



Projectplan

Rick van Wijk

In opdracht van: Lectoraat Interaction Design

08-03-2021 t/m 25-06-2021

Versie 2.0

INHOUD

INHOUD	2
HET BEDRIJF	3
DE OPDRACHT	4
OPDRACHTOMSCHRIJVING	4
DOELEN VAN DE OPDRACHT	4
ANALYSE VAN DE OPDRACHT	4
EISEN AAN DE OPDRACHT	5
ONDERZOEKSVRAGEN EN TUSSENPRODUCTEN	6
SCOPE (MOSCOW-ANALYSE)	10
AANPAK & PLANNING	11
PROJECTMETHODE	11
ONDERZOEKSSTRATEGIEËN	12
ONDERZOEKSMETHODEN	13
PLANNING	17
COMMUNICATIEAFSPRAKEN	21

HET BEDRIJF

De opdracht wordt uitgevoerd voor het Lectoraat Interaction Design (IXD). Het Lectoraat IxD houdt zich bezig met onderzoek naar allerlei aspecten van human interaction design. Zo doen ze bijvoorbeeld onderzoek naar de motiverende factor van games . Ze onderzoeken en bedenken nieuwe mogelijkheden voor de inzet van games in cultuur, entertainment, onderwijs en gezondheidszorg.

Het lectoraat heeft een aantal projecten met Interaction Design als thema. Één van deze projecten is het Music Enabled Running (MER) project. Dit project heeft een opdrachtgever, namelijk het Vitality Living Lab. Het Vitality Living Lab is een regionaal project om een aangenaam ecosysteem voor innovatie en start-up ondernemingen te creëren binnen Brabant. Deze organisatie wilt d.m.v. innovatie meer Brabanders in beweging krijgen.

Voor deze opdracht zal er gewerkt worden aan het Music Enabled Running project. In dit project wordt er gewerkt aan het bedenken en ontwikkelen van manieren om blessures te voorkomen d.m.v. technologie.





DE OPDRACHT

OPDRACHTOMSCHRIJVING

Het Vitality Living Lab wil Brabanders helpen met hun gezondheid door middel van innovatie. Een goede gezondheid zorgt namelijk voor een groot gedeelte dat je als mens gelukkig bent en gezondheid is op dit moment wereldwijd belangrijker dan ooit geworden. Het MER project focust hierbij vooral op het helpen voorkomen van blessures bij onervaren hardlopers. Veel mensen gaan hardlopen, maar krijgen al snel blessures en stoppen dan weer. Om hardlopers te helpen voorkomen dat ze geblesseerd raken, is er inmiddels een app in ontwikkeling dat de impact van het lopen van de gebruiker kan tracken en deze data kan gebruiken om d.m.v. muziek de gebruiker onbewust te beïnvloeden.

De ontwikkeling van een app is echter niet het enige waar het project uit bestaat. Er moet ook nagedacht worden hoe stakeholders en geïnteresseerden de data/informatie dat uit dit project wordt gehaald kunnen bekijken en kunnen gebruiken voor andere projecten waarbij de data/informatie van pas komt. Het project moet hiervoor op een nette manier gepresenteerd worden.

De volgende opdracht werd aan mij voorgesteld:

Hoe zorg ik ervoor dat stakeholders en geïnteresseerden op een professionele manier geïnformeerd kunnen worden over het project?

DOELEN VAN DE OPDRACHT

Het hoofddoel van de opdracht zal zijn; het ontwerpen en ontwikkelen van het platform zodat stakeholders en geïnteresseerden informatie/data van het project kunnen bekijken en gebruiken. Verder zal er een eigen huisstijl ontwikkeld worden voor het project zodat de informatie op een passende manier gepresenteerd kan worden aan de buitenwereld.

ANALYSE VAN DE OPDRACHT

Om de analyse overzichtelijk te maken is dit kopje opgedeeld in verschillende subkopjes die samen een duidelijk overzicht van het probleem moeten schetsen.

Vraagstuk / Hoofdvraag

De hoofdvraag voor de opdracht luidt als volgt: Hoe kan het MER project op een professionele manier gepresenteerd worden aan stakeholders en geïnteresseerden zodat zij eventueel de informatie/data kunnen gebruiken?



Hoe is het probleem ontstaan?

Het probleem is ontstaan doordat het Lectoraat veel projecten na een jaar of twee eindigt en er vervolgens niets gedaan wordt met de resultaten uit deze projecten.

Waarom ligt deze vraag er?

Vaak als lectoren van het Lectoraat praten met externe organisaties wordt er uitgelegd wat voor een interessante projecten er actief zijn, maar deze uitleg komt niet altijd op de juiste/bedoelde manier aan en bovendien is er geen platform waarnaar er doorverwezen kan worden. Dit geldt ook specifiek voor het MER project. De boodschap (wat er onderzocht wordt en waarom) wordt niet goed begrepen. Er mist dus momenteel een manier om de informatie op een professionele manier over te brengen aan anderen.

Wat is de uitdaging?

De grootste uitdaging bij deze opdracht zal het onderzoeken zijn hoe de informatie op een professionele manier overgebracht kan worden aan de doelgroep.

Wat is de urgentie?

De urgentie zit in de vluchtigheid van onderzoek bij FHICT. Alles is vaak alleen intern beschikbaar/toegankelijk en wordt dus niet (goed) extern gedeeld met andere stakeholders zoals kennisinstellingen. Het MER project moet ook op tijd technology ready zijn.

Eisen aan de opdracht

Om de opdracht succesvol af te kunnen ronden moet er aan een aantal eisen worden voldaan. Deze staan hieronder weergegeven:

- Het project moet een eigen huisstijl krijgen dat ervoor zorgt dat het project voldoet aan de PR-doelstelling vanuit het Lectoraat en het platform aan de functionele eisen doet
- Het project moet toegankelijk zijn voor stakeholders/geïnteresseerden en op een duidelijke manier gepresenteerd worden.

Er zal rekening gehouden moeten worden met de stagiair die werkt aan het design van de hardloop app. De design keuzes (patronen, kleuren, vormen, etc.) op het informatieve platform zullen mogelijk overeen moeten komen met de design keuzes in de hardloop app. Ideaal zou zijn als de twee verschillende producten herkent zouden worden dat ze onder hetzelfde project vallen, maar het design van de twee producten hoeft niet per se te matchen.



ONDERZOEKSVRAGEN EN TUSSENPRODUCTEN

Voor het project is een design challenge opgesteld die met behulp van onderzoeksvragen en de uiteindelijk geleverde producten beantwoord moet worden.

Design Challenge

Ontwerp en ontwikkel een platform waarop info/data van het project beschikbaar is gesteld en pas de ontworpen huisstijl toe op de platform zodat er voldaan wordt aan de PR-doelstelling en stakeholders/geïnteresseerden geïnformeerd kunnen worden over het project.

Deelvragen

Natuurlijk kan er niet zomaar een platform met huisstijl ontworpen en ontwikkeld worden. Hiervoor moeten eerst een aantal deelvragen worden beantwoord die moeten helpen bij het ontwikkelen van een oplossing voor het probleem. Hieronder zijn vragen die bij de analyse naar voren zijn gekomen weergegeven. Een deel van deze vragen vraagt voor onderzoek en ontwerp iteraties voordat er een product ontwikkeld kan worden. Denk hierbij aan een MoSCoW analyse, Adobe XD prototypes, posters, (animatie)video's, A/B testing, Usability testing, POC's.

Marketing

Hoe zorg ik ervoor dat stakeholders en geïnteresseerden op een makkelijke en duidelijke manier geïnformeerd kunnen worden over het project?

- *Hoe zorg ik ervoor dat het duidelijk wordt voor stakeholders en geïnteresseerden wat het project precies inhoudt? Hoe breng ik deze informatie over op de stakeholders en geïnteresseerden? Wat voor media producten kunnen worden ingezet?*
- *Hoe zorg ik ervoor dat de verzamelde data van de app op een duidelijke wijze gepresenteerd wordt aan stakeholders en geïnteresseerden?*

Branding

Hoe zorg ik ervoor dat het project een unieke (huis)stijl krijgt zodat het project te herkennen is en onderscheiden kan worden van andere gerelateerde projecten?

- *Hoe stel ik een kleurenpalet samen dat het project op een juiste manier zal vertegenwoordigen?*
- *Hoe creëer ik een logo dat het project op een juiste manier zal vertegenwoordigen?*
- *Wat voor een typografie stijl vertegenwoordigt het project het best?*



Ontwerpen & testen

Hoe zorg ik ervoor dat ik mediaproducten ontwerp die voldoen aan de eisen en design principes? Hoe test ik de mediaproducten op de eisen en design principes?

- *Hoe ontwerp ik een user interface voor het platform dat voldoet aan de behoeftes van de gebruiker/doelgroep?*
- *Hoe test ik of de user interface van het platform daadwerkelijk voldoet aan de behoeftes van de gebruiker?*
- *Hoe stel ik een (animatie)video samen dat duidelijk maakt waar het project om draait?*

Ontwikkeling

In het geval dat ik op basis van onderzoek besluit om een informatieve website, native app of evt. een combinatie van de twee te gebruiken en/of help met het ontwikkelen van de hardloop app:

- *Hoe zorg ik ervoor dat de informatie op allerlei devices te bekijken is/op zoveel mogelijk platformen beschikbaar is voor de gebruiker?*
- **[optioneel]** *Hoe zorg ik ervoor dat de gebruiker van de hardloop app door middel van audio de juiste feedback en instructies krijgt? Hoe optimaliseer ik de audio functies/features op de app?*

Voor de backend en frontend moet onderzocht worden welke technieken het meest geschikt zijn voor het realiseren van de informerende app.

- *Welke technieken/talen/frameworks/libraries zijn het meest geschikt om te gebruiken voor het ontwikkelen van de informerende app?*
- *Hoe maak ik de informerende app zo licht mogelijk? (hoeveelheid MB)*

Als laatste is het belangrijk dat ik onderzoek hoe het platform overdraagbaar wordt gemaakt op een professionele manier aangezien er verwacht wordt dat het project nog een aantal jaren door zal gaan. **[optioneel]**

- *Is het toevoegen van comments aan code verstandig? Op welke manier geef ik uitleg over de code? Door gebruik van steekwoorden of volledige zinnen?*
- *Hoe wordt Git ingezet om de code overdraagbaar te maken/te kunnen onderhouden? Hoe stellen professionele developers hun commits samen? Kortom, welke afspraken zijn er over versiebeheer?*

SCOPE (MOSCOW-ANALYSE)

Om de scope van de opdracht goed in beeld te krijgen is er een MoSCoW analyse uitgevoerd om de onderzoeken en producten op prioriteit voor het eindproduct in te schalen. De resultaten van deze analyse zijn hieronder in te zien.

Must Have	Should Have	Could Have	Won't Have
Onderzoek wie de doelgroep is en op welke manieren stakeholders en geïnteresseerden op een makkelijke en duidelijke manier geïnformeerd kunnen worden over het project	Test het ontwikkelde platform om te controleren of de usability en user experience in orde is	Bugs in het platform oplossen en features toevoegen	
Ontwerp een style guide/huisstijl voor het MER project (voor het platform en eventueel de app)		Ontwerpen van posters en andere visualisaties in het geval dat er een kans komt het project te promoten (in de vorm van een exhibition bijv.)	
Ontwerp een user interface voor het informerende platform (d.m.v. iteratie proces incl. testen)		Een PWA maken van het platform voor een betere offline support, look & feel	
Ontwikkel een informerend platform voor het MER project			



AANPAK & PLANNING

PROJECTMETHODE

Voor dit project wil ik gebruik gaan maken van de Agile Scrum methode. Hiervoor ga ik gebruikmaken van Trello, een tool om Scrum boards te maken en managen. Agile Scrum is een methode om taken en werk in een project te plannen en om de hoeveelheid taken waaraan tegelijkertijd wordt gewerkt te beperken. Een Scrum bord bevat een Product Backlog, een Sprint Backlog, een On Hold en een Doing- en Done-kolom waartussen taken worden verschoven om zo duidelijk te maken waaraan wordt gewerkt.

Product Backlog; hierin komen alle epics, user stories en taken te staan.

Sprint Backlog; hierin komen alle epics, user stories en taken te staan die ik af wil hebben. Elk onderdeel krijgt een deadline toegekend. Elke sprint duurt één week.

Doing; hier stop ik de epics/user stories/taken waar ik me mee bezig houd op dat moment.

Done; hier stop ik de epics/user stories/taken waar ik mee klaar ben.

On Hold; hier stop ik taken in die nog niet afgerond konden worden.

Review; hier stop ik de taken in die nog wachten op feedback

Aangezien er aan een paar grote producten wordt gewerkt voor dit project is Scrum een makkelijke manier om een overzicht te krijgen van de onderdelen waar aan gewerkt moet worden om de producten af te krijgen. Daarnaast vind ik het persoonlijk fijn om wekelijkse sprints in te plannen zodat ik weet waar ik aan moet werken en hoeveel tijd ik heb voor de taken om zo mijn sprint doel te kunnen behalen. Dit geeft mij meer structuur zodat mijn manier van werken efficiënt blijft. Ik moet wel oppassen dat ik niet teveel haast om iets af te krijgen, want anders kan de kwaliteit van het werk eronder lijden. Om dit tegen te gaan kan ik voor de "Done" kolom een Definition of Done schrijven om te checken of tasks aan een standaard voldoen. Elke week op maandag zal ik mijn sprint doel(en) bepalen.

Meer informatie over Scrum: <https://agilescrumgroup.nl/agile-scrum-trainingen/basistraining/>



ONDERZOEKSSTRATEGIEËN

Ik zal gebruikmaken van het DOT Framework. Dit is een [framework](#) voor ICT onderzoeksstrategieën.

Field

Om te testen of ik de juiste design keuzes gemaakt heb (voor de UI/huisstijl/posters, etc.), zal het essentieel zijn veldonderzoek te doen. Met name de UI en huisstijl zijn de belangrijkste mediaproducten die getest moeten worden. Als de doelgroep vastgelegd is, kan d.m.v. A/B testing en Usability testing getest worden of de producten voldoen aan de eisen.

Library/Desktop

Het is van belang eerst veel informatie over het project en de bijbehorende stakeholders te vinden om mijzelf te oriënteren binnen de opdracht. Op het internet staat veel informatie over het project, soortgelijke projecten en de opdrachtgever. In deze opdracht kan ik de doelgroep al goed bepalen aangezien het al bekend is dat de doelgroep (in algemene vorm) de stakeholders en geïnteresseerden zijn. Ook het vinden van UI guidelines en de juiste technieken vinden om te gebruiken voor development is nodig. Daarom is library/desktop onderzoek een nuttige strategie voor dit project.

Workshop

In de werkplaats wordt er gewerkt aan prototypes van het platform en de implementatie hiervan. Er worden (style) guides, designs, wireframes en POC's gemaakt. Deze kunnen in het lab worden getest of in de showroom worden gedemonstreerd om feedback te verzamelen. Vervolgens kunnen deze producten weer worden aangepast en kunnen nieuwe ideeën worden ontdekt en geprobeerd in de werkplaats.

In de werkplaats zal een groot deel van het uiteindelijke product worden vormgegeven en zullen nieuwe ideeën worden uitgetest.

Triangulatie

Tijdens het project zullen verschillende onderzoeksstrategieën samen worden ingezet. Er wordt bijv. eerst **veldonderzoek** gedaan naar de wensen van de doelgroep, vervolgens wordt er een design gerealiseerd in de **werkplaats** en vervolgens wordt dit design getest in de **showroom** of in het **lab**.

Om een goed product op te kunnen leveren is het juist inzetten van triangulatie belangrijk om een product te maken dat voldoet aan de wensen van de doelgroep en om ervoor te zorgen dat dit uiteindelijk gevalideerd kan worden.



Lab

Voor het lab-onderzoek kunnen prototypes/POC's die in de workshop gemaakt zijn worden getest. Prototypes kunnen worden getest aan design guidelines, POC's kunnen worden getest op bugs en een design kan worden getest aan de eisen en wensen van de doelgroep.

In het lab-onderzoek kunnen de prototypes en POC's uit de werkplaats worden gevalideerd of kunnen er verbeterpunten worden ontdekt die in de werkplaats, wellicht na meer veld- of bieb onderzoek worden aangepakt.

Showroom

Showroom-onderzoek kan constant tussendoor worden uitgevoerd om het product te verbeteren. Er kan tijdens het werken aan prototypes of POC's feedback worden gevraagd aan mijn mede stagiair en mijn begeleiders wie gezien kunnen worden als interne experts. Feedback van experts kan erg waardevol zijn om gedurende het proces goede iteraties te kunnen maken.

Daarnaast kunnen gevonden guidelines bij het biebonderzoek worden gebruikt om designs aan te testen. Hiermee kunnen opzichtige "fouten" er makkelijk uit worden gewerkt. Door prototypes, designs etc. daarna ook nog aan experts voor te leggen kunnen meer verbeterpunten worden ontdekt of kan het product door experts gevalideerd worden.



ONDERZOEKSMETHODEN

Er zullen tijdens het project verschillende onderzoeksmethoden naar voren komen. Hieronder zijn methoden beschreven die na verwachting gebruikt gaan worden tijdens de uitvoering van het project. Veel van deze onderzoeksmethoden zijn te vinden op [Designkit.org](https://designkit.org), [Cmdmethods.nl](https://cmdmethods.nl) en [Toolkits.dss.cloud](https://toolkits.dss.cloud). Designkit.org wordt aangehouden als basis, omdat alle methoden zich richten op human-centered design. De onderzoeksmethoden zijn opgedeeld in de drie fases van human-centered design; inspiration, ideation, implementation. Aangezien het project gecentreerd is rond de gebruiker zijn de onderzoeksmethoden van human-centered design geschikt.

Inspiration phase

In de inspiratie fase zal er georiënteerd worden binnen de markt waarin het product zich bevindt, welke doelgroep hierbij past en wat hun behoeften zijn. Het oriënteren binnen de markt is belangrijk, omdat je hierdoor kunt zien hoe vergelijkbare projecten het aanpakken/hoe vergelijkbare producten werken, hoe ze er uit zien en wat ze goed doen. Het vaststellen en begrijpen van de doelgroep is uiteraard net zo belangrijk, omdat de doelgroep je product zal moeten gebruiken en het product dus gebaseerd moet zijn op de behoeften van de doelgroep. Hieronder volgen een aantal methodes die in deze fase gebruikt zullen worden in het project.

Literatuuronderzoek/[Secondary Research](#)

Het is van belang eerst veel informatie over het project en de bijbehorende stakeholders te vinden om mijzelf te oriënteren binnen de opdracht. Op het internet staat veel informatie over het project, soortgelijke projecten en de opdrachtgever. In deze opdracht kan ik de doelgroep al goed bepalen aangezien het al bekend is dat de doelgroep (in algemene vorm) de stakeholders en geïnteresseerden zijn. Een interview of enquête zal lastig te gebruiken zijn om de doelgroep concreter te kunnen beschrijven. Daarom is literatuuronderzoek o.a. nuttig voor dit project.

Literatuuronderzoek zal ook gebruikt worden om UI guidelines voor het ontwerpen van de UI te vinden.

Als laatste zet ik literatuuronderzoek in om de technieken (talen/libraries, etc.) die gebruikt gaan worden voor het ontwikkelen van het ICT product te bepalen.

[Interviews](#)/gesprek aangaan met de doelgroep & experts

Ik wil het gesprek aangaan met experts en een deel van de doelgroep (namelijk stakeholders) om te weten te komen wat voor visie zij hebben bij het project en de Lectoraat IxD projecten in het algemeen. Wat willen zij bereiken met deze projecten? Wat verwachten ze te kunnen zien? Wat voor informatie willen zij beschikbaar hebben over de projecten?



Persona's

Één van de 'must-haves' is dat de stakeholders/geïnteresseerden geïnformeerd moeten worden en dat de informatie uit het MER project makkelijk te delen is met deze doelgroep. De doelgroep is vrij breed en kan daardoor bestaan uit verschillende persona's, bijvoorbeeld:

- Persona 1: Emma, TUE student, studeert Human-Technology Interaction en is op zoek naar bruikbare, betrouwbare data voor haar onderzoek naar de invloed dat muziek heeft op het loopgedrag (houding, snelheid, etc.) van een hardloper.
- Persona 2: Mark de Graaf, Lector IxD aan het Fontys wilt weten hoe het project verloopt, of er nog interessante, nuttige data uit het project naar voren is gekomen. Hij wilt dit weten om de PR-doelstellingen te halen.
- Persona 3: Vitality Living Lab/Cluster Sports & Technology (bedrijven die mee willen werken)

Deze persona's hebben verschillende belangen/interesses/prioriteiten. Met beiden moet echter rekening gehouden worden. De persona's worden ten slotte ontworpen.

Empathy map

Een empathy map kan me helpen de stakeholders/geïnteresseerden beter te begrijpen doordat ik mezelf probeer te plaatsen in de situatie van de doelgroep en vervolgens opschrijf wat ik denk dat ze horen, denken, zien en zeggen. De eerder gevormde persona's zullen gebruikt worden als focuspunt voor het inbeelden in de doelgroep.

Trend/Concurrentieanalyse

Een andere 'must-have' uit de scope is dat het MER project zich moet onderscheiden van de soortgelijke projecten die ook opgezet zijn door het Lectoraat, TUE, InnoSportlab, etc. Met een concurrentieanalyse kan ik te weten komen hoe deze projecten zich presenteren aan de buitenwereld en welke trends er zijn. Op basis hiervan kan ik beslissen hoe ik het MER project een unieke uitstraling kan geven.

Projectplan

Door het opstellen van een projectplan wordt er duidelijk wat er verricht moet worden/wat voor methodes toegepast moeten worden, wat voor werk een hogere prioriteit krijgt en ten slotte hoeveel tijd je kwijt bent aan de stappen in het project. In het projectplan moet ik rekening houden met de rol die de designers spelen in het project.



Ideation phase

In de ideatie fase begrijp je wat je hebt geleerd in de inspiratie fase, identificeer je mogelijkheden voor ontwerpen en maak je prototypes/POC's van mogelijke oplossingen. Hieronder volgen een aantal methodes die in deze fase voor zullen komen in het project.

Scrum: Epics & User Stories

Voordat ik begin met ontwerpen probeer ik al mijn bevindingen uit de Inspiration fase te verzamelen en te vertalen naar epics en user stories. Deze stop ik in mijn Product Backlog en verplaats ik naar mijn Sprint Backlog voordat ik begin met ontwikkelen.

Design Principles / Style Guide

Gedurende het itereren zal het design er steeds een beetje anders uit komen te zien. Design principles moeten ervoor zorgen dat het duidelijk blijft wat de achterliggende gedachte is van het product. Bijvoorbeeld: "Het informeren van gebruikers moet altijd op een visuele manier gebeuren, geen tekstparagrafen." of "Praat zoals de doelgroep praat". Bij het creëren van een style guide/huisstijl moeten deze design principles benoemd en gehanteerd worden. Een style guide zorgt voor consistentie in het design en kan als een handleiding gezien worden. De style guide zal regels bevatten

UI Guidelines (Literatuuronderzoek + toepassing)

Het wiel hoeft niet opnieuw uitgevonden te worden. Ik zal daarom bestaande, betrouwbare guidelines gebruiken als algemene richtlijnen voor het design van de UI. De '10 Usability Heuristics for UI Design' van de NN Group zijn erg populair en geven een goede basis waar opgelet moet worden tijdens het ontwerpen van een UI.

Build & Run prototypes

Het is belangrijk om veel te blijven itereren. Als een prototype/ontwerp gemaakt is, moet deze getest worden op usability en user experience om zo waardevolle feedback te verkrijgen van de doelgroep zodat er een nieuwe, beter iteratie/versie van het prototype kan ontstaan. Dit iteratie-test proces zal ik vooral gebruiken wanneer ik de ontwerpen van het platform ga creëren. [A/B testing](#), [Card Sorting](#) en [Usability testing](#) kan hierbij worden ingezet.



Implementation phase

In de implementatie fase breng je de oplossing tot leven en uiteindelijk op de markt. Dit is de laatste fase in het human centered design proces. Door het volgen van dit proces weet je zeker dat de oplossing succesvol zal zijn doordat je de gebruikers/doelgroep centraal houdt. Hieronder volgen een aantal methodes die in deze fase voor zullen komen in het project. In deze fase zal ik het ICT product (hoogstwaarschijnlijk alleen een platform) ontwikkelen. Tijdens het ontwikkelen sluit ik niet uit dat ik nog onderzoek zal doen (denk bijv. aan SEO optimalisatie).

Scrum: Tasks

Voordat ik begin met ontwikkelen zal ik de eerder opgestelde user stories (zie Ideation fase) van het ICT product opdelen in tasks.

Optimize and adapt for scale

Het kan gebeuren dat het product uitgebreid en/of aangepast moet worden als er bijv. nieuwe info/data verwerkt moet worden doordat het project zichzelf constant verder ontwikkelt. Hier moet rekening gehouden worden bij het uitkiezen van de juiste technieken.

Het kan natuurlijk voorkomen dat er nog andere onderzoeksmethodes gebruikt worden tijdens het project of dat een van de bovenstaande methodes niet voorkomen in het proces. Dit is slechts een inschatting van de onderzoeksmethoden en het proces.



GLOBALE PLANNING

Hieronder is een globale planning te zien van het verloop van het project. Aangezien er vooraf nog niet honderd procent zeker is of alle genoemde onderzoeksmethoden ingezet zullen worden en wat de deelproducten zullen zijn, kan de planning nog veranderen na verloop van tijd. Verder moet ik ook rekening houden met de planning van mijn collega's.

Elke week wordt er in Trello een sprintplanning voor een 1 week durende sprint gemaakt.

Week	Geplande Activiteit	Gepland resultaat	Overige informatie deadlines
[onderzoeksmethode] = onderzoeksmethode			
<div></div> = Inspiration fase <div></div> = Ideation fase <div></div> = Implementation fase			
5 (08-03 t/m 14-03)	<ul style="list-style-type: none"> Projectplan opstellen [Projectplan] Oriënteren binnen de opdracht [Literatuuronderzoek] Ga in gesprek met stakeholders [Interviews] Doelgroep omschrijven en ontwerpen [Persona's] 	<ul style="list-style-type: none"> Een document dat alle onderdelen van een projectplan bevat. Voordat het projectplan wordt ingeleverd is er feedback gevraagd aan zowel de stagebegeleider als de bedrijfsbegeleider Zoek/vraag naar informatie over het project (bookmark webpagina's) – breng stakeholders/belanghebbenden in kaart. Idee krijgen van de doelgroep. Begrijpen wat de stakeholders verwachten van het project en dit opschrijven in een document. Wat willen de stakeholders zien? Doelgroep uitgebreid beschrijven en hierna persona's ontwerpen op basis van de beschrijvingen. 	<ul style="list-style-type: none"> Lever deze week het projectplan in op Canvas
6 (15-03 t/m 21-03)	<ul style="list-style-type: none"> Verplaatsen in de doelgroep [Empathy map] Bekijk trends en de concurrentie [Trend/Concurrentieanalyse] 	<ul style="list-style-type: none"> Begrijpen en in kaart brengen wat de doelgroep voelt, ziet, doet, hoort, etc. Dit kan helpen de mediaproducten op de juiste manier te ontwerpen. Begrijpen wat trending is/hoe de concurrerende projecten zich presenteren aan de 'buitenwereld'. Observeer de concurrentie en schrijf op wat ze zowel goed als slecht doen. Kan evt. in de vorm van een moodboard gevisualiseerd worden. 	
7 (22-03 t/m 28-03)	<ul style="list-style-type: none"> Epics + User Stories opstellen [Scrum: Epics & User Stories] Design Principles opstellen [Design Principles / Style Guide] Style Guide – kleurenpalet 	<ul style="list-style-type: none"> Alle aangemaakte Epics en User Stories staan in de Product Backlog Vaststellen wat er bereikt moet worden met de producten zodat de ontwerpen op basis hiervan gemaakt kunnen worden. Onderzoek welke kleuren het project kunnen vertegenwoordigen en 	



	[Design Principles / Style Guide]	onderbouw dit. Benoem de primaire en secundaire kleurencombinaties.	
8 (29-03 t/m 04-04)	<ul style="list-style-type: none">• Style Guide – logo guide [Design Principles / Style Guide]• Style Guide – font guide [Design Principles / Style Guide]• Style Guide – voice & style [Design Principles / Style Guide]	<ul style="list-style-type: none">• Onderzoek wat voor soort logo (abstract? tekstueel? symmetrisch?) passend is en ontwerp dit. Onderbouw dit.• Onderzoek wat voor font type het beste past bij het project en onderbouw dit.• Onderzoek hoe de toon moet klinken. Formeel, informeel, benaderbaar, technisch, etc.	
9 (05-04 t/m 11-04)	<ul style="list-style-type: none">• Bundel de Style Guide [Design Principles / Style Guide]• Werk aan presentatie en stageverslag• Eerste ontwerpen/iteratie van het platform [Build & Run prototypes]	<ul style="list-style-type: none">• Zet alle Style Guide onderdelen in één ontwerp in InDesign• Maak presentatie over wat je hebt onderzocht, ontworpen, vertel hoe je stageverslag eruit ziet, etc.• Maak een Adobe XD prototype. Begin met wireframes	<ul style="list-style-type: none">• (Online) terugkomdag: geef korte presentatie. Laat stageverslag zien. Dit is een formatieve toetsing.
10 (12-04 t/m 18-04)	<ul style="list-style-type: none">• User test eerste iteratie [Build & Run prototypes]• Tweede iteratie van het platform [Build & Run prototypes]	<ul style="list-style-type: none">• Leg het prototype voor aan anderen en geef ze een opdracht/situatie bijv. je bent op zoek naar data voor je onderzoek. Ga op zoek naar deze data en kopieer het in een Word document• Maak een nieuw Adobe XD prototype/pas het eerste prototype aan op basis van de uitkomsten in de test.	<ul style="list-style-type: none">• In week 10-17 is er kans op feedback op het stageverslag/port folio
11 (19-04 t/m 25-04)	<ul style="list-style-type: none">• User test tweede iteratie [Build & Run prototypes]• Derde iteratie van het platform [Build & Run prototypes]	<ul style="list-style-type: none">• Leg het prototype voor aan anderen en geef ze een opdracht/situatie bijv. je bent op zoek naar data voor je onderzoek. Ga op zoek naar deze data en kopieer het in een Word document• Maak een nieuw Adobe XD prototype/pas het tweede prototype aan op basis van de uitkomsten in de test.	<ul style="list-style-type: none">• In week 10-17 is er kans op feedback op het stageverslag/port folio
12 (26-04 t/m 02-05)	<ul style="list-style-type: none">• User test derde iteratie [Build & Run prototypes]• Afronden ideation/ontwerp fase	<ul style="list-style-type: none">• Leg het prototype voor aan anderen en geef ze een opdracht/situatie bijv. je bent op zoek naar data voor je onderzoek. Ga op zoek naar deze data en kopieer het in een Word document. Prototype nog steeds niet goed genoeg? Pas het weer aan op basis van de uitkomsten en ga zo door tot er een goed prototype overblijft.	<ul style="list-style-type: none">• In week 10-17 is er kans op feedback op het stageverslag/port folio



13 (03-05 t/m 09-05)	<ul style="list-style-type: none"> Vrij? 		<ul style="list-style-type: none"> Meivakantie
14 (10-05 t/m 16-05)	<ul style="list-style-type: none"> Tasks opstellen [Scrum: Tasks] Technieken bepalen [Literatuuronderzoek] 	<ul style="list-style-type: none"> Alle aangemaakte tasks staan in de Product Backlog en worden verschoven naar de Sprint Backlog als hier aan gewerkt wordt. Bepaal welke technische middelen ingezet worden; programmeertaal/markup/libraries/frameworks. Verwerk dit in een document en onderbouw waarom deze middelen worden ingezet. 	
15 (17-05 t/m 23-05)	<ul style="list-style-type: none"> Realiseer fase 	<ul style="list-style-type: none"> Ervoor zorgen dat de sprint tasks in de sprint backlog worden uitgevoerd. 	
16 (24-05 t/m 30-05)	<ul style="list-style-type: none"> Realiseer fase 	<ul style="list-style-type: none"> Ervoor zorgen dat de sprint tasks in de sprint backlog worden uitgevoerd. 	
17 (31-05 t/m 06-06)	<ul style="list-style-type: none"> Realiseer fase Werken aan stageverslag 	<ul style="list-style-type: none"> Ervoor zorgen dat de sprint tasks in de sprint backlog worden uitgevoerd. 	
18 (07-06 t/m 13-06)	<ul style="list-style-type: none"> Realiseer fase Werken aan stageverslag 	<ul style="list-style-type: none"> Ervoor zorgen dat de sprint tasks in de sprint backlog worden uitgevoerd. 	<ul style="list-style-type: none"> Formatieve toetsing tijdens tweede bedrijfsbezoek in week 18. Feedback en adviesbeoordeling stagebegeleider en bedrijfsbegeleider.
19 (14-06 t/m 20-06)	<ul style="list-style-type: none"> Realiseer fase Werken aan stageverslag Maandag 15 juni) Inleveren stageverslag/portfolio vóór 14:00 	<ul style="list-style-type: none"> Ervoor zorgen dat de sprint tasks in de sprint backlog worden uitgevoerd. 	<ul style="list-style-type: none"> Eindpresentatie en/of demonstratie van eindproduct, gecombineerd met de verantwoording over de uitvoering en evaluatie van het proces. Summatieve toetsing door eerste en tweede assessor



20 (21-06 t/m 27-06)	<ul style="list-style-type: none">• Realiseer fase• Opleveren eindproducten	<ul style="list-style-type: none">• Ervoor zorgen dat de sprint tasks in de sprint backlog worden uitgevoerd.	<ul style="list-style-type: none">• Einde stage
21 (28-06 t/m 04-07)	Assessment		<ul style="list-style-type: none">• Assessment
22 (05-07 t/m 11-07)	Assessment		<ul style="list-style-type: none">• Assessment



COMMUNICATIEAFSPRAKEN

Tijdens de stage zal ik via Microsoft Teams in contact blijven met mijn stagebegeleider (Frank Roosen). Ik zal hier feedback vragen op documenten en producten en afspraken maken voor stagebezoeken etc.

Met mijn begeleiders van het Lectoraat (Olaf Janssen en Bernd-Jan Witkamp) zal ik tijdens het project mondeling contact hebben en wekelijkse updates geven. Dit geldt ook voor mijn mede stagiair met wie ik rekening moet houden. De communicatie gebeurt via Microsoft Teams waarin een groep voor het project is aangemaakt om berichten te kunnen versturen en meetings in te kunnen plannen.

Elke week bepaal ik mijn persoonlijke sprint doel(en) en elke ochtend bekijk ik waar ik die dag aan ga werken. Gedurende de week vraag ik om feedback als ik voel dat ik dit nodig heb.