

Procesboek NPD

Inhoudsopgave:

Week 1

| | |
|-----------------|-------|
| Debriefing | Blz 2 |
| Bloemassociatie | Blz 3 |
| Persona | Blz 4 |
| Empathy map | Blz 5 |
| Experience map | Blz 5 |
| Interview plan | Blz 6 |

Week 2

| | |
|--|--------|
| Interview Resultaten | Blz 7 |
| Verbeterde experiencemap | Blz 7 |
| Experience map met contextfoto's | Blz 8 |
| HKJ Brainstromen | Blz 9 |
| Frame de design challenge en PvE 1 ^e versie | Blz 9 |
| Conclusie over interview resultaten | Blz 10 |
| Technologisch onderzoek | Blz 10 |
| Marktonderzoek | Blz 11 |

Week 3

| | |
|--|--------|
| Programma van Eisen verbeterd + MosCow | Blz 12 |
| Frame de design challenge verbeterd | Blz 13 |
| Verkregen Feedback | Blz 14 |
| Klassiek brainstromen | Blz 15 |
| Brainwriting | Blz 16 |
| Crazy-Eight | Blz 16 |
| 30/50 Brainstorm ideeën & Dotvoting | Blz 17 |
| Kies 6 ideeën | Blz 17 |

Week5

| | |
|---|-----------|
| 4 uitgewerkte concepten + Storyschetsen | Blz 18-19 |
| Morfologische kaart 1 ^e en 2 ^e versie | Blz 20 |
| 3 uitgewerkte concepten verbeterd | Blz 21 |
| Harris profiel | Blz 21 |
| Argumentatie gekozen concept | Blz 22 |

Week 6

| | |
|------------------------------|--------|
| 1 ^e UX storyboard | Blz 23 |
| Feedback team Inkt | Blz 23 |
| Feedback team Homeschoolers | Blz 24 |
| Verbeterde UX storyboard | Blz 24 |
| Bonus oefeningen | Blz 25 |
| Conclusie | Blz 25 |

Door Nicole Ortiz Franco en Chantal Constance Valk.

Team BetterTogether van klas Grafiet voor T. Bijn.

Week 1

Debriefing

Wij zijn door de HvA gevraagd om een interactief prototype te maken, als oplossing voor het voor het gebrek aan samenwerken aan een opdracht.

Omdat studenten nu niet meer op school zijn kunnen zij minder gemakkelijk met elkaar even overleggen, brainstormen, elkaar helpen en etcetera.

Onze taak wordt dus het bij elkaar brengen van de thuisstudenten van de HvA met behulp van één digitaal interactief product.

Hoe kunnen wij voldoen aan de wensen van onze gebruikers? Wij gaan onderzoek doen naar onze doelgroep met behulp van interviews, ook gaan wij veel brainstormen om verschillende oplossingen te bedenken. En we willen er rekening mee houden dat onze oplossing zowel haalbaar is als technisch uit te werken binnen de komende 5 tot 10 jaar.

Voor onze oplossing mogen wij gebruik maken van verschillende technische producten onder andere:

- ◆ wearables (sensors)
- ◆ Internet of things (interactive objects etc)
- ◆ Artificial intelligence
- ◆ Big data (informatie, sensors)
- ◆ Mixed reality (Virtual reality, augmented reality)
- ◆ Of een andere technologische trend.

Onze oplossing zullen wij uitbrengen in een concept poster, een proces poster(allebei a2), een ontwerphandleiding(a5), en een productbiografie(a3).

De randvoorwaarden van onze opdracht zijn als volgt:

- Het is een concept voor een interactief digitaal product.
- Het concept is toegespitst op de gebruikers.
- Het concept past bij de klant/opdrachtgever.
- Het concept is technisch nu mogelijk of in de nabije toekomst

De randvoorwaarden aan onze op te leveren producten zijn:

- Ontwerpkeuzes zijn goed onderbouwd.
- Er is veelvuldig gedivergeerd.
- Het concept is visueel uitgewerkt.

Bloemassociatie

Bloemassociatie:

Start door de gekozen Design challenge" in het midden te zetten. Hoe kan je de "Stay home" ervaring gezelliger / meer geschikt voor projectwerk / meer inspiratief maken?



Om te beginnen met associeren wat er allemaal komt kijken bij samenwerken zijn wij gestart met de bloemassociatie methode. Na het gebruiken van de bloemmethode heb je zo allemaal extra invalshoeken van waar je allemaal aan kan werken als je kijkt naar het samenwerken. Waar is nog ruimte voor een oplossing/ondersteuning.

Persona

Persona:

Plaats hier je gekozen persona. Pas aan waar nodig/relevant.

PERSONA

26 / 10 / 2015



Victoria van Mill, 21 jaar
Studeert AMFI

Victoria is een Nederlandstalige student en zit in het tweede jaar van het AMFI. Ze woont in een studentenhuis in Amsterdam samen met zes andere meiden. Victoria is creatief, ambitieus en werkt hard aan haar opleiding.

Victoria drinkt s' ochtends het liefst een kopje koffie om even wakker te worden, bij voorkeur een cappuccino. De rest van de dag drinkt ze muntthee met honing.

Relevante quote's

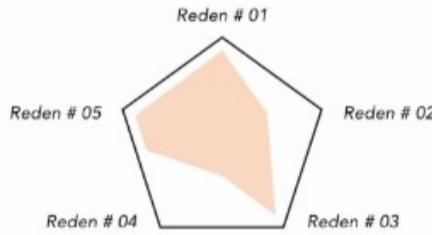
"Ik drink s' ochtends meestal een bakkie koffie om wakker te worden. De rest van de dag drink ik liever thee."

"Bij het drinken van thee uit een koffiemachine vind ik het belangrijk dat mijn thee warm genoeg is."

"Ik vind het teveel moeite om mijn HVA-pas te activeren om koffie of thee te kunnen halen."

Redenen om koffie / thee te drinken

- # 01 Om wakker te worden
- # 02 Om genoeg te drinken op een dag
- # 03 Voor de gezelligheid
- # 04 Om even op te warmen
- # 05 Om iets te hebben bij het studeren

**Doelen**

- Ik wil mijn vakken halen.
- Ik wil leren van mijn peers
- Ik heb moeite met vragen om hulp.
- Hoe vind ik anderen die met hetzelfde vak moeite hebben.
- Ik vindt het leuk om andere te helpen

- Mensen zijn druk of hebben geen tijd.
- Bang zijn dat niemand zin heeft om je te helpen.

Bron quote's: Interviews UCD Moodle

Persona verbeterd:**Design challenge: Samenwerken**

Victoria
AMFI student

Victoria is een AMFI student en zit in het tweede jaar van haar studie. Zij woont in een studentenhuis in Amsterdam samen met zes andere meiden. Victoria is creatief, ambitieus en werkt hard aan haar opleiding.

Interesses

Talenten

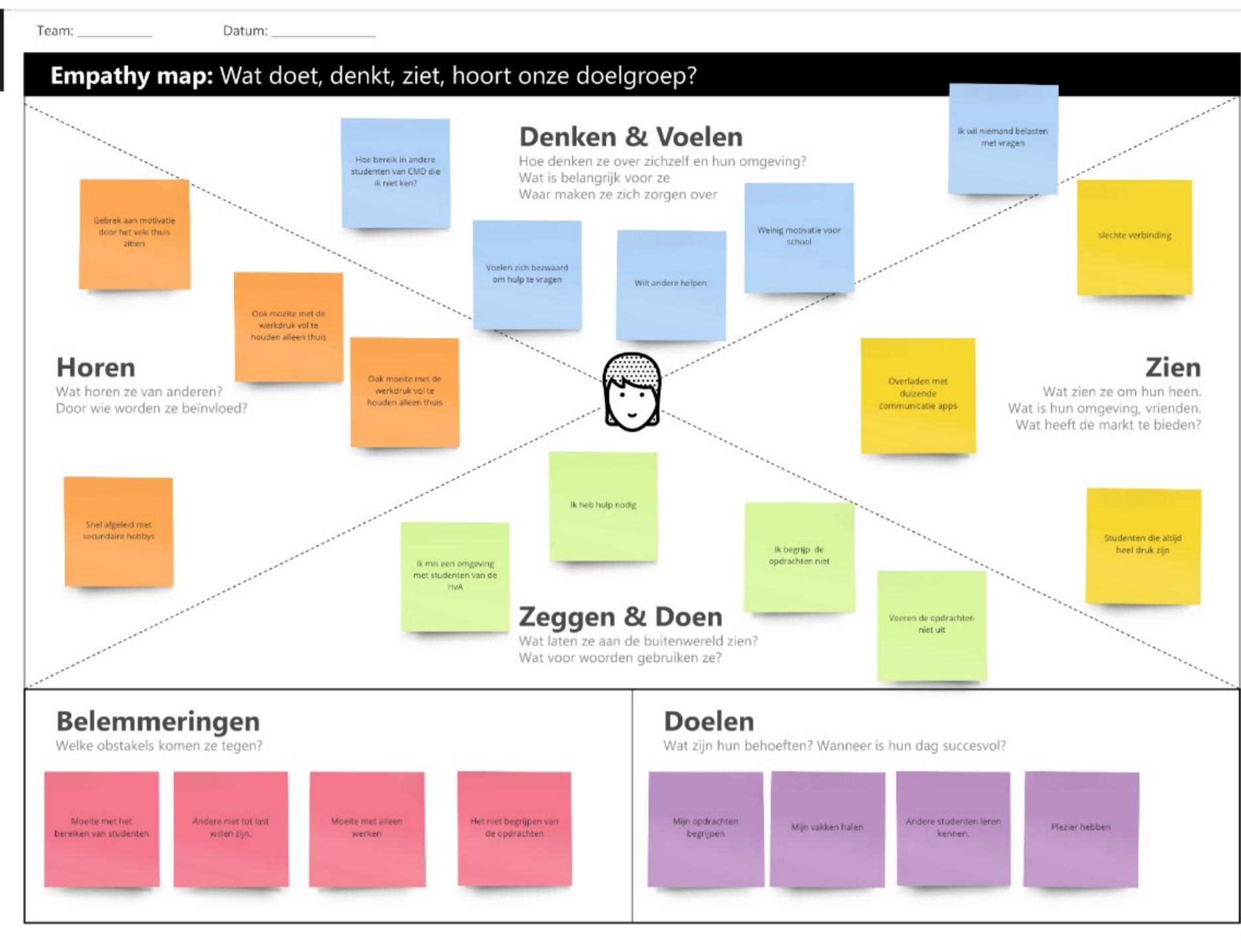
Doelen

- Ik wil al mijn vakken halen
- Ik wil leren van mijn peers
- Ik wil minder verlegen zijn
- Ik wil om hulp kunnen vragen
- Ik wil andere studenten vinden om mee samen te werken
- Ik wil met plezier aan school werken
- Ik zou graag mijn hulp willen aanbieden aan andere studenten.

Verbeterd persona meer gericht op onze challenge ipv koffie

Ook hebben wij een persona uitgezocht als focus punt om te onthouden voor wie we designen.

Empathy map



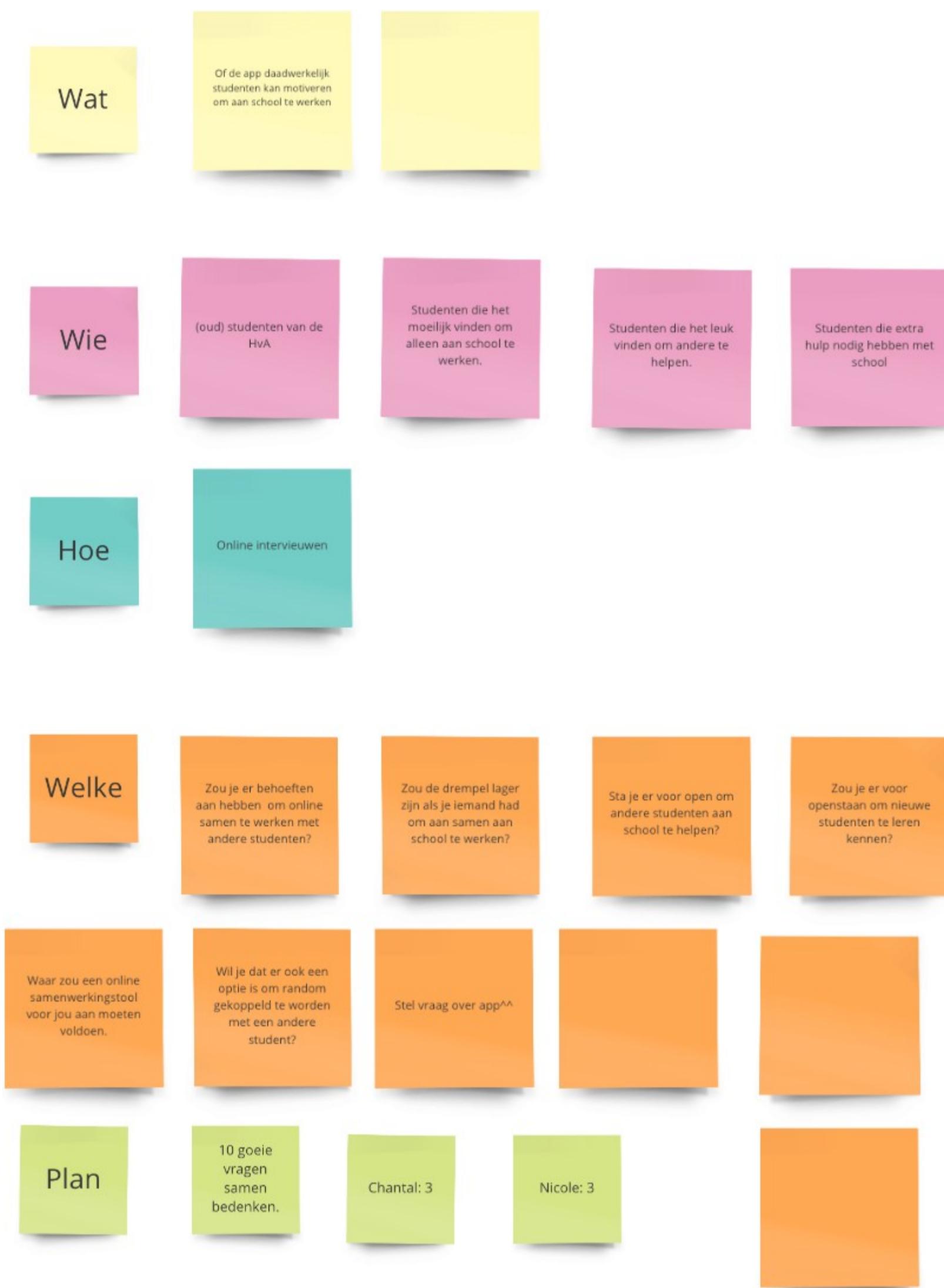
Wat ziet de gebruiker, wat zegt de gebruiker, wat hoort en denkt en voelt de gebruiker. Wat zijn de belemmeringen die onze gebruiker kan tegenkomen en wat zijn de doelen die onze gebruiker wilt bereiken. Het doel van deze empathy map is het begrijpen van onze doelgroep.

ExperienceMap:



Het in kaart brengen van de huidige ervaring van onze gebruiker.

Interview Plan



Onze interviews en resultaten:

Week 2 Resultaten interviews

| | | |
|---|---|--|
| Zou je verlangen dat er binnenin de app ook ruimte is voor ontspanning/gezelligheid? 8 antwoorden Nee want dan ben je snel afgeleid van het hoofd doel. En mijn pc staat al vol met games en dergelijke. Dat is al afleiding genoeg Nee, dat leidt te veel af. Misschien leuke memes of gifjes als je iets voltooid hebt, om het leuk te houden Ja dat zou wel fijn/leuk zijn Ja, misschien gedurende de breaks: dat er opties zijn op de app zelf Een virtuele borrel is altijd een goed idee Nee Jazeker! Ja | Zou BetterTogether minimaal moeten bevatten voor goede samenwerking online? 8 antwoorden Stabiele servers. Zodat het beeld knap blijft Misschien een soort spaar/punten systeem. Dat iedere student een bepaalde dingen moet voltooien om punten te behalen. Dan is het werk ook meteen wat meer verdeeld. Een soort van FaceTime tussen studenten Agenda of reminder met de mogelijkheden om deadlines te stellen. Videobellen, schermdeelen, optie om niet gestoord te worden en optie om aan te geven dat mensen vragen mogen stellen of jou kunnen benaderen. Dat het aangeeft dat je pauze moet houden of frisse lucht moet nemen omdat je te lang doorwerk. Een goed overzicht en makkelijke interactie. Een optie om scherm te delen, scherm over te nemen en te kunnen bellen. Goede chat opties, herinneringen en beloningen als je goed je best doet Aan een video call button | Zou jij ervoor openstaan om nieuwe studenten van de HvA op deze wijze te leren kennen? 8 antwoorden Ja Alleen knappe vrouwen Ja, superleuk studiebuddy Poeh, dat weet ik niet helemaal zeker Nee Ja, connecties zijn belangrijk en leuk Ja zeker |
|---|---|--|

| | | |
|---|--|---|
| Sta jij er voor open om andere studenten aan hun huiswerk/school te helpen? 8 antwoorden Als het genoeg betaald wel. Nee, dat is nooit een sterk punt geweest van mij Ja Zolang ik ook aan het werk moet, vind ik het prima Wanneer zij hier behoeft te hebben, zeker Ja Ja, mits niet te veel Ik vind het heel fijn om andere te helpen | Zou de drempel om gemotiveerd aan school te beginnen lager zijn als je iemand had om samen aan school te werken? 8 antwoorden Ja want dan kan die persoon mijn huiswerk doen Dat is afhankelijk van de persoon met wie je moet samenwerken. Als het niet klikt of de een meer doet dan de ander, dan doe ik het liever alleen. Ja Ja, samen deadlines stellen en knallen Ja zeker Weet ik niet Ja, samen is alles leuker Ja zeker. Ik merk dat ik door deze thuis studie gedemotiveerd raak | Heb jij als student behoefte in deze tijd aan een applicatie waarmee je online beter kan samen werken met andere studenten van de HvA? 8 antwoorden Ja Nee Ja dat zou wel fijn zijn Zeker weten, samen sterk Ja graag Ja, ik mis het contact met mijn medestudenten en zie dat de samenwerking moeilijker verloopt |
|---|--|---|

Denk jij dat een app je daadwerkelijk kan motiveren om meer aan school te werken?

8 antwoorden

Heb net me diploma gehaald. Dus hell no! I'm done with school

Ja

Ligt aan de app en hoe hij werkt, maar in principe wel

JA, I have been waiting on this

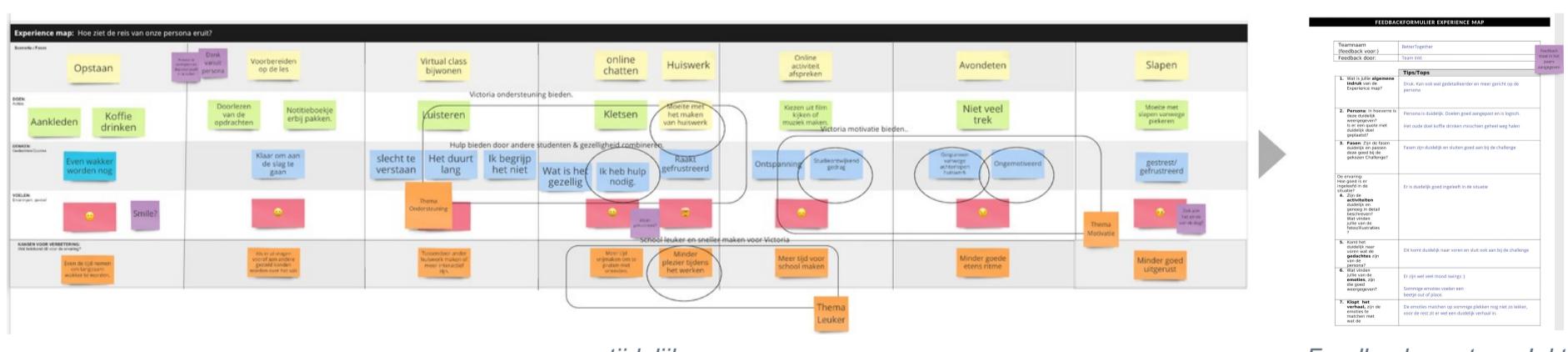
Ja, ik denk het wel. Het kan meer structuur geven

Nee

Ja, als een app goed is ontwikkeld kunnen er met bepaalde functies zoals pushnotificaties gezorgd worden dat studenten meer tijd aan hun school besteden

Jaa zeker

Experience map 2e versie na feedback:



Feedback van team Inkt

Waar zitten onze verbeterpunten en onze kansen, en hoe categoriseren we deze kansen.

Verbeterde expierience map met foto's

V
O
O
R
K
O
M

D
I
T

B
I
J

U
W

S
T
U
D
E
N
T

Design challenge: Samenwerken

Omdat het voor studenten nu veel lastiger is om samen te werken vanuit huis hebben wij gekozen voor deze design challenge. Ook omdat we zelf meer wilden leren hoe je in quarantaine goed kan samenwerken.

Experience map:

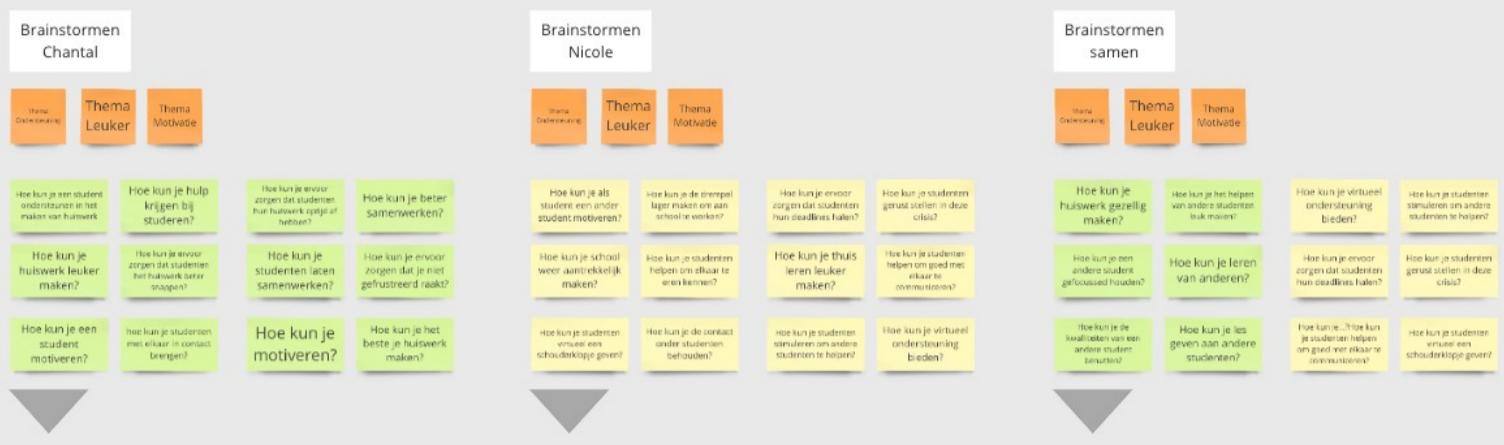
| | | | | | |
|---|--|---|--|---|---|
| | | | | | |
| | Voorbereiden op de les | Virtual class bijwonen | Online chatten & huiswerk maken | Online activiteit afspreken | |
| Doen: Aankleden en ontbijten | Doen: Lezen van de stof en de benodigde spullen pakken | Doen: Luisteren naar de les | Doen: Is gefocused op andere dingen tijdens de les | Doen: Maakt de laatste dingen met moeite af voor school | Doen: Probeert stress los te laten maar gaat moeilijk |
| Denken: Wakker worden en bijkomen | Denken: Klaar om aan de slag te gaan | Denken: Probeert zich te focussen | Denken: Vind het saai | Denken: Is bang om het vak te halen en heeft geen plezier | Denken: Ervaart angst, stress en is onrustig |
| Voelt zich: | Voelt zich: | Voelt zich: | Voelt zich: | Voelt zich: | Voelt zich: |
| Kansen: Denkt na over hoe de dag er uit gaat zien | Kansen: Vragen bedenken om die tijdens de les te stellen | Kansen: Om de les op te nemen en het later uitschrijven | Kansen: Mist de kans om goed bij de les te blijven | Kansen: is te gefrustreerd en ziet haar kansen niet | Kansen: Leert omgaan met stress |
| Thema: Ondersteuning | | Thema: Motivatie | | Thema: Leuker | |

De huidige ervaring van de student in quarantaine

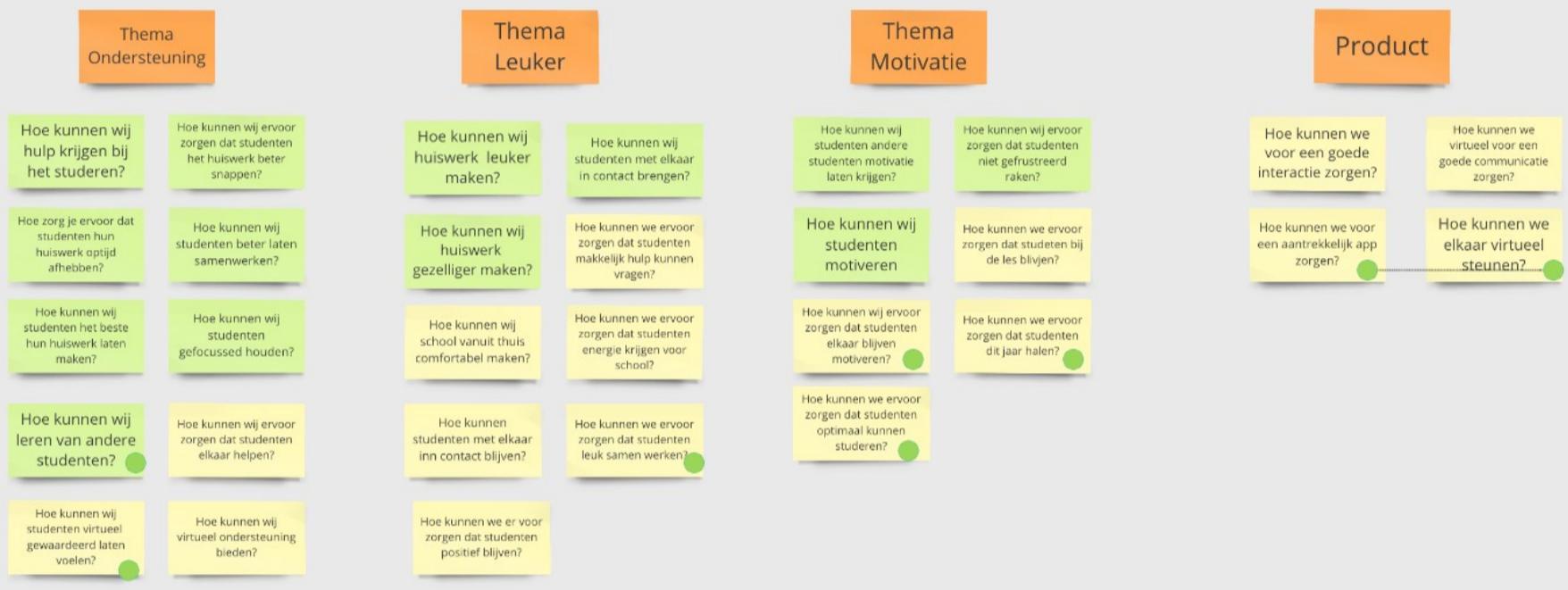
Brainstormen van de thema's in de experience map.

Experience map

1b: Brainstorm zoveel mogelijk HKJs .



1C. HKJs: Verzamel, cluster en organiseer



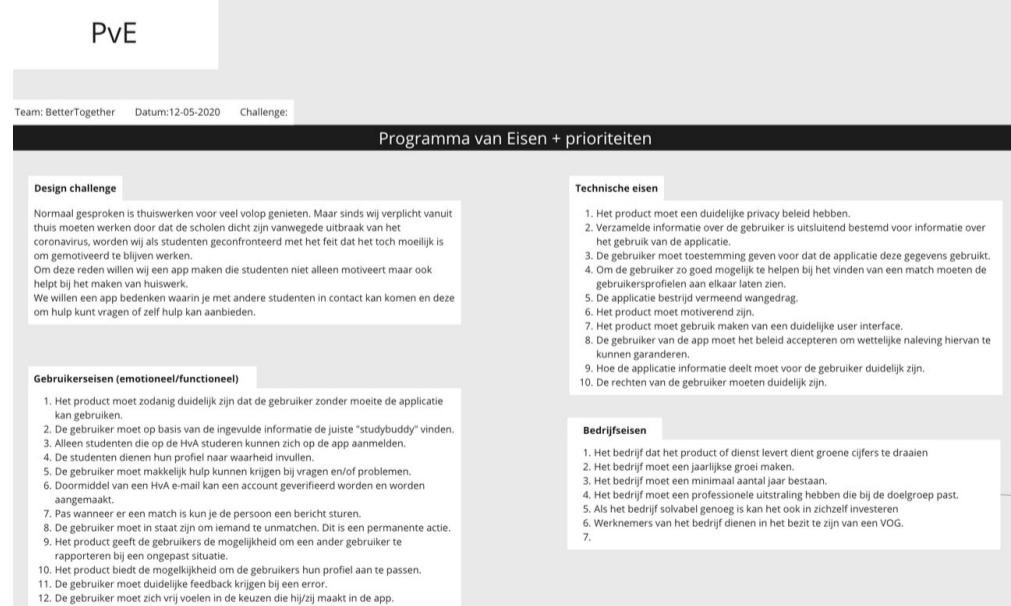
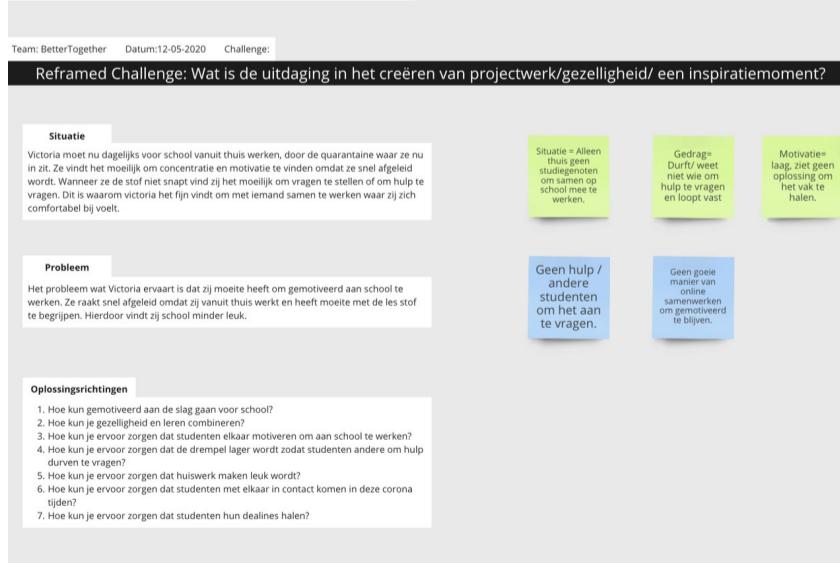
Voting dots:

In deze brainstorm challenge's mochten we helemaal los gaan met gekke vragen bedenken, de meest bijzondere vragen hebben we bedacht die wel met het thema samenwerken te maken hadden.

Hierna zijn we deze gaan sorteren op thema zodat we gemakkelijk met dot voting konden kiezen welke HKJ's het beste waren.

Frame the Design Challenge & Programma van Eisen 1e versie:

Frame the "Design Challenge"



Herframe de design challenge zodat je deze volledig begrijpt en op het juiste pad blijft waar je naartoe wilt werken.

En ons eerste programma van eisen opgesteld voor de gebruiker, de technische kant en de bedrijfskant.

Interview Resultaten

Interview

Uit de interviews is het duidelijk geworden dat de meeste studenten moeite hebben met studeren, dit is niet zo heel gek omdat nu het "normale" leven op z'n kop staat door de uitbraak van coronavirus. Veel mensen voelen zich onzeker. Wat ook naar voren is gekomen is dat de meeste studenten de gezelligheid van school missen. Ze missen vooral het samen werken en staan daarom er voor open om iemand van de HvA te leren kennen om mee samen te werken. Ook is naar voren gekomen dat de meeste studenten denken dat de motivatie hoger is om aan school te werken door dit samen met een medestudent te doen. Het is begrijpelijk dat mensen zich onzeker voelen in deze onzeker tijden en daarom denken wij dat onze app de studenten kan helpen om ze te motiveren zodat ze weer beter presteren op school.

| | | |
|--|--|--|
| <p>Zou jij ervoor openstaan om nieuwe studenten van de HvA op deze wijze te leren kennen?</p> <p>6 antwoorden</p> <p>Ja</p> <p>Ja, superleuk studiebuddy</p> <p>Poeh, dat weet ik niet helemaal zeker</p> <p>Nee</p> <p>Ja, connecties zijn belangrijk en leuk</p> <p>Ja zeker</p> | <p>Sta jij er voor open om andere studenten aan hun huiswerk/school te helpen?</p> <p>6 antwoorden</p> <p>Ja</p> <p>Zolang ik ook aan het werk moet, vind ik het prima</p> <p>Wanneer zij hier behoefté aan hebben, zeker</p> <p>Ja</p> <p>Ja, mits niet te veel</p> <p>Ik vind het heel fijn om andere te helpen</p> | <p>Zou je verlangen dat er binnenin de app ook ruimte is voor ontspanning/gezelligheid?</p> <p>6 antwoorden</p> <p>Ja dat zou wel fijn/leuk zijn</p> <p>Ja, misschien gedurende de breaks: dat er opties zijn op de app zelf</p> <p>Een virtuele borrel is altijd een goed idee</p> <p>Nee</p> <p>Jazeker!</p> <p>Ja</p> |
| <p>Heb jij als student behoefte in deze tijd aan een applicatie waarmee je online beter kan samen werken met andere studenten van de HvA?</p> <p>6 antwoorden</p> <p>Ja</p> <p>Ja dat zou wel fijn zijn</p> <p>Zeker weten, samen sterk</p> <p>Ja graag</p> <p>Ja, ik mis het contact met mijn medestudenten en zie dat de samenwerking moeilijker verloopt</p> | <p>Zou de drempel om gedemotiveerd aan school te beginnen lager zijn als je iemand had om samen aan school te werken?</p> <p>6 antwoorden</p> <p>Ja</p> <p>Ja, samen deadlines stellen en knallen</p> <p>Ja zeker</p> <p>Weet ik niet</p> <p>Ja, samen is alles leuker</p> <p>Ja zeker. Ik merk dat ik door deze thuis studie gedemotiveerd raak</p> | <p>Waar zou BetterTogether minimaal moeten bevatten voor goede samenwerking online?</p> <p>6 antwoorden</p> <p>Een soort van FaceTime tussen studenten</p> <p>Agenda of reminder met de mogelijkheden om deadlines te stellen. Videobellen, schermdelen, optie om niet gestoord te worden en optie om aan te geven dat mensen vragen stellen of jou kunnen benaderen. Dat het aangeeft dat je pauze moet houden of frisse lucht moet nemen omdat je te lang doorwerk.</p> <p>Een goed overzicht en makkelijke interactie.</p> <p>Een optie om scherm te delen, scherm over te nemen en te kunnen bellen.</p> <p>Goede chat opties, herinneringen en beloningen als je goed je best doet</p> <p>Aan een video call button</p> |

Conclusie over de interview antwoorden en vragen.

Technologisch onderzoek

| Technologie (elke student bekijkt een andere technologische trend en zoekt naar inspirerende voorbeelden) | | TEAM / teamlid: BeterToged / Chielat | |
|--|---|---|---|
| Elk team beschrijft 3 cases in een specifieke technologie/trend. Dus elk team doet onderzoek naar 3 trends en maakt per technologie een A3 | | Gekozen Technologie: | |
| Albefindelingen (zoek relevante afbeeldingen die goed laten zien wat de technologie doet) | Case 1 (een voorbeeld van jouw technologie)  | Case 2 (een voorbeeld van jouw technologie)  | |
| Bronnen: | https://www.vrscout.com/vr-gaming-vr-headset/ | https://www.vrscout.com/vr-gaming-vr-headset/ | |
| Omschrijving | Een Oculus rift is een computerlaptop die met behulp van virtual technology de illusie kan creeren dat je ergens anders bent dan in je hobbykamer. | SG is het nieuwe stationaire snellere netwerk dat wereldwijd langzaam uitgebreid wordt. | Artificial intelligence is een technologie waarbij de computer op basis van informatie probeert te denken zoals een mens. Of betrekkelijk dat de computer niet moet op de commando's van de gebruiker, maar op basis van een leerproces keuzes kan maken. |
| Wat staat er moet elkaar in verbinding? (objecten, mensen etc.) | Studenten en de omgeving van school en na te bewonen in de Virtual Reality Space. En je Oculus rift staat in verbinding met je computer of telefoon. | Studenten staan met elkaar in verbinding via computer of smart telefoon of ipad. Via SG werkt het nu allemaal soepel tegelijk en snel. | Computer met zichzelf mensen en mogelijk andere computers. |
| Welke data wordt er uitgewisseld en via welke technologie? | Videos / Audio | Video / Audio en bestanden. | Hopenlijk niet teveel data :) Denk aan privacy gevoelde data. |
| Waaronder is deze specifieke technologie interessant? | Zeker in deze corona tijd geeft het studenten het gevoel dat zij naast elkaar zitten naast elkaar kunnen wonen. Hierdoor is er veel meer een teamgevoel en zullen ook gemakkelijkere ideeën en interessante kunnen worden ontdekt. | SG is interessant voor onze doelgroep omdat heel veel studenten aangeven dat ze terren niet goed kunnen verstaan en hierdoor de stof niet goed begrijpen. SG had kunnen helpen om dit te overwinnen. De studenten kunnen nu makkelijker en beter vertaalsbaar zijn. In Studenten elkaar beter kunnen verstaren. | Om een nog betere match te automatiseren tussen studenten die elkaar goed kunnen helpen en ondersteunen. Maar die ook kwa interesse's en levensmerk goed bij elkaar passen. |
| Mogelijkheden & beperkingen? | De beperkingen van de oculus rift dat het erg duur is (500 euro), dit heeft de gemiddelde student niet even liggen. Ook ontbrekt het gevoel in een oculus rift en kunnen volwassenen er soms misselijk van worden. Mogelijkheden met oplegging en auditie van de oculus rift zijn eindeloos. | Met veel trekkende doelstellingen zoals virtual reality, overal in de wereld. Een beperking van de SG dat de prijs zijn, en ook de voorstellen van de student hier al mee om kunnen gaan. Denk aan versterkte telefoons / computers. | Mogelijkheden zijn eindeloos, beperkingen zijn: Gevaarlijke controversiële technologie waarvan nog weinig kennis is in de wereld. (staat nog redelijk in de kinderscholen.) |

Gekozen voor Virtual Reality

Gekozen voor Internet of Things

Technologisch onderzoek gedaan om onze keuze voor het definitieve concept zo breed mogelijk te maken door op zoek te gaan van wat er allemaal kan.

Marktonderzoek

Marktonderzoek

Is er vraag naar het product?

Ja, want uit onderzoek is gebleken dat de corona crisis gepaard gaat met stress en onzekerheid. Bovendien zitten veel mensen thuis op elkaar en/of zonder afleiding van de dagelijkse bezigheden. Dit alles is al moeilijk genoeg om te hanteren en dan komt je studie er nog eens boven op. Waar moet je motivatie dan van dan halen? Uit onderzoek die wij hebben gedaan doormiddel van een interview en door op het internet te zoeken, zijn wij tot conclusie gekomen dat we alleen elkaar kunnen helpen, steunen en motiveren om er samen door heen te komen.

Daarom zijn wij van mening dat een applicatie waar studenten zich kunnen aanmelden om hulp aan te bieden of om hulp te krijgen een must is in deze tijd.

Wij willen een applicatie ontwikkelen waarbij alle studenten hun behoeftes op elkaar kunnen afstemmen en zo elkaar kunnen helpen bij het maken van huiswerk of andere school werk.

Wat speelt er in mijn branche?

De wereldwijde verspreiding van het coronavirus raakt de economie in het hart. Het dagelijks leven van miljarden mensen is verstoord. Restaurants, cafés, kappers etc. moeten hun deuren gesloten houden. Gelukkig staat de virtuele wereld nooit stil en is er altijd ruimte voor vernieuwende ideeën. Om deze komt onze applicatie goed van pas omdat mensen nu juist behoeften hebben om andere mensen om hun heen te hebben. De applicatie kan natuurlijk ook na de corona crisis kan gebruikt worden omdat er altijd mensen zijn die hulp nodig hebben bij bepaalde schoolvakken of juist hun hulp willen aanbieden.

Concurrenten/vergelijkbare applicaties

Uit onderzoek hebben wij niet een andere applicatie kunnen vinden die ongeveer hetzelfde concept heeft als die van ons. Wel hebben we applicaties of websites gevonden die mensen de mogelijkheid bieden om met elkaar te communiceren. Maar er wordt niet de mogelijkheid gegeven om andere mensen te ontmoeten die de studenten kunnen helpen of zelf hulp kunnen aanbieden.

1. <https://discord.com/>
2. <https://www.bongolearn.com/>
3. <https://www.skype.com/nl/>
4. <https://www.proofhub.com/>

Marktonderzoek gedaan zodat we op de hoogte zijn van wat er allemaal speelt bij onze concurrenten en onszelf.

Week 3

Programma van Eisen Verbeterde Versie + met MosCoW:

PvE

Team: BetterTogether Datum:12-05-2020 Challenge:

Programma van Eisen + prioriteiten

Design challenge

Normaal gesproken is thuiswerken voor veel volop genieten. Maar sinds wij verplicht vanuit thuis moeten werken door dat de scholen dicht zijn vanwege uitbraak van het coronavirus, worden wij als studenten geconfronteerd met het feit dat het toch moeilijk is om gemotiveerd te blijven werken.
Om deze reden willen wij een app maken die studenten niet alleen motiveert maar ook helpt bij het maken van huiswerk.
We willen een app bedenken waarin je met andere studenten in contact kan komen en deze om hulp kunt vragen of zelf hulp kan aanbieden.

Gebruikerseisen (emotioneel/functioneel)

1. Het product moet bruikbaar zijn voor alle studenten van de HvA.
2. De gebruiker moet op basis van de ingevulde informatie de juiste "studybuddy" kunnen vinden.
3. Alleen studenten die op de HvA studeren kunnen zich op de app aanmelden.
4. De gegevens die de studenten opgeven moeten controleerbaar zijn?
5. De studenten dienen hun profiel naar waarheid in te vullen.
6. De gebruiker moet gemakkelijk hulp kunnen krijgen bij vragen en/of problemen.
7. Accounts moeten geverifieerd worden zodat er alleen studenten gebruik maken van de app.
8. Pas wanneer er een match is kun je de persoon een bericht sturen.
9. De gebruiker moet in staat zijn om iemand te unmatchen. Dit is een permanente actie.
10. Het product moet de optie geven om gebruikers een andere gebruiker te kunnen rapporteren bij een ongepast situatie.
11. Het product moet de mogelijkheid bieden om de gebruikers hun profiel aan te laten aanpassen.
12. De gebruiker moet feedback krijgen bij een error.
13. De gebruiker moet zich vrij voelen in de keuzes die hij/zij maakt in de app.

Technische eisen

1. Het product moet een duidelijke privacy beleid hebben.
2. Verzamelde informatie over de gebruiker is uitsluitend bestemd voor informatie over het gebruik van de applicatie.
3. De gebruiker moet toestemming geven voor dat de applicatie deze gegevens gebruikt.
4. Om de gebruiker zo goed mogelijk te helpen bij het vinden van een match moeten de gebruikersprofielen aan elkaar laten zien.
5. De applicatie bestrijd vermeend wangedrag.
6. Het product moet motiverend zijn.
7. Het product moet gebruik maken van een duidelijke user interface.
8. De gebruiker van de app moet het beleid accepteren om wettelijke naleving hiervan te kunnen garanderen.
9. Hoe de applicatie informatie deelt moet voor de gebruiker duidelijk zijn.
10. De rechten van de gebruiker moeten duidelijk zijn.

Bedrijfseisen

1. Het bedrijf moet genoeg verdienen om bestaanbaar te blijven.
2. Het bedrijf moet een jaarlijkse groei maken.
3. Het bedrijf moet toekomstbestendig zijn.
4. Het bedrijf moet een professionele uitstraling hebben die bij de doelgroep past.
5. Het bedrijf moet correct omgaan met de informatie die de studenten delen binnen de app.
6. Werknemers van het bedrijf dienen in het bezit te zijn van een VOG.
7. Het bedrijf dient maatschappelijk verantwoord te zijn voor de informatie die openbaar gemaakt wordt binnen de app.

PvE

Team: BetterTogether Datum:12-05-2020 Challenge:

Programma van Eisen + prioriteiten

Design challenge

Normaal gesproken is thuiswerken voor veel volop genieten. Maar sinds wij verplicht vanuit thuis moeten werken door dat de scholen dicht zijn vanwege uitbraak van het coronavirus, worden wij als studenten geconfronteerd met het feit dat het toch moeilijk is om gemotiveerd te blijven werken.
Om deze reden willen wij een app maken die studenten niet alleen motiveert maar ook helpt bij het maken van huiswerk.
We willen een app bedenken waarin je met andere studenten in contact kan komen en deze om hulp kunt vragen of zelf hulp kan aanbieden.

Gebruikerseisen (emotioneel/functioneel)

1. Het product moet bruikbaar zijn voor alle studenten van de HvA. **M**
2. De gebruiker moet op basis van de ingevulde informatie de juiste "studybuddy" kunnen vinden. **M**
3. Alleen studenten die op de HvA studeren kunnen zich op de app aanmelden. **S**
4. Het moet navolgbaar zijn welke kwaliteit de student bezit. **C**
5. De gebruiker moet hulp kunnen krijgen bij vragen en/of problemen. **S**
6. Accounts moeten geverifieerd worden zodat er alleen studenten gebruik maken van de app. **C**
7. Pas wanneer er een match is kun je de persoon een bericht sturen. **S**
8. De gebruiker moet in staat zijn om iemand te unmatchen. Dit is een permanente actie. **M**
9. De gebruiker moet in staat zijn om met meerdere studenten te kunnen samenwerken. **M**
10. Het product moet de mogelijkheid bieden om de gebruikers hun profiel aan te laten aanpassen. **C**
11. De gebruiker moet feedback krijgen bij een error.
12. De gebruiker moet zich vrij voelen in de keuzes die hij/zij maakt in de app.
13. Het product moet minimaal een uur per week in de app online zijn. **W**
14. Het werk moet transparant zijn wat ingeleverd wordt. **W**

Technische eisen

1. Het product moet zich houden aan de AVG privacy-wet **M**
2. Verzamelde informatie over de gebruiker is uitsluitend bestemd zijn voor gebruik **M** binnen de applicatie.
3. De gebruiker moet toestemming geven voor dat de applicatie deze gegevens gebruikt.
4. Om de gebruiker zo goed mogelijk te helpen bij het vinden van een match moet de gebruikersprofielen aan elkaar laten zien. **M**
5. De applicatie moet wangedrag kunnen detecteren en dit kunnen moderaten. **C**
6. De applicatie moet bruikbaar zijn voor android en IOS **S**
7. Het product moet gebruik maken van een HvA stijl user interface. **S**
8. De gebruiker van de app moet het beleid accepteren om wettelijke naleving hiervan te kunnen garanderen. **M**
9. Hoe de applicatie informatie deelt moet voor de gebruiker duidelijk zijn. **S**
10. De rechten van de gebruiker moeten weergegeven worden. **S**

Bedrijfseisen

1. Het moet aansluiten bij de normen en waarden van de Hogeschool Amsterdam. **M**
2. Het bedrijf moet beschermd zijn tegen uitspraken van gebruikers. **M**
3. Het bedrijf moet in de beste interesse handelen van de studenten. **M**
4. Het bedrijf moet correct omgaan met de informatie die de studenten delen binnen de app. **M**
5. Werknemers van het bedrijf dienen in het bezit te zijn van een VOG. **C**
6. Het bedrijf dient maatschappelijk verantwoord te zijn voor de informatie die openbaar gemaakt wordt binnen de app. **S**
7. Het bedrijf moet studenten ondersteunen met de app **M**

Gebruik gemaakt van de Moscow methode, welke eisen zijn must have's. Welke eisen zijn should have's, welke eisen zijn could have. En welke eisen kunnen eventueel vervallen en zijn dus want to have's.

Reframed Challenge Verbeterde Versie:

Frame the "Design Challenge"

Team: BetterTogether Datum: 12-05-2020 Challenge:

Reframed Challenge: Wat is de uitdaging in het creëren van projectwerk/gezelligheid/ een inspiratiemoment?

Situatie

Victoria moet nu dagelijks voor school vanuit thuis werken, door de quarantaine waar ze nu in zit. Ook ervaart zij veel moeilijkheden bij het samenwerken met andere studenten. Want deze kan zij niet goed verstaan of ze zijn niet bereikbaar en komen telaat. Ze vindt het moeilijk om zich te concentreren en om motivatie te vinden omdat ze snel afgeleid wordt. Wanneer ze de stof niet snapt vind zij het moeilijk om vragen te stellen of om hulp te vragen. Dit is waarom Victoria nu erg veel pickert en niet de opdrachten afmaakt voor haar project.

Situatie = Alleen thuis geen studiegenoten om samen op school mee te werken.

Gedrag= Durft/ weet niet wie om hulp te vragen en loopt vast

Motivatie= laag, ziet geen oplossing om het vak te halen.

Probleem

Het probleem wat Victoria ervaart is dat zij moeite heeft om gemotiveerd aan school te werken. Ze raakt snel afgeleid omdat zij vanuit thuis werkt en heeft moeite met de les stof te begrijpen. Hierdoor vindt zij school minder leuk.

Geen hulp / andere studenten om het aan te vragen.

Geen goede manier van online samenwerken om gemotiveerd te blijven.

Oplossingsrichtingen

1. Hoe kun je gemotiveerd aan de slag gaan voor school?
2. Hoe kun je gezelligheid en leren combineren?
3. Hoe kun je ervoor zorgen dat studenten elkaar motiveren om aan school te werken?
4. Hoe kun je ervoor zorgen dat de drempel lager wordt zodat studenten anderen om hulp durven te vragen?
5. Hoe kun je ervoor zorgen dat huiswerk maken leuk wordt?
6. Hoe kun je ervoor zorgen dat studenten met elkaar in contact komen in deze corona tijden?
7. Hoe kun je ervoor zorgen dat studenten hun deadlines halen?

Frame de design challenge nagekeken en verbeterd waar mogelijk na de verkregen feedback.

Feedback:

Feedbackformulier Programma van eisen

Voor: BetterTogether

Door: De Homeschoolers

| | Ja/nee | Wat vind je ervan / Waarom? Geef Tips&Tops |
|--|---|--|
| Is de design challenge geformuleerd? | Ja / <input checked="" type="radio"/> Nee | Feedback: Uit het studieblad vonden wij niet goed op te halen welke design challenge jullie hadden gesteld. Alleen uit de laatste blad voorstellen wie het kunnen halen, maar dit trogt wel voor verwarring. |
| Hebben de eisen betrekking op het product? (en niet op bijv. de gebruiker, of iets anders) | Ja <input checked="" type="radio"/> Nee | Feedback: Je moet duidelijk omtrent de eisen hebben dat het gaat over een product, een applicatie in dit geval. Alleen die eisen die onder het kopje 'bedrijf' staan zijn soms een beetje vag. Het product moet aansluiten bij het bedrijf en niet anderzins bijvoorbeeld JPO. |
| Zijn het volzinnen? | Ja <input checked="" type="radio"/> Nee | Feedback: De eisen zijn volzinnen. |
| Zijn de eisen eenduidig en specifiek genoeg verwoord? (gaat het over 1 onderwerp, geen vage termen als makkelijk, duidelijk, snel, handig etc.) | Ja / <input checked="" type="radio"/> Nee | Feedback: Bij sommige eisen staan nog woorden als 'Makkelijk' en 'Duidelijk' (deze komt het meest voor). Deze moeten nog gedefinieerd worden. Verder staat er bij de gebruikers eisen 'de gebruiker moet' terwijl er moet staan 'de gebruiker wil ...' |
| Zijn de eisen toetsbaar? | Ja / <input checked="" type="radio"/> Nee | Feedback: Sommige eisen zijn toetsbaar andere niet. Je kan niet toetsen of een app motiverend is. Je kunt wel toetsen dat gebruikers de juiste studiebuddy vinden. |
| Zijn de eisen echt noodzakelijk, of meer wensen? Geef dan aan: Het is gewenst dat... | Ja / <input checked="" type="radio"/> Nee | Feedback: Sommige eisen zijn noodzakelijk, bijvoorbeeld 4 van gebruikerssen en 8 van technische sen. Voor de rest zijn ze wel noodzakelijk. |

bedankt ^^\n

Feedback van BetterTogether ontvangen op onze eisen, en feedback extra gevraagd nog door T. Bijen. Advies gekregen om beter in ons achterhoofd te houden wie onze opdrachtgever is (hva).

Klassiek brainstormen:

Copy of Oefening 1: Klassiek brainstormen

Hoe kun je...?

Door humor
Door prijzen te geven om behalen te kunnen dat studenten leuk samen werken.
Door beloningen te geven die leiden tot samenwerken.

Door elkaar te hanteren aan deadline. Door elkaar te helpen om te praten.

Door elkaar kado's te schenken! Door elkaar te motiveren.

Door elkaar te helpen om te praten.

Klassiek-chattal.

Hoe kunnen wij ervoor zorgen dat studenten elkaar blijven motiveren?

Door elkaar te hanteren aan deadline. Door elkaar te helpen om te praten.

Door elkaar kado's te schenken! Door elkaar te helpen om te praten.

Door elkaar te helpen om te praten.

Hoe kunnen wij virtueel ondersteuning bieden?

Door als beloeding te hanteren door oplossingen te bieden.

Door als beloeding te hanteren door oplossingen te bieden.

Door als beloeding te hanteren door oplossingen te bieden.

Door match suggesties te doen.

Door deadline herinneringen.

Lysante student ook cmD wil ze helpen?

Door elkaar te helpen om te praten.

New Product Development

- 1. virtueel schaaktoernooi
 - Door elkaar te stemmen
 - Door elkaar agenda te regelen
 - Door elkaar standpunten te spreken en elkaar herhalen wat ze gaan doen
 - Door een soort welschap te stellen die je herhaalt bij een ander te checken
 - virtuele high five te geven
 - Door virtueel werkruimte in elkaar op te bouwen
 - Door duidelijk je probleem aan te geven
 - Door verschillende mensen met elkaar te worden
- 2. virtuele communicatie
 - Door elkaar te hanteren aan deadline. Door elkaar te helpen om te praten.
 - Door elkaar kado's te schenken! Door elkaar te helpen om te praten.
 - Door elkaar te helpen om te praten.
- 3. virtuele high five te geven
 - Door elkaar te hanteren aan deadline. Door elkaar te helpen om te praten.
 - Door elkaar kado's te schenken! Door elkaar te helpen om te praten.
 - Door elkaar te helpen om te praten.

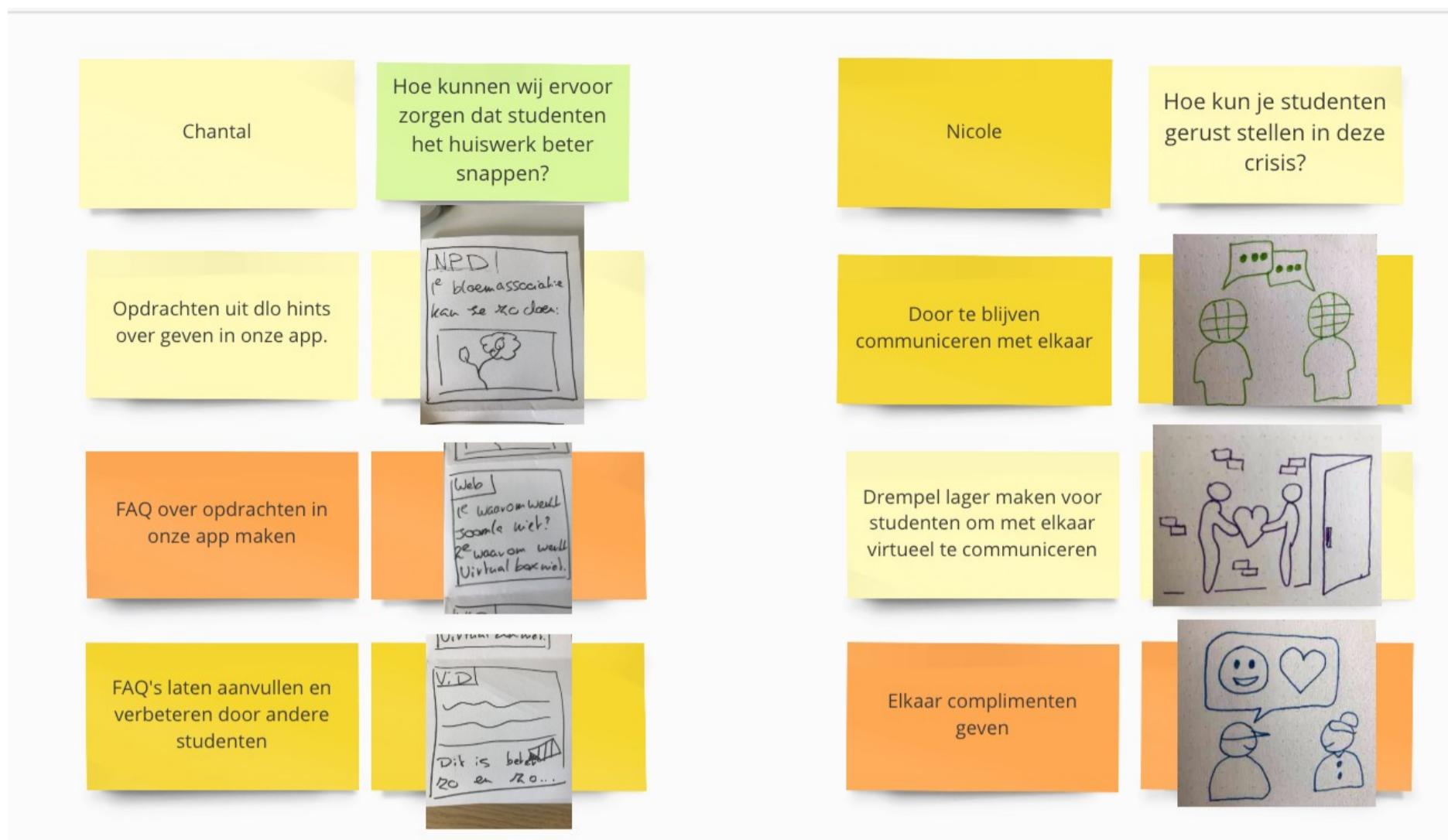
Klassiek brainstormen is een instrument wat in veel organisaties wordt toegepast om te komen op nieuwe oplossingen en creatieve ideeën. De nadruk ligt hier vooral op kwantiteit en niet kwaliteit.

Voor een klassieke brainstorm is de grootte van de groep mensen nodig om te kunnen starten.

Ook is het belangrijk dat er mensen aanwezig zijn met verschillende soorten kennis en kunnen.

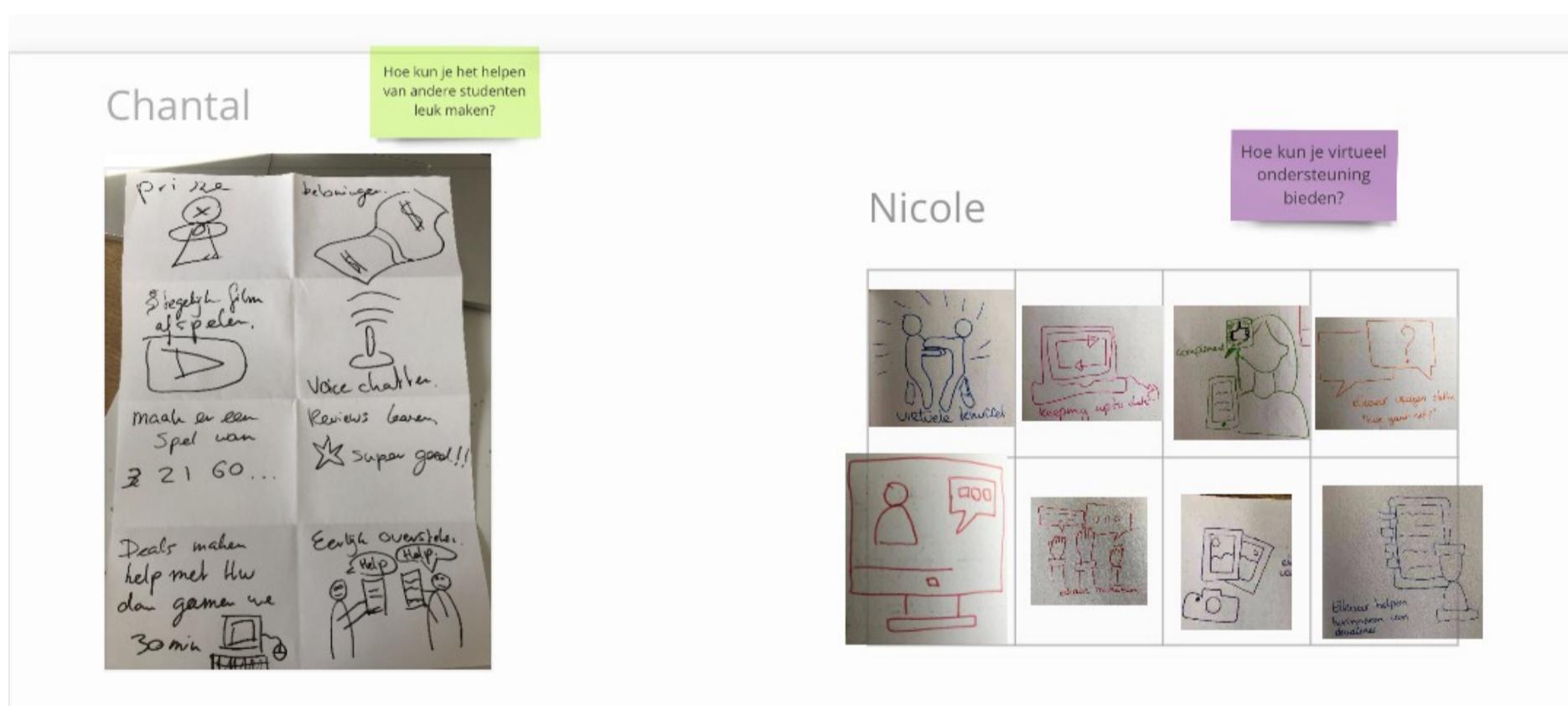
Dus voor het klassiek brainstormen hebben wij samen gewerkt via discord en onze ideeën gedeeld.

Brainwriting:



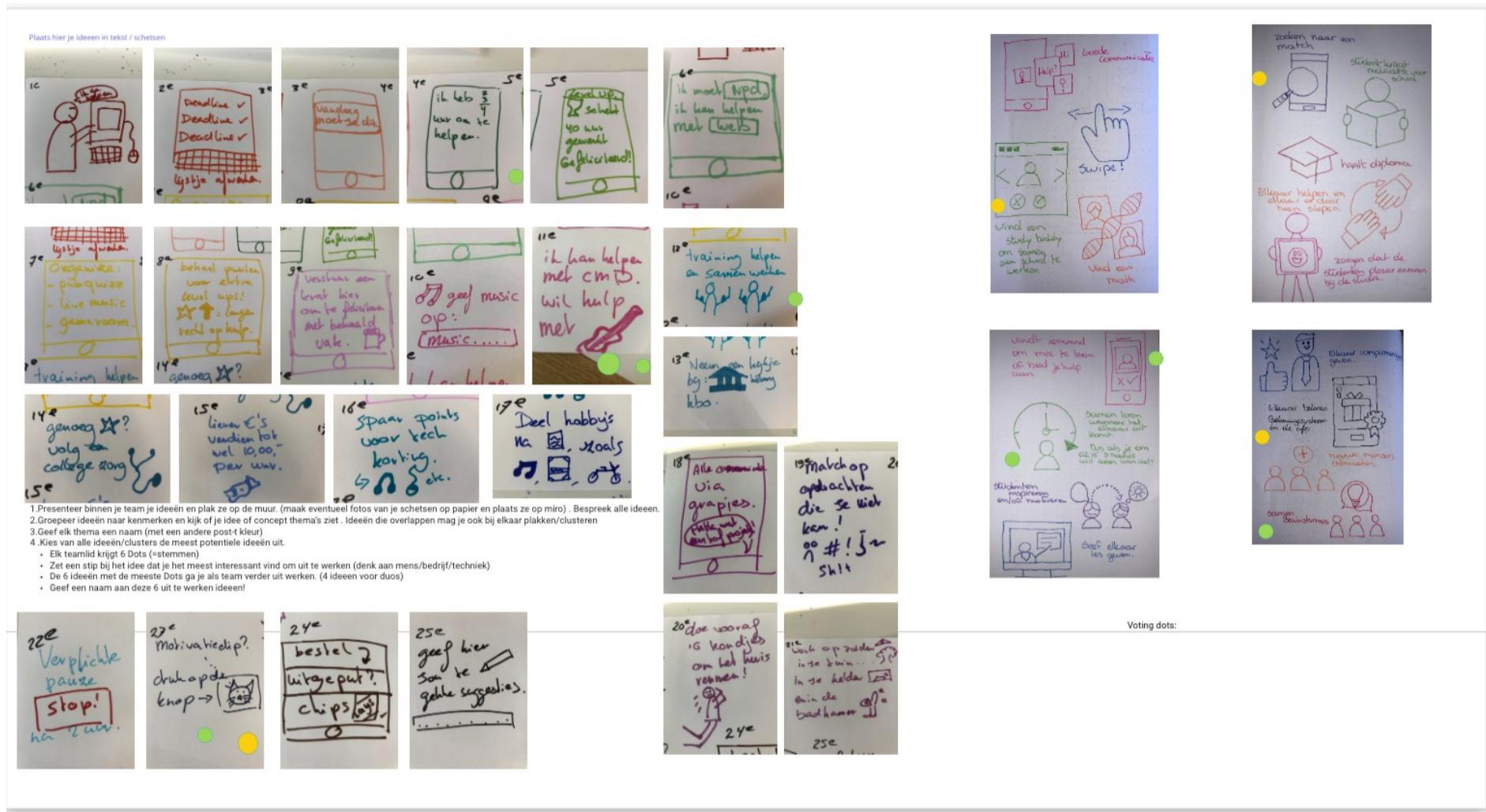
In brainwriting is het van belang dat we voortborduren op ideeën van de ander, we hebben dus gekozen uit verschillende HKJ's en de antwoorden hierop uitgewerkt in 3 oplossingen.

Crazy Eight:



In onze crazy eight hebben we samen een timer gezet van 8 minuten en zijn we aan een stuk door losgegaan met alles op te schrijven wat er maar in ons hoofd opkwam. Het verassende was dat ik nooit gedacht had dat dit zou werken, maar ik achteraf toch 8 ideeën had waar ik anders nooit op gekomen was.

30-50 ideeën Clusteren en Dot voting:



Hier zijn we onze 30-50 ideeën gaan clusteren in thema's en uit zoeken welke wij de aller beste vinden met behulp van de dot voting methode. dit zijn de ideeën waar we uiteindelijk verder mee gegaan zijn. Behalve de motivatie break dierknuffelknop. Omdat onze focus lag bij het samenwerken en niet het nemen van breaks hebben we die later laten vallen.

Oefening 5, kies 6 Ideeën:

| IDEE | WAT? | WIE? |
|--------------------------|---|---------|
| 1. Dier motivatie dip | Een huisdier-timeout voor tijdens voor motivatie | Chantal |
| 2.Belongings systeem app | Verdien beloningen wanneer je studenten helpt. | Allebei |
| 3.Gegevens | Wat is er nodig om een account aan te maken? | Nicole |
| 4.Match | Wat voor gegeven zijn er nodig om een juiste match te vinden? | Nicole |

Bij deze oefening moesten we 6 (of 4 in duo's) pakken en hier verder over uitschrijven om te zien wat nodig is om deze ideeën te realiseren en wie dat gaat doen.

Week 4

4 Concepten door Nicole en Chantal

Team: BetterTogether Datum: 19-05-2020 Challenge: samenwerken

Ideekaart

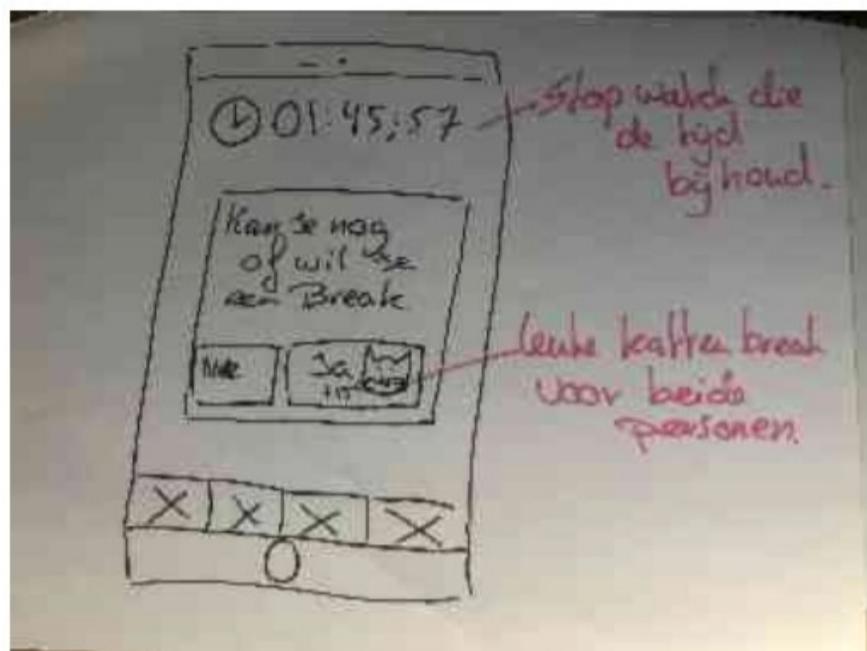
Titel:

Catchy name or tagline!

1. Dier motivatie dip
Beschrijving

Beschrijf je idee met tekeningen en woorden

Mensen zijn aan het samenwerken via de online dienst waar ze ook in voicechatten. Op het moment dat ze langer bezig zijn dan dat ze van te voren hadden ingesteld krijgen ze een melding of ze nog productief doorkunnen werken of een huisdierenbreak willen. Dit zou uiteraard ook een wandelbreak of sportbreak kunnen zijn maar dit zal dan gespecificeerd worden op welke interesse de student opgeeft. Mocht de student aangegeven geen interesse te hebben in een eenzame break is er ook een optie mogelijk om te denken aan een oculus rift break.


Student: Chantal Valk
Namen

Mens & Wenselijkheid

Wat zijn de voordelen voor de gebruiker?

De voordelen van de gebruiker zijn het helpen bij:
 -Productief werken met een hoge kwaliteits factor.
 -Beschermen tegen een burn out.
 -Stress laag te houden door regelmatig breaks te nemen.

Combineren van een break met een oculus rift kan ervoor zorgen dat onderling de band beter wordt, en de samenwerking daarna ook beter gaat.

Techniek & Haalbaarheid

Hoe werkt het? Wat zijn de technische uitdagingen voor dit idee?

-De technische werking van deze techniek is doormiddel van een interesse wordt er een keuze gemaakt in het soort break wat automatisch wordt aangeraden.
 -Dit is goed te programmeren en geeft geen grote uitdaging voor dit idee technisch.
 -Oculus rift is moeilijk te programmeren en is binnen dit project niet haalbaar maar leuk voor de toekomst.

Bedrijf & Levensvatbaarheid

Wat zijn de voordelen voor het bedrijf?

De voordelen voor het bedrijf zijn:

- Studenten blijven langer hun app gebruiken omdat ze niet gefrustreerd raken.
- Studenten met een hogere energiefactor helpen elkaar beter en werken beter samen, waardoor de kwaliteit van het werk hoog blijft in de app.

Team: BetterTogether Datum: 19-05-2020 Challenge: samenwerken

Ideekaart

Titel:

Catchy name or tagline!

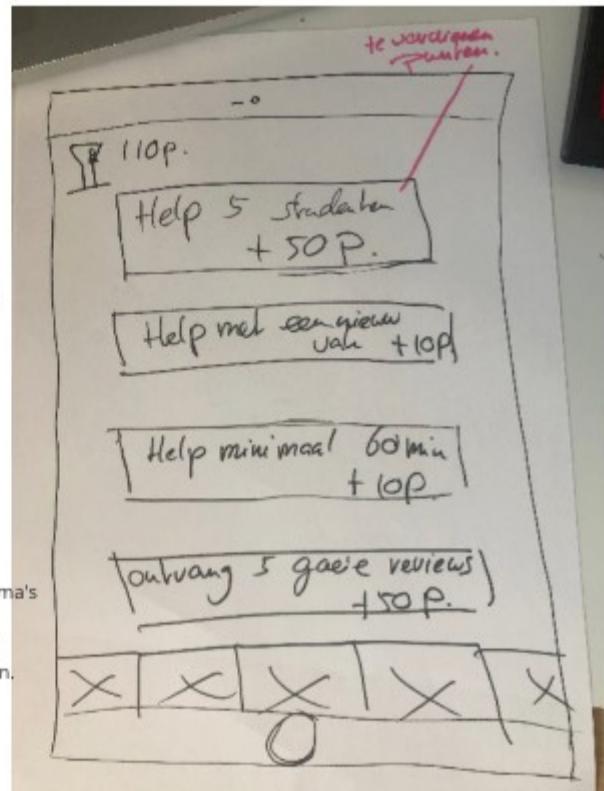
2.Beloningssysteem app
Beschrijving

Beschrijf je idee met tekeningen en woorden

De studenten kunnen beloningen verdienen op het moment dat ze andere studenten helpen. En op het moment dat ze nieuwe vakken proberen te leren en te helpen. Als ze een bepaald minimum aantal uren geholpen hebben krijgen ze extra punten.

Op het moment dat studenten willen samenwerken krijgen ze een overzicht te zien met eventuele matches en kunnen ze op basis van het niveau wat ze verwachten nodig te hebben al een inschatting maken of de andere student een goede match is om mee samen te werken.

Ook is het belangrijk bij dit idee dat er een stukje internet of things achterzit, zodat alle programma's met elkaar kunnen communiceren en dat het veel gemakkelijker wordt om samen te werken voor studenten.


Student: Chantal Valk
Namen

Mens & Wenselijkheid

Wat zijn de voordelen voor de gebruiker?

-Het voordeel voor de gebruiker is dat het beloningssysteem de gebruiker motiveert om meer samen te werken met andere studenten.
 Omdat zij in deze app daar punten mee kunnen verdienen.
 -Ook heeft het als voordeel dat er al snel te zien is of een student geschikt is om mee samen te werken omdat wanneer ze veel actief zijn op de app hoger in de ranglijst staan.

Techniek & Haalbaarheid

Hoe werkt het? Wat zijn de technische uitdagingen voor dit idee?

De haalbaarheid voor een beloningssysteem is vrij hoog. Het inbouwen van een reviews systeem in de app is gemakkelijk. En het bijhouden van een punten systeem ook, echter zou met een punten systeem in theorie misschien gefraudeerd kunnen worden en daardoor zijn admins of moderators hierin onmisbaar.

- Internet of things staat nog redelijk nieuw in de kinderschoenen en is lastig te implementeren binnen deze techniek.

Bedrijf & Levensvatbaarheid

Wat zijn de voordelen voor het bedrijf?

Voordelen voor het bedrijf zijn dat studenten langer en meer op de app samenwerken.
 Omdat als zij samenwerken via de telefoon toch weer een extra motivatie hebben om deze app erbij te pakken omdat zij hiermee punten kunnen verdienen.

Team: BetterTogether Datum: Challenge: Samenwerken

Ideekaart

Titel: 3. Gegevens

Beschrijving
Beschrijf je idee met tekeningen en woorden

Wanneer een student zich aanmeldt bij BetterTogether dan moet de student verschillende vragen en gegevens invullen zodat de applicatie de juiste match voor de student kan vinden.

De eerste stap in het aanmeldproces is het invullen van de HvA e-mail adres. Zonder een geldige HvA e-mail adres kan de student zich niet aanmelden op de applicatie. Wanneer de HvA e-mail adres wordt ingevoerd krijgt de student direct een verificatiecode zodat de student zijn account wordt geactiveerd.

Vervolgens krijgt de student een scherm te zien met de huisregels van BetterTogether.

Hieraan moet de student persoonlijke informatie invullen zodat om die zoekopdracht zo optimaal mogelijk te maken.

Vraag 1:
Wat is je naam?

Vraag 2:
Wat is je geboortedatum?

Vraag 3:
Wat je geslacht?
Dit vraag is belangrijk omdat sommige studenten zich bijvoorbeeld comfortabeler kunnen voelen bij hetzelfde geslacht en daarom is het belangrijk om dit aan te geven.

Vraag 4:
Naam opleiding? Hier wordt ook de opleiding vermeld.

Vraag 5:
Een foto van de student wat op haar/his profiel komt.

Vraag 6:
De student krijgt twee opties te zien. De eerste optie is: Ben je op zoek naar hulp? De tweede optie is: Wil je hulp aanbieden?

Vraag 7:
De student kan een klein stukje tekst schrijven waarin de student over zichzelf vertelt. De student kan hier bijvoorbeeld opschriften in welke vakken hij/zij het beste in kunnen helpen of hulp in zoeken.

Student:
Namens

Mens & Wenselijkheid
Wat zijn de voordelen voor de gebruiker?

De voordelen voor de gebruiker zijn:

- Motivatie
- Hulp
- Steun
- Leert nieuwe studenten kennen
- Deadlines zijn haalbaar
- Heeft iemand om mee te sparren

Techniek & Haalbaarheid
Hoe werkt het? Wat zijn de technische uitdagingen voor dit idee?

Doormiddel van informatie kan de student de juiste study buddy vinden.

Bedrijf & Levensvatbaarheid
Wat zijn de voordelen voor het bedrijf?

De studenten gebruiken dagelijks de applicatie. De student is meer vaker bezig met school.

Van Nicole

Team: _____ Datum: _____ Challenge: _____

Ideekaart

Titel: 4. Match

Beschrijving
Beschrijf je idee met tekeningen en woorden

Om de juiste match te vinden moeten studenten een duidelijke omschrijving geven van hunzelf. Vooral goed aangeven wat ze precies willen. Zoals: Waarin heb je hulp nodig? Bij welke vakken wil je geholpen worden? Of Waarin wil je hulp aanbieden? Of misschien kunnen studenten ook aangeven op welke dagen zij kunnen helpen of hulp kunnen ontvangen.

Student:
Namens

Mens & Wenselijkheid
Wat zijn de voordelen voor de gebruiker?

De studenten kan nieuwe mensen leren kennen. Voelt zich niet meer eenzaam. Heeft iemand om mee te praten. Krijgt meer zin om aan school te werken.

Techniek & Haalbaarheid
Hoe werkt het? Wat zijn de technische uitdagingen voor dit idee?

Door dat de interface erg simpel wordt kan de student snel en makkelijk een study maatje vinden om mee samen te werken. Je swiped naar links als de student niets voor je kan betekenen. Je swiped naar rechts om een match met de andere persoon te krijgen. De andere student krijgt een bericht en als die het ook leuk lijkt om samen te werken dan wordt het een match en kunnen jullie in de chat met elkaar praten.

Bedrijf & Levensvatbaarheid
Wat zijn de voordelen voor het bedrijf?

Studenten gaan meer aan school werken. Studenten halen hun vakken. Studenten studeren weer met plezier.

Van Nicole

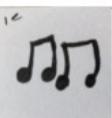
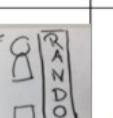
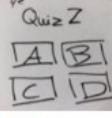
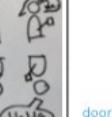
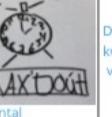
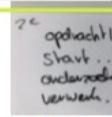
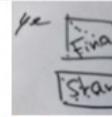
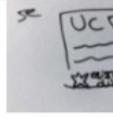
Morfologische kaart 1e & 2e versie:

Copy of Oefening 1: Morfologische kaart

Plaats hier je huiswerk!

Team: BetterTogether Datum: 20-05-2020

Morfologische kaart

| Samenwerken | Deelfunctie: Znw + ww | Oplossing 1 Schets & tekst | Oplossing 2 Schets & tekst | Oplossing 3 Schets & tekst | Oplossing 4 Schets & tekst | Oplossing 5 Schets & tekst |
|--|---|--|---|--|---|--|
| Hoe kunnen we ervoor zorgen dat studenten leuk samen werken? | 1 Studenten leuk laten samenwerken |  muiziek op de achtergrond draaien |  spelletjes in de app laten doen om het aan te halen | Een snelle stoelenwissel met andere studenten als tff niet gaat. |  Een x in de week een pubquiz organiseren in de samenwerkingsoor |  elkaar om het uur laten wisselen van type huiswerk |
| Hoe kunnen wij ervoor zorgen dat studenten elkaar blijven motiveren? | 2 Studenten elkaar blijvend motiveren |  Een agenda met deadlines in de app aan te maken |  Met een oculus rift meekijken hoe de ander tekent / schrijft. | Tegelijkertijd samenwerken in grotere groepen +4 |  door een maximaal aantal uren per week in te stellen |  door een hoge kwaliteit te houden van hulpstudenten |
| Hoe kunnen wij virtueel ondersteuning bieden? | 3 Virtueel ondersteuning geven |  door als moderator beschikbaar te zijn voor vragen |  door de opdrachten uit te leggen op een FAQ | Door bijlesklasjes te organiseren |  door goedgekeurde voorbeelden te tonen. |  door direct hw tips te kunnen plaatsen in de app |
| Hoe kunnen wij ervoor zorgen dat studenten hulp krijgen bij het maken van huiswerk? | 4 Hulp krijgen bij huiswerk |  door eerst in contact te komen |  door een platform aan te bieden waar dit mogelijk is. | Door studenten te motiveren om elkaar te helpen |  door studenten aan te moedigen om hulp te vragen |  door studenten aan te moedigen om hulp aan te bieden |
| Hoe kunnen we studenten bij elkaar brengen om elkaar te ondersteunen? | 5 Studenten steunen elkaar virtueel |  door een goede app aan te bieden |  door de app aantrekkelijk te maken | Makkelijke interface zodat de student de app makkelijk kan gebruiken |  communiceren door middel van VR |  door een belangfunctie te implicieren in de app |
| Hoe kunnen we het contact onder studenten behouden ondanks de corona crisis (om samen aan school te werken?) | 6 Studenten blijven in contact met elkaar |  ruimte in VR die op een klaslokaal lijkt waar studenten samen kunnen leren |  ruimte in VR aanbieden waar ze kunnen relaxen | Ruimte aanbieden in de applicatie waar de studenten spelletjes kunnen spelen |  ruimte aanbieden in VR waar studenten in een cafe zit om een relax gevoel na te boosten |  puntenstelsel gebruiken om studenten te motiveren om contact met elkaar te zoeken. |



In de morfologische kaart hebben we onze 30 oplossingen in bedacht, aan de hand van onze deel functionaliteiten. Nadat we deze morfologische kaart gemaakt hadden hebben wij gekozen voor onze leukste ideeën en deze geïmplementeerd in onze eindconcepten.

Week 5

Onze 3 concepten na de morfologische kaart:

Concept 1: Gameon

Concept - beschrijving: De studenten kunnen samen werken thuis om te leren. De studenten kunnen samen werken om meer motivatie te krijgen. De studenten kunnen samen werken om meer interactie te krijgen. De studenten kunnen samen werken om meer sociale contacten op te bouwen. De studenten kunnen samen werken om meer plezier te hebben.

Mens & Wenselijkheid:

- Een groot voordeel is dat de gebruiker hulp krijgt bij het maken van zijn/haar huiswerk.
- Een ander voordeel is dat de gebruiker extra gemotiveerd is om de app te gebruiken vanwege het spelletjes element.

Techniek & Haalbaarheid:

- Technische uitdagingen zijn: Een plek in maken voor een game. Een game vinden die rechtermuur is voor onze app.

Bedrijf & Levensvaardigheden:

- Voordeel is dat de HVA zijn: Meer studenten halen goede deadlines. Studenten leren meer sociale contacten opbouwen. Studenten zijn minder gestrest.

Concept - 3 panel storyboard:

| Student | Chantal & Nicole | Bedrijf: |
|---------------|---------------------------|--------------|
| Titel: Gameon | Persona: Chantal & Nicole | Bedrijf: HVA |
| | | |
| | | |

Concept 2: Oculusriften

Concept - beschrijving: De studenten kunnen samen werken thuis om te leren. De studenten kunnen samen werken om meer motivatie te krijgen. De studenten kunnen samen werken om meer interactie te krijgen. De studenten kunnen samen werken om meer sociale contacten op te bouwen. De studenten kunnen samen werken om meer plezier te hebben.

Mens & Wenselijkheid:

Het nieuwe samen werken vanuit thuis doormiddel van VR is voor de studenten van deze tijd hard nodig. Doordat de motivatie en inspiratie van de studenten omlaag gaat omdat ze vaak alleen vanuit hun kamer moeten werken raken de studenten vaak in een dip en laten zij school hierdoor links liggen.

Door VR te introduceren in onze applicatie hebben de studenten het gevoel dat zij niet alleen zijn en het belooft de studenten ook flexibiliteit in waar en wanneer zij aan school willen werken. Ook brengt het de studenten meer samen. We bieden de studenten de mogelijkheid om bijvoorbeeld vanuit hun woonkamer samen te werken met andere studenten vanuit een virtuele ruimte. In deze virtuele ruimte treft de student dezelfde tools aan als die hij/zij ook in een lokaal kunt vinden. Er zijn whiteboards en markers om mee te tekenen en schrijven, post-it's om commettaar te plaatsen en ook kan de student presentatie hierin geven.

Techniek & Haalbaarheid:

- De techniek om de oculus rift te implementeren is heel duur.
- Studenten kunnen misschien niet omgaan met de oculus rift.
- Studenten kunnen geen oculus rift aanschaffen.

Bedrijf & Levensvaardigheden:

- Voordeel is dat studenten beter leren en gelukkiger zijn.
- Voordeel is dat dit concept heel erg duur is voor de HVA als zij voor alle studenten een oculus rift moeten aanschaffen.

Concept - 3 panel storyboard:

| Student | Chantal & Nicole | Bedrijf: |
|---------------------|---------------------------|--------------|
| Titel: Oculusriften | Persona: Chantal & Nicole | Bedrijf: HVA |
| | | |
| | | |

Concept 3: Boredomtohelp!

Concept - beschrijving: De studenten kunnen samen werken thuis om te leren. De studenten kunnen samen werken om meer motivatie te krijgen. De studenten kunnen samen werken om meer interactie te krijgen. De studenten kunnen samen werken om meer sociale contacten op te bouwen. De studenten kunnen samen werken om meer plezier te hebben.

Mens & Wenselijkheid:

De studenten kunnen samen werken thuis om te leren. De studenten kunnen samen werken om meer motivatie te krijgen. De studenten kunnen samen werken om meer interactie te krijgen. De studenten kunnen samen werken om meer sociale contacten op te bouwen. De studenten kunnen samen werken om meer plezier te hebben.

Techniek & Haalbaarheid:

- Zoeken naar bedrijven die hierin willen investeren.

Bedrijf & Levensvaardigheden:

- Er komen meer studenten op de applicatie af door de beloningssysteem.

Concept - 3 panel storyboard:

| Student | Chantal & Nicole | Bedrijf: |
|-----------------------|---------------------------|--------------|
| Titel: Boredomtohelp! | Persona: Chantal & Nicole | Bedrijf: HVA |
| | | |
| | | |

Harris profiel:

Harris profiel werkblad.

- Stap 1** Bepaal de belangrijkste eisen&wensen waar je de concepten op wilt vergelijken
Stap 2 Geef elk concept een naam en maak een kleine schets
Stap 3 Beoordeel elk concept op de eisen & wensen. Maak -/- rood en +/+ groen
Stap 4 Maak een keuze voor een concept en argumenteer
Stap 5 Bekijk of je het gekozen concept kan versterken met goede aspecten van de niet-gekozen concepten

| | | | | |
|---|-----|---|---|----|
| 1 Het product moet bruikbaar zijn voor alle studenten van de HvA. | --- | - | + | ++ |
| 2 De gebruiker moet op basis van de ingevulde informatie de juiste "studybuddy" kunnen vinden. | | | | |
| 4.Het moet navolgbaar zijn welke kwalitatieve student bezit. | | | | |
| 9 De gebruiker moet in staat zijn om met meerdere studenten te kunnen samenwerken | | | | |
| 13 Het product moet minimaal een uur per week in de app online zijn. | | | | |
| 14 Het werk moet transparant zijn wat ingeleverd wordt. | | | | |
| 1. Om de gebruiker zo goed mogelijk te helpen bij het vinden van een match moeten de gebruikersprofielen aan elkaar laten zien. | | | | |

| Gameon | | | | |
|--------|---|---|----|--|
| --- | - | + | ++ | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

| Oculusriften | | | | |
|--------------|---|---|----|--|
| --- | - | + | ++ | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

| Boredomtohelp! | | | | |
|----------------|---|---|----|--|
| --- | - | + | ++ | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

In het harris profiel hebben we onze 3 concepten getest aan de hand van onze belangrijkste eisen uit het programma van eisen, hieruit kwam dat Oculusriften concept het beste bij onze eisen passen voor de definitieve oplossing.

Argumentatie voor gekozen concept:

Movitatie keuze concept:

Gekozen concept:
Oculusriften.

Argumentatie:

Meeste behulpzaam bij het samenwerken en echt gericht op het oplossen van de doelstelling waarin de student de kwaliteit van de hulpstudent duidelijk kan waarnemen.

De gebruiker moet in staat zijn om met meerdere studenten te kunnen samenwerken kan ook in VR.

Aspecten van andere concepten implementeren:

-Time out timer houden voor rusttijden.

-Beloningspunten geven om studenten mee te beoordelen
hoeveel ze helpen.

We hebben besloten om te kiezen voor het concept Oculusriften omdat dit het beste aansloot op onze belangrijkste eisen volgens het HarrisProfiel. Wel hebben we nog gekeken naar wat sterke punten waren in onze andere 2 concepten en deze verwerkt in ons laatste concept.

Week 6: 1e UX storyboard:

USER EXPERIENCE STORYBOARD

DEFINING: UX STORYBOARD

User experience storyboard

Nu er gekozen is voor een concept, is het tijd om een UX storyboard te creeren. Hiermee kan je uitleggen wat jou concept kan en hoe het werkt en testen hoe dit bij anderen (gebruikers, klanten) aanslaat.

Zet zowel de meest belangrijke interacties als de emoties van je persona erin in het verhaal. Gebruik hiervoor tekst, visuals en quotes.

STAP 1: INDIVIDUEEL

STAP 2 + 3: TEAMVERSIE

TEAM VERSIE

HUISWERK: Oefening 1 A: Wenselijkheid (zie WG5)

1e versie storyboard

HUISWERK: Oefening 1 A: Wenselijkheid (zie WG5)

| | | | | | | | | |
|---------|------------------|-----------------------|--|---------------------------------------|----------------|--|--|--|
| Lars | Would Love this! | | | | | | | |
| Adriana | | Dit werkt als Tinder? | | Wat interessante mensen ontdekken we? | Hoe werkt dit? | | | |

Feedback van team Inkt

Feedback van team Inkt:

Van: Inkt

Voor: Better Together

1A - Wenselijkheid

A: Wat vinden zij van de probleemanalyse en het concept?

Het probleem is dat de studenten niet meer les op school kunnen krijgen. Daardoor gaat de motivatie van de student ook omlaag.

Deze app zorgt voor goede mogelijkheden waardoor de motivatie weer terug komt. Ik vind het idee super. Ook leuk dat er een vr optie aan is toegevoegd.

B: Positieve opmerkingen:

- Leuke ideeën! Snel iemand kunnen vinden om samen mee te werken en de VR optie.
- Wij begrijpen meteen wat er wordt bedoeld in de app.

Negatieve opmerkingen:

- Wij willen nog wel meer zien over hoe de studenten "in de klas zitten" en hoe het vr gedeelte precies werkt.
- Wat houdt leerlingen tegen om andere platformen te gebruiken? Wat kan deze app beter (het samenwerken gedeelde).

Vragen:

- Zit er ook een 1 op 1 gesprek optie in met docenten?
- Kan je alleen maar videobellen of kan je ook chatten en bijlagen sturen?
- en dus wat houdt leerlingen tegen om andere platformen te gebruiken?
- Welke studenten vind je als je aan het zoeken bent? Filters op scholen?

Feedback van team Homeschoolers:

Van: De Homeschoolers

Voor: Better Together

1A - Wenselijkheid

A: Wat vinden zij van de probleemanalyse en het concept?

Er wordt beschreven dat studenten in tijden van thuiswerken weinig motivatie en inspiratie hebben en ze vaak alleen thuis zitten, waardoor ze zich alleen voelen. Er worden concepten beschreven die ervoor zorgen dat studenten zich niet zo alleen voelen en hulp kunnen vragen aan elkaar. Het gekozen concept, waarbij studenten door middel van een VR bril toch het gevoel hebben dat ze met elkaar in de les zitten, kan ervoor zorgen dat studenten gemotiveerder raken.

B: Positieve opmerkingen:

- Concept wordt goed weergegeven in de huidige context. De interacties zijn ook duidelijk d.m.v. gebruik van kleuren.
- Duidelijke uitleg en goed ingespeeld op het technische vlak met de VR bril.

Negatieve opmerkingen:

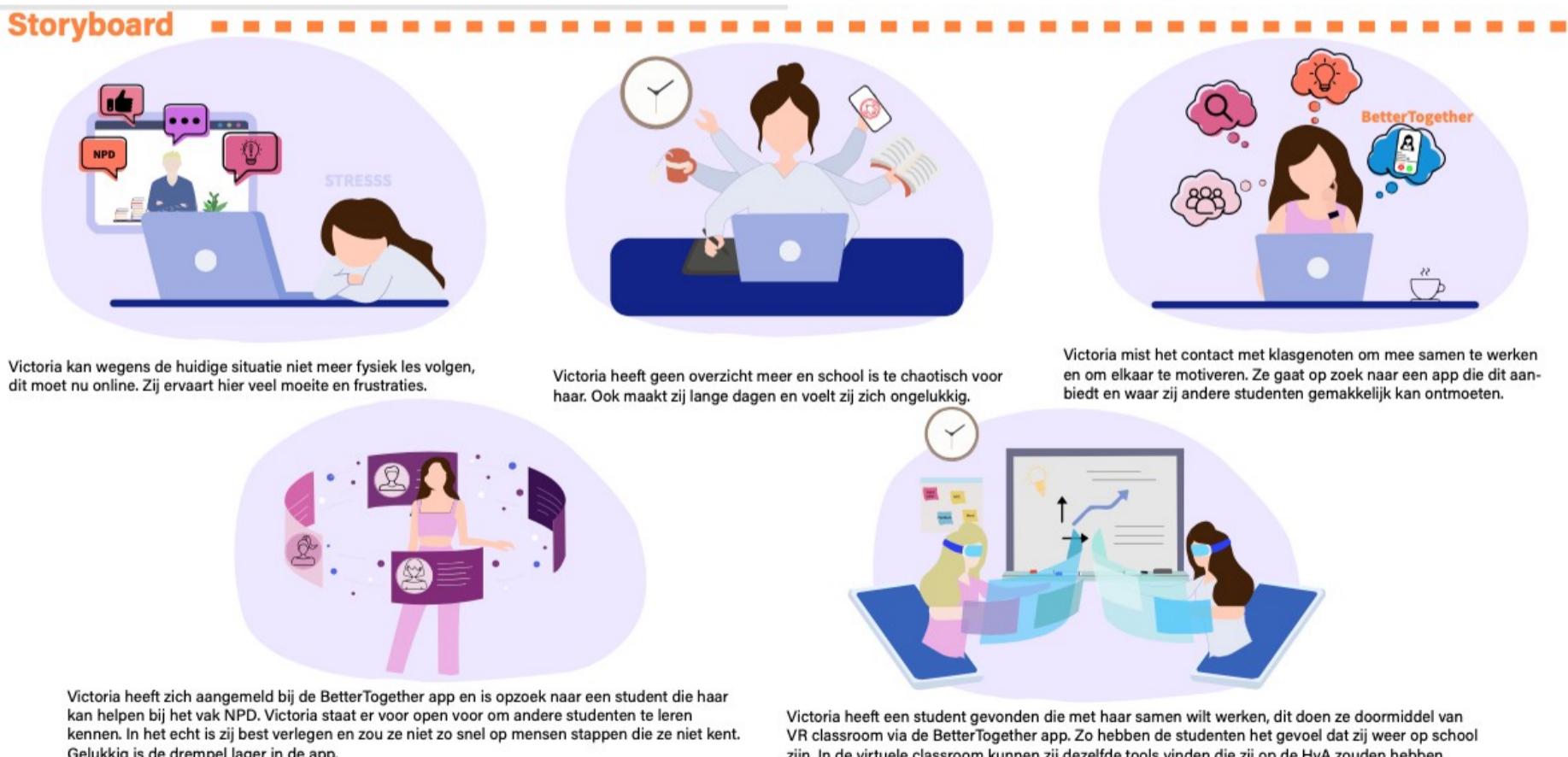
- In de storyboard wordt voornamelijk ingespeeld op pauzes en gezellig kletsen met andere studenten. Maar hoe precies wordt de student aangemoedigd om gemotiveerd aan school te werken.
- En zijn de andere studenten, klasgenoten of studenten van andere studies. Want als je gezamenlijk pauze wilt hebben, dan moet je wel eenzelfde rooster hebben.

Vragen:

- Het is enkel op studenten gericht. Kunnen studenten ook vragen stellen aan leraren? Feedback momenten bijv. die ze niet kunnen vragen aan medestudenten?
- Is het bellen met andere studenten in de omgeving van een klaslokaal of gewoon echt videobellen?
- Moet ze de VR bril weer afzetten als ze aan haar werk verder wilt?

Feedback gegeven aan Team Inkt en Team Homeschoolers.

2e Versie UX storyboard:



Dit is de uiteindelijke UX storyboard geworden waarin de gebruiker onze oplossing toe past om haar probleem op te lossen. Ik vind zelf dat het heel erg goed gelukt is om ons concept hierin over te brengen en de leuke optie's die de gebruiker krijgt uit het Oculusriften/questen.

Bonusopdracht 1B en 1C

Oefening 1B: Bedrijf

Evalueer wat de voordelen van het concept tov de concurrentie is (oefening met alleen je eigen team)

1. Zet de belangrijkste voordeelen (vooral stakeholders, zie voorbeelden in licht grijs) op een rijtje!
2. Evaluateer hoe het bedrijf nu scoort op deze punten
3. Evaluateer hoe de concurrentie scoort op deze punten
4. Evaluateer hoe jouw nieuw concept scoort op deze punten! Wat is jullie ambitie?
5. Bekijk of je het concept kan versterken zodat er minstens een duidelijke voordeel is met jouw concept.

Voordeel voor klant/bedrijf

De voordeelen die de gebruiker dat of eenzaamheid heeft en de motivatie om aan school te werken benadert.

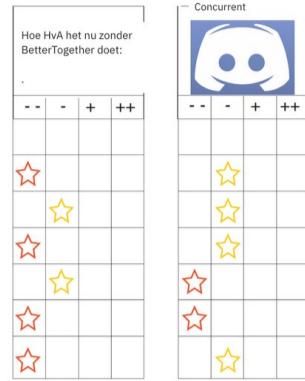
samenwerken wordt gemakkelijker waardoor kwaliteit van het huiswerk toeneemt.

Door dat studenten meer samenwerken neemt de stress af en krijgen ze minder snel een burnout.

Studenten bouwen meer sociale contacten op binnen teams door uw favoriete gen.

Studenten stoppen minder snel met de opleiding.

Studenten leren hoe waardevol het is om elkaar te kunnen helpen.



Bedrijf/levensvatbaarheid

- Wat zijn de voordeelen voor het bedrijf?
- Heeft de oplossing een toegevoegde waarde voor het bedrijf?
- Past de oplossing bij de visie/strategie/merk van het bedrijf?
- Is er last van concurrentie mbt de nieuwe oplossing?

Oefening 1C: De oplossing/ techniek

Evalueer de oplossing en PvE met een ander team. Is het concept duidelijk en voldoende uitgewerkt?

Discussie met een ander team over de werkbaarheid van de oplossing + eventueel aanvullend desk research.

1. Evaluateer met een ander team of er onduidelijkheden zijn in jullie concept?
2. Is het duidelijk wat het concept moet kunnen doen en hoe het werkt?
3. Check hierbij ook je PvE is deze duidelijk en meetbaar?
4. Doe extra deskresearch om te bedenken welke technieken gebruikt kunnen worden.
5. Documenteer extra inzichten
6. Bepaal met het team wat in het concept / PvE verscherpt moet worden

Techniek/haalbaarheid

- Hoe werkt het?
- Kan de oplossing gemaakt worden?
- Kan het technologisch?
- Kan het binnen de resources?
- Hoe gaan we het maken?
- Lukt het binnen de tijd?

Opdracht 1B

Opdracht 1C helaas niet behaald.

Conclusie van het onderzoek

In dit onderzoek is gezocht naar een antwoord op de vraag: 'Hoe kunnen wij de studenten helpen bij het samenwerken'. Hiervoor hebben wij een kwalitatief onderzoek uitgevoerd naar de huidige situatie waarin de studenten in werken.

Uit de resultaten van de huidige situatie is gebleken dat de studenten het "nieuwe normaal" moeilijk vinden om vol te houden. Studenten zijn onzeker en gestrest in deze corona crisis.

De voorbereiding op de les vraagt in deze tijd veel meer van een student dan normaal, de student heeft bijvoorbeeld nu meer moeite met het vinden van zijn of haar motivatie, inspiratie en concentratie. Ook is uit onderzoek naar voren gekomen dat de studenten het contact missen met hun medestudenten, zij beseffen dan ook dat het praten en discussiëren met elkaar niet alleen de ontwikkeling van communicatie en taal vaardigheden bevorderde maar er ook voor betrokkenheid en inspiratie zorgde onder de studenten.

Wij als studenten beseffen hoe lastig deze tijden is voor alle studenten. De nieuwe maatregelingen vragen veel flexibiliteit en soms kan je er als student het gevoel van hebben dat je er alleen voor staat. Dit is een onwerkelijke situatie voor iedereen en daarom hebben wij een applicatie bedacht waarin we de drempel lager maken voor studenten om elkaar te ontmoeten en om zo leuk mogelijk aan school te werken.

De BetterTogether applicatie ondersteund studenten tijdens de corona crisis, maar we hebben het zo proberen te ontwerpen dat de studenten het na de crisis ook aantrekkelijk zouden moeten vinden. Omdat het natuurlijk vooral nu van belang is om op een positieve manier met elkaar in contact te blijven kan de student doormiddel van de applicatie een match vinden om met elkaar aan de slag te gaan en ook om elkaar te ondersteunen waar nodig is bij het maken van huiswerk. Tijdens het aanmelden moet de student een aantal vragen invullen om een duidelijk beeld van zichzelf te geven om zo weer een goede match te krijgen. De bedoeling is dan ook dat de student een duidelijke omschrijving van zichzelf geeft zodat bij het zoeken zij in één oogopslag kunnen zien of ze wat aan die student hebben of veder moeten kijken. De student kan dus naar links vegen als de ander student niks voor hem of haar kan betekenen en naar recht om een berichtje te sturen met een vraag. Wanneer de andere student akkoord gaat worden zij een match en krijgen zij de opties om te bellen, videobellen of in een klas lokaal te zitten doormiddel van een VR. In de VR klaslokaal kan de student alle tools vinden die hij of zij in een fysieke klas zouden kunnen vinden.

Uit dit kwalitatieve onderzoek is gebleken dat een applicatie waarin studenten elkaar kunnen ontmoeten om samen te werken een succes zou zijn onder studenten omdat hier veel behoeftte en vraag naar is. Op dit moment zijn er geen andere platformen die dit aanbieden, wel zijn er platformen die natuurlijk communicatie aanbieden zoals, Discord, Whatsapp, Teams enzovoort, maar dit zijn allemaal platformen waarin je mensen al kent en ontmoet je niet zo snel nieuwe mensen.

Bij de BetterTogether applicatie krijgen studenten de kans om nieuwe studenten te ontmoeten die dezelfde interesses hebben.