

Begeleiders:  
Els Sodenkamp  
Jack Kielen

Student Nr:  
000211140

10 - 01 - 2001

<theFactor.e>

Friesestraatweg 215a  
9704 CA Groningen  
t. +31(0)50 - 5757888

— stageverslag

— maarten van de voorde  
— communicatie vormgeving

omslag

inhoud

inleiding

— het verslag

Mijn stage heb ik gelopen bij <theFactor.e> van 01.08.00 tot 01.12.00. <theFactor.e> is een full-service Internet en multimedibureau voor middelgrote en grote organisaties (Business2Business, Business2Client, overheden, educatieve markt & internationale markt). Er werken nu 40 mensen maar dat aantal zal volgend jaar opgelopen zijn tot 90. Naast de vestiging in de oude melkfabriek aan de Friesestraatweg in Groningen heeft <theFactor.e> een vestiging in het NEMO te Amsterdam. <theFactor.e> is e-business marktleider in Noord-Nederland. De core-businesses omvatten Strategie en visie-ontwikkeling, Creative Concepting & Design en de bijbehorende technologie. Ik vond ze in de GoudenGids en werd na een tiental mailtjes en een pittig gesprek aangenomen. <theFactor.e> is te vinden op [www.thefactore.com](http://www.thefactore.com).

Inleiding

## Doelstellingen, Activiteiten & Leerervaringen



De overheersende doelstelling is het verkrijgen van een inzicht in het design van gedrag & interactie dmv Flash technologieën. De gedachte achter deze doelstelling is het creëren van een win-win situatie voor stagiair en bedrijf. De stagiair wint door de kennis die hij opdoet in opdracht van het bedrijf en de <theFactor.e> wint omdat het toepassen van Flash technologie in interactie & design achter ligt bij de huidige ontwikkelingen. De doelstelling is in overleg vastgesteld nadat ik een affiniteit met interaction design bij mijn stagebegeleider had gemeld.

Er is geen sprake geweest van een vaste stageopdracht, maar na de eerste opdracht die ik kreeg (maak een concept voor een nieuwe portfolio) kwamen er steeds meer gebruiksmogelijkheden voor interactief en dynamisch design. Naast de uitgebreide vrijheid die ik had om mezelf het werken met Flash en actionscript aan te leren, was de begeleiding die ik kreeg met betrekking tot het web-gerelateerd designen erg goed. Die begeleiding varieerde van het samenwerken met senior designers, tot het actief betrokken worden bij het brainstormen voor nieuwe projecten. Mijn rol op de werkvloer is gegroeid van stagiair tot actieve conceptbedenker en -vormgever. Enkele andere leerervaringen omvatten het samenwerken met andere designers, het werken met een snelle deadline, het werken in een omgeving waar sprake is van 20 man met verschillende achtergronden en verschillende taken op één werkvloer, hoe om te gaan met een volledige werkweek en met de verantwoordelijkheden die ik gekregen heb.

## Omschrijving werkomgeving

<theFactor.e> bestaat uit 40 mensen waarvan er 20 (designers en coders doorelkaar) op de werkvloer zitten. De keuze om verschillende specialisaties door elkaar op een werkvloer te zetten vloeit voort uit een van de motto's: onze fundatie bestaat uit drie pijlers; Strategie, Creativiteit & Techniek. Het bedrijf is opgezet door vier partners, waarvan er één de vestiging in Amsterdam leidt. Daarnaast zijn er een tiental projectleiders, een copywriter en een creative director (mijn stagebegeleider). De aard van de opdrachten is behoorlijk gevarieerd, en richt zich voornamelijk op de grotere opdrachtgevers. <theFactor.e> heeft naast grote bedrijven ook enkele gemeentes en kranten als klant. Er worden Adformatie CDROM presentaties gemaakt, concepten voor campagnes en Web Onderhoud Systemen ontwikkeld. Er worden naast de webpagina's voor bedrijven ook regelmatig huisstijlen ontwikkeld, er is dus ook een expertise op het gebied van off-line grafisch vormgeven binnen het bedrijf aanwezig. Als stagiair ben ik op dezelfde manier betrokken bij opdrachten als normale werknemers, behalve dat ik meer tijd krijg voor het ontwikkelen & researchen van mijn ideeën, en dat ik niet vaak met grote deadlines te maken gehad heb.



## Evaluatie - Slot

*Ik ben erg tevreden over mijn stageplaats. Het is een betere plek dan ik voor mezelf van tevoren had kunnen verzinnen (met het ik-haal-alleen-koffie syndroom in m'n achterhoofd) Ik werd midden in het bedrijf gegooid, met genoeg uitdagingen om me bezig te houden. In het begin was ik nog wel eens bang of ik wel genoeg te doen had, nu heb het idee dat ik te weinig tijd heb om alles af te ronden. De werksfeer is goed, het onderling contact prima, de sfeer gezellig en informeel. De gemiddelde leeftijd is laag en door de enorme groei van het bedrijf werken veel van mijn collega's hier nog niet zo lang.*

## Mijn werk

De opdracht waar alles mee begon was het bedenken en eventueel ontwikkelen van een nieuw dynamisch concept voor de on-line portfolio van <theFactor.e>. Omdat ik als complete Flash-leek binnenkwam, leek het alsof ik vreselijk in het diepe gegooid werd, maar omdat er geen deadline voor was (is) viel dat nogal mee. Nadat de beta-versie draaide, kwamen er andere opdrachten langs die een hogere prioriteit hadden. Uiteindelijk zal de portfolio nog eens af komen, maar werken aan de eigen site als er ook geld verdient kan worden is niet voordelig. Later heb ik nog eens geprobeerd een alpha-versie van de portfolio online te krijgen, maar het nieuwe concept (opgezet met veel nieuw verworven kennis van Flash, en daardoor een stuk stabiel(er)) werd gelijk toegepast als opzet voor een website van een potentiële nieuwe klant. Het resultaat staat op de CD bij 'podia'. Ik was na de portfolio-beta gaan zoeken naar eenzelfde soort beweging, maar zonder de uitbreidings-beperkingen van het eerdere ontwerp, de uitdaging lag dan ook in het ontwerpen van een showcase waarbij zonder veel moeite of kennis van Flash extra schermen geplaatst zouden kunnen worden, screenshots onderhoudbaar zouden zijn en door de klant data veranderd zouden kunnen worden. Het zoeken naar de voor de gebruiker meest gemakkelijke onderhoud oplossing heeft ook in latere ontwerpen de toon gevoerd. Een voorbeeld is de Timeline voor de Projecten site. Hierop ziet de klant in welke fase zijn site/project zich bevindt en wat de komende en afgelopen afspraken zijn. Het doel is ook om daarmee een goede indruk bij de klant te maken.

Het concept van Timeline is een tijdslijn waarin de data proportioneel binnen de ruimte geplaatst worden. Alle informatie en alle van belang zijnde variabelen binnen de Flash file zijn beïnvloedbaar van buitenaf. Andere projecten waar ik me bezig heb gehouden zijn een, aan veel vooraf vastgestelde regels, gebonden presentatie voor een bedrijf, waar de uitdaging uiteindelijk ook in die regels bleek te zitten. De klant vond achteraf dat de nieuwe interface teveel afweek van wat er eerder gepresenteerd werd, en ze keurden het ontwerp af. Toch heb ik er veel van geleerd, omdat ik er samen met een andere designer aan gewerkt heb. Dit project was het eerste project waarbij ik te maken kreeg met het principe dat als het geld op is er geen tijd meer is voor kwalitatief goed doordacht design, gebaseerd op fantastische concepten. Een ander (groot) project waar ik aan meegewerkt heb is het ontwikkelen van een CD-Rom voor kinderen van 10 tot 14 jaar in opdracht van het afvalverwerkingsbedrijf Twence. Het doel was een interactieve, quiz-achtige CD, waarin genoeg te beleven is om de slippende concentratie van de kids vast te kunnen houden. In het begin was ik niet vast met het project bezig, maar ontwikkelde ik in Flash interactief interessante designs zoals de gooibare Volume Knop, waar uit de Draaibare Volume knop en de Advanced Flipswitch volgden. Bij al deze designs stond niet de gemakkelijheid van het bedienen van de interface voorop, maar het proberen na te bootsen van de fysieke beweging die nodig is om een knop te draaien, of een flip te switchen. Ook is één van de games op de CD door mij gemaakt. Zover de grote projecten. In het vroege stadium van m'n stage had ik zo af en toe nog wel eens wat tijd over die ik zoveel mogelijk vulde met het mezelf leren van verschillende Flash technieken. Een paar leuke voorbeelden zijn Flower Menu & The Turning Pie. De gegeven voorbeelden zijn op de CD-Rom te vinden.

Die combinatie heeft het gevolg gehad dat ik me prima thuis voelde en daardoor ging ik al snel veel m'n eigen gang. Gelukkig bleek vanuit het bedrijf dat ze dat juist in me waardeerden. Dat houdt niet in dat ik geen begeleiding heb gehad. De gesprekken die ik had konden vaker over de meer interessante aspecten van vormgeving gaan zonder dat ze op mijn functioneren gericht hoefden te zijn. Ik kon me in de richting die ik ingeslagen ben (het ontwerpen en vormgeven van interactie) flink ontwikkelen, waardoor ik op dit moment binnen het bedrijf de expert op dat gebied ben. Wat mij opviel is dat ik behandeld wordt als collega en niet als stagiair. Daarmee bedoel ik dat mijn mening over ontwerpen op dezelfde waarde geschat wordt als de mening van de andere designers. <theFactor.e> bood me de optie om nog een stageperiode te blijven (in plaats van een extra stage periode te lopen bij the Lost Boys). Ik zal niet uitweiden over de maand die het me heeft gekost om die beslissing te nemen. Een belangrijke reden om te blijven is wel dat ik nog niet het idee heb binnen dit bedrijf uitgeleerd te zijn: het project voor m'n volgende stage is Typografie op het Web. Een welkome verandering want full-time doorgaan op interaction design is voor mijn ontwikkelig niet wenselijk. Er ligt een goed opgestelde doelstelling voor de volgende periode klaar, met de mogelijkheid om een korte periode in de vestiging in Amsterdam te werken.

Een van de elementen in de win-win situatie uit de eerder genoemde doelstellingen, was de mogelijkheid om mij ook veel commercieel in te zetten. Doordat er niet al te veel werk was de afgelopen stage periode is het commerciële aspect van m'n stage niet 100% tot z'n recht gekomen (in tegenstelling tot research en development), na de volgende periode kan ik van mezelf nog zeggen dat ik ook voldoende ervaring heb opgedaan met de commerciële waarde van mijn werk en tijd.