

Het project begon met een grondige briefing, waarbij Paul ons de nodige inzichten verschafte. Na deze sessie hebben we onze hoofden bij elkaar gestoken en groepjes gevormd. Ikzelf ben samen met Sem op pad gegaan. Meteen zijn we aan de slag gegaan met het uitstippelen van een gedetailleerde planning om ons project tot leven te brengen. Voor de organisatie van onze taken hebben we gebruik gemaakt van Trello, een handig hulpmiddel om ons project gestroomlijnd te houden. Gelijktijdig zijn we ook begonnen met het opzetten van een Git-repository voor onze ontwikkelingswerkzaamheden, waardoor we efficiënt aan de slag konden.

Het verdelen van taken was een logische eerste stap. We besloten om ons project op te splitsen in verschillende fasen, waarbij we een duidelijke planning opstelden:

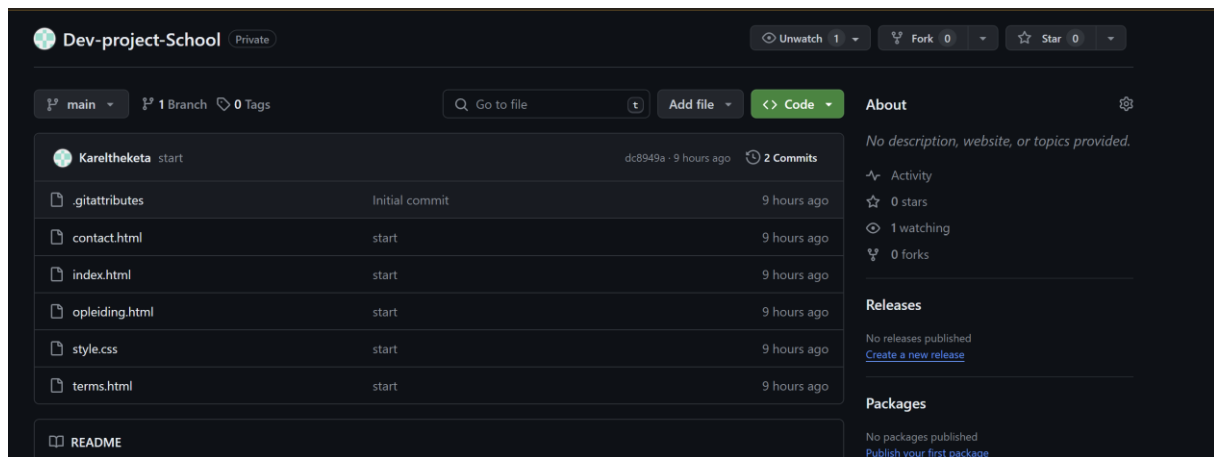
Week 1 stond in het teken van het creëren van een nieuwe Figma-bestand, waarin we onze ontwerpen en ideeën konden structureren en visualiseren. In week 2 planden we gebruikerstests om feedback te verzamelen en eventuele pijnpunten in ons ontwerp te identificeren. Week 3 was gereserveerd voor het ontwikkelen van een mobiele versie van onze applicatie, terwijl week 4 werd toegewijd aan het optimaliseren van de responsiviteit van onze ontwerpen, zodat ze perfect zouden functioneren op verschillende schermformaten.

Na het afronden van onze planning begonnen we met grondig onderzoek, waarbij we ons baseerden op betrouwbare bronnen en inzichten verzamelden die ons zouden leiden bij het vormgeven van ons project. Op basis van dit onderzoek zijn we aan de slag gegaan met het maken van een Figma-bestand dat als basis zou dienen voor ons ontwerp.

Een belangrijke stap in ons proces was het uitvoeren van gebruikerstests op ons Figma-bestand. Hierbij kwam naar voren dat we mogelijk te veel tekst hadden opgenomen, wat onze gebruikerservaring kon belemmeren. Deze bevindingen waren cruciaal omdat ze ons hielpen om ons ontwerp te verfijnen en aan te passen aan de behoeften van onze gebruikers.

Na het verzamelen van feedback van de gebruikerstests, zijn we naadloos overgestapt naar de ontwikkelingsfase. Het opzetten van een Git-repository was een essentiële stap om ons ontwikkelproces gestructureerd en georganiseerd te houden. Dit stelde ons in staat om samen te werken aan de codebase, wijzigingen bij te houden en indien nodig terug te keren naar eerdere versies.

Met een duidelijke planning, gedegen onderzoek en een gestroomlijnd ontwikkelingsproces waren we klaar om ons project verder vorm te geven en tot leven te brengen.



Persona:



Noah Janssen

PROFIEL

Gender	Man
Leeftijd	32
Baan	Zorg

BIO

Noah, een toegewijde verpleegkundige, gaat deeltijd ICT studeren aan Fontys om zijn carrière te veranderen. Zijn passie voor zorg en interesse in technologie komen samen in zijn streven om innovatie in de gezondheidszorg te brengen.

MOTIVATIE

Noah is gemotiveerd om deeltijd ICT te studeren aan Fontys vanwege zijn verlangen naar vernieuwing in de gezondheidszorg. Met een achtergrond in verpleging en een groeiende fascinatie voor technologie, ziet hij zijn studie als een kans om innovatieve oplossingen te ontwikkelen die de kwaliteit van zorg verbeteren.

PERSOONLIJKHEID

Analytisch

Problem-Solving

publiekelijk spreken

FAVORITE BRAND



Customer Journey:

- **Stap 1:** Bewustwording van het Fontys ICT deeltijdprogramma via online advertenties en sociale media.
- **Stap 2:** Verkenning van de website, inclusief informatie over cursusstructuur, docenten en testimonials van huidige studenten.
- **Stap 3:** Aanmelding voor een informatiebijeenkomst via een intuïtief online formulier op de website.
- **Stap 4:** Bijwonen van de informatiebijeenkomst en interactie met faculteitsleden en alumni om meer inzicht te krijgen in het programma.

- **Stap 5:** Inschrijving voor het deeltijdprogramma na positieve ervaringen tijdens de informatiebijeenkomst.

User Test/Prototype Testing:

We zijn om te beginnen begonnen met de Figma file van Travis

Research Methods:

- **Enquêtes:** Verzameling van feedback van huidige deeltijdstudenten over hun ervaringen en behoeften.
- **Interviews:** Diepgaande gesprekken met faculteitsleden en administratief personeel om inzicht te krijgen in operationele uitdagingen en kansen voor verbetering.

Heuristic Evaluation:

- **Evaluatoren:** Ervaren UX-ontwerpers beoordelen de website op basis van algemeen aanvaarde heuristieken voor gebruiksvriendelijkheid.
- **Resultaat:** Identificatie van gebieden voor verbetering, zoals consistentie in ontwerp en duidelijke feedback aan gebruikers.

Mobile First:

- De website is ontworpen met een focus op mobiele gebruikers, waardoor de ervaring op smartphones en tablets optimaal is.
- Prioriteit wordt gegeven aan essentiële informatie en functionaliteit om een vloeiende gebruikerservaring op kleine schermen te garanderen.

Responsive:

- De website past zich dynamisch aan verschillende schermformaten aan, waardoor gebruikers op desktops, laptops, tablets en smartphones een consistente ervaring hebben.
- Elementen zoals afbeeldingen, tekst en navigatiemenu's passen zich automatisch aan om de beste presentatie op elk apparaat te bieden.

Trello (Tijdmanagement):

- **Bordopstelling:** Gedefinieerde borden voor verschillende aspecten van het project, zoals ontwerp, ontwikkeling en feedbackverwerking.
- **Kaarten:** Taken verdeeld in specifieke kaarten met toegewezen deadlines en verantwoordelijke teamleden.

Communicatie:

- Regelmatige virtuele vergaderingen met de belanghebbenden om updates te delen en feedback te verzamelen.
- Gebruik van communicatietools zoals Slack en e-mails om snel te reageren op vragen en opmerkingen.

Feedback:

- Actief verzamelen van feedback van belanghebbenden via enquêtes, interviews en gebruikerstests.
- Gebruik van feedbackloops om iteratieve verbeteringen aan te brengen gedurende het hele projectproces.