

# Reading Guide

## Wassim Yahiaoui

## Inhoud

Over mij	3
Klant opdracht	4
Discovery	6
Define	7
Develop	8
Deliver	9
Reflectie	10

## Over mij

### Wie ben ik

**Ik ben Wassim Yahiaoui**, ik ben 18 jaar oud en ik studeer op Fontys ICT. Ik doe de richting Media design en vind dit erg leuk. Vooral spreekt de design en media kant mij erg aan. En zou ik hier ook graag beter in willen worden.

Naast school werk ik ook in Eindhoven in de Horeca, en voetbal ik voor FC Eindhoven Jeugd. Daar heb ik heel erg veel plezier in, omdat ik er van houd om mijn lichaam naar het limiet te pushen.

**Ik ben goed in**, het probleem oplossend nadenken, en pas dit in het dagelijks leven veel toe. Ook beschik ik over de skills om Media designer te kunnen zijn, zoals Photoshop, Premiere pro, html, css, javascript en React.

Omdat probleem oplossend nadenken een van mijn sterkere karaktereigenschappen is wil ik als specialisatie Cyber security gaan doen en daar kijk ik volgend semester erg naar uit.

## Klant opdracht

### Livewall

**Livewall** heeft ons de opdracht gegeven om AI te gebruiken om voedingsschema's te creëren. De klant wilde graag dat wij onze bevindingen naar de gebruiker in PDF formaat verstuurden.

Zo zijn wij snel op het idee gekomen om eerst onderzoek te gaan doen naar wat de gebruiker eigenlijk wilde, aangezien een PDF bestand ons nou niet bepaald handig leek voor de gebruiker.

**Wij begonnen** door doelgroepen te definiëren, zodat wij daarna aan de slag konden met het maken van survey's en doelgroep onderzoeken konden doen. Ook hebben wij meerdere keren met een Whiteboard gezeten om zo onze ideeën snel op te kunnen schrijven, en mindmaps konden maken.

**Door gebruik te maken van Scrum** Wisten wij als groepje telkens waar we stonden als groep, dit hielp veel zodat we elkaar konden helpen in het geval dat we vast liepen. Door dagelijkse feedbacks te hebben van docenten wisten we ook of we op het correcte pad waren volgens hun of dat we nog dingen moesten aanpassen

## Klant opdracht

### Double diamond



**Wij hebben gebruik gemaakt van de Double diamond method** deze methode bestaat uit 4 stappen, de Discover phase, de define phase, de develop phase en de delivery phase. Door de stappen een voor een uit te voeren heb je uiteindelijk een product wat goed onderbouwd kan worden d.m.v. research, testen, en feedback.

## Klant opdracht

### Discover phase

**Mijn eerste stap** was het onderzoek doen naar wie eigenlijk voedingsschema's gebruiken, waarom ze het gebruiken, wat zijn hun doelen en misschien wel het meest belangrijk. Wat kunnen wij voor hun betekenen.

**Doelgroep** Om een beter inzicht te krijgen in de doelgroep, ben ik met de doelgroep 'topsporters' gaan praten. In de vorm van een interview, express ben ik nog helemaal niet ingegaan in de functies van de applicatie, of überhaupt in de vorm van een applicatie. Ik heb express gewoon vragen gesteld over hun dagelijkse leven en hoe voeding en sport dit beïnvloed.

**Groepsleden** hebben nog een survey gemaakt om te kijken of ons vermoeden was bevestigd. Zo wist wij zeker dat wij in de goede richting aan het denken waren. Zo kwam er ook uit dat een applicatie een beter alternatief is dan een PDF document aangezien dit niet makkelijk erbij te houden was, ook kon een applicatie dynamisch keel veranderen om zo nog actueel te kunnen zijn voor je voedingsbehoeften van die dag.

## Klant opdracht

### define fase

#### • Target group

Door een targetgroup te hebben konden wij onze applicatie focussen op de doelgroep die het ook echt gaat gebruiken

#### • Target subgroep, topsporters

Wij hebben de doelgroepen opgedeeld zodat iedereen een bepaalde doelgroep had om erop te focussen, zo konden wij aan iedereen zijn behoeftes voldoen

#### • Our goals

Door onze goals duidelijk te hebben konden wij naar een doel werken in plaats van maar wat te doen

#### • Interview Topsporters

Het interview zorgde er voor dat wij een duidelijke insight hadden in de doelgroep

#### • Who are our competitors / Competitor analysis

De competitor analysis zorgde ervoor dat wij niet het wiel opnieuw hoefde uit te vinden, en konden wij ook zien wat de trends waren

#### • Persona Topsporters

Door een persona op te stellen, hadden wij nog meer insight wat de doelgroep wilde

#### • Empathy map Topsporters

Door een empathy map te maken konden wij onze goals bevestigen, en valideren door te zien wat de doelgroep dacht en wilde

#### • POV Topsporters

Door POV's op te stellen zagen wij het vanuit de doelgroep hun perspectief

## Klant opdracht

### Develop fase

In deze fase was het de bedoeling dat we vooral echt de producten gingen ontwikkelen,

#### Brandguide VI-studios

#### Concept Document NutriAI

#### Branding NutriAI

#### Social Media NutriAI

## Klant opdracht

### Deliver fase

Tijdens de Deliver fase zijn we gaan focussen op het verwerken van het verkregen feedback. En zijn wij gaan werken richting het eindproduct. En dat wij een advies naar de klant uitschreven.

#### Prototyping

*Zie Bijlage*

#### Advies rapport

*Zie bijlage*

## Reflectie

### Algemene reflectie

Ik heb gemerkt dat ik door het semester heen telkens te enthousiast begon. Hierdoor werkte ik niet systematisch waardoor ik eigenlijk iedere keer bij stap 3 begon en dan terug moest naar stap 1. Als ik het gewoon vanaf het begin bij stap 1 had gedaan zorgde ik ervoor dat ik veel tijd over had.

Ook vond ik het maken van producten veel leuker dan het maken van een portfolio, daardoor maakte ik de fout dat ik aan het einde nog veel van mijn portfolio moest bijwerken, waardoor het leek alsof ik door het semester heen niets had gedaan.

Dit zijn vooral de 2 grootste fouten die ik heb gemaakt als individu, en hier heb ik van geleerd. In de toekomst wil ik mijn documentatie gewoon parallel met het werk gaan bijhouden, zodat ik dit niet allemaal op het einde hoeft te gaan doen. Ook moet ik voortaan gewoon systematisch bij stap 1 beginnen, en niet te enthousiast aan het project aan de slag gaan met alle ideeën die in mijn hoofd zitten.

Ook heb ik bij de product presentatie als individu positieve feedback gehad over hoe ik gekleed was. Vooraf had ik besloten om netjes het product te gaan presenteren in een nette broek, en een net overhemd. Maar op de dag zelf zag ik dat niemand die droeg, dus voelde ik me wel overdressed. Na te horen hebben gekregen dat ik dat juist goed had gedaan was ik wel tevreden met mezelf.

## Reflectie

### Reflectie groepsopdracht

Als groep begonnen wij als een best hechte groep die het goed met elkaar kon vinden ( omdat we vorig semester ook samen zaten ) dit hielp met goed met de communicatie, en we wisten wat we van elkaar konden gaan verwachten.

Iedereen hielp elkaar als dit nodig was, en we communiceerde duidelijk wanneer iets af kon zijn, of wanneer het niet optijd lukte. Dus daar was ik best tevreden mee.

Ook hebben wij relatief veel contact gezocht met de docenten en hebben wij hen vaak betrokken bij ons werk, maar dit was helaas ook onze fout. Doordat wij de docenten veel hadden betrokken, en wij vaak best positieve feedback kregen, hebben wij naast het contact zoeken met de stakeholder voor API tokens, en voor het verifiëren van het concept document niet veel contact gehad. Dit ook omdat wij bij het inleveren van het concept document voor ons gevoel 'groen licht' hadden gekregen voor ons idee. Maar dit bleek achteraf niet helemaal zo te zijn, dat bracht ook veel frustratie naar boven, omdat wij constant dachten dat het allemaal wel goed was, maar de stakeholder liever wat anders had gezien van ons. Wat ik hiervan heb geleerd is dat het wel belangrijk is, om naast je docenten de stakeholder ook veel te betrekken. Aangezien het product uiteindelijk wel voor hem bedoeld is, en niet voor de docenten.

## Burden of proof

Learning outcome	Self assesment	Proof
LO1	Proficient	LOC1
LO2	Proficient	LOC2
LO3	Proficient	LOC3
LO4	Proficient	LOC4
LO5	Proficient	LOC5