



Projectplan Cardan

Groep 3

Authors

Zakaria Tadmiri

Luuk Steijaert

Laurens Kusters

Jarvin Siegers

Vince Schoutrop

Stakeholders

Carolina van Setten

Inhoud

Inleiding voor de lezer	3
1. Aanleiding	3
2. Onderzoeksdoel	3
3. Probleemdefinitie	3
4. Onderzoeksvraag & Deelvragen	4
5. Over de opdrachtgever.....	4
6. Methodologie.....	5
7. Planning/Aanpak	5
7.1 Planning.....	5
7.2 Trello	5
7.3 Figma	6
7.4 Discord.....	6
8. Communicatie/Werkafspraken	6
8.1 Te laat op school komen.....	6
8.2 Niet volgen van de planning.....	6
8.3 Afwezigheid door omstandigheden.	6
8.4 Projectbestanden.....	6
8.5 Voortgang gesprekken	7
8.6 Verkeerd begrepen eisen	7
8.7 Gebrek aan duidelijke beslissingen.....	7
9. Beperkingen	7
9.1 Kwaliteit beperkingen	7
9.2 Tijd beperkingen	7
10. Eindproduct	7
11. Deelproducten	8

Inleiding voor de lezer

Dit projectplan bevat een uitgebreide uitleg van de doelstellingen, definities, planning en de manier waarop oplossingen worden geïmplementeerd.

1. Aanleiding

Cardan heeft ons gevraagd om hun Ervaringsplein te digitaliseren. Momenteel maken zij gebruik van fysieke apparaten, zoals brillen die een visuele beperking simuleren en een knop waarmee blinde gebruikers websites kunnen navigeren.

Met deze fysieke hulpmiddelen test Cardan verschillende websites en apps op naleving van de WCAG-richtlijnen. De uitdaging voor ons is om deze functionaliteit digitaal beschikbaar te maken in de vorm van een simulatie-tool.

2. Onderzoeksdoel

Het doel van dit onderzoek is om een digitale versie te ontwikkelen van het Ervaringsplein en de fysieke producten van Cardan. We analyseren hoe het huidige product werkt en hoe gebruikers ermee omgaan. Op basis hiervan vertalen we de ervaring naar een toegankelijke, gebruiksvriendelijke digitale versie. Het eindresultaat is een volledig interactief prototype dat voldoet aan de WCAG 2.2 AA-richtlijnen en aansluit bij de branding van Cardan.

3. Probleemdefinitie

Cardan test momenteel de toegankelijkheid van websites en apps met fysieke hulpmiddelen, zoals simulatiebrillen en navigatieknoppen voor blinden. Deze methode is effectief, maar heeft beperkingen:

- Beperkte schaalbaarheid: De fysieke stations vereisen dat Cardan aanwezig is bij bedrijven, wat tijdrovend en logistiek complex is.
- Geen internationale beschikbaarheid: Bedrijven buiten Nederland kunnen de testervaring niet gemakkelijk benutten.
- Gebruikersbeperkingen: Alleen mensen die fysiek toegang hebben tot de stations kunnen de ervaring ondergaan, waardoor de impact beperkt blijft.

De teststations van Cardan willen ze daarom digitaliseren, zodat de testervaring wereldwijd beschikbaar wordt. Om dit te realiseren wil Cardan een digitale omgeving op hun website creëren waar gebruikers toegang krijgen tot de simulaties. De websites binnen deze omgeving moeten voldoen aan de WCAG 2.2 AA-richtlijnen en de huisstijl van Cardan volgen. Daarnaast is een Engelstalige versie van de website essentieel.

4. Onderzoeksvraag & Deelvragen

Voor het belang van dit project gaan we onderzoek met de hoofdvraag:

Hoe kunnen we een digitaal prototype realiseren van Cardans Ervaringsplein dat voldoet aan de richtlijnen van de WCAG 2.2 AA en internationaal toegankelijk is?

Hiervoor beantwoorden we meerdere deelvragen met methodologieën dat in een ander hoofdstuk meer over uitgelegd wordt. Deze deelvragen zijn:

Nummer:	Deelvraag:	Methodologieën:
1	Wat zijn de meest voorkomende fouten die bedrijven maken bij het implementeren van digitale toegankelijkheid?	(Library/Lab)
2	Welke beperking gaan we gebruiken voor het '5e station' in plaats van de Quick scan?	(Library/Workshop)
3	Hoe kunnen functionele beperkingen worden gesimuleerd en visueel weergegeven in een website?	(Workshop/Library)
4	Hoe kunnen simulaties van verschillende beperkingen en gebruikerstesten bijdragen aan het verbeteren van de toegankelijkheid en effectiviteit van de webapp?	(Showroom/Library)
5	Wat zijn de grootste obstakels die mensen met een beperking ervaren bij het navigeren en gebruiken van digitale diensten?	(Field/Library)

5. Over de opdrachtgever

Cardan, de opdrachtgever, hebben passie voor digitale toegankelijkheid. Als specialist op het gebied van digitale toegankelijkheid helpen ze iedereen bij het toegankelijk maken van websites, apps en andere onlinedienstverlening.

Ze bieden de volgende diensten:

- WCAG 2.2 onderzoeken
- Training op locatie
- Advies op maat
- Projectmanagement EAA/WDO
- Bewustwording

Carolina van Setten is onze stakeholder. Zij is Brand Manager en WCAG-specialist bij Cardan. Ze organiseert trainingen op locatie voor bedrijven en gaat zelf ook mee.

6. Methodologie

Voor ons onderzoek gaan we verschillende methodes raadplegen via het DOT framework. De methodes hiervan kan je op deze website terugvinden: <https://ictresearchmethods.nl/>

7. Planning/Aanpak

7.1 Planning

	Week 1	Week 2	Week 3	Week 4
Dag 1	Briefing	Onderzoeksplan	Testen	Interactieve prototypes realiseren
Dag 2	Project Plan	Onderzoeksplan	Testen & Toepassen van feedback op de prototypes.	Interactieve prototypes realiseren
Dag 3	Project Plan	Onderzoeksplan/ Wireframes/ Designs	Toepassen van feedback op de prototypes.	Eind Interactieve Design Opleveren
Dag 4	Presentatie Cardan	Onderzoeksplan/ Wireframes/ Designs/ Presentatie voorbereiden	Design	Eind Interactieve Design Opleveren
Dag 5	Project Plan & Onderzoeksvragen	Presentatie van alles tot nu.	Design	Eindpresentatie

7.2 Trello

Trello wordt gebruikt om de voortgang van het project visueel te beheren en de planning te ondersteunen. Door kaarten (cards) te maken voor specifieke taken, kunnen we eenvoudig de status bijhouden, verantwoordelijkheden toewijzen en deadlines instellen. Deze sectie van het projectplan richt zich op het efficiënt gebruik van Trello voor het organiseren van taken en het garanderen van tijdige uitvoering.

- **Takenlijst:** De belangrijkste taken en subtaken worden op Trello geplaatst, zodat het team duidelijk inzicht heeft in de te ondernemen acties.
- **Deadlines en Mijlpalen:** Voor elke taak wordt een deadline ingesteld, zodat we de voortgang binnen het project kunnen volgen en belangrijke mijlpalen kunnen behalen.
- **Teamtoewijzing:** Specifieke teamleden worden verantwoordelijk gesteld voor taken, wat zorgt voor transparantie en verantwoordelijkheidsgevoel binnen het team.

- **Statusupdates:** Door regelmatig statusupdates en opmerkingen toe te voegen aan de Trello-kaarten, kunnen we snel zien waar we staan en eventuele obstakels tijdig aanpakken.

Trello zorgt voor een gestructureerde en transparante aanpak bij het uitvoeren van dit project, waardoor we de deadlines kunnen halen en efficiënt kunnen samenwerken.

Trello link:

<https://trello.com/b/R1EbbUFj/create-that-ux-groep-3>

7.3 Figma

Figma wordt gebruikt om onze ontwerpen en digitale prototypes te realiseren en hiermee zullen we ook samenwerken in ons ontwerpproces.

7.4 Discord

8. Communicatie/Werkafspraken

Dit is een lijst van werkafspraken en communicatieprotocol die we gaan aanhouden:

8.1 Te laat op school komen.

Als iemand na 09:15 op school arriveert, moet diegene dit melden in Discord. Gebeurt dit niet, dan krijgt diegene een strike. Bij twee strikes wordt een klacht ingediend bij de stakeholders.

8.2 Niet volgen van de planning.

Wanneer een individu de door het team vastgestelde deadlines niet haalt, krijgt diegene een strike. Bij twee strikes wordt een klacht ingediend bij de stakeholders.

8.3 Afwezigheid door omstandigheden.

- Korte termijn afwezigheid (1 dag):** Dit moet, indien mogelijk, minimaal een dag van tevoren worden gemeld via Discord.
- Lange termijn afwezigheid (meer dan 1 dag):** Dit moet eveneens via Discord worden aangegeven. Als de persoon beschikbaar is voor overleg, zal het team via Discord communiceren. Zo niet, dan wordt de werklust gelijkmatig verdeeld

8.4 Projectbestanden

Alle projectbestanden worden geüpload in Teams onder het tabblad "Bestanden". Dit zorgt voor een overzicht van het werk dat al door het team is uitgevoerd.

8.5 Voortgang gesprekken

Verplichte Trello-vergaderingen over de voortgang van het project vinden plaats op maandag en vrijdag.

8.6 Verkeerd begrepen eisen

Een misverstand over de eisen ontstaat vaak door een gebrek aan communicatie of wederzijds begrip. Dit kan worden opgelost door duidelijke en directe communicatie binnen het team en met de stakeholders.

8.7 Gebrek aan duidelijke beslissingen

Wanneer het team geen gezamenlijke overeenstemming bereikt over de productontwikkeling, kan dit worden opgelost door eerst individuele meningen te vormen, deze vervolgens te bespreken en tot een gezamenlijke beslissing te komen.

9. Beperkingen

9.1 Kwaliteit beperkingen

- Vereiste kwaliteitsnormen: Het project moet voldoen aan specifieke kwaliteitsnormen, wat de keuze van technologie of werkwijzen kan beperken.
- Test- en evaluatietijd: Het verkrijgen van voldoende tijd voor testen en kwaliteitscontrole kan een beperking zijn.

9.2 Tijd beperkingen

- Het project duurt **4 weken**.
- Specifieke deadlines moeten worden vastgesteld voor elke fase van het project, zoals ontwerp, ontwikkeling, testen en implementatie.
- Het project moet binnen een bepaalde tijdslimiet worden voltooid om ervoor te zorgen dat het in lijn is met de bedrijfsdoelen van het bedrijf.

10. Eindproduct

Het eindproduct is het prototype van de digitale versie van het Ervaringsplein van Cardan. Dit wordt later aan de bestaande website toegevoegd, waar mensen het proces van training op locatie online kunnen ervaren. Zo willen ze ervoor zorgen dat ze internationale gebruikers binnen kunnen halen.

11. Deelproducten

Deelproducten zijn alle producten dat gemaakt moeten worden voor het realiseren van het eindproduct. Hierbij hoort ook alle tussen opleveringen en documentatie.

Deelproducten:

- Storyboard
- Wireframes
- Presentaties
- Onderzoek