

NEW PRODUCT DEVELOPMENT

Procesboek

**TEAM: HOMESCHOOLERS
LISA NIJMAN, GWYNETH SCHMITZ &**

EMMA KENGEN

KLAS GRAFIET

NEW PRODUCT DEVELOPMENT

DOCENT: THOMAS BIJEN

DATUM: 10-06-20

INHOUDSOPGAVE

WEEK 1	4
DEBRIEFING.....	5
BLOEMASSOCIATIE.....	6
PERSONA	7
EMPATHY MAP.....	8
EXPERIENCE MAP VERSIE 1	9
INTERVIEWPLAN.....	12
INTERVIEW XI-FENG RUAN.....	13
INTERVIEW JUSTIN DE VINK	15
INTERVIEW MAX VAN LIESHOUT.....	17
INTERVIEWVERSLAG.....	29
WEEK 2	20
FEEDBACK EXPERIENCE MAP VERSIE 1.....	21
EXPERIENCE MAP VERSIE 2	23
HKJ'S.....	26
CLUSTEREN HKJ'S.....	28
REFRAMED CHALLENGE V.1.....	29
PROGRAMMA VAN EISEN VERSIE 1.....	30
TECHNIEK: INTERNET OF THINGS.....	31
TECHNIEK: WEARABLES.....	32
TECHNIEK: SMART RETAIL.....	33
TECHNIEK VOOR ONZE CHALLENGE	33
CONCURRENTIEANALYSE HEADSPACE.....	34
CONCURRENTIEANALYSE TIKTOK.....	35
CONCURRENTIEANALYSE PINTEREST.....	36

WEEK 3	37
FEEDBACK PVE VERSIE 1.....	38
PROGRAMMA VAN EISEN VERSIE 2.....	39
KLASSIEK BRAINSTORMEN.....	40
BRAINWRITING.....	41
CRAXY 8.....	42
CLUSTEREN & DOT VOTING.....	44
6 IDEEEN.....	45
IDEEKAARTEN.....	46
WEEK 4	49
PVE MET MOSCOW	50
REFRAMED CHALLENGE V.2.....	51
MORFOLOGISCHE KAART.....	52
CONCEPTEN	53
HARRIS PROFIEL.....	55
ARGUMENTATIE KEUZE.....	55
WEEK 5	56
STORYBOARDS CONCEPTEN	57
USER EXPERIENCE STORYBOARD INDIVIDUEEL.....	59
USER EXPERIENCE STORYBOARD TEAM V1.....	60
1A ITERATIE DOOR TEAM BETTERTOGETHER.....	61
WEEK 6	62
USER EXPERIENCE STORYBOARD TEAM V2.....	63
PROCESPOSTER V.1.....	64
PRODUCTPOSTER V.1.....	65
WEEK 7	66
PROCESPOSTER V.2.....	67
PRODUCTPOSTER V.2.....	68

WEEK 1 VERKENNEN

*27 april -
3 mei*

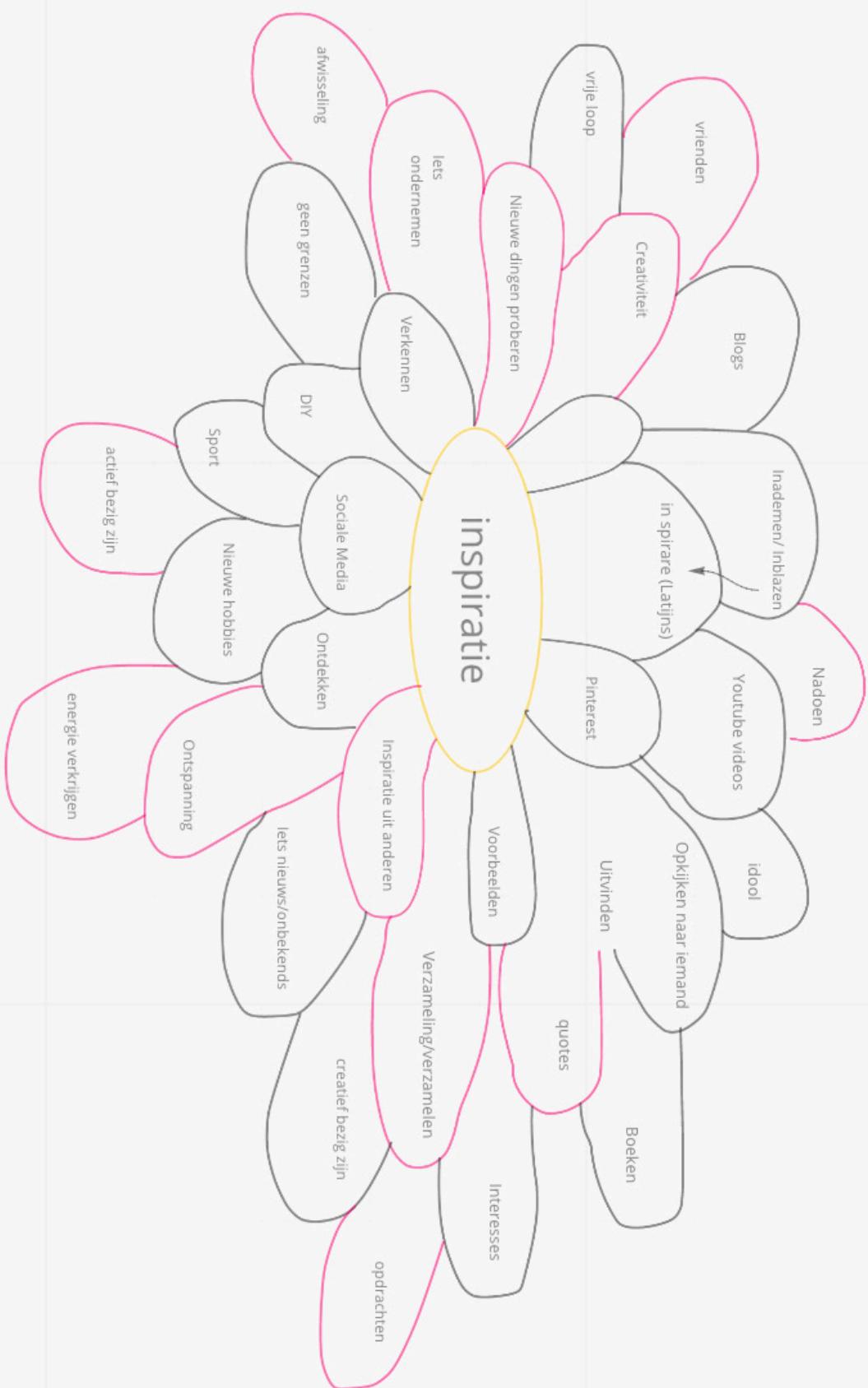
IN WEEK 1 ZIJN WE AAN DE SLAG GEGAAN MET HET VERKENNEN VAN DE OPDRACHT EN WAT NUO PRECIES DE BEDOELING IS. HIERBIJ HEBBEN WE EEN DEBRIEFING GESCHREVEN EN EEN BLOEMASSOCIATIE GEMAAKT. DAARNA ZIJN WE ONS GAAN VERDIEPEN IN DE DOELGROEP DOOR MIDDEL VAN EEN PERSONA, EEN EMPATHY MAP EN HEBBEN WE DE LES AFGESLOTEN MET EEN EERSTE EXPERIENCE MAP.

ALS HUISWERK HEBBEN WE ONS VERDER VERDIEPT IN DE DOELGROEP DOOR MIDDEL VAN HET HOUDEN VAN INTERVIEWS.

DEBRIEFING

In deze opdracht gaan we aan de slag voor de Hogeschool van Amsterdam. Zij willen dat de online omgeving, net als de fysieke locaties, een prettige, veilige, goede en zeker ook leuke leeromgeving voor alle studenten wordt. Om dit te kunnen bereiken, gaan we aan de slag met het ontwerpen van een interactief digitaal product waarin een nieuwe technologie is verwerkt. Dit houdt in, dat er een interactie moet kunnen plaatsvinden tussen de applicatie en de gebruiker. Hierbij is het belangrijk dat we bij het ontwikkelen van zo'n product gericht bezig zijn voor de gebruiker, dat het ontwerp past bij de opdrachtgever en dat het technisch mogelijk is, nu of in de nabije toekomst. Wij gaan ons richten op de design-challenge "inspiratie". Thuis werken en continue op je scherm kijken kan vermoeiend worden en je creativiteit belemmeren. Ons doel is dan ook om de student fris, opgeladen en inspiratievol te houden, wanneer er thuis gewerkt moet worden. In ons geval, de student van de opleiding Creative Business. Ons eindproduct wordt uiteindelijk beoordeeld door middel van een poster-expo en een product biografie.

BLOEMASSOCIATIE



PERSONA

Persona:

Plaats hier je gekozen persona. Pas aan waar nodig/relevant.

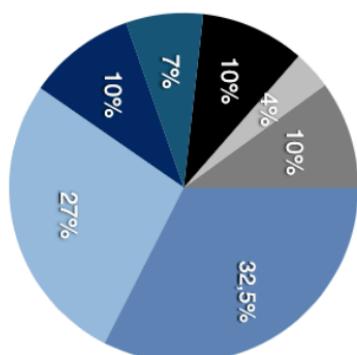


Julia Janse

Opleiding
Media informatie en communicatie

Leeftijd
20

Personelijkheid
Creatief
Geduldig
Vrolijk
Ontspannen



"Plannen is niet mijn ding, ik ben snel afgeleid en heb rust en inspiratie hard nodig om gemotiveerd aan het werk te gaan."

Redenen

om inspiratie op te zoeken:



Doelen

- Fijnen vol inspiratie thuis aan school kunnen werken.
- Geïnspireerd worden door anderen.

Creativiteit behouden

Geringe rustmomenten creëren tijdens het werk

Nieuwe dingen proberen om inspiratie op te doen

Gedrag

- Ze heeft ervan om iets actiefs te ondernemen.
- Ze is slecht in plannen.

Ze is redelijk chaotisch

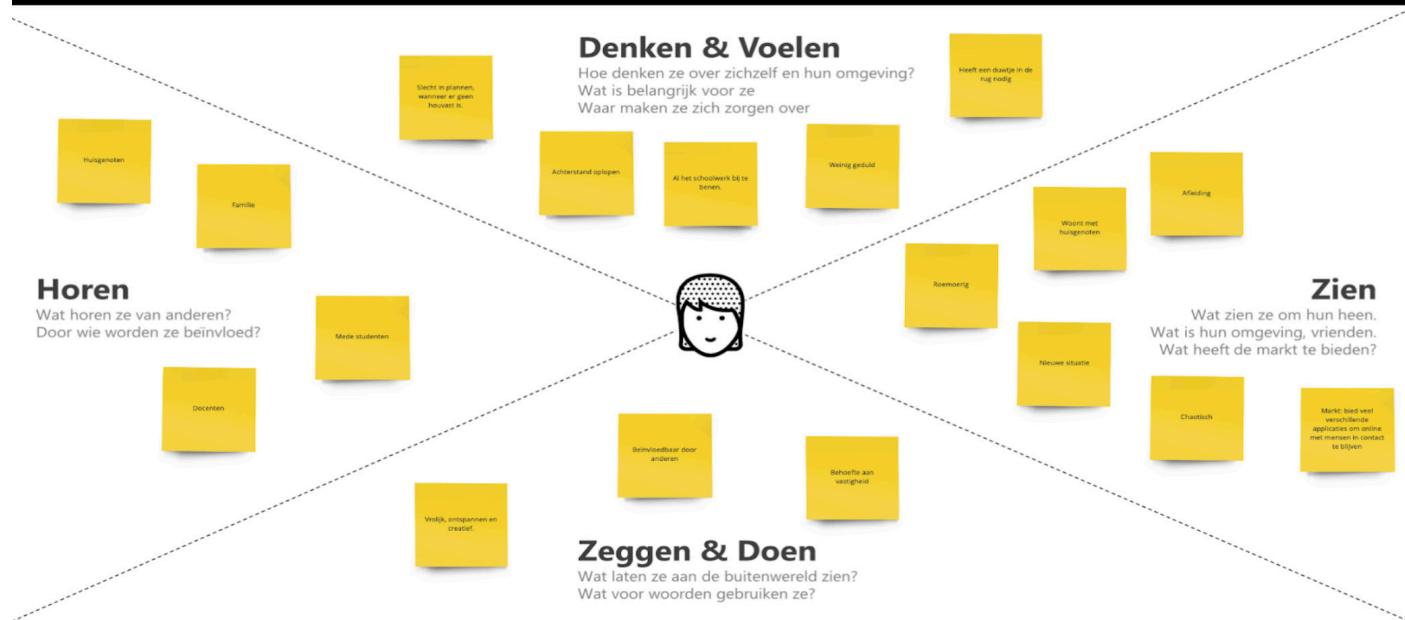
- Ze houdt ervan om haar inspiratie op een plek te kunnen verzamelen/bewaren.
- Ze laat zich beïnvloeden door anderen.

Verwachtingen

- Voor afleiding van haar belang huiswerk.
- Om nieuwe ideeën op te doen.
- Om ontspanning
- Verder te komen met een opdracht
- Energie verkrijgen
- Om iets te ondernemen.
- Quotes en afbeeldingen te verzamelen.

EMPATHY MAP

Empathy map: Wat doet, denkt, ziet, hoort onze doelgroep?



Belemmeringen

Welke obstakels komen ze tegen?

- Door de bomen het bos niet meer zien, zoveel verschillende applicaties om online interactie aan te gaan
- slechte verbinding
- Geen goede werkplek
- Afleiding van mensen, telefoon of andere externe factoren.

Doelen

Wat zijn hun behoeften? Wanneer is hun dag succesvol?

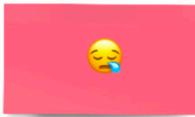
- Geïnspireerd worden
- Creativiteit behouden
- Rustmomenten inplannen op een dag
- Nieuwe dingen uitproberen

EXPERIENCE MAP V.1

Experience map: Hoe ziet de reis van onze persona eruit?

Scenario / Fases <p>Inplannen wanneer aan opdracht werken</p>	<p>Uitstellen want geen zin/motivatie</p>
DOEN: Acties <p>Gedrag: proberen om aan een planning te houden, omdat dit een struikelblok is</p> <p>Doele: een planning hebben zodat de opdracht op tijd af is en er genoeg vrije tijd over blijft.</p>	<p>Gedrag: nog geen prioriteit bij de opdracht, dus maar uitstellen.</p>
DENKEN: Gedachten/Quotes <p>'Alle tijd om al dit huiswerk te doen'</p> <p>'Heerlijk om alles zelf in te kunnen plannen.'</p>	<p>'zoveel tijd nog, dat kan later allemaal ook wel'</p> <p>'nu heb ik geen zin/motivatie ik ga eerst wat anders doen.'</p>
VOELEN: Ervaringen, gevoel  	 
KANSEN VOOR VERBETERING: Wat betekend dit voor de ervaring? <p>Ruim inplannen, zodat je bij uitlopen nog tijd en ruimte over hebt.</p>	<p>Tijdslijnzetten, zodat je in etappes doorwerkt en pauze neemt.</p>

<p>Verder werken want de tijd dringt</p>	<p>Afgeleid door telefoon en huisgenoten</p>
<p>Doel: Het in 1 keer afmaken, zodat ze iets anders kan doen.</p>	<p>Gedrag: met tegenzin werken i.v.m tijd nood</p>
<p>'Ik moet echt verder, ik heb niet veel tijd meer.'</p>	<p>'Waarom ben ik niet eerder verder gegaan.'</p>
	<p>'Ik heb een melding van Instagram, even kijken wat dat is'</p> <p>'Huisgenootje vraagt of ik even wil helpen met de boodschappen inruimen'</p>  

<p>Iets te eten pakken en serie kijken</p>	<p>Na een uur terugkeren naar de opdracht</p>
<p>Gedrag: naar iets grijpen om maar niet aan de opdracht te hoeven werken</p>	<p>Doel: om de opdracht zo ver mogelijk af te maken</p> <p>Gedrag: productief bezig zijn</p>
<p>'Ik ga na het eten wel verder.'</p>	<p>'Nog één aflevering kan geen kwaad.'</p> <p>'Ik wil vandaag zo ver mogelijk komen, dan hoeft ik komende dagen minder te doen.'</p> <p>'Ik heb nog maar een paar dagen en het is nog veel werk.'</p>
 	  <p>Duidelijke tijdslimieten stellen, want 'na het eten verder gaan' is een ruim begrip.</p> <p>Zorgen voor geen afleiding, dus telefoon weg leggen</p> <p>Muziek op zetten om gemotiveerd te kunnen werken</p>

	Weer opgeven, want stomme taken	Volgende dag opnieuw proberen
Gedrag: ik wil liever in de zon zitten	Gedrag: liever uitstellen dan er nu aan werken, ook al is er tijd	Doel: nieuwe dag nieuwe kansen, hopen dat ze vandaag aardig op weg kom met de opdracht.
'Ik snap er niks van, tijd voor een pauze!'	'Deze opdracht is zo stom, ik werk er later wel aan verder'	'Nog maar een keer kijken naar die opdracht.'
Manier vinden om de taak leuker te maken, belonen	Zorgen voor genoeg pauzes tussendoor, om nieuwe energie te krijgen	Zorgen voor een haalbare planning.

INTERVIEWPLAN

Wat	Hoe wordt thuiswerken ervaren?	Is er nog evenveel motivatie?	Hoe liden studenten zich op (verschilt uiteraard p.p.)	Hoe blijven studenten gefocust?	Hou je je nog wel echt aan de planning?
Wie	Studenten HvA	Snel afgeleidde studenten	Studenten die motivatie nodig hebben.		
Hoe	Rondvragen naar de doelgroep	Het interview wordt online gehouden.			
Welke vragen?	1. Hoe ervaar je het thuiswerken? 6. Wat zou je ervan vinden als je school in de toekomst meer online gaat aanbieden, ben je hier voor of tegen? en waarom?	2. Heb je individuele vakken en/of groepsvakken? 7. Wat is er voor jou nodig om het thuiswerken fijner te maken?	3. Wat doe je nu in je vrije tijd als je niet aan school werkt? 4. Wat doe je nu in je vrije tijd als je niet aan school werkt? 4.1 Deed je dit ook al voordat je moest thuiswerken? 4.2 Doe je dit alleen of met andere? Online/familie etc. 4.3 Haal je hier inspiratie uit?	4. Wat doe je nu in je vrije tijd als je niet aan school werkt? 5. Ben je hierna weer 'opgeladen'/uitgerust?	
Planning	Gwyneth interviewt 2e jaars CMD student - 4 Mei	Emma interviewt 1e jaars CB studente HU- 5 mei	Lisa interviewt...		

INTERVIEW XI-FENG RUAN

Eerstejaars studente creative business aan de Hogeschool Utrecht.

Emma: " Vind je het thuiswerken goed gaan?"

Xi-feng: "Ja en nee. Zelfstandig werken aan school gaat goed thuis. Ik heb een eigen werkplek en motivatie eraan te werken omdat ik graag mijn propedeuse wil halen, maar de ondersteuning van school is slecht qua moeilijkheden met de stof."

Emma: " Dus vind je de situatie nu juist fijner of stressvoller dan normaal?"

Xi-feng: "Stressvoller omdat we door de huidige situatie nauwelijks les krijgen en hierdoor liggen we achter op schema. Ik maak me momenteel zorgen dat ik wellicht een studievertraging zal oplopen."

Emma: "Heb je alleen individuele vakken of ook groepsvakken?"

Xi-feng: "Ik had een groepsvak maar dat had ik voordat we thuis moesten gaan werken al afgerond. Nu heb ik alleen nog individuele vakken waar ik opdrachten voor moet maken."

Emma: " Oke dus je groepsopdrachten zijn afgerond. Hoe los je iets op als je bij een van je individuele vakken iets niet begrijpt?"

Xi-feng: "Leraren contacteren via mail of whatsapp of een vriendin uit mijn klas vragen voor hulp. Echter reageren mijn leraren erg laat of begrijpen mijn klasgenoten het ook niet."

Emma: "Oke, dus dat maakt het thuiswerken wel lastiger. Wat doe je in je vrije tijd als je niet met school bezig bent?"

Xi-feng: "Ik probeer het advies van het RIVM op te volgen en zoveel mogelijk binnenshuis te blijven. Buiten schoolwerk doe ik het huis schoonmaken, netflix/youtube of met familieleden spelletjes doen. En sinds kort weer werken omdat onze horeca onderneming weer geopend is."

Deed je deze dingen ook al voordat je thuis moest werken?

Netflix en youtube deed ik al voor het thuiswerken, maar de aantal kijkuren per dag waren wel minder. Huis schoonmaken en spelletjes doen met familie deed ik juist minder en nu meer omdat veel tijd over heb en niet alleen youtube de hele dag wil kijken

Ben je hierna weer 'opgeladen'/uitgerust?

Ik denk het niet omdat ik vaak de hele dag moe ben omdat ik regelmatig laat ga slapen. Maar ik probeer sinds kort mijn slaapritme weer te herstellen.

Wat zou je ervan vinden als je school in de toekomst meer online gaat aanbieden, ben je hier voor of tegen? en waarom?

Tegen. Ik zie op sociale media dat aanzienlijk veel studenten niet/minder productief zijn. Tevens vind ik sociale interactie belangrijk bij de ontwikkeling van kinderen/tieners/jong volwassenen.

Wat is er voor jou nodig om het thuiswerken fijner te maken of meer aantrekkelijk?
Advies over hoe je thuiswerken kan inplannen en aanpakken. Niet alleen huiswerk opgeven, maar ook de stof behandelen. Wellicht kan je mentor ook 1 keer in de 2 weken per leerling in een privé-chat vragen hoe alles gaat.
want dat ontbreekt nu?

Van de eerste 2 punten is geen sprake van, maar de mentor heeft alleen 1 keer aan het begin van het thuiswerken gevraagd hoe het gaat.

Wat mis je het meeste aan school?

Fysiek les en een vast routine

Je zei dat je een eigen werkplek hebt, waar is dit precies? en wat maakt het dat je je daar kunt concentreren

Wij hebben een kamer over voor extra spullen. Ik heb daar mijn bureau naar verplaats. Dus ik heb eigenlijk een eigen kantoor.

INTERVIEW JUSTIN DE VINK

Interview met Justin de Vink, een tweedejaars CMD student.

Gwyneth: "Vind je het thuiswerken goed gaan?"

Justin: "Eigenlijk wel, tot nu toe heb ik nog geen problemen ervaren."

Gwyneth: "Vind je het juist fijner of stressvoller dan normaal? en waarom?"

Justin: "Ik vind het fijner, ik werkte altijd al heel zelfstandig en ik heb nu geen reistijden meer. Ik werk ook efficiënter vind ik zelf."

Gwyneth: "Heb je individuele vakken en/of groepsvakken?"

Justin: "Ik werk in een groepsproject die de korte stage vervangt."

Gwyneth: "Hoe werken jullie samen?"

Justin: "We communiceren via Zoom en we werken samen in Coda/github."

Gwyneth: "Hoe los je het op als je iets niet begrijpt?"

Justin: "Ik heb een coach waar ik elke dag mee bel, ook kunnen we hem de hele dag bereiken via Slack, mochten we vragen hebben."

Gwyneth: "Wat doe je nu in je vrije tijd als je niet aan school werkt?"

Justin: "Netflix en videospelletjes."

Gwyneth: "Welke series kijk je? Welke spelletjes speel je?"

Justin: "Ik kijk nu Ozark en Jojo's bizarre adventure. Momenteel speel ik veel Call of Duty Modern Warfare, Final Fantasy 7 en Animal Crossing New Horizons."

Gwyneth: "Deed je dit ook al voordat je moest thuiswerken?"

Justin: "Ja, er is op dat gebied niet veel veranderd."

Gwyneth: "Doe je dit alleen of met andere? Online/familie etc."

Justin: "Beide, series kijk ik alleen. Spelletjes soms alleen of met vrienden, ligt eraan wie er op dat moment online is."

Gwyneth: "Haal je hier inspiratie uit?"

Justin: "Soms wel ja, ik krijg wel eens een goed idee doordat ik iets zag in een spel ofzo, niet altijd hoor."

Gwyneth: "Doe je iets wat druk of juist rustig is?"

Justin: "Series kijken is best rustig, maar spelletjes zijn nogal druk en hectisch. Als ik moe ben ga ik liever een serie kijken of op Reddit dan een druk spel."

Gwyneth: "Ben je hierna weer 'opgeladen'/ uitgerust?"

Justin: "Uitgerust ben ik wel. Opgeladen...nee? Ik denk het niet, ik doe al deze dingen aan het eind van de dag en heb zeker een hele nacht slapen nodig om me weer oprocht opgeladen te voelen en weer verder te willen werken."

Gwyneth: "Wat zou je ervan vinden als je school in de toekomst meer online gaat aanbieden, ben je hier vóór of tegen? en waarom?"

Justin: "Ligt eraan wat het is, ik heb wel vaak gehad dat ik naar school ging voor 'niets' eigenlijk. Maar het is ook wel weer fijn dat je normaal iets kan vragen aan iemand, en dat is dan wel weer beter face to face. En er zijn vaak groepsprojecten dat je samen illustraties moet maken, dit gaat niet echt online.

Maar voor de dingen waarvan het niet echt heel nuttig is om in een klas te zitten, zou ik er wel voor zijn."

Gwyneth: "Wat is er voor jou nodig om het thuiswerken fijner te maken?"

Justin: "Me zoveel mogelijk m'n eigen ding laten doen. En niet zo vaak controle rondjes of je wel echt werk."

Gwyneth: "Wat mis je het meeste aan school? (Wat heb je daar wat je nu niet hebt?)"

Justin: "Koffie halen met mijn vrienden, Fest als het mooi weer is. Dat waren gezellige momenten die ik nu wel mis."

Gwyneth: "Waar werk je op dit moment aan school? op je kamer? in de woonkamer? En waarom?"

Justin: "Op bed in mijn kamer omdat ik geen normaal bureau heb. Soms zit ik beneden omdat mijn vriendin boven met haar studie bezig is."

Gwyneth: "Wat zou ideaal zijn om te kunnen studeren, welke plek of wat voor ruimte?"

Justin: "Ik zou denk ik het lekkerste werken buiten, in een lekker tuintje ofzo, dat zou mijn ideale werkplek zijn."

INTERVIEW MAX VAN LIESHOUT

Interview met Max van Lieshout eerstejaars student Communicatie.

Lisa: Vind je het thuiswerken goed gaan?

“Ik vind dat het wel goed gaat. Je kan zelf je dag een beetje inplannen.

Waarom vind je dat het wel goed gaat?

Je hebt voor sommige dingen meer tijd. Sommige vakken kun je langer aan doorwerken. Het vak is niet na 1 uur les alweer voorbij. Je hoeft niet steeds van lokaal te wisselen en te lopen voor je volgende les.

Lisa: Vind je het juist fijner of stressvoller dan normaal? en waarom?

“Ik vind het fijner. Je hebt meer tijd en je kan niet te laat komen enzo.”

Lisa: Dus je ervaart niet meer stress omdat je dingen zelf op orde moet houden?

“Als je nieuwe dingen moet leren, misschien. De docent legt online iets uit waarna je opdrachten moet maken. Je hoeft niet echt alles zelf uit te zoeken”

Lisa: Heb je individuele vakken en/of groepsvakken?

“Meeste vakken zijn individueel, eigenlijk allemaal wel. Je hoeft niets in groepjes te maken.

Lisa: Vind je dat vervelend of prettig

“Ik vind het wel prettig, dan kun je zelf je werk doen en bijhouden. En ben je niet afhankelijk van anderen die hun werk dan niet doen.”

Lisa: Als je niet samen hoeft te werken en je begrijpt iets niet hoe los je dat dan op?

“Op internet opzoeken en anders aan een leraar vragen via chat.”

Lisa: Kun je docenten altijd bereiken via chat, hoe werkt dat?

“Tijdens de les kun je ze altijd bereiken. In het weekend en ‘s avonds alleen niet, want dan “werken” ze niet. Overdag horen ze jou les te geven en dan antwoorden ze wel snel.”

Lisa: Wat doe je nu in je vrije tijd als je niet aan school werkt?

“Ik ga skeeleren, fietsen, gamen en als het kan uitslapen. Oh en een beetje social media.”

Lisa: Deed je dit ook al voordat je moest thuiswerken

“Fietsen gewoon naar het station en skeeleren niet. Daar ben ik nu mee begonnen. Gamen en sociale media wel gewoon.”

Lisa: Waarom begonnen met skeeleren?

“Mijn zus kwam ermee en toen dacht ik laat ik dat eens proberen,”

Lisa: Als je zus er daarvoor mee was gekomen, had je het dan ook gedaan of komt het door de quarantaine?

“Dan had ik het denk ook wel gedaan.”

Lisa: Denk je dat je er mee doorgaat als de quarantaine over is?

“Weet ik niet, ligt eraan hoe druk ik het weer krijg met school en werk enzo.”

Lisa: “Skeeleren doe je samen met je zus. Doe je andere dingen ook met anderen of online?

“Nee.”

Lisa; Haal je hier inspiratie uit?

“Ja op sociale media kom je wel reclames tegen en soms posts. Maar als ik buiten fiets dan haal ik niks uit m’n omgeving.”

Lisa: Volg je op sociale media accounts om inspiratie op te doen?

“Ja, Ik volg buzzfeed online en op instagram. Ik vind hoe zij dingen laten zien en aandacht vragen voor nieuws wel inspirerend.”

Lisa: Je doet al deze dingen om tot rust komen of om een andere reden?

“Om bezig te zijn, iets te doen. Niet continu hetzelfde te doen, zoals school. Beetje afwisseling. En om in beweging te blijven.”

Lisa: Ben je hierna weer ‘opgeladen’/ uitgerust?

“Ja dan ben ik wel weer uitgerust”

Lisa: Kun je als je zoiets gedaan hebt beter concentreren op schoolwerk?

“Ja, maar ik doe het vaak ook na school werk. Omdat ik dan klaar ben met school en dan wil ik even mijn hoofd leegmaken en ontspannen. Daarna ga ik eigenlijk nooit weer verder met schoolwerk. Pas de volgende dag weer”

Lisa: Merk je dat het je creativiteit in de weg zit?

“Nee, want ik zie nu ook genoeg dingen om mijn creativiteit uit te halen.”

Wat zou je ervan vinden als je school in de toekomst meer online gaat aanbieden, ben je hier vóór of tegen? en waarom?

“Ik zou niet willen dat als je uit school komt je dan nog online verder moet. Eigenlijk dat je dan langer bezig bent met school dan nu. Maar als ze een dag in de week online willen doen, dan vind ik dat wel prima. Of als ik heel kort naar school moet, dat ze dat online doen. Dat scheelt weer reistijd naar school.”

Wat is er voor jou nodig om het thuiswerken fijner te maken?

“Duidelijke uitleg online en een rustige omgeving. Zoals mijn kamer met een bureau. En het zou fijn zijn als mn mentor eens in de zoveel tijd contact met mijn persoonlijk opneemt om te kijken hoe het met mij gaat. Want niet per se ik, maar anderen hebben misschien moeite met plannen en zelfstandig werken. Zo kun je ook gelijk je ei kwijt.”

Lisa: Wat mis je het meeste aan school? (Wat heb je daar wat je nu niet hebt?)

“Mijn vrienden”

Lisa: En waarom?

“Het sociale contact in de klas en met elkaar in de pauzes””

Lisa: Zijn er nog meer dingen die je mist?

“Nee, dat is het enige eigenlijk”

Lisa: Waar werk je op dit moment aan school? op je kamer? in de woonkamer? En waarom?

“Op mijn kamer, omdat ik mij daar het beste kan concentreren”

Lisa: Wat maakt het dat je daar het beste kan concentreren?

“Gewoon de rust en niet continue andere mensen om je heen”

Lisa: Is je kamer nu ook extra netjes? Of kun je je ook goed concentreren in een rommelige kamer?

“Hij is wel netter. Hij was altijd al netjes, maar nu een beetje meer”

Lisa: Wat zou ideaal zijn om te kunnen studeren, welke plek of wat voor ruimte?

“Thuis op mijn kamer is mijn ideale plek. Gewoon geen last hebben van iemand. Op school heb je mensen om je heen en die kunnen je afleiden of irriteren.”

INTERVIEWVERSLAG

Uit onze interviews is gebleken dat de studenten nog wel goed gaan met betrekking tot school. Ze willen het allemaal ook graag halen en dat geeft hen toch de motivatie om door te gaan. De studenten slapen in andere ritmes, waardoor hun dagritme ook anders is. Ze vinden het prettig dat ze geen reistijd meer hebben en daardoor eigenlijk meer tijd op een dag. Door de extra tijd pakken ze nieuwe hobby's op, brengen ze meer tijd door met familie en netflixen en gamen ze meer.

Ze missen wel allemaal de fysieke les. Het is nu een stuk complexer om moeilijke stof tot je te nemen, wanneer je niet een twee drie een docent voor je neus hebt staan of een klasgenoot die naast je zit om je bij te praten. Ze missen de sociale contacten, hun vrienden, klasgenoten en leraren.

Als ideale werkplek komen ze allemaal neer op een rustige plek voor jezelf. Met niemand om je heen. Het liefst met een bureau en niet te veel omgevingsgeluiden.

Inspiratie halen ze nu uit sociale media en heel soms uit games. Niet alles wat ze in hun vrije tijd doen zorgt voor inspiratie of doen ze voor de inspiratie. Ze willen vooral ontspannen opladen en uitrusten. Uit de interviews concluderen wij dat ze hun inspiratie vaak op school en bij mede studenten vandaan haalden en dat ze eigenlijk nog wel iets missen. Iets wat inspirerend en ontspannend is. Want hectiek kunnen ze niet altijd gebruiken.

WEEK 2 DEFINIEREN

4-10 mei

IN WEEK 2 ZIJN WE AAN DE SLAG GEGAAN MET HET VERWERKEN VAN DE OPGEDANE KENNIS IN WEEK 1. WE HEBBEN DE EXPERIENCE MAP AANGEPAST NA AANLEIDING VAN DE GEKREGEN FEEDBACK, MAAR OOK AANGEVULD MET DE GEGEVENS DIE WE HEBBEN VERKEGEN UIT DE INTERVIEWS. VERVOLGENS ZIJN WE VERDER GEGAAN MET HET OPZETTEN VAN EEN REFRAMED CHALLENGE, WAARBIJ WE OOK HKJ'S HEBBEN BEDACH OM ZO EEN VOLWAARDIGE REFRAMED CHALLENGE TE VERKRIJGEN. ALS LAATSTE HEBBEN WE EEN EERSTE VERSIE OPGEZET VAN EEN PROGRAMMA VAN EISEN.

ALS HUISWERK ZIJN WE AAN DE SLAG GEGAAN MET EEN MARKTONDERZOEK EN CONCURRENTIEANALYSE.

FEEDBACK EXPERIENCE MAP V.1

FEEDBACKFORMULIER EXPERIENCE MAP

Teamnaam (feedback voor:)	Teamnaam
Feedback door:	Teamnaam Bettertogether

Tips/Tops	
1. Wat is jullie algemene indruk van de Experience map?	Mijn algemene indruk van jullie experience map is dat er heel veel tegelijk gebeurt. Hier zijn misschien kansen uit te halen zoals in het begin een planning maken voor de persona.
2. Persona: In hoeverre is deze duidelijk weergegeven? Is er een quote met duidelijk doel geplaatst?	Verder ziet het er goed uit. Er is goed vanuit de persona nagedacht en je kan zien dat er veel ruimte is in de experience voor kansen/verbeteringen. De experience map bereikt dus zijn doel.
3. Fasen: Zijn de fasen duidelijk en passen deze goed bij de gekozen Challenge?	Jullie Persona is goed weergegeven alleen de quotes zijn nog heel klein, ik zou aanraden om deze prominenter te maken zodat ze meer opvallen en je ze eerder ziet in je design proces. Ook zijn ze dan beter te lezen.
De ervaring: Hoe goed is er ingeleefd in de situatie? 4. Zijn de activiteiten duidelijk en genoeg in detail beschreven? Wat vinden jullie van de fotos/illustraties ?	Ook zijn de quotes vanuit de zij of hem manier geschreven. Maar een quote is meer iets wat je uitspreekt dus zou hier de ik vorm van maken. Fasen passen goed bij de gekozen design challenge en zijn duidelijk. Misschien de activiteiten nog beter uitdrukken mbv illustraties. De gedachten van de persona zijn duidelijk.
5. Komt het duidelijk naar voren wat de gedachte s zijn van de persona?	De emoties zijn passend bij de ervaringen die de persona heeft. Verhaal is kloppend.
6. Wat vinden jullie van de emoties , zijn die goed weergegeven?	Er zijn goede pijnpunten en kansen benoemd, wel zijn ze nog erg uitgebreid. De kansen lijken nu als een enorme lijst met taken wat de gebruiker moet gaan uitvoeren. Maar dat is misschien ook omdat er later nog evt kansen kunnen wegvalLEN.
7. Klopt het verhaal , zijn de emoties te matchen met wat de	De kansen zijn matchend bij de persona en gekozen challenge.

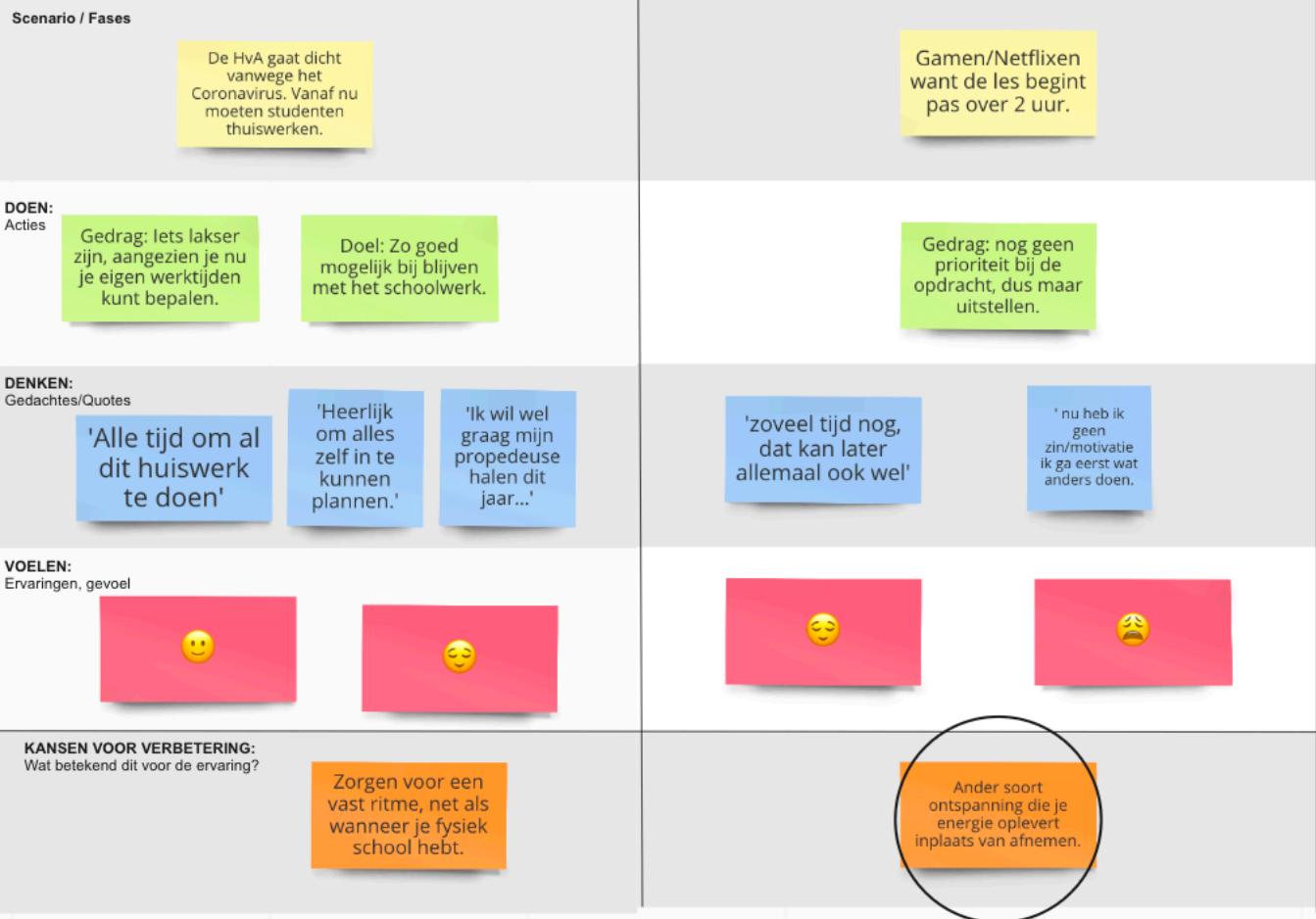
FEEDBACKFORMULIER EXPERIENCE MAP

Teamnaam (feedback voor:)	Feedback
Feedback door:	

Tips/Tops	
1. Wat is jullie algemene indruk van de Experience map?	Over het algemeen vindt ik dat het er goed uit ziet, jullie hebben veel om inspiratie uit te halen
2. Persona: In hoeverre is deze duidelijk weergegeven? Is er een quote met duidelijk doel geplaatst?	Ik vindt de persona erg duidelijk en bij jullie onderwerp passen
3. Fasen: Zijn de fasen duidelijk en passen deze goed bij de gekozen Challenge?	Ja ik vind van wel
De ervaring: Hoe goed is er ingeleefd in de situatie? 4. Zijn de activiteiten duidelijk en genoeg in detail beschreven? Wat vinden jullie van de fotos/illustraties ?	Uit de experience map kan ik zien dat er goed is ingeleefd op jullie persona.
5. Komt het duidelijk naar voren wat de gedachte s zijn van de persona?	Ja, je ziet dat jullie persona veel gedachte heeft maar deze passen goed bij jullie onderwerp
6. Wat vinden jullie van de emoties , zijn die goed weergegeven?	Ja, deze zijn goed weergeven
7. Klopt het verhaal , zijn de emoties te matchen met wat de	Deze matchen goed bij de opdracht

EXPERIENCE MAP V.2

Experience map: Hoe ziet de reis van onze persona eruit?



Niet gefocust want de les is langdradig en er is weinig interactie. Liever nog willen Netflixen/gamen	Weer laat naar bed want voor het slapen gaan nog even gamen/Netflixen.		
Gedrag: met je hoofd nog ergens anders bij zijn.	Gedrag: Nog even iets leuks doen voordat je naar bed gaat.		
'Geen zin, het werd net spannend...'	'Waarom ben ik niet eerder verder gegaan.'	'Ik heb een melding van instagram, even kijken wat dat is'	'Huisgenootje vraagt of ik even wil helpen met de boodschappen inruimen'
Zorgen dat de les aantrekkelijker wordt voor de studenten		Limiet zetten op het gamen/netflixen, zodat student op tijd kan gaan slapen	Door de dag heen genoeg tijd in plannen om te gamen/netflixen/ ontspannen

Vak voor de les wakker worden en vanuit je bed de les volgen.	Niet efficiënt de les volgen/werken, want nog niet helemaal wakker.
Gedrag: Laat opstaan aangezien er geen reistijd meer zijn.	Gedrag: Je niet klaarmaken voor de dag, niemand gaat je zien.
'Ik heb geen reistijd meer dus ik kan 'uitslapen'.'	'Ik ben nog moe...Ik kan ook wel opletten vanuit bed.'
Een vast ritme aanhouden, zodat studenten uitgerust wakker worden en aandachtig de les kunnen volgen	Zorgen voor genoeg pauzes waarin er even ontspannen kan worden

Avond afsluiten met gamen/Netflixen en morgen verder werken.

Doel: hopen dat ik morgen uitgerust ben en inspiratie heb.

'Ik kijk morgen wel verder.'

'Een beetje ontspanning, anders ben ik de hele dag met school bezig.'



Andere ontspanning vinden op het gamen/netflixen. Zodat de student de volgende dag met energie weer kan werken.

REFRAMED CHALLENGE

Team: _____ Datum: _____ Challenge: _____

Reframed Challenge: Wat is de uitdaging in het creëren van projectwerk/gezelligheid/ een inspiratiemoment?

Situatie

Wat is de doelgroep zijn situatie, gedrag, motivatie?

Studenten die Creative Business studeren aan de HvA werken nu thuis i.v.m. het Coronavirus. Ze hebben niet de concentratie meer die ze op school hebben en zijn meer op zichzelf aangewezen als het aankomt op schoolwerk, studeren en sociale behoeftes.

Ze hebben weinig inspiratie. Ze werken op eigen tempo thuis aan school en hebben ook veel vrije tijd. Daarnaast pakken ze ook nieuwe hobby's op en gaan ze laat naar bed. Een studieachterstand oplopen staat echter niet op de planning en daarom willen ze graag al hun vakken halen.

Probleem

Wat is de behoefte of belemmering dat de doelgroep ervaart?

Momenteel hebben ze geen vast ritme meer. Doordat ze vaak tot laat gamen of Netflixen, zijn ze niet goed uitgerust voor de volgende dag. Dit kan hun creativiteit beïnvloeden. Ze hebben behoefte aan een fijne rustige plek met genoeg ruimte om aan school te kunnen.

HKJ'S

Emma Kengen

1. Inspo-energie

2. Interactie-lessen

3. Break management

Hoe kun je ervoor zorgen dat iemand opgeladen is om een online les te volgen?

Hoe kun je ervoor zorgen dat online lessen aantrekkelijk zijn voor studenten?

Hoe kun je ervoor zorgen dat studenten niet beperkt worden in het creatieve denken?

Hoe kun je studenten gemotiveerd blijven om aan school te werken?

Hoe kun je ervoor zorgen dat studenten genoeg pauzes nemen?

Hoe kun je ervoor zorgen dat studenten een vast ritme aanhouden?

Hoe kun je ervoor zorgen dat studenten genoeg energie hebben om mee te doen in online lessen?

Hoe kun je ervoor zorgen dat leraren op de hoogte blijven van de status van de student?

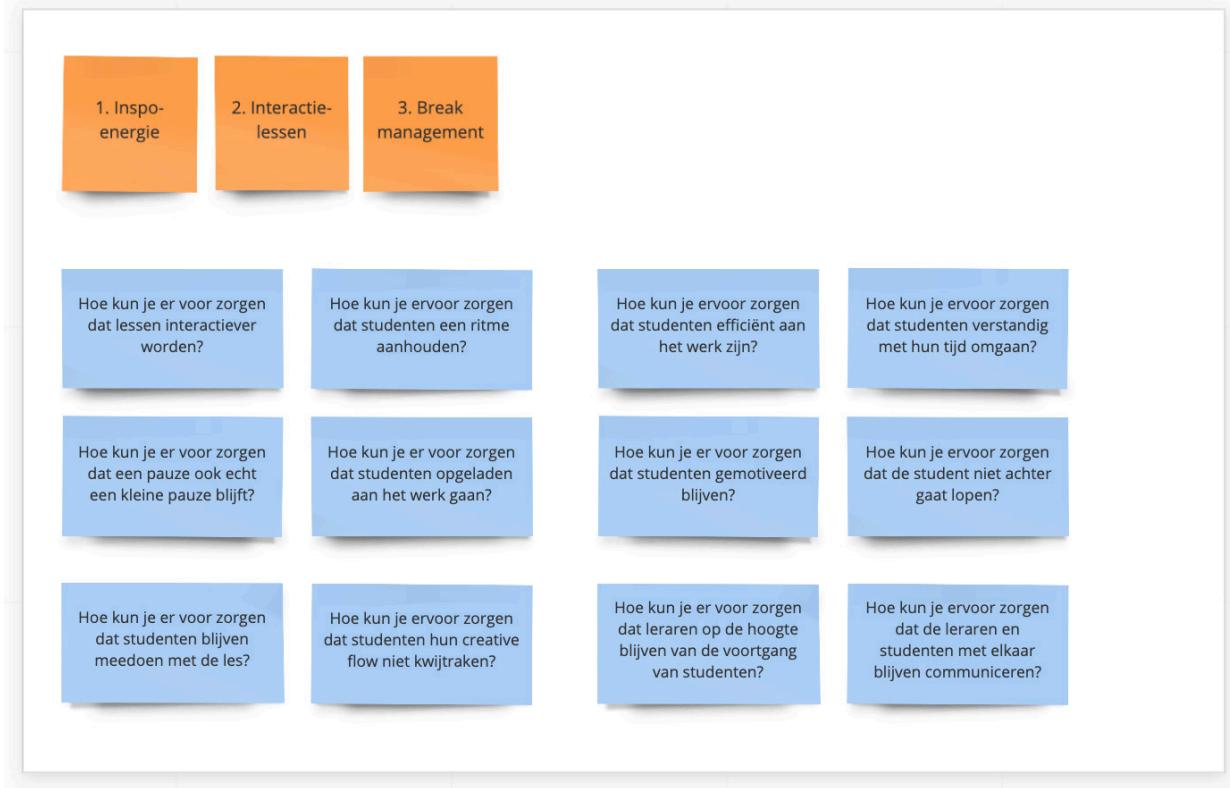
Hoe kun je ervoor zorgen dat studenten op tijd gaan slapen?

Hoe kun je ervoor zorgen dat lessen interactief zijn?

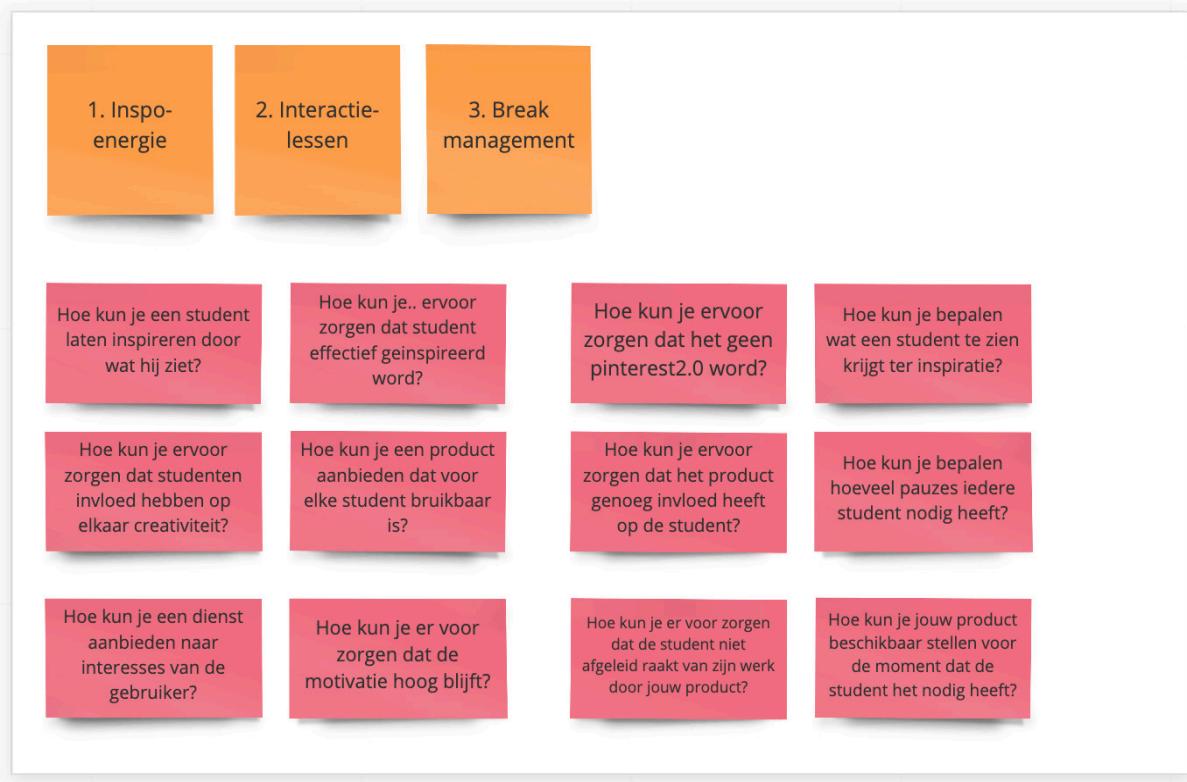
Hoe kun je ervoor zorgen dat de communicatie tussen student en leraar optimaal blijft?

Hoe kun je studenten stimuleren om niet de hele dag naar een scherm te kijken?

Gwyneth Schmitz



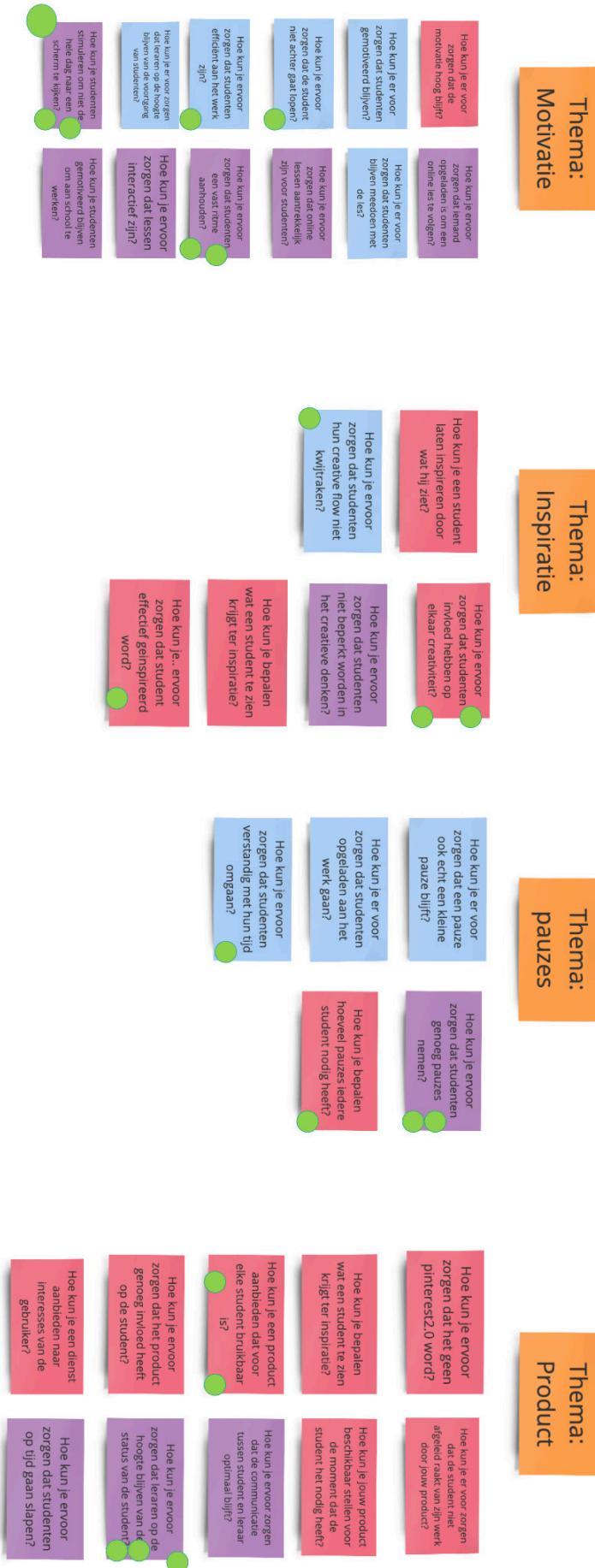
Lisa Nijman



CLUSTEREN

1C. HKJs: Verzamel, cluster en organiseer

VOORBEELD



REFRAMED CHALLENGE V.1

Team: _____ Datum: _____ Challenge: _____

Reframed Challenge: Wat is de uitdaging in het creëren van projectwerk/gezelligheid/ een inspiratiemoment?

Situatie

Wat is de doelgroep zijn situatie, gedrag, motivatie?

Studenten die Creative Business studeren aan de HvA werken nu thuis i.v.m. het Coronavirus. Ze hebben niet de concentratie meer die ze op school hebben en zijn meer op zichzelf aangewezen als het aankomt op schoolwerk, studeren en sociale behoeftes. Ze hebben weinig inspiratie. Ze werken op eigen tempo thuis aan school en hebben ook veel vrije tijd. Daarnaast pakken ze ook nieuwe hobby's op en gaan ze laat naar bed. Een studieachterstand oplopen staat echter niet op de planning en daarom willen ze graag al hun vakken halen.

Probleem

Wat is de behoefte of belemmering dat de doelgroep ervaart?

Momenteel hebben ze geen vast ritme meer. Doordat ze vaak tot laat gamen of Netflexen, zijn ze niet goed uitgerust voor de volgende dag. Dit kan hun creativiteit beïnvloeden. Ze hebben behoefte aan een fijne rustige plek met genoeg ruimte om aan school te kunnen.

Opplossingsrichtingen

Genereer uitdagingen vragen beginnend met : Hoe kun je...? (selecteer de 6 meest interessante HKJ's waar je in les 3 over wilt brainstormen)

1. Hoe kun je...
2. Hoe kun je...
3. Hoe kun je...
4. Hoe kun je...
5. Hoe kun je...
6. Hoe kun je...

- Hoe kun je ervoor zorgen dat studenten invloed hebben op elkaar creativiteit?
- Hoe kun je ervoor zorgen dat leraren op de hoogte blijven van de status van de student?
- Hoe kun je ervoor zorgen dat leraren op de hoogte blijven van de status van de student?
- Hoe kun je een product aanbieden dat voor elke student bruikbaar is?
- Hoe kun je ervoor zorgen dat studenten genoeg pauzes nemen?
- Hoe kun je ervoor zorgen dat studenten een vast ritme aanhouden?

PROGRAMMA VAN EISEN V.1

Team: Homeschoolers Datum: _____ Challenge: Inspiratie

Programma van Eisen + prioriteit

Design challenge

Studenten zijn vaak tot laat op doordat ze nog gaan 'ontspannen' met Netflix/gamen. Hierdoor zijn ze vaak niet uitgerust voor de volgende dag, wanneer er weer een online les gevolgd moet worden. Wij willen dat studenten genoeg creatieve pauzes tussendoor nemen, zodat ze uiteindelijk niet de behoefte voelen om laat in de avond nog te gaan gamen/netfixen en ze dus uitgerust zijn voor de volgende dag.

De uitdaging hierin is dat iedere student een andere planning heeft met school en activiteiten daar buitenom. Hoe gaan we ervoor zorgen dat de pauzes overeenkomen met de planning die ze al hebben.

Gebruikerseisen (emotioneel / functioneel)

M/S/C/W

1. De gebruiker wil dat product hem of haar een ontspannen gevoel geeft.
 2. De gebruiker wil dat wat hij ziet gebaseerd is op persoonlijke interesses.
 3. De gebruiker wil genoeg tijd hebben voor ontspanning.
 4. De gebruiker wil dat het product altijd binnen handbereik is.
 5. De gebruiker wil dat het product makkelijk in gebruik is.
 6. De gebruiker wil zelf content kunnen toevoegen.
 7. De gebruiker wil weten wat zijn vrienden/klasgenoten bezig houdt.
 8. De gebruiker wil weten wat hij er voor terug krijgt.
 9. De gebruiker wil er beter uit komen dan dat hij er in ging (opgeladen).
 10. De gebruiker wil school en vrije tijd gescheiden houden.

Technische eisen

M/S/C/W

1. Het product moet makkelijk in gebruik zijn.
 2. Het product moet voor iedere CB student toegankelijk zijn.
 3. Het product moet kunnen zorgen dat er een interactie plaatsvind tussen product en gebruiker.
 4. Het product moet privacy waarborgen.
 5. Het product moet innovatief zijn.

Bedrijfseisen

M/S/C/W

1. Het product moet toegankelijk zijn voor studenten van de HvA.
 2. Het product moet voldoen aan de eisen van de HvA (een prettige, veilige, goed en zeker ook leuke leeromgeving).
 3. Het product moet het doelendeel van de HvA bereiken (ontspanning/inspiratie opdoen).
 4. Het product moet een meerwaarde hebben dan de al bestaande online leeromgeving/online.
 5. Het product moet aansluiten bij waar de HvA voor staat (creating tomorrow)
 6. Het product moet het gegeven tijdsbestek worden behaald.
 7. Het product moet de mentale gezondheid van studenten en docenten voorop stellen.
 8. Het product

TECHNIEK: INTERNET OF THINGS

Gwyneth Aurora Schmitz, 500827779, Groot, NPD, Techniekonderzoek, 12-05-2020

The internet of things

The internet of things (het internet der dingen) verwijst naar alle apparaten die verbonden zijn met het internet. Deze apparaten kunnen met elkaar communiceren, zonder dat er mensen aan te pas komen. Dit bespaard veel geld en fysieke inspanning van mensen.

Google Home

Slimme speaker



Omschrijving

Google Home is een slimme speaker voor in de huiskamer, maar ook een app. Dit programma gebruik je om andere apparaten in je huis aan te sturen.

Wat staat er met elkaar in verbinding?

De google home staat in verbinding met het mobile device waar je de app op heb geïnstalleerd. Daarnaast kun je ook zelf tegen de Google home praten, dus staat het in verbinding met een mens.

Welke data/technologie?

De Google Home bezit sensoren waardoor je capacatief kunt tikken en omgevingslicht kan besturen.

Interessant?

Het is interessant dat een fysiek object in contact kan staan met je telefoon of dat je hem kan besturen met je stem.

Mogelijkheden/beperkingen

Je kunt tegen de Google Home praten, de Google assistent kan dan kleine taken voor je uitvoeren.

Bron

Google. (z.d.). Google Home. Geraadpleegd op 12 mei 2020, van https://store.google.com/nl/product/google_home

Oral-B Genius 10000N

Slimme tandenborstel



Omschrijving

Oral-B Genius 10000N is een slimme tandenborstel met 6 poetsfuncties, een geheugenstand, positiendetecie en poetsdruk sensoren.

Wat staat er met elkaar in verbinding?

Oral-B Genius 10000N staat in verbinding met je smartphone.

Welke data/technologie?

Oral-B Genius 10000N bezit een poetsdruk sensor die in verbinding staat met de bijbehorende applicatie en positiendetecie, dit is een sensor, zodat de app kan weergeven waar je wel en niet goed heb gepoetst.

Interessant?

Ik vind het bijzonder dat je op je telefoon kunt zien welke tanden je wel of niet goed gepoetst heb.

Mogelijkheden/beperkingen

Je kunt d.m.v. de app zien waar je gepoetst hebt. Maar ik los in bepaalde reviews dat dit niet altijd even accuraat is. Dit is wel een beperking.

Bron

M. (2019, 31 december). Oral-B Genius 10000N Elektrische Tandenborstel Midnight Black Powered By Braun. Geraadpleegd op 12 mei 2020, van <https://www.oralb.nl/nl-nl/producten/elektrische-tandenborsts/genius-10000n-zwarte-elektrische-tandenborstel>

Voorbeeld IoT gericht op inspiratie

Philips Hue

Slimme verlichting



Omschrijving

Philips Hue is slimme verlichting die elke stemming kan bijstaan met mooie kleuren die je zelf kunt instellen. Het kan je wakker maken en energie geven d.m.v. de juiste verlichting.

Wat staat er met elkaar in verbinding?

Philips Hue staat in verbinding met je telefoon d.m.v. bluetooth.

Welke data/technologie?

Je kunt gebruik maken van Bridge, wat het ingebouwde Zigbee netwerk ontgrenst. Dit is een geavanceerd lichtbedieningssysteem waar je allerlei slimme verlichtingsfuncties mee kan bedienen. Daarnaast kun je ook bluetooth gebruiken om je oververlichting te bedienen.

Interessant?

Interessant, aangezien je inspiratie kunt opwekken d.m.v. kleuren. Ook energie is te behalen met kleur. Hier speelt de Philips Hue goed op in.

Mogelijkheden/beperkingen

Je kunt de Philips Hue beheren met je stem via Google Home of Amazon Alexa, via de Hue app (bluetooth) of Bridge, hiermee kun je tot wel 50 lampen tegelijkertijd bedienen.

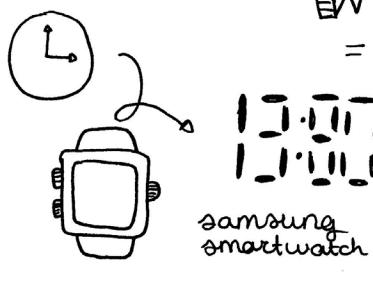
Bron

slimme verlichting. (z.d.). Geraadpleegd op 12 mei 2020, van <https://www.meethue.com/nl-nl>

Gremillion, A. S. (2020, 24 januari). Colors and emotions: how colors make you feel. Geraadpleegd op 12 mei 2020, van <https://en.pedesigns.nl/blog/tips/how-color-impacts-emotions-and-behaviors/>

TECHNIEK: WEARABLES

1 SMART WATCHES



2 FITNESS TRACKER



3 AUGMENTED REALITY WEAR



ELEKTRONISCH
GEBASEERDE
SENSOREN,
afhankelyk v.d.
meetbehoefte, v.b.
elektrocardiogram,
bloedglucose.

SENSOREN
genereren
een
elektrisch signaal
by het
detecteren van
fisiologische tekenen/
reacties

TECHNOLOGIE - WEARABLES -

SIGNALEN
worden deur
acquisitie-
elektronica
opgeslagen as
komplexe/ruwe
tydreeksgegevens.

SOFTWARE/APPS
verwerken &
analyseren
onbewerkte elektro-
nische signalen/
gegevens om
betreklike
resultate in die
echte wêreld af te
leiden

De meeste wearables maak deel uit van die Internet of Things (IoT):
aansluitbaar op digitale communicatie infrastrukturen, wat snelle datatransmissie
& opslag moegelyk maakt.

VOORDELEN:

- ① Klein, discreet
- ② gepersonaliseerde gegevens

2 CATEGORIËËN

- ① primêre:
onafhankelyk
operêer & funksioneer
(polis gedeelgen,
fitness tracker)
- ② secundêre:
vastlegger van
specifieke acties/
uitvoeringe v.e.
meting (hartslag,
monitor)

TECHNOLOGIE onderzoek

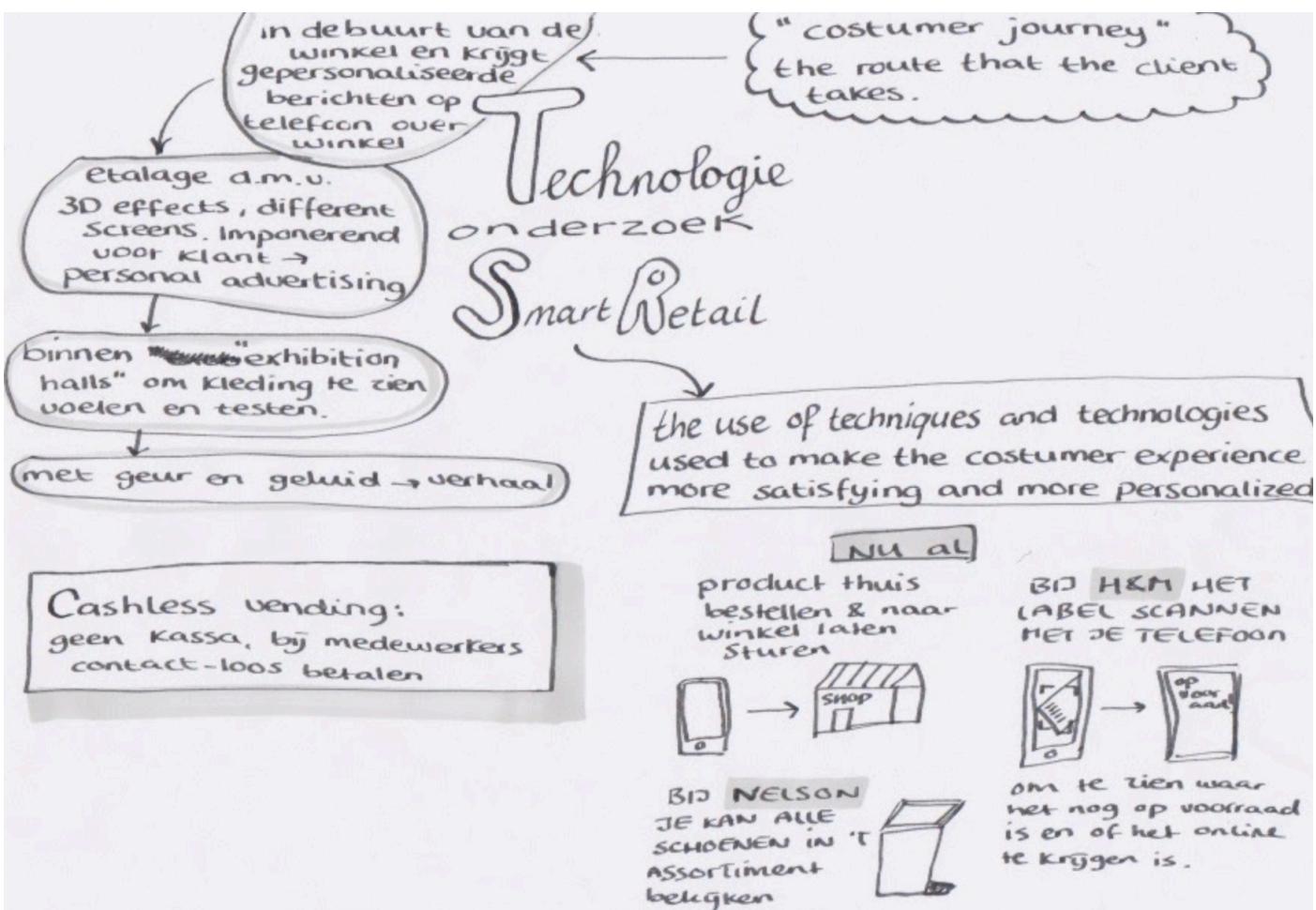
WEARABLES

= draagbare technologie

3 AUGMENTED REALITY WEAR

Wearables kan
dagen/weke
vele malen p/s
kontinu moniteren
→ negatieve
inwloed op die
loopwyd tussen
het opladen/
vervangen v.d.
battery & de
geheugencapasiteit

TECHNIEK: SMART RETAIL



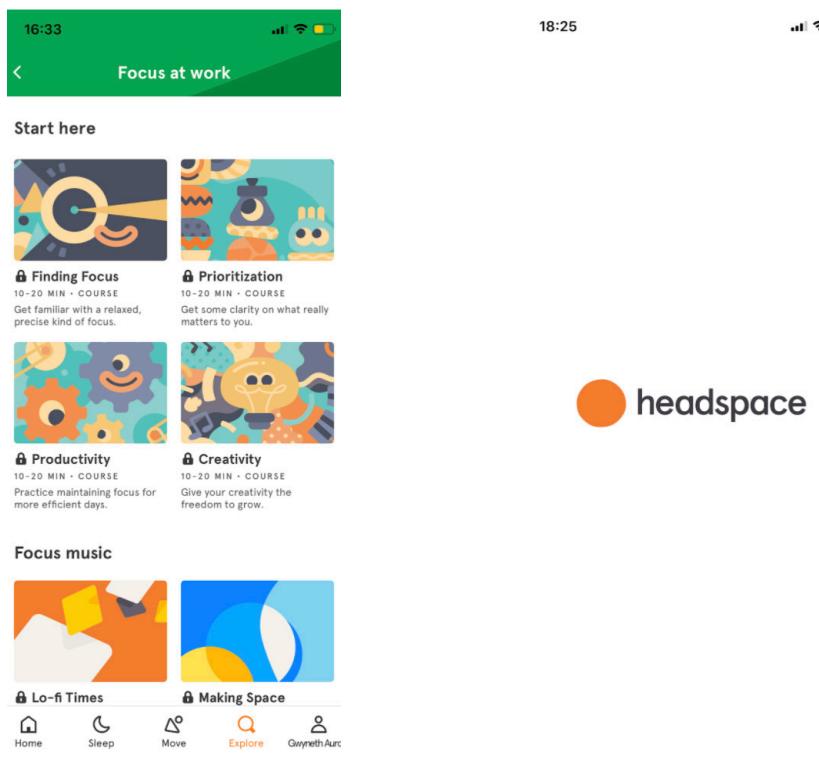
TECHNIEK VOOR ONZE CHALLENGE

Nadat we alle verschillende technieken in de les hebben kunnen inlezen, zijn de volgende het meest interessant voor onze challenge:

- 1. Wearables:** Als we iets met pauzes willen doen, dan zou een wearable hierbij wel kunnen uitwerken. We kunnen bijvoorbeeld werken met een tracker die bijhoudt hoelang je al bezig bent met school en wanneer het tijd is voor pauze een alarm of trilling afgeven.
- 2. Internet of things:** Deze techniek lijkt ons vooral interessant omdat er gewerkt kan worden met een google home of met licht. Een google home kan bijvoorbeeld een challenge opnoemen om meer inspiratie te krijgen of om even te ontspannen in een pauze. Daarnaast kan licht bijdragen aan opwekken van inspiratie, dus dat is ook interessant.
- 3. Mixed Reality:** deze techniek kan bij onze challenge misschien in de vorm van een VR bril worden toegepast. Wanneer er een challenge uitgevoerd moet worden met andere mensen, dan zou je ze kunnen zien door middel van een VR bril.

CONCURRENTIEANALYSE

HEADSPACE



Headspace is een app die je kan helpen tot rust komen d.m.v. rustgevende geluiden en motiverende speeches. Daarnaast kun je zo ook je focus vinden, door bijvoorbeeld even te mediteren met een module van Headspace.

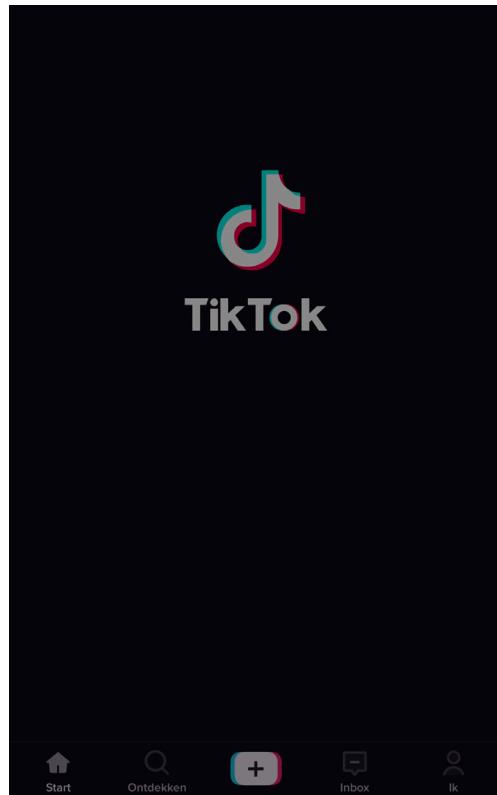
Een voordeel van Headspace is dat je zolang je je smartphone bij de hand hebt, je je focus kunt herpakken d.m.v. het volgen van een module.

Een nadeel is dat het een betaalde app is. Het biedt slechts een paar gratis cursussen. Als je wilt weten of deze app je helpt focus/inspiratie te krijgen zul je gebruik moeten maken van de gratis trial.

Op Zich is er geen app nodig om inspiratie te vinden, mediteren kan ook zonder. Het helpt je echter wel een in de juiste richting. Misschien zou je normaal gesproken nooit mediteren of tot jezelf komen, maar wil je het dankzij Headspace wel proberen

CONCURRENTIEANALYSE

TIKTOK



TikTok is een app waar je oneindig veel video's kunt vinden, van kookvideo's, tot aan dansjes en illustraties. Het platform is, zoals TikTok het zelf beschrijft, "een thuis voor creatieve expressie via video's die voor een oplechte, inspirerende en vreugdevolle ervaring zorgen."

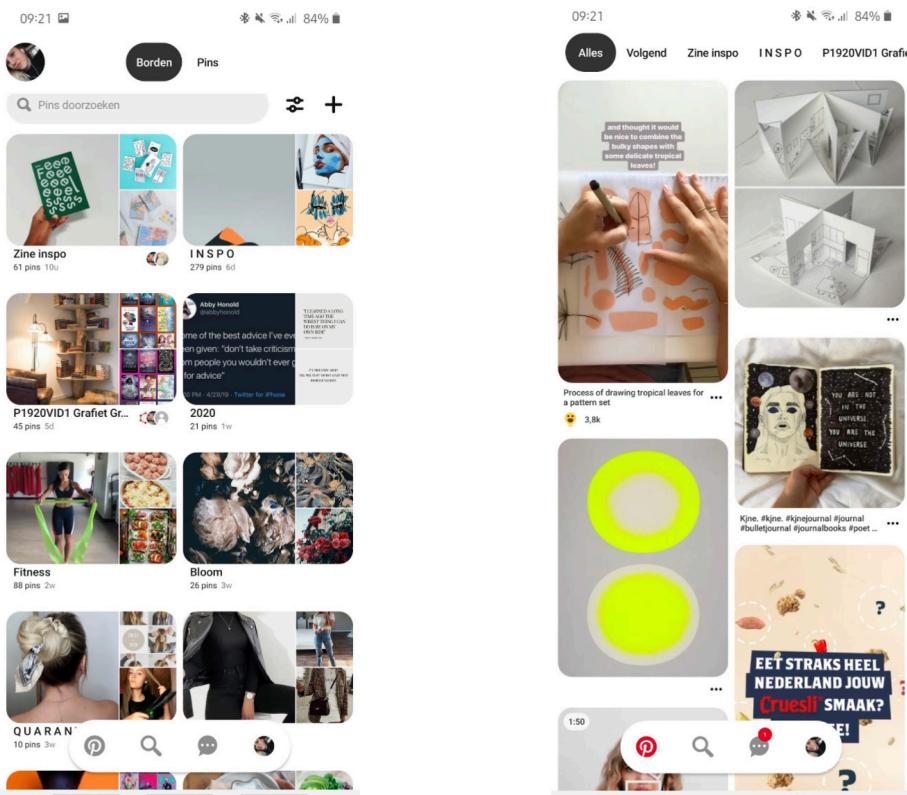
Een voordeel van TikTok is dat het heel breed is en je er op elk moment op elk vlak inspiratie eruit kan halen. Het scala is erg breed en er is voor iedereen wel iets wat ze inspireert. Doordat je ook je eigen account kunt aanmaken, kun je ook je eigen video's uploaden en andere mensen inspireren.

Een nadeel is dat het oneindig veel aanbod biedt. Zo kun je uren blijven scrollen en nieuwe dingen ontdekken. Er zit geen rem op. Hierdoor kan je waardevolle tijd verspillen, tijd die je misschien moet gebruiken voor school.

Ik denk dat de applicatie mensen inspireert om nieuwe dingen te proberen in de vele vrije tijd die we op dit moment hebben. Dingen waar we normaliter geen tijd voor zouden hebben. Het geeft mensen dus veel opties om de tijd door te komen.

CONCURRENTIEANALYSE

PINTEREST



Pinterest is een app waar je als gebruiker afbeeldingen op kan zoeken en bekijken. Wanneer je een eigen account heb beveelt Pinterest bij het kopje 'Alles' content aan die bij jouw persoonlijke interesses past. Daarnaast kun je als je een bord hebt aangemaakt ook content bekijken wat aansluit op elk bord.

Het voordeel van Pinterest is dat je er bijna alles op kan vinden. Je kan ook zelf post toevoegen. Je kunt hier heel specifiek naar inspiratie zoeken. Daarnaast is Pinterest volledig gratis. Je hebt wel af en toe kleine advertenties tussendoor maar dit is zeker geen storende factor.

Het nadeel is dat wanneer je voor school inspiratie zoekt dit ook gelijk heel veel terugkomt in je 'Alles' tab waardoor die niet meer helemaal is gebaseerd op je persoonlijke interesses. Daarnaast kun je op Pinterest uren blijven scrollen, omdat het een infinity feed is, er blijven maar nieuwe post bij komen.

Ik denk dat Pinterest een goede app is om inspiratie op te doen. Wel zijn dit alleen maar afbeeldingen en geen tutorials van dingen (heel soms een korte van 10 sec). Het is soms fijn om tot rust te komen door naar afbeeldingen te kijken die prettig zijn voor je ogen.

WEEK 3 IDEEGENERATIE

11-17 mei

IN WEEK 3 HEBBEN WE ALS EERSTE FEEDBACK GEKREGEN OP HET PROGRAMMA VAN EISEN. DEZE HEBBEN WE GELIJK AANGEPAST VOOR DE TWEDE VERSIE VAN HET PROGRAMMA VAN EISEN. VERVOLGENS KONDEN WE BEGINNEN MET HET BRAINSTORMEN. HIERTOOR HEBBEN WE VERSCHILLENDE TECHNIEKEN GEBRUIKT DIE UITEINDELIJK HEBBEN GERESUITEERD IN 6 IDEEEN WAAR WE OP VERDER KUNNEN BOUWEN.

ALS HUISWERK HEBBEN WE DE 6 IDEEEN UITGEWERKT IN IDEEKAARTEN.

FEEDBACK PVE V.1

Feedbackformulier Programma van eisen

Voor: Teamnaam

Door: WeSpire

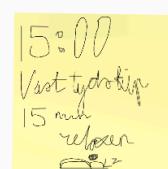
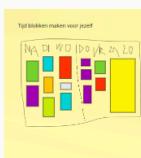
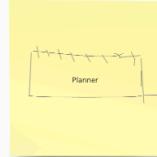
	Ja/nee	Wat vind je ervan / Waarom? Geef Tips&Tops
Is de design challenge geformuleerd?	Ja	Ik begrijp wat de challenge inhoud, het is duidelijk en beknopt beschreven.
Hebben de eisen betrekking op het product? (en niet op bijv. de gebruiker, of iets anders)	Ja	In de 3 categorieën zijn de eisen goed toegepast. Dus goed toegepast op de gebruiker, technisch en bedrijf.
Zijn het volzinnen?	Ja	De eisen zijn opgebouwd uit volledige zinnen.
Zijn de eisen eenduidig en specifiek genoeg verwoord? (gaat het over 1 onderwerp, geen vage termen als makkelijk, duidelijk, snel, handig etc.)	Nee	Veel eisen zijn eigenlijk nu niet meetbaar. Bijvoorbeeld: Het product moet makkelijk in gebruik zijn. Hoe weet je wanneer iemand het als makkelijk ervaart? Dat verschilt per persoon/
Zijn de eisen toetsbaar?	Nee	Feedback
Zijn de eisen echt noodzakelijk, of meer wensen? Geef dan aan: Het is gewenst dat...	Ja / Nee	Een aantal eisen voelen meer als wensen dan dat ze echt noodzakelijk zijn. (eis: G4, G8, G10, T1, T5)

PROGRAMMA VAN EISEN V.2

Programma van Eisen + prioriteit	
Design challenge	M/S/C/W
<p>Studenten zijn vaak tot laat op doordat ze nog gaan 'ontspannen' met Netflix/gamen. Hierdoor zijn ze vaak niet uitgerust voor de volgende dag, wanneer er weer een online les gevolgd moet worden. Wij willen dat studenten genoeg creatieve pauzes tussen door nemen, zodat ze uiteindelijk niet de behoefte voelen om laat in de avond nog te gaan gamen/netflixen en ze dus uitgerust zijn voor de volgende dag.</p> <p>De uitdaging hierin is dat iedere student een andere planning heeft met school en activiteiten daar buitenom. Hoe gaan we ervoor zorgen dat de pauzes overeenkomen met de planning die ze al hebben.</p>	
Gebruikerseisen (emotioneel / functioneel)	M/S/C/W
<ol style="list-style-type: none">1. De gebruiker wil dat product hem of haar een ontspannen gevoel geeft.2. De gebruiker wil dat wat hij ziet gebaseerd is op persoonlijke interesses.3. De gebruiker wil genoeg tijd hebben voor ontspanning.4. De gebruiker wil dat het product altijd binnen handbereik is.5. De gebruiker wil dat het product makkelijk in gebruik is.6. De gebruiker wil zelf content kunnen toevoegen.7. De gebruiker wil weten wat zijn vrienden/klasgenoten bezig houdt.8. De gebruiker wil weten wat hij er voor terug krijgt.9. De gebruiker wil er beter uit komen dan dat hij er in ging (opgeladen).10. De gebruiker wil school en vrije tijd gescheiden houden.	
Technische eisen	M/S/C/W
<ol style="list-style-type: none">1. Het product moet makkelijk in gebruik zijn.2. Het product moet voor iedere CB student toegankelijk zijn.3. Het product moet kunnen zorgen dat er een interactie plaatsvindt tussen product en gebruiker.4. Het product moet privacy waarborgen.5. Het product moet innovatief zijn.6.7.8.	
Bedrijfseisen	M/S/C/W
<ol style="list-style-type: none">1. Het product moet toegankelijk zijn voor studenten van de HvA.2. Het product moet voldoen aan de eisen van de HvA (een prettige, veilige, goed en zeker ook leuke leeromgeving).3. Het product moet het doeleinde van de HvA bereiken (ontspanning/inspiratie opproep).4. Het product moet een meerwaarde hebben dan de al bestaande online leeromgeving/online.5. Het product moet aansluiten bij waar de HvA voor staat (creating tomorrow)6. Het product moet het gegeven tijdsbestek worden behaald.7. Het product moet de mentale gezondheid van studenten en docenten voorop stellen.8. Het product	

KLASSIEK BRAINSTORMEN

Hoe kun je ervoor zorgen dat studenten genoeg pauzes nemen?



BRAINWRITING

Lisa

Hoe kun je studenten stimuleren om niet de hele dag naar een scherm te kijken?

Emma Kengen

Hoe kun je ervoor zorgen dat studenten invloed hebben op elkaar creativiteit?

Gwyneth Schmitz

Hoe kun je ervoor zorgen dat studenten een vast ritme aanhouden?

Mini robot/wekker die aangeeft dat je moet gaan bewegen/wandelen



Een product dat ervoor zorgt dat je met een vriend/vriendin/kaggenoot een creatieve opdracht moet uitvoeren.

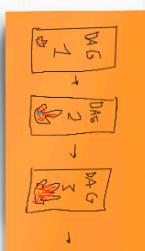


Idee 2
Aanvulling

Geef ze onderweg een opdracht mee om een bepaald object te spotten.
(Eventueel tekenen/opschrijven wat je daarbij voelt?)



Dagelijkse streak?
Elke dag een tekeningje?



Aanvulling: Wanneer de student verder komt met zijn beloningen kan de student iets groter waarder hecht.



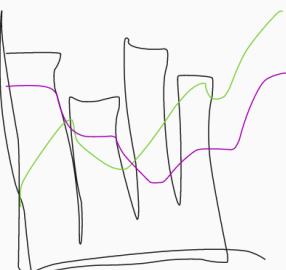
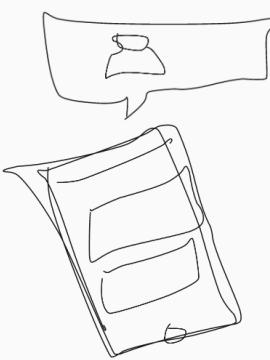
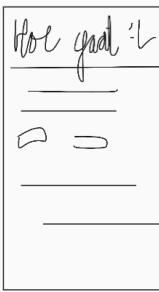
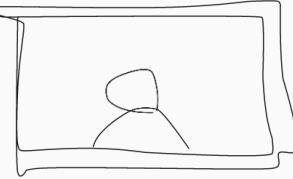
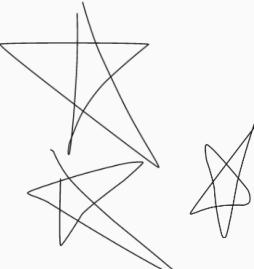
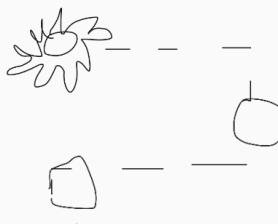
Idee 3
Nieuw idee: een applicatie die in verbinding staat met je agenda, en die een dag schema weergeeft; en een alarm geeft wanneer het tijd is om aan de volgende activiteit te gaan.
Eventueel met een wekker!



CRAZY 8

Hoe kun je ervoor zorgen dat leraren op de hoogte blijven van de status van de student?

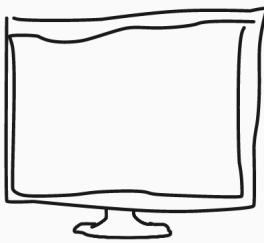
Lisa Nijman

<p>Docenten kunnen in zien hoe de statistieken van de klas, student en groep zijn.</p> 	<p>Formuler wat studenten moeten invullen om naar hun docent te sturen</p> 	<p>Formulier wat studenten moeten invullen om naar hun docent te sturen</p>  <p>ufootje dat checkt in bij de student.</p> 
<p>Video boodschappen van studenten</p> 	<p>punten systeem in de app zodat docenten kunnen zien hoe veel de student gebruik maakt van de dienst.</p> 	<p>wanneer een student alles goed heeft, op schema losgt, kan de docent nieuwe dingen unlocken in de dienst of kan de student die unlocken om zo progress te laten zien.</p> 
		<p>Inleveren van samenvattingen van inspiratie.</p> <p>Wat inspireert jouw?</p> <p>schrif dat in het tekst vak:</p> 

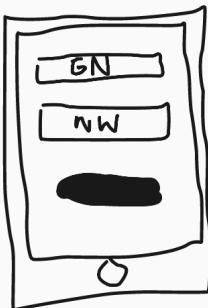
Hoe kun je een product aanbieden dat voor elke student bruikbaar is?

Hoe kun je ervoor zorgen dat leraren op de hoogte blijven van de status van de student?

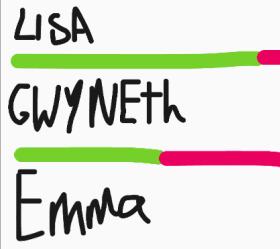
Emma Kengen



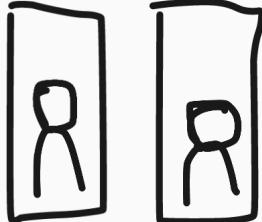
Toegang via de site van de school, zodat iedere student toegang heeft tot de applicatie.



Zorgen dat studenten moeten inloggen met hun schoolgegevens.



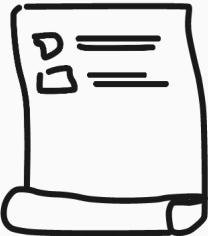
Een applicatie waarin het huiswerk wordt gemaakt, waar de docent ook in kan, zo kan hij/zij precies zien wie op schema loopt met huiswerk en wie niet en daarop inspelen.



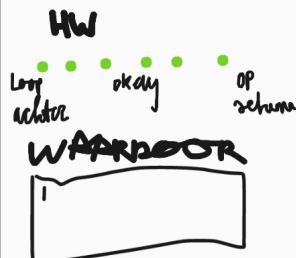
Wekelijkse meeting, vast tijdschrift om in detail alles te bespreken



Applicatie moet voor iedereen toegankelijk zijn, dus ook mensen die blind zijn en dus werken met bijv. een screenreader. De html moet daar dan ook op ingesteld zijn.



Schoolplanning moet in connectie staan met de applicatie om zo rekening te houden met wanneer er precies in pauze ingelast kan worden. Zo wordt het voor iedere student persoonlijk gemaakt.



Enquête sturen via een applicatie die bijhoudt hoe je er elke week voor staat. Dit kan de docent dan met toestemming ook inlezen.



Tracker die je gemodistand bijhoudt en zien hoeveel je is inspan voor school, maar ook genoeg pauzes neemt/ genoeg beweegt. Zodat de docent een volledig beeld heeft bij studenten.

Hoe kun je een product aanbieden dat voor elke student bruikbaar is?

Gwyneth Schmitz

HVA pas is scannbaar om in te loggen



Het product neemt niet te veel ruimte in beslag



Als het product gebruik maakt van batterijen (opladbaar kan) heb je niet altijd een stopcontact nodig.



Het product is goedkoop gratis



...

Je studentnummer wordt automatisch gekoppeld met product (app)?

5003....



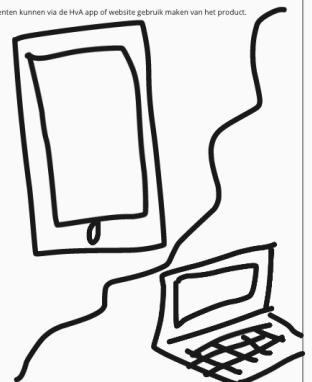
Studenten loggen in met hun hva gegevens.



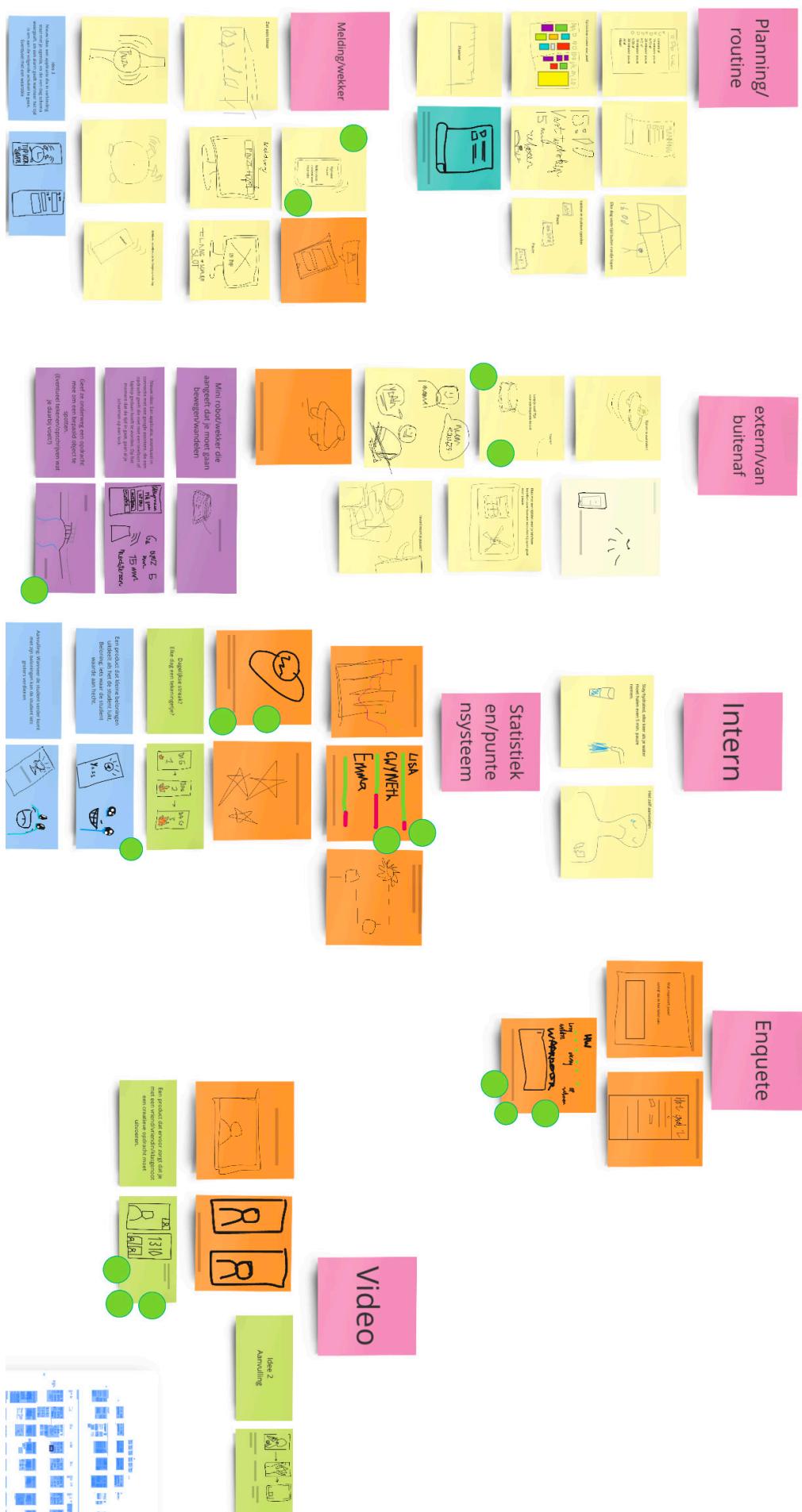
Er moet voldoende contrast in de kleuren zitten, zodat het toegankelijk is voor kleurenblinden.



Studenten kunnen via de Hva app of website gebruik maken van het product.



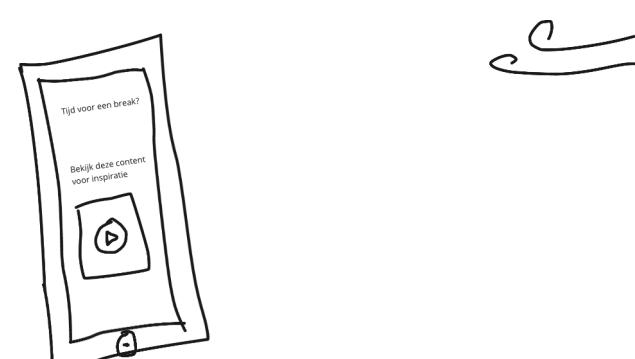
CLUSTEREN & DOT VOTING



6 IDEEEN

IDEE	WAT?	WIE?
1. Wekelijkse update enquête	In de applicatie wordt er iedere week een enquête verstuurd naar studenten, zodat er kan worden ingezien of studenten goed op weg zijn of extra ondersteuning nodig hebben & waar dit probleem aan ligt.	Emma
2. Creatieve opdrachten	In de applicatie kan je met vrienden, medestudenten, klasgenoten videobellen tijdens een pauze en moet er binnen een bepaalde tijd een creatieve opdracht worden uitgevoerd. Zo blijven studenten hopelijk gemotiveerd.	Emma
3.HvA Connect	Studenten kunnen via de HvA site/app inspiratie op doen/herladen in een speciaal daarvoor gemaakte afdeling.	Gwyneth
4.pauzewekker	Je krijgt een melding/er gaat een wekker af wanneer het tijd is voor een pauze. Je kan kiezen voor een creatieve pauze, deze worden weergegeven in de applicatie.	Lisa
5. Assist to inspire	De Google assistent hoort wanneer je zucht en vraagt vervolgens of je even een pauze nodig hebt om inspiratie op te doen.	Gwyneth
6. keep an eye on your students	In de applicatie wordt bijgehouden hoever studenten zijn met huiswerk. Dit kan door de docenten worden ingezien, maar studenten kunnen het ook van elkaar zien. Zo krijg je inzicht in mensen die het moeilijk hebben, misschien weinig motivatie, en kun je ze helpen.	Lisa

IDEEKAARTEN

<p>Team: _____ Datum: _____ Challenge: _____</p> <p>Ideeekaart</p> <p>Titel: HvA Connect Catchy name or tagline!</p> <p>Beschrijving Beschrijf je idee met tekeningen en woorden</p> <p>Studenten kunnen via de HvA site/app inspiratie op doen/herladen in een speciaal daarvoor gemaakte afdeling.</p>  <p>Student: Namen Gwyneth</p>	<p>3. HvA Connect</p> <p>Studenten kunnen via de HvA site/app inspiratie op doen/herladen in een speciaal daarvoor gemaakte afdeling.</p>	<p>Mens & Wenselijkheid Wat zijn de voordelen voor de gebruiker?</p> <p>De studenten kunnen even bijkomen of inspiratie opdoen, zonder te afgeleid te raken. De studenten raken niet te afgeleid en denken nog wel aan school, omdat het binnen de schoolomgeving is.</p> <p>Techniek & Haalbaarheid Hoe werkt het? Wat zijn de technische uitdagingen voor dit idee?</p> <p>De inspiratie/motivatie moet per opleiding gericht zijn op haar studeten.</p>
	<p>5. Assist to inspire</p> <p>De Google assistent hoort wanneer je zucht en vraagt vervolgens of je even een pauze nodig hebt om inspiratie op te doen.</p>  <p>Student: Namen Gwyneth</p>	<p>Mens & Wenselijkheid Wat zijn de voordelen voor de gebruiker?</p> <p>De student hoeft verder geen actie te ondernemen, behalve 'frustrerende/vermoeide geluiden' te maken. Denk aan bijvoorbeeld een zucht. De app zal je helpen inspiratie op te doen, zodat je weer geïnspireerd door kan.</p> <p>Techniek & Haalbaarheid Hoe werkt het? Wat zijn de technische uitdagingen voor dit idee?</p> <p>Studenten worden geïnspireerd/herladen in een pauze door enkel te zuchten</p> <p>Bedrijf & Levensvatbaarheid Wat zijn de voordelen voor het bedrijf?</p> <p>De HvA is actief bezig haar studenten te motiveren.</p>

Team: _____ Datum: _____ Challenge: _____

Ideekaart

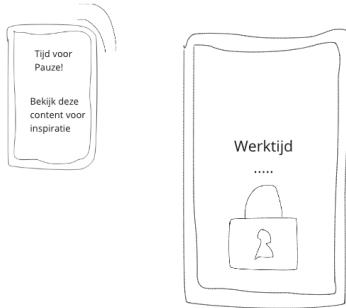
Titel: Take a break!

Catchy name or tagline!

Beschrijving

Beschrijf je idee met tekeningen en woorden

Je krijgt een melding/er gaat een wekker af wanneer het tijd is voor een pauze. Je kan kiezen voor een creatieve pauze, deze worden weergegeven in de applicatie.



Student:
Namen

4.pauzewekker

Je krijgt een melding/er gaat een wekker af wanneer het tijd is voor een pauze. Je kan kiezen voor een creatieve pauze, deze worden weergegeven in de applicatie.

Mens & Wenselijkheid

Wat zijn de voordelen voor de gebruiker?

De gebruiker werkt in tijdslots en wordt aangespoeld om genoeg pauzes te nemen.
De gebruiker kan zelf zijn/haar pauzes kiezen en daar zijn voordeelen uithalen.
De gebruiker wordt aangespoeld te werken tot zijn of haar telefoon weer gebruikt kan worden.

Techniek & Haalbaarheid

Hoe werkt het? Wat zijn de technische uitdagingen voor dit idee?

Technische uitdagingen zijn het bepalen van de lengte van de werk en pauze slots.
Hoe weet je wat voor de gebruiker het beste werkt.
Hoe bied je persoonlijk interessante content aan.

Bedrijf & Levensvatbaarheid

Wat zijn de voordelen voor het bedrijf?

HvA leert hoe zij hun studenten zo goed mogelijk door het onderwijs heen kunnen leiden.
HvA leert hoe hun studenten in elkaar zitten en hoe zij het beste/liefste te werk gaan.
HvA leert zijn studenten beter kennen.

Team: _____ Datum: _____ Challenge: _____

Ideekaart

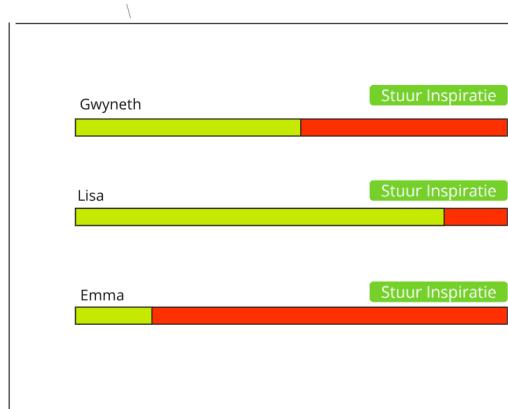
Titel: Keep an eye on your students

Catchy name or tagline!

Beschrijving

Beschrijf je idee met tekeningen en woorden

In de applicatie wordt bijgehouden hoeveel studenten zijn met huiswerk. Dit kan door de docenten worden ingezien, maar studenten kunnen het ook van elkaar zien. Zo krijg je inzicht in mensen die het moeilijk hebben, misschien weinig motivatie, en kun je ze helpen.



Student:
Namen

6. keep an eye on your students

In de applicatie wordt bijgehouden hoeveel studenten zijn met huiswerk. Dit kan door de docenten worden ingezien, maar studenten kunnen het ook van elkaar zien. Zo krijg je inzicht in mensen die het moeilijk hebben, misschien weinig motivatie, en kun je ze helpen.

Mens & Wenselijkheid

Wat zijn de voordelen voor de gebruiker?

de gebruiker kan op de hoogte blijven van hoe het met zijn medestudenten gaat.
De gebruiker kan inspiratie content doorsturen naar medestudenten die het lastig hebben.
De gebruiker kan zelf ook aangeven als het niet goed gaat en kan zo hulp ontvangen van anderen. Zonder hier een oproep voor te hoeven doen

Techniek & Haalbaarheid

Hoe werkt het? Wat zijn de technische uitdagingen voor dit idee?

Studenten houden hun gemoedstoestand, huiswerkvoortgang en inspiratie bij in de app.
Zo zien ze van elkaar hoe ver iedereen is.

Bedrijf & Levensvatbaarheid

Wat zijn de voordelen voor het bedrijf?

HvA kan inzien hoe goed het met haar studenten gaat.
HvA kan zien of het onderwijs op afstand werkt.
HvA kan zien of de manier van onderwijs aanbieden werkt voor het grootste gedeelte van de studenten.

Ideekaart

Titel:

Catchy name or tagline!

Beschrijving

Beschrijf je idee met tekeningen en woorden

1. Wekelijkse update enquête



In de applicatie wordt er iedere week een enquête verstuurd naar studenten, zodat er kan worden ingezien of studenten goed op weg zijn of extra ondersteuning nodig hebben & waar dit probleem aan ligt.

Mens & Wenselijkheid

Wat zijn de voordelen voor de gebruiker?

- Studenten worden goed in de gaten gehouden, waardoor ze ook op tijd aan de bel kunnen trekken wanneer het niet zo lekker loopt.
- Wanneer studenten achter lopen of er een probleem optreedt, kan daar gelijk op worden ingespeeld door docenten en/of medestudenten.

Techniek & Haalbaarheid

Hoe werkt het? Wat zijn de technische uitdagingen voor dit idee?

- De enquête moet mogelijk zijn op verschillende digitale apparaten.

- De hwa krijgt inzichten in alle studenten en kunnen daar daarna op inspelen.

→ Studenten voelen zich gehoord door hun school; waardoor ze openbaer zullen zijn.

Bedrijf & Levensvatbaarheid

Wat zijn de voordelen voor het bedrijf?

Student:

Namen

Ideekaart

Titel:

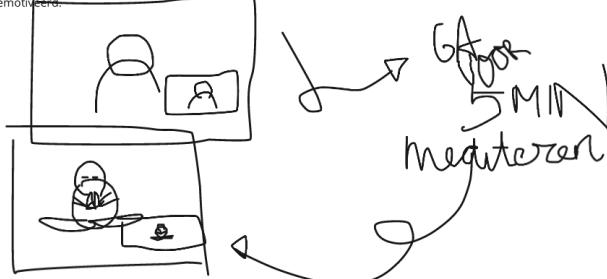
Catchy name or tagline!

Beschrijving

Beschrijf je idee met tekeningen en woorden

2. Creatieve opdrachten

In de applicatie kan je met vrienden, mede-studenten, klasgenoten videobellen tijdens een pauze en moet er binnen een bepaalde tijd een creatieve opdracht worden uitgevoerd. Zo blijven studenten hopelijk gemotiveerd.



Mens & Wenselijkheid

Wat zijn de voordelen voor de gebruiker?

- Door optimaal gebruik te maken van pauzes door middel van creatieve opdrachten, krijgt de student nieuwe energie om aan de slag te gaan.
- Doordat je het met minstens 2 man moet doen, raak je meer gemotiveerd om eraan mee te doen.
- De opdrachten kunnen misschien leiden tot nieuwe ideeën en/of inspiratie.

Techniek & Haalbaarheid

Hoe werkt het? Wat zijn de technische uitdagingen voor dit idee?

- Door middel van een video gesprek moeten klasgenoten, vrienden en studenten elkaar kunnen bereiken.

Bedrijf & Levensvatbaarheid

Wat zijn de voordelen voor het bedrijf?

- De applicatie kan samenwerken met de school. Tijdens een online les kan er tijdens een pauze verwezen worden naar de app, zodat studenten gezamenlijk creatief pauze kunnen nemen.

Student:

Namen

WEEK 4 CONCEPTUALISEREN

18-24 mei

IN WEEK 4 HEBBEN WE ONS GEFOCUST OP HET ONTIKKELLEN VAN CONCEPTEN. HIERBIJ HEBBEN WE EERST MOSCOW TOEGEPAST IN ONZE PROGRAMMA VAN EISEN. OOK KWAMEN WE ALS TEAM ERACHTER DAT WE NIET MEER OP HET JUISTE PAD ZATEN. WE HEBBEN DAN OOK EEN NIEUWE REFRAMED CHALLENGE GEMAAKT EN KONDEN VERVOLGENS DOORGaan MET DE MORFOLOGISCHE KAART. HIER HEBBEN WE 3 CONCEPTEN UIT VERKREGEN DIE WE UITEINDELIJK MET HET HARRIS PROFIEL MET ELKAAR KONDEN VERGELIJKEN EN HET BESTE CONCEPT KONDEN SELECTEREN.

PVE MET MOSCOW

Team: Homeschoolers Datum: _____ Challenge: Inspiratie

Programma van Eisen + prioriteit		M/S/C/W
Design challenge	Technische eisen	
<p>Studenten zijn vaak tot laat op doordat ze nog gaan 'ontspannen' met Netflix/gamen. Hierdoor zijn ze vaak niet uitgerust voor de volgende dag, wanneer er weer een online les gevuld moet worden. Wij willen dat studenten genoeg creatieve pauzes tussen door nemen, zodat ze uiteindelijk niet de behoeftes voelen om laat in de avond nog te gaan gamen/netflixen en ze dus uitgerust zijn voor de volgende dag.</p> <p>De uitdaging hierin is dat iedere student een andere planning heeft met school en activiteiten daar buitenom. Hoe gaan we ervoor zorgen dat de pauzes overeenkomen met de planning die ze al hebben.</p>	<ol style="list-style-type: none">1. Het product moet toegankelijk zijn voor mensen met een beperking.2. Het product moet voor iedere CB student toegankelijk zijn. M3. Het product moet kunnen zorgen dat er een interactie plaatsvindt tussen product en gebruiker. S4. Het product moet privacy waarborgen. M5. Het product moet technisch mogelijk binnen nu en 10 jaar.6. Het product moet technisch meegaan met de tijd (relevante).7.8.	
Gebruikerseisen (emotioneel / functioneel)	Bedrijfseisen	M/S/C/W
<ol style="list-style-type: none">1. De gebruiker wil dat product hem of haar een ontspannen gevoel geeft.2. De gebruiker wil dat wat hij ziet gebaseerd is op persoonlijke interesses. M3. De gebruiker wil genoeg tijd hebben voor ontspanning. S4. De gebruiker wil dat het product altijd binnen bereik is.5. De gebruiker wil dat de interface van het product te overzien.6. De gebruiker wil zelf content kunnen toevoegen.7. De gebruiker wil weten wat zijn vrienden/klasgenoten bezig houdt.8. De gebruiker wil dat het product motivatie oplevert voor school.9. De gebruiker wil er beter uit komen dan dat hij er in ging (opgeladen).10. De gebruiker wil school en vrije tijd gescheiden houden.	<ol style="list-style-type: none">1. Het product moet toegankelijk zijn voor studenten van de HvA. M2. Het product moet voldoen aan de eisen van de HvA (een prettige, veilige, goed en zeker ook leuke leeromgeving). M3. Het product moet het doeleinde van de HvA bereiken (ontspanning/inspiratie opdoen). M4. Het product moet een meerwaarde hebben dan de al bestaande online leeromgeving/online.5. Het product moet aansluiten bij waar de HvA voor staat (creating tomorrow)6. Het product moet in het gegeven tijdsbestek worden behaald. S7. Het product moet de mentale gezondheid van studenten en docenten voorop stellen.8. Het product	

REFRAMED CHALLENGE V.2

Toen we wilde beginnen aan de morfologische kaart, kwamen we er achter dat we niet meer op het juiste pad zaten. Onze HKJ's waren te breed om mee verder te gaan. We merkte dit al tijdens het brainstormen en het maken van de ideekaarten. Daarom hebben we besloten om voordat we verder gingen, een nieuwe reframed challenge op te stellen waarin duidelijk zou worden welke richting we nu precies op willen met NPD. We hoopte dat we hierdoor weer verder konden op het juiste pad.

Team: _____ Datum: _____ Challenge: _____

Reframed Challenge: Wat is de uitdaging in het creëren van projectwerk/gezelligheid/ een inspiratiemoment?

Situatie

Wat is de doelgroep zijn situatie, gedrag, motivatie?

Studenten die Creative Business studeren aan de HVA werken nu thuis i.v.m. het Coronavirus. Ze zitten de hele dag thuis, raken niet meer geïnspireerd van nieuwe prikkels, wat invloed heeft op hun eigen creativiteit. School gaat daarintegen wel gewoon door, maar zelf dingen ondernemen, zoals een hobby oppakken, blijft links liggen.

Probleem

Wat is de behoefte of belemmering dat de doelgroep ervaart?

Studenten raken niet geïnspireerd om nieuwe dingen uit te proberen om hun creativiteit te blijven prikkelen. Hierdoor worden ze belemmerd in hun creativiteit, wat ook invloed heeft op hun schoolwerk, vooral omdat het een creatieve studie is.

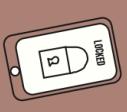
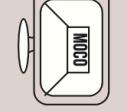
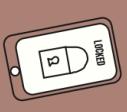
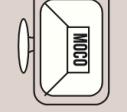
Oplossingsrichtingen

Genereer uitdagingen vragen beginnend met : Hoe kun je...? (selecteer de 6 meest interessante HKJ's waar je in les 3 over wilt brainstormen)

- | | | | |
|------------------|------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|
| 1. Hoe kun je... | Hoe kun je ervoor zorgen dat studenten een vast ritme aanhouden? | Hoe kun je ervoor zorgen dat studenten invloed hebben op elkaars creativiteit? | Hoe kun je variatie aanbrengen in je dag? |
| 2. Hoe kun je... | Hoe kun je studenten motiveren om nieuwe dingen uit te proberen? | Hoe kun je inspiratie opdoen? | Hoe kun je zorgen dat studenten niet de hele dag op hun telefoon zitten? |
| 3. Hoe kun je... | | | |
| 4. Hoe kun je... | | | |
| 5. Hoe kun je... | | | |
| 6. Hoe kun je... | | | |

MORFOLOGISCHE KAART

MORFOLOGISCHE KAART

DEEL FUNCTIE	1	2	3	4	5
STUDENTEN HOUDEN EEN VAST RITME AAN	 PAUZE VOOR 15:00 WEKER OP DE ZOEKE TUOLSLOTS	 PLANNING MAKEN VOOR ELKE DAG	 11:00 ELKE DAG VASTE ACTIVITEIT UITVOEREN	 TELEFOON WEGSLIJGEN NA 22:00	 8:00 VASTE TUD OPSTAAN, VASTE TUD NAAR BED
STUDENTEN KUNNEN INVLOED HEBBEN OP ELKAARS CREATIVITEIT	 VRIJGANG NAM WERKEND KLASSENHOOFD VANNAAG	 STUDENTEN KUNNEN ELKAAR INSPIRATIE TOESTUREN	 ELKE DAG NIEUWE ACTIVITEIT MET ELKAAR UITVOEREN	 VOOR ELKAAR EEN CREATIEVE OPPRACHT VERZINNEN	 SAMEN WANDELLEN MET EEN PODCAST
VARIATIE AANBRENGEN OP EEN DAG	 WAT WIE, FEE AFGEBOREN VANNAAG	 INSTELLEN VAN TUOLSLOTS VOOR VERSCHILLENDE TAKEN	 ELKE DAG NEZELF UIT- DAGEN OM EEN TOFFE FOTO TE SCHIETEN	 DAG 1 EEN STAPPENPLAN VOLGEN DIE ELKE DAG NIEUWE OPDRACHTEN BIEDT	 LEER NEZELF ELKE DAG EEN NIEUWE SKILL
STUDENTEN MOTIVEREN OM NIEUWE DINGEN TE PROBEREN	 FORM VORSTELLEN DOEN OP BASIS V.D. INTERESSE V.D. STUDENT	 CURSUS VOLGEN OP BASIS VAN INTERESSE SCHOOL	 MAAK EEN CHALLENGE VAN NIEUWE DINGEN, BEELDING	 UITDAGING AANGAAN MET VRIENDEN/ WEEDERSHAP	 GA ELKE DAG WANDELLEN, NIEUWE ROUTE [EXPLORE]
INSPIRATIE OPDOEN	 CONTENT BEKIJKEN O.V. JE INTERESSES/ OPDRACHT	 ONLINE MUSEUM BEZOeken	 MAAK EEN CHALLENGE VAN NIEUWE DINGEN, BEELDING	 APP DIE ELKE DAG EEN RANDOM OPDRACHT GEEFT	 SCHULDER EEN PORTRET V.D. ANDER
STUDENTEN MOTIVEREN OM NIET 24/7 OP HUN TELEFOON TE ZITTEN	 VERGRONDENDELEN TELEFOON, BEPAALDE PERIODE	 15:00 TELEFOON VRIJ	 MEDITEREN	 PINTEST	 VIDEOS BEKIJKEN
	 24/7 GEEN TELEFOON VOOR TUOLSBESTEK NIET IS GEBRUIKT	 VASTE UREN TELEFOONVRIJ	 WANDELLEN ZONDER TELEFOON, EVT. MET VRIEND/FAM.		

CONCEPT 1

Concept 1 Datum: _____ Challenge: _____

- beschrijving

Titel: Productive af.

Beschrijving
Catchy name or tagline!

Het concept luidt als volgt: door studenten een vast ritme te geven waar ze elke dag om 8:00 opstaan en om 23:00 gaan slapen, zorgt ervoor dat de student uitgerust en met energie de dag kan starten. Om de creativiteit te prikkelen, kunnen er challenges worden uitgevoerd met klasgenoten. Een challenge zou bijvoorbeeld kunnen zijn om elke dag een unieke foto te maken en deze met elkaar te bespreken. Ook zou je met vrienden weddenschappen kunnen aangaan, met eventuele beloning. Wil je toch liever alleen wat doen, dan is een online rondleiding misschien iets voor jou. En wil je helemaal tot rust komen. Laat je telefoon thuis en maak een lange wandeling.

Mens & Wenselijkheid
Wat zijn de voordelen voor de gebruiker?

- De studenten krijgen meer energie
- De studenten ontwikkelen een vast ritme
- De studenten prikkelen hun creativiteit
- De studenten helpen medestudenten/vrienden door de coronatijd heen

Techniek & Haalbaarheid
Hoe werkt het? Wat zijn de technische uitdagingen voor dit idee?

- De applicatie moet veel verschillende functies uitvoeren: wekker, videobellen, contacten bereiken, toegang tot camera.
- In de gaten houden of de studenten zich wel houdt aan de gegeven opdracht of wel op tijd opstaan. Moeilijk om te tracken.

Bedrijf & Levensvatbaarheid
Wat zijn de voordelen voor het bedrijf?

- Door ervoor te zorgen dat de studenten uitgerust zijn, kunnen ze zich ook meer focussen op school.
- Met nieuwe inspiratie, kunnen ze creatiever aan de slag met schoolprojecten.

Student:
Naam:

CONCEPT 2

Concept 2 Challenge: _____

- beschrijving

Titel: Focus On

Beschrijving
Catchy name or tagline!

Van te voren kun je tijdslots aanmaken
Voor de hete dag.

Mens & Wenselijkheid
Wat zijn de voordelen voor de gebruiker?

De gebruiker kan op de pausdag dag inschrijven, hierna kan keuzes wat hij graag wil ophouden/vandaag en wat op een later moment afgenomen kan worden, wanneer nodig. De telefoon van de gebruiker is vergrendeld voor een tijdslot en kan niet van de vergrendeling af. Wat ervoor zorgt dat de gebruiker niet afgeleid kan raken. In de pauze tussen de tijdslots kan hij opdrachten doen met vrienden, een nieuwe uitdaging aangaan en nieuw leren of door content heen gaan die hem kan helpen bij zijn of haar opdrachten.

Techniek & Haalbaarheid
Hoe werkt het? Wat zijn de technische uitdagingen voor dit idee?

De dienst werkt als een app. Je kan hem installen om controle te hebben over jouw telefoon. Er zijn al meer apps die dingen tijdelijk voor je kunnen blokkeren maar niet een die je stimuleert om een spel/uitdaging te doen. Het is een platform tussen gebruikers.

Bedrijf & Levensvatbaarheid
Wat zijn de voordelen voor het bedrijf?

De Huk kan zijn leerlingen content laten bekijken.
De Huk kan leren hoe zijn studenten omgaan met de leerstof.
De Huk kan proberen of alles haalbaar is voor de student.

Student:
Naam: Lisa Nijman

CONCEPT 3

Team: _____ Datum: _____ Challenge: _____

Concept 3

Concept - beschrijving

Titel: Skillspire

Catchy name or tagline!

Beschrijving

Beschrijf je idee met tekeningen en woorden

Door elke dag een vaste activiteit uit te voeren, houden de studenten ritme in hun leven. Dit zorgt weer voor productiviteit. Voer challenges uit om geïnspireerd te raken, en gebruik deze inspiratie tot slot voor je werk. Zodra je productief bezig bent, wil je gefocust zijn. De challenge is dan dat je zolang mogelijk niet naar je telefoon kijkt, hiermee doe jij iets bijzonders. Je doneert met je tijd een bedrag aan een goed doel, of plant bomen, door enkel gefocust door te werken.



Student: Gwyneth
Naam

Mens & Wenselijkheid

Wat zijn de voordelen voor de gebruiker?

- De studenten zullen een ritme creëren.
- De studenten hebben meer focus/productiviteit
- De studenten zijn gedreven challenges uit te voeren .
- De studenten doen iets goeds voor de wereld

Techniek & Haalbaarheid

Hoe werkt het? Wat zijn de technische uitdagingen voor dit idee?

- De applicatie bezit een reward-systeem, moet in contact staan met goede doelen.
- De applicatie bezit gerichte challenges, moet dus door studenten worden aangegeven wat hun interesses zijn.

Bedrijf & Levensvatbaarheid

Wat zijn de voordelen voor het bedrijf?

- Doordat studenten meer focus hebben, worden opdrachten nauwkeuriger en beter gemaakt.
- Doordat de studenten gedreven zijn, willen ze het beste uit hunzelf en de opleiding halen.

HARRIS PROFIEL

Harris profiel werkblad.

Stap 1 Bepaal de belangrijkste eisen&wensen waar je de concepten op wilt vergelijken



Stap 2 Geef elk concept een naam en maak een kleine schets

Stap 3 Beoordeel elk concept op de eisen & wensen. Maak -/- rood en +/++ groen

Stap 4 Maak een keuze voor een concept en beargumenteer

Stap 5 Bekijk of je het gekozen concept kan versterken met goede aspecten van de niet-gekozen concepten

De gebruiker wil dat wat hij ziet gebaseerd is op persoonlijke interesses.
De gebruiker wil genoeg tijd hebben voor ontspanning
De gebruiker wil weten wat zijn vrienden/klasgenoten bezig houdt.
Het product moet kunnen zorgen dat er een interactie plaatsvind tussen product en gebruiker.
Het product moet het doeleinde van de HVA bereiken (ontspanning/inspiratie opdoen).
De gebruiker wil school en vrije tijd gescheiden houden.
De gebruiker wil dat het product motivatie oplevert voor school.

Productive af.			
- -	-	+	++
red	yellow	green	light green
		★	
			★
			★
			★
		★	
	★		
			★
			★
			★
			★

Focus On			
- -	-	+	++
red	yellow	green	light green
			★
		★	
★			
			★
			★
		★	
			★
			★
			★

Skillspire...			
- -	-	+	++
red	yellow	green	light green
		★	
	★		
★			
			★
			★
			★
	★		
			★
			★

MOTIVATIE GEKOZEN CONCEPT

Gekozen concept:

Focus on

Argumentatie: de applicatie is het meest uitgewerkt. Het laat zien hoe het in zijn werk gaat. De andere twee concepten vullen dit concept mooi aan met de activiteiten die in de applicatie kunnen voorkomen. Dit concept sluit het beste aan op onze eisen.

Versterken met goede aspecten van de twee anderen concepten:

Van concept 1: uitdagingen aangaan met vrienden, creatieve opdrachten zoals fotograferen.

Van concept 2: jezelf elke dag een nieuwe skill leren, of deze in de pauzes verder ontwikkelen. Systeem met beloningen om de motivatie te blijven prikkelen.

WEEK 5 CONCEPTUALISEREN

25-31 juni

IN WEEK 5 KREGEN WE FEEDBACK OP ONZE CONCEPTEN, WAARDOOOR WE ERACHTER KWAMEN DAT WE NOGSTEEDS NIET OP HET JUISTE PAD ZATEN. WE HEBBEN DE CONCEPTEN AANGEPAST MET EEN TECHNIEK ZODAT HET MEER ZOU AANSLUITEN. VERVERGENS HEBBEN WE EEN USER EXPERIENCE STORYBOARD OPGEZET, INDIVIDUEEL EN ALS TEAM.

ALS HUISWERK HEBBEN WE DE USER EXPERIENCE STORYBOARD VERDER UITGEWERKT EN HEBBEN WE DOOR MIDDEL VAN EEN ITERATIEOPDRACHT FEEDBACK OBTANGEN VAN TEAM: BETTERTOGETHER.

Nadat we in de les feedback kregen van klasgenoten, kwamen we erachter dat we heel erg bezig waren met een applicatie ontwikkelen. We hebben ons daardoor heel erg beperkt, waardoor onze 3 concepten heel erg op elkaar leken. We hebben dus opnieuw gekeken naar onze concepten en hebben bij Thomas nagevraagd wat nu het beste was om te doen om verder te kunnen in het proces. Hieruit kwam naar voren dat we de concepten kunnen aanvullen met een techniek, om ze zo unieker te maken en ook meer aan te laten sluiten bij de opdracht. We hebben dus bij elk concept een techniek toegevoegd en deze in een storyboard verwerkt, om duidelijk te maken hoe het concept zou gaan werken.

STORYBOARD CONCEPT 1

Concept – 3 panel storyboard

deel 2

Titel: Productive AF

Catchy name or tagline!

Persona:

Bedrijf:

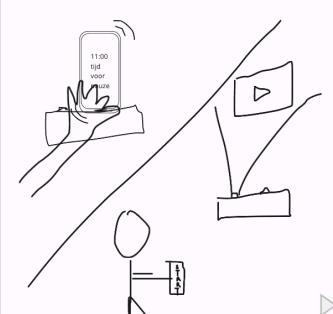
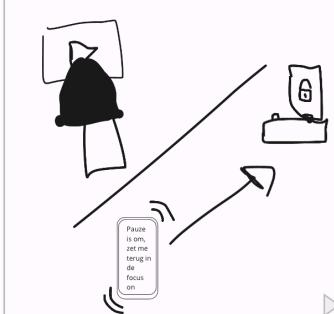
Student: Emma Kengen
Naam

STORYBOARD CONCEPT 2

team: _____ datum: _____ challenge: _____

Concept – 3 panel storyboard

deel 2

Titel: Focus on Catchy name or tagline!	Persona:	Bedrijf:
		
Julia vult haar tijdslots in op de applicatie. Zodra ze dit heeft gedaan, zet ze haar telefoon in de 'focus on'.	Zodra het tijd is voor pauze tijdens het werken aan school, gaat er een alarm af. Julia moet haar telefoon ervanaf pakken wil het alarm uit gaan. Ze ziet dat zodra ze haar telefoon van de 'focus on' afhaalt de projector een video projecteert op youtube. Op haar telefoon ziet ze nu een startknop om de video te starten	Julia mag deze pauze 15 minuten een video kijken. Na de 15 minuten gaat er weer een alarm af, deze gaat alleen uit als je hem terug zet in de 'focus on'. Ze zet haar telefoon terug en is weer uitgerust. Ze kan nu weer met nieuwe energie aan school verder werken.

Student: Liza Nijman
Naam

STORYBOARD CONCEPT 3

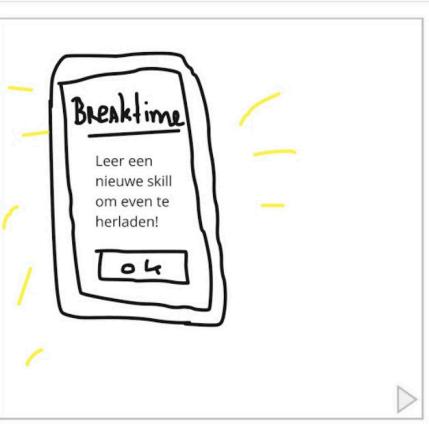
Concept – 3 panel storyboard

deel 2

Titel: Skillspire
Catchy name or tagline!

Persona: Julia Janse

Bedrijf: HvA

		
Skillspire hoort je zucht van frustratie en gaat aan. Hij stuurt vervolgens een signaal naar je smartphone.	De app van Skillspire stelt voor dat je een nieuwe skill leert, om inspiratie op te doen of even bij te komen.	Skillspire stelt een bepaalde tijd voor de activiteit in. Na dat de tijd is verstreken verteld Skillspire je weer terug aan het werk te gaan, in de hoop dat je nu inspiratie hebt opgedaan.

Nadat we dus de techniek hadden toegevoegd aan de concepten, hebben we alsnog gekozen voor concept 2: 'Focus on'. Dit idee leek ons het meest origineel en sloot ook goed aan bij onze gekozen challenge. We zaten eindelijk op het goede pad en konden naar de eindfase.

USER EXPERIENCE STORYBOARD

INDIVIDUEEL

Emma Kengen

Een realistisch beginpunt

Persona heeft ergens behoefte aan/ervaart een probleem

Persona komt achter het bestaan van het nieuw concept

De persona kan zich moeilyk focussen en doet niks dat de creativiteit versterkt.

Vul de tussenstappen

Hierdoor is ze snel afgeleid en kan ze niet creatief bezig zijn met school.

Door het product 'FocusOn' te gebruiken kan ze zich beter concentreren, omdat ze afgeleid wordt door haar telefoon.

Wanneer het tijd is voor pauze, gaat de projector aan en moet ze een creatieve challenge uitvoeren.

Na de korte break van max 15 minuten, kan de student zich weer opgeladen concentreren voor school.

Persona heeft succesvol het nieuwe concept gebruikt

Lisa Nijman

Een realistisch beginpunt

Julia voelt zich te moe en inspiratielos om geconcentreerd aan haar huiswerk te werken.

Ze komt erachter dat de HVA een product heeft gelanceerd genaamd de Focus On. Ze bestelt het product

Julia heeft de Focus on in huis en stelt hem in. Ze wil een deel van de dag aan een vak werken en zet haar telefoon in het apparaat op het bureau, haar telefoon vergrindt.

Vul de tussenstappen

Julia begint aan haar schoolwerk. Na wat ongeveer een uur ligt, projecteert het apparaat een video uit haar youtube 'Tutor bekijken' lijst. Ze mag pauze nemen.

Julia bekijkt de video en gaat zodra de projectie stopt weer aan het werk.

Na ongeveer een halfuur projecteert het apparaat een oefening op de muur. Ze moet 5x per arm, met haar arm heen en weer zwieren en daarna moet ze 30 seconden staan. Terwijl ze bezig is telt het apparaat af.

Een ideaal eindpunt

Julia is erg blij met haar aankoop en wil het vaker blijven gebruiken.

Gwyneth Schmitz



Een realistisch beginpunt

Julia raakt snel afgeleid tijdens het werken aan school, ook neemt ze teveel pauzes.

Julia ondertekt de Focus On en schaft het product aan samen met de app.

Julia plant haar eigen pauzes in en stopt haar telefoon in de Focus dock en gaat ongestoord aan het werk.

Vul de tussenstappen

Na 2 uur gaat de eerste timer af, de projector gaat aan en laat op de muur een challenge zien, inclusief hoe lang ze pauze heeft.

De challenge is om een gezamelijke workout te doen met een klasgenoot, dit kan via de camera binnen de Focus on.

De Focus On geeft weer dat Julia nog 5 minuten pauze mag nemen en daarna moet ze weer aan het werk. Gelukkig heeft ze nu kunnen herladen.

Een ideaal eindpunt

Julia heeft vandaag productief aan haar schoolwerk gewerkt, daarnaast vond ze het leuk om challenges uit te maken met haar klasgenoot. Ze denkt dit product vatbaar nu elke dag te gaan gebruiken.

USER EXPERIENCE STORYBOARD

TEAM V.1

The storyboard illustrates the user journey through 8 numbered steps:

- Step 1:** Julia feels tired and uninspired while working on her schoolwork at home.
- Step 2:** Julia sees an advertisement for 'Focus On' on the HvA website and decides to buy it.
- Step 3:** Julia sets up the Focus On app on her phone and configures time slots.
- Step 4:** Julia starts her schoolwork and receives a break reminder from the Focus On app.
- Step 5:** Julia takes a break by watching a video on YouTube before returning to her work.
- Step 6:** Julia performs a workout with a classmate using the Focus On app's camera feature.
- Step 7:** Julia completes her exercise session and feels re-energized.
- Step 8:** Julia is very satisfied with the Focus On app, noting its productivity and time management benefits.

ITERATIEOPDRACHT 1A DOOR TEAM BETTER TOGETHER

Oefening 1A: Wenselijkheid

A:Wat vinden zij van de probleemanalyse en het concept:

Probleemanalyse en het concept komen duidelijk naar voren in de UX storyboard

B:Wat zijn de positieve opmerkingen

Een heel duidelijk verhaal wat zelfs te volgen is zonder de details te lezen, er is een probleem een oplossing. Een goed te volgen gebruik van de oplossing en een succesvol einde.

Ook wordt er een goede context weergegeven de omgeving van de persona is heel duidelijk.

Wat zijn de negatieve opmerkingen:

In het begin in jullie voorbeeld app is een beetje weinig kleur, misschien kan je dit nog toevoegen om duidelijke interactie te zien binnenin de app?

Aan het einde is er een succesvol gebruik geweest van de app en meer tijd geweest om te sporten. Geef dit misschien nog weer in stap 9. Een film kijkende / gamende persona.

Wat zijn onze belangrijkste bevindingen?

Onze belangrijkste bevindingen zijn dat er een focus on app is waarin ze enthousiast aan het werk kan, zodra het nodig is wordt er een pauze ingelast zodat de gebruiker niet overspannen raakt.

Ook is er een poging gedaan tot positieve ervaringen binnenin de app doordat er ook een gezellige/ sportende kant inzit waardoor de gebruiker de app niet alleen als iets professioneels / saais ziet.

Overall goede UX story

Chantal en Nicole van BetterTogether

WEEK 6 COMMUNICEREN

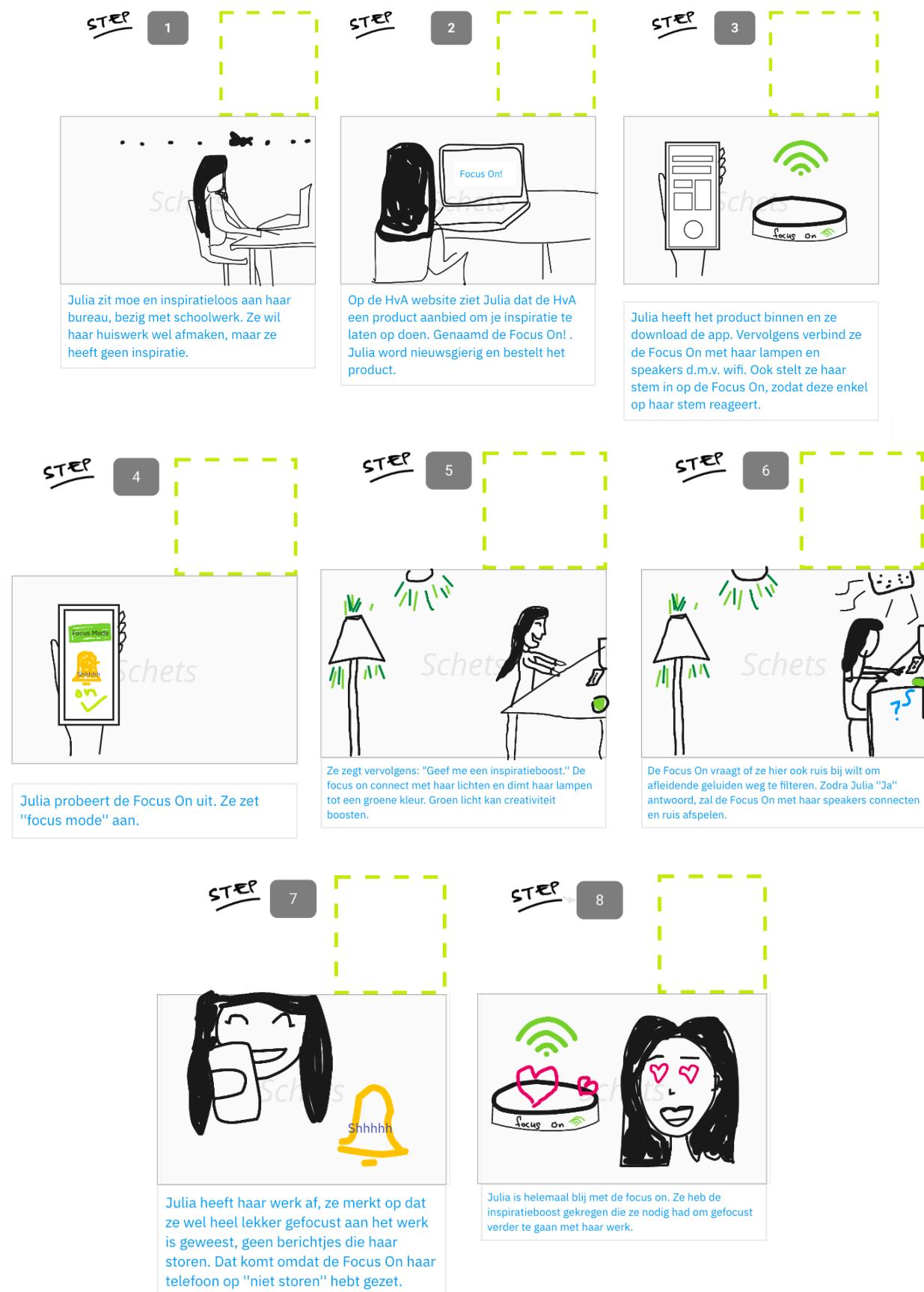
1-7 juni

IN WEEK 6 HEBBEN WE ALS TEAM BESLOTEN DAT ONS IDEE TOCH NIET HELEMAAL TECHNIEK BEVATTE. WE HEBBEN HIERDOOR ONZE USER EXPERIENCE STORYBOARD WEER AANGEPAST NAAR EEN CONCEPT WAARBIJ ER WEL EEN TECHNIEK AANWEZIG IS. NU WE EINDELJK EEN VOLWAARDIG CONCEPT HADDEN, KONDEN WE RUSTIG ONS PROCES VERVOLGEN.

ALS HUISWERK HEBBEN WE EEN EERSTE OPZET GEMAAKT VOOR DE PRODUCT- EN PROCESPOSTER.

USER EXPERIENCE STORYBOARD

TEAM V.2



PROCESPOSTER V.1



PRODUCTPOSTER V.1

Team: De Homeschoolers, Emma Kengen, Lisa Nijhmen & Gwyneth Schmitz NPD, Thomas Bijen, 01-06-2020, Versie 1.0



Vraag je Focus On om een inspiratieboost.

Focus On

Wat doet de Focus On?

De Focus On geeft je een inspiratieboost wanneer je daar om vraagt. Doordat dit apparaat in verbinding staat met je lampen en speakers creëert het een prettige werkomgeving, waarin je niet gestoord wordt.



Vraag je Focus On om een inspiratieboost.



Concept uitleg

De Focus On is een smarthub, die in verbinding staat met de bijbehorende Focus On app. Daarnaast staat deze smarthub ook in verbinding met je smartverlichting en je smart soundstelsel. Er wordt gebruik gemaakt van The Internet of Things.

Als je tijdens het werk inspiratieeloos voelt, dan kun je "Geef me een inspiratieboost!" tegen de Focus On zeggen. Vervolgens zal de Focus On je lichten dimmen tot een groene kleur. Groen is de kleur voor creativiteit. Daarnaast zet de Focus On je speakers aan en laat het ruis horen, om alle afleidende geluiden weg te filteren.

Als je "Studeermodus" activeert zal de Focus On je mobiel op "Niet storen" zetten. Zo kun je volledig gefocust en geïnspireerd verder werken.

Rationale

Mens/wenselijkheid

De studenten kunnen gefocust aan het werk, zonder allerlei vervelende afleidingen van het thuiswerken. Daarnaast kunnen ze extra geïnspireerd worden.

Bedrijf/levensvatbaarheid

HvA zorgt ervoor dat studenten nog net zo fijn thuis kunnen studeren, net zoals ze dit op fysieke locaties deden.

Techniek/haalbaarheid

Momenteel wordt the internet of things al veel gebruikt. Producten staan in verbinding met elkaar d.m.v. wifi of bluetooth. Deze kunnen dan allemaal vanuit 1 punt bestuurd worden.

UX Storyboard



Julia zit moe en inspiratieeloos aan haar bureau, ze is bezig met schoolwerk.



Op de HvA site ziet Julia dat de HvA een product aanbiedt om je inspiratie te prikkelen, genaamd de Focus On! Ze wordt nietszeggend en besteld het product.



Julia ontvangt het product en downloadt de app. Ze verbindt de Focus On! met haar lampen en speakers d.m.v. wifi.



Julia probeert de Focus On! uit. Ze zet "Focus On!" modes aan. Ze zegt "Geef me een inspiratieboost!"



De Focus On! connect met haar lichten en dimt haar lampen tot een groene kleur. Groen licht kan creativiteit boosten.



De Focus On! vraagt of ze hier ook ruis bij wil om afleidende geluiden weg te filteren.



Julia heeft haar werk af, ze merkt dat ze lang gefocust aan het werk is geweest. De Focus On! heeft haar telefoon op "niet storen" gezet.



Julia is helemaal blij met de Focus On! ze heeft de inspiratieboost gekregen die ze nodig had, om gefocust verder te gaan met haar werk.

R. (z.d.). WiFi free vector icons designed by Roundicons. Gedownload op 1 juni 2020, van: https://www.flaticon.com/free-icon/wifi_254613?term=wifi&page=1&position=34

Flaticon. (z.d.). Worker free vector icons designed by Freepik. Gedownload op 1 juni 2020, van: https://www.flaticon.com/free-icon/worker_3003035?term=people&page=1&position=1

Freepik. (z.d.). Worker free vector icons designed by Freepik. Gedownload op 1 juni 2020, van: https://www.flaticon.com/free-icon/worker_3003035?term=people&page=1&position=1

Dribbble. (z.d.). Light Bulb free vector icons designed by Dribbble. Gedownload op 1 juni 2020, van: https://www.flaticon.com/free-icon/light-bulb_1629537?term=green&page=1&position=91

Free Apple iPhone 11 Mockup PSD & AI. (z.d.). Gedownload op 1 juni 2020, van: <https://dribbble.com/shots/7129148-Free-Apple-iPhone-11-Mockup-PSD-AI>

WEEK 7 TEAM EXPO

08-14 juni

IN WEEK 7 HEBBEN WE DE EINDOPDRACHT KUNNEN AFRONDEN MET EEN TEAM EXPO. HIERBIJ HEBBEN WIJ ONZE PROCES- EN PRODUCTPOSTER GEPRESENTEERD EN FEEDBACK ONTVANGEN.

PROCESPOSTER V.2



*"Plannen is niet mijn ding,
ik ben snel afgeleid en
heb rust en inspiratie hard
nodig om gemotiveerd aan
het werk te gaan."*

Julia Jansse
CB-Studente
20 jaar

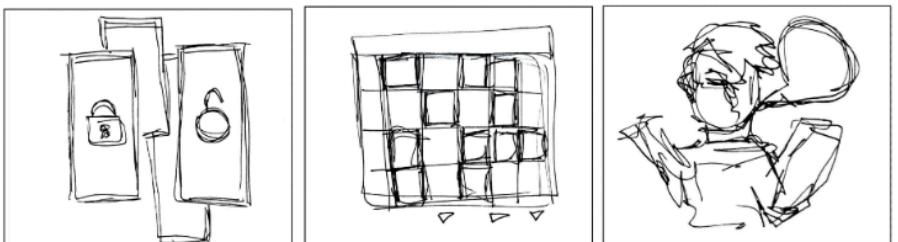
Inspiratie

Voor CB studenten aan de HvA



Iteratieslagen:

1. We ontdekten dat bij onze Reframed Challenge dat de gekozen HKI's niet goed te beantwoorden waren, dus deze hebben we aangepast.
2. Nadat we de Morfologische kaart hadden gemaakt, kwamen we erachter dat we eigenlijk geen technologie hadden verwerkt. Dus die hebben we toegevoegd aan het beste concept.
3. Daarna zijn we verder gegaan met ons concept en hebben we naar aanleiding van de feedback van Thomas de punten op de i gezet, wat geresulteerd heeft in ons uiteindelijke idee.



Aanknopingspunten:

1. Student is niet uitgerust genoeg tijdens de lessen.
2. Student is veel bezig met andere dingen dan school en daarnaast moe en inspiratieloos.
3. Student is snel afgeleid van de les.
4. Student voelt zich te comfortabel in bed en thuis, waardoor ze het gevoel van 'naar school gaan' verliest.
5. Student mist vast ritme.

Programma van Eisen

1. De gebruiker wil dat wat hij ziet gebaseerd is op persoonlijke interesses.
2. De gebruiker wil genoeg tijd hebben voor ontspanning.
3. De gebruiker wil weten wat zijn vrienden/klasgenoten bezig houdt.
4. Het product moet kunnen zorgen dat er een interactie plaatsvindt tussen gebruiker en product.
5. Het product moet het doelinde van de HvA bereiken (ontspanning/ inspiratie opdoen).
6. De gebruiker wil school en vrije tijd gescheiden houden.
7. De gebruiker wil dat het product motivatie oplevert voor school.

HKJ's

... studenten motiveren om nieuwe dingen uit te proberen?
... variatie aanbrengen in je dag?
... ervoor zorgen dat studenten invloed hebben op elkaar creativiteit?
... zorgen dat studenten niet de hele dag op hun telefoon zitten?
... ervoor zorgen dat studenten een vast ritme aanhouden?
... inspiratie opdoen?

Opdrachtgever:

HVA, die haar studenten in de corona-periode thuis wil ondersteunen met hun huiswerk en er bovenop voor wil zorgen dat studenten geïnspireerd blijven.



In het begin werd er vooraf gefocust op een mobiele app. We hadden 3 verschillende apps naar aanleiding van TikTok, Pinterest en Headspace. Pas bij de idee-generatie en conceptualisering hebben we ons idee gevormt tot wat het nu is. We hebben daarbij uiteindelijk niet veel aan feedback gehad, omdat dat vooral over onze oude ideeën ging. We hebben onze huidige concepten gevormd en hebben wat extra onderzoek gedaan naar de technologische aspecten. Waarna we ons idee hebben aangepast naar de 'Focus On'.

Idee 1

Productive AF

Het concept luidt als volgt: door studenten een vast ritme te geven waar ze elke dag om 06:00 opstaan en om 23:00 gaan slapen, zorgt dat ervoor dat de studenten uitgerust en met energie de dag kan starten. Om de creativiteit te stimuleren, kunnen er challenges worden toegevoegd met klassennoten. Een challenge zou bijvoorbeeld kunnen zijn om elke dag een unieke foto te maken en deze met elkaar te bespreken. Ook zou je met vrienden weddenschappen kunnen aangaan, met eventuele beloning. Wil je toch liever alleen wat doen, dan is een online rondleiding misschien iets voor jou. En wil je helemaal tot rust komen. Laat je telefoon thuis en maak een lange wandeling.

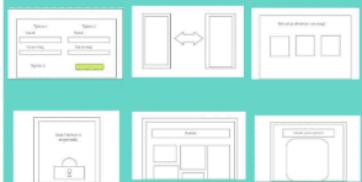
Idee 3

Skillspire

Door elke dag een vaste activiteit uit te voeren, houden de studenten ritme in hun leven. Dit zorgt weer voor productiviteit. Voer challenges uit om geïnspireerd te blijven, en gebruik deze inspiratie tot slot voor je werk. Zodra je productief bezig bent, wil je gefocust zijn. De challenge is dan dat je zolang mogelijk niet naar je telefoon kijkt, hiernaar doe je iets bijzonders. Je doneert met je tijd een bedrag aan een goed doel, of plant bomen, door enkel gefocust door te werken.

Idee 2

Focus On



Van te voren kun je tijdsblokken aanmaken voor de hele dag, instellen van tijdstip voor verschillende taken. Kiezen wat je het liefst of niet wilt hebben vandaag. Wanneer de telefoon van het slot gaat kan de gebruiker content bekijken, wat hem of haar zal inspireren gebaseerd op persoonlijke interesses of over de opdracht waar ze mee bezig zijn. Samen een creatieve opdracht voor elkaar verzinnen/ uitdagen. Vergrendelen van telefoon tijdens een periode dat zij aan school moeten. Een opper die elke dag opdrachten randomiseren, gebaseerd op de interesses (moar, nog niet eerder hebt gedaan).

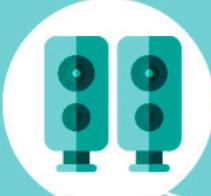
PRODUCTPOSTER V.2

Team: De Homeschoolers, Emma Kengen, Lisa Nijman & Gwyneth Schmitz NPD, Thomas Bijen, 07-06-2020, Versie 2.0

Focus On!



De lamp geeft een groen gekleurde gloed af. Groen kan creativiteit stimuleren.



360° speakers zodat je overal in de kamer dezelfde geluidskwaliteit ervaart.



Inspiratie modus
Ruis
Niet storen
On



Kies een thema die je helpt te focussen.



Zodra je een thema activeert, word je telefoon op 'niet storen' gezet.

Wat doet de Focus On?

De Focus On! geeft je een inspiratieboost wanneer je die nodig hebt. Kies een thema naar keuze en creëer je eigen prettige werkomgeving, waarin je niet gestoord wordt.

Concept uitleg

De Focus On! is een smart apparaat, die in verbinding staat met de bijbehorende Focus On! app d.m.v. wifi. De Focus On! bezit speakers rondom het gehele model en een lamp die een fijne gloed afgeeft.

De kleur van het licht verandert mee met het thema dat geselecteerd wordt. Groen voor inspiratie mode, daardoor deze kleur creativiteit opwekt. Blauw voor motivatie mode etc.

De Focus On! zet je telefoon op 'niet storen' zodra je een thema activeert. Zo kun je volledig gefocust en ongestoord verder werken.

Rationale

Mens/wenselijkheid

De studenten kunnen gefocust aan het werk, zonder alle vervelende afleidingen van het thuiswerken, door een prettige en inspirerende werkomgeving te creëren.

Bedrijf/levensvatbaarheid

De HvA helpt de studenten gefocust en relaxt thuis te werken waardoor studenten geen belemmeringen van de studie ervaren tijdens het thuiswerken.

Techniek/haalbaarheid

Momenteel wordt the internet of things al veel gebruikt. Producten staan in verbinding met elkaar d.m.v. wifi of bluetooth en creëren zo een eco systeem. Deze kunnen dan almalaa vanuit 1 punt bestuurd worden.

UX Storyboard

Julia zit moe en inspiratieloos aan haar bureau, ze is bezig met schoolwerk.

Op de HvA site ziet Julia dat er een product wordt aangeboden waarmee je je inspiratie kunt prikkelen, genaamd de Focus On!. Ze logt in met haar HvA gegevens en kan het product lenen.

Julia ontvangt het product en downloadt de app. Ze verbindt de Focus On! met haar mobiel en bekijkt de thema's in de app. Ze wil graag geïnspireerd worden. De Focus On! geeft een preview van de kleur die bij dit thema hoort.

Ze zet inspirerende modus aan. Vervolgens zet ze ook ruis aan om afleidende geluiden weg te filteren. De Focus On! app zet haar telefoon op niet storen, zodra ze een thema heeft aangezet. Zo zal ze niet afgeleid raken.

Julia's Focus On! gaat in inspiratiemodus en geeft een groen licht af. Groen licht kan creativiteit boosten.

Het ruisgeluid filtert alle afleidende geluiden weg en de groene gloed prikkelt haar creativiteit. Julia kan in alle rust geïnspireerd doorwerken aan haar opdrachten.

Julia heeft haar werk afgemaakt. Ze heeft tijden kunnen werken zonder dat haar creatieve flow gestoord werd door notificaties van haar telefoon.

Julia is helemaal blij met de Focus On! ze heeft de inspiratieboost gekregen die ze nodig had, om gefocust verder te gaan met haar werk.

R (z.d.) Wit free vector icons designed by Roundicons. Geroepdpleegd op 7 juni 2020, van <https://www.flaticon.com/free-icon/wifi-icon-wifil-254613?term=wifi&page=1&position=34>

Frees Apple iPhone 11 Mockup PSD S AI (z.d.) Geroepdpleegd op 7 juni 2020, van <https://dribbble.com/shots/7129149-Free-Apple-iPhone-11-Mockup-PSD-AI>

Fraapik (z.d.-a) Notification icon - 1182718. Geroepdpleegd op 7 juli 2020, van <https://www.flaticon.com/free-icon/notification-icon-1182718>

Fifuflo. (z.d.). Light Bulb free vector icons designed by Fifuflo. Geroepdpleegd op 7 juni 2020, van <https://www.flaticon.com/free-icon/light-bulb-1629535?term=green&page=2&position=91>

Freesik. (z.d.). Speakers icon - 3014942. Geroepdpleegd op 7 juni 2020, van <https://www.flaticon.com/free-icon/speakers-3014942?term=music&page=6&position=42>