



RANI ŠKRABANJA

AANGENAAM

Ik ben een user-centered designer en professioneel triatlete. Mijn passie voor taal en internationalisering helpen mij om mij te kunnen verdiepen in de noden van anderen en andere culturen.



UX DESIGN

WAAROM UX DESIGN?

Wat mij het meest aantrekt in UX design is de mogelijkheid om echt te luisteren naar de gebruiker. Elke keer dat ik een project begin, verdiep ik me in de ervaringen, behoeften en uitdagingen van de mensen waarvoor ik ontwerp. Door deze gesprekken begrijp ik beter wat ze echt nodig hebben en hoe ik hen het beste kan helpen. Deze inzichten zijn essentieel om een ontwerp te maken dat niet alleen esthetisch is, maar vooral functioneel en waardevol.

Een ander aspect dat me fascineert, is het oplossen van de mismatch tussen design en realiteit. Te vaak zie ik ontwerpen die prachtig op papier staan, maar in de praktijk niet aansluiten bij de werkelijke behoeften van gebruikers. Voor mij ligt de uitdaging in het overbruggen van die kloof en het creëren van oplossingen die in de echte wereld echt werken. Dit proces van afstemmen en verbeteren, totdat het ontwerp precies goed is, geeft me enorm veel voldoening.

Uiteindelijk haal ik de meeste voldoening uit het feit dat ik mensen oprecht kan helpen door middel van UX design. Er is niets bevredigender dan te zien dat een gebruiker een product of dienst met gemak en plezier gebruikt, omdat het precies aansluit bij wat hij of zij nodig heeft. Het idee dat mijn werk een positieve impact heeft op het dagelijks leven van anderen, motiveert me om steeds weer mijn best te doen en verder te groeien in dit vakgebied.

DIT BEN IK

STRESSBESTENDIG

Als een stressbestendige professional, gedij ik in dynamische omgevingen waar snel schakelen en probleemoplossend vermogen essentieel zijn. Mijn ervaring in topsport heeft me geleerd om onder druk te presteren en kalm en gefocust te blijven, zelfs in de meest uitdagende situaties. Deze mindset breng ik mee naar mijn werk, waar ik altijd streef naar de beste resultaten.

TEAMPLAYER

Ik ben een teamplayer in hart en nieren. Samenwerken met collega's om gezamenlijke doelen te bereiken geeft mij energie. Ik geloof dat goede communicatie en het benutten van elkaars sterke punten de sleutel zijn tot succesvolle projecten. Mijn teamleden weten dat ze op mij kunnen rekenen voor ondersteuning, en ik ben altijd bereid om anderen te helpen slagen.

UX DESIGN

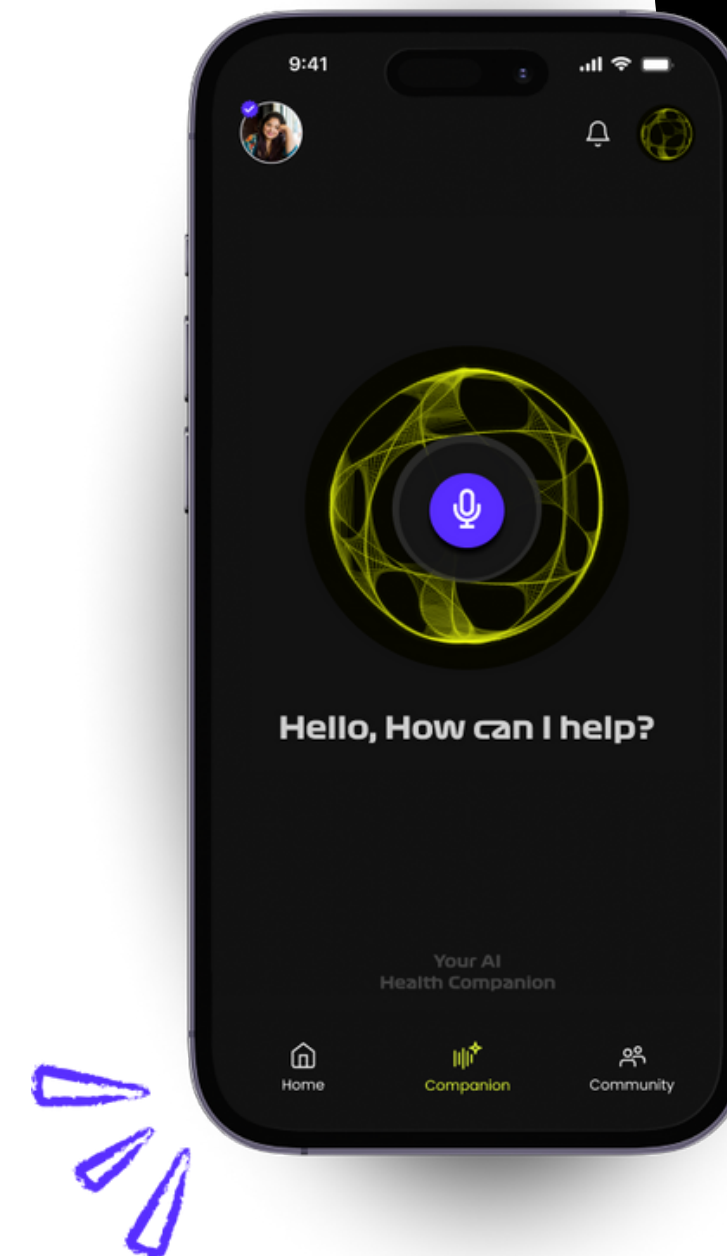
Als UX designer heb ik een sterke focus op het creëren van gebruiksvriendelijke en intuïtieve ontwerpen die naadloos aansluiten bij de behoeften van de gebruiker. Mijn user-centered aanpak zorgt ervoor dat ik de eindgebruiker centraal stel in elk project. Ik luister actief naar feedback, doe grondig onderzoek, en vertaal inzichten in ontwerpen die niet alleen functioneel zijn, maar ook een positieve gebruikerservaring bieden.

STAGE – STELLARAPP.AI

DOEL: DE FOCUS VAN STELLARAPP.AI VERLEGGEN NAAR HYROX-ATLETEN (MOMENTEEL IN UITVOERING)

StellarApp.ai was oorspronkelijk bedoeld als een algemene fitness-trackingapp, maar verlegt nu de focus naar Hyrox-atleten, een groeiende community met unieke trainingsbehoeften. De kernfunctionaliteit is een geautomatiseerde stemassistent die gebruikers begeleidt tijdens hun trainingstraject.

Als onderdeel van mijn stage was ik verantwoordelijk voor gebruikersinterviews om inzicht te krijgen in de trainingsroutines, uitdagingen en verwachtingen van Hyrox-atleten en coaches. Samen met een andere stagiair analyseerde ik de inzichten uit zowel de interviews als de gebruikersenquêtes om belangrijke verbeterpunten te identificeren. Op basis van onze bevindingen heb ik de eerste wireframes uitgewerkt en zijn we nu bezig met het verder ontwikkelen en verfijnen van onze ontwerpen in Figma.

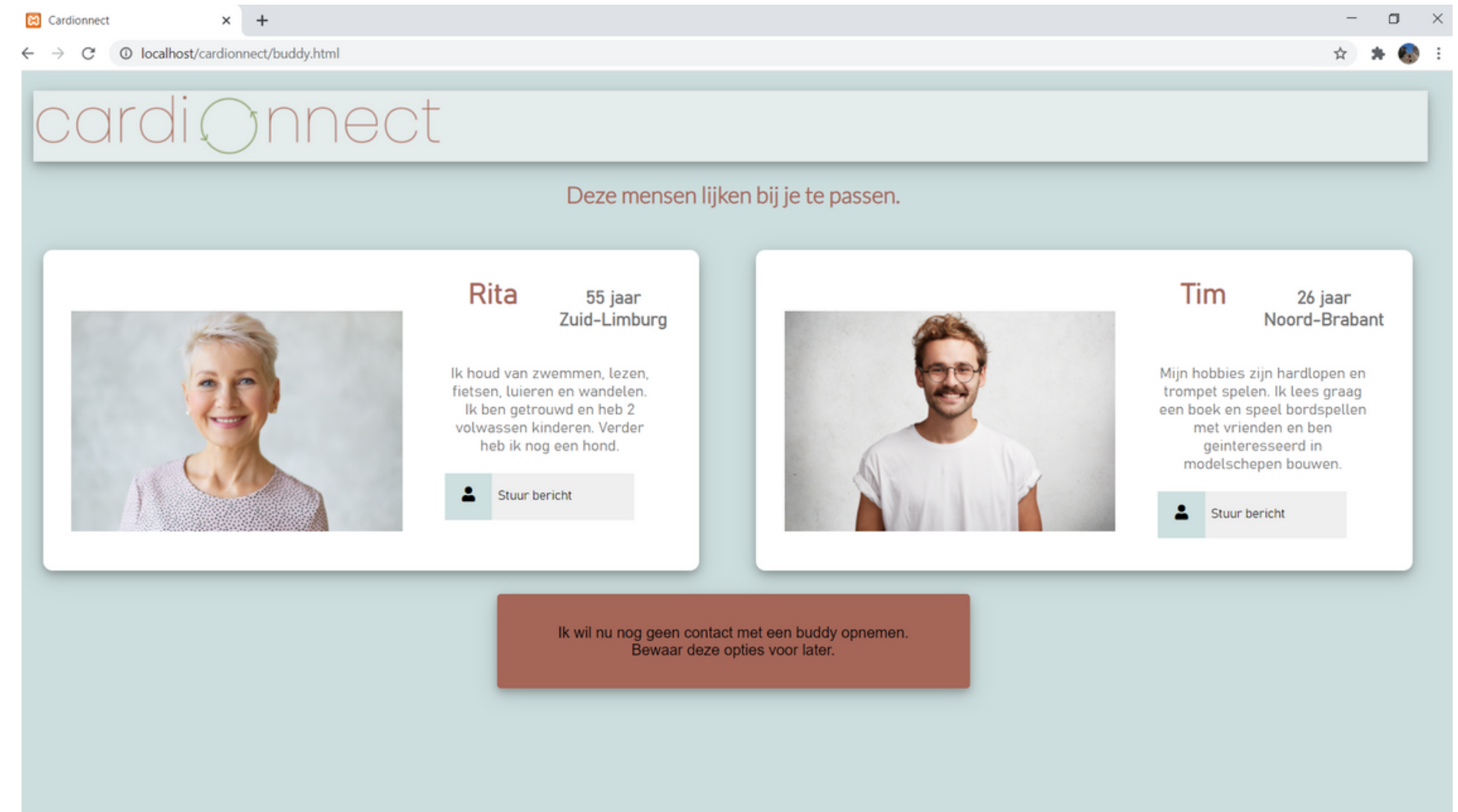


PROJECT – CARDIONNECT

DOEL: HET VERBINDEN VAN HARTREVALIDATIE PATIËNTEN

Hartrevalidatie is bewezen effectief bij verschillende hart- en vaatziekten, maar toch is de deelname laag. Telerevalidatie wordt gezien als de toekomst, omdat het de drempel kan verlagen om deel te nemen aan een revalidatieprogramma, vooral tijdens crisissen zoals de COVID-19-pandemie. Echter, het sociale aspect kan verloren gaan bij revalidatie vanuit huis. Dit project, uitgevoerd in samenwerking met het Máxima Medisch Centrum (MMC), richtte zich op het onderzoeken van peer support in de vorm van een online buddy-systeem om motivatie en sociale ondersteuning te bieden.

Cardionnect is een buddy-systeem dat ik heb ontwikkeld om CR-patiënten aan elkaar te koppelen als buddy's. Ik heb uitgebreid geluisterd naar de behoeften en wensen van patiënten om ervoor te zorgen dat het systeem hen zo goed mogelijk ondersteunt.



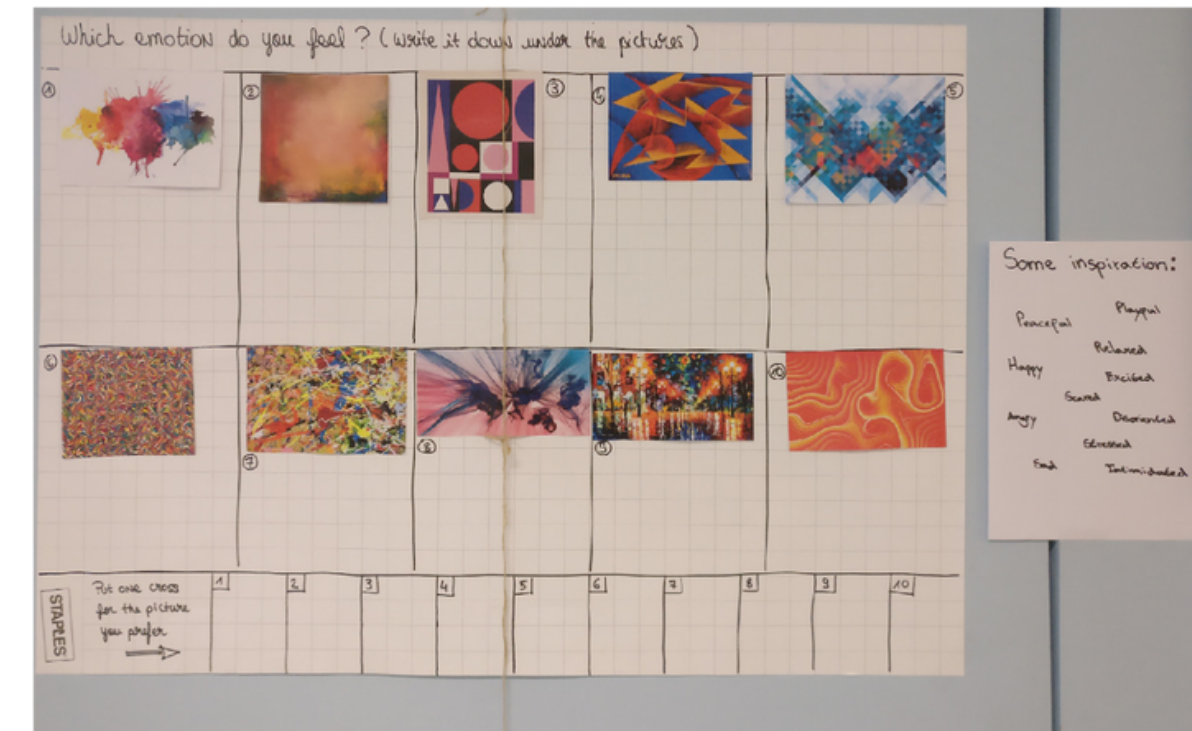
PROJECT – WATER AT WORK

DOEL: HET VOORKOMEN VAN BURN-OUTS (EN BURN-OUT KLACHTEN) BIJ JONGVOLWASSENEN IN BEDRIJVEN IN NEDERLAND

Voor dit project werkten we samen met Interpolis om burn-outpreventie onder jonge volwassenen in bedrijven te bevorderen. Ons doel was om werknemers te stimuleren meer water te drinken door middel van een speelse en sociale benadering. We ontwikkelden het Water at Work (WAW) systeem, dat een competitief element introduceert door teams te belonen wanneer zij waterflessen bijvullen, wat zichtbaar wordt op een kunstwerk dat langzaam onthuld wordt.

Gedurende het project voerden we user tests uit om inzicht te krijgen in het gebruik en de effectiviteit van het systeem. We implementeerden de feedback uit deze tests om het ontwerp te verbeteren, bijvoorbeeld door de interactie met de waterdispenser te vereenvoudigen en het visuele aspect aantrekkelijker te maken.

Het uiteindelijke ontwerp bestaat uit een waterdispenser met een RFID-scanner die waterflessen herkent en gekoppeld is aan een canvas waarop een kunstwerk zichtbaar wordt naarmate het team meer water drinkt. Dit ontwerp bevordert niet alleen hydratatie, maar stimuleert ook sociale interactie en welzijn op de werkvloer.



PROJECT – KOOKO

DOEL: HET STIMULEREN VAN OUDEREN MET DEMENTIE IN VERPLEEGHUIZEN OM DEEL TE NEMEN AAN GROEPSACTIVITEITEN OM HET GEVOEL VAN EENZAAMHEID TE VERMINDEREN.

In dit onderzoek hebben ik samen met mijn team het effect van kooktherapie op het gedrag van ouderen met dementie onderzocht. We wilden weten of begeleidende kookhulpmiddelen hen konden helpen actiever deel te nemen aan groepsactiviteiten.

Tijdens ons kwalitatieve onderzoek, dat bestond uit etnografische studies, interviews en co-design, organiseerden we een kooktherapiesessie, KooKo, in een woongroep binnen Pleyade (een verpleeghuis) met behulp van een tastbaar prototype. De ouderen kregen de taak om in een kleine groep van 4-6 personen fruit te snijden, met hulp van onze begeleidende kookhulpmiddelen.

De belangrijkste resultaten lieten zien dat beloning en feedback essentieel zijn tijdens de kooktherapie; dat het oproepen van zorgzame gevoelens de onderlinge band versterkt; dat hoewel niet iedereen ons hulpmiddel wilde gebruiken, iedereen wel wilde deelnemen aan de groepsactiviteit; dat stemming een grote rol speelt bij deelname; en dat een eenvoudige activiteit voldoende is. Onze bevindingen raadden kooktherapie aan als groepsactiviteit om ouderen met dementie te betrekken en hun eenzaamheid te verminderen.

[illegible]

HIT ME UP!

🖱 www.raniskrabanja.nl

✉ rani.skrabanja@home.nl

📱 +31637558000

[!\[\]\(71ceb62b681518c82e95d615e7265d66_img.jpg\) Rani Škrabanja](#)