

Projectplan



Groepsnaam: De Sigaar
Groepsleden: Max Altena, Dylano Hartman, Mark Hendriks, Mike Hendriks, Noël Herwig, Bart van de Klundert, Timo van de Laar
Opdrachtgever: Stichting Ik Wil
Periode: 10 Februari 2020 - 17 April 2020
Versie: 1.2.0

Inhoudsopgave

Het bedrijf	3
De opdracht	4
Opdrachtoomschrijving	4
Doelen van de opdracht	4
Analyse van de opdracht	4
Design challenge	5
Hoofdvraag	5
Eisen aan de opdracht	5
Onderzoeksvragen en tussenproducten	5
Scope	6
Kansen	6
Risico's	6
Aanpak & planning	6
Projectmethode	7
Onderzoeksstrategieën	8
Bieb	8
Best, good & bad practices	8
Veld	8
Participant observation	8
Interview	8
Workshop	8
Prototyping	8
Lab	9
Thinking Aloud	9
A/B Testing	9
Usability Testing	9
Showroom	9
Unique Selling Points	9
Peer Review	9
Stepping Stones	9
Comparison Chart	9
Test Report	9
Planning	10
Afspraken rondom communicatie	11
Overig	11
Literatuurlijst	12

Het bedrijf

Stichting Ik Wil staat voor een beweging. Een beweging die het anders wil. Waar iedereen welkom is. De missie van de stichting is om te bouwen aan een dragende en inclusieve samenleving. Dit doet de stichting onder andere door in de wijk een proces op gang te brengen van bewustwording, gelijkwaardigheid en zingeving. De stichting organiseert diverse activiteiten, trainingen en cursussen, voor iedereen die daar behoefte aan heeft. De activiteiten van de stichting zijn gericht op het bereiken, stimuleren, enthousiasmeren en activeren van (onontdekte) talenten bij bezoekers van Stichting Ik Wil. Voorbeelden van activiteiten die worden aangeboden zijn taalcursussen, textiel trainingen, kinderopvang en een gemeenschappelijke lunch. Door deze activiteiten aan te bieden hoopt de stichting iedereen te motiveren om te participeren in de maatschappij. De kernwaarden die bij de stichting horen zijn: liefde, bewustwording, zingeving, gelijkwaardigheid & ruimte geven aan jezelf en elkaar.

De opdracht

Opdrachtomschrijving

Stichting Ik Wil is op zoek naar een oplossing die de bezoekers van Stichting Ik Wil of de gehele stichting kan helpen. Dit kan zich uiten in het oplossen van problemen binnen de stichting of het helpen van de bezoekers van Stichting Ik Wil door middel van een technische oplossing die ook aansluit bij de opleiding ICT & Media Design.

Doelen van de opdracht

Namens Stichting Ik Wil is het aan ons om op een onderbouwde, technische manier een probleem van de bezoekers van Stichting Ik Wil of de Stichting zelf op te lossen. Dit doen we door gebruik te maken van verschillende onderzoeksmethodes en testen om te zorgen dat ons uiteindelijke product de Stichting helpt om van een probleem af te komen.

Wij gaan ons focussen op het verduidelijken van alle activiteiten, cursussen, bedrijven er zijn binnen Stichting Ik Wil aangezien hier nog veel onduidelikheden over zijn. Wij hopen om uiteindelijk meer duidelijkheid te creëren en zo ervoor te zorgen dat meer mensen cursussen, activiteiten en bedrijven bezoeken binnen Stichting Ik Wil

Analyse van de opdracht

De vraag vanuit Stichting Ik Wil kwam om een oplossing te bedenken voor verschillende problemen binnen de stichting. Om deze problemen te identificeren zijn er verschillende kleine onderzoeken gedaan om hierachter te komen. Nadat alle problemen waren geïdentificeerd is er één probleem gekozen waar de groep verder mee gaat.

Er wordt gefocust of het probleem wat samen te vatten is in één woord: 'onduidelijkheid'. Het is voor veel bezoekers van Stichting Ik Wil onduidelijk welke activiteiten op welke momenten plaatsvinden en er is geen duidelijk beeld welke kleine bedrijven er binnen Stichting Ik Wil zitten.

Door dit probleem op te lossen zal er meer overzicht en duidelijkheid worden gecreëerd onder de bezoekers van Stichting Ik Wil. Door meer overzicht en duidelijkheid weten de bezoekers van Stichting Ik Wil maar ook de mensen van buiten beter wat Stichting Ik Wil inhoudt en wat de stichting doet.

Met onze oplossing verwachten wij een groei in de mensen die meedoen aan activiteiten en cursussen of naar de kleine bedrijven gaan, zowel bezoekers die nu al binnen Stichting Ik Wil zitten maar ook de mensen daarbuiten. Als wij dit probleem zouden verwaarlozen

verwachten wij dat Stichting Ik Wil minder snel zal groeien en dat de onduidelijkheid uiteindelijk ook minder hulp kan bieden aan mensen die het wel nodig hebben maar niet wisten dat ze het konden krijgen via Stichting Ik Wil.

Onze onderzoeksvraag luidt dus ook als volgt:

Design challenge

Ontwerp een <oplossing> voor <Stichting Ik Wil en/of de deelnemers hiervan> in <de buurt> om <meer duidelijkheid te creëren> over <wat er mogelijk is binnen de stichting>.

Hoofdvraag

Hoe kunnen we een middel maken dat Stichting Ik Wil en/of hun bezoekers helpt om duidelijkheid te creëren in termen van: activiteiten, etc....?

Eisen aan de opdracht

De stichting heeft geen specifieke eisen gesteld voor het project. Wel is het van belang voor onze opleiding dat wij een media waardig product maken waarin alle aspecten van onze opleiding terugkomen. Denk hierbij aan het doen van onderzoeken, ontwerpen en het realiseren van een prototype of product.

Wij willen een product opleveren aan het einde van het project waar de stichting echt wat aan heeft. Een product dat gemakkelijk in gebruik is en waar weinig tot geen onderhoud aan gedaan hoeft te worden.

Tijdens het project is het van groot belang dat we de doelgroep ten alle tijden betrekken bij het project. Wij maken tenslotte iets voor de doelgroep. Door de stichting altijd goed op de hoogte te houden, vragen te stellen en te testen met de eindgebruikers zijn we er van overtuigd dat we iets kunnen neerzetten dat daadwerkelijk in gebruik wordt genomen.

Onderzoeksvragen en tussenproducten

Hoe kunnen we een middel maken dat Stichting Ik Wil en/of hun deelnemers helpt om duidelijkheid te creëren?

Met deze hoofdvraag hebben wij de volgende onderzoeksvragen geformuleerd:

1. Wie zijn de doelgroep en publieksgroep van Stichting Ik Wil?
 - a. Hoe technisch/digitaal is de kennis van de doel/publieksgroep?
 - b. Waarom komt de publieksgroep naar de stichting?
 - c. Komt de doelgroep overeen met de publieksgroep?
 - d. Waarom zijn er meer vrouwelijke dan mannelijke deelnemers?
 - e. Is er een achterliggend thema achter de verschillende deelnemers?
2. Hoe zien de verschillende processen binnen de stichting er op dit moment uit?
3. Wat wil Stichting Ik Wil uitstralen?
4. Op wat voor manier worden de activiteiten binnen Stichting Ik Wil naar de deelnemers gecommuniceerd?
 - a. Wordt de communicatie van activiteiten goed opgevangen door deelnemers?
 - b. Op wat voor manier worden de activiteiten nu doorgegeven?
 - c. Welke problemen zijn er op dit moment met de onderlinge communicatie bij het doorgeven van activiteiten?
 - d. Waar zijn er verdere communicatieproblemen binnen de stichting?
 - e. Hoe verloopt van begin tot eind het proces van het deelnemen aan een activiteit?

Aangezien wij nog geen daadwerkelijke oplossing hebben bedacht is het moeilijk in te schatten welk tussenproducten er gemaakt zullen worden. Echter willen wij wel meerdere malen ons proces en prototypes voorleggen aan de stichting en iedereen die hiermee te maken heeft om zo het concept altijd goed te blijven valideren.

Scope

Op dit moment is alles dat buiten onze opgestelde onderzoeksvragen valt niet in onze scope.

Kansen

Enkele kansen binnen de opdracht is bijvoorbeeld de locatie. Zo is er bijvoorbeeld ruim genoeg de tijd om met de doelgroep te zitten en de opdrachtgever zelf. Hiernaast is de mogelijkheid dat het product meer toestroom is een kans.

Risico's

Naast de kansen zijn er ook meerdere risico's bij de opdracht. Zo kan de locatie een risico zijn, waar bijvoorbeeld niet altijd een internetverbinding zou kunnen zijn. Daarnaast is het risico ook dat de stichting een klein tot geen budget heeft. De duur van de opdracht is ook een (groot) risico. Zo moet er rekening gehouden worden met het mogelijk beheer van het gemaakte product door de stichting zelf.

Aanpak & planning

Projectmethode

Wij gaan als groep gebruik maken van de Human Centered Design methode. Deze keuze is gemaakt omdat deze heel goed past binnen de verkregen opdracht van de stichting. Human Centered Design is een variatie van de Design Thinking methode. Het verschil tussen Design Thinking is dat Human Centered Design iets meer nadruk legt op een oplossing te bedenken voor de gebruiker. Omdat deze projectmethode focust op een oplossing te bedenken voor de gebruiker, past deze methode perfect bij de opdracht.

Human Centered Design is opgedeeld in drie fases. Als eerste is er de Inspiration Phase. Deze fase focust op het probleem vinden van de gebruiker en empathie te vormen voor de gebruiker. Dit wordt gedaan door vooral veel veldonderzoek te doen. Hierbij gaan we als groep de onderzoeksvragen beantwoorden en deze vervolgens samenvoegen tot één onderzoeksdocument. Met dit onderzoeksdocument kunnen we vervolgens aan het einde van de Inspiration Phase goed zien welke problemen de stichting heeft.

Als tweede is er de Ideation Phase. Deze fase focust op het ordenen en het begrijpen van de opgedane kennis en data tijdens de Inspiration Phase. Met deze kennis en data kunnen inzichten worden gehaald over de problemen van de gebruiker. Nu de problemen duidelijk in kaart zijn gebracht, kunnen er oplossingen worden bedacht om het probleem te verhelpen. Dit gaan we doen door in groepsverband creatief te werk te gaan om hier oplossingen voor te vinden. Zodra er een hoop ideeën zijn bedacht is het belangrijk dit aantal ideeën te verkleinen naar een paar ideeën die uitgewerkt kunnen worden tot concepten.

Nadat er een concept staat is het tijd om naar de derde en laatste fase te gaan; de Implementation Phase. In deze fase wordt het concept uitgewerkt tot een prototype. Dit prototype wordt dan getest bij de gebruiker waarna er met de data uit de gebruikerstesten nieuwe iteraties worden gemaakt. Om de Implementation Phase goed te laten verlopen zou hier een combinatie met SCRUM goed werken, vooral omdat er met een grote groep wordt gewerkt (8 man). De fase wordt dan opgesplitst in sprints van twee weken. Er wordt aan het begin van de Implementation Phase een backlog gemaakt met alle user stories die gedaan moeten worden. Aan het begin van iedere sprint wordt er gekozen welke user stories aan die sprint gewerkt wordt. Iedere dag zal er een daily standup plaatsvinden waarin aan bod komt wat iedereen gedaan heeft de vorige dag, wat iedereen gaat doen die dag en of ze hier hulp bij nodig hebben. Aan het eind van iedere sprint zal er een MVP opgeleverd worden, zodat er regelmatig een werkend product staat.

Onderzoeksstrategieën

Tijdens ons onderzoek wordt er gebruik gemaakt van het DOT framework^[1]. Het onderzoek zal alle zes de onderzoeksstrategieën bevatten.

Bieb

Bieb zal vooral aan het begin van het project aan bod komen. Er zal onderzoek worden gedaan naar de concurrentie en hun producten.

Best, good & bad practices

We zullen een Best, good & bad practices onderzoek uitvoeren om te kijken naar de producten van de concurrentie. Door goed te kijken naar wat de concurrentie goed en fout doet, kunnen we achterhalen welke goede dingen wij kunnen gebruiken voor mijn eigen product.

Veld

Veld zal het belangrijkste onderdeel worden van het onderzoek. De gebruiker staat erg centraal. Het is daarom belangrijk om een goed inzicht te krijgen in de gebruiker om empathie te kunnen krijgen.

Participant observation

Het participant observation onderzoek zal een belangrijk onderzoek strategie zijn voor het veldonderzoek. Om echt achter het probleem te komen van de huidige UX is het noodzaak dat we de gebruiker goed observeren om te kijken hoe zij met het huidige product omgaan.

Interview

Een interview met de gebruiker helpt ons de doelgroep beter te leren kennen. Door erachter te komen waarom het product gebruikers aantrekt en welke mening zij hierover hebben. Ook wordt duidelijk wie de gebruikers zijn. Zo kan er een beter beeld en meer empathie voor de gebruiker ontstaan.

Workshop

Prototyping

Prototyping zal een belangrijk onderdeel worden van de workshop strategie. We zullen meerdere prototypes maken om onze ideeën te valideren bij de doelgroep.

Lab

Thinking Aloud

Met de Thinking Aloud test kunnen we achterhalen hoe gebruikers denken terwijl ze het product aan het gebruiken zijn. Ook komen we achter de redenen van bepaalde keuzes die gebruikers ze maken.

A/B Testing

Met A/B tests kunnen we kleinere onderdelen testen bij gebruikers. Kleine veranderingen zijn moeilijk te testen tijdens een volledig Usability Test, maar kunnen wel grote verbeteringen opleveren voor de usability.

Usability Testing

Met uitgebreide usability tests kunnen we achter problemen komen in het product voordat het opgeleverd wordt. Het is belangrijk om het volledige product goed te testen vóór de oplevering. Hiermee kunnen potentiële problemen worden opgelost voordat het eindproduct wordt ingeleverd.

Showroom

Unique Selling Points

We moeten als groep goed nadenken over onze Unique Selling Points, zodat we een uniek product kunnen maken.

Peer Review

We zullen elkaars producten moeten reviewen zodat we elkaar kunnen helpen om de kwaliteit van onze producten kunnen verbeteren.

Stepping Stones

Comparison Chart

Met een Comparison Chart kunnen we de onderzoeksresultaten goed met elkaar vergelijken om zo inzichten te krijgen voor problemen. De inzichten hiervan kunnen we meenemen naar de geplande brainstormsessies om ideeën te verzinnen om het probleem op te lossen.

Test Report

Na het uitvoeren van de usability test gaan we een testrapport maken. Met het testrapport kunnen overzichtelijke conclusies getrokken worden.

Planning

Datums	Kalender week	School week	Werkzaamheden
10/02 - 14/02	7	1	<ul style="list-style-type: none"> - Project opstart - Kritische vragen - Projectplan maken
17/02 - 21/02	8	2	Inspiration Phase <ul style="list-style-type: none"> - Veldonderzoek - Bieb onderzoek - Maandag/Dinsdag Stephan opzoeken (kritische vragen) - Eind van de week onderzoeken bij elkaar gooien - 4 á 5 problemen uitkiezen om mee verder te gaan (Comparison chart)
02/03 - 06/03	10	3	Ideation Phase <ul style="list-style-type: none"> - Brainstorm sessie - Concepting - Quick prototype
09/03 - 13/03	11	4	<ul style="list-style-type: none"> - A/B testing - Thinking aloud - Concepting - Quick prototype <p><i>Eerste leeswijzer review</i></p>
16/03 - 20/03	12	5	Implementation Phase <ul style="list-style-type: none"> - Backlog opstellen - Sprint 1 backlog opstellen - Sprint 1 MVP opstellen - Prototype - Design - Sprint 1 MVP oplevering
23/03 - 27/03	13	6	<ul style="list-style-type: none"> - Sprint 2 backlog opstellen - Sprint 2 MVP opstellen - Development

			- Sprint 2 MVP oplevering
30/03 - 03/04	14	7	- Sprint 3 backlog opstellen - Sprint 3 MVP opstellen - Development - Usability test - Usability test rapport - Sprint 3 MVP oplevering
06/04 - 09/04	15	8	
14/04 - 17/04	16	9	<i>Oplevering tweede versie portfolio en leeswijzer</i> - Overdracht - Presentaties - Blok evaluatie

Afspraken rondom communicatie

Alle werk-gerelateerde onderwerpen worden besproken op Slack. Alle afmeldingen, en persoonlijke gesprekken worden besproken op Whatsapp. Alle notities, aantekeningen, reminders en to-do's worden bijgehouden met Notion. Bij afwezigheid moet dit zo snel mogelijk worden doorgegeven aan de groep. Mocht je verlof nodig hebben. kun je dat op Notion invullen. De groep zal dit gezamenlijk bespreken en beoordelen.

Overig

Als een groepsgenoot drie keer na de afgesproken tijd binnenkomt, zal hij of zij een vlaai moeten kopen voor de rest van de groep. Uitzondering hiervan is bij overmacht. In overleg met de groep kan gekozen worden voor het maken van een uitzondering. Als de persoon drie keer vlaai heeft moeten halen zal hij of zij uit het groepje worden verwijderd.

Literatuurlijst

^[1] ICT research methods: The DOT Framework. (z.d.). Geraadpleegd op 13 februari 2020, van http://ictresearchmethods.nl/The_DOT_Framework.