

# **Project Beyond / Ontwerponderzoek**

## **Design Rationale 2021**

**team 3**

**Sophia Delenardo, Mila Dors, Tico Ligthart & Pip Mombers**

# Inhoudsopgave

<b>Inleiding</b>	<b>3</b>
<b>Design challenge + deelvragen</b>	<b>4</b>
<b>Uitwerking deelvragen</b>	<b>5/6/7</b>
<b>Onderzoeks vragen</b>	<b>8</b>
<b>Onze persona</b>	<b>9</b>
<b>De context map</b>	<b>10/11</b>
<b>Ideation</b>	<b>12</b>
<b>Morfologische kaart</b>	<b>13</b>
<b>4 combinatie ideeën</b>	<b>14</b>
<b>Onderbouwing keuze idee</b>	<b>15</b>
<b>Job stories</b>	<b>16</b>
<b>Ons concept - De app</b>	<b>17</b>
<b>Ons concept - De rechters hamer</b>	<b>18</b>
- <b><i>flow rechtszaak</i></b>	<b>19/20</b>
- <b><i>microinteracties</i></b>	<b>21/22</b>
- <b><i>persuasive principles</i></b>	<b>23</b>
<b>Storyboard</b>	<b>24</b>
<b>Customer journey</b>	<b>25</b>
<b>Afsluiting - MoSCoW</b>	<b>26</b>

# Inleiding

Voor het project beyond hebben we onderzoek gedaan naar welke problemen er zijn binnen studentenhuizen.

Zo zaten we al snel in de richting van sociale problemen en kwamen we erachter dat er eigenlijk heel veel kleine irritaties zijn maar dit vaak nog moeilijk is om bespreekbaar te maken. Tijdens het project hebben we onderzocht waarom dit is en hoe we dit probleem kunnen oplossen.

Deze Design Rationale neemt je mee in de stappen die wij gemaakt hebben om tot ons eindconcept te komen.

# Design Challenge

*Hoe kunnen wij, door middel van een IOT product, ervoor zorgen dat problemen en irritaties op een luchtige manier bespreekbaar worden gemaakt in een studentenhuis.*

## Deelvragen

- Hoe ziet de situatie in een studentenhuis eruit?
- Wie hebben met dit probleem te maken?
- Waar vind het probleem plaats?
- Welke irritaties vinden er plaats in een studentenhuis?
- Wat is een goede manier om een zwaar gesprek luchtig te houden?

# Uitwerking deelvragen

## 1. Hoe ziet de situatie in een studentenhuis eruit?

In een studentenhuis woon je met meerdere huisgenoten die vaak verschillende opleidingen doen, andere geboorteplaatsen, verschillende culturen etc. kennen. Daarom is het nog altijd even afwachten of je met iedereen goed overweg kan en hoe iemand reageert op bepaalde situaties.

Verder deel je in een studentenhuis vaak de keuken, badkamer, het toilet en eventueel een gezamelijke gang of woonkamer. Met meerdere huisgenoten maak je over deze kamers en huishoudelijke dingen sneller regels en afspraken.

Als alles goed verloopt kan in een studentenhuis wonen dus echt heel gezellig en fijn zijn.

Zijn er veel en vaak irritaties, dan kan je je onprettig en niet op je gemak voelen en is het thuisgevoel ook veel minder goed.

**Bron:** R. (2014, 25 januari). Wonen in een studentenhuis. InfoNu.

Geraadpleegd op 24 november 2020 van, <https://mens-en-samenleving.infonu.nl/opleiding-en-beroep/125902-wonen-in-een-studentenhuis.html>

## 2. Wie hebben met dit probleem te maken?

We leggen onze focus op studenten in studentenhuizen.

**Redenen dat het voor huisgenoten moeilijk kan zijn om iemand aan te spreken op zijn/haar gedrag:**

- Je kent elkaar nog niet lang of/een goed genoeg en weet niet hoe de ander zal reageren.
- Bang om ruzie te krijgen met de ander.
- Het aanspreken van een andere volwassen voelt al snel alsof je ze de les wilt lezen en je beter bent dan de ander, dit kan ongemakkelijk aanvoelen.
- Je hebt bijv. iemand al een keer kort aangesproken en dat heeft niet geholpen, je wilt nu niet te opdringerig overkomen of/een je hebt er geen vertrouwen meer in.

**Bron:** C. (2020, 1 september). Iemand durven aanspreken op ongewenst gedrag? Dit heb je nodig! Geraadpleegd op 24 november 2020 van, <https://zelfvertrouwend.nl/iemand-durven-aanspreken-op-ongewenst-gedrag-dit-heb-je-nodig/>.

# Uitwerking deelvragen

## 3. Waar vind het probleem plaats?

Vooral bij de gedeelde kamers binnen het studentenhuis waar bepaalde regels en afspraken gelden waar ze zich vervolgens dan dus niet goed aan houden. Maar het probleem kan bijv. ook geluidsoverlast zijn als je in je eigen kamer zit.  
Dus eigenlijk in het gehele studentenhuis kan het probleem zich voordoen.

## 4. Welke irritaties vinden er plaats in een studentenhuis

Irritaties die uit de interviews kwamen:

*95% wanneer ik me niet op me gemak voel is als mensen achter me rug om aan het klagen zijn over mij en het niet tegen mij recht in het gezicht zetten. - Nina*

*Mijn oude huisgenoot stond altijd heel lang in de keuken, soms echt wel 3 uur achter elkaar. Dan moest ik ook echt 2 uur wachten voordat ik kon gaan koken. Douchen deed ze ook heel lang met harde muziek op. Dus dat vond ik echt wel irritant daar. - Maria*

*Op een geven moment begon mijn huisgenoot zich te bemoeien met mijn eetpatroon, dat zorgde ervoor dat we elkaar gingen ontlopen en dat ik geïrriteerd raakte. - Maria*

De huisgenoten van Nina gaven nog deze antwoorden samengevat:

- Geluidsoverlast
- Wanneer huisgenoten extra stroef doen naar elkaar wanneer bepaalde taken gedaan moeten worden.
- Huisgenoten die niet hun eigen rommel opruimen, bijv. nadat ze iets gebruikt hebben.
- Geen rekening met elkaar houden.
- Hele dag de wasmachine bezet houden.
- Geen nieuwe wc rol pakken wanneer de vorige op is.

# Uitwerking deelvragen

## 5. Wat is een goede manier om een zwaar gesprek luchting te houden?

Bij een 'luchting' gesprek houden dachten wij zelf gelijk aan humor. Als je een moeilijk of ongemakkelijk gesprek voert is altijd fijn als iemand het ijs breekt, wat meestal gedaan wordt doormiddel van een grapje. Maar je moet ook weer niet de verkeerde humor gebruiken. Als bij een persoon een irritatie vrij hoog zit en jij daar een grapje over maakt omdat je het zelf wel mee vind vallen kan dit zeker verkeerd opgevat worden. Daarom willen wij ook de humor verwerken in ons product, zo kunnen daar grapjes overgemaakt worden en niet zo zeer over de irritaties zelf.

**Bron:** R. (z.d.). Humor helpt?! Rielutions.nl. Geraadpleegd op 15 december 2020, van <https://rielutions.nl/humor-helpt/>

## Conclusie

Uit ons onderzoek en interviews is gebleken dat er in studentenhuizen veel kleine irritaties plaatsvinden. Het probleem ligt voornamelijk in het communiceren van deze irritaties. Ze weten vaak niet hoe, waardoor de irritaties zich opkroppen en uiteindelijk de bom barst. Wij hebben daarom gekozen om ons te richten op het bespreekbaar maken van irritaties in een studentenhuis op een beetje humoristische manier zodat het allemaal niet te zwaar aan gaan voelen.

# Onderzoeksvragen

## Stakeholders

Onze stakeholders zijn de studenten die in een studentenwoning wonen.

## Wensen en behoeften

- Zelfstandigheid.
- Gezelligheid.
- Fijne leefomgeving.
- Iedereen houdt zijn eigen taken bij.
- Genoeg sociaal contact.



## De gebruikers

Onze gebruikers zijn de studenten die in een studentenwoning wonen.

## Gedrag

De studenten vinden het fijn om gewoon zelfstandig hun eigen ding te doen, maar ook om genoeg sociale momenten te hebben zoals: feestjes, etentjes of uitjes.

## Wat ervaren zij als het probleem

- Slechte communicatie.
- Veel onuitgesproken irritaties.
- Troep van andere op moeten ruimen.
- Gevoel van eenzaamheid.

## Behoeften

- Zelfstandigheid.
- Gezelligheid.
- Fijne leefomgeving.
- Iedereen houdt zijn eigen taken bij.
- Genoeg sociaal contact.

## Producten die hetzelfde probleem verhelpen.

Het spel open hartig team spirit maakt het bespreken van onderwerpen waar je normaal niet over zo praten bespreekbaar.



In het spel moeten de deelnemers een kaart trekken waarop een vraag of opdracht staat. De opdrachten en vragen zijn bedoeld om de team spirit binnen de groep te verbeteren en elkaar beter te leren kennen.

Dit voorbeeld past binnen ons probleem omdat de communicatie en het vertrouwen binnen de huisgenoten zo versterkt kan worden.

## Zijn er al iot ideeën die wel/niet goed werken.

Ondanks het onderzoek hebben we nog geen iot oplossing voor ons probleem gevonden. Wel zijn er erg veel spellen die ervoor zorgen dat die zorgen voor teambuilding

## Hoe kom ik erachter of het concept de meest passende oplossing is.

Om zeker te weten of ons concept de beste oplossing is zullen we dit moeten gaan testen bij de doelgroep. Ook is het mogelijk om de doelgroep een survey af te laten nemen om nog betere inzichten te krijgen. Hierdoor kunnen wij het concept zo veel mogelijk naar de eindgebruiker vormen.

## Context van het probleem

Wanneer mensen samen gaan wonen zullen er zeker irritaties ontstaan. Wanneer een irritatie niet op tijd wordt besproken zullen er negatieve gevoelens worden opgekropt en is het slechts een kwestie van tijd voordat deze zullen ontploffen. Het starten van zo een gesprek vormt echter wel een drempel waar niet iedereen even makkelijk overheen stapt.

# Onze persona

Onze persona is opgesteld aan de hand van de bevindingen uit de interviews. Per interview zijn de interessante bevindingen opgeschreven. De bevindingen van alle interviews zijn vervolgens met elkaar vergeleken en de overlappende bevindingen maken de basis voor de persona.



## Isabella van Torn

Student

### Over

Leeftijd: 22 jaar  
Woonplaats: Amsterdam  
Studie: Commerciële economie

### Biografie

Isabella is een 22-jarige studenten die sinds één jaar op kamers woont in Amsterdam.

Isabella zit in haar 2de jaar van commerciële economie. Als bijbaantje werkt ze bij de Albert Hein bij haar om de hoek. Naast het studeren vind ze het leuk om gezellige activiteiten te ondernemen en is ze altijd in voor een wijn avond.

### Eigenschappen

- Sociaal
- Zelfstandig
- Ondernemend

### Doelen

- Gezellige sfeer in huis
- Irritatie en proberen bespreekbaar maken
- Thuis voelen in het studentenhuis

### Frustraties

- Irritatie aan huisgenoten
- Geroddel
- Mensen die niet eerlijk zijn
- Rommel in gezamenlijke ruimtes

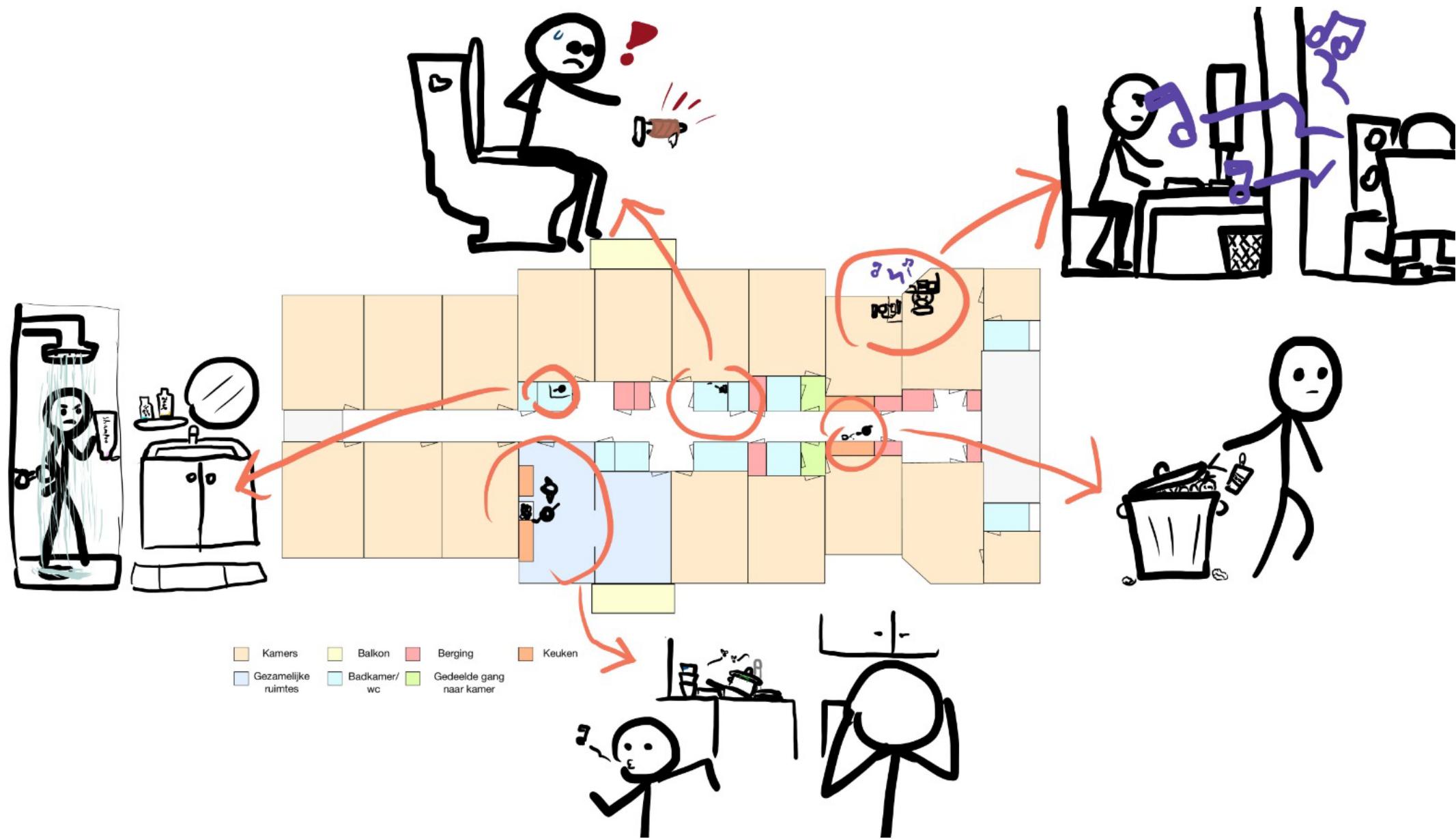
# De context map

Om een nog beter beeld te krijgen van de situatie hebben we ook een context map gemaakt. De context map is gebaseerd op irritaties uit online artikelen en irritaties die de geïnterviewden aan gaven, zoals de lege wcrol niet vervangen voor een nieuwe rol of de afwas laten staan. De context map geeft de momentele situatie aan, waar mensen last van elkaar hebben maar de irritatie toch niet bespreken (en dus geïrriteerd blijven). We hebben gekeken naar een studentencomplex waar er 18 studenten per verdieping wonen, en hier vervolgens een plattegrond van gemaakt. Op deze plattegrond zijn zowel de eigen kamers als de gezamenlijke ruimtes aangegeven. Door de irritaties op de plattegrond weer te geven wordt het duidelijker waar de meeste irritaties ontstaan en hoe ze zich opstapelen. Hierdoor kunnen we onze doelgroep en zijn omgeving beter begrijpen en zo tot de juiste oplossingen komen.

**Bron:** Hoekstra, I. (2016, 27 augustus). Eerste hulp bij wonen met huisgenoten: 11 x herkenbare issues en oplossingen. Geraadpleegd van <https://www.beautify.nl/eerste-hulp-bij-wonen-met-huisgenoten-11-x-herkenbare-issues-en-oplossingen/>

resultaat

# De context map



# Ideation

Nadat we genoeg inzichten hadden gekregen over onze design challenges, konden we ons gaan richten op het bedenken van een oplossing.

Hiervoor zijn we begonnen met een brainwriting opdracht. Zo hebben we alle 4 individueel een idee bedacht en hebben we samen deze ideeën wat uitgebreider gemaakt.

Hierna hebben we ook een morfologische kaart gemaakt om nog meer details toe te voegen aan onze ideeën doormiddel van antwoord te geven op verschillende 'Hoe kun je's'.



morfologische kaart

# Morfologische kaart

HKJ's

Hoe kun je irritaties bespreekbaar maken in een studentenhuis?

Hoe kun je aangeven wat voor irritatie je bespreekbaar wilt maken?

Hoe kun je het gesprek luchttig houden?

Hoe kun je het gesprek niet als een nare verplichting laten voelen?

Hoe kun je de ernst van de irritatie aangeven?

Hoe kun je alle huurgenoten bij het gesprek op een zo min mogelijk negatieve manier betrekken.

## Morfologische kaart

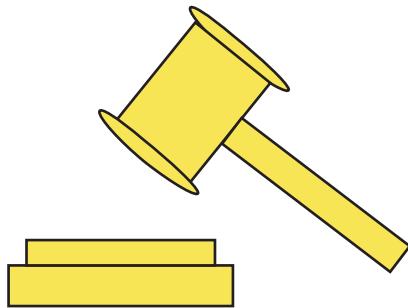
Deelfunctie: Znw + ww	Oplossing 1 Schets & tekst	Oplossing 2 Schets & tekst	Oplossing 3 Schets & tekst	Oplossing 4 Schets & tekst	Oplossing 5 Schets & tekst	Oplossing 6
1 Irritatie bespreekbaar maken	knop waar je op drukt om een gesprek te beginnen	rechters hamer waarmee je slaat om een 'recht zaak' te openen.	Irritatie box waar een alarm afgaat wanneer de irritatie box vol is	lampje boven iemands kamer deur wat aan is als ze een irritatie hebben	Een 'humasmotie' dus een poppetje of huisdier dat steeds verdrietiger of bozer wordt hoe meer irritaties er zijn.	
2 Aangeven wat voor irritatie je bespreekbaar wilt maken.	categorieën maken	zeggen wat het is in groep's bespreking zodra een irritatie is aangegeven.	Schrijf irritatie hier Op een bord alle irritaties tonen die in een gezamenlijke ruimte hangt			
3 Luchttig houden van het gesprek	Humor gebruiken	Maak er een ' spel' van	Proost Tijdens het borrelen	Huisavondjes organiseren zodat de band tussen huurgenoten beter wordt. Hierdoor is het makkelijker om dingen bespreekbaar te maken		
4 Het bespreken van de irritaties niet als een nare verplichting laten voelen	GEEN alarm of iets geboden dat niet pas uitgaat als er gesprek komt, om te voorkomen dat je gelijk verplicht bent om te praten	voor elke opgedane irritatie krijg je punten waar je bv spullen voor een avatar mee kan halen	Lekkere hapjes en drankjes neerzetten	een (virtuele) plant waar het slechter mee gaat als veel irritaties zijn/ irritaties die lang niet aangekaart worden. Het gaat beter zodra je irritaties verminderen/ er niet zijn.		
5 ernst van irritatie aangeven	aantal lampjes die branden geeft ernst van irritatie	alarmtoestel met een betekenis om te weten of het bij iemand heel hoog zit	bord waar je stickers op plakt om aan te geven hoe erg en hoe vaak de irritatie is.	bord waar elke keer dat je last hebt van de aangegeven irritatie je op het plusje klikt		
6 Iedereen erbij betrekken	Geef iedereen een rol tijdens het gesprek	Laat de irritaties in een gezamenlijke ruimte zien.	Irritatie roulette Eens in de zoveel tijd samenkommen en random uitgekozen worden om eventuele irritaties te bespreken.	Een beloning voor het hele huis wanneer problemen samen worden opgelost		

Uit deze morfologische kaart kwamen 4 combinaties.

4 combinatie ideeën

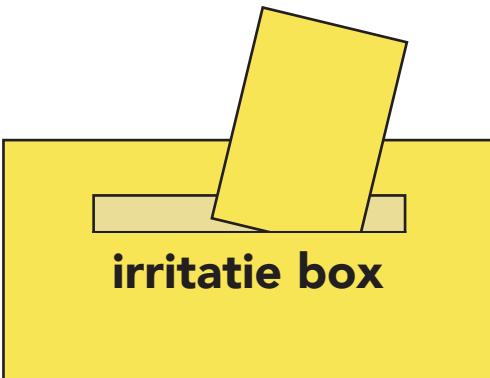
# 4 combinatie ideeën

## Rechters hamer



'Spel' waar kleine irritaties in kunnen worden opgelost. Wanneer iemand zich irriteert kan hij de rechters hamer pakken en dan komt er een mini rechtszaak om het probleem te vertellen en op te lossen.

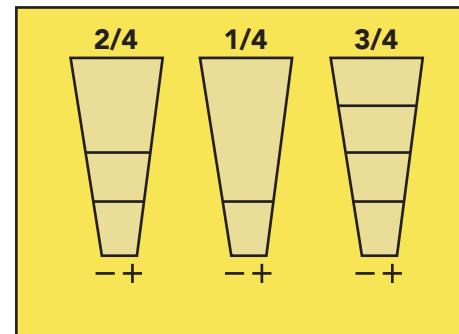
## Irritatie box



### irritatie box

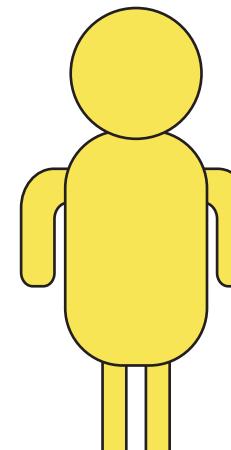
Box waar irritaties in kunnen worden gestopt. Wanneer de box vol zit gaat er een lampje flikkeren. Daarnaast krijgt iedereen uit het huis via een app een berichtje met de mededeling dat er een huis meeting moet worden gehouden.

## Irritatie board



Bord waar elke keer dat je last hebt van de aangegeven irritatie je op het plusje klikt. Als er bij een iemand alle lampjes branden dan wordt er via een app een melding gestuurd met de mededeling dat er een huis meeting moet komen.

## Huismascotte



Een 'huismascotte' dus een poppetje of huisdier dat steeds verdrietiger of bozer wordt hoe meer irritaties er zijn. De mascotte kan dan in een gezamenlijke ruimte worden geplaatst zodat iedereen de mascotte kan zien en ook kan zien wanneer de irritatie echt oplopen en het tijd is voor een huis meeting.

## Onderbouwing keuze idee

Mede door de feedback van vorige week hebben wij ons nog meer gericht op het gebruik van humor bij de oplossingen voor ons probleem. Zo merken we dat de mensen die we over ons onderwerp aanspreken dit inderdaad ook een belangrijk onderdeel vinden.

Tijdens het brainstormen voor mogelijke oplossingen hebben wij gemerkt dat de oplossing met het aspect spel erin, dus de rechters hamer, de meeste potentie heeft.

Een oplossing in de vorm van een spel heeft humor en brengt huisgenoten dichterbij elkaar.

Als je als huis gezamenlijke dingen onderneemt zorgt dat voor een onderling sterkere band wat er ook weer voor kan zorgen dat problemen in het huis makkelijker bespreekbaar worden gemaakt.

Daarnaast werd het idee van de rechters hamer het best ontvangen tijdens de coaching op school door de docent en medestudenten.

# Job stories

Nu we een steeds groter beeld krijgen van onze eindoplossing, een interactieve rechters hamer & een app waar je je irritaties kan aangeven, hebben we job stories bedacht om nog meer inzicht te krijgen in de behoeftes van de eindgebruikers.

- Wanneer ik een irritatie heb wil ik dit kunnen aangeven door middel van de app zodat mijn huisgenoten weten dat ik hier mee rondloop en we een meeting in kunnen plannen.
- Wanneer ik een irritatie heb en ik dit met de app aangeef, wil ik ook dat ik duidelijk kan aangegeven hoe erg ik mij irriteer zodat de andere weten hoe serieus ze het moeten nemen.
- Wanneer ik mensen oproep om een rechtszaak te houden wil ik dat dit in eerste instantie niet voelt als een verplichting zodat ik ze niet irriteer met de bijeenkomst, waardoor het gesprek uiteindelijk fijner verloopt.
- Wanneer ik een irritatie ter bespreking breng wil ik dat dit serieus genomen wordt zodat ik zeker weet dat de irritatie opgelost is en niet meer voorkomt na de bijeenkomst.
- Wanneer ik klaar ben met een rechtszaak wil ik dat de sfeer tussen iedereen die er een rol in had (rechter, aangeklaagde, aanklagende, jury) nog steeds even goed is gebleven.

# Ons concept - De app

Ons concept begint met de mobiele applicatie. Via deze app, die alle huisgenoten downloaden, kunnen ze hun irritaties kwijt en kunnen ze een datum kiezen voor een rechtszaak.

## Wireframe irritatie indienen

Op dit scherm kan je aangeven wat je irritatie is en hoe hoog je irritatie zit.

**irritatie melden**

Onderwerp

huishoudelijke taken      sociaal

overlast      anders / overige

Toelichting

Niveau irritatie

1      2      3      4      5  
neutraal      zeer hoog

**indienen**

## Wireframe tijdlijn

Op dit scherm zie je de tijdlijn van al je huisgenoten en kan je een datum gaan inplannen.

**tijdlijn**

vanmorgen

Isabella heeft een *huishoudelijke taken* irritatie ingediend

details      inplannen

2 weken geleden

Rechtszaak irritaties *Lisa en Julie* staat gepland voor : woensdag 30 december

eens      oneens

**+ irritatie melden**

## Wireframe rechtszaak inplannen

Op dit scherm zie je de datum van de komende 5 dagen en kan je aangeven wanneer je tijd hebt voor een rechtszaak.

**rechtszaak inplannen**

Datum voorkeuren

maandag 11 januari             ?       X

dinsdag 12 januari             ?       X

woensdag 13 januari             ?       X

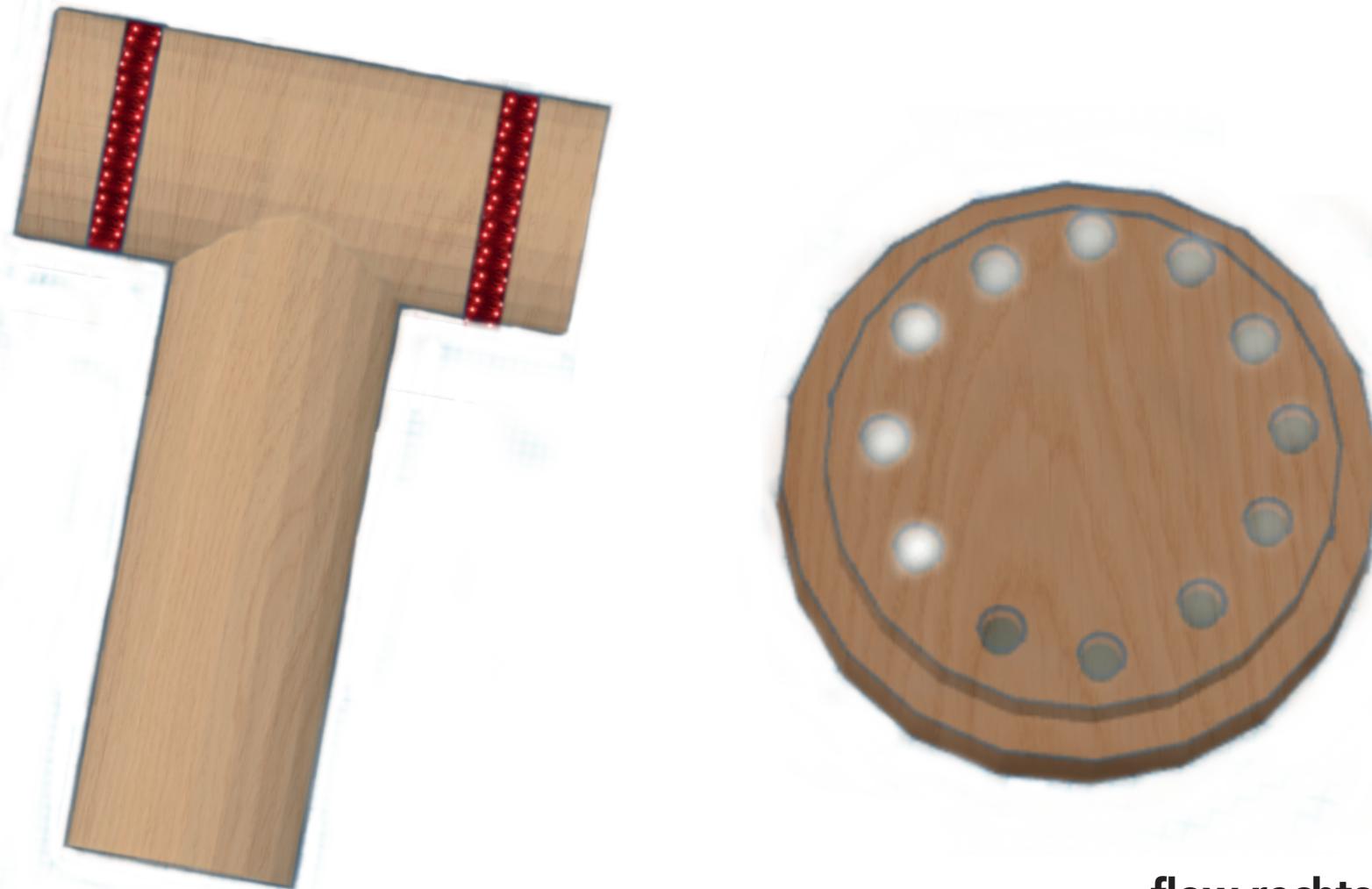
donderdag 14 januari             ?       X

vrijdag 15 januari             ?       X

**indienen**

## Ons concept - De rechters hamer

Het tweede deel van ons concept is de interactieve rechters hamer voor tijdens de rechtszaak. Dit bestaat uit de hamer met licht en het blokje, waar de rechter op slaat met de hamer, met een timer doormiddel van lichtrondjes.



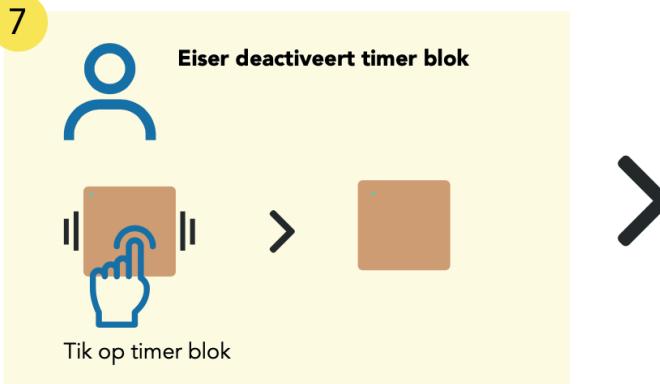
flow rechtszaak

# Flow rechtszaak

Om duidelijk te laten zien hoe ons concept werkt tijdens de rechtszaak hebben we een flow uitgewerkt met alle momenten en interacties. Alle rollen worden door de huisgenoten gedaan.



# Flow rechtszaak



**Link naar interactieve flow :**

[https://xd.adobe.com/vie-w/9fb205cf-56f6-4ce8-b618-c208cb2b812e-cae1/screen/15564d9c-983c-4119-8e07-343f0e4265a7](https://xd.adobe.com/view/9fb205cf-56f6-4ce8-b618-c208cb2b812e-cae1/screen/15564d9c-983c-4119-8e07-343f0e4265a7)

Op de volgende pagina hebben we de microinteracties nog wat duidelijker uitgelegd doormiddel van triggers, wat doet de gebruiker, rules, wat moet er gedaan worden om de feedback te ontvangen en de feedback, wat zie, hoor of voel je.

# Microinteracties

## Trigger

### Control



### Gebruikersactie

Met de hamer op de timer blok slaan



## Rules

1. Als de hamer uit staat gaat hij aan.
2. Als de hamer aan staat gaat hij uit.



## Feedback



Geluidje wat bij aan gaan hoort en groen licht aan.



## Trigger

### Control



### Gebruikersactie

Met de hamer op de timer blok slaan



## Rules

1. Als de timer blok uit staat gaat hij aan.
2. Als de timer blok aan staat gaat hij uit.



## Feedback



Groen lampje gaat branden.



Groen lampje gaat uit.

## Trigger

### Control



### Gebruikersactie

Op de bovenkant van het blok tikken



## Rules

1. Als de timer blok uit staat dan gaat hij aan.
2. Als de tijd om is van de timer dan gaat hij uit.a



## Feedback



Maakt geluidje wat bij aan gaan hoort.



Maakt geluidje wat bij aan gaan hoort.

# Microinteracties

## Trigger

Control      Systeem  
De timer gaat over 30 seconden af



## Rules

1. Timer gaat over 30 seconden of minder af



## Feedback



Licht rondjes gaan sneller lopen  
Tikkend geluid gaat af

## Trigger

Control      Systeem  
Tijd is om



## Rules

1. Als de tijd van de timer om is gaat het alarm af.



## Feedback



Timer blok gaat trillen  
Alarm geluid gaat af

# Persuasive principles

## Humor effect

Door het gebruik van humor wordt de gebruikerservaring vaak leuker.

Dit zorgt ervoor dat de gebruiker een positieve ervaring heeft met het product en je het product veel sneller nog een keer zal gebruiken.

Ons product biedt de mogelijkheid om irritaties in studentenhuizen bespreekbaar te maken.

Maar om te zorgen dat het gesprek niet te zwaar bealden wordt en het daarnaast ook een leuke activiteit moet zijn hebben wij ervoor gekozen om humor te gebruiken.



## Feedback loops

Bij elke actie hoort een bepaalde feedback, dit kan bijv. een geluid of iets visueels zijn.

Als de gebruiker elke keer dezelfde feedback krijgt bij een bepaalde actie, zal dit voor vertrouwen zorgen.  
De gebruiker zal de feedback vaak niet eens meer bewust waarnemen. Op een gegeven moment gaat alles dus automatisch.

Feedback loops zorgen dus voor een vertrouwd en natuurlijk gevoel.



Het geluid dat het timer blok maakt wanneer het alarm is gedeactiveerd

## Achievements

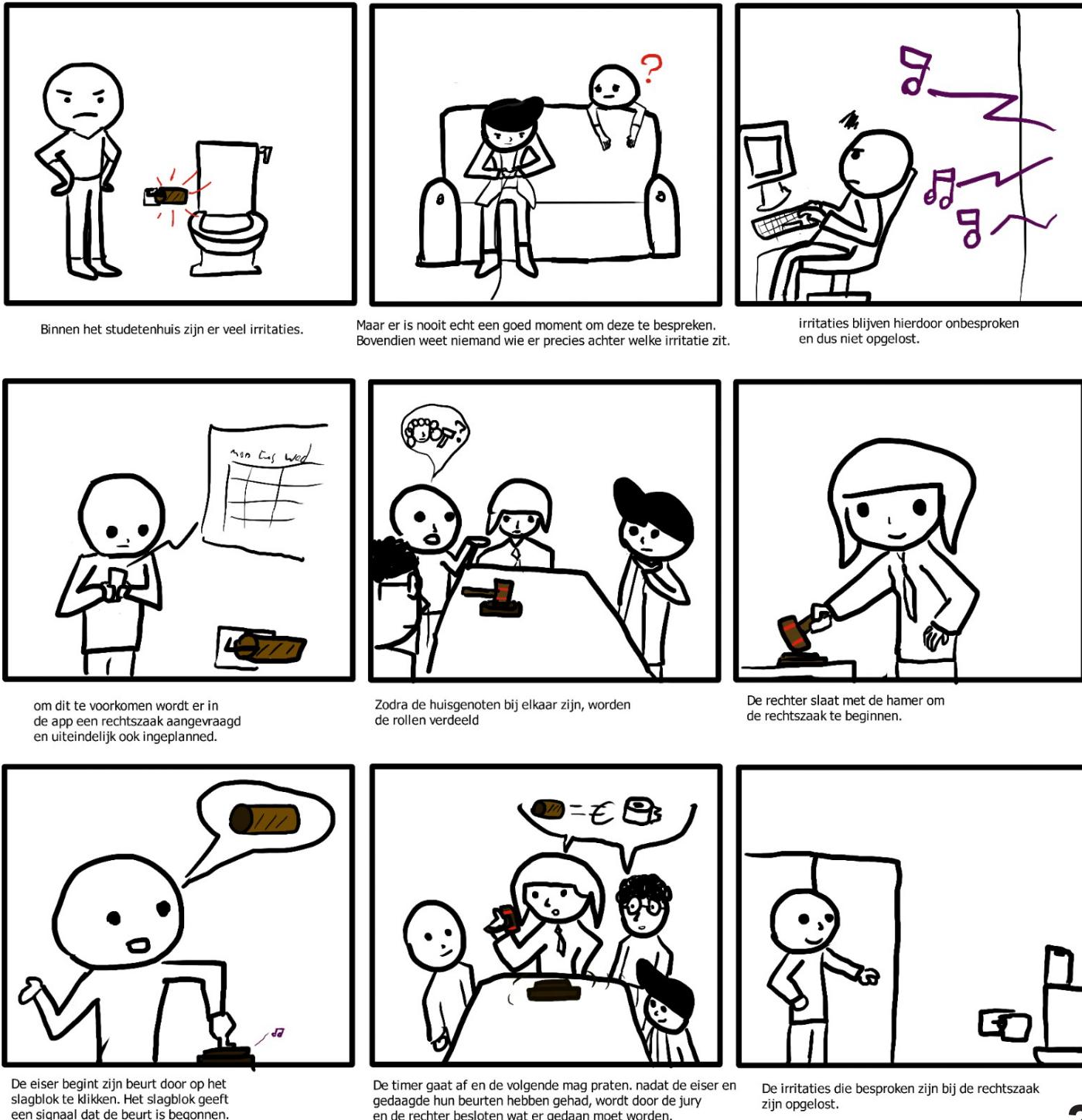
Mensen vinden het gevoel wanneer ze weten dat ze iets bereikt hebben fijn. Wanneer er een prestatie wordt behaald is het goed om dit te erkennen en de gebruiker een bevestiging te geven.



Geluid wat de hamer maakt wanneer je de hamer op de tafel slaat. Dit kan het geluid voor aan/uit gaan zijn.

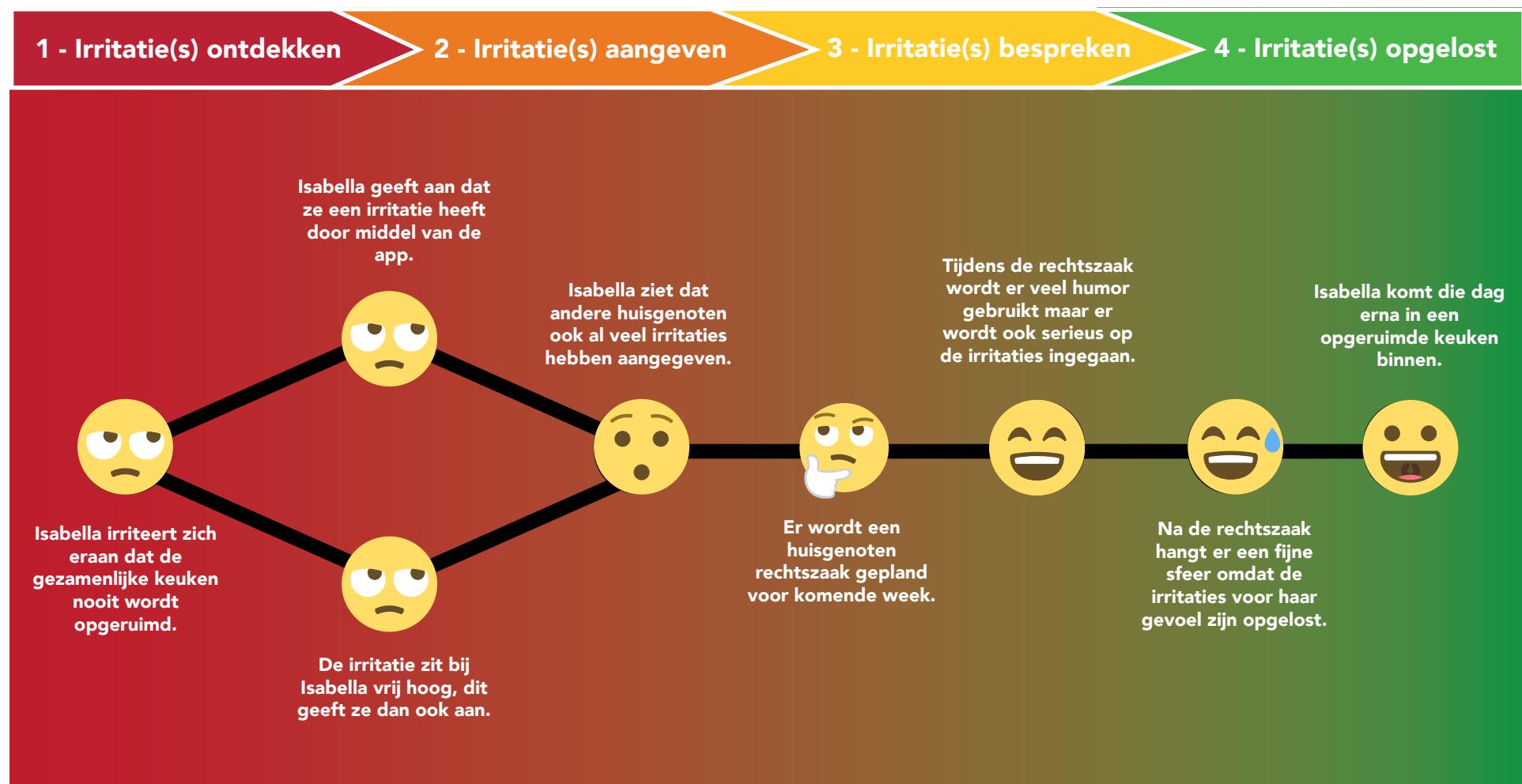
# Storyboard

Om de gehele situatie van begin tot eind nog een keer weer te geven hebben we ook nog een storyboard gemaakt. Dit storyboard begint met het probleem, dan onze oplossing en het eindigt met de ideale eindsituatie.



# Customer journey

De customer journey is opgebouwd in 4 fases. De eerste fase is het ontdekken van je irritatie door iets te zien wat je irriteert in het huishouden, tijdens deze fase ben je dus geïrriteerd. Tijdens de tweede fase, geef je de irritatie aan en check je dus ook gelijk hoe het met de rest van de huisgenoten zit. Als er teveel irritaties in de app te zien zijn ga je naar de derde fase. In de derde fase maak je een afspraak om de irritaties te bespreken en ga je dit dus ergens in de week ook echt doen. Tijdens deze fase ben je hoopvol dat het allemaal opgelost gaat worden. In de vierde en laatste fase zie en merk je dat de irritatie ook echt opgelost is. Je gevoel hierbij is blij en opgelucht.



## Afsluiting - MoSCoW

We hebben ons onderzoek nu vooral gericht op de ideale eindsituatie. Zo zijn we er dus nu vanuit gegaan dat de oplossing daadwerkelijk gaat helpen.

We weten natuurlijk dat niet iedereen hetzelfde is en er ook zeker situaties kunnen zijn waar de oplossing niet bij gaat werken. Dit scenario behoort tot onze '**won't haves**', oftewel we hebben er tijdens dit project geen rekening mee gehouden maar dit zou interessant kunnen zijn voor een eventueel vervolgproject.

De uitwerking van de app behoorde bij ons tot de '**Could haves**', maar helaas hebben we geen tijd gehad om de app volledig uit te werken aangezien we ons echt wouden focussen op het gedeelte met de rechtszaak.