

Inhoudsopgave

Intro

Pagina 3 - Funpage
Pagina 4 - Voorwoord & Colofon
Pagina 5 - Waarom DPI & Over DPI
Pagina 6 - Over DPI
Pagina 7 - Organigram
Pagina 8 - Funpage

Leerdoelen

Pagina 9 - Beschrijving leerdoelen
Pagina 10 - Leerdoel 1
Pagina 11 - Leerdoel 1
Pagina 12 - Leerdoel 1
Pagina 13 - Bijlagen
Pagina 14 - Bijlagen
Pagina 15 - Leerdoel 2
Pagina 16 - Leerdoel 2
Pagina 17 - Bijlagen
Pagina 18 - Leerdoel 3
Pagina 19 - Leerdoel 3
Pagina 20 - Leerdoel 3
Pagina 21 - Leerdoel 3
Pagina 22 - Bijlagen
Pagina 23 - Bijlagen
Pagina 24 - Bijlagen
Pagina 25 - Bijlagen
Pagina 26 - Bijlagen

STARRT's

Pagina 27 - Factspage
Pagina 28 - STARRT Professionaliseren
Pagina 29 - STARRT Professionaliseren
Pagina 30 - STARRT Samenwerken
Pagina 31 - STARRT Samenwerken
Pagina 32 - Bijlagen
Pagina 33 - STARRT Inrichten ontwerpproces
Pagina 34 - STARRT Inrichten ontwerpproces

Onderzoek

Pagina 35 - Funpage
Pagina 36 - Onderzoek
Pagina 37 - Onderzoek
Pagina 38 - Bijlagen

Reflectie

Pagina 39 - Reflectie

Verplichte bijlagen

Pagina 40 - Verplichte bijlagen
Pagina 41 - Stageplan 1
Pagina 42 - Stageplan 2
Pagina 43 - Bedrijfsfeedback 1 & 2

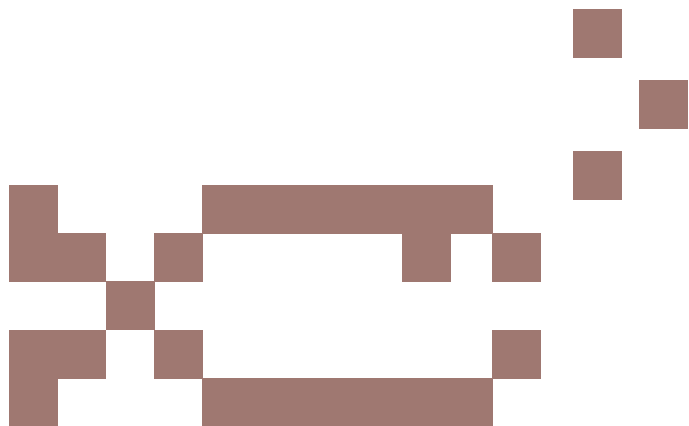
Voorwoord

Hoi en welkom! Hier is hij dan, mijn stageverslag! Dit verslag neemt je mee op mijn reis door DPI, waar ik van september tot februari stage heb mogen lopen. Bij DPI heb ik mijn skills in de praktijk mogen brengen en heb ik nieuwe skills mogen leren, heb ik samen mogen werken met hele toffe collega's en heb ik meegewerkt aan ongeveer 15 opdrachten. Tijdens mijn stage ben ik gegroeid, zowel als persoon als ontwerper. Ik heb meer vertrouwen in mijzelf en heb nu het gevoel dat ik op HBO ontwerpers niveau zit. Ik wil iedereen bij DPI bedanken voor de super interessante en geweldige tijd, maar extra dank gaat naar;

Jan Willem, voor de begeleidingen en het lachen;

Hank Smiet, voor de kans die mij is gegeven;

En alle leden van het motion- en concept team, voor het zijn van hele lieve collega's



Stagebedrijf

Bedrijfsnaam: DPI Animation House
Adres: Doctor Lelykade 56, Den Haag
Stagebegeleider: Jan Willem van der Zwaard & Hank Smiet
Contactgegevens: 070 346 0679 / informatie@dpi.nl

Student

Naam: Sera Catharina Maria Campolattano
Studentnummer: 0925591
Opleiding: Communicatie en Multimedia Design
Adres: Oudlaan 8, Pijnacker
Contactgegevens: 06 21 56 60 95 / Sera.Campolattano@outlook.com

Waarom DPI Animation House?

Laat ik even bij het begin beginnen. Het is begin jaar 2 als mij verteld wordt dat ik in jaar 3 stage ga lopen. Hieraan vooraf zal ik een portfolio moeten maken om mijzelf, mijn skills en vaardigheden te showen. Toen ik te horen kreeg dat ik op stage zou gaan dacht ik; “oh, dat is nog zooo ver weg!” maar nu is het alweer voorbij. Mijn keuze voor DPI is vooral te danken aan de speeddate middag die op school was georganiseerd. Voor deze middag had ik al twee bedrijven een sollicitatie email gestuurd, maar bij beide bleef het stil. Tijdens het speeddaten mocht ik met vier bedrijven in gesprek; één uit Rotterdam, één uit Den Haag en twee uit Amsterdam. Ik besloot om ieder bedrijf aan het einde van hun ronde een cijfer te geven en die middag gaf ik DPI een 9. De twee vertegenwoordigers, Robin en Rick, waren zo enthousiast over het bedrijf en toonde ook interesse in mijn portfolio. Ik kreeg van Rick zijn email adres met de boodschap dat ik maar eens langs moest komen. De andere bedrijven konden hier echt niet meer tegenop, mijn keuze was gemaakt. Ik heb DPI zo snel mogelijk een email gestuurd en ik kreeg snel antwoord. De twee andere bedrijven, Kiss the Frog en &Ranj, lieten ook eindelijk wat van zich horen, maar beide waren vol. Tijdens mijn bezoek aan DPI voelde ik me heel erg op mijn plek, en na al die positieve reacties was het voor mij duidelijk; ik ga stage lopen bij DPI Animation House.



Over DPI Animation house

Het is 1995 als DPI wordt opgericht in de kelder van het TU gebouw Materiaalkunde in Delft. 3 studenten informatica en industriële vormgeving raken in de ban van 3D animaties. Wat begint als een bijbaantje wordt al snel heel serieus. De eerste opdrachten vanuit Sony rollen binnen en de studenten hebben zo een eigen onderneming. Het bedrijf groeit snel en er komen steeds meer klanten aan de deur, zoals ING en Shell. Het portfolio breidt zich rap uit en trouwe klanten en medewerkers hechten zich aan DPI. De manier van werken en het werk zelf valt meerdere keren in de prijzen.

Terug naar het hier en nu. Tijdens mijn stage heb ik gewerkt aan projecten voor Schiphol, de Belastingdienst en Defensie, maar dit zijn de belangrijkste projecten geweest volgens Hank;

- De realisatie van ICC waarbij bijna het hele bedrijf heeft meegewerkt. Hierbij kwamen onder andere architectuur, binnenhuisarchitectuur, projectmanagement, interactie ontwerp en animatie aan bod.
- Madurodam, waarbij er bij iedere attractie animaties zijn gemaakt
- Meer dan 4000 vastgoedprojecten, zoals de pier en boulevard van Scheveningen, verschillende nieuwbouwwijken en de haven van Rotterdam.
- In het verleden serious gaming projecten, maar deze staan niet meer op de website
- Tegenwoordig de Rijksoverheid.
- En de website van Sparta. Het fietsenmerk, niet de club.

Nu DPI zo groot is geworden, zijn de core-business, bedrijfscultuur en verwachtingen op korte en lange termijn concreet vormgegeven.

De core-business bestaat uit drie onderdelen; concept ontwikkeling, content creatie en online & offline interaction design.

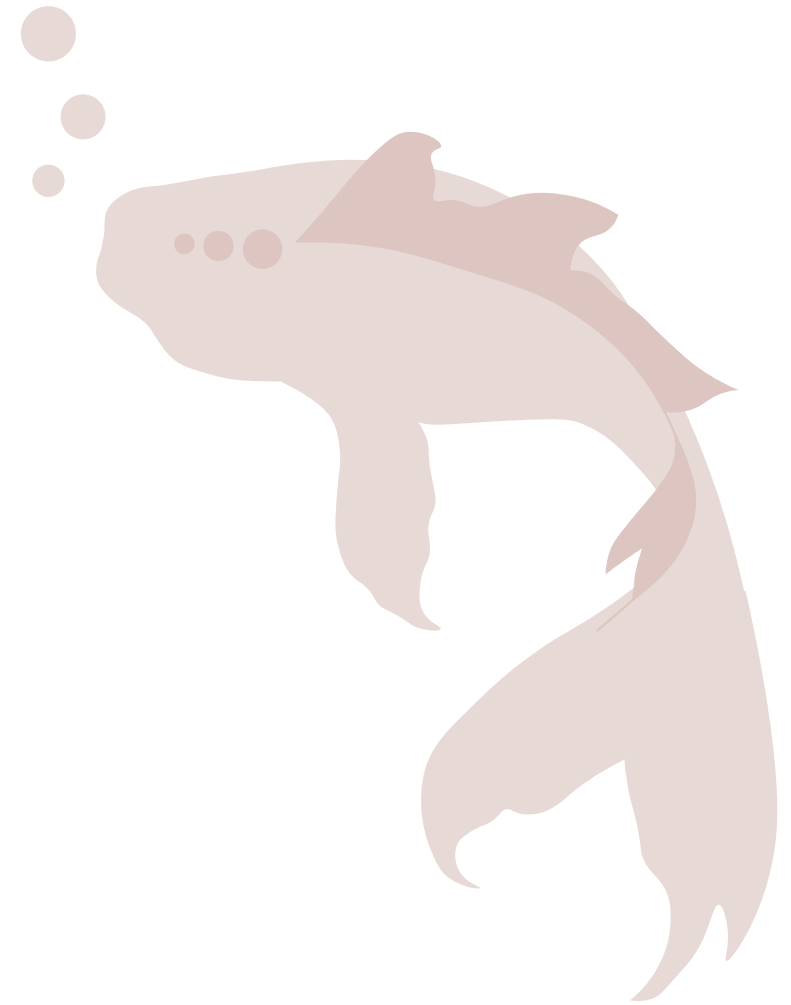
De bedrijfscultuur van DPI loopt volgens vijf kerntaken waar iedere werknemers zich in kan vinden. Volgens Hank scoor ik goed op alle punten, wat een heel mooi compliment is;

- Autonom (zelfsturend, onafhankelijk, verantwoordelijk)
- Inventief (slim, creatief, origineel)
- Veelzijdig (breed georiënteerd, diep gespecialiseerd, flexibel)
- Oplossingsgericht (doelmatig, realistisch, vooruitdenkend)
- Professioneel (klantgericht, vakkundig, zakelijk)

Over de korte en lange termijn hoefde Hank niet lang na te denken. Hij wil binnen DPI gaan werken volgens zogenoemde 'takken'. Deze takken sluiten aan op de core-business en houden in dat verschillende teams zich opsplitsen of samenvoegen voor een efficiëntere manier van werken. De takken zijn; online, offline en content. Op de lange termijn wil Hank dat DPI de beste gaat worden in wat ze doet en dat de concurrenten dit ook weten.

DPI is in 2005 verhuisd naar de IJsvij in de haven van Scheveningen. Hier werken de ongeveer 60 medewerkers in één pand samen. De werknemers van DPI delen een grote ruimte van 2 verdiepingen. Bint en Zootz, het architecten- en reclamebureau van DPI, delen ook samen een ruimte. Tijdens mijn stagetijd is de indeling van de teams wat gewijzigd. Het conceptteam zit samen in de vide met een deel van het motion team. Het andere deel zit boven, samengevoegd met het video team. Op de tweede verdieping zit ook nieuwe media en de ICT-ers. Door deze veranderingen ben ik ook meerdere keren verhuisd. Ik begon in de vide bij het conceptteam.

Later ben ik naar de tweede verhuisd, naar het motion team. Door de nieuwe indeling kwam ik weer beneden te zitten. De twee nieuwe motion teams hebben allebei een eigen projectmanager en teamleider, wat ook niet anders is bij het concept team. Bij dit team komen ook de aanvragen binnen. Deze worden uitgewerkt tot een eerste concept en met de eerste deadline opgestuurd naar de klant. Als DPI de opdracht krijgt, gaat het project door naar het motion-, stills- of videoteam. Bij deze teams worden de projecten volledig uitgewerkt. Er wordt ook een planning gemaakt met daarin alle deliverables en feedback momenten met de klant. Dit hele proces heb ik meerdere keren mogen meemaken.



<https://www.dpi.nl/scheveningse-pier/>
<https://www.dpi.nl/vastgoed-impressie/>
<https://www.dpi.nl/de-rotterdam/>
<https://www.dpi.nl/hro-multitouch/>
<https://www.dpi.nl/ing-pirateneiland/>

Beschrijving leerdoelen

Mijn uiteindelijke leerdoelen waren als volgt: 'de uitdaging met de animatiesoftware', 'advies aan de klant' en 'concepting in korte tijd'. 'De uitdaging met de animatiesoftware' is tijdens mijn stage tot stand gekomen. Nadat ik een paar keer met collega's had meegekeken, werd ik heel enthousiast over animaties en wilde ik het programma After Effects zelf leren. Als ik het programma beheers, kan ik het inzetten tijdens expo's van de design challenges om mijn ideeën snel en duidelijk weer te geven aan opdrachtgevers. Toch is het leren animeren ook handig voor de toekomst. Animaties zijn in principe overal; op tv, in websites en apps. Misschien wil ik na CMD nog doorstuderen en daar heb ik animeren misschien wel bij nodig.

'Advies aan de klant' is een leerdoel wat al snel stond, maar wat ik tijdens mijn stage nog heb aangescherpt. Het adviseren van de klant is erg belangrijk om te kunnen. Als ontwerper moet je altijd paraat staan om jouw klanten zo goed mogelijk te bedienen. Als ik dit bij DPI oefen, kan ik het meenemen naar de design challenges, maar ook naar mijn toekomstige baan. Tijdens mijn stage heb ik gezien hoe belangrijk het is om klanten te adviseren, dus als ik dat ook kan, ben ik een stapje dichterbij het worden van een goede ontwerper.

'Concepting in korte tijd' gaat erom dat ik op het tempo van een designteam leer werken. Bij DPI is de doorlooptijd van een project soms erg kort en hierdoor moet concepting snel gebeuren. Ik vind het bedenken van concepten een van de leukste dingen om te doen binnen een ontwerpopdracht en als ik mijzelf hierin kan verbeteren is dat mooi meegenomen. Ik merk, tijdens de design challenges, dat er heel veel tijd wordt gestoken in concepting, soms meerdere weken. Dit kan en moet een stuk sneller, omdat er zo meer tijd overblijft om het concept uit te werken en te testen. Tijdens mijn stagetijd wilde ik mijzelf trainen in snel concepten zodat ik het mee kan nemen naar mijn toekomstige werkplek. Want hoe sneller en efficiënter ik kan werken, hoe beter.

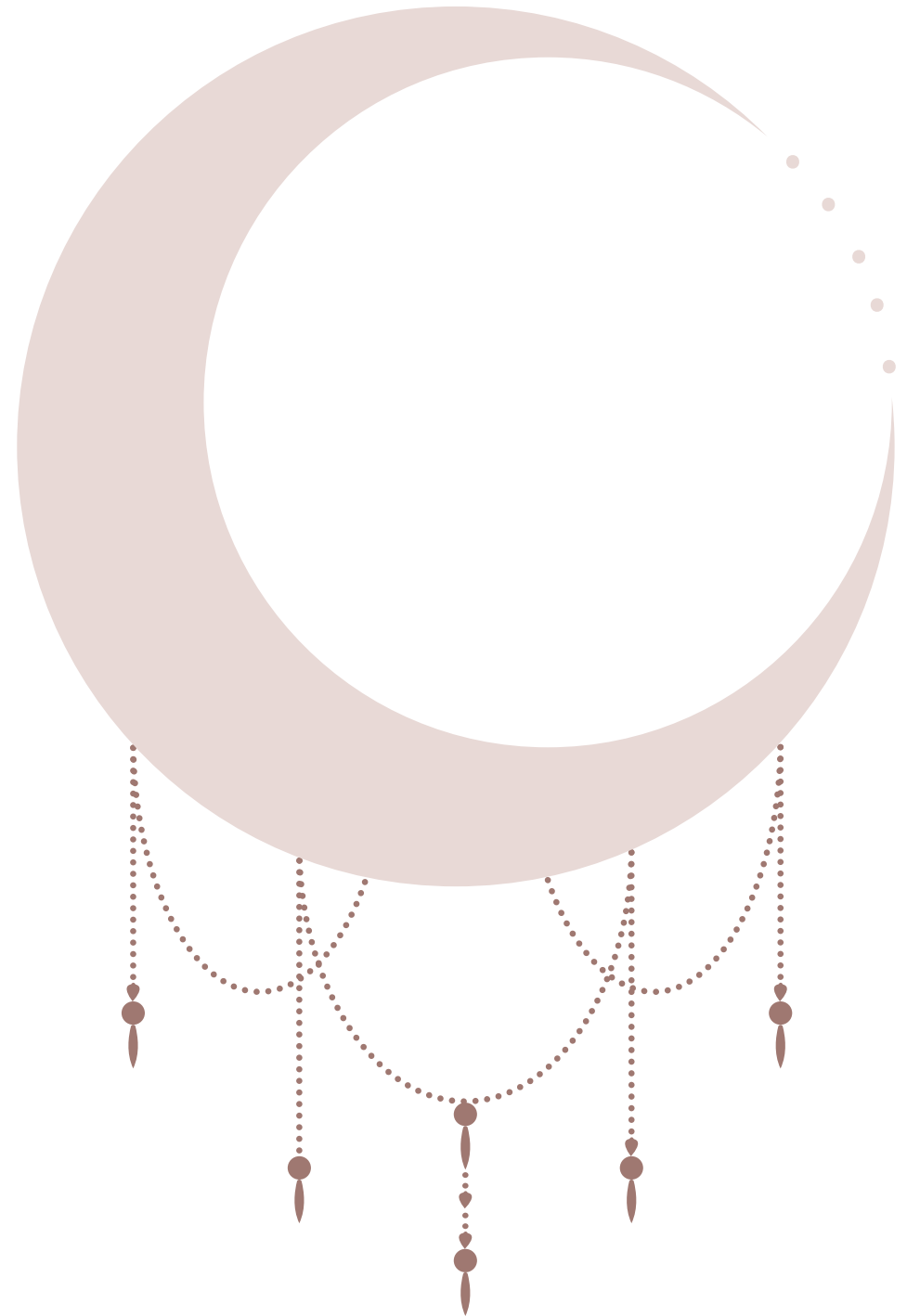
Leerdoel 1: De uitdaging met de animatie software

Wat ik even vooraf wil zeggen; door de privacy wet die bij DPI strikt wordt nageleefd, kan ik niet overal een bijlage bij zetten of veel informatie over een project delen. Ik heb geprobeerd om deze stukken zo duidelijke mogelijk te verwoorden. Als de tekst ergens onduidelijk of vaag is, alvast excuses!

‘De uitdaging met de animatie software’ was het eerste leerdoel dat ik had opgesteld. Tijdens mijn stage zou ik geregeld in aanraking komen met animaties en ik zag mijn kans schoon om het zelf te leren. Al lange tijd heb ik bewondering voor animaties, ze zijn overal. Op televisie, in apps en op websites. Ik wilde animaties leren maken omdat ik daarmee mijn verhalen tot leven kan brengen. Tekst krijgt een visuele vorm, net als bij Disney films. Animaties kan ik gebruiken voor de expo’s, om zo mijn concepten een duidelijke en visuele uitleg te geven. Verder vind ik het voor mezelf belangrijk dat ik zoveel mogelijk ontwerpvaardigheden heb om later toe te passen in de praktijk. Hoe creatiever ik kan zijn met mijn vaardigheden, hoe beter.

Volgens mijn stageplan wilde ik het animeren gaan oefenen door online tutorials te volgen, kleine animaties te maken en deze laten zien aan mijn collega’s van het motion team. Als eindopdracht zou ik een grote animatie maken met alle kennis die ik had opgedaan. *But did i succeed? Keep on reading for the answer!*

Mijn eerste introductie aan het programma After Effects kwam nadat ik samen met mijn collega Marien had gewerkt aan een whiteboard animatie voor de week van de eenzaamheid, te vinden op p. 13, afb. 1 & 2. Voor deze animatie heb ik de scènes gefilmd terwijl Marien tekende. Toen alle scènes gefilmd waren, mocht ik met collega Danny meekijken en hem helpen bij het uitzoeken van de juiste scènes. After effects zag er die eerste keer heel moeilijk en intimiderend uit, heel anders dan Illustrator en Photoshop. Danny heeft de basis uitgelegd, over de panelen en de tijdslijn. Helaas had hij niet veel tijd om alles te laten zien omdat hij de whiteboard animatie moest gaan maken, maar de eerste introductie maakte mij wel nieuwsgierig naar het programma.



De tweede keer dat ik After Effects zag was toen ik met Jan Willem de animatie maakte voor de Belastingdienst O&P, te vinden op p. 13, afb. 3, 4 & 5. Omdat ik de ontwerpen had gemaakt, mocht ik meehelpen bij het maken van alle beelden voor deze video. Jan Willem had meer tijd om mij het programma uit te leggen waardoor ik meer details te horen kreeg. Hij legde mij nogmaals uit waar alle panelen voor waren waardoor het programma al wat minder ingewikkeld leek. We hebben samen mijn uitgewerkte beelden in After Effects gezet en de eerste bewegingen geanimeerd. Omdat Jan Willem zo enthousiast over het animeren vertelde, kreeg ik steeds meer de moed om het zelf te proberen. Ik kreeg van Jan Willem een linkje in de mail met een video over 'the 12 principles of animation', te vinden bij link 6. In deze video wordt uitgelegd op welke verschillende elementen een animator moet letten. De twaalf principles heb ik opgeschreven in mijn dummy voor later gebruik. Na deze video vond ik het tijd om zelf After Effects op te starten. Omdat ik had meegekeken bij Jan Willem wist ik de basis van het programma. Ik besloot om de karakters van 'Banenstad' uit Design Challenge 5 te gebruiken. De animatie is maar 6 seconden lang, maar ik was heel trots op het feit dat ik een karakter kon laten bewegen, te vinden bij link 5.

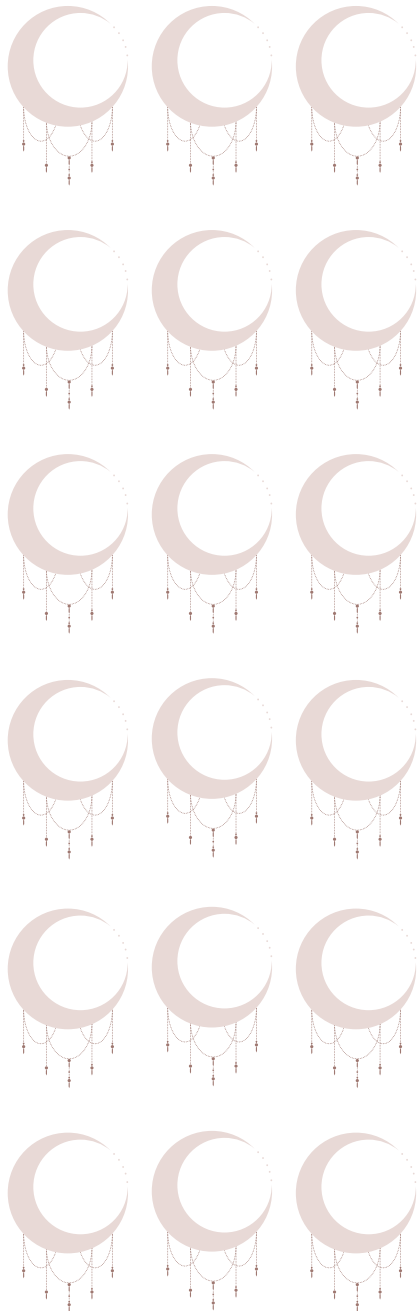
Mijn content:

1. 2019 - <https://youtu.be/CtjTSneNUUE> - Fish
2. 2019 - <https://youtu.be/UsiQ82tOPgo> - Landscape
3. 2019 - <https://youtu.be/6oN9JHBuPjU> - Planeetje
4. 2019 - <https://youtu.be/9uKNq1iRcCc> - Planets
5. 2019 - <https://youtu.be/-JAy0n54zZY> - Ravenswood

Tutorials:

6. 2017 - <https://www.youtube.com/watch?v=uDqjIdI4bF4> - 12 principles of design
7. 2013 - <https://www.youtube.com/watch?v=6tR3fpv4Aco&t=957s> - After Effects in 20 minutes
8. 2017 - <https://www.youtube.com/watch?v=XLPchE7DPQE> - Planeetje tutorial
9. 2016 - <https://motiondesign.school> - Motion Design School
10. 2017 - <https://www.youtube.com/watch?v=IJgAUkjsomA> - Character animation

De weken daarna ben ik aan de slag gegaan met tutorials van YouTube en zelf oefenen, te vinden bij link 7. Ook kreeg ik van mijn collega Rowan de tip om bij Motion Design School te kijken voor een gratis cursus, te vinden bij link 9. Deze cursus had acht video's waarin er een kampvuur scene stap voor stap werd geanimeerd. Na mijn eerste les was ik eigenlijk al een beetje klaar met de cursus. Ik vond de uitleg erg onduidelijk en dat was alleen nog maar de uitleg over een vis die uit het water sprong, te vinden bij link 1. Ik besloot om te stoppen met Motion School en weer opzoek te gaan naar tutorials op YouTube, zoals ik het bedacht had in mijn stageplan. Ik vond een simpele tutorial waarbij een planeet bewoog en sterren ronddraaiden. Dit was voor mij een hele leuke tutorial door mijn interesse in astronomie. Voorafgaand aan het animeren heb ik zelf een ontwerpje gemaakt in Illustrator. De twee programma's werken nauw samen waardoor ik ieder ontwerp tot leven kan brengen. Met de kennis uit deze video heb ik nog een animatie gemaakt waarin een landschap zich opbouwt met bomen en een stad, te vinden bij link 2, 3 & 8. De animatie 'Planets' neemt je mee op een ruimtereis langs alle planeten. Dit was meer een projectje tussendoor omdat ik de Low Poly stijl opeens heel leuk vond en dacht: "ik maak er wat leuks van," te vinden bij link 4.

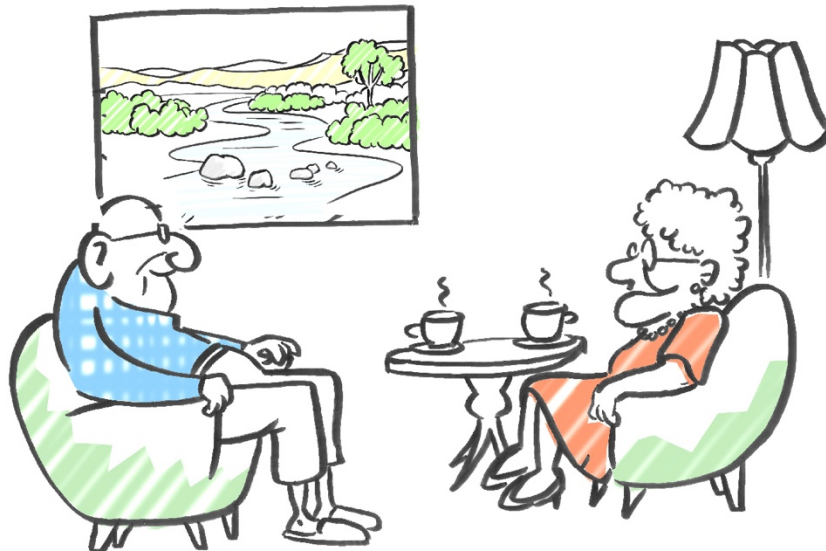


Ik wilde mij nog gaan verdiepen in het animeren van mijn eigen karakters, maar verder dan één of twee tutorials kwam ik niet, te vinden bij link 10. Het werd opeens druk met een nieuwe project van de Belastingdienst waarbij ik een grote rol zou spelen. De Belastingdienst was, na de O&P animatie die ik aan het begin van het leerdoel beschreef, teruggekomen naar DPI voor een animatieserie van 4 delen in dezelfde beeldstijl, te vinden op p. 14, afb. 3. Tijdens dit project heb ik geholpen met het maken van de storyboards en het uitwerken van de eerste beelden, maar heb ik ook dicht op de animatie gezeten. Ik heb de hele productie meegemaakt, van het eerste concept tot volledige animatie. Tijdens deze ontwerpprocessen heb ik kunnen meekijken met de productie van de animaties. Ik heb ze zelf niet gemaakt omdat ik hiervoor de kennis nog niet had, maar het meekijken heeft mij wel inzicht gegeven in de gehele productie van zo'n animatie. Ik deed vooral de taken vooraf, zoals het script, het storyboard en de karakters en beelden. Verderop in het proces kwamen deze beelden tot leven in een verhaal, een verhaal dat ik bedacht had met mijn storyboard. Omdat ik nu meer kennis had van After Effects heb ik mijn karakters een kleine update gegeven in hun uiterlijk. In de animaties zouden de karakters in principe niet bewegen. Dit werd gedaan omdat het budget en de doorlooptijd erg laag waren. Het ging erom dat het verhaal wat verteld moest worden duidelijk werd in de video. Ik heb mijn karakters en meer uiterlijk gegeven en ze beter in elkaar weten te zetten. Lengte verschil in de karakters heb ik ook meteen toegevoegd. Met ieder nieuw script en storyboard kwam mijn verhaal weer tot leven en werd het tekstuele verhaal van de Belastingdienst omgetoverd tot een visueel beeld. Alle werknemers en leidinggevenden van de Belastingdienst zouden mijn verhaal gaan zien en dit maakte dat ik veel zin had in het project.

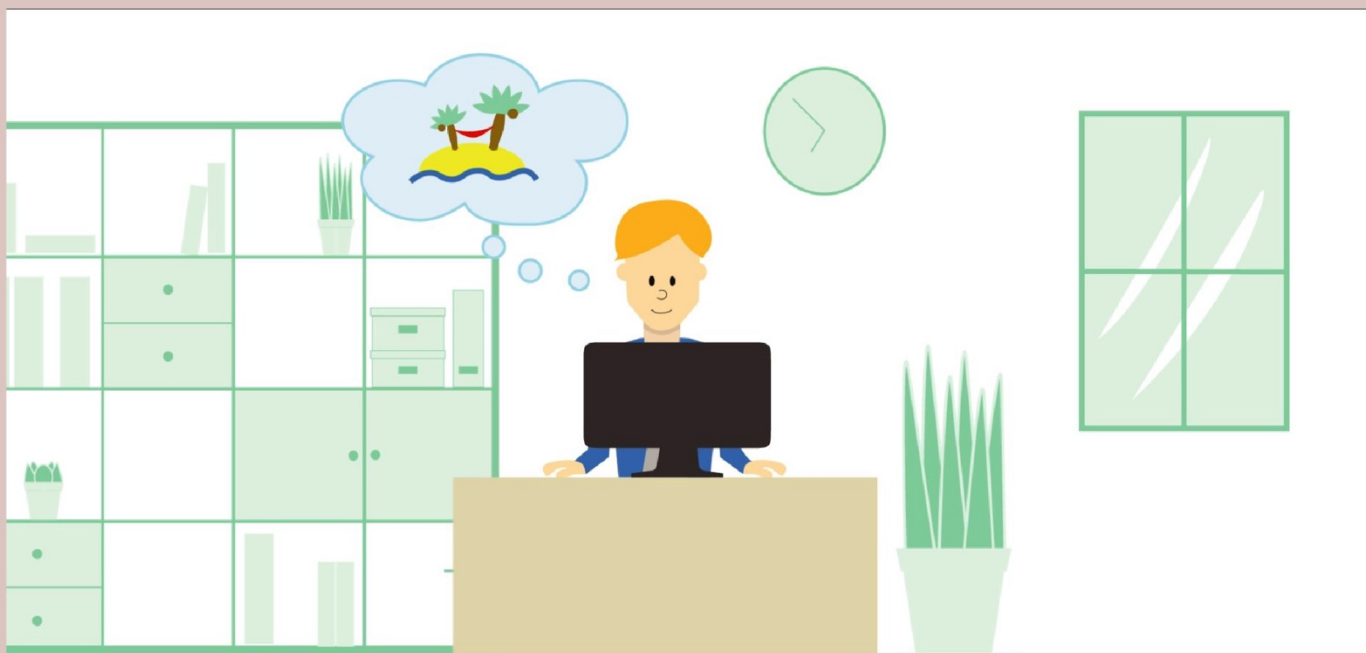
Toch heb ik dit leerdoel maar half behaald. Ik heb de basis van After Effects onder de knie gekregen, het trucje kan ik nu. Maar het toepassen van het trucje heb ik beperkt gedaan. Ik heb de animaties van de Belastingdienst niet zelf gemaakt, maar ik heb wel meegeholpen met het maken van het verhaal. Dit is wel een belangrijk onderdeel van het animeren. Er moet eerst een goed verhaal zijn voor er überhaupt een animatie gemaakt kan worden, want alleen een goed idee hebben en er later niets mee kunnen is niet waar ontwerpen om draait. De rede dat ik wilde leren animeren is om mijn verhalen tot leven te brengen, maar nadat ik met Jan Willem had gesproken over dit leerdoel kwam bij mij nog naar boven dat ik het wilde leren om zelf een ontwerpproces af te kunnen maken. Als CMD-er had ik het gevoel dat ik alleen het concept kon bedenken en er een simpel prototype van kon maken, maar als ik later bij een bedrijf werk of misschien zelf wel mijn eigen bedrijfje heb, kan ik nu een heel proces van animeren doorlopen. Ik heb geleerd hoe ik een script en storyboard maak, hoe ik die elementen goed kan communiceren met mijn klanten en hoe ik het uiteindelijke product kan maken. Als ik dit trucje niet had geleerd, had ik dat niet gekund en vind ik mijzelf geen volwaardig CMD-er. Misschien is animeren niet iets wat een CMD-er hoort te doen, maar ik wilde het zelf graag leren om een beter ontwerper te worden. ik wil zoveel mogelijk vaardigheden leren om later de beste ontwerper te worden die ik kan zijn.



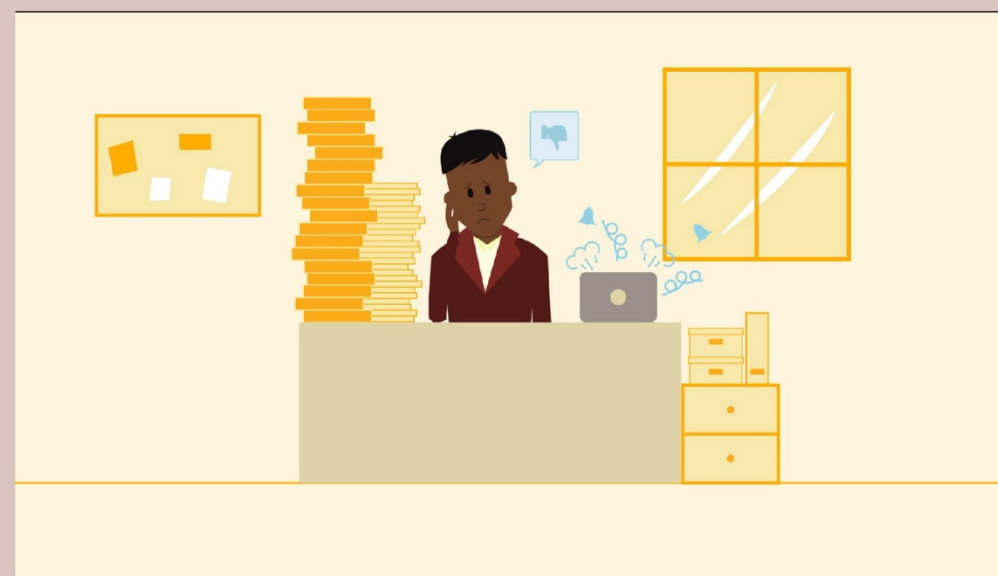
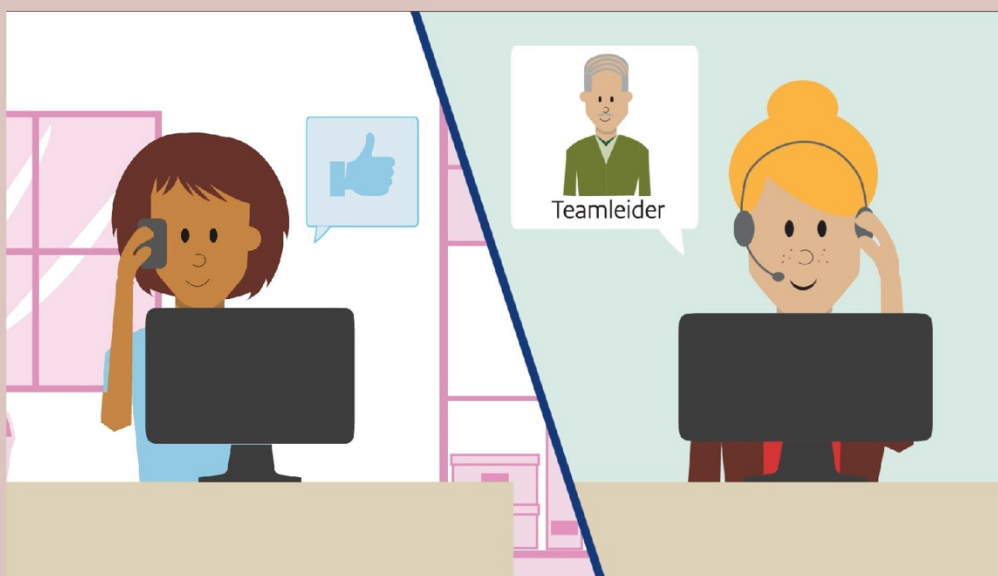
Afbeelding 1: Dit is een schets geprint in licht grijze inkt voor de whiteboard animatie voor 'de week van de eenzaamheid'. De licht grijze inkt was belangrijk, het zorgde ervoor dat Marien de afbeelding kon overtrekken zonder dat de camera het zag.



Afbeelding 2: Dit is een still uit de animatie, handgetekend door Marien.



Afbeelding 3: Dit zijn stills uit de aller eerste animatie video voor de Belastingdienst O&P. Het click-call-face principe wordt in deze video uitgelegd. Linksboven wil Stefan vakantie aanvragen, dit doet hij online. Linksonder belt Mirjam het nieuwe callcenter voor haar zwangerschapsverlof. Rechtsonder is Julien erg down en overwerkt. Hij krijgt in de scene hierop een vertrouwenspersoon.



Leerdoel 2: Advies aan de klant

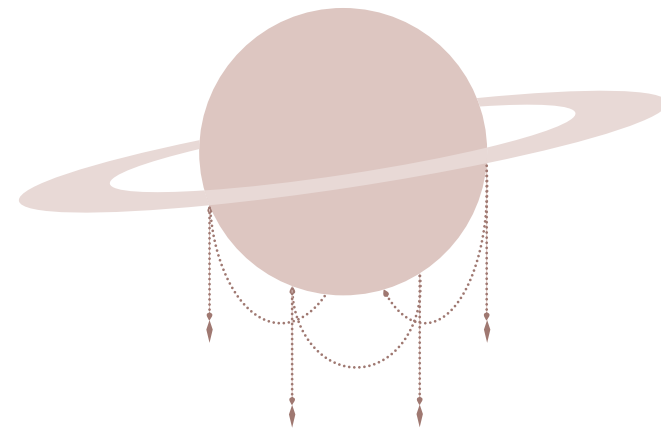
Met leerdoel 2 'advies aan de klant' wil ik laten zien dat ik een goed empathisch vermogen heb. Als CMD-er vindt ik het belangrijk om mijn opdrachtgevers te adviseren en informatie te geven over de voortgang van het project waar ik mee bezig ben. De rede dat ik dit wilde leren was om zo steviger in mijn schoenen te staan en mijn projecten met zekerheid over te dragen aan de klant. Ik ontwerp het voor hun doelgroep, maar de opdrachtgevers moeten het gaan gebruiken in hun bedrijf. Volgens mijn stageplan wilde ik dit leerdoel behalen door tijdens het ontwerpproces mijn klanten meerdere keren te informeren, zowel face-to-face als over de mail. Als de klant naar DPI toe kwam, zou ik deze vergadering bij willen wonen om te horen wat zij te zeggen hebben. Tijdens mijn stage zag ik mijn kans schoon om dit leerdoel te halen. Nu kwam dit leerdoel pas met een paar weken, toen ik had gezien hoe een ontwerpproces binnen DPI er aan toe ging. Hierdoor heb ik nog wat geschaafd aan de eisen van het leerdoel, maar ik ben er uiteindelijk mee aan de slag gegaan. Of ik het leerdoel behaald heb, lees je verderop!

In een van de eerste weken van mijn stage mocht ik het concept team helpen bij een nieuw project. Dit was een project voor het Binnenhof en moest een infographic gaan worden. Ik mocht dit project samen met Boy doen, een collega van Nieuwe Media. We hebben samen een eerste versie van de infographic gemaakt. Deze is opgestuurd naar de klant waarvan we later te horen kregen dat DPI de opdracht kreeg om de infographic verder uit te werken. Om deze infographic goed uit te werken kwam de klant naar DPI voor een kick-off meeting. Ik mocht bij deze meeting aanwezig zijn. Ik wist niet zo goed wat ik moest zeggen omdat ik nog wat verlegen was in deze eerste weken, maar ik heb goed geluisterd naar de klant en haar wensen. Tijdens deze kick-off heb ik mee kunnen maken hoe DPI te werk gaat bij de projecten en dat was erg interessant om te zien. De klant had zelf posters en brochures meegenomen en had al een goed idee van wat ze wilde zien in de infographic. Boy, Simon en de klant hebben samen overlegd en gebrainstormd over hoe ze het beste de informatie konden overdragen in de infographic. Ik voelde een relaxte sfeer in de vergaderzaal en de klant en de ontwerpers konden goed samenwerken en overleggen. Wat ik merkte is dat Boy en Simon de klant naar hun hand probeerde te zetten en te overtuigen van hun ideeën. Dit deden zij heel goed en bijna onopvallend. Ik heb de vergadering stilletjes bijgewoond, om te kijken hoe Simon en Boy het deden en deze tips en tricks in mij op te nemen. Te vinden op p. 17, afb. 1 & 2.

Met de tijd werd ik zekerder van mezelf en durfde ik mijn mening met collega's te delen. Tegen de tijd dat de Belastingdienst aan de deur kwam voor een vierdelige animatieserie, was ik een stuk losser en mondiger. De Belastingdienst wilde een vierdelige animatie serie laten maken naar aanleiding van een eerdere animatie die DPI had gemaakt. Deze animatie stond in het thema van het nieuwe callcenter voor medewerkers met vragen over personeelszaken en was gemaakt naar aanleiding van mijn ontwerpen en beeldstijl. De Belastingdienst was zo tevreden over deze stijl dat zij terugkwamen, te vinden op p. 17, afb. 3. Mij werd gevraagd of ik mee wilde werken aan dit project, als ontwerper. Dit leek mij een uitdaging en een mooie kans om nieuwe dingen te leren. In eerste instantie zou de klant langskomen bij DPI om het grote project te bespreken, maar de doorlooptijd voor iedere animatie was zo kort dat dit geen optie was. Iedere animatie zou binnen anderhalve week af moeten zijn, dus moest er meteen gestart worden. Ik vond het jammer dat de klant niet langs kwam, ik voelde dat ik deze keer meer zou durven zeggen omdat ik meer over dit project wist en omdat ik nu mondiger was dan tijdens het project van het Binnenhof.

Tijdens het project van de Belastingdienst werd er heel veel gewerkt over de mail. Soms werd er gebeld als er snel een antwoord nodig was. Volgens de planning die collega Emma had gemaakt, zouden het script en het storyboard beiden twee dagen krijgen voor de productie van drie dagen kon beginnen. Het script en het storyboard kregen allebei een eigen feedback moment, eveneens als de preview van de animatie. Ik heb het project vooral samengedraaid met Jan Willem. Als hij begon met animeren, ging ik door met het script voor de volgende animatie. Deze planning verliep naar wens. De elementen die wij af hadden werden naar de klant gemaild en de feedback kwam meestal binnen een paar uur. Als er nieuwe feedback was, besprak Jan Willem dit altijd met mij. Meestal was de feedback positief, maar soms werd er gevraagd om aanpassingen. Deze aanpassingen bespraken Jan Willem en ik samen om te zien of deze terecht was of niet. Was dit niet zo, dan stelde wij samen een mail op om de klant te overtuigen van onze ontwerpkeuzen. Via deze weg mocht ik de klant indirect adviseren en informeren.

Toch heb ik dit leerdoel half behaald. Ik vind het als CMD-er belangrijk om mijn opdrachtgevers te informeren en adviseren over de voortgang van mijn project. Zo kunnen zij hun mening en eventuele feedback geven die ik nog kan meenemen in het ontwerp. Tijdens mijn stage wilde ik de klanten graag face-to-face spreken of over de mail als het niet anders kon, maar dit heb ik indirect gedaan, met de hulp van collega's. Dit is waarschijnlijk zo gegaan om de klanten niet het gevoel te geven dat hun opdrachten niet professioneel werden gedaan. Ik heb tijdens mijn stage ook maar één keer bij een vergadering met de klant gezeten. Ik had dit graag nog een keer gedaan tijdens het project van de Belastingdienst, maar door de korte doorlooptijd kwam dit gewoonweg niet uit. Toch heb ik iets opgestoken van het samen beantwoorden van feedback. Door de feedback te bespreken met iemand uit mijn ontwerpsteam en samen een antwoord terug te sturen, kun je elkaar mooi aanvullen in de antwoorden die naar de klant teruggestuurd worden. Maar meer dan dat is het eigenlijk niet geworden. Vanuit school had ik al redelijk wat ervaring met het adviseren van mijn opdrachtgevers en het verwerken van feedback. Ik dacht dat ik tijdens mijn stage hier meer mee in aanraking zou komen en er meer van zou leren, maar dit is helaas niet het geval. Ik heb hiermee het leerdoel half behaald. Ik ben ermee bezig geweest maar ik heb niet alle stappen doorlopen die ik had voorspeld in mijn stageplan.



Duurzaam Binnenhof

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean commodo ligula eget dolor. Aenean massa. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Donec quam felis, ultricies nec, pellentesque eu, pretium quis, sem. Nulla consequat massa quis enim.

Aenean vulputate
 eleifend tellus. Aenean leo ligula, porttitor eu, consequat vitae, eleifend ac, enim. Aliquam lorem ante, dapibus in, viverra quis, feugiat a, tellus.

Donec pede justo
 fringilla vel, aliquet nec, vulputate eget, arcu. In enim justo, rhoncus ut, imperdiet a, venenatis vitae, justo.

Nullam dictum felis
 eu pede mollis pretium. Integer tincidunt. Cras dapibus. Vivamus elementum semper nisi.

Phasellus viverra nulla
 ut metus varius laoreet. Quisque rutrum. Aenean imperdiet. Etiam ultricies nisi vel augue. Curabitur ullamcorper ultricies nisi. Nam eget dui.

Stap voor stap naar een Duurzaam Binnenhof

Rijkswaasgoedbedrijf
 Ministerie van Binnenlandse Zaken en Koninkrijksrelaties

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean commodo ligula eget dolor. Aenean massa. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Donec quam felis, ultricies nec, pellentesque eu, pretium quis, sem.

Energie besparen en opwekken
 Aenean vulputate eleifend tellus. Aenean leo ligula, porttitor eu. Consequat vitae, eleifend ac, enim. Aliquam lorem ante, dapibus in, viverra quis, feugiat a, tellus. Phasellus viverra nulla ut metus varius laoreet.

Energielabel
 Nullam dictum felis eu pede mollis pretium. Integer tincidunt. Cras dapibus. Vivamus elementum semper nisi.

Verwarmen en koelen
 Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean commodo ligula eget dolor. Aenean massa. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Donec quam felis, ultricies nec, pellentesque eu, pretium quis, sem. Nulla consequat massa quis enim. Donec pede justo, fringilla vel, aliquet nec, vulputate eget, arcu. In enim justo, rhoncus ut, imperdiet a, venenatis vitae, justo.

Isoleren
 Quisque rutrum. Aenean imperdiet. Etiam ultricies nisi vel augue. Curabitur ullamcorper ultricies nisi. Nam eget dui. Etiam rhoncus. Maecenas tempus.

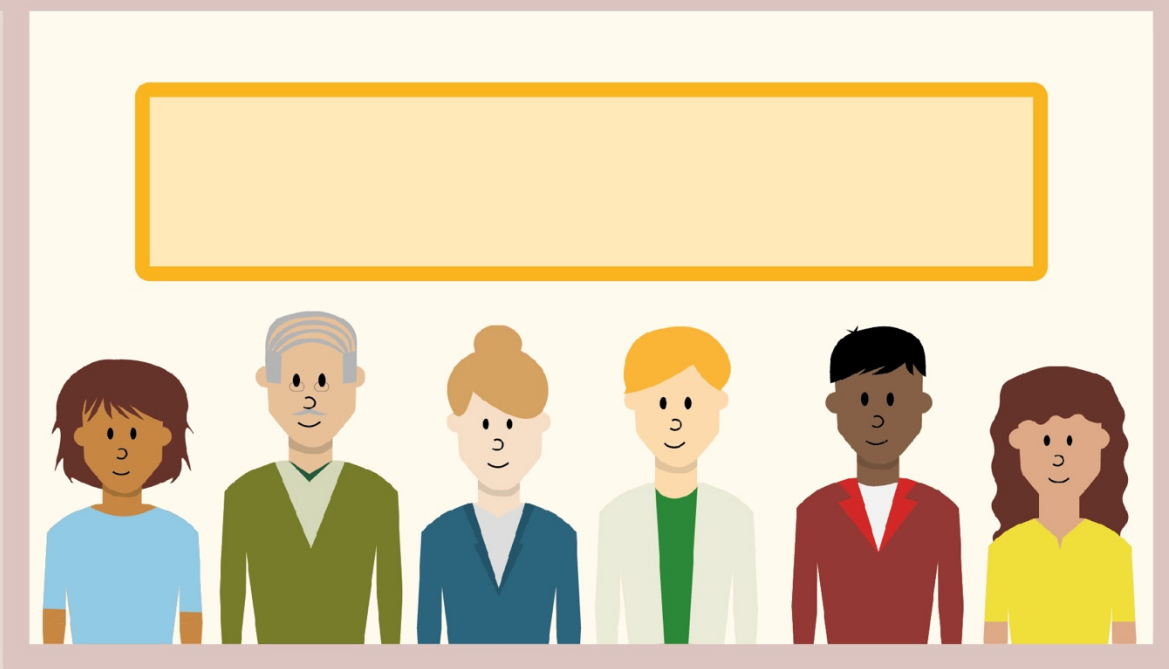
Materiaal
 Donec vitae sapien ut libero venenatis faucibus. Nullam quis ante. Etiam sit amet orci eget eros faucibus tincidunt.

Extra opties
 Duis leo. Sed fringilla mauris sit amet nibh. Donec sodales sagittis magna.

Afbeelding 1: Linksboven staat de oude versie van de infographic voor het binnenhof. Ik heb alle tekst vervangen door Lorem Ipsum voor de privacy van de klant.

Afbeelding 2: Rechtsboven staat de laatste versie van de infographic. Het design is met de tijd erg aangepast. Ook hier is alle tekst in Lorem Ipsum.

Afbeelding 3: Dit is de cast voor de eerste aflevering van de animatieserie van de Belastingdienst. De Belastingdienst was erg tevreden over dit ontwerp.

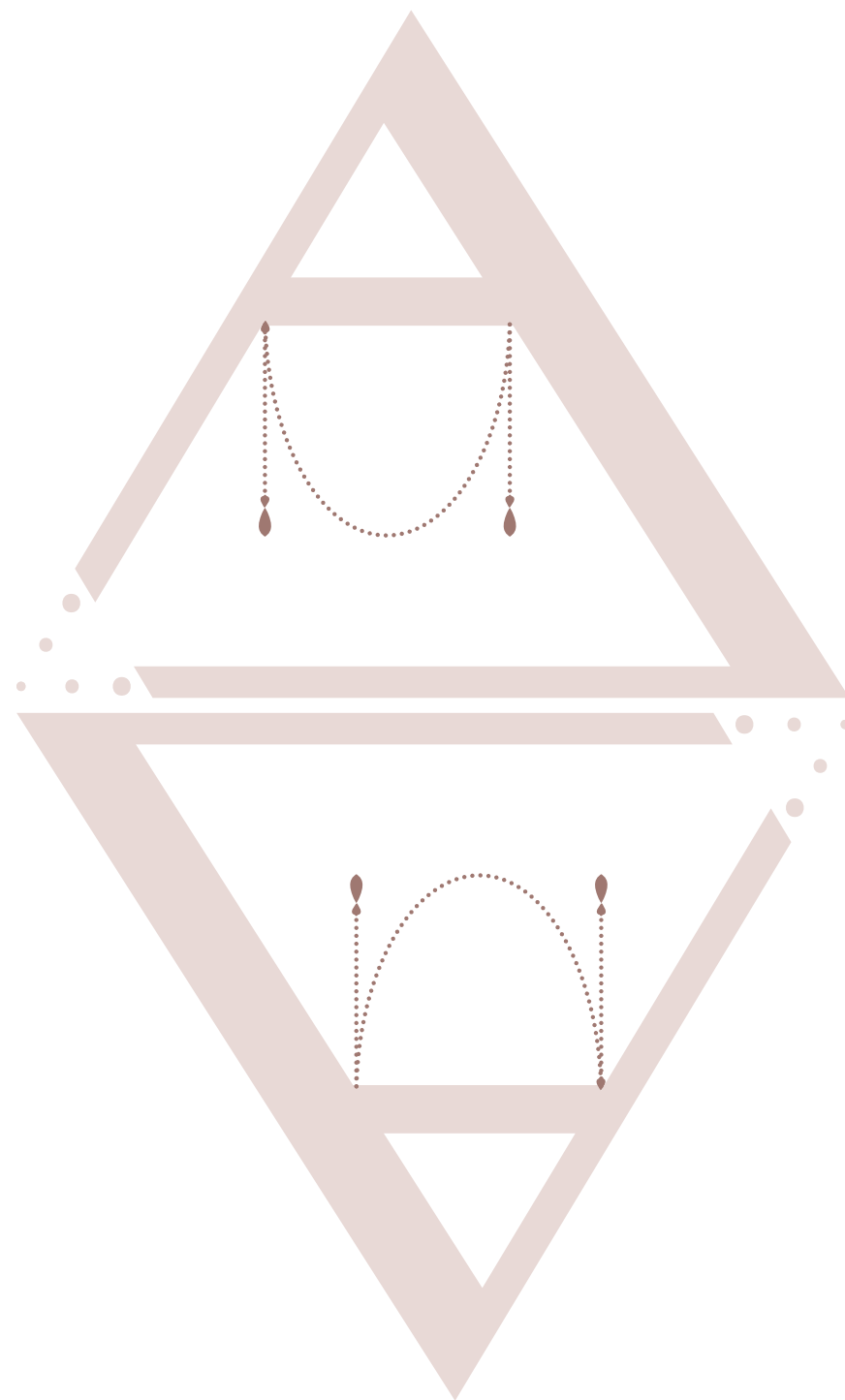


Leerdoel 3: concepting in korte tijd

Concepting vind ik een van de leukste dingen om te doen tijdens een ontwerp opdracht. Daarom vond ik het ook zo leuk om bij DPI in het concept team te zitten. Ik zou hier de mogelijkheid krijgen om met professionals concepten te brainstormen. Wat ik wel al snel merkte is dat de doorlooptijd voor een eerste concept bij DPI erg kort is, soms al binnen een paar dagen. Wat ik op school gewend was tijdens de design challenges is dat concepting soms een week of langer kan duren. Daarom heb ik het leerdoel 'concepting in korte tijd' bedacht. Tijdens mijn stage zou ik mezelf kunnen trainen om snel een concept te bedenken wat ik mee zou kunnen nemen naar toekomstige projecten en mijn toekomstig werkveld.

Volgens mijn stageplan wilde ik veel oefenen met het bedenken van concepten door samen te werken met het concept team als er een nieuwe aanvraag binnen kwam. Als ik straks snel een concept kan bedenken, kan ik mij de rest van het ontwerpproces richten op andere belangrijke elementen, zoals het testen en prototypen van het concept.

Al op mijn eerste dag mocht ik werken aan een nieuw project. Dit project was voor Schiphol en vroeg om een rapportage in de vorm van een platte infographic over de veiligheid en duurzaamheid van Schiphol. Er moest een rapportage opgebouwd worden van 25 verschillende onderwerpen voor betrokken burgers, belangenorganisaties, sectorpartijen, Tweede Kamer, beleidsmakers, politici en media. Ik mocht dit project samen doen met Simon van het concept team. Van hem kreeg ik de aanvraag en meegestuurde bijlagen, te vinden op p. 22, afb. 1 & 2. We waren het er al snel over eens dat de versie die Schiphol had meegestuurd geen mooi ontwerp was. Het leek meer een reclame poster voor een kermis. De kleuren waren heel fel en leken totaal niet op een ontwerp wat Rijksoverheid waardig is. Nadat ik de offerte had gelezen, zijn Simon en ik aan de slag gegaan met een eerste brainstorm sessie. Voor dit project was de doorlooptijd wat langer, maar er werd in de definitieve versie wel gerekend op 25 verschillende versies. Simon en ik hebben samen nogmaals de aanvraag doorgelezen en zijn met deze informatie aan de slag gegaan. Dit project voor Schiphol was mijn eerste project en ik was nog een beetje verlegen. Ik wist niet zo goed wat ik wel en niet moest zeggen en hierdoor heeft Simon eigenlijk het meeste gedaan.



Ik mocht echter wel de eerste versie van de infographic maken, te vinden op p. 23 afb. 3. Nadat ik deze versie had gemaakt, was Simon toch niet helemaal tevreden over het uiterlijk van de infographic. Daarom hebben we een kill your darling gedaan en zijn Simon en ik opnieuw begonnen. Voor inspiratie is er gekeken naar oudere infographics die bij DPI aan de muur hangen. Het idee kwam uiteindelijk weer van Simon en kwam erop neer dat er in het midden van de infographic een groot 3D model van Schiphol kwam met daaromheen stukken tekst en de grafieken en modellen waar de klant om vroeg. Hierna was het mijn beurt om de infographic opnieuw te maken met de nodige hulp van Simon en Boy. Ik werd gewezen op de regels omtrent de huisstijl van de Rijksoverheid en hoe ik deze kon toepassen. Uiteindelijk heb ik met hun hulp een Rijksoverheid waardige infographic gemaakt, te vinden op p. 23, afb. 4. Het ontwerp werd helaas afgewezen door de klant, maar het was mijn eerste opdracht waar ik meteen al een hoop heb mogen leren van Simon en Boy. Ik wist hoe de Rijkshuisstijl werkte en hoe ik deze kon toepassen op infographics en posters.

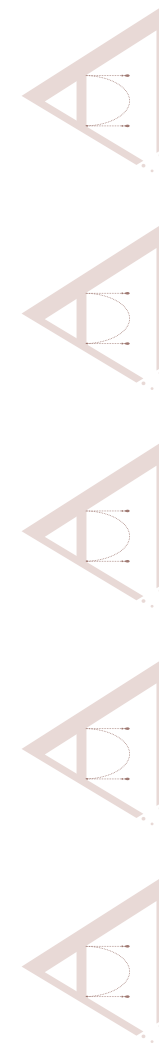
Het volgende project wat ik mocht doen was het vijf sporen plan voor het Ministerie van Binnenlandse zaken en Koninkrijksrelaties. Dit project vroeg ook om een infographic, deze keer voor de vijfsporen aanpak om arbeidsbeperkten aan het werk te krijgen. Dit project deed ik nogmaals met Simon, alleen was hij afwezig toen ik begon met dit project, waardoor ik zelf aan de slag moest. Omdat ik nu meer kennis had over de rijkshuisstijl, durfde ik dit aan. Ik heb eerst de aanvraag uitgepluisd voor informatie en ben daarna met mijn eerste ontwerpen begonnen. Omdat het project een vijf sporen plan moest uitbeelden, ben ik gegaan voor, ja, sporen. In de aanvraag werd ook beschreven dat alleen spoor 1 nu in gebruik is met de huidige wetgeving, maar dat spoor 2 t/m 5 zo snel mogelijk in gebruik worden genomen. Mij leek het daarom een leuk detail om langs het spoor stations te plaatsen en het spoor zo over het blad te laten lopen dat er tussen de bochten tekst kon komen te staan.

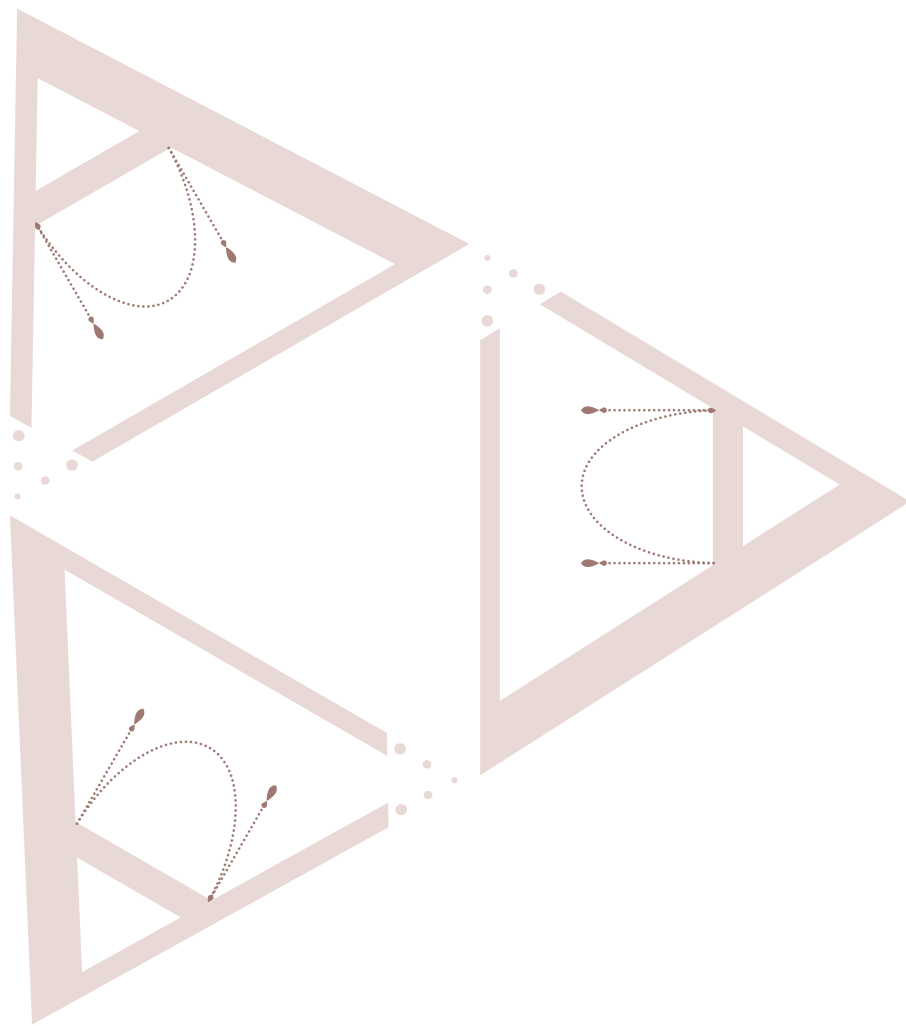
De infographic moest op een A4 geprint kunnen worden, dus de werkruimte voor mijn ontwerp was klein. Rekening houdend met de Rijkshuisstijl werd de ruimte nog een stukje krappier. Uiteindelijk heb ik zelf 3 ontwerpen weten te maken in een middag, te vinden op p. 24, afb. 5. De dag daarop was Simon weer aanwezig en hebben wij samen mijn ontwerpen besproken. Ik was tijdens dit project al meer op mijn plek en durfde meer te zeggen tijdens dit overleg. Simon vond mijn idee voor het ontwerp erg leuk, maar in mijn ontwerp was weinig ruimte overgebleven voor de tekst. Daarom zijn we samen nog een keer gaan zitten om het ontwerp te verbeteren. Mijn ontwerp diende als basis alleen werd het een kwartslag gedraaid naar een verticaal ontwerp. Hierdoor kwam er tussen de sporen ruimte voor tekstblokken. De stations die ik aan mijn ontwerp had toegevoegd werden vervangen door een icoon per onderwerp. Met dit ontwerp ben ik nogmaals aan de slag gegaan. Op aanraden van Simon heb ik meerdere versies gemaakt om de productie tijd te verkorten. Als ik meerdere ontwerpen van dezelfde infographic zou maken, zou er snel één bepaalde stijl gekozen kunnen worden in plaats van het ontwerp nog een paar keer opnieuw moeten maken. Van dit ontwerp heb ik zeven versies gemaakt met verschillende kleuren, een paar zonder iconen en een paar met, te vinden op p. 25, afb. 6. Ik heb de Rijkshuisstijl goed in de gaten gehouden tijdens het ontwerpen waardoor de infographic klaar was voor de oplevering. Helaas heeft DPI deze opdracht niet gekregen, maar ik heb wel geleerd om zelf een ontwerp te maken naar de wensen uit de aanvraag. Ik ben dit project mondiger geworden en durfde meer te zeggen tegen Simon.



Ik mocht beginnen aan een nieuw project. Dit project was voor mij bijzonder omdat ik het eigenlijk volledig alleen heb gedaan. Ik kreeg de aanvraag van Toots op mijn bureau met de boodschap dat ik maar alvast een beginnetje moest maken, maandag moest de aanvraag er om 13:00 uur uit. Ik begon het project op een vrijdag. Dit was ook de dag dat heel DPI op bedrijfsuitje ging waardoor er nog maar vijf mensen aanwezig waren op kantoor. Het project waar ik aan mocht gaan werken was een animatie voor de Belastingdienst en hun nieuwe callcenter. De animatie moest krachtig en informatief zijn en krachtige en menselijke figuren in beeld brengen. Als voorbeeld had de opdrachtgever de karakters van de ING aangegeven. Deze karakters heb ik opgezocht en als bijlage in mijn werkbestand van Illustrator gezet. Hierna ben ik eerst gaan schetsen. Waar ik rekening mee moest houden is dat de karakters voor de Belastingdienst waren, dus een cartoon stijl of overdreven lichaamsproporties kon ik niet in mijn ontwerp meenemen, dat was niet professioneel genoeg. Op internet heb ik gezocht naar inspiratie voor mijn karakter, maar ik kon niet iets vinden wat heel Belastingdienst waardig was. Hierom ben ik zelf gaan schetsen. In de tijd dat ik dit ontwerp maakte, wist ik nog niet hoe de animatie gemaakt zou worden, dus wilde ik mijn ontwerp zo simpel mogelijk maken. Al snel stond er een vrouw op papier. Simpel, maar duidelijk en menselijk, zoals de Belastingdienst dat had gevraagd, te vinden op p. 26, afb. 11. Nadat ik mijn karakter goed op papier had staan, heb ik haar in Illustrator afgemaakt. Dit eerste karakter kreeg later de naam Mirjam. Om Mirjam wat collega's te geven, heb ik een tweede vrouw en twee mannen gemaakt, te vinden op p. 26, afb. 7 t/m 12. Op de dag van de oplevering heb ik nog stijlvoorbeelden gemaakt om de klant een indruk te geven van de stijl die gebruikt zou gaan worden voor de animatie. Hiermee had ik zelf het gehele ontwerp gemaakt en is deze opgestuurd naar de klant. De reactie van de Belastingdienst was erg enthousiast en blij, ze waren zeer tevreden met het ontwerp. Ik was heel trots op mezelf dat ik dit ontwerp had gemaakt. Tijdens dit project heb ik geleerd om zelf een volledig ontwerp te maken als concept versie. Ook al hadden mijn collega's niet heel veel vertrouwen in het ontwerp, is het uiteindelijk goed gekomen en heeft DPI deze opdracht wel gekregen.

Het laatste project waar ik aan heb gewerkt sluit aan op degene die hierboven beschreven staat. De Belastingdienst was naar DPI teruggekomen, hongerig naar meer. Ze vonden de animatie voor hun nieuwe callcenter zo goed gelukt dat zij een vierdelige animatieserie wilden hebben in dezelfde beeldstijl. Omdat ik deze beeldstijl en de karakters had ontworpen, mocht ik een grote rol spelen in het hele project. Tijdens dit project heb ik alle storyboards en scripts mogen maken en mocht ik de beelden maken voor in de animaties. Dit project was degene waarbij 'concepting in korte tijd' het meeste tot zijn recht kwam. De doorlooptijd per animatie was anderhalve week. In die anderhalve week moest een script en storyboard gemaakt worden, moesten alle beelden uit het storyboard worden uitgewerkt in Illustrator en moest de hele animatie gemaakt worden. Het script werd vaak door de klant opgestuurd, zodat alle termen die uitgebeeld moest worden duidelijk op papier stonden. Voor ieder storyboard kreeg ik twee dagen, de ene dag voor een eerste versie en de dag erop om feedback te verwerken en het storyboard definitief te maken. Gelukkig deed ik het storyboard samen met Jan Willem, maar als we er samen niet uit kwamen, vroegen we Marien of Rutger van het concept team of zij een goede manier wisten om een bepaalde term uit te beelden. We kwamen er meestal wel samen uit, omdat we elkaars ideeën konden aanvullen.





Tijdens dit project was ik ook niet meer verlegen en durfde ik alles te zeggen. Door deze goede samenwerking kon de deadline van twee dagen altijd behaald worden. Het uitwerken van de beelden was voor mij de meest tijdrovende taak. De eerste 'aflevering' van de serie had 26 beelden om uit te werken en dit kostte mij dan ook de hele dag. Toch vond ik dit een heel leuk project om te doen. Ik heb geleerd hoe ik een goed storyboard maak, zowel op papier als met de iPad. Ik kwam er achter dat ik op papier beter kan tekenen dan op de iPad. Maar werken met een iPad is wel weer een nieuwe vaardigheid die ik kan leren, een leuk leerdoel voor mijn volgende stage misschien? Ik heb tijdens dit project ook heel creatief gewerkt met het script van de klant. Dit script was soms heel moeilijk om visueel weer te geven waardoor Jan Willem en ik echt even iemand erbij moesten roepen om te helpen. Ik vond het ook gaaf dat mijn ontwerpen zo in de smaak vielen bij de Belastingdienst, dat is een dikke pluim voor mij.

Ik kan zeggen dat ik het leerdoel heb behaald, alleen klopte de titel niet helemaal met wat ik gedaan heb. Ik heb veel concepten bedacht en mijn snelheid uiteindelijk wel verhoogd, maar ik heb ook met professionals concepten mogen bedenken waardoor ik vind dat ik er een stuk beter in ben geworden. Ik heb ook persoonlijke groei meegemaakt in dit leerdoel. In het begin van mijn stage was ik erg verlegen, maar met de tijd werd ik opener. In het begin was ik ook een beetje bang dat mijn collega's niet echt met mij wilde werken, "het is een stagiaire, wat moeten we daar mee?", maar na een paar dagen kwam ik er al achter dat ze eigenlijk heel aardig waren en ik heb met plezier met ze samengewerkt. Wat betreft het leerdoel, ik kan nu concepten bedenken in kortere tijd, maar ik heb ook geleerd waar ik op moet letten bij het concepten van bepaalde producten. Bij de eerste paar infographics moest ik letten op de huisstijl van de Belastingdienst en deze mijzelf eigen zien te maken. Bij de animatieserie moest ik letten op de tijdsdruk en het ingewikkelde script. In mijn stageplan beschreef ik dat ik concepting wilde oefenen samen met het concept team en dit heb ik meerdere keren gedaan. Ieder concept werd steeds een stukje beter, dus ik zeg leerdoel behaald!



Afbeelding 1: Dit zijn de bijlagen die in de aanvraag van Schiphol mee zijn gestuurd. De onderwerpen zijn bijvoorbeeld 'veilig en gezond werken' in oranje, 'duurzaam ondernemen' in groen en 'vertrouwen' in paars. Per onderwerp wordt een stukje uitgelegd.

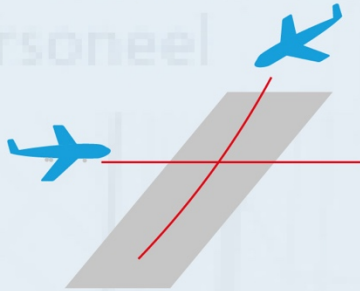


Afbeelding 2: Voor de infographic die Simon en ik hebben gemaakt zijn wij gegaan voor 'veilig vliegen' in licht blauw. We gaan specifiek in op 'runway incursions'. Het ontwerp van de bijlagen vond ik de eerste keer al heel fel en totaal geen ontwerp voor de Rijksoverheid.



Gevaren op de landingsbaan

Parkeerlocaties
Personeel



12 Gevallen de laatste 5 jaar



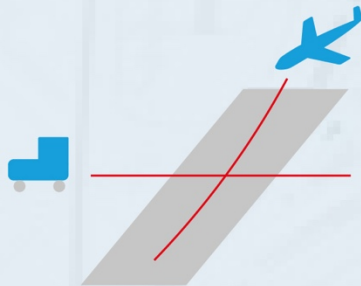
Naar aanleiding van het onderzoek van de Onderzoeksraad voor Veiligheid is geconstateerd dat de luchthaven Schiphol steeds vaker te maken krijgt met gevaarlijke situaties op de landingsbaan. Dit komt door de groei en het toenemende aantal vluchten waarmee Schiphol te maken heeft. Uit het onderzoek dat liep tussen 2 maart 2016 en 6 april 2017 bleek dat het ontwerp en het systeem van schiphol zo complex zijn dat het structurele problemen levert en dat verder groei van de luchthaven eigenlijk niet veilig is.

Schiphol is een van de belangrijkste knooppunten van de burger luchtvaart ter wereld. 70% van de inkomende passagiers van KLM en haar alliantiepartners zijn transferpassagiers die op Schiphol hun overstap maken. Deze vluchten komen vaak dicht op elkaar binnen en vertrekken ook weer dicht op elkaar. Hierdoor ontstaan vertrek- en aankomstpieken. Deze pieken zorgen ervoor dat de planning van de luchtverkeersleiding erg complex wordt.

Het onderzoek van de Onderzoeksraad voor Veiligheid geeft ons ook een inzicht in de bijna-botsingsgevallen die zich hebben voorgedaan op Schiphol. Zo werd in 2007 een vliegtuig geacht een doorstart te maken op de Zwanenburgbaan. Deze baan ligt op een kruising met de Kaagbaan, waar op dat moment een vliegtuig met toestemming aan zijn vertrek begon. Dit had kunnen uitlopen op een botsing boven bewoond gebied. Ook in 2016 was het bijna raak toen een sleepvoertuig onterecht toestemming kreeg om met een vliegtuig de Aalsmeerbaan over te steken. Op deze baan had een ander vliegtuig de landing al ingezet en werd door deze fout gedwongen een doorstart te maken om een botsing te voorkomen.

Tevens zorgt de complexe indeling van afritten en taxibanen voor een complexe situatie en verwarring bij de piloten. In 2010 zou een Boeing 747 moeten opstijgen vanaf de Zwanenburgbaan, maar was door de verwarring opgestegen vanaf de naastgelegen taxibaan.

De 6 kruisende landingsbanen zorgen niet alleen voor verwarring, maar ook voor geluidsoverlast in het bewoonde gebied rondom de luchthaven. Daarom worden er over de dag soms 18 verschillende wisselende baancombinaties gebruikt. 90% van de tijd gebeurt dit om geluidsoverlast te voorkomen terwijl maar 10% van die tijd gebruikt wordt bij eventueel slechte weersomstandigheden. Deze wisselingen zijn nog een factor die het risico op ongevallen vergroot.



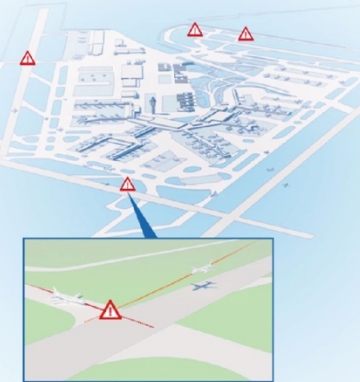
Runway Incursions bijna-botsingen op de grond

Runway Incursions

Het vliegtuig komt op de landingsbaan in botsing met een voertuig of een vliegtuig. Of een voertuig of persoon bevindt zich op de landingsbaan terwijl dat niet de bedoeling is. Runway incursions hangen samen met de complexiteit van de verkeersdichtheid en bezetting van radiotelefoniefrequenties. De layout en inrichting van Schiphol maakt dat veel baankruisingen moeten plaatsvinden, met het bijbehorende risico op incidenten.

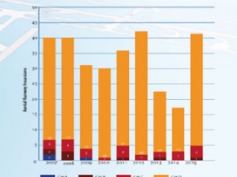
Bijna-botsingen

Het onderzoek geeft een inzicht in onveilige situaties die zich hebben afgespeeld op de landingsbanen. Zo moest er in 2007 en 2016 een doorstart gemaakt worden om een botsing met overstekende voertuigen te voorkomen. Door de vele afritten en taxibanen raken piloten vaak in de war waardoor er in 2010 een Boeing opsteg vanaf de taxibaan in plaats van de naastgelegen Zwanenburgbaan.



Aantal en ernst

De figuur toont het aantal runway incursions in de jaren 2007 t/m 2015. In 2015 was het aantal gemiddelde runway incursions 41. Hiervan vielen er 36 in de laagste ernstcategorie D, vier binnen de ernstcategorie C en één in de ernstcategorie B.

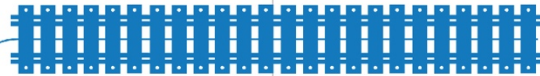


Conclusie

"Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat."

Afbeelding 3: Links staat de eerste versie van de infographic voor Schiphol. De figuren beelden twee voorkomende gevaren uit. De grafiek gaat over de gevaarlijke situaties sinds 2006.

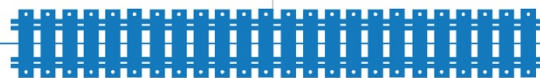
Afbeelding 4: Rechtsboven staat de definitieve versie van de infographic. Nadat Simon en ik een kill your darling hadden gedaan, is dit idee bedacht; een groot 3D model in het middel, tekst en grafieken rond de afbeelding en een ingezoomde plaat van een gevaarlijke situatie op de landingsbaan.



Spoor 1.
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean commodo ligula eget dolor. Aenean massa. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus.



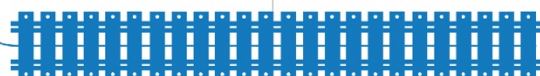
Spoor 2.
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean commodo ligula eget dolor. Aenean massa. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus.



Spoor 3.
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean commodo ligula eget dolor. Aenean massa. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus.

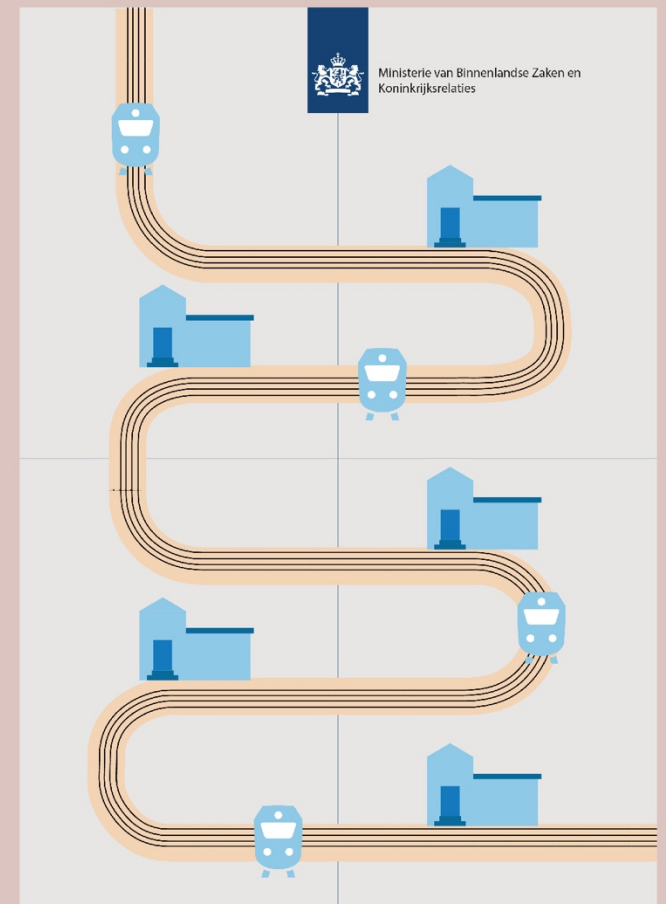
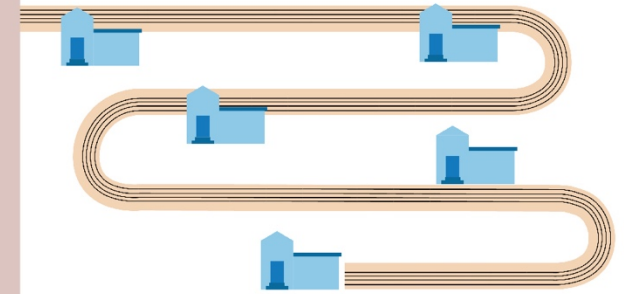


Spoor 4.
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean commodo ligula eget dolor. Aenean massa. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus.



Spoor 5.
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean commodo ligula eget dolor. Aenean massa. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus.

Afbeelding 5: Dit zijn de eerste versies van de infographic voor het 5 sporen plan. Ik heb gebruik gemaakt van Rijks-icoonen en het kleuren palet van de overheid. Ook heb ik voor de twee rechter infographics oude infographics van het Rijk gebruikt.






Ministerie van Binnenlandse Zaken en Koninkrijksrelaties

Meerjarige aanpak realisatie quorum arbeidsbepерkten Sector Rijk Realisatie van banen langs 5 sporen

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean commodo ligula eget dolor. Aenean massa. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Donec quam felis, ultricies nec, pellentesque eu, pretium quis, sem. Nulla consequat massa quis enim. Donec pede justo, fringilla vel, aliquet nec, vulputate eget, arcu. In enim justo, rhoncus ut, imperdiet a, venenatis

Spoor 1: Banen op individuele plekken

 Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean commodo ligula eget dolor. Aenean massa. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus.


Donec quam felis, ultricies nec, pellentesque eu, pretium quis, sem. Nulla consequat massa quis enim. Donec pede justo, fringilla vel, aliquet nec, vulputate eget, arcu. In enim justo, rhoncus ut, imperdiet a, venenatis

Spoor 2: Banen groepsgewijs

 Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean commodo ligula eget dolor. Aenean massa. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus.


Donec quam felis, ultricies nec, pellentesque eu, pretium quis, sem. Nulla consequat massa quis enim. Donec pede justo, fringilla vel, aliquet nec, vulputate

Spoor 3: Partnerschappen met leveranciers

 Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean commodo ligula eget dolor. Aenean massa. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus.

Donec quam felis, ultricies nec, pellentesque eu, pretium quis, sem. Nulla consequat massa quis enim. Donec pede justo, fringilla vel, aliquet nec, vulputate

Spoor 4: Voucher-systeem in samenwerkingsverband publiek/private werkgivers

 Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean commodo ligula eget dolor. Aenean massa. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus.


Donec quam felis, ultricies nec, pellentesque eu, pretium quis, sem. Nulla consequat massa quis enim. Donec pede justo, fringilla vel, aliquet nec, vulputate

Spoor 5: Benutten social return

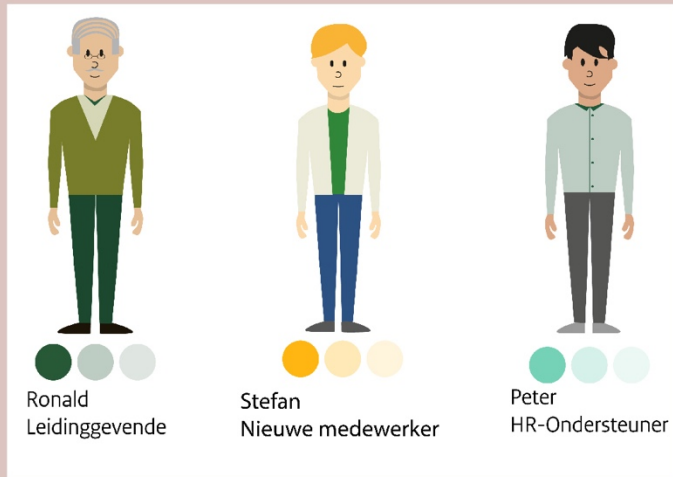
 Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean commodo ligula eget dolor. Aenean massa. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus.

Donec quam felis, ultricies nec, pellentesque eu, pretium quis, sem. Nulla consequat massa quis enim. Donec pede justo, fringilla vel, aliquet nec, vulputate

Einddoel

 Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean commodo ligula eget dolor. Aenean massa. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Donec quam felis, ultricies nec, pellentesque eu, pretium quis, sem. Nulla consequat massa quis enim. Donec pede justo, fringilla vel, aliquet nec, vulputate

Afbeelding 6: Dit zijn de zeven versies die ik heb gemaakt voor de infographic van het vijf sporenplan. De rechter infographic is uiteindelijk naar de klant gestuurd, maar was niet goed genoeg om de opdracht binnen te halen. Alle tekst is Lorem Ipsum voor de privacy.



Afbeelding 7: Dit is de cast uit de tweede aflevering van de animatieserie. Peter is alleen in dit deel van de serie te zien.

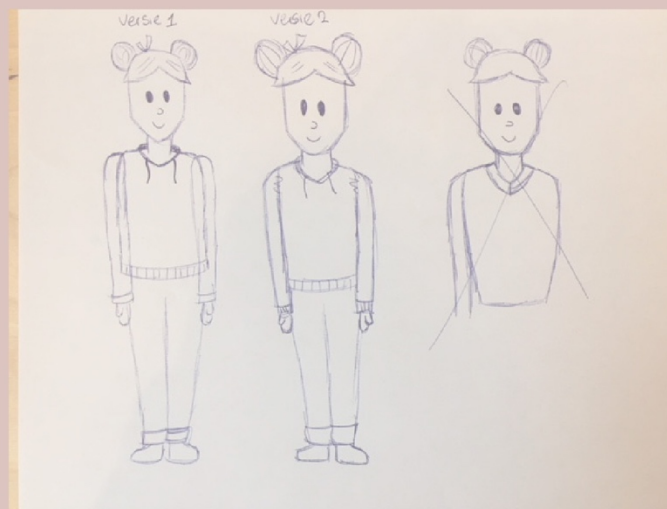
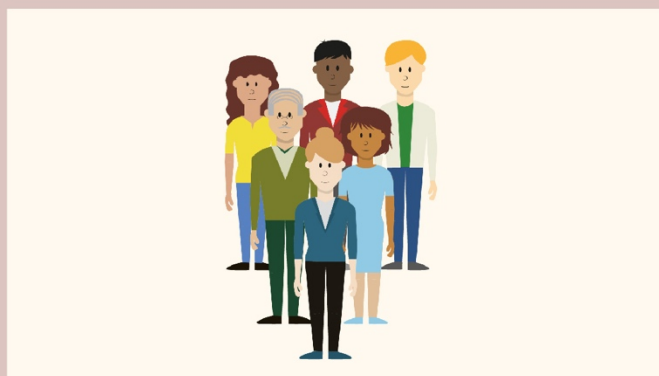
Afbeelding 8: Dit is de kerstspecial! Hij is niet opgestuurd naar de klant, maar Jan Willem vond hem erg leuk.

Afbeelding 9: Dit is de cast uit de derde aflevering van de serie.

Afbeelding 10: Dit is de cast uit de eerste aflevering.

Afbeelding 11: Dit zijn de karakter schetsen die ik heb gemaakt en de eerste versie van het karakter die later Mirjam werd.

Afbeelding 12: Dit is de cast uit de laatste aflevering van de serie; Maria, Nadia, Julien, Ronald, Stefan, Mirjam en Patricia.



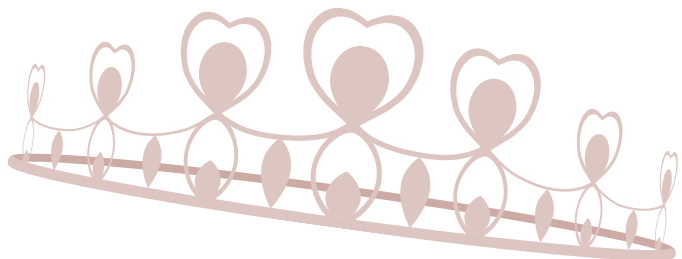
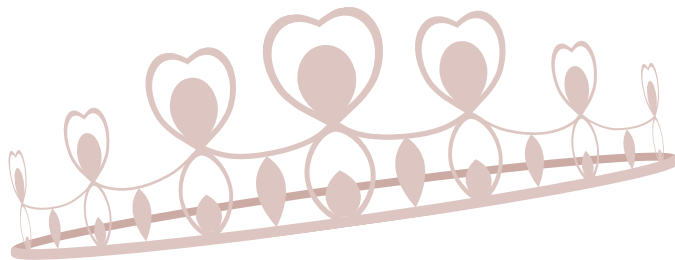
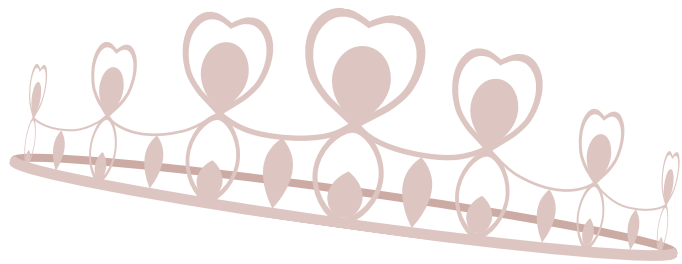
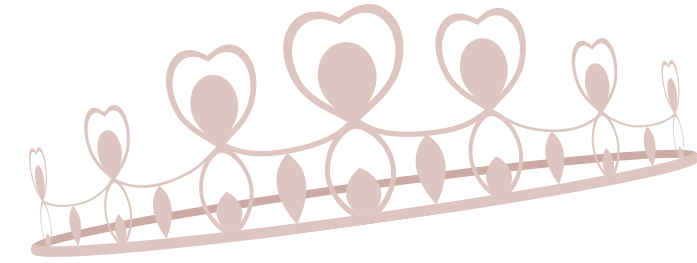
STARRT professionaliseren

Toen ik op school hoorde dat ik in jaar drie op stage zou gaan wist ik niet wat ik moest verwachten. Welke vaardigheden moest ik leren beheersen of wat verwachtte mijn stagebedrijf van mij? Bij welk bedrijf zou ik überhaupt stage gaan lopen. Al deze vragen heb ik heel jaar 2 met mij meegedragen tot het moment dat ik werd aangenomen bij DPI. Dit bedrijf heb ik uitgekozen na de speeddate middag op school omdat ik er heel enthousiast van werd. Tijdens mijn sollicitatiegesprek werd mij in grote lijnen uitgelegd wat ik zou gaan doen, de meer gedetailleerde uitleg kwam pas met de tijd. Mijn verwachtingen vanuit school waren erg hoog en ik was erg nerveus om te gaan beginnen. Was ik wel goed genoeg opgeleid? Had ik die specifieke vaardigheden die DPI verwachtte? Daar zou ik tijdens mijn stage achter gaan komen.

Ik heb veel verschillende taken gehad omdat ik mee heb gewerkt aan ongeveer 15 verschillende projecten. Deze projecten waren infographics, animaties of film producties, wat betekende dat ik heb gefotostoot, heb geschetst, met illustrator heb gewerkt, storyboards heb gemaakt, feedback van de klant heb verwerkt en mijn ontwerpen naar hun wensen heb vormgegeven en hier en daar een voice-over heb ingesproken. Taken die ik op school nog niet allemaal had geleerd, maar mezelf wel eigen heb gemaakt tijdens mijn stage. Ik heb mogen leren van de professionals die al 17 jaar ervaring hebben met Illustrator of al 20 jaar animaties maken, ik heb samen mogen werken met grote opdrachtgevers zoals de Belastingdienst en mogen brainstormen met mijn collega's van het conceptteam. Ik heb mijzelf animaties leren maken en mijzelf verbeterd in Illustrator door het volgen van online tutorials. Dit allemaal omdat ik werd geïnspireerd door die nieuwe collega's.

Wat ik al snel op stage merkte is dat DPI geen groot onderzoek doet voorafgaand aan een project. Zij gebruiken meestal alleen de aanvraag van de klant. Hier moest ik even aan wennen omdat ik op school gewend was aan een groot onderzoek en straatinterviews. Gelukkig leerde ik snel dat de aanvraag van de klant genoeg informatie bevatte om het gewenste product te maken. Een klein trucje wat ik wel meenam vanuit school was het uitschrijven en filteren van de informatie. Op school vind ik het fijn om de briefing van de opdrachtgever uit te schrijven en zo de informatie in mij op te nemen. Op deze manier heb ik de aanvragen van de klant ook behandeld.

Iets waar ik nog heel erg aan moest wennen was tegen de feedback van de klant ingaan. Op school dacht ik altijd "oh, de opdrachtgever zal het wel weten, dus ik neem hun feedback mee", maar bij DPI wordt feedback ook afgewezen. De klant heeft het niet altijd bij het rechte eind en daar mag je als ontwerper tegenin gaan. Dit merkte in vooral bij een project van de Belastingdienst. Er werd van DPI verwacht dat zij iedere anderhalve week een nieuwe animatie zouden aanleveren, wat er in totaal vier moesten worden. Door deze korte doorlooptijd werden taken dicht op elkaar gedaan. De animaties waren in principe makkelijk te maken, maar over het storyboard was de klant het soms niet helemaal eens. Wat ik toen merkte is dat mijn collega's de klant wisten te overtuigen van hun keuzes, waarom ze iets op een bepaalde manier wilde uitbeelden en niet op de manier zoals de klant dat wilde. Ik vond het eigenlijk logisch dat ze dit deden, zij waren de ontwerpers en wisten waar ze mee bezig waren. Later kwam pas bij mij op: "waarom doe ik dat eigenlijk niet?" Ik ben ook ontwerper en ik word opgeleid om iets moois te kunnen maken, met de juiste middelen en technieken. Ik heb tijdens mij stage hierop kunnen oefenen, zeker tijdens het beschreven project. Ik zat hier dicht bovenop en mocht mijn mening geven op de feedback. Samen met mijn collega Jan Willem heb ik de feedback steeds verwerkt en ook besproken of wij de feedback terecht vond of mee wilden nemen. Was dit niet zo, dan stuurde Jan Willem een mail terug of belde hij op om de klant te overtuigen van onze ontwerpkeuzes.



Er zijn ook kleinere taken die ik mezelf eigen heb gemaakt. Zo moest ik, al bij mijn eerste project, een volledige nieuwe huisstijl leren. Mijn eerste project was een infographic voor Schiphol waarbij gevraagd werd om de huisstijl van de Belastingdienst. Deze huisstijl is heel ingewikkeld als je er nog nooit actief mee bezig bent geweest. Er zijn kleuren, iconen, lettertypes en een bepaalde uitlijning waar je als ontwerper op moest letten. Het project voor Schiphol heb ik opgepakt met mijn collega Simon en ik heb veel verschillende versies van de infographic moeten maken, te vinden op p. 23, afb. 3. Ik was totaal niet bekend met deze nieuwe huisstijl en Simon moest me blijven verbeteren tijdens het ontwerpen. Ik heb al zijn feedback opgeschreven in mijn dummy en ik heb na afloop van het project de kleurenwaaier overgenomen in een Illustrator bestand zodat ik deze kleuren makkelijk kon kopiëren met het pipetje. In volgende projecten kwam de huisstijl steeds terug, dus kwam ik er vaker mee in aanraking waardoor ik de uitlijning en de iconentaal snel begon te begrijpen.

Tijdens mijn stage heb ik veel verschillende taken gehad, ik heb mogen leren en mogen uitproberen. Ik heb mijn vaardigheden kunnen verbeteren en testen in de praktijk, maar ik heb ook nieuwe vaardigheden kunnen leren. Zo heb ik geleerd dat ik feedback van klanten niet altijd aan hoeft te nemen. Ik heb geleerd hoe ik met weinig informatie een mooi eindproduct kan maken en ik leerde hoe ik met een nieuwe huisstijl om moet gaan. Deze nieuwe vaardigheden zijn het resultaat van zelf oefenen en luisteren naar advies en feedback. Ik wist niet wat ik bij DPI moest verwachten of welke vaardigheden ik specifiek moest beheersen. Uiteindelijk bleek ik de basis te kennen, het ontwerpen had ik op school geleerd, alleen moest ik bij DPI dieper ingaan op hun manier van werken. Het werken met weinig onderzoek en de klant overtuigen van de ontwerpkeuzes. Vooral dat laatste is iets belangrijks om te kunnen. Zeker als toekomstig ontwerper is het belangrijk om mijn klanten te kunnen overtuigen van mijn ontwerpkeuzes, laten zien waarom mijn idee wel van toepassing is op mijn ontwerp, ik ben tenslotte de ontwerper!

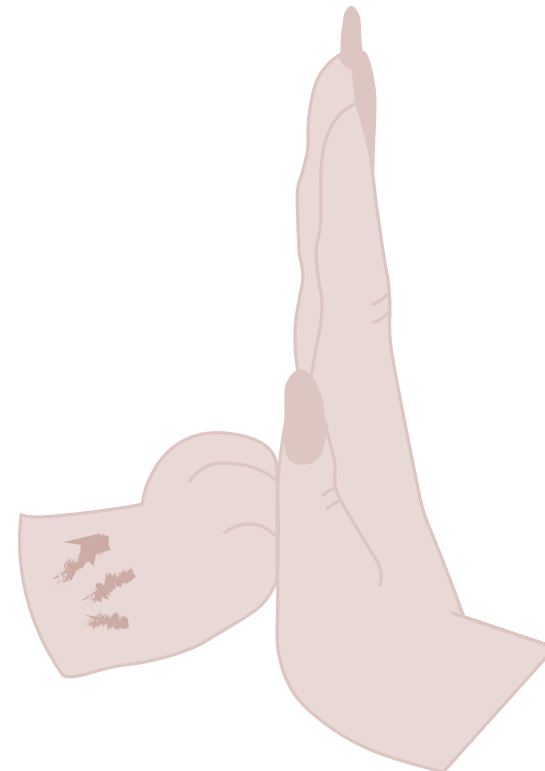
STARRT samenwerken

Omdat ik bij zoveel verschillende projecten heb geholpen, heb ik met veel verschillende mensen samengewerkt. Ik heb samengewerkt met collega's, ik heb indirect samengewerkt met klanten en ik merkte dat het er heel anders aan toe gaat bij een bedrijf dan op school. In de eerste paar weken van mijn stagetijd was ik nog een beetje verlegen en durfde ik mijn ideeën niet echt op tafel te leggen, maar met de tijd durfde ik dit wel en heeft het geleid tot een lang traject van samenwerking tussen DPI en de Belastingdienst.

Ik heb samengewerkt in verschillende projecten. Zo heb ik mee mogen helpen in een project voor de Belastingdienst waarbij het mijn taak was om te brainstormen met het ontwerpteam en om de eerste beelden te maken voor de offerte. Ik heb met Jan Willem meerdere keren een storyboard gemaakt voor onze animaties voor de Belastingdienst O&P, te vinden op p. 32, afb. 1. Hierbij moest ik hem overtuigen van mijn ideeën. Deze samenwerking vond ik heel goed verlopen. Een van de storyboards van dit project hebben Jan Willem en ik nog besproken met Marien en Simon van het concept team omdat zij ook dicht op dit project zaten en om er even met een ander oog naar te kunnen kijken. Het samenwerken met de klant verliep voor mij indirect. Als ik iets van een klant of project moest weten, liep dit altijd via een collega waarmee ik het project deed. Er werd dan een mail gestuurd met de vragen die ik wilde stellen. Als het antwoord snel moest komen, werd er altijd even gebeld.

Het project waarbij ik me voor het eerst zeker genoeg voelde om wat te zeggen was een project van de Belastingdienst. Ik werd meegenomen naar de eerste brainstormsessie met Simon van het concept team, Milou van Zootz en Hans van het film team. Dit project vroeg om een video met daarin allerlei metaforen. Deze metaforen moesten slaan op 5 verschillende onderwerpen en moesten een sport of hobby zijn.

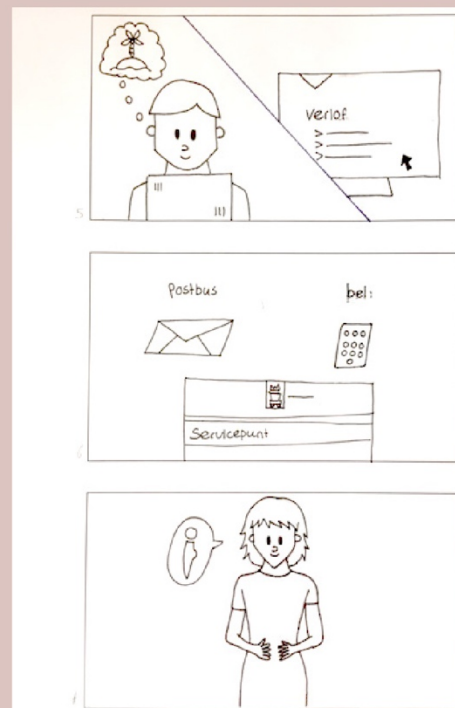
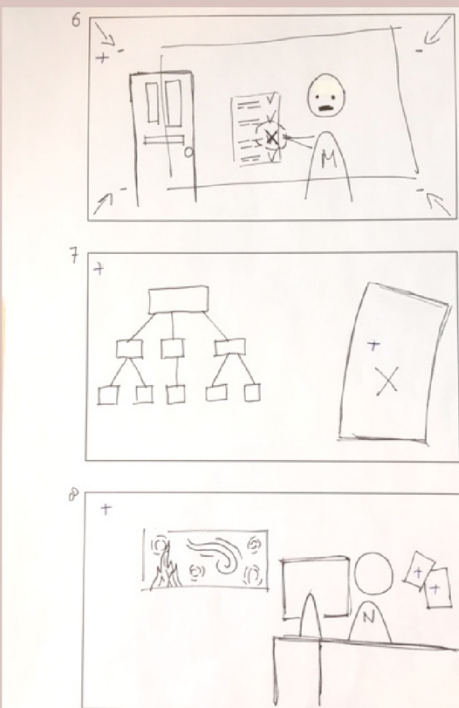
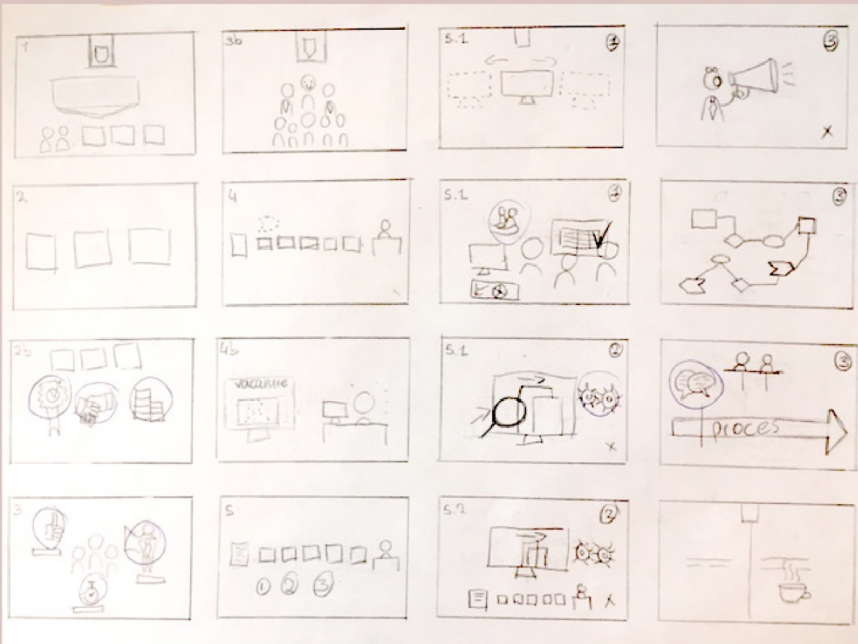
De klant had voor 'snel en wendbaar' al nagedacht over zwemmen. Over de andere vier onderwerpen, 'professioneel en vakkundig', 'voorspelbaar en betrouwbaar', 'innovatief en inspirerend' en 'resultaat en verantwoording', hebben Milou, Hans, Simon en ik gebrainstormd. Tijdens deze brainstorm sessie voelde ik mij zeker genoeg om mijn ideeën aan te dragen en deze werden ook daadwerkelijk gehoord. Na een uurtje brainstormen hadden wij beeldhouwen, rotsklimmen, muziek en schaken bedacht voor de overige 4 onderwerpen. Hierna was het tijd om de eerste beelden op te zetten. Dit was mijn taak en ik heb 5 collages gemaakt voor de 5 verschillende onderwerpen en een samengesteld beeld van de onderwerpen samen. De foto's in deze collages moesten er film-achtige uitzien om de klant een idee te geven van de film stijl die gebruikt zou worden. De collages heb ik steeds besproken met Simon, te vinden op p. 32, afb. 2.



Een ander project waarbij ik heel veel heb samengewerkt is het project voor de Belastingdienst O&P. Bij dit project heb ik twee maanden lang gebrainstormd, geschetst, met Illustrator gewerkt en feedback ontvangen. Voor dit project was het de bedoeling dat er een vierdelige animatieserie opgezet zou worden in de beeldstijl die ik ontworpen had, te vinden op p. 14 afb. 3. Tijdens dit project heb ik nauw samengewerkt met Jan Willem. Alle beslissingen en ontwerpen voor de animaties heb ik met hem gemaakt. Samen hebben wij 4 storyboards geschetst en dat ging erg goed. Tijdens dit project durfde ik mijn ideeën te delen en heb ik daarmee Jan Willem weten te overtuigen van mijn ontwerpkeuzes. Één van de storyboards hebben wij nog besproken met Simon en Marien van het concept team omdat wij er zelf niet helemaal uitkwamen. Met zijn vieren hebben we een helikopter view gemaakt over het storyboard en hebben we de schetsen besproken. Marien en Simon hadden allebei vernieuwende ideeën. Ik vond deze manier van samenwerken erg prettig en professioneel. Ik leerde omgaan met de feedback van mijn collega's en op een nieuwe manier naar mijn ontwerpen te kijken. Als voorbeeld gaf Simon mij feedback op de gezichtsuitdrukkingen van mijn karakters. In het storyboard had ik het karakter Mirjam neergezet met een boze uitdrukking omdat zij in bezwaar zou gaan tegen haar leidinggevende. Simon vond het beter om haar een neutrale uitdrukking te geven en iconen te gebruiken omdat het anders misschien de boodschap kon overbrengen dat werknemers boos mogen worden op hun leidinggevend. Ik vond dit een goed punt en had hier zelf nog niet over nagedacht. Met dit overleg heb ik nog eens goed naar mijn ontwerp kunnen kijken.

Tijdens het project van de Belastingdienst heb ik indirect ook veel samengewerkt met de klant. Omdat ik alle ontwerpen maakte en de storyboards, zat ik dicht op de feedback en werd ik ook steeds betrokken als er feedback ontvangen was. Tijdens het ontwerpproces werd er zeker 6 keer feedback gegeven door de klant. Er kwam feedback op het script, meerdere keren op het storyboard, op de eerste ontwerpen en op de eerste preview. Elke keer als er feedback kwam, heb ik het met Jan Willem verwerkt. We bespraken samen of de feedback terecht was en of we het wilde meenemen in ons ontwerp. Ik vond het fijn dat ik zo werd betrokken bij de feedback, zo kon ik leren van mijn fouten. Ook als ik contact wilde met de klant kon ik terecht bij Jan Willem of Toots. Jan Willem stuurde tijdens het project van de Belastingdienst regelmatig mails met vragen naar de klant.

Wat ik heb geleerd van deze verschillende soorten samenwerking is dat ik dit op zoveel manieren ook kan. Ik moest mezelf even vinden toen ik net begon omdat ik altijd wat verlegen ben rond nieuwe mensen, maar ik heb geleerd dat ik mijn mening en ideeën mag delen en dat deze ook gehoord worden. Als ik mij eenmaal op mijn plek voel kan ik mijn ideeën de vrije loop laten. Zeker tijdens het storyboarden met Jan Willem durfde ik mijzelf te uiten en mijn ideeën te delen en deze samenwerking ging ook erg goed. We wisten elkaar steeds goed aan te vullen en hebben zo samen 4 animaties weten te maken. Tijdens mijn stage heb ik nog beter leren samenwerken omdat ik dit op veel verschillende manieren heb gedaan. Ik heb met collega's uit verschillende teams gewerkt en met klanten en met verschillende technieken zoals brainstormen en kick-off meetings. Het is belangrijk om goed te kunnen samenwerken als CMD-er en tijdens mijn stage heb ik dit nog eens goed kunnen oefenen. Ik weet nu dat ik ook in een grotere groep mijn mening kan delen. Ik was hier nog een beetje onzeker over omdat ik stagiaire ben, maar mijn collega's waren super lief en luisterde naar mijn ideeën en plannen. Ik weet nu dat ik goed kan samenwerken en neem dit zeker mee naar de toekomst als ontwerper.



Afbeelding 1: Links staan drie verschillende storyboards van de Belastingdienst serie. Linksboven staat het hele storyboard van de laatste aflevering, linksonder een stukje van de eerste aflevering en rechtsonder een stukje van de aller eerste animatie voor het callcenter.

Afbeelding 2: Rechtsboven staat het totaalbeeld van de vijf collages die ik heb gemaakt. De foto's moest er filmchtig uitzien en allemaal een andere kleur hebben per onderwerp. Dit beeld is naar de klant gestuurd, maar helaas krijg DPI de opdracht niet.

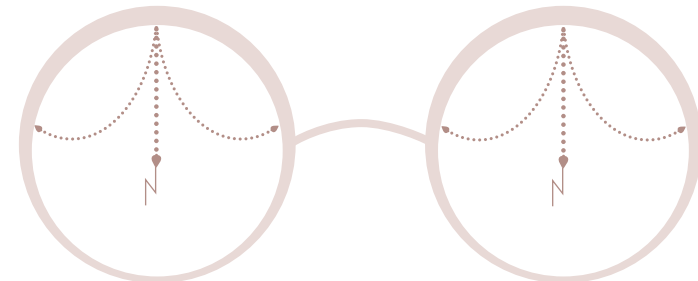
STARRT inrichten ontwerpproces

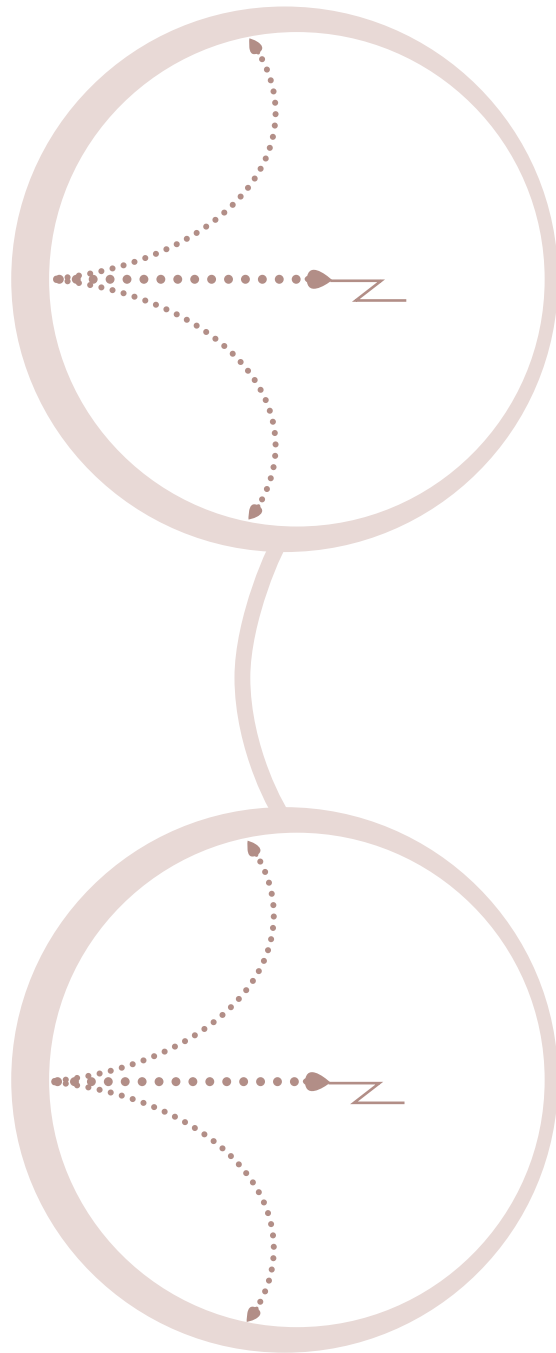
In mijn tijd bij DPI heb ik meerdere stukjes ontwerpproces doorlopen. Mijn eerste volledige ontwerpproces begon in mijn derde week. Al mijn collega's gingen die vrijdag op bedrijfsuitje en ik bleef met vijf man achter. Van mijn collega Toots kreeg ik een aanvraag op mijn bureau met de boodschap "deze moet er maandag uit, kun je alvast een beginnetje maken?" Ja, dat moet lukken! Om met deze taak te beginnen heb ik de aanvraag doorgelezen en de informatie gefilterd. Er werd gevraagd om een korte animatie van maximaal anderhalve minuut voor het nieuwe callcenter van de Belastingdienst. Het moest een korte, krachtige en informatieve video worden met krachtige en menselijke karakters, zoals die van de ING. De doelgroep voor deze animatie waren de medewerkers en leidinggevende van de Belastingdienst met vragen over personeelszaken. In de animatie moest het click-call-face principe duidelijk naar voren komen. Click is het online zoeken van antwoorden op het intranet of servicepunt van de Belastingdienst. Call gaat over het nieuwe callcenter. Hier kunnen werknemers die hun antwoorden niet online kunnen vinden terecht. Voor sommige vragen kunnen werknemers ook face-to-face contact zoeken, bijvoorbeeld met een vertrouwenspersoon. Nadat ik de informatie volledig had gefilterd, ben ik aan de slag gegaan met de taak die mij het meeste aantrok; het ontwerpen van de karakters.

Wat de klant had aangedragen als voorbeeld waren de karakters van de ING. Deze heb ik opgezocht en het waren inderdaad duidelijke en menselijke figuren. Nu mocht ik deze natuurlijk niet direct kopiëren, maar ik heb ze wel gebruikt als inspiratie. Voor meer inspiratie heb ik google afgespeurd. Toch waren de resultaten van mijn zoekopdrachten niet helemaal wat ik zocht. Tuurlijk, het waren menselijke figuren, maar deze voorbeelden waren meer elfen en soldaten voor fantasy games, terwijl mijn figuren moesten lijken op medewerkers van de Belastingdienst.

Ik besloot daarom om zelf karakters te tekenen, te vinden op p. 26, afb. 11. Ik begon met 1 vrouw die ik nog meerdere keren aangepast heb op aanraden van Toots. Toen ik dit karakter maakte, wist ik niet hoe het geanimeerd zou worden, dus hield ik het design simpel. Om inspiratie op te doen voor kleding heb ik toch nog even het internet erbij gepakt. Ik gaf het eerste karakter een korte bob en een jurkje. Volgens Toots was deze jurk nog iets te kinderachtig en raadde mij aan om deze langer te maken met een panty eronder. Dit was mijn eerste karakter, die later de naam Mirjam kreeg, te vinden op p. 26 afb. 7 t/m 12. Naast Mirjam heb ik nog een vrouw en twee mannen gemaakt, nu wel lettend op Belastingdienst waardige kleding.

Waar ik geen rekening mee had gehouden was verschillende huidskleuren. Een beetje racistisch misschien, maar ik was het echt vergeten. Toen ik mijn ontwerpen aan Toots liet zien, wees ze me hier nog op. Na wat aanpassingen in huidskleur waren ook Stefan en Julien geboren, te vinden op pagina 26, afb. 7 t/m 12. De tweede vrouw is helaas nooit meegenomen in één van de animaties, maar heeft in een latere animatie voor dezelfde opdrachtgever de inspiratie gevormd voor een nieuw karakter. Nadat ik deze karakters af had gemaakt, was het voor mij tijd om naar huis te gaan en weekend te vieren. Die maandag daarop zou de offerte de deur uit gaan. Die maandag heb ik de karakters nog eens bekeken, deze keer met Emma van het concept team. We zijn samen nog eens langs de karakters gegaan en ze wees me op de ogen. Volgens haar waren de ogen te groot en leken de karakters zo teveel op een pop en aangezien deze karakters voor de Belastingdienst waren, moesten deze aangepast worden.





Nadat ik deze aanpassing op de karakters had toegepast, werd mij nog gevraagd om een paar stijlvoorbeelden te maken. Deze zouden met de offerte worden meegestuurd naar de klant. Over de stijlvoorbeelden heb ik met Emma gebrainstormd. Het budget voor de animatie was aan de lage kant, dus kon er geen moeilijke 3D animatie gemaakt worden. Emma liet mij een animatie zien die een paar jaar geleden is gemaakt en wilde die video gebruiken als inspiratie. De animatie maakte gebruik van splitscreens en simpel gekleurde achtergronden. Dit was een passende stijl voor de informatieve animatie waarom gevraagd werd omdat er geen poespas aan te pas kwam. Met de splitscreens zouden de overgangen gemaakt kunnen worden die beschreven stonden in de aanvraag. Voor de stijlvoorbeelden heb ik het click-call-face principe gebruikt. Ieder karakter kreeg zijn eigen splitscreen met bijpassende kleur om een nieuwe scene aan te geven. Om de beelden rustig te houden, heb ik in plaats van tekst de iconen van de Belastingdienst gebruikt, te vinden op p. 14, afb. 3. Ik heb niet heel veel tijd gehad om de stijlvoorbeelden te maken omdat de offerte al vroeg de deur uit moest. Ik merkte dat mijn collega's niet heel veel vertrouwen hadden in mijn ontwerp, maar de Belastingdienst koos DPI om de animatie te maken omdat ze zeer tevreden waren over de karakters en de beeldstijl. Ik was hier erg trots op, mijn ontwerp was gekozen door de Belastingdienst. Tijdens het ontwerpen heb ik veel feedback gevraagd om mijn ontwerp te verbeteren, maar dit bleek een goede zet te zijn. Mijn ontwerp is later nog eens door de Belastingdienst gekozen voor een vervolg serie op deze eerste animatie en ik mocht bij dit project de ontwerper zijn. Ik ben trots op het resultaat wat ik neergezet heb en het heeft mijn zelfvertrouwen als ontwerper een boost gegeven, wat een goede eigenschap is als toekomstig ontwerper.

Onderzoek

Om privacy redenen worden mijn collega's in het interview benoemd met hun voorletter.

Kan het samenstellen van multidisciplinaire teams DPI helpen bij het versterken van de interne communicatie? Dat is de onderzoeksvraag waar ik mij de afgelopen paar maanden mee bezig heb gehouden. Ik heb onderzoek gedaan naar multidisciplinaire teams, hoe zij in elkaar zitten en hoe een goed multidisciplinair team werkt, en ik heb onderzoek gedaan bij collega's door middel van interviews. Ik wilde er op die manier achter komen hoe zij de huidige situatie ervaren, hoe zij de situatie willen verbeteren en of zij het werken in multidisciplinaire teams een goed idee vinden.

Na mijn onderzoek kwam ik met de volgende conclusie; ja, multidisciplinaire teams zouden de interne communicatie kunnen helpen, maar alleen als de juiste stappen worden ondernomen. In de huidige situatie is het zo dat mijn collega's meerdere projecten tegelijk draaien. Als zij in een multidisciplinair team komen, zullen ze hier een goede balans voor moeten vinden. Als een multidisciplinair team een overleg wilt houden, moeten alle leden daarbij aanwezig zijn. Dit is wel een oplossing die meerdere collega's aandragen. Mijn collega's van het motion team zouden graag bij de kick-off aanwezig zijn en een gezamenlijk overleg houden waarbij er duidelijk besproken en opgeschreven wordt wat ieder teamlid te zeggen heeft en waar een plan van aanpak gemaakt wordt. Hiermee denken zij de misscommunicatie op te lossen en interne communicatie te verbeteren. Een project manager zou hier een hoofdrol in kunnen spelen. Meerdere collega's hebben het over deze project managers die *"de medewerker die produceert ontzorgt."* Toch moeten de producers ook zelf hun tijden bijhouden, zorgen dat zij meerdere projecten tegelijk kunnen draaien.

Een eerste stap die binnen DPI gezet moet worden is dat ze af moeten van het *"van eilandje naar eilandje werken."* Samenwerking in de publieke dienstverlening' van Pieter Jan van Delden, een online proefschrift uit 2009, zegt op pagina 107 iets over de zogenoemde 'eilandsamenwerking'. *"Na verloop van tijd wordt dit ook merkbaar op de werkvloer, waar de professionals zien dat beslissingen blijven liggen of processen spaak lopen."* (van Delden, 2009) Ik vroeg collega D naar deze term en hij vond het kloppen met de huidige omstandigheden bij DPI. Hij vertelde dat er soms projecten blijven liggen waardoor hij niet weet wat hij moet doen. Deze misscommunicatie zorgt volgens hem voor stagnatie in het project en irritatie bij de producers.

Als tweede stap zouden mijn collega's kunnen gaan werken volgens de vijf structuurkenmerken die Joost Jan Vos beschrijft in zijn proefschrift 'De Münchhausenbeweging: Beweging voor Ketensamenwerking'. Deze vijf structuurkenmerken spelen volgens Vos een belangrijke rol bij het inrichten van een multidisciplinair team. De vijf kenmerken zijn als volgt;

- Formaliteit; *"de mate waarin regels, beleid en procedures van invloed zijn op de samenwerking."* (Vos, 2010)
- Onderlinge betrokkenheid, waarbij het gaat om de mate waarin er samen wordt gewerkt en de hechtheid van die samenwerking;
- Centralisatie; *"Een multidisciplinair team gedijt het beste bij een lage graad van centralisatie waardoor de professionals een grote mate van zelfbeschikking hebben."* (Vos, 2010)
- Complexiteit, waarbij de definitie beschrijft dat structuren complexer worden gemaakt dan nodig;
- Heterogeniteit, een samenwerkingsverband dat bestaat uit leden met sterk verschillende achtergronden.

Ik heb verschillende collega's gevraagd naar deze onderwerpen en uit hun antwoorden bleek dat vier van de vijf kenmerken al bij DPI te vinden waren, allemaal behalve 'onderlinge betrokkenheid'. 'Onderlinge betrokkenheid' heb ik besproken met collega M. Ik heb hem de definitie van Vos laten lezen, maar hij kon zich niet vinden in deze beschrijving. Op pagina 124 en 125 van zijn proefschrift beschrijft Vos 'onderlinge betrokkenheid'. Hier wordt een term beschreven die goed aansluit op het antwoord van M en op de antwoorden van het grote interview.

Deze term is 'de dichtheid van de samenwerking'. De dichtheid van de samenwerking is "de mate waarin haar leden met elkaar in verbinding staan" (Vos, 2010) In een antwoord van M stond dat, toen hij net bij DPI begon, de communicatie "ronduit lomp" was. Collega's kwamen alleen naar hem toe als het echt broodnodig was en hij voelde zich niet vrij om te zeggen wat hij dacht.

Gelukkig gaf hij aan dat dit met de tijd was verbeterd, maar dat de interne communicatie nog een aandachtspunt bleef. Ook JW gaf in zijn antwoorden aan dat de interne communicatie aandacht nodig had.

Dat de andere termen wel aansluiten bij de werkwijze van DPI is niet allemaal even positief.

'Complexiteit' is daar een voorbeeld van. De definitie wordt gegeven door Huxham & Vangen. Zij beschrijven dat het inrichten van complexe structuren risico's met zich mee kan brengen. Als de structuren te complex worden, kunnen zij de besluitvorming in de weg staan. Het proces kan hierdoor vertragen. Ik vroeg collega D2 naar haar mening en zij gaf mij een goed voorbeeld van deze vertraging. Als zij een animatie bijna klaar heeft voor een preview aan de klant, moet deze nog eens voorzien worden van interne feedback. Vaak komt deze feedback voor haar te laat, ze heeft dan of geen tijd of geen budget meer om grote aanpassingen te maken. Deze interne feedback vertraagd haar proces, eveneens als een storyboard dat zij als tweede voorbeeld gaf. "Als ik Rutger nou dicht bij me of naast me had gehad, hadden we het storyboard samen kunnen bespreken en had ik het niet zeven keer hoeven aanpassen"

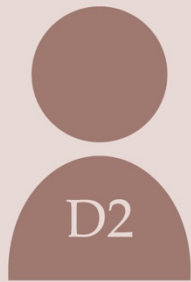
Met al deze inzichten ben ik van mening dat het inrichten van multidisciplinaire teams een positieve invloed kan hebben op de interne communicatie. Als een ontwerpsteam dichter bij elkaar gaat zitten, kunnen zij sneller en makkelijker overleggen. Ook moeten collega's ervoor zorgen dat zij informatie op tijd en aan de juiste persoon doorspelen, zeker na een kick-off meeting met de klant. Zo blijven er geen taken liggen en raakt niemand in de war. De positieve reacties op de project managers laten mij weten dat zij een belangrijke rol kunnen spelen in een multidisciplinair team. Een goede planner en contactpersoon is altijd nodig.

Bronnenlijst

Huxham, C., & Vangen, S. (2000). Ambiguity, Complexity and Dynamics in the Membership of Collaboration. *Human Relations*, 53(6), 771-806. <https://doi.org/10.1177/0018726700536002>

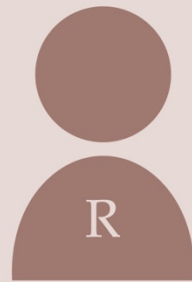
Van Delden, P. J. (2009). *Samenwerking in de publieke dienstverlening*. Delft/Zutphen, Nederland: Uitgeverij Eburon

Vos, J. J. (2010). *De Münchhausenbeweging: Beweging voor Ketensamenwerking*. Alphen aan den Rijn, Nederland: Uitgeverij Vakmedianet Management B.V.



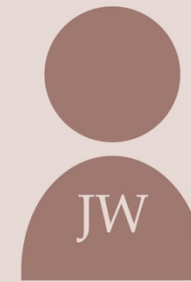
Interne communicatie
 ★ ★ ★ ★ ★
 Werkt 11 maanden bij DPI

D2 ervaart problemen in de interne communicatie. Ze geeft aan dat collega's vaak niet goed genoeg met elkaar communiceren wat zorgt voor stagnatie en irritatie. Ze zou graag zien dat collega's beter naar elkaar luisteren en dat er echt wat gedaan wordt met de ideeën die mensen aandragen tijdens vergaderingen.



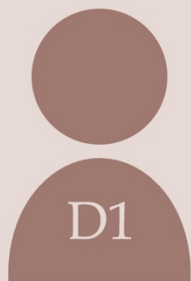
Interne communicatie
 ★ ★ ★ ★ ★
 Werkt 5 maanden bij DPI

R zegt dat hij de interne communicatie wisselvallig ervaart. Persoonlijk ervaart hij weinig problemen, maar hij hoort van anderen dat zij dit anders ervaren. Als oplossing draagt hij een 'plan van aanpak' aan. Het volgen van een stappenplan waardoor de communicatie soepel verloopt en ieder teamlid weet wat er van hem of haar verwacht wordt. Het hebben van project managers vindt hij fijn. Als hij vragen heeft, worden deze meteen opgepakt.



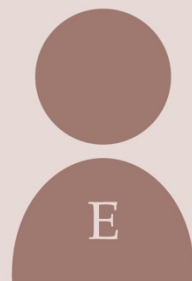
Interne communicatie
 ★ ★ ★ ★ ★
 Werkt 17 jaar bij DPI

De interne communicatie gaat volgens JW steeds beter, maar het blijft een aandachtspuntje. De problemen die hij merkt zijn dat belangrijke gegevens soms niet worden overgedragen en er zo onduidelijkheid blijft. Ook worden er geen vragen gesteld, zo blijft er onduidelijkheid en dat kost tijd en geeft frustratie. Als oplossing wil hij dat er directe vragen gesteld kunnen worden aan de persoon die veel van het project af weet. Ook wil hij een geheel ontwerpteam bij de briefing met de klant hebben. Dit vind hij een belangrijk moment waarvan iedereen op de hoogte moet zijn. Hij geeft een positieve reactie op de projectmanagers, al is hij bang dat zij kunnen gaan werken als een soort interne filter waardoor informatie verkeerd over kan komen bij de klant of de collega's. Ook is een projectmanager niet altijd beschikbaar waardoor een project vertraging kan oplopen.



Interne communicatie
 ★ ★ ★ ★ ★
 Werkt 11 jaar bij DPI

Ook D1 ervaart de interne communicatie als wisselvallig. Het motion team is recentelijk opgesplitst in 2 teams waardoor iedereen nu een beetje op zijn eigen eilandje lijkt te zitten. De collega's hebben veel contact over de mail of Slack om snel informatie over te dragen. Hij merkt dat miscommunicatie vaker voorkomt dat nodig. Als oplossing wil hij dat er beter opgeschreven wordt wat collega's te zeggen hebben en wat er besproken wordt.



Interne communicatie
 ★ ★ ★ ★ ★
 Werkt 10 jaar bij DPI

De onderlinge communicatie tussen collega's vind E goed gaan. De projectmatige communicatie kan beter. Project gaan volgens hem van eilandje naar eilandje waardoor zaken soms blijven liggen en niet bij de juiste persoon terecht komen. Toch zit er volgens hem een verbetering in. Als oplossing wil hij een vaste structuur. De communicatie moet gezien worden als een van de belangrijkste pilaren voor het maken van een goed product.



Interne communicatie
 ★ ★ ★ ★ ★
 Werkt 5 jaar bij DPI

M ervaart de interne communicatie als wisselend. Soms zijn zijn collega's niet echt open voor andere ideeën, hoewel dat wel gesuggereerd wordt. De communicatie verloopt vaak via teamleiders. Soms staan de collega's wel open voor suggesties en denken ze mee. Toen hij net bij DPI kwam, was de communicatie ronduit lomp. Sommige collega's maakte geen contact tenzij het echt nodig was. M voelde zich hierdoor niet veilig om te zeggen wat hij wil. Ook M is erg tevreden over de project managers.

Reflectie:

En dan ben ik alweer toe aan het laatste onderdeel van mijn stageverslag, de eindreflectie. Ik wil even terugkomen op mijn leerdoelen; 'de uitdaging met de animatie software', 'advies aan de klant' en 'concepting in korte tijd'. Alle leerdoelen zijn verschillen maar passen wel goed bij mij als ontwerper. Het zijn drie dingen die ik leuk vind aan ontwerpen; concepten bedenken, vergaderen met de klant en het concept zo creatief mogelijk uitwerken. Als ik nu terugkijk op mijn tijd bij DPI ben ik er achter gekomen dat ik concepten en creatief uitwerken het leukste vind aan ontwerper zijn. Hoewel de projecten waar ik aan heb gewerkt niet het uiterste vroegen van mijn creatief brein, heb ik toch mooie concepten bedacht.

Mijn eerste leerdoel 'de uitdaging met de animatie software' is er onbewust bijgekomen. Toen ik begon met mijn stage had ik geen idee dat ik wilde gaan animeren of dat ik het zo leuk zou gaan vinden, *but here we are*. After Effects is voor mij een nieuwe uitdaging, maar een uitdaging die ik graag aan ga. Of ik na mijn opleiding wat wil gaan doen met animeren weet ik niet zeker, maar ik wil wel doorgaan met het oefenen van After Effects. Ik heb Photoshop en Illustrator ook geleerd, dus dan moet dit programma ook lukken.

Over 'advies aan de klant' kan ik heel kort zijn, ik heb er weinig aan kunnen doen. Vanuit school had ik hier al ervaring mee, ik wilde tijdens mijn stage alleen meer oefenen. Wat ik nu wel weet is dat werken over de mail een beetje hopeloos is als je snel antwoord wil op een vraag. Ik ga liever samen met de opdrachtgever in gesprek om alle afspraken duidelijk op papier te krijgen en om zo een co-creatie sessie te doen. Dus voor de toekomst, meer co-creatie sessies en minder mailen!

'concepting in korte tijd' is mijn langste leerdoel en met een rede, ik heb hier het meeste mee gedaan en ik vind dit het leukste om te doen binnen een ontwerpopdracht. Bij DPI ben ik niet heel creatief geweest met mijn ontwerpen, het was redelijk straight forward allemaal, maar ik heb wel veel concepten bedacht waardoor ik heb kunnen oefenen.

Als ik terugkijk op mijn stage was het een hele lange tijd. Ik heb mijn vaardigheden vanuit school mogen testen en oefenen in een bedrijfsomgeving en ik merkte al vrij snel dat zo'n bedrijfsetting er heel anders aan toe gaat dan ik voor ogen had. Ik had geen specifiek doel toen ik begon omdat ik nog geen idee had wat ik later wilde gaan doen met mijn ontwerpersvaardigheden. Nu ik klaar ben met stage heb ik hier een veel beter beeld van. Ik weet nu zeker dat ik goed ben ik concepting, ik doe het graag en ik kan altijd wel iets leuks bedenken. Ik werk graag samen met anderen, als ik ze zelf voor het uitkiezen heb. Ik vind het belangrijk dat het klikt met mensen voor je ermee aan een ontwerpopdracht begint, anders krijg je halverwege misschien ruzie en loopt heel het project in de soep. Ik vind animeren opeens heel leuk. Zoals ik al zei weet ik niet of ik er later mee door wil, maar het is een nieuwe vaardigheid die ik heb geleerd en nieuwe dingen leren is altijd mooi meegenomen. Ik zit ook al langer te denken over een eigen bedrijfje en na het lezen van de geschiedenis van DPI heb ik hier meer inzicht in gekregen. DPI begon heel klein, in de kelder van de TU in Delft. Nu, in 2019 zijn ze uitgegroeid tot een bedrijf met bijna 60 medewerkers en de Rijksoverheid als klant. Misschien kan ik dit over 15 jaar ook zeggen, maar ik ga klein beginnen. Alleen niet in een kelder, mij te stoffig. En nog even om Rolf te pesten, HET WAS LEUK!