

Persoonlijke gegevens

Naam Rob Willems
 Adres Brilduiker 28
 9648 DT Wildervank
 Geboortedatum 28 augustus 1961
 Telefoon +31 654 296 058
 E-mail rob@willems-innovaid.nl

Werkervaring

2010 – heden Hanzehogeschool Groningen, Instituut voor Communicatie en Media,
 Hogeschooldocent opleiding Communicatiesystemen
 2009 – heden Eigenaar Willems InnovAid
 2009 – heden Projectleider Gambas (Principal Blue)
 2007 – 2009 Business Consultant, TNO Informatie –en Communicatietechnologie
 2003 – 2007 Hanzehogeschool Groningen, Instituut voor Engineering,
 Hogeschooldocent opleiding Human Technology
 1999 – 2003 Pentascope / Triam Kennismanagement
 1997 – 1999 Origin
 1990 – 1997 KPN (PTT Post en PTT Telecom)

Opleiding

Cognitieve Psychologie Rijksuniversiteit, Groningen (1988)
 VWO Rijks Scholen Gemeenschap, Ter Apel (1981)

Cursussen & trainingen

<i>Omschrijving</i>	<i>Instituut</i>	<i>Jaar</i>
SCRUM training	Quintor, Groningen	2010
4CID, Competentiegericht onderwijs	Intern Hanzehogeschool Groningen	2007
MAVIM (Methodische aanpak voor Informatie Management, AO software)	Pentascope	2001
Systeemontwerp in RAD projecten (DSDM)	ISES	1999
Projectmanagement	Schouten & Nelissen	1999
Creatief denken	Schouten & Nelissen	1998
Rapid Application Development	Origin	1997
Functioneel Ontwerp VSOM	Cap Volmac	1996
Schrijven van gebruikershandleidingen	Euroforum	1995
Training effectief presenteren	KPN	1995
Training schriftelijk communiceren en argumenteren	KPN	1995
User interface Design	Hogeschool voor Kunsten, Utrecht	1994
Visual Basic 3.0	DEC	1994
Human Computer Interaction	Open Universiteit	1994
OO programmering in Smalltalk	BSO	1993
DCL procedures	DEC	1993
Technisch ontwerp in een 4GL omgeving	Cap Volmac	1993
Ontwikkelen gebruikersinterfaces	ISES	1993
VMS Beheer	DEC	1992
Basiskennis Technisch Ontwerp	Volmac	1991
Volmac Structured Programming	Volmac	1990
PION (Informatica opleiding)	Pandata	1990

Ervaringsoverzicht en competenties

Overzicht van de specialisaties en van de werkzaamheden die ik de afgelopen jaren uitgevoerd heb en de competenties die ik daarmee opgebouwd heb. In de bijlage is een omvangrijk overzicht van alle uitgevoerde projecten opgenomen.

Inhoudelijke specialisaties:

- **Usability en user experience**

Mijn bijzondere expertise en ervaring ligt op het terrein van de interactie tussen een geautomatiseerd systeem en de gebruiker ervan. Inzichten uit psychologie en kennis van ICT omgeving zijn daarbij relevant. Door mijn psychologische opleiding en ervaring in het ICT werkveld kan ik deze beide gebieden heel goed combineren. Vooral daar waar ICT op een innovatieve wijze wordt ingezet. Dit aandachtsgebied loopt eigenlijk als een rode draad door vrijwel alle werkzaamheden heen die ik tot op heden heb verricht, los van de rol die ik had; van ontwikkelaar tot projectleider.

- **Serious gaming**

Op het gebied van serious gaming heb ik bij Hanzehogeschool ervaring opgedaan in het project EduGIDZ, gaming in de zorg. Later was ik bij TNO projectleider van een project om met serious game in een hoogwatersituatie te kunnen trainen. Dit omvangrijke project, FloodControl 2015, werd samen met IBM en Deltares uitgevoerd. TNO was vooral verantwoordelijk voor het ontwerp de leereffecten en gebruiksbeleving. Op dit moment werk ik als projectleider aan het ontwikkelen van een serious game voor kinderen met een visuele beperking: GAMBAS. Dit project wordt gesubsidieerd door de provincie Groningen.

Hogeschool docent

Bij de opleidingen Communicatiesystemen en Human Technology, van de Hanzehogeschool Groningen, ben ik hogeschool docent op het gebied van cognitieve ergonomie, user interface ontwerp, gebruiksonderzoek en serious gaming.

Naast mijn onderwijstaken maakte ik deel uit van de Kenniskring van het Lectoraat Human Technology, van waaruit ik direct de inzichten mee kon nemen naar het onderwijs toe. De leden van de kenniskring, en ik ook dus, schreven samen het studieboek *Basisboek Human Technology Interaction*, dat in 2008 verscheen.

Projectleider

Door mijn ruime kennis en ervaring ben ik vaak als projectleider werkzaam. Betrouwbaar, mensgericht, zonder de projectdoelstelling uit het oog te verliezen en altijd vanuit de inhoud van het project zijn kenmerken. Verder ben ik oplossingsgericht en creatief in het vinden van (gedragen) oplossingen. Inzet van verschillende werkvormen hoort daar vanzelfsprekend bij.

Een al genoemd voorbeeld van een project waarvan ik projectleider ben is het GAMBAS project (GAMES for the Blind And Sighted, www.gambas-games.nl). In dit, door de provincie Groningen gesubsidieerde, project wordt door Principal Blue, TNO, MAD Multimedia en Koninklijke Visio een Wii-game ontwikkeld voor kinderen met een visuele beperking. In maart 2011 wordt het spel gepresenteerd. Vanuit Principal Blue ben ik projectleider van dit samenwerkingsverband.

Een ander voorbeeld is een Europees FP7 project: TA2 (*TA2: together anywhere, together anytime*). Ik leidde een TNO team van 10 medewerkers. Samen met 13 Europese partners werkten we aan sociale media applicaties om de banden tussen geografisch gescheiden families of vriendengroepen te behouden en juist te verstevigen. Dit door inzet van innovatieve audio en video. Gaming is hier ook een belangrijke component van.

Allround ICT consultant.

Sinds 1990 ben ik werkzaam in het ICT werkveld. Aanvankelijk als software ontwikkelaar, later als ontwerper, informatie analist, consultant en projectleider en ook als account manager en docent. Ik

heb kennis en ervaring opgedaan in veel organisaties, branches en verschillende werkvelden; ook in een internationale context. Voorbeelden zijn landelijke en decentrale overheden, sport, MKB bedrijven, telecomorganisaties en kennisinstellingen. Daarom erg breed inzetbaar als allround ICT consultant.

Relatienetwerk

Door mijn jarenlange ervaring heb ik een zeer uitgebreid relatienetwerk opgebouwd in het ICT werkveld. Hierdoor kan ik snel partijen met elkaar verbinden, relevante informatie verzamelen en ook commercieel slagvaardig zijn.

Nevenactiviteiten

Naast mijn reguliere werkzaamheden ben ik actief betrokken geweest bij de SIGCHI (Special Interest Group Computer Human Interaction) in de vorm van het (mede) organiseren van lezingen en conferenties (CHI2000 in Den Haag, Dutch Design Day, SIGCHI NL zomerconferenties 2004 en 2006). In noord Nederland is een subsectie van SIGCHI NL opgericht, zodat ook buiten de Randstad de activiteiten van SIGCHI NL onder de aandacht komen. Daarin heb ik een initiërende rol gespeeld.

Geregeld ben ik door uitgevers benaderd om nieuwe boeken te reviewen, waaronder het in 2006 verschenen boek *Website Usability* van Ward van der Put en het dit jaar verschenen boek *Zo Kan Het Ook* van Raymond Klompsma en Stefan Wobben. Voor de jaarlijkse, internationale, CHI conferentie (www.acm.org/sigchi) ben ik reviewer van ingestuurde papers en posters.

Op uitnodiging heb ik presentaties verzorgd voor het NGI en Netwerk Noorderlicht over usability en voor Concep7 met als onderwerp serious gaming.

Publicaties

- Basisboek Human Technology Interaction, R. Valkenburg, M. Vos-Vlamings, J. Bouma, R. Willems. Noordhoff, 2008
- Improving collaboration for children with PDD-NOS through a Multi-Touch Based Serious Game. M. van Veen, A. de Vries, F. Cnossen, R. Willems. *Proceedings of EDULEARN09 Conference. 6th-8th July 2009, Barcelona, Spain. ISBN:978-84-612-9802-0*
- TNO Magazine, themanummer Serious Gaming, 2009
- Co-design of a (Wii) game for the blind and sighted. L. Kuiper-Hoyng, S. Schultz, R. Willems, J. van Ewijk. *Fun and Games conference, 15th- 17th September 2010, Leuven, Belgium.*

Bijlage: werkzaamheden per project

Ter illustratie, per project/aanstelling een korte omschrijving van de uitgevoerde activiteiten en de rol die ik daarbij vervuld heb.

2010 - heden **Hanzehogeschool Groningen**

Docent bij Instituut voor Communicatie en Media, opleiding Communicatiesystemen. Bijzondere aandachtsgebieden zijn ook voor deze opleiding gebruiksonderzoek, cognitieve ergonomie en interface ontwerp. Daarnaast ook inhoudelijke invulling gegeven aan de major ("afstudeerrichting") Game Design and Development.

2009 - heden **Principal Blue, Projectleider GAMBAS games**

Projectleiding van het ontwikkelen van een serious game voor kinderen met een visuele beperking: GAMBAS. Dit project wordt uitgevoerd met subsidie van de provincie Groningen. Deelnemende partijen aan dit project zijn Principal Blue, TNO, MAD Multimedia en Koninklijke Visio (website www.gambas-games.nl)

2010 **Willems InnovAid, Training Interface ontwerp New Nexus**

Tweedaagse (maatwerk) training interface ontwikkeld en ook verzorgd. In de training aandacht voor usability, ontwerpprincipes, vormgeving en evaluatie.

2009 - 2010 **Willems InnovAid, Usability evaluatie provincie Groningen**

Op een tweetal informatie- en managementapplicaties van de provincie Groningen een expertevaluatie op het vlak van usability uitgevoerd. De bevindingen in adviezen omgezet en gepresenteerd aan de stakeholders van de provincie.

2009 **Principal Blue, Proces evaluatie Stenden Hogeschool**

Stenden Hogeschool (Leeuwarden) verzorgt voor haar studenten internationale uitwisselingsprogramma's met partner onderwijsinstellingen over de hele wereld. Het onderliggende proces is geëvalueerd en daaropvolgend een verbeterde organisatiestructuur voorgesteld,

2007 - 2009 **TNO Informatie- en Communicatietechnologie**

Business consultant, docent interface ontwerpopleidingen MKB bedrijven en projectleider usability onderzoeken voor o.a. Openbaar Ministerie, Rijksdienst voor het Wegverkeer. Projectleider ontwikkelen van serious game FloodControl2015 en van TA2, een Europees project. Account management met netwerk in heel Nederland.

2003 - 2007 **Hanzehogeschool Groningen**

Docent bij Instituut voor Engineering, opleiding Human Technology. Bijzondere aandachtsgebieden zijn gebruiksonderzoek, cognitieve ergonomie en interface ontwerp. Daarnaast ook algemene werkzaamheden als portfolio-, stage- en afstudeerbegeleiding. In deze periode samen met 3 andere docenten het boek Human Technology Interaction geschreven.

Vanuit Hanzehogeschool ook contractwerkzaamheden verricht interface ontwerptrainingen voor BeValue, Concept7 en Stork in Amsterdam te ontwikkelen en te verzorgen.

2000 - 2003 **Bureau Heffingen**

Als projectleider, informatie analist en vormgever verantwoordelijk voor de inhoud en organisatie van een veelheid van onderwerpen die allen betrekking hebben op handhaving van de Meststoffenwetgeving.

2000 **Noordelijke Hogeschool Leeuwarden, Saxion Hogeschool Enschede**

Als projectleider en docent betrokken bij interactieontwerp opleidingen voor Noordelijke Hogeschool Leeuwarden en Saxion Hogeschool Enschede. Veelal coördinerende en organisatorische werkzaamheden. De opleiding werd door mijzelf en medewerkers van Pentascope verzorgd.

2000 **KPN Telecom**

Projectleider, verantwoordelijk voor de inhoud en organisatie van het opleidingsbouwwerk van Sales Managers van KPN Telecom. Veelal coördinatiewerkzaamheden, contacten onderhouden tussen (externe) opleiders en cursisten van KPN Telecom.

2000 **Inter-Action**

Als projectleider en ontwerper verantwoordelijk voor de inhoud en vorm van de website van Inter-Action. Inter-Action organiseert sportevenementen voor bedrijven en was initiatiefnemer van de Giro voor Ondernemers. De website speelt een cruciale rol in de activiteiten van Inter-Action.

1998 - 2000 **Informatie Beheer Groep (huidige DUO)**

Als teamleider en consultant verantwoordelijk geweest voor het opstellen van GUI (Grafische User Interface) ontwikkelstandaarden, verlenen van consultancy en het ontwerpen van user interfaces en gebruikersondersteuning.

1998 **Rijksdienst voor het Wegverkeer (RDW)**

Uitvoeren van informatieanalyses voor een tweetal grote projecten. In eerste instantie het kentekenen en registreren van brom – en snorfietsen en later het kentekenen van aanhangwagens. Daarnaast richting gegeven aan een project voor het opstellen van GUI-ontwikkelstandaarden.

1997-1998 **CasTel**

Ontwerpen en beschrijven van de bedrijfsprocessen bij CasTel (het huidige Ziggo) Ontwikkelen van een cursus voor het beschrijven van processen en ook het geven van deze cursus. Voor de implementatie en verspreiding van de processen een online omgeving ontworpen en deze ingericht. Tevens betrokken bij de implementatie van een relatiebeheerpakket (Infosale).

1997-1998 **Origin**

Ontwikkelen en geven van een GUI ontwerp opleiding en een opleiding voor het ontwerpen van een website. Daarnaast ook teamleider van de productgroep End User Computing. In deze hoedanigheid verantwoordelijk voor Human Resource Management, coaching en productontwikkeling van deze groep.

1996-1997 **KPN Telecom**

Als (GUI) ontwerper en ontwikkelaar deelgenomen aan project FOCUS. Met een Iterative Application Development (IAD) aanpak werd een applicatie ontwikkeld voor het vastleggen van vragen en reacties van klanten van KPN Telecom: KADO 3.0. (KADO staat voor **K**lanten**D**ossier) Binnen dit project ook verantwoordelijk geweest voor de gebruikersondersteuning van KADO.

1995-1996 **PTT Post**

Ontwerp gemaakt voor de user interface van IBK (InformatieBank Klantenservice). Gebruikte technieken waren functioneel ontwerp, workshops, interviews en prototyping.

1994-1995 **KPN Telecom**

Betrokken bij eerste ontwikkelingen en ontwerpen van het centrale klantendossier van KPN Telecom: KADO. Ontwikkelen opleiding KADO. Als ontwerper en ontwikkelaar bijgedragen aan de realisatie en doorontwikkeling van KADO en de bijbehorende gebruikersondersteuning (online help) Binnen deze werkzaamheden standaarden en richtlijnen opgesteld voor user interface ontwerp

1990-1994 **PTT Post**

Ontwerpen, ontwikkelen en beheren van diverse applicaties op IBM mainframe, Personal Computer en VAX.