

Leeswijzer:

“HOE ONTWIKKEL JE EEN GEBRUIKSVRIENDELIJKE MOBIELE INTERFACE VOOR EEN KENNISPLATFORM, WAARBIJ REKENING WORDT GEHOUDEN MET HET VOLGEN, DELEN EN REAGEREN OP USER-GENERATED CONTENT?”

Mathijs van der Kuijp – HBO-ICT Media Design S6 Fontys Hogeschool

GEGEVENS

ICT Media Design Semester 6 Opdracht
Ecodorp Boekel – Global Goals Community

Gegevens student

Naam: Mathijs van der Kuijp
Studentnummer: 382255
Studie: Voltijd, ICT & Media Design
Studieperiode: Semester 6

Gegevens opdracht

Bedrijf: Ecodorp Boekel, Global Goals Community
Opdrachtgevers: Ad Vlems, Ronald Hazelzet
Locatie: Boekel

Gegevens coaches

Naam: Joris Ariens, Sam van der Heijden

OPDRACHT

De opdracht

Initiatief nemer Ad Vlems en zijn rechterhand Ronald Hazelzet werken samen aan een duurzaam project genaamd Ecodorp. Dit is een nieuwe wijk in ontwikkeling, in Boekel.

Vanuit dit project hebben zij “Global Goals Community” opgezet. Een kennisplatform waarop kennis met betrekking tot de 17 ontwikkelingsdoelen van de Verenigde Naties gedeeld worden. Deze website is ontwikkeld door eerdere Fontys studenten.

Er is door de opdrachtgevers geconstateerd dat 45 procent van de gebruikers de website bezoeken vanaf een mobiel apparaat. Dit aantal neemt gestaagd toe. Echter is de huidige website hier nog niet voor geoptimaliseerd. Optimalisaties liggen er in de interface en het volgen, delen en reageren op content op de website.

De opdracht is echter enigszins gewijzigd door een nieuwe uitdaging vanuit de Verenigde Naties. De Verenigde Naties heeft een uitdaging, genaamd “Race to Resilience” opgezet, waarmee het bedrijven, organisaties en mensen uitdaagt om bij te dragen aan de klimaat veranderingen.

De nieuwe opdracht houdt in om een kennisplatform, zoals de Global Goals Community, te ontwikkelen die enkel gericht is op ontwikkelingsdoel nummer 13, klimaat verandering. Dit kennisplatform maakt dan kans om door de Verenigde Naties gebruikt te worden als tool voor de “Race to Resilience”: Om informatie, concepten en kennis met betrekking tot de uitdaging en klimaat verandering te verzamelen en verspreiden.

Onderzoeksvraag

Hoe ontwikkel je een gebruiksvriendelijk mobiel interface voor een kennisplatform, waarbij rekening wordt gehouden met het volgen, delen en reageren op user-generated content.

Doelstelling

Het doel is om binnen de 9 weken een betere gebruikers ervaring te creëren voor mobiele gebruikers van de Global Goals Community website. Daaronder vallen ook het verbeteren van het vinden, volgen, delen en reageren op de website en de user-generated content.

Onder de nieuwe opdracht is het doel om een kennisplatform te ontwerpen en uit te werken tot, minimaal, een functionerend prototype. Dit kennisplatform maakt dan kans om door de Verenigde Naties gebruikt te worden als hun “Race to Resilience” tool.

PROCES

[Link](#) naar Portfolio.

[Link](#) naar verklarende woordenlijst.

Dit project is doorlopen in zes fases. Hieronder volgt een korte samenvatting van elke fase. Houdt er rekening mee dat sommige fases overlapping hebben met andere fases.

Oriëntatiefase

In de oriëntatiefase is er verdieping gezocht in de opdracht. Er is geanalyseerd wat de opdracht inhoudt doormiddel van een kort literatuur onderzoek. Hieruit zijn de hoofd en deelvragen van de opdracht opgesteld. De deelvragen zijn enigszins gewijzigd door de gewijzigde opdracht.

Onderzoekfase

In deze fase is er gedaan naar de opgestelde deelvragen. Doormiddel van literatuur onderzoek naar digitale platformen, waaronder kennisplatformen, is er een bredere kennis over de inhoudt van de opdracht en het gewenste product vergaard.

Ook is er onderzoek gedaan naar de kwaliteiten van een mobiel interface. Binnen dit onderzoek is er gekeken naar pagina's, design principes en good & bad practice voor een mobiele interface.

Verder is er een analyse gemaakt over het posten van oplossingen op andere kennis platformen, hierbij is er tevens eens sitemap gemaakt, om inzichtelijk te krijgen hoe deze zijn opgebouwd. Door een heuristische analyse af te nemen met betrekking tot het posten op Wikipedi is er verdieping gezocht in deze analyse.

Conceptfase

De conceptfase is begonnen met een trend analyse. Hierin is er gekeken naar verschillende trend analyses van grote en kleinere UX gerelateerde bedrijven of organisaties en is er een conclusie getrokken.

Doormiddel van een brainstorm-101 sessie zijn er website-elementen bedacht en door een dot-voting methode is de relevantie bepaald.

Naar aanleiding van alle resultaten uit de onderzoeksfase, de trend analyse en de brainstorm zijn er digitale schetsen gemaakt. Na verschillende iteraties is er een definitief ontwerp gekozen.

Testfase

In de test fase zijn er testplannen opgesteld en digitaal gebruikersonderzoeken afgenomen via de online tool Maze. Deze onderzoeken hadden betrekking tot specifieke onderdelen van de website.

De resultaten van de gebruikers onderzoeken zijn gerapporteerd en geanalyseerd. De conclusies hieruit zijn meegenomen in de realisatie of toegevoegd aan het overdracht document als advies.

Prototypefase

In de prototype fase is er gekozen voor het framework NextJS voor de mobiele applicatie. Dit framework heeft interessante mogelijkheden voor client- en server-side rendering van user-generated pagina's.

Binnen de scope van het project is ervoor gekozen om enkel het front-end te ontwikkelen. Hierbij is wel rekening gehouden met het uitvoeren van voorbereidend werk doormiddel van lokaal test-data.

Notitie. Alle onderstreepte teksten zullen worden voorzien van een URL link naar het betreffende document.

Overdrachtfase

In de eindfase is er een overdracht document opgesteld met daarin uitleg van de bestanden, gebruikte tools, conclusies en adviezen. Tevens is er op de repository (op Gitlab) een wiki aangemaakt met alle informatie omtrent de opbouw en development van de applicatie. Hierin zitten ook verwijzingen naar de onderzoeken, het ontwerp en de gebruikersonderzoeken.

CONCLUSIE

Het **eindresultaat** van dit project is een low-fidelity clickable prototype met basis-functionaliteiten voor een kennisplatform, ondersteund door onderzoeken en analyses en voorzien van een overdracht document en wiki.

De vervolg stappen die nu genomen moeten worden hebben betrekking tot het toevoegen van een database (verbinding) voor de applicatie en een back-end voor het beheer van het platform. Hiervoor zijn al stappen genomen door onder andere de applicatie te voorzien van lokale test data.

REFLECTIE

Binnen dit project heb ik gewerkt aan een hele ontwikkel-cycles. Van het onderzoeken, designen en testen tot de development. Daarnaast ben ik ook bezig geweest met het managen van het project en de project groep. Ik voelde mij verantwoordelijk voor de voortgang en samenwerking binnen de groep. Hiervoor heb ik me sterk gemaakt en naar aanleiding van een gesprek hebben we goede en duidelijke afspraken gemaakt. Het project en de communicatie verliep goed daarna en daar bij ik enorm tevreden mee.

Voor de development heb ik, in samenspraak met de projectgroep, gekozen voor een vrij nieuw framework, genaamd NextJS. Voorheen was ik niet bekend met het framework en ik heb veel tijd gestopt het ontwikkelen van de benodigde vaardigheden om goed gebruik te maken van dit framework. Hiermee toon ik aan dat ik een leergierige en harde werker ben die zich graag ontwikkeld.

BEWIJS

Het project is in groepsverband uitgevoerd, maar alles waar ik naar refereer en vertel zijn producten, onderzoeken, etc. waar ik aan heb gewerkt.

1. Strategie & Concept: De student kan in maatschappelijke context door middel van exploratief onderzoek trends & kansen signaleren en deze vertalen naar zinvolle en vernieuwende product concepten.

a. Trends

Voor de ontwerpfase heb ik een trend analyse gemaakt van de mobiele design trends. Verschillende trends zijn vervolgens toegepast in het ontwerp.

b. Concept

Ik heb een site-map gemaakt van content posten op andere kennis platforms en een analyse hierover uitgevoerd. Tevens heb ik een heuristische analyse gemaakt van het plaatsen van een artikel op Wikihow. De bevindingen daaruit, en uit het trend onderzoek zijn vervolgens toegepast in het ontwerp.

2. Strategie en concept: De student kan de commerciële haalbaarheid van het product(concept) onderbouwen en uitvoeren.

a. Business-model

Gezamenlijk met de projectgroep is er een business canvas model gemaakt.

b. Marketing

-

c. Communicatie

Binnen de projectgroep heeft een ieder om de week de leiding gehad binnen het project. Voor de wekelijkse meetings met de opdracht gevers heb ik een presentatie template opgezet.

3. Professionele ontwikkeling: De kwaliteiten en talenten van de student komen tot uiting in zijn studie- en beroepshouding

a. Professionele houding

Ik heb, op suggestie van mijn semestercoach, de opzet van het samenwerken aangepakt, omdat het niet goed liep. Een Agile werk methode met een dagelijkse opstart en een wekelijkse afsluiten, een wekelijkse groepsleider en het gebruik van Trello zijn hier onderdeel van.

4. User Experience en User Centered Design: De student kan door middel van een ucd process alle raakvakken van de gebruiker met het product zo vormgeven dat de bedoelde gebruikerservaring bereikt wordt.

a. Design (zowel visueel als interactie)

Het ontwerp maakt gebruik van de huidige design principes, is gebaseerd op analyses van andere kennis platformen en maakt gebruik van huidige mobiele design trends.

b. User Experience

Een heuristische analyse van een ander kennis platform (Wikihow) is uitgevoerd ter bevordering van het concept.

c. Gebruikersonderzoek

Doormiddel van de online tool Maze een gebruikersonderzoek uitgevoerd van de

“Write a solution” pagina’s. De uitkomsten zijn geanalyseerd en vormen een advies.

5. Design en development: De student kan zelfstandig ICT & Media Design oplossingen realiseren, testen en overdragen.

In de overdracht documentatie en wiki pagina’s van de repository op GitLab staat alle informatie m.b.t. het importeren en starten van de applicatie, ook staat er per pagina beschreven wat er gedaan is en nog gedaan moet worden.