UX Studio I — Productbeoordeling Discover & Ideate Fase

Opdrachtgever:	_ Team:				
Projectdocent:	_ Datum:				
Overzicht studententeam					
Naam Student:	_ Studentnummer:				
Naam Student:	_ Studentnummer:				
Naam Student:					
Naam Student:					
Naaiii Stuteiit.	_ Studentnummer:				
Deliverable 1 — Verslag Kickoff Workshop		Beoorde	ling		
Verwachting, doelen en positionering In het verslag van de workshop laat het team zien dat ze in staat geweest zijn om og gen van het team en de opdrachtgever op elkaar af te stemmen, de doelen voor he het uiteindelijke product te positioneren in relatie tot andere activiteiten van de kl	t project te benoemen en	0	V	G	U
Zichtbaar maken van het ontwerpprobleem In het verslag van de workshop maakt het team duidelijk dat ze het ontwerpproble kunnen ze aangeven welke fundamentele inzichten in mens, product, en business het ontwerpprobleem goed op te kunnen lossen.		0	V	G	U
Toelichting					
Deliverable 2 — Verslag Discover Fase					
Merkbeleving en Business In het onderzoeksverslag wordt in woord en beeld beschreven welke elementen va passende merkbeleving van het product bij de eindgebruiker. Daarnaast wordt ber doel is dat de klant probeert te bereiken met het te realiseren product.		0	V	G	U
Gebruikersinzicht Het team heeft de context van de gebruikerssituatie goed geidentificeerd en onde zoeksverslag worden de inzichten benoemd die het ontwerpteam opgedaan heeft deze van invloed zijn op de visie voor het te realiseren concept.		0	V	G	U
Het potentiële product en technieken voor realisatie Er is onderzocht hoe hoe de prototypes van potentiële concepten gerealiseerd kan technieken daarvoor nodig zijn. Deze technieken zijn getoetst op haalbaarheid en ontwerpteam gebruikt en uitgewerkt worden.	n worden en welke kunnen ook door het	0	V	G	U
Toelichting	·				
Advies namens opdrachtgever					
O = Onvoldoende V = Voldoende G = Goed U = Uitstekend 1-5 = Onvoldoende 6/7 =	Voldoende 8 = Goed 9/10 = Uit	stekend			

instituut voor communicatie, media en informatietechnologie opleiding communication & multimedia design



		•		
Deliverable 3 — Conceptpresentatie & Prototypes Ideate Fase				
2011-01-02-0-0-0-0-0-0-0-0-0-0-0-0-0-0-0				
Het Idee				
Het concept is origineel en vernieuwend, er is een duidelijke samenhang tussen de doelen gesteld in de	0	(v)	(G)	(U
briefing en het concept, het product sluit aan bij zowel de doelgroep als de opdrachtgever.	U	W	G	U
Verbeelden		\sim		
Het concept is "tastbaar" gemaakt met prikkelende visualisaties, schetsen en andere technieken. Deze		(v)	(G)	(U
zijn toegepast om de ideeën, problemen en mogelijke uitkomsten inzichtelijk te maken en te delen.		_	_	
Uitwerking van de prototypes				
Er zijn van de drie verschillende concepten low-fi prototypes gerealiseerd die demonsteren hoe ze het		\sim		_
ontwerpprobleem mogelijk kunnen oplossen. Met deze prototypes is al te benoemen hoe flow, logica, tijd	(0)	(v)	(G)	(U
en beweging een rol gaan spelen in het uiteindelijke prototype.			_	Ĭ
Ta all'abelia a				
Toelichting				
Team — Presentatie & Professionaliteit				
Presentatie				
De presentatie De presentatie heeft een duidelijke opbouw en is visueel ondersteund, de kwaliteit van de antwoorden is	_	_	_	_
overtuigend, het team presenteert zich als junior ontwerpers.	(0)	(v)	(G)	(U
overtalgena, not toam procenteer 21011 ato jamer ontwerpers.				
Professionaliteit				
Het team heeft doortastend gecommuniceerd met de opdrachtgever en andere stakeholders, is in staat		(
geweest om tegenslagen te verwerken en om te gaan met kritiek en feedback van opdrachtgever en pro-	0	(v)	(G)	U
jectbegeleider.				
Toelichting				
oedcircing				
				
Produkt Cijfer				

O Onvoldoende X1 =	Projectdocent
V Voldoende	
G Goed ×8 =	Naam + Handtekening
U Uitstekend × 10 = +	
Eindcijfer / 10	

Individueel Eindcijfer

Studententeam	Produkt Cijfer	Individueel Cijfer	Eindcijfer	Osiris Afgerond
Naam Student:		+ =	, / 2 =	
Naam Student:		+ =	,/2 =,	
Naam Student:		+ =	/ 2 =	
Naam Student:		+ =	,/2 =,	