

Gebruikersonderzoek bij Project 5/6

Definieer de eindgebruikers van jullie product.	<i>De eindgebruikers zijn de mensen die meehelpen in de ontwikkeling van de RAAST zeilboot.</i>
In welke context gaan ze het product gebruiken? (Een scenario kan de gebruiker helpen het product te doorlopen.)	<i>De gebruiker gebruikt het eindproduct voor het testen van nieuwe features. In bijvoorbeeld het aqua lab of buiten in het water.</i>
Hoe en wanneer kun je de komende weken inzetten om input op te halen bij je eindgebruikers?	<i>Aan de opdrachtgever vragen en medestudenten vragen wat zij nog denken dat er toegevoegt moet worden voor de kleine zeilboot test klaar is. Dit kunnen wij tijdens onze weekly standup met de andere studenten en de maandag ochtend meeting met de docenten doen.</i>
Maak als team een plan wat je wil testen, hoe je dat wil gaan doen (en wat je daarvoor nodig hebt).	<i>We kunnen wellicht een andere TI studenten die project heeft bij het RDM vragen om bijvoorbeeld onze kleine zeilboot uit te testen door hun verschillende koersen en waypoint te laten inschieten.</i>
De eindmarkt <i>kun</i> je zien als een van de momenten om je product te testen, maar dit mag ook een ander moment zijn. De keuze is aan het projectteam.	<i>Bij de eindmarkt kunnen wij lastig testen, er ontbreekt water. Onze testlocatie zal zeer waarschijnlijk bij RDM zijn.</i>
Neem het plan, de uitkomsten van de test(s) tijdens (bijvoorbeeld) de eindmarkt en de aanbevelingen mee in de opleverset.	<i>Is een andere groep studenten in staat om makkelijk aanpassingen te maken aan onderdelen van onze kleine zeilboot bv. het aanpassen van algoritme parameters.</i>