



Lieke van der Rijk

Experience designer met een onuitputtelijk doorzettingsvermogen voor een betere wereld, waar iedereen elkaar beter begrijpt. Vanuit Rotterdam werk ik op diverse niveaus in ontwerp aan deze voor altijd veranderende opdracht. Van het ontwikkelen van visuals waardoor doelgroep en bedrijf elkaar beter begrijpen tot aan media uitingen ontwikkelen om mijn ideeën en idealen (beter) over te brengen naar de wereld.

Roadmap en toekomst perspectief

In **2012** slaagde ik als een van de jongste van mijn leerjaar voor de **Havo in Natuur, Techniek en Gezondheid**. Ondanks mijn 'beta-brein' en fascinatie voor exacte vakken besloot ik Communication and Multimedia Design te gaan volgen aan Avans Hogeschool in Breda. Deze keuze maakte ik in eerste instantie omdat ik de game-industrie in wilde, maar ontdekte tijdens deze studie mijn passie voor visueel en digitaal ontwerp. Tijdens de minor **Co-Design Studio in 2015** leerde ik deze ontwerpers-taal te gebruiken om problematiek in de wereld te tackelen en mensen dichterbij elkaar te brengen. Deze kennis gebruikte ik ook om in **2016** af te studeren als **Bachelor in Science** met een specialisatie in multimediale vormgeving en auditief ontwerp.

In de zomer van 2016 werd ik werkzaam als **Digital designer en Design thinking coach bij Hackastory**, waar ik journalisten over de hele wereld hielp hun verhaal beter over te brengen aan hun doelgroep. Samen met mijn collega's ontwikkelde ik een methode welke journalisten in hun dagelijks werk kunnen implementeren en coachte hen in het gebruik hiervan.

Na twee jaar besefte ik mij dat ik, zeker in het begin van mijn carrière meer begeleiding wilde ontvangen en maakte de stap naar de functie **Project manager en product owner bij Capica**.

Hier was ik voornamelijk verantwoordelijk voor de communicatie tussen de IT-afdeling en de klanten. Het werd hier echter snel duidelijk dat ik beter tot mijn recht kom als maker of in een adviserende rol binnen het creërende vak.

Daarom besloot ik **eind 2019 mijn baan op te zeggen en op zoek te gaan naar wat ik nu echt zelf wil**. Ik begon mijn vrijwillige functie als **Digital manager bij Ambitieuze Meisjes** en ontdekte daar dat mijn persoonlijke drijfveren goed te combineren zijn met mijn carrière. Begin **2020** begon ik aan het **Designers Identity programma** om o.a. dit nog beter te kunnen onderzoeken. Ik hoop binnen het programma te ontdekken welke ontwerpende taal mij het beste licht en hoe ik plezier heb en houd in mijn werk.

Met deze informatie wil ik aankomende jaren werken aan mijn **rol binnen de wereld van de vrouwen- en mensenrechten**. Ik wil een positief verschil kunnen maken in de wereld door mijn taal en expertise te gebruiken. In eerste instantie wil ik dit doen door de rol van visueel of digitaal ontwerper te beoefenen, maar wil uiteindelijk doorgroeien **tot een adviserende rol binnen of als coach op project basis op het gebied van visuele uitingen en inclusiviteit**.

Samenwerking

Ik heb samengewerkt met Anglia Ruskin University (Cambridge, UK), Avans University of Applied Sciences (Breda), Capica B.V. (Capelle a/d IJssel), Penny Dinners Cork (Ierland), Hackastory, Ecowijk Drimmelen, Clan Lamont Pipe Band (Waalwijk), Kapitaal (Utrecht), Life's Work Lab (Tilburg), AM I Talent dat het maakt, Moholy-Nagy University of Art and Design Budapest met Fundamentals Academy (Hongarije), Interdam B.V. Op projectbasis bij Hackastory werkte ik daarnaast voor IDFA Doclab (Amsterdam), RTL Netherlands, Fontys Academy of Journalism Tilburg, Expertise centre of journalism Eindhoven, Knight Center for Journalism in the Americas (Texas, USA), The Next Web symposium (Amsterdam), University of Amsterdam, KRO-NCRV (Hilversum), Media Development Investment Fund (Praag, Tsjechië), Technical University Delft, Deutsch-Amerikanisches Institut (Heidelberg, Duitsland), VersBeton (Rotterdam), Broeinest Brabant (Tilburg), Dutch Foundation for Literature (Amsterdam)

DI en Project: The Hum

Ik benader Designers Identity als een onderzoek naar mijn identiteit binnen het ontwerplandschap d.m.v. diverse workshops van experts uit het werkveld, zelfexploratie-opdrachten en het ontwikkelen van een eigen project genaamd The Hum.

The Hum wordt een fictieel interactieve ervaring over een natuurlijk fenomeen genaamd E.L.F. (Extremely Low Frequency). Het verhaal zal gaan over het effect wat het op een familie heeft wanneer maar één familielid deze E.L.F. hoort. Ik ontwerp, ontwikkel het concept en bouw uiteindelijk dit project volledig zelfstandig. Het dient daardoor als een onderzoek naar tot welke onderdelen binnen een ontwerpproces ik mij het meest aangetrokken voel.

Het uiteindelijk doel is om dit project als een proof of concept af te ronden voor het einde van de huidige Designers Identity Loop. Daarnaast, en eigenlijk de meest belangrijkste reden, ontwikkel ik dit project ook om iets te maken wat ik oprecht leuk vind en waarbij ik geen verantwoording hoeft af te leggen aan een ander, om zo plezier terug te vinden in het ontwerperschap.

De verdere voortgang van The Hum en andere ontwikkelingen tijdens het Designers Identity programma kun je terug vinden op liekevanderrijk.nl/personal-exploration

Product en dienst mijlpalen

Exulansis

Sensory Experience

Eerste volledig autonoom artistiek onderzoek in de emotionele relatie tussen audio en video, gebaseerd op het fenomeen 'Exulansis'. Exulansis: Het opgeven om over een bepaalde ervaring te vertellen omdat niemand het zich kan voorstellen - waardoor het distantieert van je verdere leven totdat het slechts een herinnering is wat nergens meer echt thuis lijkt te horen.

We Were Lost

Mobile Experience

Vertaalslag van hoe ik samen met mijn partner de tijd na afstuderen ervaar en wat dit met onze mentale staat deed. Een collectie van scènes welke ieder een andere emotie representeert. Wanneer je de app opnieuw opstart komen de scènes in willekeurige volgorde terug om duidelijk te maken dat niemand zijn ervaring na afstuderen hetzelfde zal zijn.

Hackastory Huisstijl

Branding ontwerp

Totale restyling van de Hackastory huisstijl om de groei en doelen van het bedrijf beter te kunnen dragen. Journalistieke verhalen gaan over de wereld en daaraan voorbij, wat ik vertaalde tot het huidige logo en huisstijl. Dit is de eerste volledig rebranding welke volledig zelf in de hand had.

Bound

Mobile Experience

Afstudeerstuk als antwoord op de mentale druk die komt kijken bij informatie overbelasting bij jongeren en de invloed die dit heeft op het ontwikkelen van je identiteit. Bound is een verhalende interactieve ervaring dat gebruik maakt van game-mechaniek, waar audio en visuals in dienst staan van het geschreven verhaal.

ISOJ Hackathon

Design thinking coach met Hackastory

De eerste Hackathon gegeven in America met nieuwe huisstijl en herontwikkelde methodiek. Internationale 2,5-daagse workshop voor het ontwikkelen van tools voor de verantwoordings-journalistiek om het vertrouwen van de lezer in de journalistiek te herstellen en vergroten.

MEMO Budapest Future Probing workshop

Design thinking coach met

Fundamentals Academy

Coaching in future probing workshop week als opening van nieuw kwartaal aan het Moholy-Nagy University of Art and Design Budapest. Focus op het oplossen van problematiek door een kijk te nemen in de toekomst d.m.v. diverse ontwerp technieken. Eerste coaching waar ik zelfstandig voor werd gevraagd.