

Stageverslag – Jaar 3, Semester 1



Naam: Brechje de Klein
Studierichting: Game design
Periode: 3 September t/m 1 Februari
Datum: 15 februari 2019

Bedrijf: TinQwise Immersive
Contactpersoon: Jean-luc Laval
Adres: Olympia 3e
1213 NS Hilversum
Nederland

Voorwoord

In dit stageverslag heb ik er uiteindelijk voor gekozen om niet alleen feitelijk maar persoonlijker te gaan schrijven. Ik denk namelijk dat deze balans erg van belang is, aangezien een groot deel van wat ik heb geleerd te maken heeft met hoe ik als persoon denk en te werk ga.

Ik ben enorm blij met de skills die ik heb geleerd en de ervaringen die ik heb mogen mee maken. Ik kan mij nog steeds geen betere stage voorstellen als degene die ik heb gehad en ik hoop dat andere studenten ook een soortgelijke stage mogen meemaken.

Ten slotte, wil ik graag Jean-luc, Theo en mijn mede-stagiaires bedanken voor de geweldige tijd die ik heb gehad bij TinQwise Immersive. Het was ontzettend leuk en leerzaam voor mij. Als ik terug kijk merk ik dat ik niet alleen enorm ben gegroeid als Game designer, maar ook als persoon.

Inhoudsopgave

Inleiding...	...4
Profiel stagebedrijf...	...5
Samenwerking en begeleiding...	...5
Taken en verantwoordelijkheden...	...5
Projecten...	...6
Evaluatie van eigen functioneren...	...14
Evaluatie van mijn stageplaats...	...14
Conclusie...	...15
Bijlagen...	...16

Inleiding

Voordat ik begon naar het zoeken van verschillende stageplekken, was ik enorm nerveus en gestrest. Ik had het gevoel dat ik er nog niet klaar voor was op zowel een professioneel en persoonlijk vlak. Door deze gevoelens had ik pas heel laat mijn portfolio afgemaakt en was het haast onmogelijk om nog een stageplek te vinden, aangezien ik ook naar Zuid-Korea ging voor de Game jam. Gelukkig wist ik wel wat ik zocht in een stagebedrijf, namelijk een plek waar ik bezig kon met educatieve spellen, gamification en playful learning. Ik wilde expliciet dit, omdat ik mij me later ook mee bezig wil houden. Ook vond ik het ook erg belangrijk dat ik meer te maken kreeg met klanten aangezien ik klantcontact op school erg miste. Uiteindelijk had ik wat mailtjes rond gestuurd met de gedachte waarschijnlijk komt er toch meer niks van kwam.

Tot mijn grote verbazing kreeg ik in Korea een mailtje van Jean-luc en Theo met de vraag of ik die maandag nog langs kon komen. Uiteindelijk hebben wij met zijn drieën geskypet en was 5 minuten na het gesprek aangenomen.

Ik had voor het gesprek al een paar leerdoelen opgesteld, zodat ik deze alvast kon bespreken, namelijk:

- Ik wil leren hoe een bedrijf zoals TinQwise Immersive een product maakt (van een idee tot aan een volwaardig product aanleveren).
- Ik wil leren hoe het is om met een klant te werken (meetings, updates en veranderingen).
- Ik wil leren mijn game design beter te kunnen toepassen op verschillende concepten.

Mijn leerdoelen sloten uiteindelijk erg aan bij TinQwise Immersive en door hun projecten manier van werken en sfeer leek dit de uitgerekende stage voor mij.

Profiel van de stageplaats

TinQwise Immersive is een bedrijf die ervaringen maakt waar je van leert. TinQwise (het moederbedrijf) houdt zich vooral bezig met onder andere E-Learning en Online Academy, terwijl TinQwise Immersive het bedrijf is wat alle opdrachten met spellen gamification en playful learning projecten naar binnensleept. De oprichters van TinQwise Immersive, Jean-luc Laval en Theo Brejaart zijn in 2016 met elkaar begonnen en zijn ze met de hulp van wat stagairs elke keer bezig om ervaringen te maken. Zo hebben zij bijvoorbeeld de 'Escaperoom in a box' gemaakt en hebben ze daar mee klanten naar binnen kunnen slepen zoals Jumbo en Beweging 3.0. Hiernaast maken ze ook producten met AR en VR zoals PonVR(PonAcademy), Altijd in Beeld bij je klant (ABN Amro) en Asbest Herkenning (SGS).

Aangezien TinQwise Immersive zich focust op Serious gaming, Gamification en playful learning, zijn hun concurrenten zowel grote als kleine bedrijven. Grotere bedrijven die ze vaak tegenkomen zijn bijvoorbeeld Ijsfontein, Rmmbr en &Ranj.

Samenwerking en Begeleiding

De samenwerking en begeleiding van mijn twee stagebegeleiders was over het algemeen erg goed. Omdat het bedrijf nog best klein was kon ik makkelijk dingen aan hun vragen en werd ik vaak gevraagd mee te helpen aan een bepaald project.

De samenwerking verliep na de loop van tijd best wel soepel, ik moest eerst heel erg wennen op stage, maar zodra ik wist wat ik aan hen kon hebben en zij aan mij, verliep het een stuk beter.

Het fijne van de begeleiding was dat ik van Theo net weer wat andere dingen leerde dan van Jean-luc en visa versa. Bij Theo kon ik gemakkelijk terecht voor game design; concepten bedenken, uitwerken en aanpassen en bij Jean-luc kon ik dingen te weten komen over het ondernemerschap; projecten binnenhalen, offertes, klantcontact en presenteren. Beiden hadden zo hun kwaliteiten en dat was enorm handig. Als ik een nadeel zou moeten opnoemen van de begeleiding was, dat ze soms redelijk druk waren in een week dus kon ik op dat moment niet veel vragen, maar andere weken waren ze er wel vaker dus had ik er geen moeite mee.

Taken en verantwoordelijkheden

Tijdens mijn stageperiode heb ik aan verschillende projecten mogen meewerken en daar kwamen ook verschillende taken en verantwoordelijkheden bij kijken. Zo waren mijn taken het mogen helpen met het bedenken van concepten, playtesten en heb ik geïtereerd op lopende projecten. Ook heb ik voor de 'Escape room in a box' puzzels gemaakt, geholpen met workshops en meer hulp teksten gemaakt voor de kopers van de box. Als laatste heb ik in meerdere projecten visuals gemaakt, zowel kaarten als voorbeeld plaatjes, en heb ik mee mogen doen met contentsessies voor Zuivel NL.

Ik had door de projecten verschillende verantwoordelijkheden. Zo was ik verantwoordelijk voor het op tijd inleveren van concepten, soms mailen met de klant, mailen drukkerijen, visuals aanleveren wanneer dit nodig was en mij netjes gedragen bij klanten. Ook was ik verantwoordelijk voor orde en rust houden wanneer Jean-luc en Theo er niet waren, mezelf bezighouden wanneer er even niks te doen was, en was ik verantwoordelijk voor mijn bureauplantje (en deze heeft het overleefd).

Projecten

Escape room – Jumbo



Dit project is gegarandeerd het project waar ik het meest van heb geleerd. Ik heb alle drie van mijn leerdoelen aan bod zien komen en zo heb ik de ins en outs geleerd van hoe het is om met een klant te werken. Dit was het eerste project waar ik mee begon en na mijn stage periode was het nog steeds niet af, maar eerst hoe het begon.

Het Jumbo project is ontstaan door de 'Escape room in a box' die Jean-luc en Theo verkopen aan bedrijven. Na een workshop die zij hadden gegeven aan Jumbo vroegen zij eigenlijk meteen of zij het niet beter voor hun kon maken. Toen ik op dit project werd gezet was de eerste versie bijna af. Er stonden al een paar puzzels dus mocht ik die verbeteren waar dat kon en de puzzels die nog niet waren bedacht bedenken. Het verhaal ging over het koningsontbijt wat in de soep liep doordat een aantal producten niet waren geleverd. In het verhaal kwam je verschillende gezichten van de Jumbo tegen zoals Tonnie en de familie van Eerd. Om hier teksten voor te schrijven heb ik me heel erg zitten inlezen over de familie van Eerd, wat enorm handig was voor de puzzels van toen. Tussen de puzzels en teksten door was ik ook bezig met het maken van de kaarten waar de teksten en puzzels op zouden staan. Hierdoor zijn mijn illustrator vaardigheden enorm gegroeid.

Nog geen maand verder in mijn stageperiode mocht ik mee naar het hoofdkantoor van Jumbo voor een playtest en zag ik hier hoe je toch nog op het laatste moment dingen moet aanpassen aangezien we de hele tijd niet met de eigenlijke ruimtes konden oefenen. Hier kwam al gauw mijn eigen fouten tegen in het proces, maar gelukkig waren mijn begeleiders er bij om het allemaal te redden. Ik merkte dat ik voor de volgende keer beter mijn stappen moest nagaan voordat ik toch echt ga testen. Ook leerde ik hier hoe het is om met de klant daadwerkelijk samen te werken en hoe ik mij moet gedragen.

Na de eerste playtest ben ik heel erg hard bezig geweest met het verbeteren van de puzzels en teksten. Toen ik dit had gedaan had ik nog wat extra aanpassingen gemaakt aan de

kaarten. Jean-luc en Theo zijn nog een keer terug gegaan met zijn tweeën en kwamen ze terug met wonderbaarlijk nieuws. Het mocht allemaal opnieuw gemaakt worden. Dit lag alleen niet aan ons, maar aan het feit dat Jumbo de afdeling Communicatie niet heeft betrokken, waardoor ze niet wisten dat eigen het hele verhaal niet mocht. Dus begonnen we met een nieuw verhaal te schrijven over een uitbreiding naar Oostenrijk en werden er een paar puzzels veranderd of aangepast.

Ondanks dat ik voor dit verhaal een goede puzzel had gemaakt was ik best wel teleurgesteld. Ik was nu al vier maanden bezig met Jumbo door een stomme fout die eigenlijk niet had moeten gebeuren. Als ik terug kijk zie ik wel dat ik er enorm van heb geleerd. Naast dat ik telkens bezig was, met game design en illustrator, heb ik enorm geleerd over hoe een project wel en niet hoort te gaan en heb ik enorm veel klantcontact mogen hebben meemaken. Naast de twee playtest heb ik vaak mailtjes moeten sturen en lezen en veel aanpassingen van Jumbo zelf heb moeten lezen en doorvoeren. Zo heb ik ook de ins en outs meegemaakt van hoe het is om met een klant te werken.

Escape room in a box – TinQwise Immersive



De 'Escape room in a box' is één van de eerste projecten waar ik aan heb gewerkt. De doos is een alleenstaand product die soms voor nieuwe projecten zorgt, zoals de Escaperoom in een bibliotheek en Jumbo. Ik heb voor dit product verschillende taken gehad. Zo heb ik op het puzzel forum van de doos verschillende puzzels bedacht en geplaatst. Ook ben ik meegegaan naar workshops en heb ik een toevoeging gemaakt voor in het boekje van de doos.

Ik heb aan twee verschillende workshops mogen meewerken. De eerste was voor Beweging 3.0, een ouderen zorgorganisatie. Dit was mijn allereerste klantcontact van mijn stageperiode en ik was ontzettend nerveus. We hebben uiteindelijk een drie uur lange brainstormsessie gedaan voor de Escape room daar en toen ik naar buiten kwam was ik kapot. De tweede workshop was een het Summa college en deze was een stuk rustiger. Het format was iets anders doordat we met een grotere groep waren, waardoor Jean-luc en ik na een presentatie die hij gegeven had rondliepen om te kijken en te helpen bij wat iedereen aan het doen was.

In mijn laatste week van de stage had ik eigenlijk alles al afgerond, maar besloot ik nog even door het boekje van de escape room te kijken. Wat ik telkens tegen kwam in de workshops was dat vooral de puzzel zelf maken erg moeilijk was voor ze, dus ben ik wat gaan schrijven voor ondersteuning. Ik was erg blij dat ik dit had gedaan omdat toen Jean-luc dit zag, hij zeker wist dat hij dit wilde gaan gebruiken.

Ik heb tijdens dit project vooral mijn Game design vaardigheden getraind, maar daarnaast ook hoe ik initiatief kan nemen voor mijn stagebedrijf.

The Glitch – M&O examentraining



**“Glitch Media gooit het roer
over twee jaar niet meer**

Glitch Media verrast de markt opnieuw met een gedachte. Over twee jaar is The Glitch niet meer op de kabel te zien.

De glitch was ongetwijfeld het moeilijkste project wat ik heb meegemaakt tot nu toe. Dit project stond geheel in het teken van M&O (Economie 2) iets waar ik op school alleen maar onvoldoendes voor kreeg. Toen hoorde dat ik hieraan mocht werken, was ik nog steeds enthousiast door het “escape the classroom” concept, alleen was mijn enthousiasme niet van lange duur. Ik heb in dit project meegewerkt aan puzzels, een playtest en het maken van visuals voor de playtest. Ik keek heel erg uit naar het maken van puzzels alleen was het te hoog gegrepen voor me. Ik ben heel erg gewend om eerst research te doen over het onderwerp, voordat ik eraan begin, maar economie leer je niet zo snel. Ik moest dus uiteindelijk puzzels gaan bedenken zonder dat eigenlijk wist wat de formule van de puzzel inhield. Ik was gelukkig niet de enige die het moeilijk had en gelukkig hadden we ook iemand bij TinQwise die er wel verstand van had, maar alsnog ging het niet altijd even goed.

Als ik een les zou moeten halen uit dit project zal dat het volgende zijn; “Je klant kan je soms enorm hard nodig hebben, ongeacht hoeveel research je doet.”

Concept – ABN Amro



ABN Amro is een vaste klant in het TinQwise netwerk. TinQwise Immersive heeft zelf ook al verschillende projecten hier gedraaid en dit keer was hier weer een kans voor. ABN Amro had namelijk een probleem met hun Beeldbankieren. Het probleem was dat de medewerkers van ABN Amro het nauwelijks gebruikte. Hier wilde ABN Amro wat aan doen. Een team binnen ABN Amro hadden het plan om verschillende dagen te organiseren over de Draai naar Digitaal en hadden ons eigenlijk nodig om dit idee op te leuken. Dus wij kregen een week de tijd om een concept voor te bereiden en te presenteren. Ons uiteindelijke concept was de digital dash, een spel die dag ging gamificeren. De verschillende kantoren konden punten verdienen door middel van het gebruiken van Beeldbankieren en het zo ook tegen elkaar opnemen. Helaas is het dit concept het niet geworden, maar niet omdat het niet goed genoeg was. Het plan wat het team van ABN Amro zelf had was afgekeurd door het bestuur en hierdoor ging ons initiatief ook niet door.

Tijdens dit kortdurende project zijn er wel weer een aantal dingen voor gekomen, namelijk het oefenen van mijn game design en illustrator vaardigheden, maar ook de zelfde les die ik had geleerd bij Jumbo; "Klanten zijn ook maar mensen en mensen maken fouten."

Asbest herkenning – SGS



Het SGS project heb ik mij niet zo zeer ingezet op het design gedeelte maar eerder op de cardboard VR-brillen. SGS wilde een VR app hebben waarmee ze trainingen konden geven over asbest. Zo hier en daar heb ik mijn mede-stagair David geholpen met de flow en de UI, maar ik werd eigenlijk op het project ingezet voor het design van de brillen, omdat ik al eerder bij projecten als Jumbo en The Glitch liet zien dat ik ook goed visuals kon maken (ik was tenslotte ook op de HKU aangenomen als Game artist). Ook al was ik niet bezig game design vond ik het wel een leuk project. Ik heb meerdere versies van de bril gemaakt en uiteindelijk een hele simpele versie gemaakt met wat richtlijnen van SGS zelf. Ook heb ik tijdens dit project contact gelegd met een drukker en het design aangeleverd. Ik was heel erg bang dat de 300 brillen die ik moest bestellen helemaal fout waren gedrukt, maar gelukkig zag alles er prima uit.

Ook in dit project heb ik veel gewerkt aan mijn illustrator vaardigheden en heb ik ook moeten leren luisteren naar wat de klant wilde, ook al was het creatief gezien niet het mooiste ontwerp voor de bril.

Mooh! – Zuivel NL



Het project voor Zuivel NL was het leukste project tijdens mijn stage. Ook al heb ik door de duur van mijn stage alleen de conceptfase mogen meemaken, was dit toch wel echt geweldig. Zuivel NL kwam met het probleem bij TinQwise dat er niet genoeg nieuwe 'zuivelaars' in het werkveld komen. Ze wilden graag een manier om de jongeren enthousiast te maken voor de zuivelindustrie. Ook al had Zuivel NL wat onrealistische verwachtingen, werden wij door het moeder bedrijf TinQwise gevraagd om mee te helpen. Zo heb ik mee kunnen aan een ontwerpssessie met de klant, de concept ontwikkeling en heb ik de conceptpresentatie bij mogen wonen.

Het was ontzettend leuk om dit allemaal meemaken. Ik was tot nu toe heel erg gewend om met Theo samen te werken aan concepten, maar nu ging ik dat ook doen met een team van TinQwise. Ik heb zo ook kunnen kijken naar hoe een ander team werkt aan concepten wat ook zorgde voor wat nieuwe informatie over hoe je ook te werk kan gaan. Ik heb hierin ook veel geleerd over het presenteren van concepten omdat ik zowel met Theo als Jean-luc mocht mee kijken naar hoe zij het deden.

Rein – Careyn



Als laatste heb ik nog het project Rein. Dit project is ook met een samenwerking tussen TinQwise en TinQwise Immersive en hierin heb ik voor gewerkt aan een concept voor de babushka poppen. Het Rein project heeft als doel om mensen van verschillende zorginstellingen meer verbinding te laten voelen met het moederbedrijf Careyn. Hiervoor is er een lang traject bedacht met onder andere voorwerpen als een vriendenboekje en babuska poppen (Russische poppen). Hiervoor mocht ik gaan bedenken hoe het eruit zal zien. Hoe ziet de eerste pop eruit? Wat heeft hij bij zich? Hoeveel jonger is de tweede pop? Wat is er over hem te vertellen?

Ook heb ik postkaarten gemaakt om te sturen naar de zorginstellingen. Weer moest ik in contact komen met drukkerijen en weer was ik bang dat ik het fout ging. Na 6 final.final bestanden is het mij toch uiteindelijk gelukt en de kaarten zagen er mooi uit.

Evaluatie van het eigen functioneren

Ik vind dat ik enorm ben gegroeid tijdens deze stage, meer dan ik had verwacht. Ondanks mijn onzekerheden heb ik elke taak die ik kreeg zo goed mogelijk heb proberen uit te voeren, ook al dacht ik soms dat het misschien te hoog gegrepen was. Gelukkig waren mijn stagebegeleiders altijd paraat om mij te helpen als ik er even niet uit kwam.

Als ik kijk naar problemen waar ik tegen aan ben gelopen tijdens deze stage, zijn dit vooral dingen waar ik op het begin van mijn stage tegenaan liep. Doordat ik zo onzeker was durfde ik niet altijd wat te zeggen. Ook vond ik het moeilijk om mezelf nuttig te maken als er even geen werk was, maar aan het einde van de stage ging het steeds gemakkelijker. Het enige project waar ik echt moeite mee had, was 'The Glitch'. Dat kwam omdat het onderwerp (M&O) zo ver van mij af ligt en er moeilijk research over te doen was, wel kon ik gelukkig hulp krijgen van iemand uit TinQwise.

Ik ben blij om te vertellen dat ik alle drie mijn leerdoelen heb behaald. Ik heb namelijk geleerd hoe een bedrijf zoals TinQwise Immersive een product maakt, doordat ik aan meerdere projecten heb mogen mee werken. Ook al gingen de projecten soms niet als gepland, was dit een wijze les. Daarnaast heb ik heel vaar op verschillende manieren met een klant mogen werken en dit stond hoog op mijn lijstje van dingen die ik wilde ervaren. En als laatste, ik heb mezelf enorm verbeterd in mijn game design vaardigheden, waardoor ik mij een stuk zelfverzekerder voel.

De meest onverwachte ontwikkeling die ik heb doorgemaakt was toch mijn persoonlijke ontwikkeling. Ik ben namelijk een stuk zelfverzekerder geworden en ik kan mij makkelijker in nieuwe situaties bewegen, wat ik enorm fijn vind.

Evaluatie van mijn stageplaats

Ik ben echt enorm tevreden met zowel mijn stage als stageplaats. Ik heb onwijs veel geleerd van Jean-luc, Theo, mijn mede-stagairs en de ervaringen die daar bij kwamen. Het was een erg prettige sfeer om in te werken en leren. Er was haast altijd tijd om een vraag te stellen aan mijn begeleiders en anders werd er tijd vrijgemaakt. De samenwerking en begeleiding was top, beter dan ik had verwacht.

Ik zal deze stage zeker aanraden aan interaction/game designers (vandaar dat ik Nadine ook had geappt over deze stage), aangezien de twee begeleiders heel veel weten op dat gebied. Developers en Artists vind ik moeilijk om te zeggen, omdat je niet altijd begeleiding daarvoor hebt. Wel, regelt Jean-luc zo snel iemand voor je die je op weg helpt als je er niet uit komt. Er zijn namelijk genoeg contacten binnen het TinQwise netwerk die er wel verstand van hebben.

Maar voor iedereen geldt; Het is een prima stage waar je je eigen ei in kwijt kan. Ook is het een goede sfeer om in te werken en je leert elke dag wat nieuws.

Conclusie

Ik ben eigenlijk erg tevreden over mijn stage periode. Ik heb onwijs veel geleerd, meer dan wat ik eigenlijk tevoren had verwacht. Ik heb meer geleerd over game design, illustrator, over hoe het is om in een bedrijf te werken en over hoe het is om met een klant te werken. Ook heb ik veel dingen meegemaakt; ik mocht mee naar klanten, dingen bestellen, presentaties bijwonen, meewerken aan lopende projecten etc. Naast dat ik mijn leerdoelen heb bereikt, heb ik ook vele andere dingen geleerd over mezelf en het vak gebied. Ik hoop dat ik later bij soortgelijk bedrijf als TinQwise Immersive kan werken.

Tijdens deze stageperiode mocht ik erg veel doen en was ik ook vrij om met nieuwe ideeën of verbeteringen te komen. Ik ben erg blij met de kennis die ik heb gekregen en ik heb zin om deze ook toe te passen in mijn volgende project, Project Context.

