

Hoofdstuk 3 ding

Kaan

Ik heb een mockup gemaakt van hoe het eruit ziet als de TimeCube met een telefoon verbonden is, ook heb ik een mockup gemaakt van hoe het eruit ziet als je met een pc verbonden bent. Verder heb ik nog een mockup van een setup wizard gemaakt. Ook heb ik nog mockups gemaakt van hoe het er in de software uit zou zien.

Naast de mockups heb ik ook onze html code in een beveiligde website gezet. hierdoor hebben we een veilige website. Verder heb ik bijna al het werk van andere gereviewd. Ten slotte heb ik ook nog de uitgebreide video gemaakt.

Ik wilde weten hoe het zou zijn als je in een groep wordt geplaatst en iedereen zijn eigen ding doet.

- *<Wat wilde ik graag leren op het gebied van de professionele ontwikkeling?>*

De mockups zien er erg mooi uit. (video?)

Vond het zo allemaal wel goed gaan, de volgende doe ik niks anders.

De mockups waren wel prima. (video?)

Oordeelsvorming

- Je verantwoordt je keuzes bij het uitvoeren van de proftaak 'Design Challenge'.

Indicatie: G

Toelichting: Ik heb heel de proftaak geen keuzes gemaakt waarbij ik later dacht. Shit, dat had ik anders moeten doen.

Communicatie

- Je rapporteert schriftelijk correct over de proftaak 'Design Challenge'.
- Je presenteert duidelijk en overtuigend de proftaak 'Design Challenge'.
- Je werkt doelmatig samen met medestudenten.

Indicatie: G

Toelichting: Ik vind van mezelf dat ik erg goed kan spreken voor een groep mensen, ik kan het publiek aandachtig laten luisteren. We hebben met ons groepje goed samengewerkt. Alles wat

gemaakt is, is vervolgens gereviewd.

Leervaardigheden

- Je blikt terug, kijkt vooruit en beschrijft je professionele talenten en ontwikkelingsambities in relatie tot de ICT-opleiding.
- Je staat open voor feedback op het eigen functioneren in de opleiding, en je past je gedrag daar op aan.

Indicatie: S

Toelichting: Eigenlijk liep ik niet echt ergens tegenaan. Wel even met infra hoe we een beveiligde website konden krijgen. Maar dat bleek allemaal erg simpel te zijn. Het is namelijk allemaal al voor je gedaan.

Vooruitkijken

In de volgende proftaak wil ik mij focussen op media denk ik. Ik weet van mezelf dat ik creatief ben, verder heb ik geen ene argument waarom ik dit zou kiezen.

Hoofdstuk 3 ding

Rachel:

3 Reflectie individuele groepsleden

Ik ben Rachel

Wat was mijn individuele bijdrage aan de proftaak, wat heb ik voor het realiseren van de groepsopdracht (proftaak) gedaan?

Ik heb de opdrachten uitgevoerd die met media te maken hadden: Het logo ontworpen, meegeholpen met mock-ups maken, website gemaakt en de uitgebreide video gemaakt.

Wat wilde ik graag leren binnen de proftaak in het Startsemester?

Ik wilde graag leren wat ik allemaal kon doen in deze proftaak voor het vak Media
Wat wilde ik graag leren op het gebied van de professionele ontwikkeling?

Wat ging goed? Waar ben ik trots op?

Mijn taken gingen goed en ik ben trots op wat ik heb gemaakt.

Wat doe ik een volgende keer anders? Waarin wil ik me nog verder ontwikkelen?

Ik wil mij nog verder ontwikkelen om beter video's te kunnen editten en om een website om te zetten van html naar php.

Welke feedback heb ik individueel ontvangen?

De website zag er goed uit.

Individueel assessment PO

Hoe vind ik dat ik het zelf heb gedaan t.a.v. de criteria op het gebied van de professionele ontwikkeling? Geef jezelf een indicatie (Good (G), Satisfactory (S), Unsatisfactory (U)) en een toelichting, waarin je beschrijft waarom je jezelf deze indicatie geeft. Hierbij kun je ook voorbeelden ter onderbouwing noemen.

Oordeelsvorming

Je verantwoordt je keuzes bij het uitvoeren van de proftaak 'Design Challenge'.

Indicatie: S

Toelichting: Wij hebben in het begin de taken verdeeld en als iets klaar was ging het naar het kopje "review" op ons trello bord om te zien of iedereen in de groep het ermee eens was.

Communicatie

- Je rapporteert schriftelijk correct over de proftaak 'Design Challenge'.
- Je presenteert duidelijk en overtuigend de proftaak 'Design Challenge'.
- Je werkt doelmatig samen met medestudenten.

Indicatie: S

Toelichting: We hebben goed samengewerkt door elke dag in een video-chat te zitten en elkaar vragen te stellen en elkaar te helpen.

Leervaardigheden

- Je blikt terug, kijkt vooruit en beschrijft je professionele talenten en ontwikkelingsambities in relatie tot de ICT-opleiding.
- Je staat open voor feedback op het eigen functioneren in de opleiding, en je past je gedrag daarop aan.

Indicatie: S

Toelichting: Ik liep niet ergens tegenaan, mijn groepsgenoten hebben mij alleen geholpen met de taken die ik heb uitgevoerd nog beter te maken.

Vooruitkijken

In de volgende profstaak wil ik mij focussen op.../ argumentatie keuze verdieping

Ik kies voor Media & Design

Idee: Time Cube, bijhouden wat je doet

About us

Vaak hebben we niet in de gaten hoelang we bezig zijn met bepaalde activiteiten zoals studeren, werken en sporten. Het is een actief probleem bij volwassenen, maar vooral bij jongeren begint het probleem steeds groter te worden. Wij van *The TimeCube Group* hebben hier een oplossing voor. We hebben een kubus ontworpen die bijhoudt hoelang je bezig bent met een bepaalde activiteit. Dit doet de kubus natuurlijk niet uit zichzelf, eigen initiatief is dus erg belangrijk.

Hoe het werkt

De TimeCube heeft zes zijdes. Op elke zijde staat een activiteit geregistreerd. Als je de TimeCube zo neerzet dat de activiteit 'Studeren' omhoog staat. Dan zal de TimeCube vanaf dat moment een timer starten. Als je de TimeCube weer op een andere zijde legt, dan zal deze timer stoppen. Op deze manier houdt de TimeCube bij hoelang je bezig bent met bepaalde activiteiten. De tijden die de

Systematische probleemanalyse:

Vaak hebben veel mensen niet in de gaten hoeveel tijd ze nou eigenlijk werkelijk steken in hetgeen waar ze mee bezig zijn. Ze weten niet hoelang ze ergens effectief mee bezig zijn en snappen achteraf niet waarom ze tijd tekortkomen. Dit probleem geldt voor veel jongeren met bijvoorbeeld het studeren voor school, maar ook zeker voor volwassenen. Het probleem bestaat natuurlijk al heel erg lang, omdat mensen altijd al met bijvoorbeeld deadlines zitten en werk dat voor een bepaalde tijd moet worden ingeleverd. Het probleem is naar ons idee best groot, dat is ook de reden dat wij dit probleem willen proberen op te lossen. Als het probleem niet opgelost wordt, zullen er bijvoorbeeld nog steeds veel jongeren hun schoolwerk te laat inleveren en volwassenen hun projecten te laat klaar hebben. Ons product werkt natuurlijk alleen als de persoon die hem heeft, het ook echt serieus gebruikt. Als een student de kubus op "studeren" heeft staan en vervolgens aan het gamen is, zal het probleem niet opgelost worden. De persoon die het gebruikt moet er wel zelf goed mee omgaan. Er zijn in het verleden verschillende tips geweest om je thuis beter te kunnen concentreren. Een paar voorbeelden hiervan zijn: regelmatig werken, ga af en toe naar buiten, maak een planning voor de dag en neem een echte pauze, dus niet op je werkplek (Universiteit van Amsterdam, 2020). Dat zijn natuurlijk goede tips, maar naar ons idee hebben mensen dan uiteindelijk geen besef hoeveel tijd ze nou werkelijk aan hun werk hebben gespendeerd. In ons bedrijf zijn er geen tegenstanders van The TimeCube. Wij denken dat uiteindelijk de studenten er het meeste baat bij zullen hebben. Vooral als ze even tussendoor snel iets willen doen en er uiteindelijk veel langer bezig zijn geweest daarmee dan ze achteraf denken.

Klantanalyse:

Wij maken onze klantanalyse op basis van het kano-model. Het Kano-model is opgebouwd in 3 verschillende factoren. Dit zijn de basisfactoren, prestatiefactoren en de WOW-factoren. De basisfactoren moeten minimaal aanwezig zijn wil de klant het product kopen. Voor de prestatiefactoren geldt dat hoe meer ze aanwezig zijn, hoe tevredener de klant is. De WOW-factoren mist de klant niet als ze er niet zijn. Dit zijn de dingen die de klant verrast als ze wel aanwezig zijn. Met deze methode kunnen wij het beste omschrijven wat er belangrijk is voor de klant bij ons product.

Wij gaan ervan uit dat voor studenten de doelgroep zijn van onze kubus, maar de kubus is ook zeker geschikt voor mensen met bv een kantoorbaan. Uiteindelijk kan iedereen The TimeCube gebruiken voor zijn eigen reden, maar onze doelgroep zal vooral bestaan uit studenten en mensen met een kantoorbaan

Het is erg belangrijk dat de klant nadat zij de kubus op een andere zijde heeft gezet, ook ergens terug kunnen zien hoeveel tijd ze aan de vorige activiteit hebben besteed. Het is ook belangrijk dat de klant een goede verbinding kan maken met de TimeCube, zodat de gebruiker ook wat met de data kan die The TimeCube opslaat.

De klant zal sneller tevreden zijn als de activiteiten die op de kubus staan zelf gekozen kunnen worden. Hierdoor kunnen zij de TimeCube bijvoorbeeld ook voor compleet andere doeleinden gebruiken. Een andere prestatiefactor is het gebruik van een accu in de TimeCube. Het zou handig zijn als de klant de TimeCube makkelijk en snel kan opladen, zodat de kubus draadloos gebruikt kan worden

Het product zou natuurlijk helemaal compleet zijn als de klant halverwege de dag de activiteiten zou kunnen aanpassen. Dat zou betekenen dat er meer dan 6 activiteiten met de kubus uitgevoerd kunnen worden, waarbij achteraf de tijd die eraan besteed is uitgelezen kan worden.

Productanalyse:

Wij willen dat mensen hun tijd efficiënter gaan gebruiken en dat hopen wij te kunnen bereiken met ons product "The TimeCube".

The TimeCube is eigenlijk simpel gezegd een kubus die bijhoudt hoelang je met iets bezig bent. Het werkt als volgt: The TimeCube heeft 6 zijdes net zoals een normale kubus. Aan elke zijde is een activiteit gelinkt die de meeste mensen in hun dagelijks leven uitvoeren. Dit zijn studeren/werken, pauze, sporten, vrije tijd, slapen en overig. Als de kubus aanstaat gaat de tijd lopen voor de activiteit die op dat moment met de kant naar boven staat. De data wordt vanuit de kubus naar de computer/telefoon gestuurd en opgeslagen, zodat de klant achteraf kan zien hoelang hij bezig is geweest met die activiteit. The TimeCube kun je dus gebruiken om te zien hoeveel tijd je werkelijk stopt in de dingen die je op een dag doet. Wij hopen zo dat mensen inzien dat ze vaak bijvoorbeeld veel langer pauze houden dan ze eigenlijk denken en hun tijd dus efficiënter in gaan delen, zodat ze minder vaak in tijdnood komen.

Requirements:

Technisch

Must: De kubus moet de tijd die wordt opgeteld in een programma kunnen onthouden. Als dit niet gebeurt heb je niks aan het systeem, omdat je niet terug kan zien hoelang je ergens mee bezig bent geweest.

Als de TimeCube op een andere zijde wordt gelegd, moet de timer de activiteit die bij die zijde hoort aanzetten en de vorige timer stoppen.

Er moet een verbinding gemaakt worden met een telefoon of computer, zodat de kubus kan communiceren met een apparaat.

Functioneel

Must: De TimeCube moet overspringen op een andere activiteit als de kubus op een andere zijde gelegd wordt.

Should: De eigenaar van de kubus moet zelf kunnen instellen welke 6 activiteiten hij op de kubus kan kiezen.

Could: De eigenaar kan altijd 6 andere activiteiten op de kubus installeren, zodat hij niet altijd 6 dezelfde heeft. Het zou ook handig zijn al de kubus makkelijk en snel op te laden is, zodat de klant hem weer zo snel mogelijk kan gebruiken zonder kabel.

Organisatorisch

Must: We moeten ervoor zorgen dat scholen en bedrijven ons idee promoten aan medewerkers en studenten die veel thuiswerken, hierdoor zal ons product bekender worden en zullen meer mensen er gebruik van gaan maken.

Could: We kunnen er misschien voor kiezen om op verschillende scholen en aan verschillende bedrijven een paar gratis TimeCubes uit te delen, zodat iedereen weet wat het precies inhoudt en hoe het werkt waardoor ze er zelf ook een kopen.

KPI's:

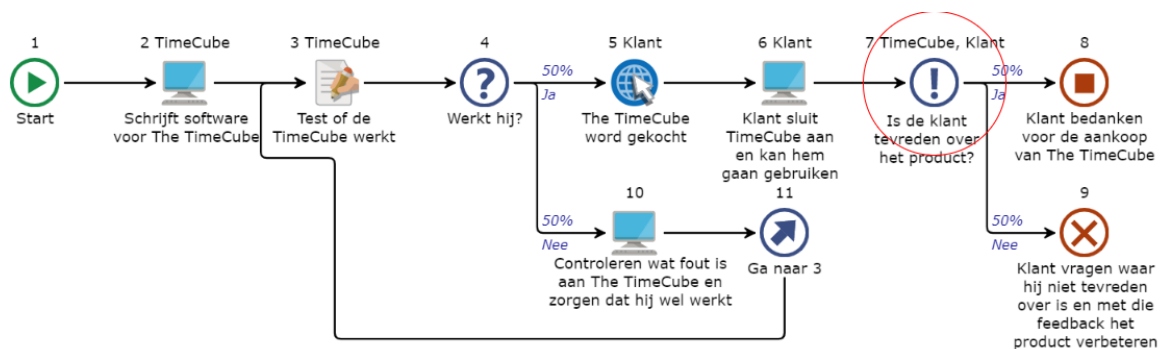
Hoeveel uren spenderen studenten werkelijk aan studeren met en zonder The TimeCube.

Gaan mensen ook vaker sporten en gezonder leven, nu ze meer tijd over hebben.

Tabel over een voorbeeld van hoe de dagindeling eruit ziet met The TimeCube.

Ons doel is dat binnen 3 maanden 80% van de gebruikers hun tijd efficiënter gebruiken en zo meer tijd overhouden om andere dingen te doen

Proces doorlooptijd



Voorbeeld dagindeling

Activiteit	Met_TimeCube	Zonder_TimeCube
Slapen	8	8
Studeren/Werken	8	7
Pauze	1	1,5
Sporten	1,5	1,5
Vrije Tijd	3,5	3
Overig	2	3

Studeertijd studenten met en zonder TimeCube

Gemiddelde studeertijd

```
*Studeert een student gemiddeld langer als hij The TimeCube gebruikt.*
```{r}
GemMetTimeCube <- TCST %>%

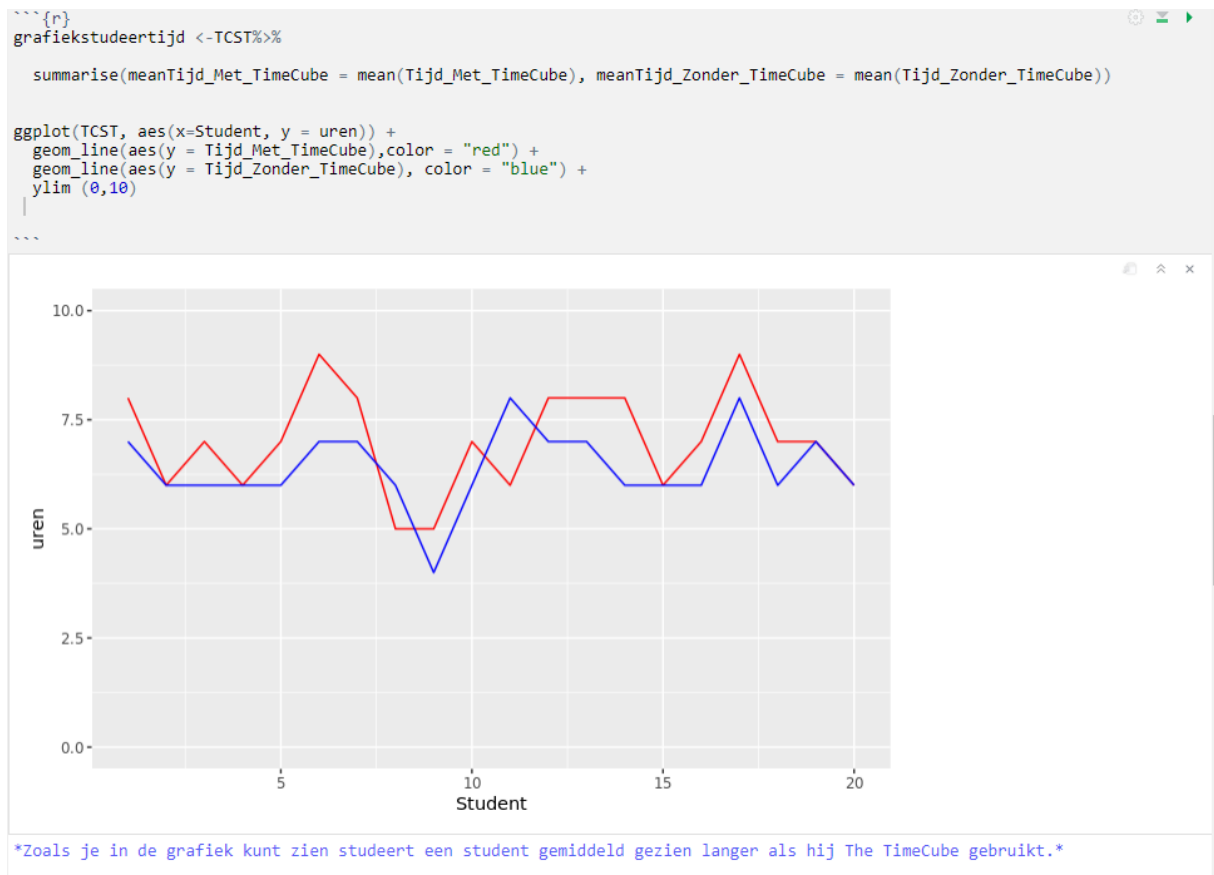
 summarise(meanTijd_Met_TimeCube = mean(Tijd_Met_TimeCube), meanTijd_Zonder_TimeCube =
mean(Tijd_Zonder_TimeCube))

GemMetTimeCube
```
```

| meanTijd_Met_TimeCube
<dbl> | meanTijd_Zonder_TimeCube
<dbl> |
|--------------------------------|-----------------------------------|
| 7 | 6.4 |

1 row

Rood met TimeCube, blauw zonder TimeCube.



Tijd die mensen sporten met en zonder de TimeCube

Gemiddelde sporttijd

```

*Sporten mensen gemiddeld gezien meer als ze de timecube gebruiken?*
{r}
GemSport <- TCSP %>%

summarise(meanSporten_met_TimeCube = mean(Sporten_met_TimeCube), meanSporten_Zonder_TimeCube =
mean(Sporten_Zonder_TimeCube))

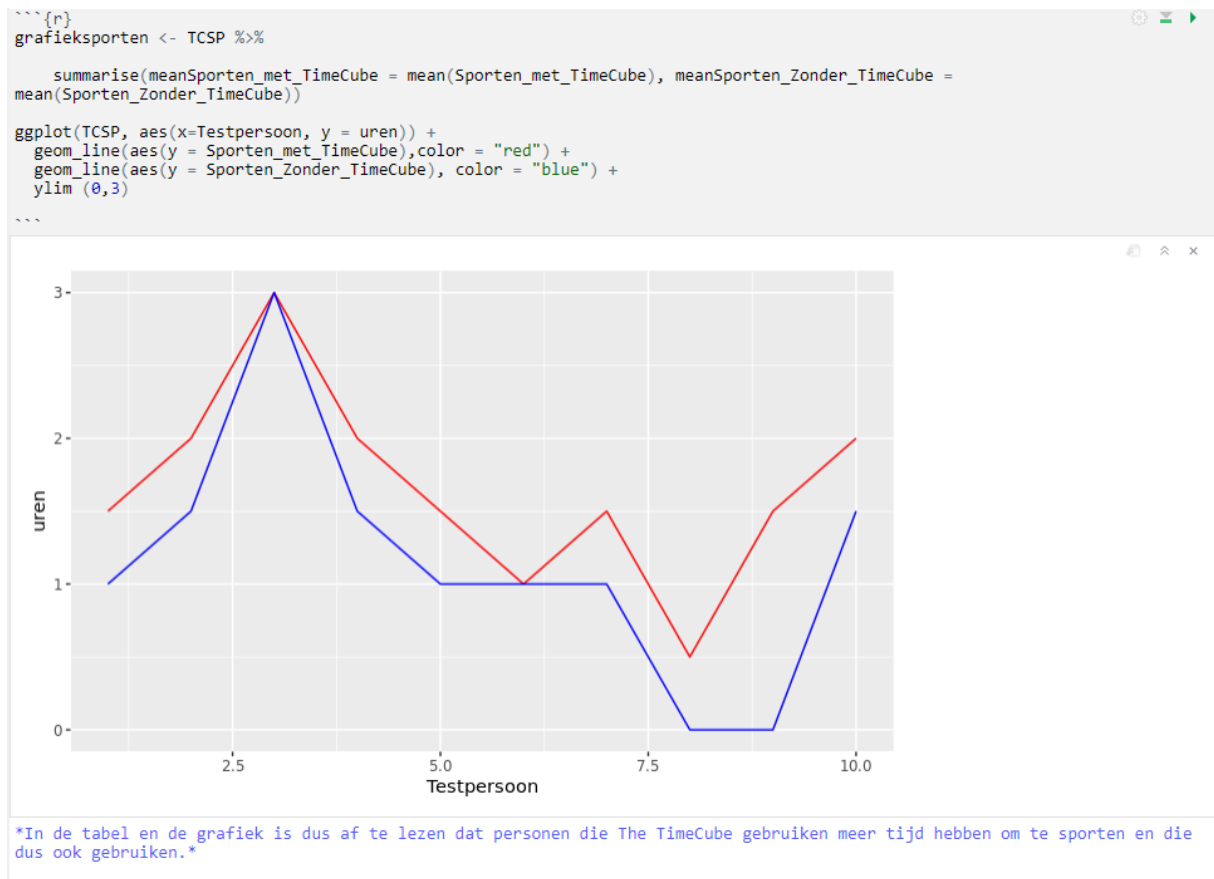
GemSport

```

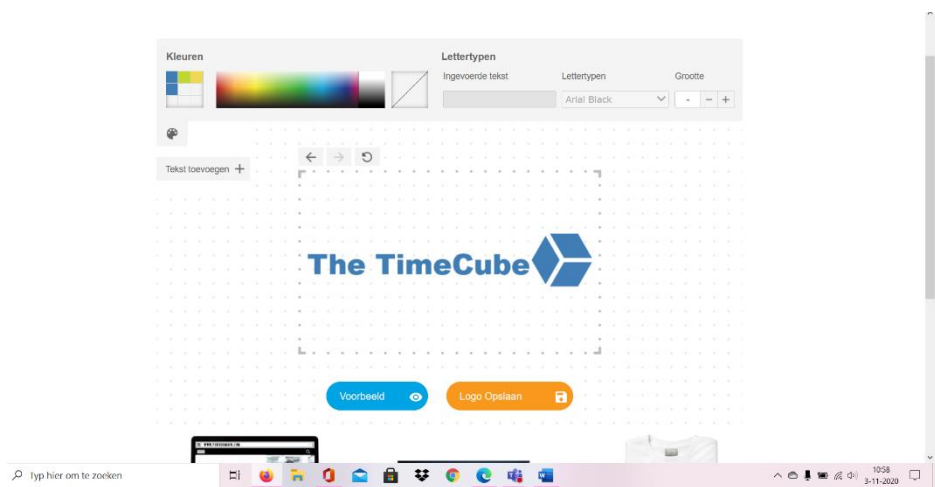
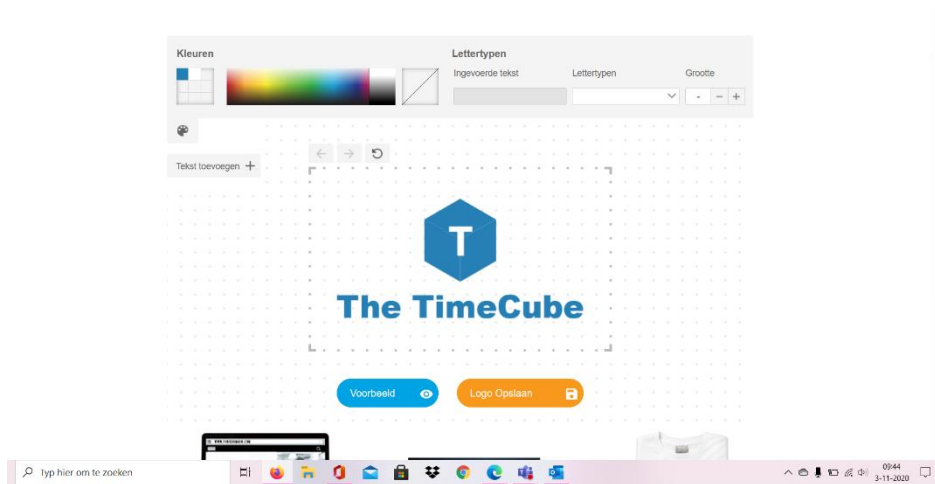
| meanSporten_met_TimeCube
<dbl> | meanSporten_Zonder_TimeCube
<dbl> |
|-----------------------------------|--------------------------------------|
| 1.65 | 1.15 |

1 row

Rood met TimeCube, blauw zonder TimeCube.



Logo ideeën



TimeCube

The TimeCube

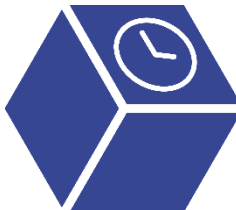


The TimeCube



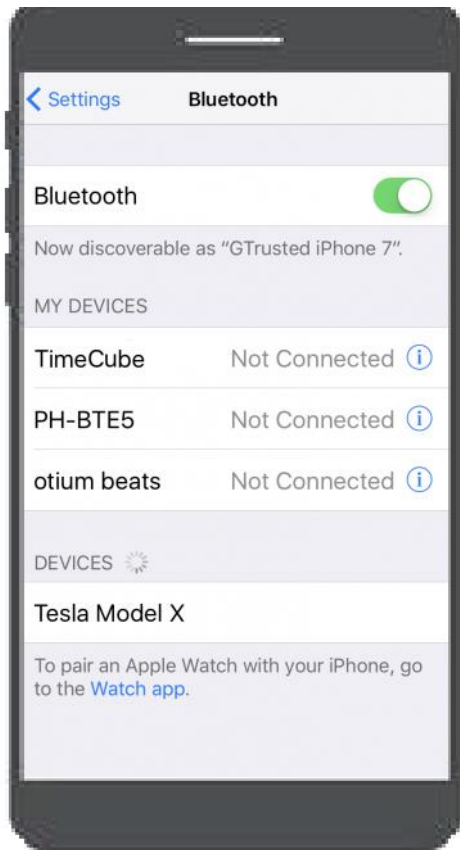
Eindresultaat

The TimeCube

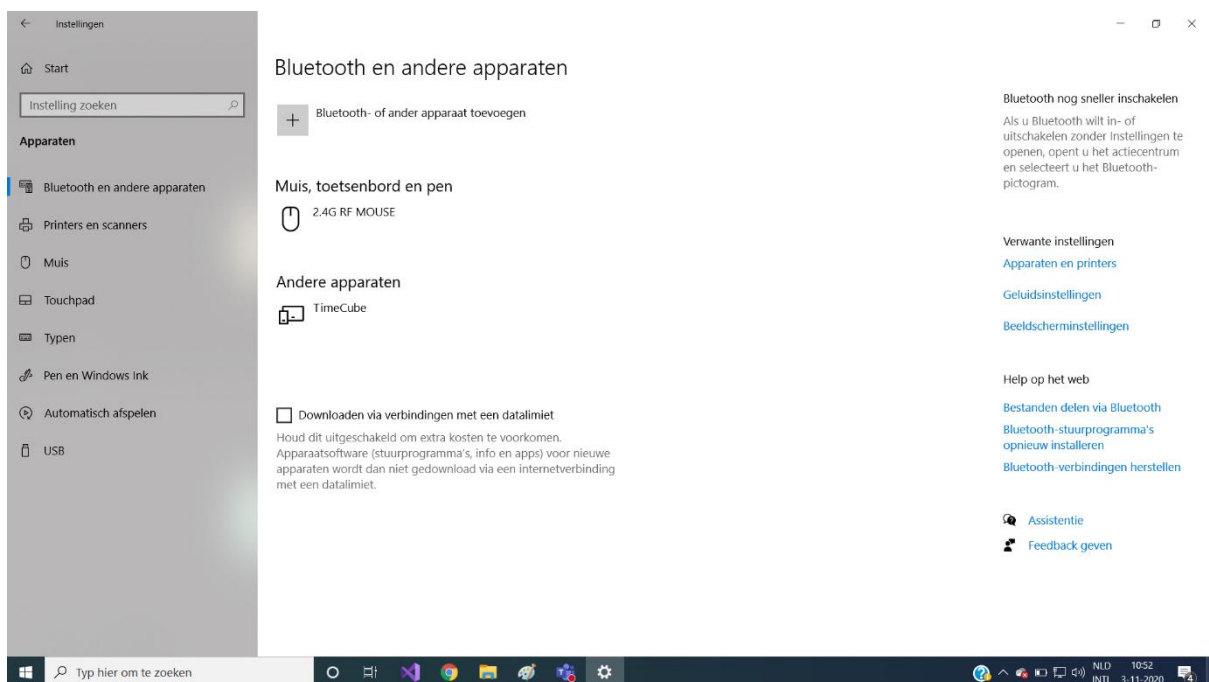


Mockups

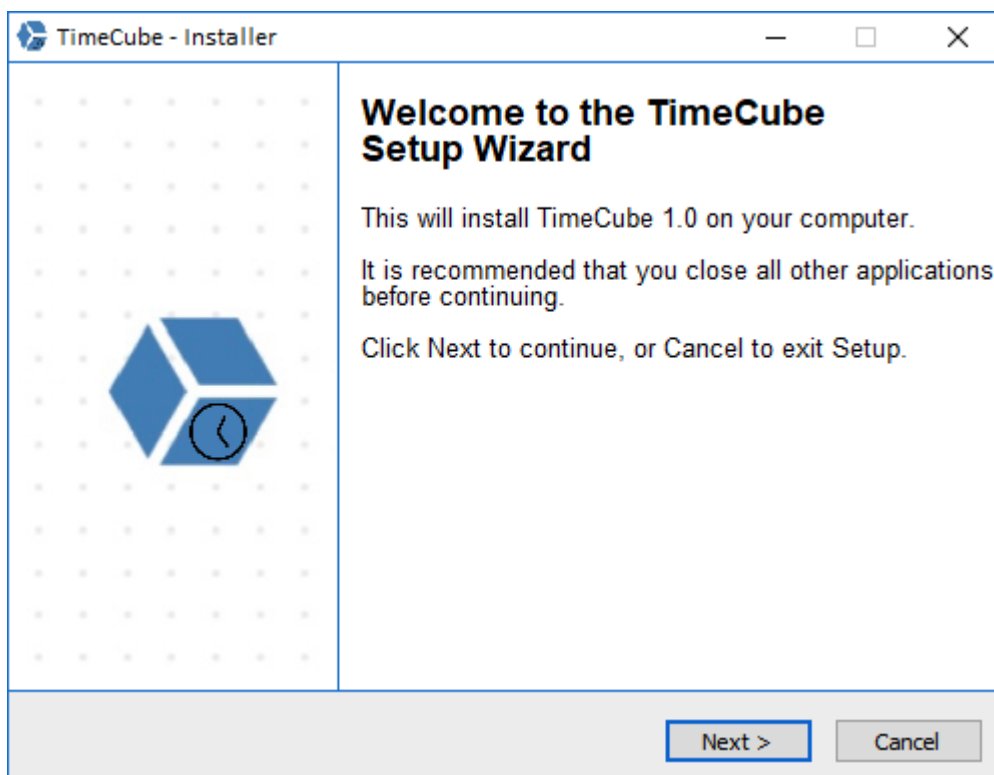
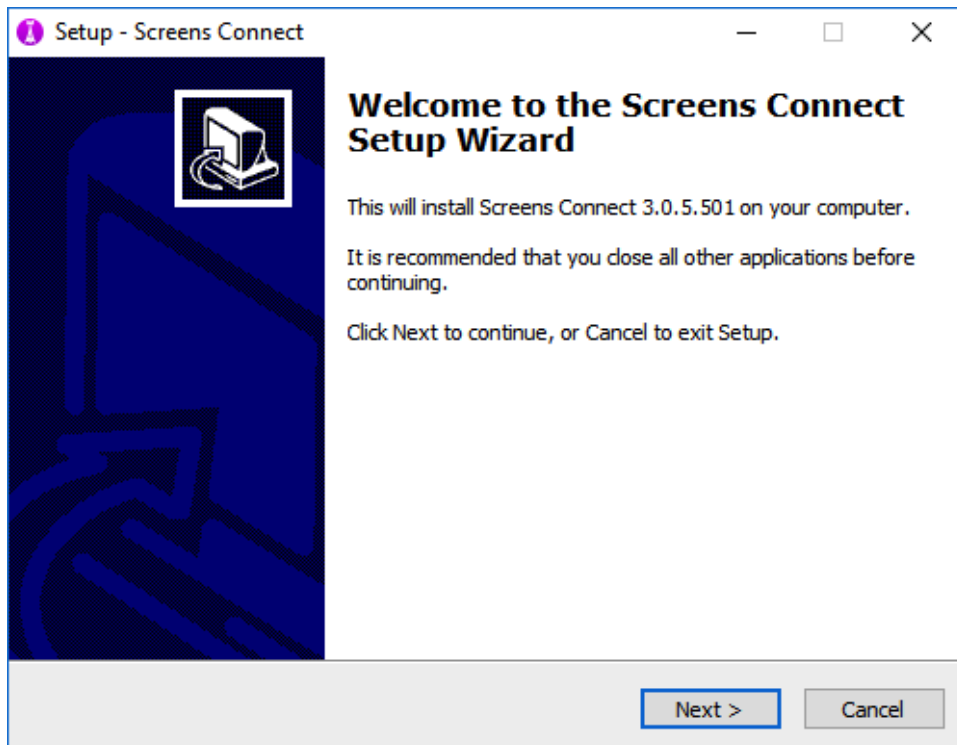
Hier is de telefoon verbonden met TheTimeCube



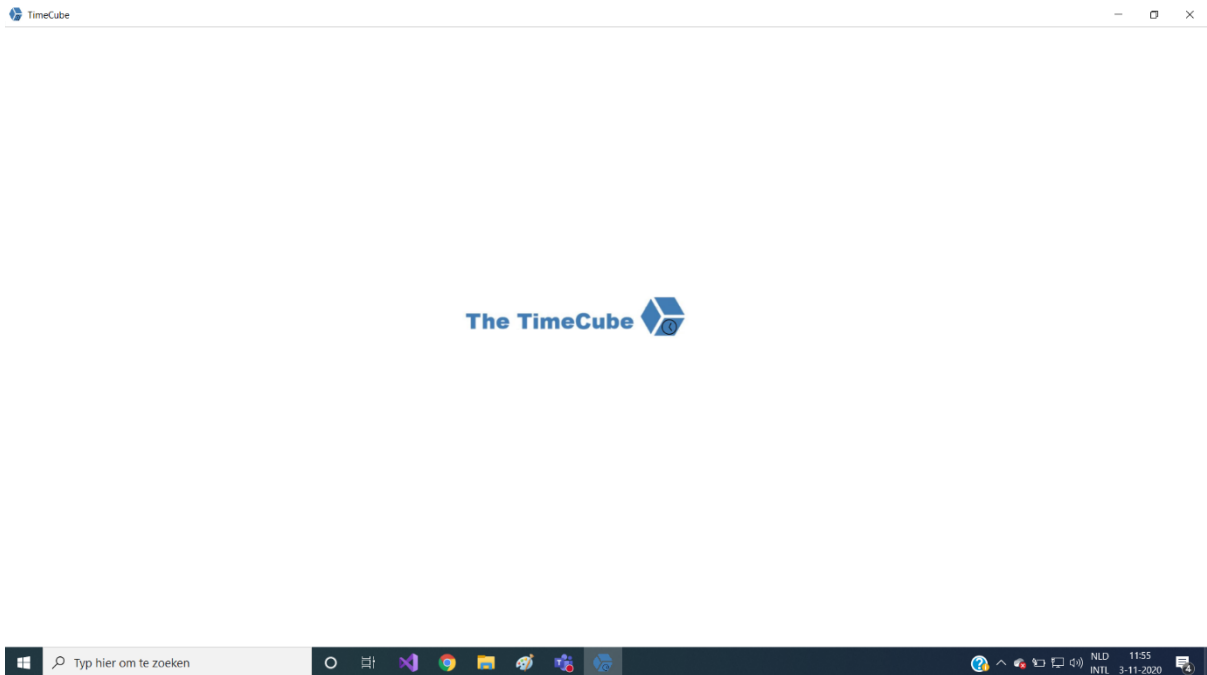
Mijn opdracht is om mockups te gaan maken voor TheTimeCube. Hieronder zie je hoe het eruit zou zien als je met TheTimeCube verbonden bent. Dit is eigenlijk gewoon het bluetooth scherm maar dan met ons apparaat erbij.



Wanneer je verbonden bent met TheTimeCube kun je de software installeren van TheTimeCube. Ik heb opgezocht hoe andere setup wizards eruitzien. Ik heb geprobeerd iets te maken wat op de andere setup wizards lijkt.

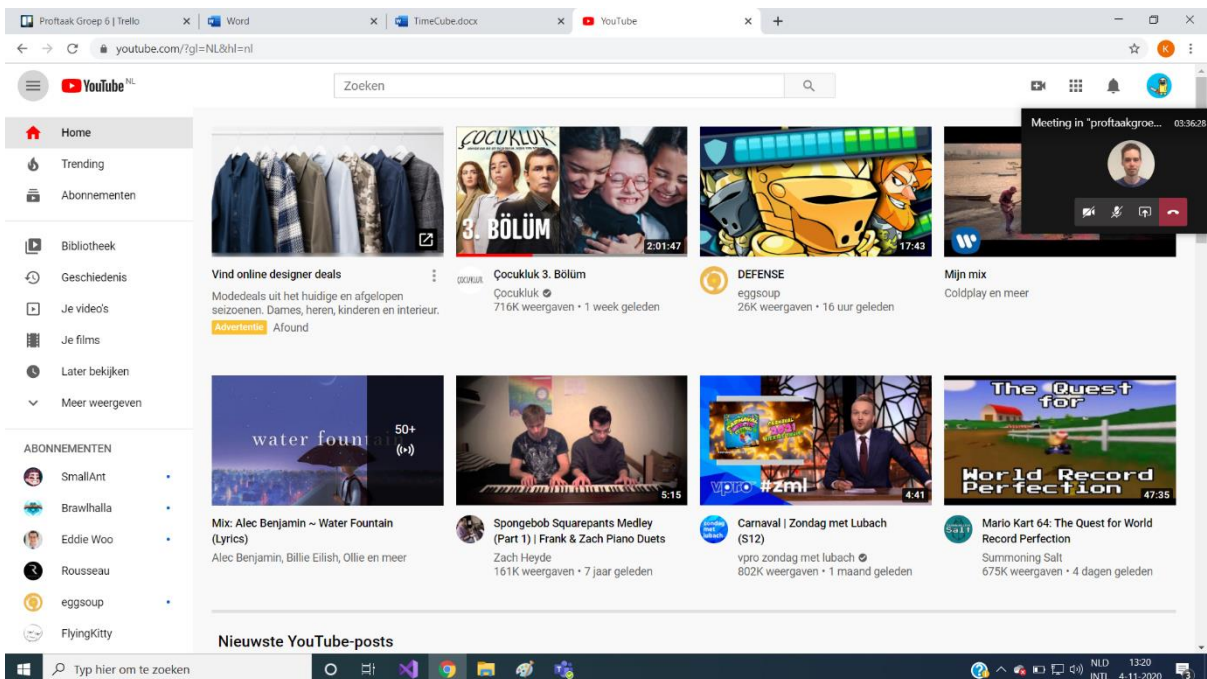


Als je de software opstart zie je het beginscherm met ons logo.



Als de app opgestart is kom je automatisch terecht bij het Overzicht tab. In dit tab kun je zien hoelang je wat doet. Deze gegevens worden automatisch opgeslagen, dit betekent dat je elke dag apart terug kunt vinden en mogelijke vooruitgang kunt zien.

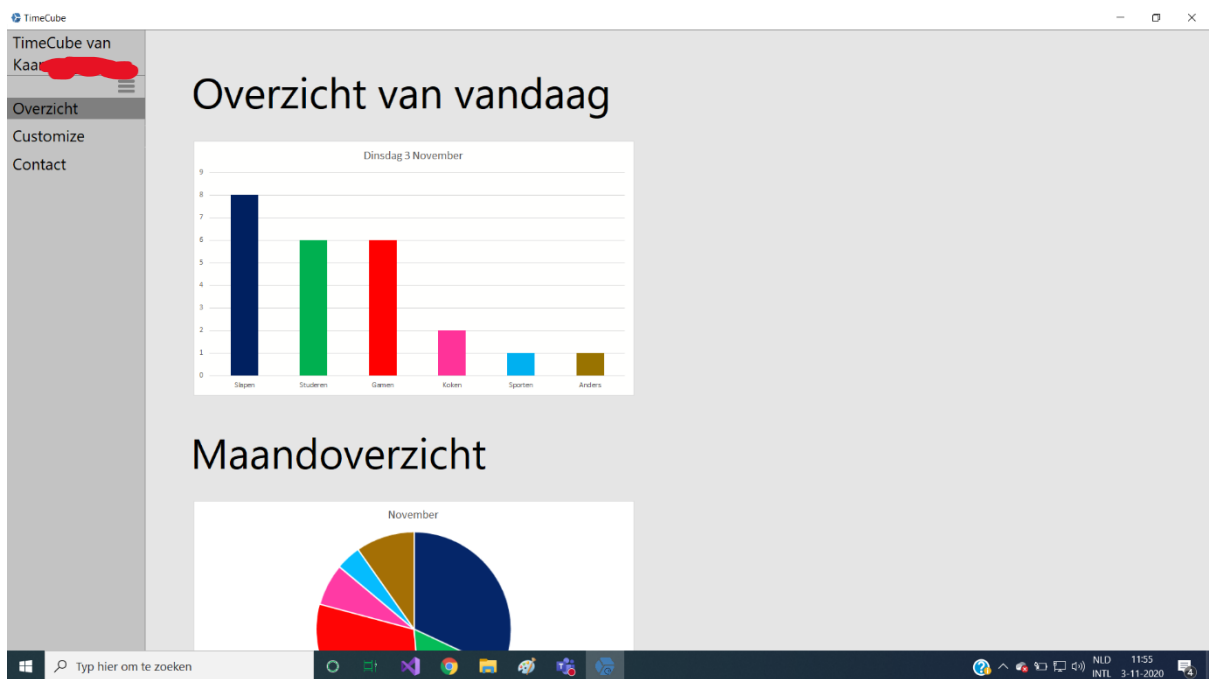
Ik heb ervoor gekozen om linksboven een knop te zetten met 3 streepjes. Als je daarop klikt dan krijg je meerder tabs te zien. Als je de software opstart dan kom je automatisch terecht bij de overzicht tab. Ik heb mijn inspiratie gehaald van YouTube. Hier zie je linksboven ook de 3 streepjes. Als je daarop klikt komen er ook allemaal tabs.



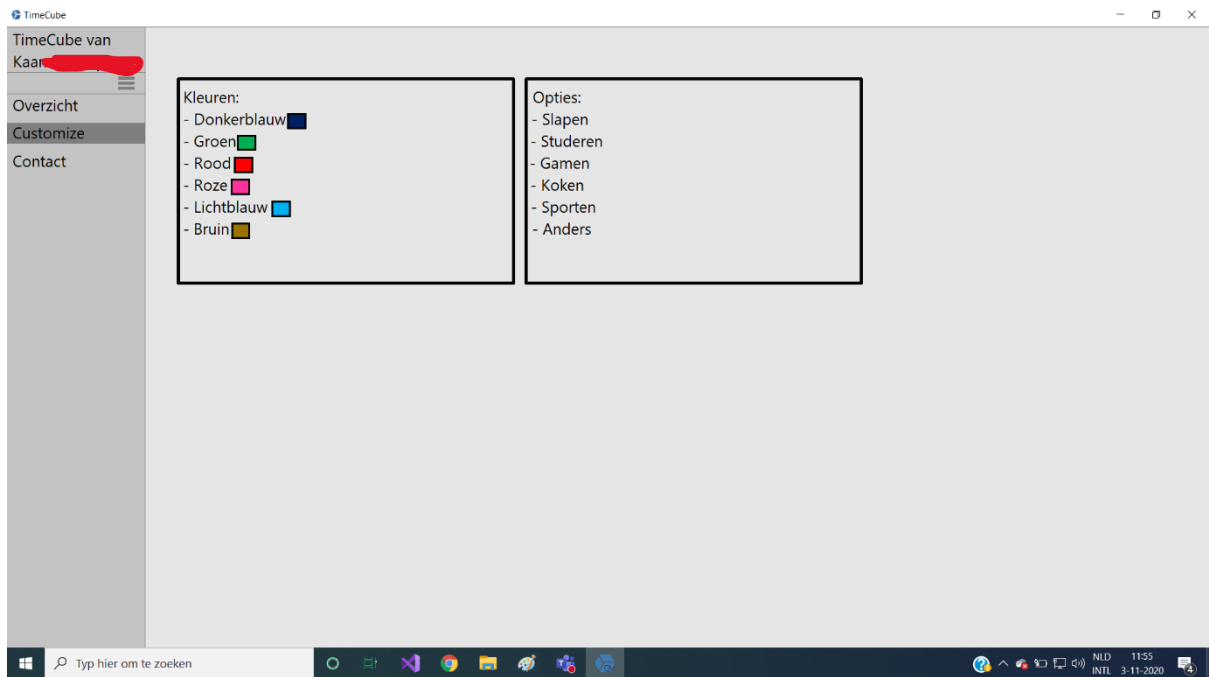
Tabs gesloten



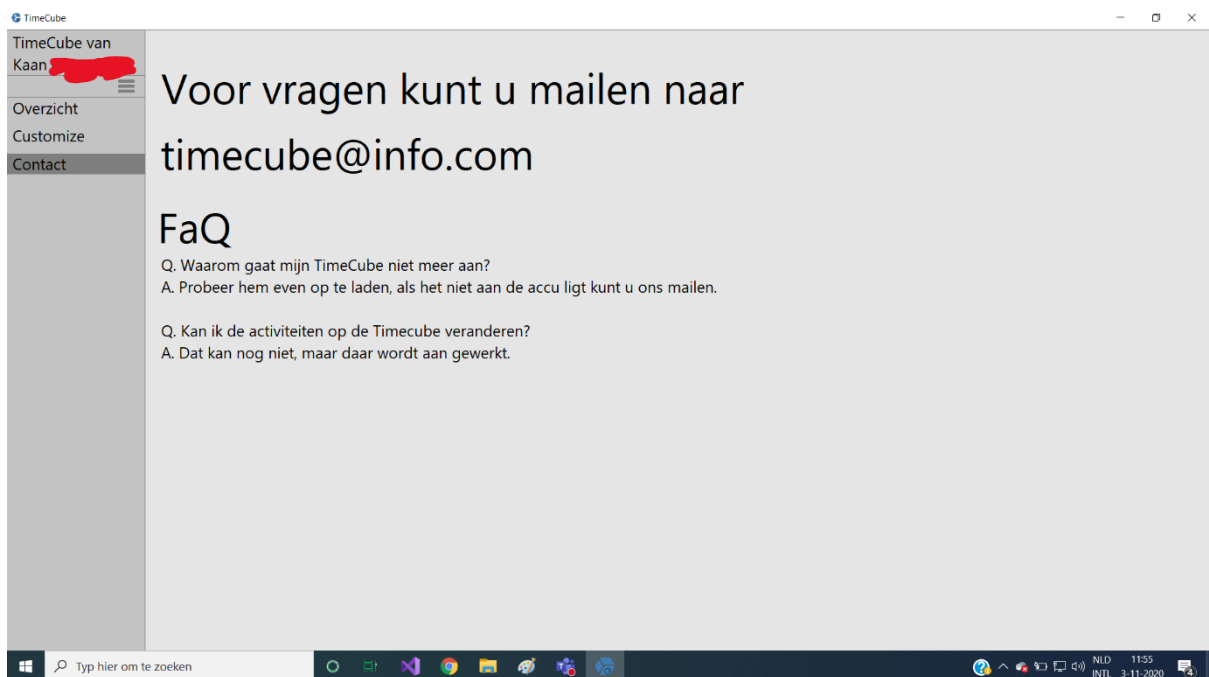
Tabs geopend



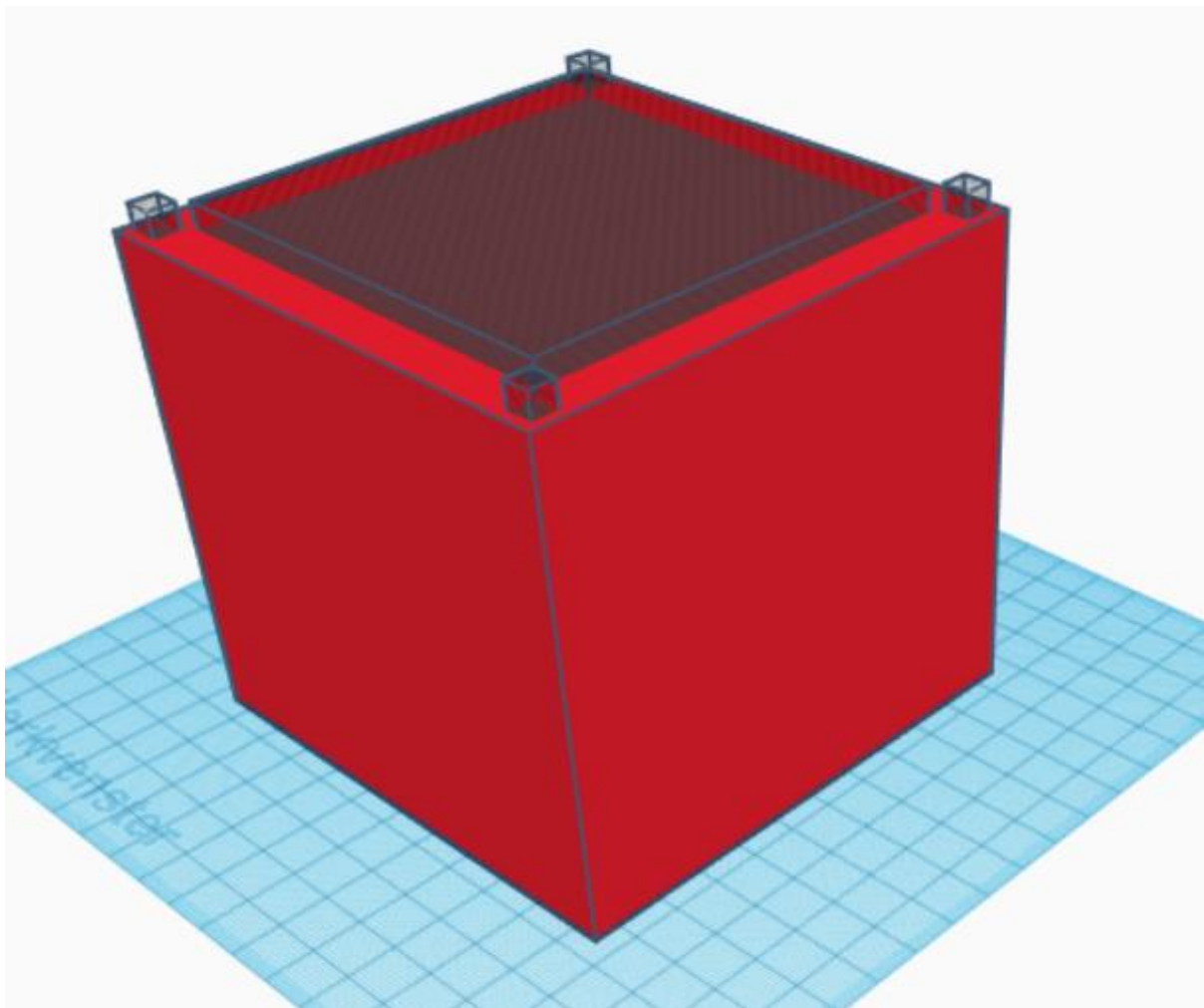
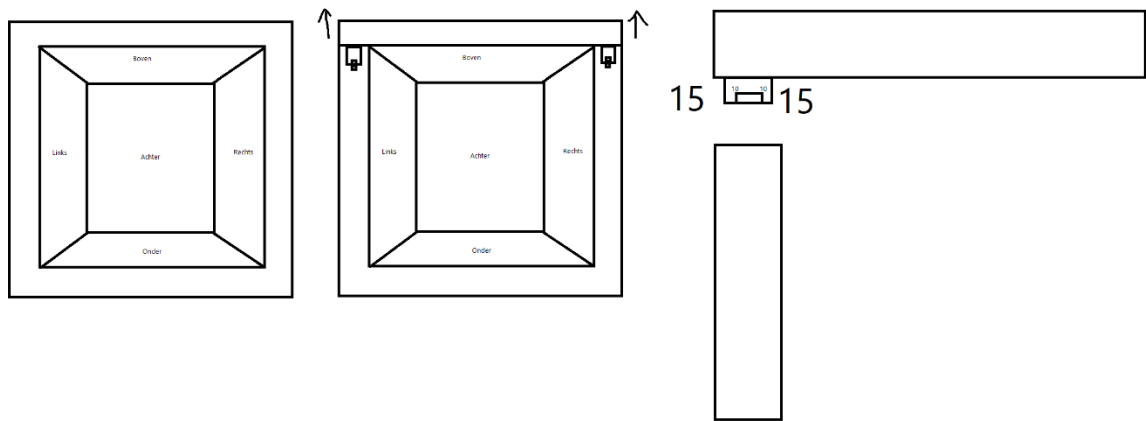
In deze tab kun je de kleuren veranderen die horen bij de activiteiten.



Bij de Contact tab staat onze mail, ook staan er veel gestelde vragen.



Ontwerp kubus (magneet)

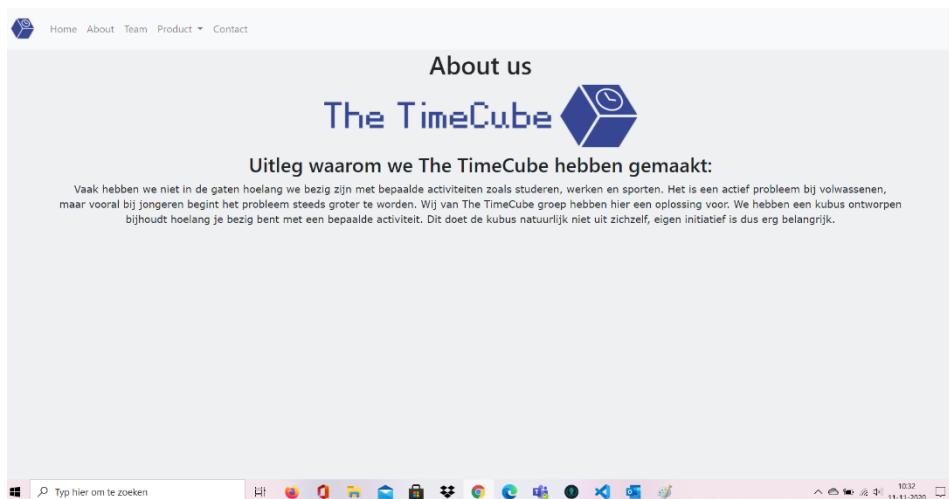


Zo gaat onze TimeCube eruitzien.

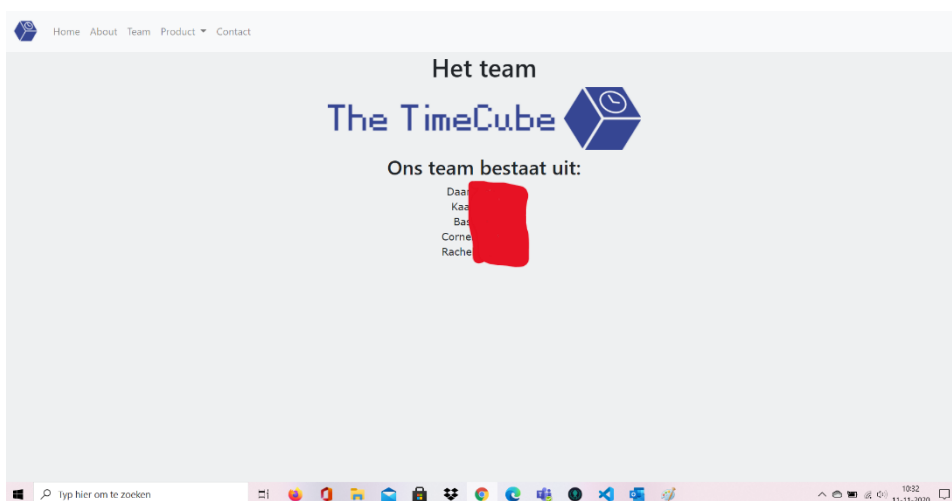
De website: Home



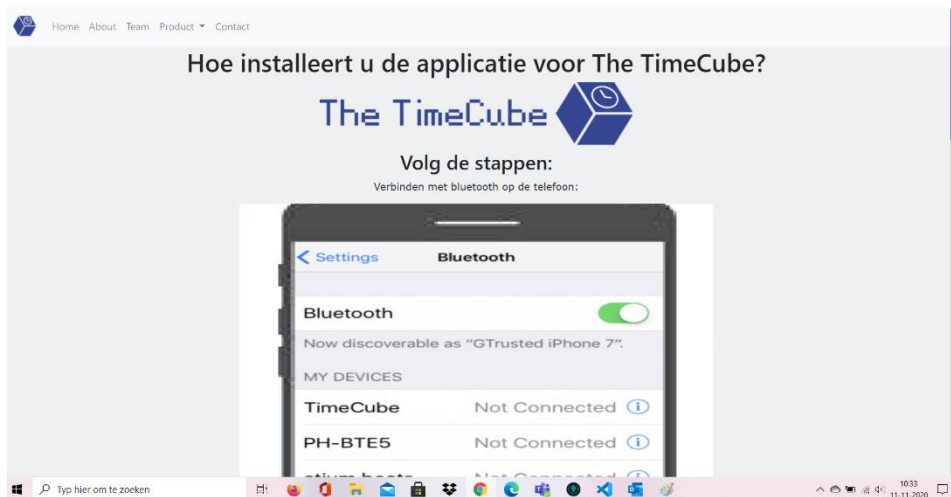
About us:



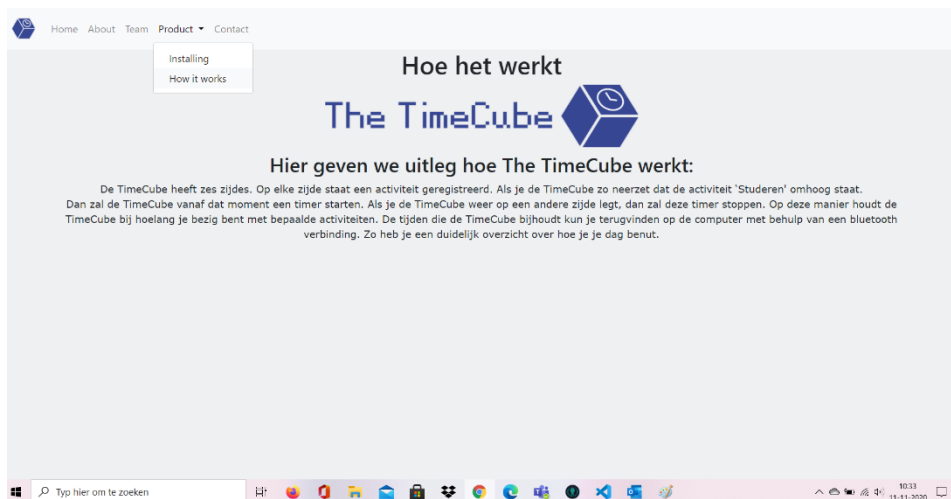
Team:



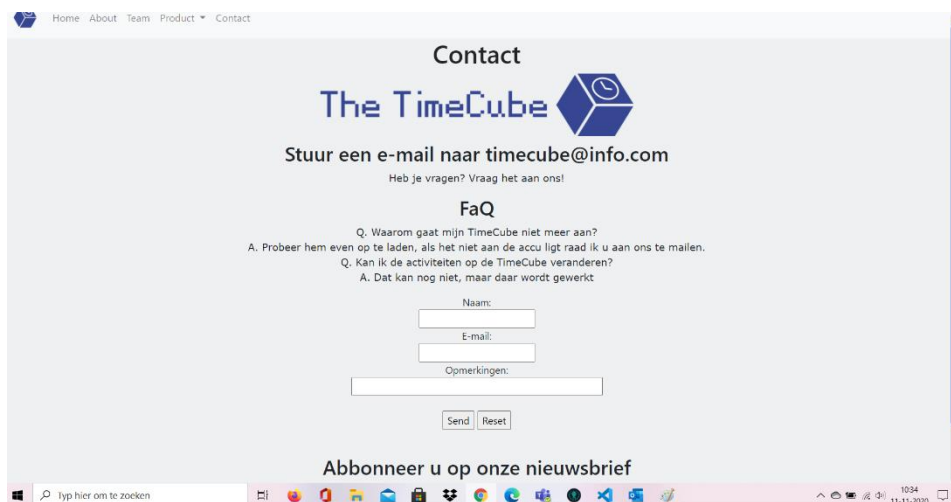
Product, Installing:

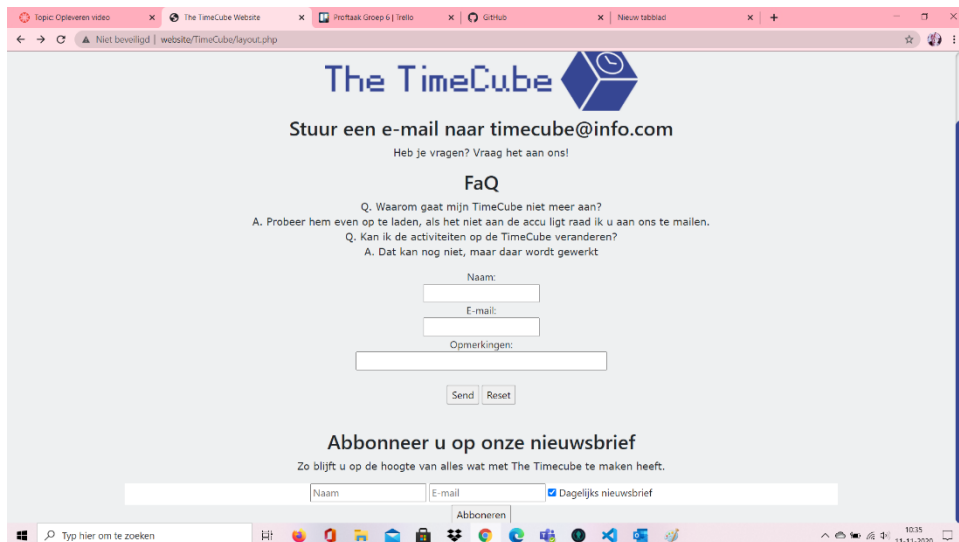


Product, how it works:



Contact:





Presenteren:

Kwaliteit:

De **voorbereiding**

De **inhoud** van de presentatie

De **opbouw** van de presentatie

De **presentatietechniek** van de spreker

A: Attentie

Het doel van de communicatie is de aandacht trekken van de consument.

I: Interesse

Het doel is om de consument te wijzen op de positieve aspecten van het product. De consument moet geïnteresseerd raken.

D: Drang / verlangen

Interesse wordt omgezet in verlangen voor het product.

Reclame is gericht om te consument ervan te overtuigen dat het product waardevol is.

A: Actie

Het doel ervan is de consument te bewegen om het product te kopen.

De consument moet de gelegenheid hebben om actie te ondernemen om het product te bemachtigen. De consument informeren waar het product te verkrijgen is.

Een goede pitch:

Waar liggen onze kwaliteiten?

Waar zijn we goed in?

Waarom doen we dat graag?

Wat is onze ervaring?

- Het moet origineel zijn
- Voorbeelden: Fontys profzaak event op YouTube

PromotieVideo:

Hoe moet de video in elkaar zitten:

- een passende naam van de design challenge;

The TimeCube

- een kernachtige omschrijving van de design challenge

Deze Design Challenge past bij **Gezondheid**.

We gaan een kubus ontwerpen die bijhoudt hoeveel tijd je aan een iets besteed.

Dat kan schoolwerk zijn, hoelang je naar school gaat, studeren, maar kan ook voor extra dingen worden gebruikt, zoals voor sporten, gamen, wat iemand zijn hobby dan ook is. Je kan de kubus omdraaien naar een vlak en dan telt de kubus hoeveel tijd je eraan besteed als dat vlak omgedraaid is.

- eigengemaakt beeldmateriaal (logo, foto's, illustraties, infographics, etc);

Mockups, Website, Schetsen TimeCube

- de namen van de auteurs:

Daan, Kaan, Bas, Corneille, Rachel

- Omdat de Businessonderdelen zich vooral kunnen manifesteren in de video zorg je dat:

- Je ten minste een aantal visuals (**minimaal 2 zinvolle grafieken op basis van eigen data**) die je in R gemaakt hebt, tot uiting laat komen,

- Je ten minste **een proces, gemaakt met een procestool**, in de video terug laat komen. Dit kan door een processchema te knippen-en-plakken (zorg dan wel voor voldoende context), maar dat kan ook door het proces zichtbaar te maken in de manier waarop je de video indeelt,

- De **SPA, klantanalyse en productanalyse** voldoende zichtbaar zijn in de video.

- Uploaden op Youtube met een verborgen link

Script uitgebreide video

Welkom bij onze uitgebreide video over de timecube. In deze video ga ik je alles vertellen over wat wij de afgelopen 2 weken hebben gedaan.

We hebben de video opgedeeld in 4 delen. En zoals je op het scherm kunt zien gaan we beginnen bij software en technology

Hier zie je een schets van de timecube. Op elke zijde van de timecube staat een activiteit. In dit geval staat de activiteit sleeping omhoog. Dit betekent dat er nu wordt bijgehouden hoe lang je aan het slapen bent. Als je de timecube naar een andere activiteit draait. Dan wordt er weer bijgehouden hoe lang je daar mee bezig bent.

In de timecube zit een arduino met een giroscoop. Deze giroscoop leest uit op welke kant de arduino staat. Vervolgens stuurt De arduino een getal naar visual studio. Welk getal er wordt doorgestuurd naar visual studio ligt aan op welke kant de timecube staat.

Dit betekent dat er voor elke activiteit een ander getal wordt doorgestuurd. Zo kan de software communiceren met de arduino

Over bisnis valt veel te vertellen, laten we beginnen bij de technische rekwayerments van de timecube.

De timecube moet bij kunnen houden hoe lang de cube op een zijde heeft gelegen.

Als de timecube van zijde verandert moet de oude timer stoppen en de nieuwe timer ingaan er moet verbinding gemaakt kunnen worden met een pc of telefoon om de gegevens terug te zien

Als een van deze functies ontbreekt dan functioneert de timecube niet.

Gaan we door naar de funtionele reqwraiemnts.

De timecube moet veranderen van activiteit als die op een andere zijde wordt gelegd.

De gebruiker kan de 6 activiteiten op de timecube zelf aanmaken

De timecube zou snel oplaadbaar mogen zijn.

Ten slotte de organisatrische requirements.

We moeten ervoor zorgen dat scholen en bedrijven ons idee promoten zodat we bekender worden

We kunnen ons product op sommige scholen en bedrijven gratis uitdelen om makkelijker naamsbekendheid op te bouwen.

Hier zien we een interessante grafiek. De blauwe lijn representeert de mensen die sporten zonder timecube, en de rode lijn representeert de mensen die sporten met timecube. Zoals je kunt zien sporten mensen gemiddeld meer met timecube dan mensen zonder timecube.

Hieruit kun je concluderen dat mensen met timecube meer tijd hebben om te sporten omdat zij hun tijd erg efficiënt indelen. Mensen zonder timecube hebben weinig tijd om te sporten omdat zij hun dag niet goed kunnen inplannen.

Het is dus erg gezond voor je om een timecube te gebruiken.

Hier zien we een soortgelijke grafiek. De blauwe lijn staat weer voor de mensen zonder timecube en de rode lijn staat voor mensen met timecube. In deze grafiek zien we hoelang mensen studeren. En nogmaals presteren de mensen met timecube gemiddeld beter .

Zoals je kunt zien is de website die we gemaakt hebben beveiligd.

3d ontwerp

Mockups

Website

Logo

Promotievideo

Uitgebreide video

Ik zie dat de aandacht al weg begint te vaagen dus laten we snel de mockups bekijken

Als je de timecube verbind met je pc dan zal dat er zo uitzien, als je verbonden bent dan krijg je een setup wizard. Hiermee kun je de timecube installeren. Als je de timecube geïnstalleerd hebt. Dan kun je de software opstarten. In de software krijg je een mooi dag en maandoverzicht, en je krijgt de mogelijkheid om de activiteiten en kleuren te customizen op je timecube.