een dag 5x weg waren gestuurd was ik het zat. Vanaf toen ben ik ermee begonnen en het zorgt ervoor dat je niet meer wordt onderbroken, oftewel meer rust in het team.

Whiteboards > Ik heb nog nooit echt gebruik gemaakt van whiteboards, maar ze zijn perfect om een denkproces op bij te houden en ervoor te zorgen dat iedereen dezelfde informatie visueel voor zich ziet. Als ik terugkijk op het project zie ik whiteboards voor me.

## Reflectie

Ondanks mijn vele schema's, planningen, scrumboards, Google Drive documenten en prachtige tekeningen op het whiteboard, ging de communicatie nog steeds niet soepel. Onze voornaamste communicatie ging via Whatsapp, en dat werkte niet goed voor Karl en Koen. Volgend project wil ik met nieuwe technieken ervoor zorgen dat het zeker weten wel werkt.

# Competentie Drie

## Leerdoel

Het *ontwikkelen* van demo's aan de hand van onderzoek en het *testen* van de gemaakte uitingen om ze te kunnen verbeteren.

## Resultaat

Om ons eindprototype zo goed mogelijk te kunnen maken (en om persona's te kunnen maken/de behoeftes van de doelgroep in kaart te kunnen brengen), hebben we 11 studenten, 3 docenten (Marcel Stalenhoef, Daan Oldenhof & Marvin Fernandes) en 3 experts (Marcel Stalenhoef, Interaction Designer – Kim, Jasper en Romy, 4e jaars studenten afgestudeerd op UX – Paul Kool, Eigenaar van ontwerpbureau New Pinguin.) benaderd. Bij deze mensen hebben we het derde prototype getest en geprobeerd een discussie aan te wakkeren over datavisualisatie doormiddel van onze cardsorting opdracht. Dit heeft ons vele nieuwe inzichten over het weergeven van data. Het gesprek met Kim, Jasper en Romy heeft ons bijvoorbeeld de Gamification kant op gestuurd. Deze feedback hebben we per scherm genoteerd en alle interviews hebben we gefotografeerd en uitgetypt. Tot slot hebben we Wireframes gemaakt en werkt Koen het eindprototype uit.

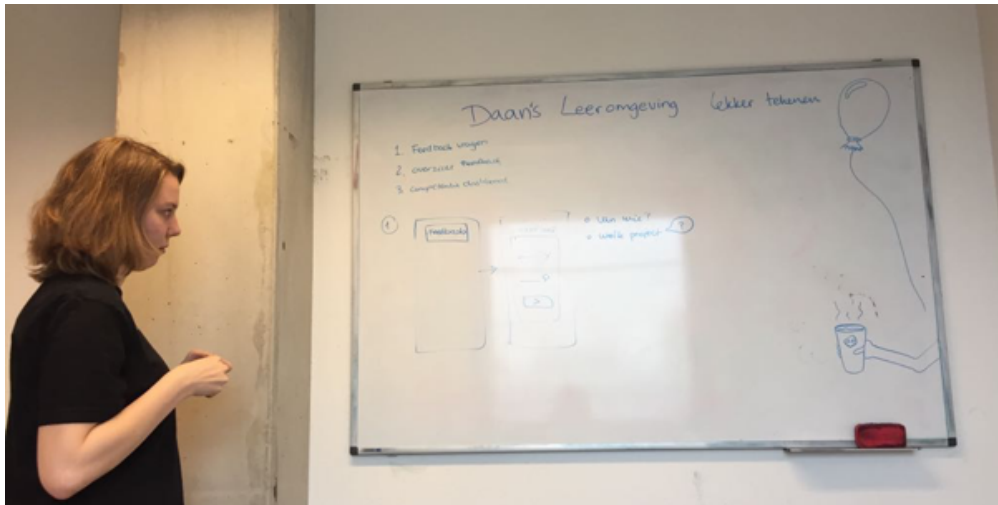
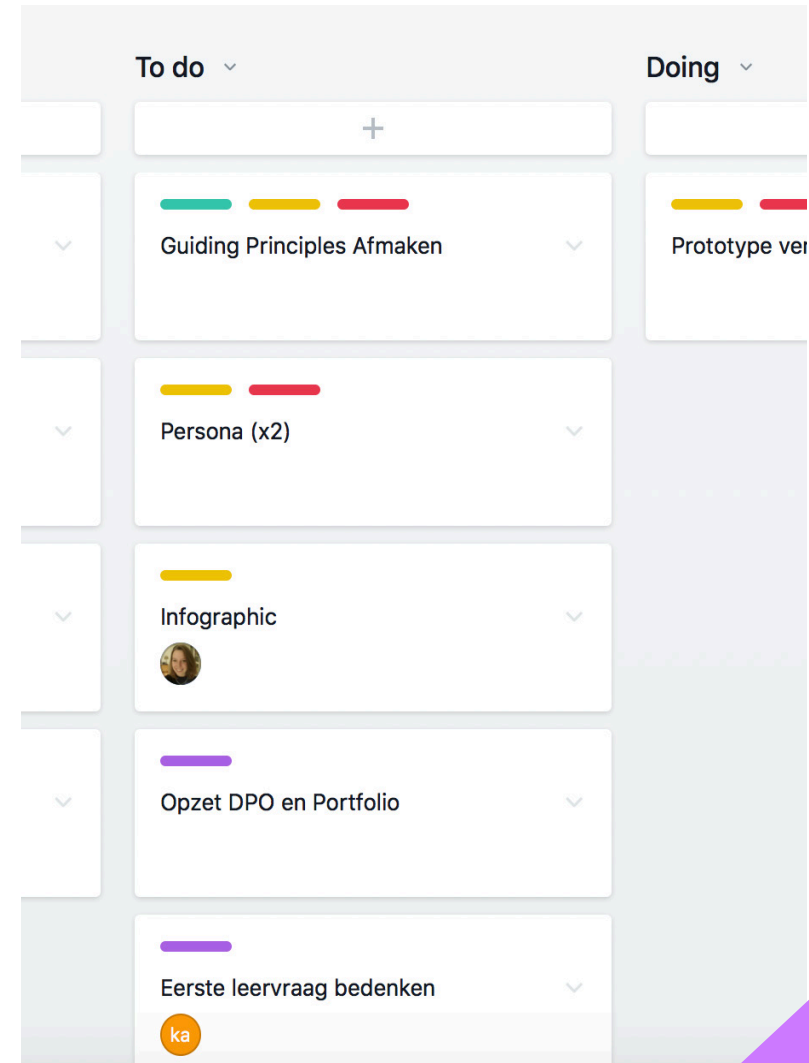
## Reflectie

Door de miscommunicatie binnen het groepje zijn niet alle interviews even netjes (en op tijd) uitgewerkt. Dit vond ik persoonlijk erg jammer. Ook wil ik een volgend project de user tests nog beter verspreiden over het hele project. (Sowieso zou ik een beter verdeelde structuur willen beter project, ik hoop op die manier dat het hele groepje productiever is)



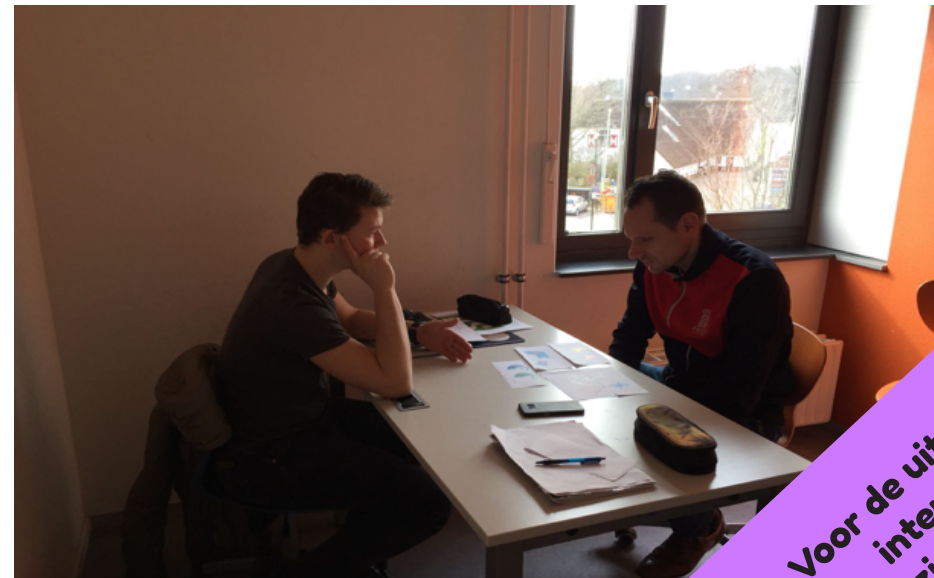
# Bijlage Leervraag Twee

Taak	Onderdeel	Wie	Wanneer	✓
Onderzoeksopzet	Understand	Karl	Do 15-03-18	
Debriefing	Understand	Alle	-	✓
Trendonderzoek	Understand	Karl	Do 15-03-18	✓
Enquête -> Resultaten	Understand	Alle	-	✓
User test opzet maken > Per scherm	Understand	Karl	Za 10-03-18	✓
Interviews + User tests	Allemaal	Ieder 3 mensen ondervragen	Ma 12-03-18	✓
Guiding Principles	Understand Create	Alle	-	✓
Concept idee	Allemaal	Koen	Ma 12-03-18	
Expert review opmaak Docent interview opmaak	Allemaal	Koen Jamie	Ma 12-03-18 Za 09:00 overleg	✓
Expert review > Design bureau	Allemaal	Karl	Wo 14-03-18	



Voor alle foto's van het proces en de gemaakte schema's zie [bijlage](#)

# Bijlage Competentie Drie



Voor de uitgetypte  
interviews  
zie **bijlage**

# Samenvatting

## Algemene reflectie

Dit project ging het minst soepel van alle studio's tot nu toe. Het was voor mij ook verreweg de meest leerzame. Ik heb mezelf gedwongen om te kijken wat voor CMD'er ik eigenlijk wil zijn, en dit was iets wat ik al heel lang uitstelde. Ik ben erachter gekomen (via verdieping in scrum) dat ik het heel leuk vind om te faciliteren. Maar na een gesprek met Marvin kwam ik erachter dat dat niet een uitvlucht voor me moet zijn en dat het naast faciliteren heel belangrijk is dat ik ook echt de professional kan worden die ik wil zijn. Dit gesprek was daarom ook echt een betekenisvolle situatie voor mij.

## Leermomenten

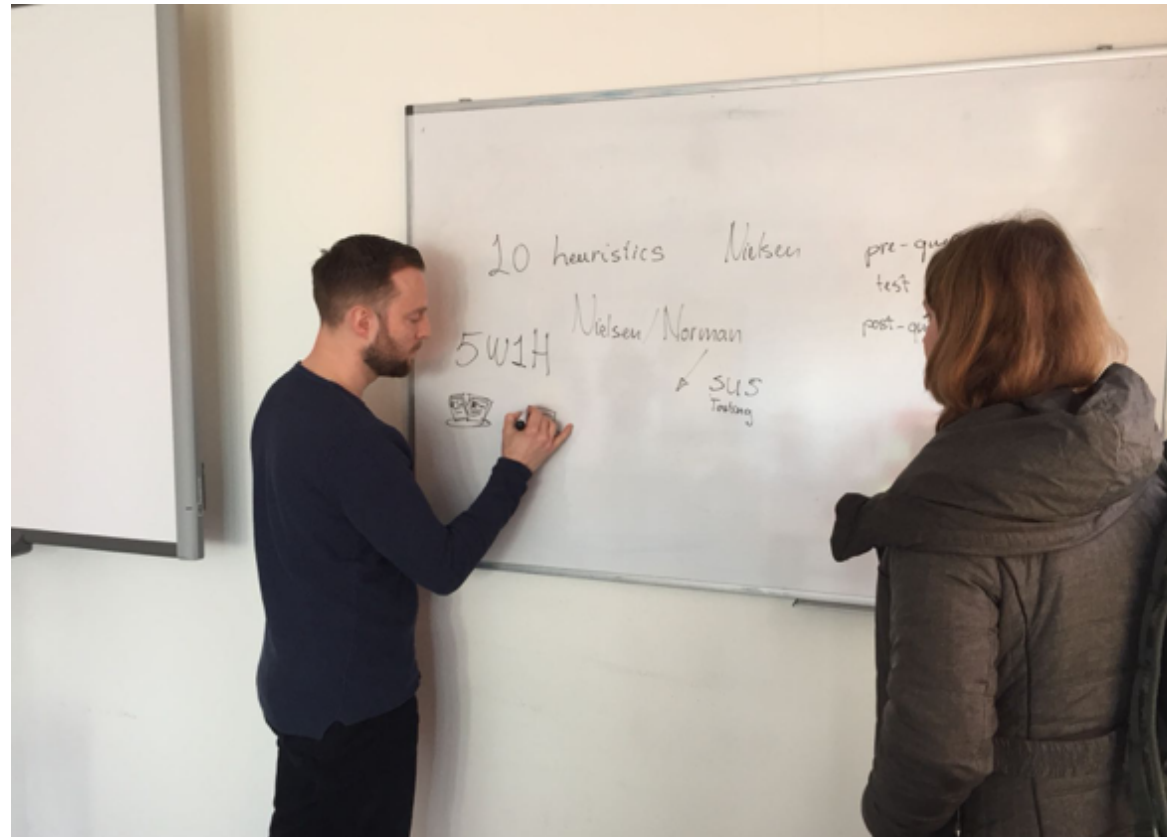
Binnen het groepje ging de communicatie steeds slechter. Dit was iets waar ik heel erg mee zat maar niet had aangegeven. Toen deze emoties naar buiten kwamen, kwam al vrij snel naar buiten dat ik het eerder had moeten delen. Me openstellen naar het groepje is daarom een leermoment. Ook waren de gesprekken met docenten (zoals Tom Wolvers) heel leerzaam en openden mijn ogen naar de toekomst.

## Voornemens

Vorig project had ik maar 1 visie op het aanpakken van een project, dit project ben ik wakker geschud en daarom een betere en diversere CMD'er geworden. Volgend project wil ik deze nieuwe manier van werken perfectioneren en me zelfverzekerder voelen over mijn eigen kunnen.

# Reflectie

Over het gehele DLO project & mijn aandeel erin



Woensdag 14-03-2018 – Foto gemaakt door Koen Vos

# Retrospective

## IMPROVE

1. Op tijd laten merken als ik ergens mee zit.
2. Op tijd contact opnemen met de opdrachtgever
3. Zelfverzekerd zijn over eigen kunnen.
4. Uitvogelen wat ik precies wil in de opleiding.
5. Mezelf dingen leren buiten school.

## ADD

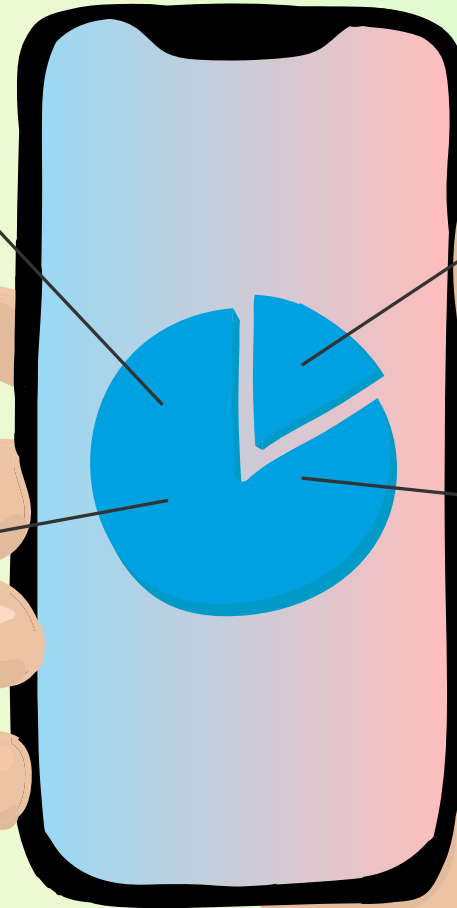
1. Vanaf het begin goede gesprekken voeren met het team zodat we op elkaar ingesteld raken.
2. Meer rust pakken waar nodig.
3. Andere platformen gebruiken.

## DROP

- Mezelf wegcijferen .1
- Uitstelgedrag .2
- Teveel blijven hangen in wat de opdrachtgever wil in plaats van een eigen plan trekken. .3
- Minder out of the box .4
- denken als ik de opdracht minder interessant vind

## KEEP

- Positieve instelling .1
- Motivatie level .2
- Plannen .3
- Initiatief nemen .4
- Veel tijd stoppen in het project .5
- Gebruik whiteboards .6
- Scrum .7





# Bijlage Reflectie

Stelling	TOPS	TIPS
<p><u>Pro-actieve houding</u>: Bij problemen toonde je teamgenoot een <u>pro-actieve houding</u>: hij/zij kwam zelf met een adequate oplossing of vroeg andere teamleden om hulp.</p>	<p>Je nam altijd het voortouw in het aanpakken van problemen en in het aangaan van nieuwe opdrachten. Ook bij de dingen waarvan je nog niet veel afwist. Je wilde jezelf graag ontwikkelen om zo te groeien in de dingen die je op dat moment misschien nog niet heel goed kon.</p>	
<p><b>Punctueel</b>: Je teamgenoot kwam zijn/haar afspraken na, leverde op tijd zijn/haar deliverables in en hield zich aan de planning.</p>	<p>Jamie was de meest punctuele van het groepje. Zij verzorgde de plannings en nam de leiding. Daarnaast had ze de deliverables altijd op tijd af en sprong dan ook regelmatig bij om de anderen te helpen</p>	<p>Je ging soms wel wat losjes met de invulling van scrum om. Waarschijnlijk omdat dit de eerste keer was dat je op deze manier aan het <del>scrummen</del> was. Probeer je de volgende keer iets meer aan kenmerken van Scrum vast te houden zodat je ook echt iets oplevert aan het eind van een sprint.</p>
<p><b>Betrokkenheid</b>: Je teamgenoot was actief betrokken bij het proces, hij/zij nam actief deel tijdens besprekingen en discussies en leverde een constructieve bijdrage tijdens de bijeenkomsten.</p>	<p>Je was altijd erg betrokken bij het proces. Je leidde meestal de besprekingen door op het whiteboard de kern van elke bespreking te noteren.</p>	<p>Kijk uit dat je niet <del>tè</del> betrokken raakt waardoor je emoties laat meespelen in dit project. Dit kan veel stress opleveren en dat heeft dan weer invloed op je eigen werk.</p>

Voor de volledige peer reviews zie [bijlage](#)