

Stakeholder Communicatie

Docenten

Alicia Janssen, Hanneke Dam, Pieter Dorst, Evert van de Grift, Pim Willems

Opdrachtleiders/Opdrachtgevers

Docenten, Claudy Wolfs, Jerre Maas (van LiveWall)

Groepsleden: Claudy (Brand A Band)

Sylvan Renders

Jesse van Luxemburg

Teun Elshout

Koen de Raden

Faissal Karimi

Groepsleden: McDonald's Campagne

Soufiane Kouazi

Teun Elshout

Ouassila Ben Hammou

Rochelle Mannie

Communicatie platformen

Teams, WhatsApp, Canvas

Communicatie met docenten

Ik heb bijna dagelijks feedback gevraagd aan docenten, en heb de meeste weken een of meerdere FeedPulses aangevraagd aan het einde van de dag. Ik heb deze feedback op de correcte wijze verwoord in FeedPulse via het feedup, feedback en feedforward formaat. Zo kon ik mijzelf en de docenten en beter zicht geven over mijn volgende stappen.

Ook heb ik veel vragen gesteld aan docenten, via Teams en op school. Hierdoor wisten docenten ook hoe ik ervoor stond en waar ik mee bezig was, en kon ik voor mezelf beter inschatten of ik goed bezig was.

Communicatie met groepsgenoten

Doordat ik elke dag op school was (behalve op een paar dagen dat ik ziek was) wisten de groepsleden die ook frequent op school waren hoe ik ervoor stond en waar ik mee bezig was. Met andere die minder vaak op school waren, heb ik dagelijks contact via Teams en WhatsApp gehad om zeker te weten dat ze hun werk voor de deadline af zouden krijgen. Daarnaast heb ik ook veel hulp geleverd online en was er altijd online communicatie als we niet fysiek aan dezelfde tafel zaten.

Communicatie met opdrachtgevers (Claudy en Jerre van LiveWall)

Op de dagen dat Claudy en Jerre op school waren (start-ups, presentaties) heb ik alle vragen gesteld die ik momenteel had, en heb ik goed geluisterd naar de feedback die ik van ze kreeg na de presentaties van project iteraties.

Communicatiebewijs van docenten via Teams

woensdag

woensdag 11:33

LO1: Ik mis een echte oriëntatie / trendonderzoek. Voor zowel je persoonlijk project als je werk voor McDonalds komt jouw design volkomen uit de lucht vallen. Verzamel voorbeelden en noteer wat je ervan wilt gebruiken / toepassen. Verder raad ik je aan om je te gaan richten op prototypes. Je werkt nu vooral aan onderdelen van een groepsproject. Maak een eigen prototype, waarmee je interactiviteit uitprobeert. Let ten slotte voor het onderdeel gebruikerstest op de manier waarop je het documenteert (zie LO4).

LO2: ik bekijk een situatie. Dat is een situatie. Dat is een situatie. De betekenis betekenen deze twee in deze context hetzelfde? ik vind het lastig om onderscheid ertussen te halen

Dorst,Pieter P. woensdag 11:44

Als je je oriënteert kan het zo zijn dat je een trendonderzoek doet, daarnaast kun je ook kijken naar bestaand werk (UI ontwerpen, visualisaties etc...) Mijn feedback gaat er over dat je nu nog te veel 'toevallig' op een mooi ontwerp komt. Dit zou meer vanuit onderzoek moeten.

👍 1

dinsdag 12 maart

12-3 11:23

goedemorgen pieter, ik vroeg me af of u misschien mijn idee wilde doorlezen en checken of dit een goed concept is voor het persoonlijke project

 **FreekXP.docx**
personal > 533117_student_fontys_nl

Dorst,Pieter P. 12-3 13:05

Super leuk idee! Volgens mij is je planning voor deze week goed, wel veel te doen als ik het zo bekijk. Ben heel benieuwd!

👍 1

11-3 16:25

hey! dit is mijn idee, ik vroeg me af u ernaar kon kijken en advies/feedback op kunt geven en of het wel/geen goed idee is (wanneer u natuurlijk tijd heeft)

 **FreekXP.docx**
personal > 533117_student_fontys_nl

dinsdag 12 maart

Janssen,Alicia A.W. 12-3 07:27

Misschien zou je eens kunnen nadenken over wat je naast een website zou kunnen maken? Windows xp is interessant, maar een website is iets wat je al vaker hebt gedaan. Maak een ar game die zich afspeelt in Windows xp, of een video waarin je in 2001 terecht komt, of...

Kom je er niet uit? Vandaag zijn Pieter en Hanneke er.

12-3 07:48

een video lijkt me interessant, daar zal ik wel eens naar gaan kijken

👍 1



Alegmeen: laat het ontwerp nog eens door Pieter en/of Evert bekijken. De lettertypen ogen wat groot.

LO1: Ik mis een echte oriëntatie / trendonderzoek. Voor zowel je persoonlijk project als je werk voor McDonalds komt jouw design volkomen uit de lucht vallen. Verzamel voorbeelden en noteer wat je ervan wilt gebruiken / toepassen. Verder raad ik je aan om je te gaan richten op prototypes. Je werkt nu vooral aan onderdelen van een groepsproject. Maak een eigen prototype, waarmee je interactiviteit uitprobeert. Let ten slotte voor het onderdeel gebruikerstest op de manier waarop je het documenteert (zie LO4

LO2: je hebt een git repository. Dat is voor git een goed begin. Je hebt een aantal projecten uitgewerkt. Doe bijv. de oefeningen die in de course staan. Ik ben nu vooral nieuwsgierig of je zelf nog vette ideeën hebt om te maken. Bespreek dat eens met mij.

LO3: Wat heb jij bijgedragen aan de designs die je laat zien? Dat is onduidelijk. En hoe is het proces gegaan, ik zie geen proces. En door wie/wat heb je je laten inspireren? Begin is goed maar er moeten nu wel stappen gemaakt worden.

LO4: Probeer planmatiger te werken. Je zet je zeker in, maar lijkt elke dag wel iets anders op te pakken. Plan vooruit, bepaal waar je naartoe wilt. Laat in je portfolio zien hoe je dat doet.

Laat ook zien hoe je met stakeholders (opdrachtgevers, docenten en groepsgenoten) communiceert en je werk afstemt.

toev het onderdeel "rapportage": Zorg dat je onderzoeksverslagen starten met een inleiding / je onderzoeksvraag en dat je ze afsluit met een conclusie (= antwoord op de onderzoeksvraag, antwoord op "wat kan ik hiermee). Anders blijft de waarde ervan een beetje in de lucht hangen. Klopt het dat de enquête niet is uitgevoerd? (ik zie alleen je vragen, niet de resultaten)? Waarom niet? Reflecteer daarop.

LO5: slim om je iteraties (met feedback) erbij te zetten. Je zou ook een pdf van jouw feedpulse moment er erbij kunnen zetten. Je vraagt best regelmatig feedback en schrijft dat duidelijk op.



Feedback van Evert was: we moeten onze ideeën uitgebreider /visueel uitwerken. Hij wilde een beter beeld van onze ideeën.



Feedback van docenten via FeedPulse

Checkpoint 18 PP 3 Vrijdag 21 juni 21-06-2024



Vermaas, Freek F.D. 2 days ago

feedup - mijn portfolio compleet in orde te maken voor de eindopleving

feedback - "spel aan de wat simpele kant"-Hanneke, "beter je code kunnen uitleggen"-Alicia. geen negatieve feedback van Pim en Evert

feedforward - feedback verwerken en maandag mijn verbeteringen weergeven aan de docenten



Write a summary of what you discussed with your teacher...



Post feedback

Checkpoint 17 Alicia - persoonlijk project 17-06-2024



Vermaas, Freek F.D. 8 days ago

feedup - een werkende versie van Space Invaders maken

feedback - orden het onderzoeksverslag met de kopjes van het DOT-Framework en deze goed langs gaan om te kijken welke stappen ik moet gaan zetten

feedforward - compleet de basis van het verslag en begin met het maken van de mechanisme van het spel

Checkpoint 16 Feedback Easter Egg - Pieter 12-06-2024



Vermaas, Freek F.D. 13 days ago

feedup - easter egg professional finishen

feedback - kijk wat er kan gedaan worden met het bewegen/achtergrond van de minigame ivm de tijd die er nog is

feedforward - finishing touches maken om de game zo goed mogelijk te kunnen presenteren

Checkpoint 15 Alicia & Pim - iteratie 2 MD 07-06-2024 🔒



Vermaas, Freek F.D. 18 days ago

feedup - de easter egg afmaken

feedback - eigenlijk niks, gewoon doorwerken :)

feedforward - de minigame afmaken en de transitie compleet maken

Checkpoint 14 Media development - Oplevering 1 EXPO 31-05-2024 🔒



Vermaas, Freek F.D. 25 days ago

feedup - 2 minigames als easter eggs toevoegen aan de Zo Zit Dat website

feedback - het werk splitten, dat we allebei aan een individuele minigame werken + uiteraard veel focus op het code zetten

feedforward - de tweede game designen, coderen en de transitie tussen de main website en de easter egg toevoegen

Checkpoint 12 Alicia - portfolio 27-05-2024 🔒



Vermaas, Freek F.D. a month ago

feedup - de portfolio website inleveren

feedback - de line-height, lettertype veranderen + oude code die misschien in de weg staat eruit halen

feedforward - de website online zetten en de leeruitkomst documenten afmaken

Checkpoint 10 Feedback portfolio 12-04-2024 🔒



Vermaas, Freek F.D. 2 months ago

feedup - het interactieve prototype van de portfolio website afmaken

feedback - line spacing meer uit elkaar voor de paragraaftekst

feedforward - de pagina(s) voor de leeruitkomsten creëren en de over mij pagina maken

Checkpoint 9 Feedback Portfolio - Pieter 10-04-2024 🔒



Vermaas, Freek F.D. 2 months ago

feedup - het interactieve prototype van de portfolio website afmaken

feedback - de tekst centreren naar het midden van het scherm en de andere paginas naar beneden laten scrollen

feedforward - interactiviteit toevoegen aan de home pagina en de feedback verwerken

feedforward -

Checkpoint 8 Feedback McGame - Pieter 03-04-2024 🔒



Vermaas, Freek F.D. 3 months ago

feedup - ons interactieve prototype afmaken voor vrijdag

feedback - N/A, ik was goed op weg en had geen tips gekregen

feedforward - de designs 100% compleet maken en het in figma zetten voor de gebruikerstesten

Checkpoint 7 Feedback - Pieter 27-03-2024 🔒



Vermaas, Freek F.D. 3 months ago

feedup - ons project samenbrengen als geheel (designs samenvoegen met de code)

feedback - N/A, misschien de blauw in de home pagine wat meer vibrant maken

forward - doorgaan met de designs van de app-GUI

Checkpoint 6 EXPO persoonlijk project week 1 15-03-2024 🔒



Vermaas, Freek F.D. 3 months ago

feedup - mijn gehele video afmaken

feedback - advies vragen aan Pieter en/of Evert over het filmen en de voortgang van het project in het algemeen

feedforward - het script verder visueel afwerken

Checkpoint 5 Donderdag (Evert) 07-03-2024 🔒



Vermaas, Freek F.D. 4 months ago

feedup - doorgaan met hoe ik nu bezig ben (content ideeën maken voor Claudy)

feedback - ik heb evert helaas amper gezien deze dag

feedforward - onze presentatie compleet maken voor het presenteren naar Claudy

Checkpoint 4 Alicia - development 04-03-2024 🔒



Vermaas, Freek F.D. 4 months ago

feedup - de index.html en tourinator.html volledig namaken

feedback - niet constant div's gebruiken (bijv. een header en een footer) en gebruikt overzichtelijkere titels voor id's en class's. ook geen class's gebruiken waar het er niet voor nodig is.

feedforward - de feedback verwerken en aan de tourinator.html pagina beginnen.

Checkpoint 3 Feedback Moodboard/Stylescope - Pieter 21-02-2024 🔒



Vermaas, Freek F.D. 4 months ago

Vandaag is mijn Stylescope gefinalized en heb ik vervolgens nog een tweede versie gemaakt aangezien ik veel tijd over had (deze wordt m overigens niet). Ook heb ik lichtelijk gekloot met Photoshop aangezien ik graag de overstap wil maken naar dat programma. Ook heb ik Teun geholpen met zijn Stylescope.

Checkpoint 2 Presentatie moodboard week 1 20-02-2024 🔒



Vermaas, Freek F.D. 4 months ago

Vandaag ben ik doorgegaan met het maken van de Moodboard en Stylescope + het presenteren van mijn vooruitgang voor de klas. Ik ben redelijk tevreden met hoe ik nu ter werk gaan en morgen ben ik vroeg klaar met mijn Moodboard en Stylescope

Groepsfeedback van docenten via FeedPulse

Checkpoint 3 Feedback Mcgame - Pieter 27-03-2024 🗝️



Vermaas, Freek F.D. 3 months ago

We zijn goed op weg:

- We hebben 1 minigame volledig af (quiz) en een andere bijna (hooghoudspel) en zullen vervolgens gelijk doorgaan naar de andere 2.
- Ook zijn de in-app designs al goed op weg en hebben we een start gemaakt aan de promotionele designs.

Checkpoint 2 Interviewvragen 26-03-2024 🗝️



Vermaas, Freek F.D. 3 months ago

We hebben de interviewvragen uitgewerkt en daarop feedback gekregen van Hanneke. Met onze vernieuwde vragen hebben we dan ieder 3 interviews afgelegd. Daarnaast vond de docent ons idee leuk en zijn we hard bezig met het volmaken van de campagne met interactieve prototypes en mooie designs. We zijn goed bezig



Elshout, Teun T.A. 3 months ago

Ik heb ook in de middag ook nog mijn interviewvragen uitgewerkt in post its en hier kwam de volgende conclusie uit: Door een kort spelletje te maken over een actueel evenement en dit dagelijks te maken, hiermee kan je de doelgroep stimuleren door terugkomende meldingen. Om de klant het spelletje ook echt willen laten te spelen en verslavend te maken kunnen hier rewards aan gebonden worden zoals kortingen voor producten en bij een streak zou je merch kunnen winnen.

Checkpoint 1 Onderzoeksvragen & planning - Hanneke 19-03-2024 🗝️



Hammou, Ouassila O. Ben 3 months ago

Onze onderzoeksvragen is niet compleet. We moeten nog een beter planning maken.

Checkpoint 6 Peerfeedback - eerste sprint 08-04-2024 🔒



Elshout, Teun T.A. 3 months ago

Allicia: Rochelle, Teun & Freek hebben goed gewerkt aan het project en hebben positieve feedback gehad, communicatie en aanwezigheid van het groepje moet aan gewerkt worden.

Checkpoint 5 Sprint 1 presentatie 05-04-2024 🔒



Kouazi, Soufiane S. El 3 months ago

Meer EK thema geven en McDonalds thema geven. Het is ons aangeraden om een goede uitgewerkte game te maken dan 4 verschillende games. En de speleiland heeft meer McDonalds branding nodig

Checkpoint 4 Feedback testplan usability test 02-04-2024 🔒



Elshout, Teun T.A. 3 months ago

Ons testplan zat goed in elkaar, alleen zijn er nog een aantal verbeter puntjes:

Schrijf precies op wat je gaat zeggen

"Fake it 'til you make it" - Figma example

Checkpoint 2 Social Media opdracht 27-02-2024 🔒



Vermaas, Freek F.D. 4 months ago

Feedback Content Spotify / X Opdracht:

- Meer podcast informatie
- Niet elke artiest gebruikt Spotify
- X veel geleerd goedzo tuen :))

Checkpoint 1 Eerste presentatie Claudy 23-02-2024 🔒



Karimi, Faissal M.F. El 4 months ago

- Balk onder tekst moet overal hetzelfde zijn
- Logo moet haar naam zijn
- Tone of visual moeten we maken
- Geen klassieke logo
- Voorbeeld teksten voor font
- Voorbeelden geven tone of voice
- Elke pagina moet gelijk zijn



Karimi, Faissal M.F. El 4 months ago

- Algemeen

Titel niet zwart

Geen "zoals" gebruiken

Veel directer / exacter zijn

Per medium duidelijk zijn wat claudy moet doen

Zelfde lettergrootte

Rounded corners bij tekstvlak

Geen bronvermelding

- Doel

woordje "dat" moet die worden

specifieker aangeven wat ze anders moet gaan doen

- Doelgroep

Kevin boersma: echte foto gebruiken

Boodschap

Microfoon weg

- Media-inzet 1

Tekstvlak mist

Schrijf op wat er moet gebeuren op youtube

Keywords specifieker, en alleen de woorden neerzetten

"per mediaplatform het soort content" kan weg

- Media-inzet 2

Tekst kan korter

Plaatje weg

- Media-inzet 3

Zelfde stijl gebruiken

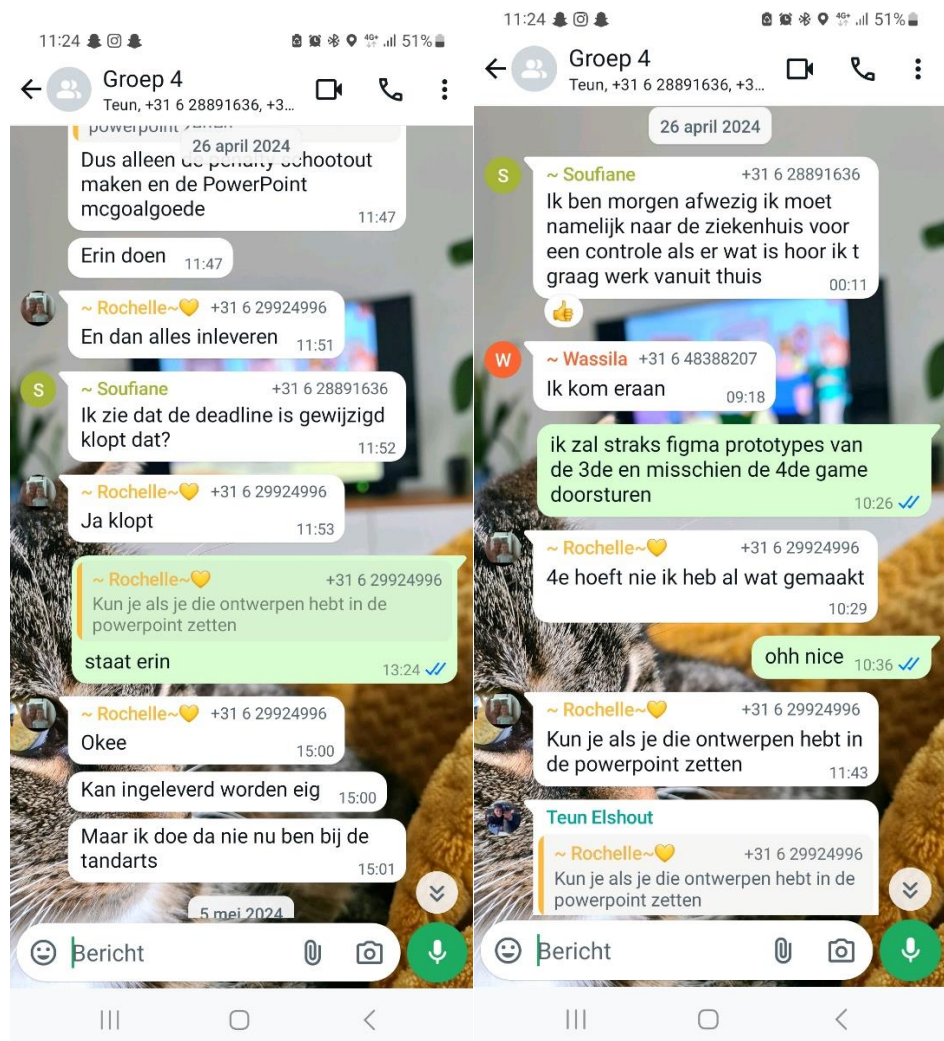
- Media-inzet 4 / 5

Onderzoek kan eruit

- AIDA

Moet korter en overlappend met media-inzet en moet planning gemaakt worden en voorbeelden toevoegen

Communicatiebewijs met McDonald's Campagne groepje via WhatsApp & Teams



Communicatiebewijs met Claudy groepje via Teams

Ik zou trouwens nog een persona maken

Isgoed

Karimi,Faissal M.F. El hoe gaat t met media inzet?

Karimi,Faissal M.F. El 29-2 12:38

FK Dies zo wat klaar

Elshout,Teun T.A. 29-2 12:38

aai

Raden,Koen K. de 29-2 12:59

hebben jullie alle pagina's voor de vernieuwde Brand Guide gestuurd?

29-2 12:59

als t goed is wel

Doel

Doel

groep 4 Chatten Bestanden +

Nu vergaderen 6

Strategie
Claudy

Strategie
Claudy

als je feedback hebt laat maar weten

Elshout,Teun T.A. 28-2 14:04

rechter is lelijk

linker kan ermee door



groep 4

Chatten

Bestanden



Nu vergaderen



vergeet niet dat die streep onder het kopje van elke pagina van de brandguide hetzelfde moet zijn (dus dat de lijn met een schaduw onder het hele zinnetje staat) als dat bij bepaalde paginas nog niet zo is

Design Example



28-2 11:03

2480 bij 3508 px.

^ (FORMAAT content strategie paginas)



groep 4

Chatten

Bestanden



Nu vergaderen



Renders,Sylvan S. 22-2 11:31

SR

colour palette - Faissal

Tone of voice - Sylvan

Fonts - Jesse

Core values - Teun

Key words - Koen

Logos - Freek

Flehnert Teun T A 22-2 11:32