

Brainstormtool

Opdracht

Als opdracht hebben wij gekregen om een brainstorm tool te maken die je kan helpen met je brainstormsessies. Een belangrijk punt van de opdracht is dat we ons focussen op de gebruikersinteractie van de tool die we gaan maken. Verder is het de bedoeling dat we buiten onze computerschermen en buiten het web gaan kijken om tot een goed en leuk idee te komen.

Proces

Wilko en ik zijn van start gegaan met het bedenken van een concept. Hiervoor zijn we begonnen met een brainstormen. We hebben hiervoor de methode associatief denken gebruikt. Het resultaat hiervan is te zien in het "brainstorm document". Na het brainstormen waren we nog niet direct overtuigd met een idee, wel heeft het ons op het idee gebracht om iets met AR te gaan doen. Vervolgens zijn we idee gaan bedenken die we konden maken met het gebruik van AR deze ideeën hebben uiteindelijk ons concept gevormd. Dit concept is terug te vinden in het "concept document". Om dit vervolgens uit te gaan voeren zijn we onderzoek gaan doen naar de mogelijkheden en de beschikbare tools om het uit te voeren. Hiervan hebben we een tabel gemaakt met daarin de mogelijke tools en wat de plus en min punten van die tools zijn. Dit is terug te vinden in het "concept document" onder het kopje onderzoek. Toen we duidelijk hadden wat de mogelijkheden waren zijn we een storyboard gaan maken om de toepasbaarheid van onze tool te valideren. Deze is te vinden in het document "Storyboard". Om ons idee helder te krijgen zijn we ook nog een video prototype gaan maken hier zijn 2 verschillende versies van. Versie 1 was hoe we de tool op dat moment voor ons zagen maar dit is in de loop van het proces en na verschillende feedback nog aangepast. Het uiteindelijke concept met de aanpassingen is visueel gemaakt in de tweede video. Hierin laten we duidelijk zien hoe wij onze tool voor ons zien en hoe het zou moeten functioneren. Naast de video prototype zijn we ook aan de slag gegaan met een POC. Hiervoor zijn we in Unity gaan werken in combinatie met de ARcore tool die we eerder hadden onderzocht. In het POC hebben we de hoofdfunctionaliteiten werkend gekregen en deze ook gedemonstreerd bij de demo. Bij de eerdere testen die we hebben gedaan bleek het onduidelijk wat de bedoeling was van de app. Daarom zijn we gaan kijken naar voorbeelden van een UI voor een AR app en op basis daarvan hebben we een eigen UI gemaakt. Hiermee is het duidelijk geworden dat de gebruiker een object kan scannen in zijn omgeving en hiermee het brainstormen op gang kan brengen. Uiteindelijk hebben we ook nog een testplan gemaakt voor nog uitgebreidere user tests maar deze hebben we helaas niet meer uit kunnen voeren.

Conclusie

Het project is best goed geslaagd, er staat een werkend prototype en naar mijn mening genoeg Visuals om het idee duidelijk over te brengen. Wel hebben we het iets anders aan moeten pakken dan het oorspronkelijke idee in het POC. omdat ARcore geen echte objecten kan herkennen maar wel afbeeldingen hebben we met afbeeldingen gewerkt. Dit zou een verbeter mogelijkheid zijn om met Vuforia te doen wanneer de app verder ontwikkelt zou worden. Hierdoor zou je je omgeving nog meer kunnen betrekken bij het brainstormen waardoor het gebruik van AR meer tot zijn recht komt.

Reflectie

Het verloop van het project ging goed, het moeilijkste was een idee bedenken. Maar toen we dit idee eenmaal hadden konden we hier steeds op verder werken en hier en daar aanpassingen doen om tot het uiteindelijke product te komen. De samenwerking is ook erg soepel gelopen we hebben de taken goed verdeelt en elkaar goed betrokken bij wat we aan t doen waren. Ook zaten we qua idee vaak goed op 1 lijn en hadden we hierdoor hetzelfde beeld van de tool. Het video prototype heeft wel geholpen om voor ons beiden inzichtelijk te maken wat we wilde bereiken en er zeker van te zijn dat we hetzelfde idee in ons hoofd hadden. Ik heb voornamelijk geleerd dat er heel veel verschillende manier zijn om te brainstormen en dat soms de juist niet voor de hand liggende dingen je kunnen helpen om je project op gang te krijgen.

Leeruitkomsten

leeruitkomsten	Bewijslast	score
Leeruitkomst 1: Je ontwerpt een interactieve gebruikerservaring die uitlokt tot fysieke interactie op basis van geschikte interaction design principes en een of meer prototypes.	Storyboard Video prototype 1 Video prototype 2 Video POC app Homescreen app interface	Beginnend
Leeruitkomst 2: Je realiseert een interactieve gebruikerservaring door het combineren van hard- en software, op basis van functionele eisen.	Onderzoek in conceptdocument Video POC	Beginnend
Leeruitkomst 3: Je ontwikkelt efficiënte, overzichtelijke en werkende code welke overdraagbaar is d.m.v. documentatie en versiebeheer in teamverband.	Git link	Beginnend
Leeruitkomst 4: Je presenteert de verbinding tussen opeenvolgende iteraties in je ontwerp- en ontwikkelproces op basis van vastgelegde doelen, vertrekpunten en opbrengsten.	Concept document Proces beschreven in leerwijzer	Oriënterend
Leeruitkomst 5: Je adviseert een of meer stakeholders over de doeltreffendheid en technische haalbaarheid van het door jou gerealiseerde product.	Feedpulse na demo Advies in leerwijzer Advies in conceptdocument bij onderzoek.	Oriënterend
Leeruitkomst 6: Je reflecteert op je eigen functioneren in het ICT-vakgebied aan de hand van gevraagde feedback van studenten en vakdocenten.	Reflectie in leeswijzer Feedback in feedpulse	Oriënterend