



# 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

*Interactie ontwerper en front-end ontwikkelaar*

2025

Gedurende deze periode heb ik ervaring opgedaan met het gehele ontwikkelproces van een software applicatie inclusief relevante tools en technologieën:

2021

UX design, UI design (van low-fi tot high-fi), usability testing, React, TypeScript, C#, .Net en SQL.

2020

2018

Referenties \*: Ben Heijstek, Davide Heijstek

### Sunglade Ranch, Canada

Verzorgen en berijden van paarden, ontwerp van een trailmap, borden en het stroomlijnen van een webshop.

### Bonte Perdje

Ondersteunen in het geven van paardrijles aan mensen met een beperking.

### Lifekeys, Noorwegen

*Interactie ontwerper en game design stagiar*

Bij LifeKeys heb ik leiding gegeven aan het ontwikkelen van een MVP van een digitaal reflectiedagboek. Hierbij werd gebruik gemaakt van gamification om de gebruiker mee te nemen in gesuggereerde patroonveranderingen.

Referentie \*: Gudmunder Ebenezer

*\*Contactinformatie wordt op verzoek verstrekt.*

## Opleiding & Studie

2025

### MsC Communication and Information Sciences

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.

2023

Referenties \*: Renske van Enschoot, Jan de Wit

2022

### Ba Communication and Multimedia Design

Grade: 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 stres verlichtende copingstechnieken. Hardware en software werden volledig ontwikkeld.

2018

Referenties \*: Paul Neervoort, Hugo van Rooij



# 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, English

✉ info@laurensHoogenboom.nl

☎ +31 6 22 85 48 00

🌐 www.laurensHoogenboom.nl

## Work Experience

2026

### VHB

*Interaction Designer and Front-End Developer*

2025

During this period, I gained practical experience with the whole development of an software application including relevant technologies and tools:

2021

UX design, paper prototyping, wireframing, UI design on different levels of fidelity, usability testing, React, TypeScript, C#, .Net and SQL.

2020

References \*: Ben Heijstek.  
David Heijstek

2018

### Sunglade Ranch, Canada

Horse care including riding, grooming and hoove trimming. Designed trail maps and signs, and streamlined a webshop.

### Bonte Perdje

Helping in giving riding lessons for disabled people

### Lifekeys, Norway

*Interaction and game design Intern*

At Lifekeys I lead the development of an MVP of an digital reflective diary, which used gamification to engage the user in suggested pattern changes which emerged while keeping the diary.

Reference \*: Gudmunder Ebenezer

*\*Reference contact information is provided on request*

## Education

2025

### MsC Communication and Information Sciences

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 and 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