



# Laurens Hoogenboom

Het ontwerpen van producten benader ik vanuit een doordachte, op interactie design gebaseerde methodiek, die gegrond is in het analyseren van behoeften, waarden en routines van gebruikers en allerhande systemen, het vertalen hiervan in oplossingen en toepassingen, en het meetbaar valideren van deze producten.

Mijn vrije tijd breng ik door op de fiets, achter de tekentafel, of op- of in de omgeving van paarden.

🇳🇱 Nederlands, Engels    ✉ info@laurenshoogenboom.nl    ☎ +31 6 22 85 48 00    🌐 www.laurenshoogenboom.nl

## ● Werkervaring

2026

### VHB: UI/UX Designer en Ontwikkelaar

Als ontwerper was ik verantwoordelijk voor het vertalen van vragen en feedback van de gebruikers naar nieuwe en/of aanpassingen van bestaande functionaliteiten van Maintis. Hierbij heb ik ervaring opgedaan met:

- Het creëren en analyseren van de **user journeys, persona's en user stories** van diverse gebruikers in hun eigen context en in relatie tot de software van VHB.
- Het aanpassen van bestaande- of creëren van nieuwe **userflows** op basis van gevonden kansen en/of knelpunten.
- Het vertalen van userflows naar **low-fi prototypes (paper prototypes, Balsamiq)** om zo tot een ureninschatting en offertes te komen, en het maken van **hi-fi prototypes (Adobe XD)** geschikt voor ontwikkelaars om te gebruiken als letterlijk referentiemateriaal.
- Het strategisch afstemmen van de representatie van functionaliteiten en data op de **doelen, behoeften, referentiekaders en cognitieve capaciteiten** van de gebruikers.
- Het strategisch afstemmen van ontwerpen op de technische kaders van de gebruikte techstack en bestaande functionaliteiten.
- Het maken van **handleidingen en cursussen** voor het gebruik van de software.
- Het maken van domeinspecifieke (i.e. NEN2767) **iconenbibliotheken en styleguides (Adobe Illustrator)**

Als ontwikkelaar was ik doorgaans verantwoordelijk voor de realisatie van de front-end op basis van de gemaakte designs. Daarbij heb ik ervaring opgedaan met:

- Werk in een agile omgeving waarbij gebruik gemaakt werd van **SCRUM**
- Een diverse techstack: **React, TypeScript, Node.JS, C#, .NET, DevExpress, DevExtreme en MSSQL**
- Het systematisch testen van nieuwe software en het garanderen van de werking van de coreloop van Maintis

2018

Referenties \*: Ben Heijstek, Davide Heijstek

2021

### Lifekeys, Noorwegen: UI/UX Design- en Game Design Stagiair

In deze periode heb ik leiding gegeven aan het ontwerp en de ontwikkeling van een gamified reflectie dagboek. Daarbij heb ik ervaring opgedaan met het vertalen van therapiemethodieken naar game mechanics (**Digital Therapeutics, DtX**), alsook een vrij diverse techstack: **Node.JS, TypeORM, SQLite, TypeScript, React Native en Metro Builder**.

2020

Referentie \*: Gudmunder Ebenezer

*\*Contactinformatie wordt op verzoek verstrekt.*

## Opleiding & Studie

2025

### MsC Communication and Information Sciences: New Media Design

Cijfer: 8

#### Vakken

Interactive Storytelling, Cognition of Visual Narratives, Multimodal Communication, Annotation, Digital Health Communication, Emerging Technologies for Learning, XR Applications, Statistics

#### Scriptie

Een verkenning van hoe oplossingsgerichte therapie verwerkt kan worden in game-based eHealth interventies door gebruik te maken van procedurele retoriek. Vier varianten werden ontworpen, ontwikkeld en getest. Inzichten m.b.t. de effectiviteit van verhalende en procedurele rethoriek werden gevonden.

Referenties \*: Renske van Enschoot, Jan de Wit

2023

2022

### Ba Communication and Multimedia Design

Cijfer: 8

#### Minor

Ontwerp van een digitale buddy in de vorm van een tamagotchi die dusdanig reflecteert op-, en zich aanpast aan de behoeften, waarden en gedrag van de gebruiker, dat het gedragsverandering zou bewerkstelligen.

#### Scriptie

Ontwerp van een VR interventie, gericht op het trainen in het gebruik van fysieke stress verlichtende copingstechnieken. Hardware en software werden volledig ontwikkeld.

Referenties \*: Paul Neervoort, Hugo van Rooij

2018

## Vrijwillergswerk

### Sunglade Ranch, Canada: stalhulp en IT'er

Tijdens mijn verblijf bij Sunglade Ranch was ik verantwoordelijk voor de dagelijkse verzorging van de paarden en het onderhoud van de weilanden, het terrein en de stallen. Daarnaast was ik verantwoordelijk voor het beheer van een webshop en het ontwerpen van diverse trailmaps.

Referentie \*: Lynne Hoff

### Bonte Perdje

Door het Bonte Perdje worden wekelijks paardrijlessen georganiseerd voor mensen met een beperking. Hierbij help ik mee met het klaarmaken van de paarden en het begeleiden van de leerlingen.

Referentie \*: Renate Tolenaars



# Laurens Hoogenboom

Born in the Netherlands, cyclist, and a Dutch fellow at heart.

I approach the design of products, with a thought-through, Interaction Design based methodology, which is grounded in knowing how to analyze the needs, values, and routines of both the user(s) and the system(s), and translating them into solutions and applications, and providing the scientific validation if needed.

In my spare time I ride horses, lead horse riding camps, and create classic art.

🇳🇱 Dutch, Engels

✉ info@laurenshoogenboom.nl

☎ +31 6 22 85 48 00

🌐 www.laurenshoogenboom.nl

## Work Experience

2026

### VHB: UI/UX Designer and Developer

In my role as designer, I was responsible for translating requests and user feedback to new functionalities or changes in existing functionalities of Maintis. While doing so I gained experience with:

- The creation and analysis of **user journeys, personas and users stories** of a diverse spectrum of users in their own context and relative to the software of VHB.
- Updating existing or creating new **userflows** based on found bottlenecks and/or chances found while analyzing the users feedback and/or requests.
- The translation of usersflows into **low-fi prototypes (paper prototypes, Balsamiq)** usable to make reasonable workhour predictions and quotes, and the creation of **hi-fi prototypes (Adobe XD)** suitable as literal reference work for developers.
- The strategic calibration of representations of data and functionality based on the **goals, needs, frames of reference, and cognitive capabilities** of the users.
- The strategic calibration of design in relation to the technical reality of the tech stack used for the development of Maintis.
- The creation of **manuals and tutorials** for the use of Maintis.
- The creation of domain specific (i.e. NEN2767) **icon libraries and style guides (Adobe Illustrator)**.

In my role as developer, I usually was responsible for the realization of the front-end based on the earlier created designs. While doing so I gained experience with:

- Working in an agile context using **SCRUM**.
- A diverse tech stack: **Node.JS, React, TypeScript, C#, .NET, DevExpress, DevExtreme, and MSSQL**.
- Testing new software and making sure that the core loop of Maintis kept working while merging new code into the software.

2018

References\*: Ben Heijstek, Davide Heijstek

2021

### Lifekeys, Norway: UI/UX Design- and Game Design Intern

During this period I designed and lead the development of an gamified reflection diary. While doing so I gained experience with the translation of therapeutic methods into game mechanics (**Digital Therapeutics, DtX**), and the usage of diverse techstack: **Node.JS, TypeORM, SQLite, Typescript, React Native and Metro Builder**.

2020

Reference \*: Gudmunder Ebenezer

*\*Reference contact information is provided on request*

## Education

2025

### MsC Communication and Information Sciences: New Media Design

Grade: 8

#### *Courses*

Interactive Storytelling, Cognition of Visual Narratives, Multimodal Communication, Annotation, Digital Health Communication, Emerging Technologies for Learning, XR Applications, Statistics

#### *Thesis*

Exploration of how Solution Focused Brief Therapy can be operationalized in game-based mental health interventions using Procedural Rhetoric. Four variants were designed, coded and tested. New insights regarding the effectiveness of, and interaction between narrative and procedural rethoric were found.

References \*: Renske van Enschoot, Jan de Wit

2023

2022

### Ba Communication and Multimedia Design

Grade: 8

#### *Minor*

Designed the concept of an digital buddy in the form of an tamagotchi which reflected and adapted to the users' needs and behavior, such that it pushed for durable behavior change.

#### *Thesis*

Designed and developed an VR intervention aimed at training people in using physical stress relieve techniques. Both hardware and software were developed from scratch.

References \*: Paul Neervoort, Hugo van Rooij

2018

## Volunteer work

### Sunglade Ranch, Canada: ranch hand and IT help

During my stay at Sunglade Ranch I was responsible for the daily care of the horses, and the maintenance of the pastures, the terrain and the stables. Besides I was responsible for the management of an webshop and the design of several trail maps.

Reference \*: Lynne Hoff

### Bonte Perdje

Bonte Perdje organizes weekly horse riding lessons for people with a disability. My role is to prepare the horses for the lessons and help the both participants and the instructors during the lessons.

Reference \*: Renate Tolenaars