

Leeswijzer

Mark Hendriks



Fontys Hogeschool ICT & Media Design

Stichting IkWil

Inhoudsopgave

1 De opdrachtgever	3
2 De opdracht	3
3 Probleemstelling	3
4 Aanpak	4
5 Resultaat	6
6 Reflectie	7

1 De opdrachtgever

Stichting ik wil (<http://www.stichtingikwil.nl/>) is een plek waar mensen samenkomen voor het zoeken van verbinding en het delen van talenten, voor iedereen. De stichting bouwt aan een samenleving waar iedereen bij hoort. Bezoekers komen naar de stichting om verschillende redenen. Je kan er heen om dingen te leren, te ontspannen, vrienden te maken en elkaar te helpen. Er zijn activiteiten als schilderen, papierwerk, naaien of het leren van een taal. De laatste tijd houdt de stichting zich ook bezig met beginnende bedrijven die binnen de stichting zijn ontstaan door de gevonden talenten bij de deelnemers.

2 De opdracht

Stichting ik wil heeft een achterstand wat betreft technologie. Daar willen ze in samenwerking met Fontys Hogescholen kijken naar waar verbetering mogelijk is. De opdracht was erg vrij, er was geen vastgezet probleem dat een oplossing nodig had, in plaats daarvan moesten wij studenten op zoek gaan naar waar mogelijk verbetering nodig was.

3 Probleemstelling

In de eerste fase zijn er direct meerdere problemen geanalyseerd. De organisatie was non-technisch, er was geen overzicht welke activiteiten er waren en hoe je je voor activiteiten kon aanmelden en het pand had geen serieuze uitstraling.

Met de groep is besproken de volgende hoofdvraag te beantwoorden

“Hoe kunnen we een middel maken dat Stichting Ik Wil en/of hun bezoekers helpt om duidelijkheid te creëren in termen van: activiteiten, aanwezigheid van het bestuur en andere zaken binnen de stichting”.

4 Aanpak

In de eerste week is er onderzoek gedaan naar allerlei hypotheses die we als groep hadden over wat mogelijk verbeterd kon worden. Zo hebben we als groep een projectplan gemaakt en kritische vragen opgesteld. Terwijl de groep het projectplan afgemaakt, hebben Timo van de Laar en ik de kritische vragen gesteld in vorm van interviews ([Link naar kritische vragen](#)).

Als groep is deze onderzoeksvraag opgesteld “Hoe kunnen we een middel maken dat Stichting Ik Wil en/of hun bezoekers helpt om duidelijkheid te creëren in termen van: activiteiten, aanwezigheid van het bestuur en andere zaken binnen de stichting”. Om deze vraag te beantwoorden zijn 4 deelvragen opgesteld die in duo's beantwoord zijn. De deelvraag die ik beantwoord heb is: Hoe zien de processen binnen de stichting er uit? ([Link naar onderzoek](#)). Nadat alle duo's conclusies hebben getrokken uit de onderzoeken is er een brainstormsessie geweest ([Link naar brainstormsessie](#)). Hieruit zijn 4 mogelijke oplossingen gekomen. Dit waren:

Een zonnestelsel.

Dit idee zal de structuur van de stichting weergeven. Alles in de stichting is opgedeeld in categorieën met elk hun eigen activiteiten eronder. Dit zou visueel worden weergegeven in een soort zonnestelsel. Dit idee is opgepakt door *Timo van de Laar*.

Een dashboard.

Dit idee zal duidelijkheid geven in wat de stichting precies te bieden heeft. De activiteiten van de komende week zullen er op komen staan, wat voor eten er die dag is en welk bestuur er die dag is. Dit idee is opgepakt door *Max Altena en Mike Hendriks*.

Een page builder.

Dit idee helpt beginnende bedrijven die veel in de stichting zitten te promoten door eenvoudig een professionele website voor ze te genereren. Dit idee is opgepakt door *mij en Bart van de Klundert*.

Een inschrijf-app.

Dit idee helpt de leden van de stichting overzicht te krijgen over welke activiteiten er bij de stichting zijn, en ze kunnen zich hiervoor inschrijven *Noël Herwig en Dylano Hartman*.

Deze oplossingen zijn in duo's uitgewerkt door middel van design thinking. De page builder is eerst ontworpen ([Link naar ontwerp](#)), daarna gebouwd ([Link naar prototype ontwikkelen](#)) om beter te kunnen usability testen, en getest ([Link naar usability test](#)).

Nadat elk duo een prototype had gemaakt en daarop had geëtaleerd is er een presentatie gegeven aan de opdrachtgever ([Link naar voortgangspresentatie](#)). De opdrachtgever heeft 2 voorkeuren gegeven, de app en het dashboard. Na overleg met de groep is besloten deze producten uit te werken in de implementatiefase.

Dylano Hartman, Max Altena en Noël Herwig zijn hebben de app gebouwd. Bart van de Klundert, Mike Hendriks en ik hebben het dashboard gebouwd ([Link naar developen](#)).

5 Resultaat

Er is een geheel uitgewerkte app en dashboard. Deze zijn hier te bekijken.

Dashboard

Het dashboard geeft de stichting duidelijk overzicht over de volgende dingen bij de stichting:

- Wat er vandaag voor eten is
- Wat het laatste nieuws van de stichting is
- Welke activiteiten er zijn, op welke dag deze zijn en wie de kartrekkers zijn van de activiteit.
- Het aanwezig bestuur.
- De huisreglementen.

Het dashboard heeft een volledig werkende CMS, waar alle benoemde informatie aangepast kan worden.

App

De app gebruikt de activiteiten die op het dashboard zijn toegevoegd, en geeft de leden van de stichting de mogelijkheid zich aan te melden voor deze activiteiten. Op deze manier hebben zij persoonlijk overzicht.

6 Reflectie

Tijdens dit semester heb ik vaak het initiatief genomen om de dag te beginnen en rollen te verdelen. Leiderschap deed ik vaker, maar ik heb er tijdens dit project extra op gelet dat iedereen er achter stond wat hun taken waren en dat iedereen duidelijk wist wie welke taak op zich had genomen. Dat deed ik door vaak de stand-up te leiden, en te vragen of iedereen wist wat zijn taak was voor de dag. Als ik er over twijfelde of ze het echt wisten vroeg ik soms iets in de richting van: "Persoon A, wat gaat Persoon B vandaag doen?". Dit ging beter dan het vorige semester waar ik met een groep moest werken, aangezien daar veel onduidelijkheid was over wie wat aan het doen was.

Daarnaast heb ik het dit semester op me genomen de backend te maken van de applicatie. Dit was voor mij de eerste keer, het was niet geheel nieuw, ik heb wel eens wat getweaked met een backend, maar er nooit zelf een geschreven. Dit was een spannende eerste stap omdat alles wat fout ging met data lezen en schrijven op mij geschoven kon worden. Hier liepen we de laatste aantal weken tegen aan. De structuur waarop ik de database heb opgezet was niet ideaal. De structuur was overigens wel besproken met de andere groepsleden die ermee te maken zouden hebben, en door hen goedgekeurd. Aan het einde liep de app-groep tegen allerlei complicaties aan, terwijl het dashboard al af was. Er is besproken wat de beste oplossing was, en om alles om te bouwen was niet mogelijk binnen de tijd. De volgende keer is het noodzakelijk dat er een database ontwerp gemaakt wordt voor we aan de applicatie beginnen. Er waren verder nauwelijks onduidelijkheden over de geschreven code.

Ook was dit het eerste project dat ik met typescript heb gewerkt. Er was niet heel veel verschil, maar toch was dit erg leerzaam voor me. Er zijn veel applicaties waar typescript de standaard is, en nu ik het begrijp ga ik er in mijn toekomst nog veel gebruik van kunnen maken.

Het business model canvas maken had ik ontzettend veel moeite mee. Ik heb aan verschillende mensen om hulp gevraagd (docent, schoonvader, workshop en klasgenoten), en heb uiteindelijk hem toch in kunnen vullen. Het lastige eraan voor mij was dat het een non-profit organisatie is. Ik wist niet hoe ze aan geld komen, en wat ze bijvoorbeeld te besteden hadden. Na gebeld te hebben met Ihsan De Jong is dit duidelijk geworden en heb ik het document ingevuld.