

OPDRACHTEN WS1

In deze workshop krijg je vier opdrachten.

Opdracht 1.1 is een individuele opdracht, die je wel met iemand uit je projectgroep bespreekt. De overige opdrachten (1.2, 1.3 en 1.4) zijn groepsopdrachten.

Bij elke opdracht hoort een kennisclip voor de achterliggende theorie en uitleg.

OPDRACHT 1.1 - INDIVIDUEEL - APPS EN WEBSITES: ORIENTATIE

Bekijk voorafgaand aan deze opdracht de kennisclip '[Don't make me think](#)'.

In deze opdracht ga je apps en websites met elkaar vergelijken. Doorloop de volgende stappen:

1. Selecteer een app op de smartphone die jij prettig vindt werken én waarvoor een website-versie beschikbaar is. Zorg dat iedereen in jouw proftaakgroep een verschillende app kiest.

=> Geef jouw keuze voor de app door aan de docenten via dit [formulier](#).
2. Bekijk de app samen met een groepsgenoot. Beantwoord allebei onderstaande vragen over de app:
 - a. Wat vind je prettig werken aan de app? En wat is minder? Waarom?
 - b. Wat vind je van de visuele interface van de app, en waarom? Geef voorbeelden. Denk bij visuele interface aan kleurgebruik, vlakverdeling, iconen, achtergronden, etc.
 - c. Hoe zou je de User Experience omschrijven? Hoe 'ervaar' jij de app?
 - d. Wat zou je willen veranderen (verbeteren, toevoegen, verwijderen) aan de app?
3. Vergelijk nu de app met de bijbehorende website.
 - a. Wat zijn de verschillen en overeenkomsten in functionaliteit tussen de app en de website?
 - b. Wat zijn de verschillen en overeenkomsten in visuele interface tussen de app en de website?
 - c. Wat heeft je voorkeur, de app of de website, en waarom?

Neem de uitwerkingen (inclusief de substappen, en dus ook de antwoorden van je groepsgenoot) op in je individueel portfolio. Zorg voor een goede onderbouwing én voor screenshots ter ondersteuning.

OPDRACHT 1.2 – GROEP - DOELGROEP ONDERZOEK

Deze opdracht werk je voor je proftaak opdracht uit.

Bekijk voorafgaand aan deze opdracht de kennisclip over [doelgroeponderzoek](#).

- a. Bij de opstart van de proftaak hebben jullie één of meer doelgroepen bepaald. Maak nu een keuze welke doelgroep je verder wilt onderzoeken. In je verslag onderbouw je de keuze.
- b. Je gaat nu onderzoek doen naar de doelgroep, om erachter te komen wat voor soort mobiele beleving de doelgroep zou aanspreken.

Je kunt vooronderzoek doen door bijvoorbeeld op internet naar informatie over de doelgroep te zoeken, en die informatie kun je gebruiken om vragen te formuleren die je aan de doelgroep gaat stellen.

Stel 4-8 vragen op voor de doelgroep.

- a. Bedenk eerst wat voor soort informatie je te weten wilt komen, en welke manier daarvoor het beste is: ga je een grote groep personen een vragenlijst geven, of juist enkele personen uit de doelgroep meer in de diepte interviewen?

Of iets ertussen in, of allebei?
- b. Bedenk dan hoe je de vragen opstelt. Open vragen geven meer informatie, meerkeuze vragen zorgen voor meer structuur (maar misschien minder informatie). Vermijd ja/nee vragen.
- c. Bepaal hoeveel mensen je gaat interviewen. Bij diepte-interview zul je waarschijnlijk minder mensen benaderen dan bij een meerkeuze enquête.
- c. Bespreek de doelgroep keuze, de opgestelde vragen en het aantal mensen met je docent voordat je doorgaat met d.
- d. Interview de vertegenwoordigers van jullie doelgroep.
- e. Bespreek met elkaar de uitkomst van de interviews en trek daar conclusies uit.

Maak een verslag van deze opdracht, en neem dat op in het groepsportfolio.

Daarnaast zet je de uitwerking ook in je projectkantoor, **uiterlijk vóór de volgende proftaakdag**. De informatie uit deze opdracht heb je namelijk nodig bij het ontwikkelen van het project idee en kun je bespreken met de projectbegeleiders.

OPDRACHT 1.3 – GROEP - BRAINSTORM – DIVERGEREN

Deze opdracht werk je voor je profmaak opdracht uit. Bekijk voorafgaand aan deze opdracht de kennisclip over [Brainstormen – Divergeren](#).

Met je profgroep ga je zoveel mogelijk ideeën voor een beleving voor de Essteling verzinnen. Hierbij pas je de methode toe zoals in de les besproken.

- a. We gaan digitaal brainstormen. Daarvoor gebruiken we de app Mural. Er is per groep een mural gemaakt; de link krijg je via je docent in de chatgroep.
- b. Bepaal de invalshoeken van waaruit je naar ideeën op zoek wilt gaan, bv....:
Voor hoeveel personen? Subgroep van de doelgroep? Spelletje? Thema van de Essteling? Bij bepaalde attractie? Omgeving, bomen? Bepaalde actuator? Etc...
Noteer die invalshoeken.
- c. Bepaal ook voordat je begint met brainstormen welk *voorwerp* je gaat inzetten als je vastloopt (unlock methode 2).
- d. Wijs een 'facilitator' aan: iemand in de groep die extra op het proces let, zorgt dat de brainstormregels worden opgevolgd en tijdig zorgt voor een nieuwe invalshoek of een unlock als de ideeën opdrogen.
- e. Nu begint het brainstormen!
- Per invalshoek: Iedereen noteer ideeën op post-its. Één idee per post-it.

Elk idee is goed. Stel je oordeel uit!

- Als je vastloopt: kies een nieuwe invalshoek of pas één van de 'unlock' methoden toe. Pas in het proces in totaal minstens 2 manieren van unlocken toe.

Tijd: minimaal 30 minuten

(als je denkt dat je vastzit > niet opgeven maar unlocken!)

Na afloop orden je de post-its op de Mural zodat ze allemaal goed te lezen zijn.

Maak een verslag hiervan in je portfolio:

Exporteer de mural als PDF en voeg het toe in het groepsportfolio.

Geef daarnaast een toelichting waarin het volgende aan bod komt:

- Hoe ging deze opdracht? Licht toe.
- Kon iedereen het oordeel uitstellen? Werden alle ideeën gerespecteerd? Wat gebeurde er in de groep? Licht toe.
- Geef aan hoe jullie de invalshoeken en het 'unlocken' hebben toegepast en wat het resultaat was.

OPDRACHT 1.4 – GROEP - BRAINSTORM – CONVERGEREN

Deze opdracht werk je voor je profmaak opdracht uit. Bekijk voorafgaand aan deze opdracht de kennisclip over [Brainstormen – Convergeren](#).

Uit de longlist van ideeën uit opdracht 1.3 moet je er uiteindelijk één kiezen. Om die keuze te maken pas je 'convergeren in 2 stappen' toe zoals in de les behandeld: eerst een pre-selectie van longlist naar shortlist; daarna de 3 overgebleven ideeën van alle kanten bekijken.

- a. Iedereen bekijkt de ideeën nog eens goed. Als een idee onduidelijk is, kun je nu vragen stellen.
- b. Elk groepslid markeert drie (3) ideeën die hij/zij origineel, leuk en levensvatbaar vindt. Dat markeren kun je bv doen door je naam als 'comment' bij de post-it te zetten.
- c. Selecteer de 3 ideeën die het hoogste scoren. Dit is de shortlist.

De volgende stappen in het proces kun je pas uitvoeren nadat je de resultaten van het doelgroep onderzoek hebt (opdracht 1.2).

- d. Bespreek de 3 ideeën met de hoogste score volgens de "6 denkhoeden-methode" van De Bono (zie slides/kennisclip). Denk daarbij ook aan de informatie uit het doelgroep onderzoek!
- e. Maak op basis van het denkhoeden-proces, en alle informatie die je hebt, jullie keuze voor een idee.

In de uitwerking voor het groepsportfolio laat je zien:

- wat het resultaat van de pre-selectie was (stap b en c).
 - Voor de 3 gekozen ideeën beschrijf je resultaten van de Denkhoeden-sessie.
 - Ook onderbouw je de keuze voor het winnende idee.
-