

EVENTURE

Join an adventure and make new friends



Coach: Bert Hovens
Datum: 12 maart 2015
Klas: P14 Marine

Studenten:	Maxim Molenaars	500704907
	Sebas Schmidt	500659541
	Laura Voskamp	500703120
	Julia Pelgrim	500701694
	Kelvin van Amstel	500677296

Inleiding

Auteur: Sebas Schmidt

studentnr: 500659541

deadline: 05-03-2015

In deze documentatie staat hoe wij als team bij elkaar zijn gekomen en wat onze sterke punten zijn. Ook staat er voor ieder teamlid een persoonlijke uitdaging die zij aangaan in fase 3 van project 2. Na hervormingen in de klas zijn er nieuwe teams samengesteld die in fase 3 met elkaar aan het werk gaan. De klas kreeg de optie om een nieuwe keuze voor een product te kiezen en dat hebben wij gedaan. Het lijkt ons leuk om met het idee van rendezvous aan de slag te gaan. Het idee is om eenzame reizigers/ backpackers via een applicatie met elkaar in contact te brengen. Dit gebeurt door middel van NFC technologie. Een reiziger kan via de applicatie evenementen aanmaken waarna een andere reiziger het evenement kan vergezellen als hij/zij daar interesse in heeft.

In deze documentatie wordt verteld hoe we tot de uiteindelijke schermen zijn gekomen. Van het begin van fase 3 tot het eind van fase 3 wordt alles opgenomen in dit verslag. Dit zijn dus alle testen, interviews, ontwerpkeuzes, schetsen, iteraties en feedback van testpersonen.



Inhoudsopgave

Inleiding	2
Team	4
Kwaliteiten.....	4
Waarom wij een goed team zijn	4
Teamcontract	5
Procedures.....	5
Verwachtingen	5
<i>Kwaliteit</i>	5
<i>Omgang</i>	5
Betrouwbaarheid.....	5
Individuele uitdagingen	6
<i>Laura</i>	6
<i>Kelvin</i>	6
<i>Maxim</i>	6
<i>Julia</i>	6
<i>Sebas</i>	6
Waardepromissie canvas	8
Jobs.....	8
Pain.....	8
Gain	8
Product.....	9
Ontwerpkeuzes.....	10
Eerste ontwerp.....	10
Tweede ontwerp	12
<i>Moodboard</i>	13
<i>Stijltegels</i>	13
<i>High-fi prototype</i>	13
Programma van Eisen	14
De doelgroep	19
Testrapport low-fi.....	20
Scenario	20
Testresultaten	21
<i>Testpersonen</i>	22
Teamreflectie	23

Team

Auteur: Sebas Schmidt

studentnr: 500659541

deadline: 05-03-2015

Kwaliteiten

Kelvin (Front-end Developer): technisch, harde werker, reflecteren

Maxim (Interaction Designer): vormgeving, harde werker, flexibel

Sebas (Project Manager, Content): technisch, creatief, teamspeler

Julia (Visual Interface Designer): leider, harde werker, vormgeving

Laura (Visual Interface Designer): spelling, leider, overzicht behouden

Waarom wij een goed team zijn

Het team overlapt alle vlakken die de opleiding aanbiedt. Er is een front-end developer, een interaction designer, een project manager en twee die aan de visual interface werken.

Hierdoor zijn wij in staat om ons product tot een goed einde te brengen. Er heerst een fijne sfeer en zijn allemaal leergierig. Doordat wij nog niet allemaal met elkaar hebben samengewerkt en wij een nieuw product hebben gekozen, is het een mooie uitdaging om dit project succesvol af te sluiten.

Teamcontract

Auteur: Sebas Schmidt

studentnr: 500659541

deadline: 05-03-2015

Procedures

1. De communicatie tussen de teamleden vindt voornamelijk in de les plaats. Voor vragen aan elkaar is er een whatsapp groep gemaakt. Eventuele feedback op de gemaakte opdrachten geven we in de les of op whatsapp en wordt bekeken via trello.
2. Wanneer er afgesproken moet worden komt het team bij elkaar om een geschikte datum en plaats te kiezen, ieder dient zich aan deze afspraak te houden. Als iemand er niet bij kan zijn laat degene dit weten aan het team via bovenstaande communicatiemiddelen.

Verwachtingen

Kwaliteit

1. De opdrachten worden aan de hand van de opdracht gemaakt. Het resultaat dient er professioneel uit te zien en zonder spelfouten. Wanneer iemand feedback wil geeft degene dit zelf aan.

Omgang

1. De teamgenoten gaan op een fijne en professionele manier met elkaar om. Wanneer iemand ergens niet uitkomt probeert hij/zij er eerst zelf uit te zoeken waar het probleem ligt. Wanneer dit niet lukt worden de teamgenoten geraadpleegd.
Als het voorkomt dat een persoon uit het team veel meer werk heeft gedaan dan de ander, dan geeft deze persoon dit zelf aan en wordt er een oplossing gezocht door de teamleden zodat iedereen evenveel doet.
2. De project manager zorgt er voor dat het team op schema blijft en dat de deadlines gehaald zullen worden. De project manager moet op de hoogte blijven van het werk waar iedereen mee bezig is. Wanneer er een deadline niet gehaald kan worden om een of andere reden zal het team met elkaar overleggen om een oplossing te vinden.

Betrouwbaarheid

1. Alle teamleden gaan respectvol met elkaar om. Er wordt verwacht van alle teamleden dat zij eerlijke feedback zullen geven en dat de persoon die dit krijgt er professioneel mee om zal gaan.

Individuele uitdagingen

Laura:

Ik twijfel nog erg of ik de kant van Project Manager of Visual Interface Designer op wil. Ik heb de afgelopen tijd vaak de rol van Project en Content Manager op me genomen, niet alleen met projecten maar ook met andere vakken. Van die kant weet ik dat ik het kan, maar wat betreft de Design kant heb ik nog niet zo veel ervaring.

Ik heb daarom samen met Julia de rol van Designer en Content Manager in het team op me genomen, om zo meer ervaring op te doen wat betreft Design en te kijken of ik die richting uit wil of niet. Verder zullen we ons samen richten op de content dit deel van het project. Met behulp van Maxim, die al ervaring heeft met vormgeving, hoop ik samen met Julia tot een goed resultaat te komen. Mijn uitdaging is om Photoshop beter onder de knie te krijgen, zodat we een mooie applicatie of website kunnen laten zien.

Kelvin:

Ik ben front-end developer dit project. Ik wil dit project dan ook een beetje bezig houden met de taken die daarbij komen kijken. Misschien een beetje vormgeving, kijken welke technische aspecten er nodig zijn. Eventueel welke dingen er van te voren moeten worden opgezet.

Ik ben ook erg geïnteresseerd in vormgeving. Daarom wil ik mij ook wat meer daar op richten, omdat ik er achter wil komen, of mij dit echt leuk lijkt. Ik heb al gepresenteerd en gerapporteerd, dus daar hoeft ik niet veel tijd en aandacht te besteden.

Maxim:

Ik heb voor interactie designer gekozen, omdat ik bijna wel zeker weet dat ik de design kant op wilt gaan, maar nog niet precies weet welke. Visueel interface design heb ik veel gedaan op mijn vorige opleiding, en ik weet nog niet precies wat interactie design inhoud. Ik hoop dat ik in deze fase een beetje kan uitvinden wat interactie design precies inhoud en of het mij aantrekt.

Julia:

Ik wil mij in het derde deel van dit project ontwikkelen als Visual Interface Designer. Ik wil nieuwe dingen leren door juist taken op mij te nemen waar ik nog niet zo goed in ben. Ook wil ik de vaardigheden waarover ik momenteel wel beschik, gebruiken om ons product tot een succes te maken. Ik ben van plan de feedback die ik van mijn teamgenoten krijg serieus te nemen, en op een goede manier te verwerken.

Sebas:

Mijn persoonlijke uitdaging van fase 3 is om het project te managen van een nieuwe groep. Ik heb deze rol tot nu toe nog niet gehad bij projecten maar ik kan deze rol goed vervullen. Omdat ik veel verschillende vakken leuk vind is het voor mij moeilijk om te kiezen wat ik

volgend jaar moet gaan doen. Door deze rol op te pakken in het project wil ik ook meer duidelijkheid krijgen voor mezelf of deze rol bij mij past.

Na een gesprek met mijn SLC coach Natasja van Schaik ben ik gemotiveerd geraakt om deze rol op mij te nemen. Zij zei dat ik een echte teamspeler ben en op een goede manier mensen kan aansturen.

Waarde propositie canvas

Auteur: Sebas Schmidt

studentnr: 500659541

deadline: 05-03-2015

Jobs

De gebruiker moet zijn mobiel gebruiken om in contact te komen met andere mensen wanneer hij zich eenzaam voelt. Hij maakt een evenement of gaat naar een evenement en om dit te doen gebruikt hij NFC technologie.

Pain

Hij moet zijn mobiel meenemen op reis. Sommige backpackers gaan op reis om zich af te zonderen en nemen hun mobiel dus niet mee. Wanneer er geen NFC technologie op zijn mobiel zit kan hij niet gebruik maken van de applicatie.

Gain

Het is erg gemakkelijk om in contact met iemand te komen. Je vult je profiel in en je kunt gewoon een evenement vergezellen. Hierdoor is het dus makkelijker om vrienden te maken op vakantie. Ook kan de applicatie je wereld verbreden. Je kunt namelijk aan evenementen meedoen waar je normaal misschien niet aan mee zou doen.

Product

Auteur: Sebas Schmidt

studentnr: 500659541

deadline: 05-03-2015

Eventure is er voor de reiziger/ backpacker tussen 15 en 25 jaar. Zij gaan voor het eerst op reis en zijn nog wat onzeker waardoor ze minder snel contact zullen leggen. Hier komt eventure om de hoek kijken. Met eventure wordt het heel erg gemakkelijk om met andere reizigers in contact te komen. Het gaat als volgt. In het hotel waar je bent staat een soort van ov-chipkaart paal. Hier kan je op inchecken met je mobiel wanneer je de eventure applicatie hebt geïnstalleerd. Als je hebt ingecheckt krijg je een lijst met allerlei activiteiten waar je aan kan deelnemen. Ook kan je zelf een evenement aanmaken zodat andere reizigers naar jou toe komen. Hierdoor wordt het voor de jonge backpackers en reizigers makkelijker om contact te leggen met anderen.

Randvoorwaarden Eisen van de opdrachtgever

- Moet NFC-technologie bevatten
- Moet offline contact bevorderen

Technologische beperkingen

- NFC werkt alleen op korte afstand
- Je hebt waarschijnlijk stroom nodig om NFC te laten werken

Randvoorwaarden van de doelgroep

- Het moet makkelijk mee te nemen zijn
- Het moet een toegevoegde waarde voor de reis hebben

Ontwerpkeuzes

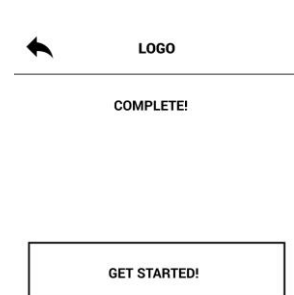
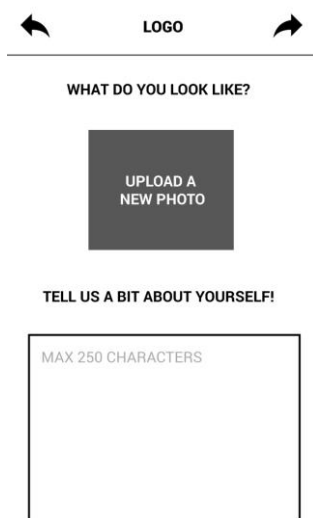
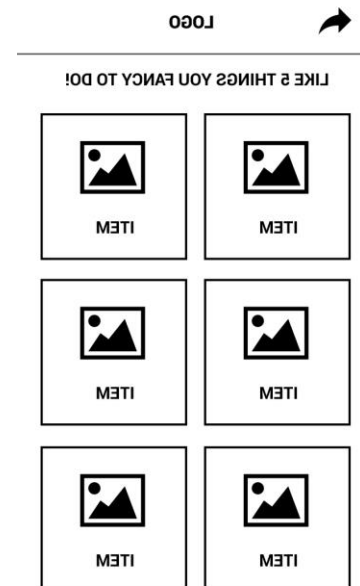
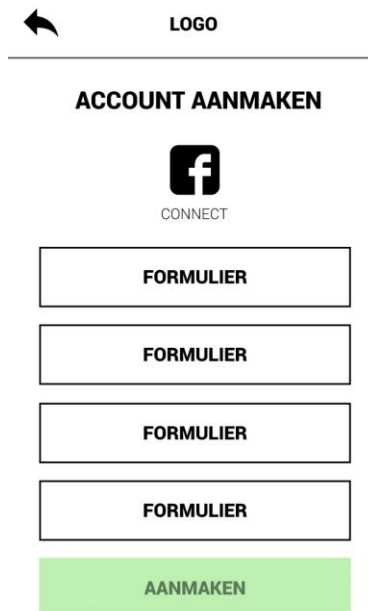
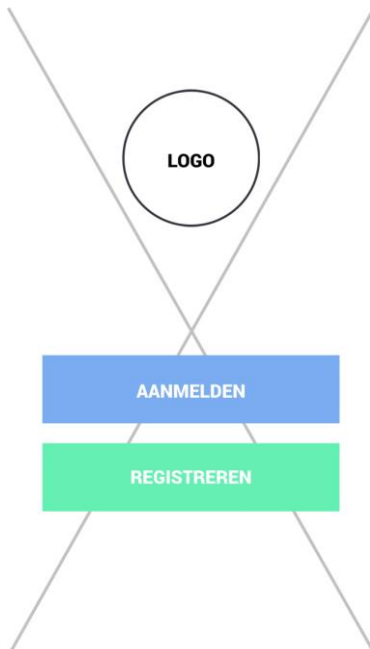
Eerste ontwerp

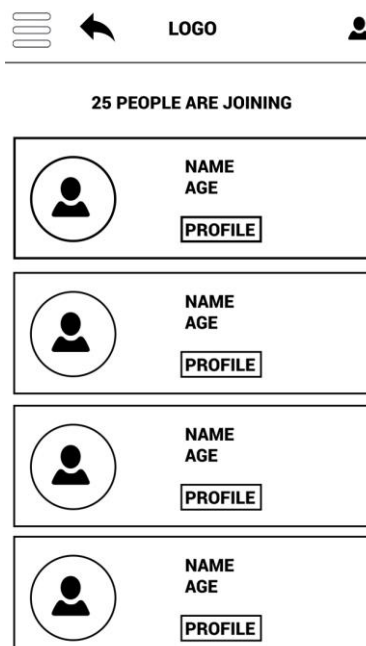
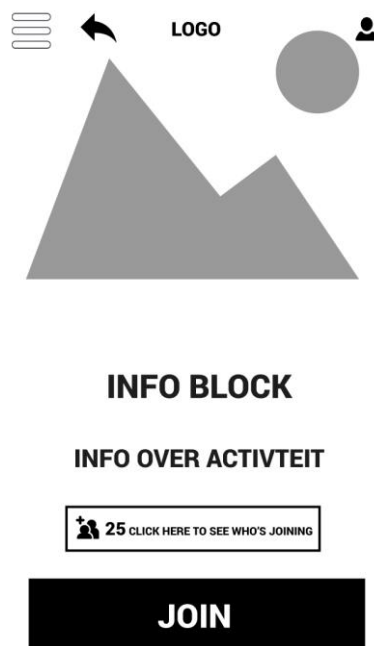
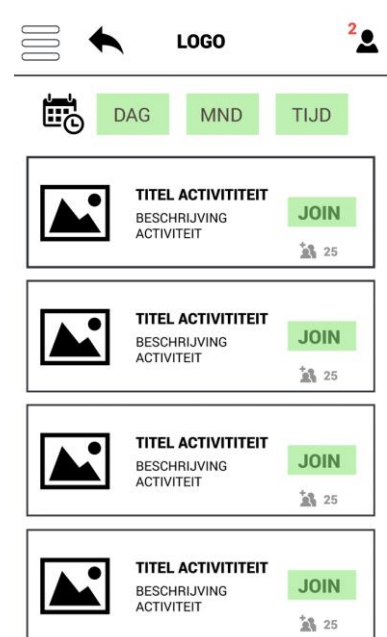
Auteur: Sebas Schmidt

studentnr: 500659541

deadline: 05-03-2015

Eerste schetsen





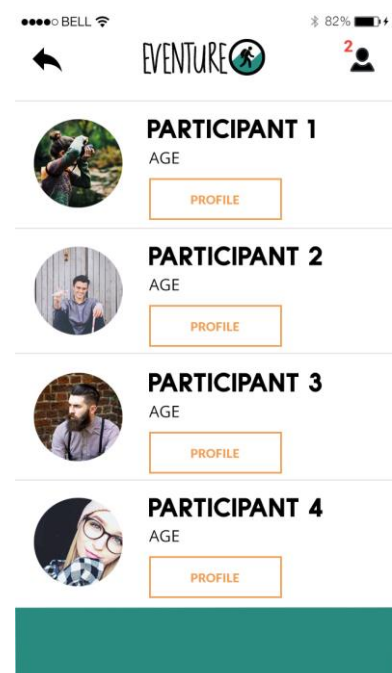
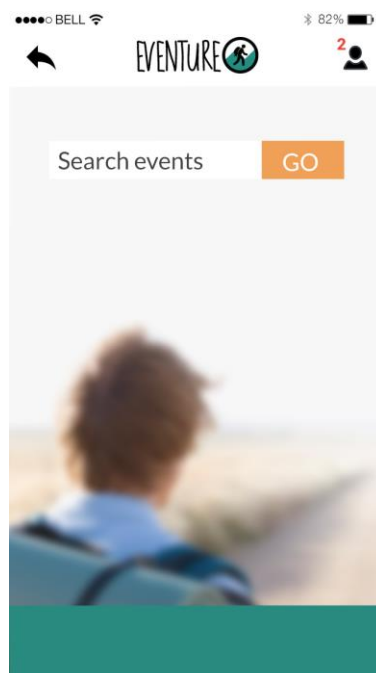
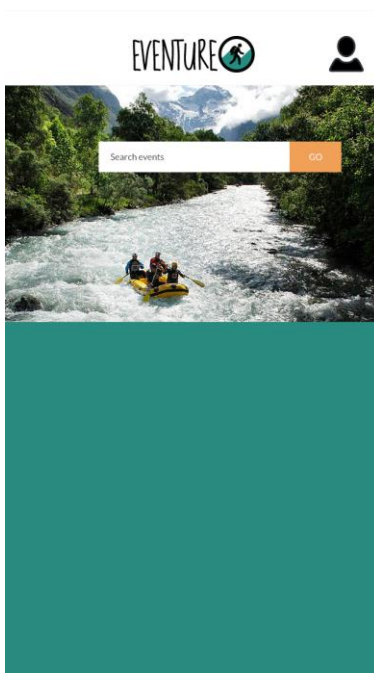
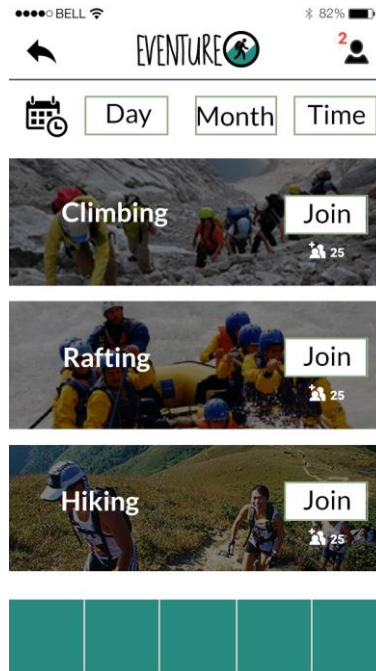
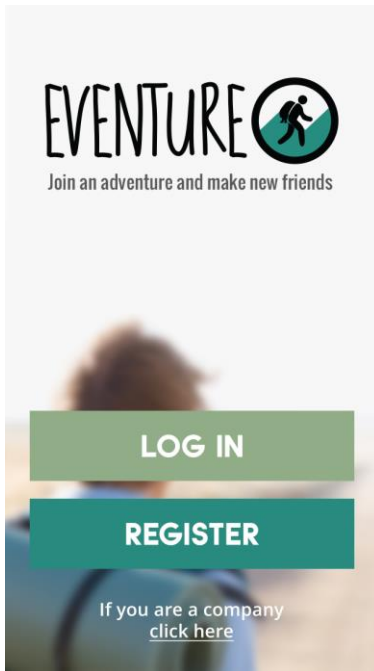
Dit zijn de eerste schetsen die puur zijn gericht op de interface. We kiezen voor een vertrouwde indeling van de applicatie zodat de gebruiker geen leercurve heeft en de applicatie gelijk kan gebruiken. Het kiezen voor iconen met tekst zorgt voor duidelijkheid. Hierdoor zal de gebruiker van de applicatie de functies sneller kunnen herkennen.

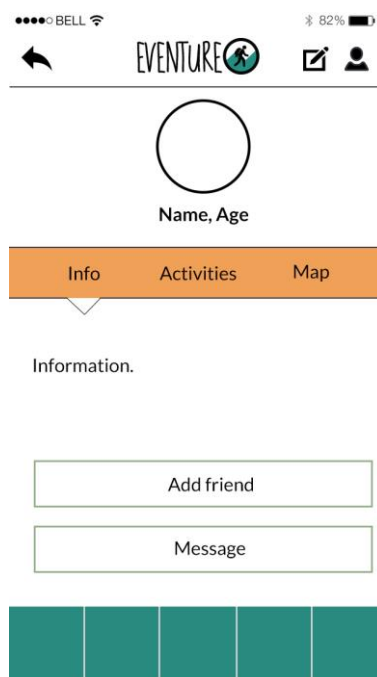
Tweede ontwerp

Auteur: Kelvin van Amstel studentnr: 500677296

deadline: 12-03-2015

Er is qua verwerken van NFC en het verduidelijken van het nut van de applicatie het belangrijkste nu. Verder is het qua vormgeving allemaal in orde op de kaart/plattegrond na. Hier moeten wij komende week aandacht aan besteden. De vormgeving van de applicatie wordt in de loop van deze fase aangepast aan de feedback van de doelgroep en testpersonen.





Auteur: Laura Voskamp

studentnr: 500703120

deadline: 12-03-2015

Moodboard

We hebben eerst gezocht naar User Interface schermen voor reisapplicaties. Daarnaast hebben we op Pinterest gezocht naar sfeerfoto's die we bij ons product vonden passen. We hebben van deze afbeeldingen een moodboard gemaakt.

Stijltegels

Vanuit het moodboard hebben we kleuren gekozen voor onze stijltegels. We hebben voor kleuren met een natuurlijke uitstraling gekozen. Tinten als groen, bruin, grijs en oranje zorgen voor een sfeer die bij onze applicatie past, omdat we bij de evenementen moeten denken aan avontuurlijke activiteiten.

High-fi prototype

We hebben het moodboard en de stijltegels gebruikt om een sfeer in de applicatie te creëren die past bij ons concept. Bovenaan de schermen is het logo van de applicatie te vinden. Verder hebben we gebruik gemaakt van foto's van de evenementen om een helder beeld te geven van wat er te doen is. Verder hebben we gezorgd voor een goed contrast in de schermen, zodat het goed te lezen is bij alle weersomstandigheden.

Programma van Eisen

I. Randvoorwaarde, conclusies en keuzes

Auteur: Kelvin van Amstel

studentnr: 500677296

deadline: 05-03-2015

Het hele project door hebben wij bepaalde keuzes gemaakt. Deze keuzes hebben geleid tot eisen. Eisen van de opdrachtgever of eisen qua technische benodigdheden. Hieronder staat een korte lijst met requirements die nodig zijn. Daaronder staan er in tabellen een overzicht met waar de applicatie functioneel, niet-functioneel en technisch aan moet voldoen.

User requirements

- De applicatie moet overzichtelijk zijn en veilig
- Je moet kunnen zien met wie je iets afsprekt en wat
- Jouw gegevens moeten aangepast kunnen worden

Aesthetic requirements

- Alles moet dezelfde vormgeving hebben
- Veel dezelfde soorten gestures gebruiken (niet van alles wat)
- Het moet natuurlijk aanvoelen
- Het moet vertrouwd en professioneel overkomen

Ergonomic requirements

- Het moet een simpele interactie hebben, zodat je niet lang bezig bent

Performance requirements

- Het moet up-to-date zijn, anders mis je activiteiten
- Je moet makkelijk kunnen inloggen

Environmental requirements

- Het beeld moet goed te lezen zijn met de zon erop

Target cost requirements

- Enige dienst die nodig is, is een database voor personen en activiteiten
- NFC palen moeten geplaatst worden (hotels kunnen investeren)

Competitive requirements

- Moeten het offline interactieve gedeelte promoten, dit maakt ons uniek

Quality requirements

- Het moet goed werkend en veilig zijn
- Activiteiten moeten ook echt waarde bevatten voor het offline contact

Technical requirements

- NFC chips en palen
- Database voor personen en activiteiten
- De applicatie moet de hele tijd roamen
- GPS systeem eventueel aanwezig in de applicatie

Development requirements

- Offline social contact bevorderen, (weinig acties op de applicatie zelf)
- NFC moet van toepassing zijn

Standards requirements

- Smartphone
- NFC
- WIFI / 3- of 4G

Service & support requirements

- GPS eventueel

Marketing requirements

- Facebook acties
 - Posters in hotels
 - Hotels laten investeren in NFC
- Hotel wordt aantrekkelijker, scheelt ons geld*

Brand requirements

- Moet een goede naam krijgen

Company requirements

- Weinig fouten, bugs en platliggen van database voorkomen

Partner requirements

- Hotels moeten een goede relatie krijgen met ons
- Zij zullen hun hotel beter aanprijzen met NFC palen

Customer requirements

- Gratis
- Veel gebruikte applicatie
- Makkelijk te hanteren

Hier staan alle algemene functionele eisen voor het invoeren, wijzigen en raadplegen van gegevens.

Functionele eisen		Eis / wens	Gewicht
Raadplegen			
1	De applicatie werkt om offline sociaal contact te bevorderen, dus wanneer er contact is gelegd met behulp van de applicatie. Zal de applicatie verder geen nut meer hebben.	Eis	
Beheren			
2	Gegevens moeten ingevuld worden en eventueel aangepast worden.		
3	Gegevens moeten veilig zijn, het is namelijk persoonlijk informatie die een persoon invult.		

Hier zijn alle eisen opgenomen die te maken hebben met de Touch & feel van de applicatie en eisen die gelden voor het gebruik van de applicatie

Niet-functionele eisen		Eis / wens	gewicht
Look & Feel			
1	De applicatie beschikt over zoekfuncties, gebruikers- en beheerinterfaces.		
2	De interfaces zijn ontworpen op de look- en feel van web technologie voor de eindgebruiker. Het gaat erom dat de applicatie hetzelfde oogt en werkt.		
Gebruik en gebruiksvriendelijkheid			
3	De applicatie is in het Engels, zo bereiken wij een grotere doelgroep.		

Hier zijn alle technische eisen opgesteld, denk hierbij aan alles waar technologie komt kijken om iets te realiseren.

Technische eisen		Eis / wens	gewicht
Infrastructurele eisen			
1	De applicatie moet gebruik maken van NFC	Eis	
2	Gegevens moeten worden opgeslagen en gedeeld worden. Database is dus nodig.		
3	Het moet up-to-date zijn, om zo meest recente vluchten te laten zien, waar andere deelnemers op zitten om mee samen te reizen.		
4	De plek waar je je begeeft, moet over een kastje met NFC beschikken, waar je op kan inloggen.		

De keuzes die wij hebben gemaakt voor ons ontwerp komen uit de vorige fase. Hierin hebben wij een storyboard gemaakt en getest bij onze doelgroep. Desk research heeft bepaalde keuzes onderbouwd die wij hebben gemaakt. Verder

II. Toetsingtool

Auteur: Kelvin van Amstel studentnr: 500677296 deadline: 05-03-2015

Wij zullen ons ontwerp testen bij onze doelgroep. Dit zullen wij door middel van Invision testen. Invision is een programma waarbij je foto's bepaalde functies kunt mee geven, dat wanneer je ergens op de foto drukt, je naar de volgende gaat. Zo kan je een echte applicatie nadoen. Deze test zullen wij door middel van foto's en aantekeningen bijhouden. Zo weten wij eventueel wat er beter kan of totaal anders.

III. Nieuwe keuzes en onderbouwing fase 3

Week 02

Auteur: Kelvin van Amstel studentnr: 500677296 deadline: 05-03-2015

Naar aanleiding van de presentatie op 19-02-2015 hebben wij feedback gekregen. Deze feedback hield in, dat wij moeten kijken naar hoe wij eventueel een limit kunnen zetten aan bepaalde activiteiten. Vanwege het feit dat wanneer er een safari is voor 5 mensen, dat er dan niet 10 mee gaan.



Week 04

Auteur: Kelvin van Amstel studentnr: 500677296 deadline: 12-03-2015

Naar aanleiding van de eerste tests hebben wij feedback verwerkt. Dit hebben wij verwerkt in de ontwerpen richting high fidelity. In het test rapport verder in deze documentatie staat wat het feedback is.

Week 05

Auteur: -- studentnr: -- deadline: 19-03-2015

De doelgroep

Auteur: Kelvin van Amstel studentnr: 500677296 deadline: 12-03-2015

Onze doelgroep is: studenten tussen de 18 en 28 jaar, die voor de eerste keer alleen reizen en/of backpacken.

Deze specifieke doelgroep hebben wij zo gekozen, omdat wij zo een leeftijdsgroep krijgen met mensen die hetzelfde leven. Studeren, vrienden, eventueel een vriendin/vriend en het avondleven zoals stappen etc. Op deze manier hebben wij een doelgroep met mensen die dezelfde interesses delen. Hierdoor hoeven wij niet verschillende doelgroepen te testen en ons ontwerp neutraal te maken voor iedereen die er gebruik van maakt.

Testrapport low-fi

Auteur: Kelvin van Amstel studentnr: 500677296

deadline: 12-03-2015

Scenario

Tijdens deze testen wordt er geregistreerd wat de uitkomsten zijn. Deze resultaten worden bekeken en aan de hand van deze resultaten worden verbeteringen aangebracht in het product. Als wij de testresultaten hebben, zullen we met de deelnemers nogmaals de uitkomsten herhalen zodat er geen fouten in kunnen zitten. Bij de analyse van de testresultaten moeten we de volgende vragen kunnen beantwoorden:

- Wat kan beter?
- Wat gaat goed?
- Wat moet opnieuw onderzocht worden?
- Wat moet misschien anders?
- Algemene bevindingen
- Hoe vonden de deelnemers het gaan?
- Wat wil de doelgroep met ons product?
- Hoe gaan wij NFC toepassen bij ons product?
- Hoe kunnen wij bedrijven bij onze applicatie betrekken?
- Hoe werkt het huidige product in low-fi?

De hoofdvraag die wij willen beantwoorden is:

- Hoe kunnen wij het uitnodigend maken, om onze applicatie te gaan gebruiken in de context waarin het bedoeld is om met behulp van NFC technologie offline contact te bevorderen bij onze doelgroep?

Deze hoofdvraag willen wij beantwoorden met deelvragen. Dit doen wij om zo gemakkelijker bij de hoofdvraag te komen. Deelvragen kunnen ook inzichten geven in perspectieven, waar wij eerder niet aan gedacht hebben.

De deelvragen zijn:

- Is de doelgroep geïnteresseerd in ons product waardoor komt dat?
- Welke gedachtes heeft de doelgroep bij het reizen en hoe sluit dit aan bij onze applicatie?
- Wat maakt het duidelijk dat de applicatie met behulp van NFC offline contact bevordert?

Dit is de situatie waarin de testpersoon zich bevindt:

Je bent voor het eerst op reis en je weet even niet waar je heen moet en je voelt je alleen. Voor de reis heb je iets gehoord over een applicatie waarmee je snel vrienden kunt maken op reis. Je installeert de applicatie en door een connectie met NFC zie je direct een activiteit waar je aan kan deelnemen. Je hebt je aangemeld voor bergbeklimmen. Eenmaal aangekomen op het afgesproken punt zie je de medereizigers die ook de berg gaan beklimmen. Een goede activiteit om in contact te komen met anderen.

Tijdens de test zullen wij vragen stellen om zo veel mogelijk te weten over hoe de testpersoon denkt en wat hij of zij van het ontwerp vindt. Wij willen ten slotte een mooie applicatie neerzetten die in de praktijk goed aansluit bij de gebruiker en doet wat de gebruiker verwacht en wilt dat de applicatie doet.

De vragen die wij zullen stellen tijdens de test:

- Hoe loopt de gebruiker door de applicatie heen?
- Is de UI overzichtelijk? (knoppen) Is alles overzichtelijk en wat verwacht de gebruiker bij bepaalde knoppen en interfaces?
- Zitten er functies in die je niet zou gebruiken? Less is more
- Zitten er functies in die je mist? Iets wat echt nodig/handig zou zijn bij bepaalde taken?
- Werkt het als verwacht?
- Wat is er goed aan de applicatie?
- Wat kan er beter aan de applicatie?

Testresultaten

Uit de tests bleek dat wij qua vormgeving en hiërarchie goed op weg waren. De testpersonen vonden dat de structuur in de schermen ook goed was en hadden weinig op te merken. Verder was het nog een beetje onduidelijk waar de applicatie ervoor zorgde dat er offline contact zou ontstaan. Ook was het onduidelijk dat de applicatie met NFC samenwerkte en wanneer in de applicatie dat zou zijn. Verder zou een kaart of plattegrond handig zijn om te bekijken waar de locatie is van het event. Het menu wat eerst in het beginscherm alleen aanwezig was, was een puntje waar de testpersonen tegenaan liepen. Hierdoor hebben wij deze verplaatst naar een menubalk onder in het scherm op alle interfaces.

Kortom is er qua verwerken van NFC en het verduidelijken van het nut van de applicatie het belangrijkste nu. Verder is het qua vormgeving allemaal in orde op de kaart/plattegrond na. Hier moeten wij komende week aandacht aan besteden.

Testpersonen

Dit waren de algemene opmerkingen die er gemaakt zijn door de verschillende testpersonen.

- Het deel waar de NFC komt kijken, is nogal onduidelijk, wanneer moet ik ergens connecten?
- Schermen zitten in de goede volgorde, duidelijke interface
- Alles doet zoals ik verwacht dat het doet.
- Is er een kaart waar ik kan kijken waar de locatie is? Hoeveel is het?
- Het lijkt nu allemaal duidelijk en te werken zoals ik wil, maar met wat meer kleur kan ik het denk ik beter begrijpen en gebruiken
- Kan ik ook met facebook of iets inloggen?
- Message – stuur je dan een bericht via sms of krijg je een venster geopend?
- Ik vind het duidelijk, alleen is het nog wat onoverzichtelijk doordat er geen kleuren worden gebruikt. Verder vind ik de indeling van de schermen goed
- Ziet er uit als een strak ontwerp en het heeft alle opties die ik er wel mee zou willen uitvoeren.
- Is het echt persoon met persoon contact of zitten er soms ook organisatoren tussen?

Teamreflectie

Auteur: Kelvin van Amstel studentnr: 500677296 deadline: 05-03-2015.

Deze week ging het goed van start. Naar donderdag 05-03-2015 toe, was het wat moeizaam. Maar iedereen wist dat we even er hard tegen aan moesten gaan. Laura en Julia zijn begonnen aan de high-fi schetsen en Maxim heeft geholpen met de schetsen en het logo meer vorm gegeven en voor verschillende achtergrond gemaakt.

Sebas en Kelvin zijn begonnen met rapportage en het test plan opzetten. Kelvin heeft de rapportage gemaakt en Sebas het test plan. Maxim, Sebas en Kelvin hebben ieder drie mensen gevraagd om de low-fi te testen. Zodat wij een betere onderbouwing hebben voor ons high-fi ontwerp. Hierdoor staan wij steviger achter ons ontwerp en Laura en Julia hebben hier goed aan gewerkt. Het resultaat mag er zeker zijn.