



# Tim Schopenhouer

Een open persoon die een pittige studie en werk weet te combineren met een gezonde dosis humor en interesse in mensen en technologie. Daarnaast altijd bezig met kennis en kunde eigen te maken en deze in te zetten om zichzelf en zijn omgeving te verbeteren.

1 januari 1990 - Nederlandse nationaliteit - ongehuwd  
- tim@ikbentim.nl - Nederlands (B2) - Engels (B2)

## OPLEIDING

Februari 2015 - heden

**De Haagse Hogeschool te Den Haag**

Hbo Communication & Multimedia Design  
Propedeuse behaald

September 2013 - januari 2014

**Erasmus Universiteit te Rotterdam**

Wo Sociologie

September 2011 - maart 2013

**Hogeschool Rotterdam te Rotterdam**

Hbo Human resource management  
propedeuse behaald

September 2007 - juli 2010

**ROC Zadkine te Rotterdam**

Mbo 4 Filiaalmanager (BBL)  
diploma behaald

## WERKERVARING

Februari 2018 - juni 2018

**Nijgh Interpartners te Rotterdam**

UX design stagiair

April 2014 - maart 2017

**Just Brands te Rotterdam**

Parttime verkoopmedewerker

November 2011 - juli 2013

**Country House B.V. te Rotterdam**

Fulltime verkoopmedewerker

December 2010 - november 2011

**Peek & Cloppenburg te Rotterdam**

Parttime verkoopmedewerker

Maart 2008 - december 2010

**Kool Classics B.v. te Hillergersberg**

Fulltime verkoopmedewerker

## VAARDIGHEDEN



User research



Concepting



UX Design



Internet marketing

## REFERENTIES

**Country House / Kool Classics**

J.B. Duijn - Bedrijfsleider  
06 - 33 93 54 01

**Just Brands**

S. Vliegthart - Bedrijfsleider  
06 - 29 08 96 83

# Afstudeer informatie

Tijdens het afstuderen zal ik gaan werken aan een oplossing voor een bepaald ontwerpprobleem.

Dit proces zal verlopen volgens het onderstaande CMD ontwerpproces.

Het doel is door middel van het doorlopen van deze fases tot een interactief ontwerp te komen.

De afstudeerperiode zal 17 kalenderweken in beslag nemen en beginnen in februari 2019.

Tijdens deze periode zal ik fulltime binnen de organisatie werken aan een oplossing.

## ONDERZOEKEN, VERTALEN EN DEFINIËREN

Opzetten en uitvoeren van onderzoek in een ontwerpproces om user needs, doelstellingen van de opdrachtgever, gebruikscontext en kansen die de technologie biedt te verkennen. Interpreteren van bevindingen en het trekken van conclusies. Identificeren van ontwerpprincipes en ontwerpuitdagingen.

## CONCEPTUALISEREN

Creëren van concepten die beantwoorden aan de ontwerpuitdagingen en die waarde hebben voor gebruikers, de opdrachtgever en de maatschappij. Inzetten van (user-centred) ontwerpmethoden en creativiteit in het genereren van diverse ideeën.

## VISUALISEREN EN PROTOTYPEN

Creëren van visualisaties en artefacten in het proces van genereren en communiceren van ideeën. Creëren van prototypes die verschijning, functionaliteit, gedrag en user interaction communiceren.

1

## RESEARCH, INTERPRET AND DEFINE

Conduct research within a design process, to explore user needs, business requirements, context of use, and technological opportunities. Interpret findings and draw conclusions. Identify design principles and design challenges.

2

## CREATE CONCEPTS

Create concepts that have value for user, client and society. Utilize (user-centred) design methods and creativity to come up with a range of ideas.

3

## VISUALIZE AND PROTOTYPE

Create visualizations and artefacts in the process of generating and communicating ideas. Create prototypes that communicate their appearance, functionality, behaviour and user interaction.

## EVALUEREN EN VALIDEREN

Testen, evalueren en valideren van ontwerpen en prototypes om inzicht te verwerven in user interacties en ervaringen van gebruikers. Vaststellen in hoeverre user needs zijn vervuld en doelen behaald.

## PLANNEN EN SAMENWERKEN

Individueel werk en werk in teamverband plannen. Samenwerken in (internationale) teams, organisaties, netwerken en gemeenschappen. Een beeld vormen van de eigen rol in een ontwerpteam of project. Effectief en overtuigend communiceren en het overbrengen van werk en ideeën op een inspirerende manier.

## REFLECTEREN

Reflecteren op eigen werk en houding. De ethische, culturele en maatschappelijke implicaties van eigen werk verantwoorden. Reflecteren op technologie en maatschappij en de onderlinge verhouding daartussen.

4

## EVALUATE AND VALIDATE

Test, evaluate and validate designs and prototypes to gain insights into user interactions and experiences and the way needs are fulfilled and goals achieved.

5

## PLAN AND COLLABORATE

Plan individual and team work and collaborate in (international) teams, organizations, networks and communities. Get a sense of one's role in a design team or project. Communicate effectively and convincingly and showcase work and ideas in an inspiring way.

6

## REFLECT

Reflect on one's work and attitude and account for the ethical, cultural, and societal implications of one's work. Reflect on technology and society, and on their interrelationship.

Heb jij of ken jij een stagebedrijf die mogelijk een afstudeeropdracht voor mij heeft binnen de CMD richtlijnen? Stuur mij dan een e-mail via [tim@ikbentim.nl](mailto:tim@ikbentim.nl)