

# Projectplan

## *Sollicitatieprocedure met AI*

*Livewall*  
*Tilburg*

Datum	:	15/9/2023
Versie	:	V1.0
Auteur	:	Ilse, Niels, Lucas, Tamas, Ertan, Darchinou, Mitchel

## Versie

Versie	Datum	Auteur(s)	Wijzigingen
0.1	15/09/2023	Ilse, Niels, Lucas, Tamas, Ertan, Darchinou, Mitchel	Document aangemaakt en aangepast
1.0	15/09/2023	Ilse, Niels, Lucas, Tamas, Ertan, Darchinou, Mitchel	Document af

## Inhoudsopgave

### Contents

1.	Projectopdracht .....	4
1.1	Context .....	4
1.2	Doel van het project.....	4
1.3	De opdracht .....	5
1.4	Scope.....	5
1.5	Randvoorwaarden .....	6
1.6	Onderzoeksvragen .....	6
2.	Aanpak en Planning .....	7
2.1	Aanpak.....	7
2.1.1	Testaanpak.....	7
2.2	Onderzoeksmethoden .....	7
2.3	Opdeling van het project.....	8
2.4	Tijdplan .....	9
3.	Projectorganisatie .....	10
3.1	Teamleden.....	10
3.2	Communicatie.....	10
3.3	Configuratiemanagement .....	11

# 1. Projectopdracht

## 1.1 Context

LiveWall is een creatief digitaal bureau dat gespecialiseerd is in het ontwikkelen van platforms, apps, gaming- en engagement tools, social campagnes en marketingstrategieën, evenals het organiseren van (hybride) evenementen. Ze staan bekend om hun passie voor creativiteit en hun vermogen om content te creëren die niet alleen voldoet aan de verwachtingen van hun klanten, maar ook aan de wensen van de klanten van hun gebruikers en klanten.

Er wordt tegenwoordig veel meer gebruik gemaakt van AI. Bij LiveWall werkt Bas Couwenberg als Innovation Manager met GenAI. Dit betekent de AI waarbij beeld, tekst of geluid wordt gegenereerd. Bas liet een paar voorbeelden zien van projecten waarbij GenAI gebruikt wordt. Dit is bijvoorbeeld een eventcreator-website of een newscaster. De algemene vraag is nu: hoe zal de toekomstige designwereld eruitzien door het gebruik van AI?

## 1.2 Doel van het project

### Doel van het project:

Het doel van dit project is om te onderzoeken hoe GenAI kan worden ingezet om werknemers en werkgevers te ondersteunen in het sollicitatieproces. Het project richt zich op het vinden van oplossingen voor verschillende aspecten van het sollicitatieproces, waaronder het solliciteren voor banen, het screenen van medewerkers, het verstrekken van inhoudelijke ondersteuning aan werkgevers en het verbeteren van de toekomstige onlinegebruikerservaring.

### Probleemstelling of kans die benut moet worden:

- **Probleemstelling:** Het sollicitatieproces kan voor zowel werkzoekenden als werkgevers tijdrovend en complex zijn. Werkzoekenden moeten vaak veel tijd besteden aan het aanpassen van hun cv's en sollicitatiebrieven aan specifieke functie-eisen, terwijl werkgevers veel sollicitaties moeten doorlopen om geschikte kandidaten te vinden. Dit kan leiden tot inefficiëntie en gemiste kansen in het wervingsproces.
- **Kans:** GenAI biedt de mogelijkheid om het sollicitatieproces te stroomlijnen en te verbeteren door geautomatiseerde creatie van sollicitatiedocumenten, het screenen van cv's en het personaliseren van communicatie met sollicitanten. Het benutten van deze technologie kan leiden tot een efficiënter en effectiever sollicitatieproces.

### Gewenste situatie:

- De gewenste situatie is een sollicitatieproces dat geoptimaliseerd is met behulp van Generative AI-technologie. Werkzoekenden moeten in staat zijn om op een efficiënte en gepersonaliseerde manier te solliciteren voor banen, terwijl werkgevers in staat moeten zijn om snel gekwalificeerde kandidaten te identificeren en te communiceren met sollicitanten. Dit proces moet de wachttijden verkorten en de tevredenheid van zowel werkzoekenden als werkgevers verhogen.

### Voordelen van het project:

- **Efficiëntie:** Het project beoogt het sollicitatieproces efficiënter te maken, waardoor zowel werkzoekenden als werkgevers tijd en moeite kunnen besparen.
- **Personalisatie:** Door GenAI te gebruiken, kunnen sollicitatiedocumenten en communicatie met sollicitanten worden gepersonaliseerd, wat de kansen op succes vergroot.
- **Verbeterde gebruikerservaring:** Het streven is naar een verbeterde onlinegebruikerservaring voor zowel werkzoekenden als werkgevers, waardoor het sollicitatieproces minder stressvol en meer afgestemd wordt op individuele behoeften.

### 1.3 De opdracht

De opdracht is om te kijken naar hoe generative AI werknemers/werkgevers kan helpen in het sollicitatieproces.

Het eindresultaat moet minimaal voldoen aan een helder concept dat goed over te dragen is waarmee Livewall verder mee zou kunnen. We willen minimaal een 'klein' werkend prototype opleveren.

### 1.4 Scope

Tot het project behoort:	Tot het project behoort niet:
1 Schetsen/ Wireframes	1 Direct inzetbare Tool
2 Prototypes	2 Brandguide
3 Adviesdocument	3 Nieuw ontwikkelde AI
4 Stylescape	4
5 Onderzoeksdocument	5
6 Moodboard	6
7 Presentaties	7

## 1.5 Randvoorwaarden

Livewall wil graag dat wij nadenken over hoe AI gebruikt kan worden in de toekomst. Daarom is het van belang dat AI centraal staat in ons prototype. Verder moet het prototype een positieve impact hebben op het door ons gekozen proces, namelijk het sollicitatieproces.

Gebruik van AI voor alle onderdelen is toegestaan. Natuurlijk is het wel belangrijk dat de kwaliteit hoog blijft. Bij het gebruik van AI zullen we de resultaten goed in de gaten moeten houden en zelf aanpassen waar nodig. In het concept zelf mogen we denken aan de kwaliteit van AI over 5 tot 10 jaar. Dit betekent dat bijvoorbeeld text-to-image en text-to-video in het prototype gebruikt mogen worden.

De randvoorwaarden van Fontys zijn dat we zelf moeten wel een volledig project doorlopen en uiteindelijk een werkend prototype leveren voor ons concept. Dit betekent dat we grondig onderzoek moeten doen en een design van hoge kwaliteit moeten leveren. Hiervoor is het belangrijk dat we een iteratief proces gebruiken en gedurende het project veel feedback vragen.

## 1.6 Onderzoeksvragen

**Hoofdvraag:** Op welke manieren kunnen we kunstmatige intelligentie (AI) inzetten om het sollicitatieproces te verbeteren?

### Onderzoeksvragen:

- Wie is de doelgroep? **Lucas**
- Hoe kunnen we de doelgroep bereiken? **Lucas**
- Wat zijn de grootste irritaties/problemen bij het sollicitatieproces? **Ilse**
- Wat verwachten werkzoekenden bij een sollicitatieproces? **Ilse**
- Wat zijn de verwachtingen van ontwikkelingen in GenAI in de aankomende 5 tot 10 jaar?
- Hoe solliciteren mensen voor een baan? **Ilse**
- Hoe wordt AI in deze tijd al toegepast bij het sollicitatieproces? **Dash**
- Wat zijn de mogelijke voordelen van het gebruik van AI bij het analyseren van sollicitatiebrieven en motivatiebrieven?
- Welke ethische en juridische overwegingen moeten worden genomen bij het gebruik van AI in het sollicitatieproces? **Tamás**
- Welke specifieke taken en processen binnen het sollicitatieproces kunnen worden geautomatiseerd met behulp van AI? **Dash**
- Wat zijn de uitdagingen van AI in het sollicitatieproces met betrekking tot vooroordelen en discriminatie? **Tamás**
- Op welke manieren kan AI-werkgevers helpen bij het voorspellen van de prestaties en toekomstige succes van nieuwe medewerkers?
- Hoe kunnen werkgevers AI inzetten om hun wervingsprocessen aan te passen aan veranderende marktomstandigheden en arbeidstrends?

## **2. Aanpak en Planning**

### **2.1 Aanpak**

In dit project maken we gebruik van de Double Diamond-methode, die het project opsplitst in vier fasen: Discover, Define, Develop en Deliver.

- In de Discover fase gaan we diepgaand onderzoek doen en verzamelen we inzichten om het probleemgebied volledig te begrijpen.
- Vervolgens, in de Define fase, zullen we de verzamelde informatie gebruiken om de scope van het project duidelijk te definiëren en concrete doelstellingen te stellen.
- In de Develop fase zullen we actief werken aan het ontwikkelen van oplossingen, prototypes of andere relevante projectonderdelen.
- Ten slotte, in de Deliver fase, zullen we de voltooide resultaten aanleveren en eventuele verdere iteraties of aanpassingen uitvoeren.

Daarnaast combineren we de Double Diamond-methode met de Scrum-methode, waarbij we werken in sprints van twee weken. Aan het begin van elke sprint houden we stand-up meetings waarin we de sprintplanning bespreken en de verwachtingen voor de oplevering/demo vaststellen. Na afloop van elke sprint organiseren we een retrospectieve om te reflecteren op wat goed en minder goed ging, en hoe we de volgende sprint kunnen verbeteren.

#### **2.1.1 Testaanpak**

In ons project maken we gebruik van de volgende testmethodes:

- Usability testing: Deze methode stelt ons in staat om de gebruiksvriendelijkheid van onze producten of systemen te evalueren door gebruikers daadwerkelijk te laten interacteren met het product. We observeren hun gedrag en verzamelen feedback om eventuele usability-problemen te identificeren en op te lossen. Dit zorgt ervoor dat ons product beter aansluit bij de behoeften en verwachtingen van de gebruikers, wat leidt tot een verbeterde gebruikerservaring.
- Thinking aloud: Deze methode omvat het vragen aan gebruikers om hardop te denken terwijl ze taken uitvoeren of door een systeem navigeren. Het stelt ons in staat om inzicht te krijgen in de gedachten en overwegingen van de gebruiker tijdens het gebruik van ons product. Dit helpt bij het identificeren van knelpunten en problemen in de gebruikerservaring, omdat we kunnen begrijpen hoe gebruikers denken en reageren op verschillende interface-elementen. Dit inzicht is waardevol bij het verbeteren van de bruikbaarheid en effectiviteit van het product.

### **2.2 Onderzoeksmethoden**

In dit project maken we gebruik van diverse onderzoeksmethodes om een grondig begrip te krijgen van de uitdagingen en behoeften:

- Literature study: We voeren een literatuurstudie uit om bestaande kennis en inzichten met betrekking tot ons projectgebied te verzamelen en te begrijpen.
- (Expert)Interview: We houden interviews, zowel met experts op het gebied als met potentiële gebruikers, om diepgaande inzichten te verkrijgen en waardevolle perspectieven te verzamelen.
- Affinity map: We maken gebruik van affinity maps om informatie te organiseren, patronen te identificeren en inzichten te destilleren uit de verzamelde gegevens.

- Persona: We creëren persona's om een menselijk gezicht te geven aan onze doelgroep, waardoor we ons beter kunnen inleven in hun behoeften en uitdagingen.
- Empathy map: Met behulp van empathy maps proberen we de emoties, behoeften en ervaringen van onze gebruikers beter te begrijpen, waardoor we empathischer kunnen ontwerpen.
- Proof of concept: We ontwikkelen proof of concepts om de levensvatbaarheid van bepaalde ideeën of oplossingen te testen voordat we volledige implementatie overwegen.
- HMW-vragen (How Might We): We formuleren HMW-vragen om creatieve discussies te stimuleren en nieuwe perspectieven te ontdekken bij het oplossen van problemen.
- User stories: We gebruiken user stories om de functionaliteiten en use cases vanuit het perspectief van de gebruiker te beschrijven, waardoor we de ontwikkelingsprioriteiten kunnen vaststellen.
- Customer journey: We analyseren de klantreis om te begrijpen hoe gebruikers met ons product of dienst omgaan, en waar zich kansen voor verbetering voordoen.

Deze diverse onderzoeksmethodes stellen ons in staat om begrip te krijgen van het project en om weloverwogen beslissingen te nemen tijdens het ontwerpen en ontwikkelen.

## 2.3 Opdeling van het project

<b>Sprint 0 - week 1</b>	Debriefing opstellen Projectplan opstellen
<b>Sprint 0 - week 2</b>	Inzicht krijgen in opdracht en documenteren
<b>Sprint 1 - week 1</b>	Begin eerste iteratie design prototype
<b>Sprint 1 - week 2</b>	/
<b>Sprint 1 - week 3</b>	Eerste iteratie design prototype af Presentatie: Wat hebben we gedaan/gemaakt? Feedback: Wat kan er beter aan het design?
<b>Sprint 2 - week 1</b>	Begin tweede iteratie design prototype
<b>Sprint 2 - week 2</b>	Tweede iteratie design prototype af Presentatie: Wat hebben we gedaan/gemaakt afgelopen 2 weken? Feedback: Wat kan er beter aan het design?
<b>Sprint 3 - week 1</b>	Begin derde iteratie design prototype
<b>Sprint 3 - week 2</b>	Derde iteratie design prototype af Presentatie: Wat hebben we gedaan/gemaakt afgelopen 2 weken? Feedback: Wat kan er beter aan het design?
<b>Sprint 4 - week 1</b>	Einddesign prototype
<b>Sprint 4 - week 2</b>	Documentatie project samenstellen Presentatie: Einddesign



## 2.4 Tijdplan

Fasering	Effort	Start	Gereed
1 Oriëntatiefase		11/09	22/09
2 Design/onderzoekfase		25/09	6/10
3 Developmentfase		09/10	27/10
4 Developmentfase 2		30/10	10/11
5 Developmentfase 3		13/11	24/11
6 Developmentfase 4		27/11	1/12
7 Opleveringsfase		04/12	8/12

### 3. Projectorganisatie

#### 3.1 Teamleden

Naam + tel + e-mail	Afk.	Rol/taken	Beschikbaarheid
Tamás – 0619066966 – <a href="mailto:Tamasvanwijk@gmail.com">Tamasvanwijk@gmail.com</a>	NVT	NVT	Alle (school)dagen
Ertan – 0681831495 – <a href="mailto:ertan_ertem@hotmail.com">ertan_ertem@hotmail.com</a>	NVT	NVT	Alle (school)dagen
Ilse - 06 83397883 - <a href="mailto:509552@student.fontys.nl">509552@student.fontys.nl</a>	NVT	NVT	Alle (school)dagen
Niels – 06 22266263 - <a href="mailto:509147@student.fontys.nl">509147@student.fontys.nl</a>	NVT	NVT	Alle (school)dagen
Mitchel – 0623683030 <a href="mailto:498859@student.fontys.nl">498859@student.fontys.nl</a>	NVT	NVT	Alle (school)dagen
Darchinou – 0631204909 <a href="mailto:431094@student.fontys.nl">431094@student.fontys.nl</a>	NVT	NVT	Alle (school)dagen
Lucas – 0631389078 <a href="mailto:515404@student.fontys.nl">515404@student.fontys.nl</a>	NVT	NVT	Alle (school)dagen

#### 3.2 Communicatie

##### Bedrijfsbegeleider:

We zullen voornamelijk contact met Bas onderhouden via e-mail. Daarnaast zullen we communiceren door middel van demonstraties en presentaties, oftewel mondeling. Deze demo's en presentaties zullen om de twee weken plaatsvinden.

##### Docentbegeleider:

Ons contact zal voornamelijk verlopen via e-mail, teams en persoonlijke ontmoetingen voor vragen. Daarnaast zullen we ook mondeling communiceren door middel van demonstraties en presentaties. Deze demo's en presentaties zullen om de twee weken plaatsvinden.

##### Teamleden:

In de groep zal communicatie plaatsvinden via onlinekanalen en persoonlijk op school. Het zal ongeveer gelijk verdeeld zijn, met 50% online en 50% in persoon. Op dinsdag en donderdag zullen de activiteiten online plaatsvinden, terwijl woensdag en vrijdag in persoon zullen zijn. Op maandag wisselen we af tussen online en in persoon, om de week. Verder hebben we als groep afgesproken om elke dag om 9:30 te beginnen met een stand-up, en na de lunch een evaluatie te houden.

### **3.3 Configuratiemanagement**

Gedurende het project zal alle belangrijk informatie gedeeld worden via Microsoft Teams, daarom zal daar ook alle documentatie geplaatst worden. Alle documenten zullen georganiseerd bewaard worden in de daarvoor bestemde mappen. Documenten zullen niet worden verwijderd, maar naar een daarvoor bestemde prullenbak-map worden verplaatst.

Tijdens dit project doorlopen we alle fases voor het maken van een prototype. Vandaar dat elke fase een eigen map heeft voor bestanden. Dit zijn mappen voor onderzoek, designs en producten. Ook hebben Scrum (sprint retrospectives) en algemene documentatie (debriefing, samenwerkingscontract) een eigen map. Elk iteratief proces van een product zal in een apart map plaatsvinden, waarin alle versies bewaard blijven.

Eventuele programmeercode zal bewaard blijven in een gezamenlijk GitLab project. Hierin houden we de standaard mapstructuur aan van een website.