

# 1. Beschrijf / schets het probleem

Beschrijf je opdrachtgever, investeerder, belangenvereniging:

~~voor~~ keukens loods is de opdrachtgever,  
zij verkopen keukens / keukenapparatuur  
online maar ze hebben ook showrooms  
door heel Nederland

Beschrijf je gebruiker / doelgroep:

consumenten

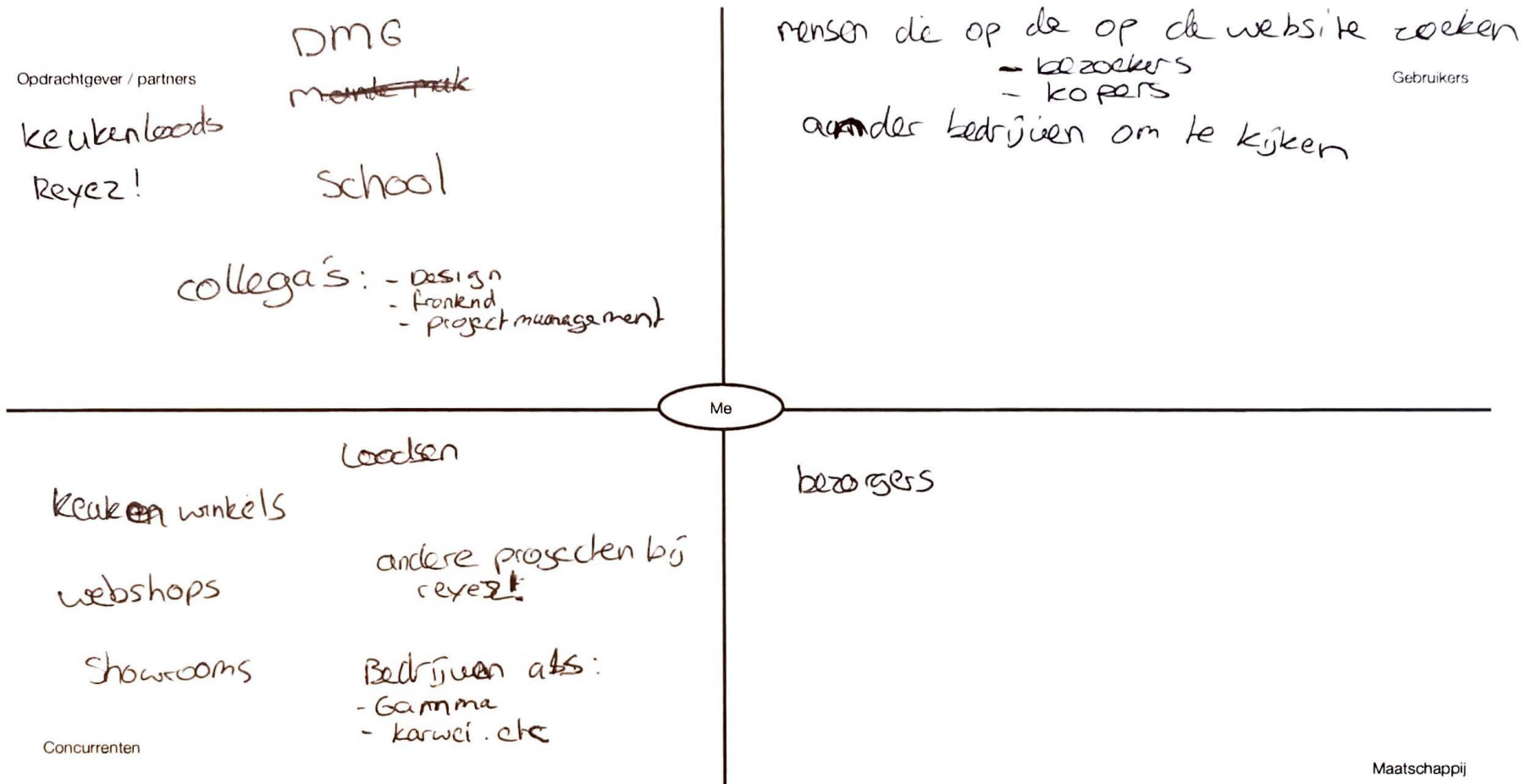
De gebruikers zijn ~~personen~~ die op zoek  
zijn naar keukens / keukenapparatuur  
en dit online zoeken.

Beschrijf of schets het probleem / de behoeften voor zover je dit nu begrijpt (in je eigen woorden, probeer niet meer dan drie zinnen te gebruiken).

De behoefte is om de ~~we~~ huidige website te redesignen zodat de site verbeterd wordt.  
Hierdoor zal de conversie verhoogd worden, maar ~~ook de~~ ~~kan~~ het vertrouwen van de consument  
is van belang. Want een keuken ~~is~~ ~~ge~~ keukenapparatuur is niet iets dat je snel  
koopt.

## 2. De context: stakeholders

Brainstorm daadwerkelijke en potentiële stakeholders voor dit probleem en teken er een mindmap van. Probeer op dit moment zoveel mogelijk stakeholders te bedenken, kwantiteit boven kwaliteit. Wanneer je er geen meer kunt bedenken, probeer een stakeholder dan in subgroepen te verdelen.



### 3. De context: stakeholder analyse

Stakeholder naam & korte beschrijving	Welke behoeftes hebben zij die je zeker weet?	Welke behoeftes vermoed je dat ze hebben?
<p>Gebruiker:</p> <p>De consument</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* ze willen iets kopen</li> <li>* ze willen kwaliteit</li> <li>* ze willen de website vertrouwen</li> <li>* ze informatie opdoen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Het moet goedkoop</li> <li>* ze willen het moet makkelijk gaan</li> </ul>
<p>Opdrachtgever:</p> <p>keulenleeds</p>	<p>vooruit</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* adverteren - persoonlijk / digitaal</li> <li>* de site moet vermeld worden</li> <li>* <del>receptie</del> <del>staf</del> <del>afzet</del> <del>verloft</del> de markt identiteit</li> <li>* <u>cyberseer</u> <u>verhaal</u> aankopen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* goedkoop</li> <li>* of juist niet</li> <li>* snel</li> </ul>
<p>Concurrenten</p>		
<p><del>Receptie</del></p> <p>Rezept!</p>		

## 4. De context: ontwikkelingen / trends (kansen & bedreigingen)

Brainstorm ontwikkelingen en trends. Gebruik de onderstaande prompts om op ideeën te komen.

Bedrijf / commercieel

Sociaal maatschappelijk

Fysiek

Technologisch

voice search

mobile first

social commerce

chatbots

Persuasive  
design

Browser  
Benchmark  
Tests

AI

Animation

Economisch

Politiek

Video marketing

Ethisch

webshop trends

~~3D~~ VR Show room



## 5. Impact - wat zijn de mogelijke ongewenste consequenties?

Pitch je project voor de ethische commissie en noteer alle mogelijke bezwaren:

Be betalen ervoor → veiligheid

gegevens → fraudegevoelens

veel makersmakers de gegevens van de klant

milieu winkel makersmakers minder werk

## 6. Design challenge.

Op basis van alles wat je op de vorige pagina's hebt bedacht, schrijf je jouw design challenge. Formuleer meerdere design challenges, vanuit verschillende perspectieven, het perspectief van de opdrachtgever, het perspectief van de gebruiker en jouw perspectief als ontwerper. Overleg met je studietoelingsgidsler met het beste is.

Hoe kan <beschrijving opdracht> voor <opdrachtgever> / <gebruiker> helpen om / zorgen voor <doel te bereiken> zonder dat / waarbij <uitdaging voor jou als ontwerper>

/ Hoe kan een workshop voor bewoners van huurwoningen, nl. zorgen voor een betere leefomgeving  
besteding en conversie