

## Opgave

Dit project focust zich op kleine teams, b.v. een vakgroep, een kleine onderneming of een afdeling van een onderneming; denk 20 à max. 25 personen. Het doel is het beheer van alle roerende goederen: materiaal allerhande, boeken, audiovisueel materiaal, tablets enz...; alles waarvan het redelijkerwijze nuttig is te weten wie het in bezit heeft of waar het zich bevindt. Werknemers moeten minstens vlot kunnen zien wat er bestaat, en wie het in bezit heeft; het uitdenken van de volledige functionaliteit maakt deel uit van jouw ontwerp.

### 1. Storyboard

Maak een storyboard aan dat het basisidee illustreert.

*deliverable: 'storyboard template.pdf', ingevuld en afgedrukt*

### 2. Veldonderzoek

Doe een veldonderzoek bij drie personen (ideaal zouden dat er 15 of meer zijn, maar dat is niet echt realiseerbaar binnen een project). Probeer te achterhalen hoe ze momenteel hun materiaal beheren, welke problemen ze tegenkomen, wat voor hen belangrijk is enz... Stel 7 tot 10 vragen op. Maak een verslag op van elk interview.

*deliverables: 1x 'interview worksheet vragen.pdf' en 3x 'interview worksheet verslag.pdf', afgedrukt en ingevuld*

### 3. Personas

Stel twee duidelijk verschillende personas op. Let op: een persona mag niet rechtstreeks afgeleid zijn van één enkele deelnemer van het veldonderzoek. Elke persona moet verschillende elementen bevatten van verschillende deelnemers. Zorg ervoor dat elke persona grafisch verzorgd uitgewerkt is.

*deliverables: persona 1 en persona 2, afgedrukt*

### 4. Brainstorm

Voer – alleen, dus niet in groep – een brainstormsessie uit met postits om zoveel mogelijk ideeën voor oplossingen te vinden voor de noden van je gebruikers. Als je klaar bent, schik ze dan in twee groepen: ideeën die je zult gebruiken, en ideeën die je niet zal/kan/wil gebruiken. Duid op de eerste groep de ideeën aan die jij zelf als 'hot' zou bestempelen (zet b.v. een bolletje met een marker), dus de beste/vernieuwenste ideeën.

*deliverable: kwaliteitsvolle foto van de postits (teksten moeten allen leesbaar zijn), gegroepeerd en gemarkeerd*

## 5. Scenario

Werk een scenario uit vanaf de homepagina voor de belangrijkste doelstelling van de site: iemand heeft een bepaald voorwerp nodig. Maak twee vertakkingen: het is ter beschikking, of iemand anders heeft het in bezit.

*deliverable: kwaliteitsvolle foto van de postits (teksten moeten allen leesbaar zijn)*

## 6. Website table, page tables & schetsen

Stel een website table op. Maak page tables voor een keuzepagina of een informatiepagina (je mag kiezen), de homepagina en een transactiepagina. Schets van elk de mobiele versie en de desktopversie. Gebruik stiften en shaders. Enkel de gedetailleerde versies moeten afgegeven worden.

*deliverables: 1x 'website table.pdf', 3x 'page table.pdf', 3x 'mobile template.png' en 3x 'desktop template.png', ingevuld en afgedrukt*

## 7. Prototype & testen

Maak een papieren testbare prototype van de desktopversie van je toepassing. Je hoeft niet alles te doen, maar homepage / belangrijkste pagina's / een transactiepagina moeten er inzitten. Dit mag op A4 of A3 zijn. Laat je prototype door een 2-tal personen testen (geen medestudenten).

*deliverables: plastieken A4 mapje met het prototype en bijhorende componenten, 2x 'prototype test verslag.pdf', ingevuld en afgedrukt*

## Indienen

Al het materiaal moet afgeleverd worden in een mapje voorzien van naam, labogroep, vak, jaartal en de naam van het project. Bovendien moet al het materiaal ingescand worden en op Toledo geplaatst.

**Deadline: ten laatste up te loaden op Toledo en mapje met al het materiaal af te geven op het secretariaat ten laatste twee werkdagen voor de mondelinge verdediging.**

Laat met deze opdracht zien dat je een los idee van enkele zinnen via een systematisch ontwerpproces waar de gebruiker in elke stap centraal staat kunt uitwerken tot een innoverend en gebruiksvriendelijk product met grote kans op slagen op het web. Veel succes!

Davy De Winne & Rogier van der Linde