Leeruitkomst 6.4.1 (Datapunt 6F)

Op verschillende stadiums heb ik feedback gegeven op medestudenten, die zal ik hieronder laten zien. Ik laat ik zien wat zij hebben gedaan met mijn feedback als ze er iets mee hebben gedaan of als dat nog kon. Hierbij zal ik ook toelichten waarom mijn feedback positief kritisch is.

White cube thema Mike

**Feedback**

Voor de white cube moesten wij ieder 3 thema’s verzinnen om te overwegen voor een definitieve keuze. Mike vroeg mij om feedback te geven op de thema’s die hij had uitgezocht. Één van de thema’s was ruimte. Nou is het de bedoeling dat we een specifiek onderwerp zouden kiezen dat niet voor de hand lag. Aangezien ruimte heel breed is heb ik gezegd dat ik dat ik dat thema niet zou kiezen of het in te zoomen tot een specifieker onderwerp binnen het thema ruimte.   
Ik heb hierbij een voorbeeld gegeven door het in te zoomen tot de eerste maanlanding. Dat is een stuk specifieker waardoor je er makkelijker content voor kunt verzinnen. Ook ligt dat thema niet zo voor de hand liggend.   
  
Uiteindelijk heeft Mike met mijn feedback een ander thema gekozen, namelijk Robin Hood.

**Waarom is het positief kritisch en effectief**

Ik heb mijn feedback op een positief-kritische manier gegeven door Mike’s werk serieus te nemen en hem duidelijke aanwijzingen te geven. Door aan te geven dat “ruimte” te breed is, heb ik hem geholpen te zien hoe hij zijn thema specifieker en interessanter kon maken. Met een voorbeeld als de eerste maanlanding maakte ik mijn suggestie concreet, zodat hij begreep hoe hij zijn idee concreter kon maken. Deze aanpak werkte goed, Mike koos uiteindelijk een specifieker thema dat beter paste. Effectief feedback geven is handig voor verbetering, als je duidelijk en specifiek bent. (SkillsYouNeed).

White cube thema concreter maken Mike

Ik heb aan Mike nog eens feedback gegeven op zijn uiteindelijke thema zodat hij het concreter kon maken. Dit heb ik gedaan aan de hand van een aantal vragen die die dag op het bord stonden, deze helpen bij effectief feedback leveren.

**Feedback**

Aan Mike:

*Wat zijn de actiepunten?*

* Werken aan het thema, voornamelijk in AR.

*Wat kan de persoon verbeteren?*

* Mike zijn thema is boogschieten alleen omdat het onderwerp nog zo breed is, is het niet heel immersive tot nu toe. Je wordt niet meegenomen in een specifiek onderdeel. Wat hij zou kunnen doen is een karakter toevoegen die je meeneemt in het proces van boogschieten zodat je zelf een rol hebt in het verhaal/ gebeurtenis.

*Inspireren tot actie en verandering*

* Het voldoet naar mijn idee nog niet aan de criteria waaraan de white cube moet voldoen, dit zou reden moeten zijn er verandering in te brengen.

**Waarom is het positief kritisch en effectief**

Mijn feedback voldoet aan de criteria voor positief-kritische en effectieve feedback omdat ik Mike’s idee aanpak en hem concrete punten geef om aan te passen. Door te benoemen dat zijn thema “boogschieten” nog steeds te breed is, vertel ik hem waarom de ervaring minder meeslepend is. Met de aanrader om een karakter toe te voegen die de gebruiker betrekt in het verhaal, geef ik een idee waarmee hij het thema beter over kan brengen. Daarnaast zet ik Mike aan tot actie door te benadrukken dat het concept nog niet helemaal aan de criteria voldoet. Dit helpt hem kritischer aanpassingen te maken.

Feedback arduino Lucas

Lucas heeft voor zijn arduino onderdeel een spuitbus gemaakt die door middel van lampjes op de muur spuit, Als knop om dit proces te laten beginnen had hij een standje gemaakt met een knop buiten de kubus.

**Feedback**

Doordat er buiten de kubus een standaard met kabels zichtbaar was die naar de Arduino liepen, werden de technische dingetjes achter de cube zichtbaar. Wanneer de kabels en technologie verborgen zijn, kunnen mensen zich beter inleven in de ervaring zonder afgeleid te worden door de techniek. Dit zorgt ervoor dat ze zich meer richten op de beleving zelf, in plaats van na te denken over hoe het werkt. Dit heb ik hem ook zo uitgelegd.

Ik heb aangeraden dit concept te houden en dan de kabels op een bepaalde te verbergen, of de knop op de doos zelf te verwerken zodat je de techniek erachter sowieso niet ziet.

Lucas heeft uiteindelijk het standje weggelaten en de button in de muur zelf geplaatst, zodat de techniek niet zichtbaar was.

Afbeelding met snijmat, overdekt

Automatisch gegenereerde beschrijvingAfbeelding met tekst, schermopname, computer, ontwerp

Automatisch gegenereerde beschrijving

Standje met knop Knop op de doos verwerkt (iteratie)

**Waarom is het positief kritisch en effectief**

Mijn feedback is effectief omdat ik Lucas niet alleen wees op een probleem, maar ook met een oplossing kwam. Ik benoemde het punt dat de zichtbare kabels en techniek afleiden van de ervaring, maar in plaats van kritiek te leveren zonder voorstel, gaf ik hem de tip om de techniek te verbergen. Dit helpt mee om zijn concept te verbeteren zonder dat zijn eerdere idee wegvalt. Door positief-kritisch te blijven en met duidelijke actiepunten te komen, heb ik hem geholpen om zijn ontwerp te verbeteren, wat te zien was in de uiteindelijke aanpassing van zijn werk.

Feedback aan Ramon op VR

Feedback op de eindvariant van de white cube van Ramon, op het VR onderdeel. Het VR onderdeel bevindt zich in een voetbalstadion.

**Feedback:**

De ervaring is volledig gesloten waardoor je volledig wordt ondergedompeld in de wereld, overal waar je kijkt zie je stadion, hierdoor lijkt het alsof je er echt in zit. De geluiden maken het nog meer immersive.

De interactie waarbij je informatie levert werkt goed. Wel zou ik aangezien je mensen echt in wilt lichten het iets uitgebreider maken en wat meer informatie toevoegen bij je onderwerpen.

De informatie staat ook best wel ver weg hierdoor is het soms een beetje slecht te lezen, deze zou je dichterbij kunnen zetten.

Afbeelding met tekst, computer, computer, Weergave-apparaat

Automatisch gegenereerde beschrijving

*VR experience stadion*

**Waarom is het positief kritisch en effectief**

Mijn feedback voldoet aan de criteria voor effectief, positief-kritische feedback omdat ik de sterke punten van het VR onderdeel benoem, zoals de hoe je echt wordt ondergedompeld en de geluiden, en tegelijkertijd aangeef wat verbeterd kan worden. Door aan te geven dat de informatie iets uitgebreider gemaakt kan worden en dichterbij geplaatst zou kunnen worden, geef ik concrete actiepunten. Het is belangrijk om positieve en constructieve feedback te geven om de ontvanger te helpen groeien. (SkillsYouNeed)

Feedback aan Luuk

Luuk heeft een raker naar de maan gemaakt in VR, waarbij je van de echte wereld in de VR wereld loopt (ruimteschip)

**Feedback**

- Wat het ontzettend immersive maakt is dat je niet 2 verschillende onderdelen los van elkaar hebt gelaten zoals de meesten hebben gedaan (vr en arduino apart). Doordat je met je hand op de knop drukt van je installatie wanneer je de VR bril op hebt, veranderd er iets in de VR wereld, dit is uniek en zorgt ervoor dat je zelf een soort van verhaal beleeft.

- Wat het ook gaaf maakt is dat je een overgang hebt van de echte wereld naar VR waardoor je de echte wereld achter je laat en verder gaat naar de Ruimte. Dit zorgt voor een unieke ervaring waarbij je je helemaal in een andere wereld treedt.

Afbeelding met overdekt, elektronica, Elektronisch apparaat, computer

Automatisch gegenereerde beschrijving Afbeelding met tekst, schermopname, Multimediasoftware, software

Automatisch gegenereerde beschrijving

*Arduino onderdeel Luuk VR onderdeel Luuk, ruimteschip*

**Waarom is het positief kritisch en effectief**

Mijn feedback is positief-kritisch omdat ik de sterke punten van de white cube benadruk, zoals de combinatie van Arduino en de VR overgang naar de ruimte. Ik geef complimenten voor het bijzondere idee, maar ook aan wat het extra speciaal maakt. Door dit te laten weten, weet de feedback ontvanger hoe de installatie overkomt naar de gebruiker.