

# Problemen Doelgroep Analyse

[https://www.canva.com/design/DAFbfbwB1E8E/pUUTQB\\_MwoyZxGRtKpvEvQ/edit?utm\\_content=DAFbfbwB1E8E&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAFbfbwB1E8E/pUUTQB_MwoyZxGRtKpvEvQ/edit?utm_content=DAFbfbwB1E8E&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

Wat zijn de problemen binnen navigeren voor studenten, docenten en bezoekers?

- Welke problemen komen overeen met de drie groepen?
- Waarom komen de problemen vandaan?
- Welke oplossingen hebben zij hier zelf bij?

Wat zijn de wensen van de doelgroep?

- Welke informatie van het gebouw is relevant naar de gebruiker?
- Welke vorm is relevant en voldoet de eisen van de gebruiker en stakeholder?

## Bronnen:

- *Survey Look&Feel Geert-Jan.* (2023, 30 januari). Sheets. Geraadpleegd op 10 februari 2023, van <https://docs.google.com/spreadsheets/d/1mMupMbFgGXTOP05slnSB2puh0wV8KtC-/edit?usp=sharing&oid=103936155943415001282&rtpof=true&sd=true>
- Informele interviews met de doelgroep op strip TQ
- Pressure cooker Koreaanse studenten om een oplossing voor navigatie te vinden met XR  
<https://docs.google.com/document/d/1vOYJ4xvTII-SkmxheRCQ2hACUqWdhcgQ4fTNFZ8hpi0/edit#heading=h.23nstzga3t97>

## Conclusie:

De problemen van het navigeren:

Studenten: Kunnen de weg niet naar een podium of Lab vinden binnen de eerste weken. Kunnen ook geen docenten vinden. (Komt doordat er geen borden zijn of map. Zien graag meer borden)

Docenten: Kunnen leerlingen of mede collega's niet vinden (Leerlingen die vragen hebben moeten vragen naar hun sturen)

Bezoeker: Kan de weg niet vinden (Vloer licht projectie of AR om de studenten te navigeren naar de eindbestemming)

De wensen van de doelgroep zijn meer borden, ookal zijn er al borden dus wat gaat er mis. Het eindproduct moet er voor zorgen dat studenten de weg kunnen vinden naar eind locatie.

# Studenten:

(Vastgesteld door interviews, observation en eigen ervaringen)

## Problemen:

- Studenten het probleem van navigeren naar een lecture plek, of leren alleen een gelimiteerde plek van het gebouw kennen.
- Studenten hebben het probleem van docenten vinden binnen Strijp TQ
- Studenten vinden het gebouw saai. Zien het graag meer kleurrijk en 'futuristisch'

## Zelf opgegeven oplossingen:

- Het gebouw leren kennen, geen probleem meer na de eerste week of na de eerste keer een lokaal bezoeken
- Docenten een berichtje op teams sturen om feedback te vragen ipv zoeken

## Wensen:

- Meeste zijn tevreden met alles

### Empathy Map

Name: De Student



### Pijnpunten

- Studenten het probleem van navigeren naar een lecture plek, of leren alleen een gelimiteerde plek van het gebouw kennen.
- Studenten hebben het probleem van docenten vinden binnen Strijp TQ

### Wensen

De studenten zeggen geen wensen te hebben en tevreden zijn. Er zijn wel pijnpunten en geen wensen?

# Docenten / Stakeholders:

(Vastgesteld door interviews)

## Problemen:

- Studenten kennen elkaar niet, zijn niet van elkaar op de hoogte wat voor een projecten ze werken. Studenten kunnen elkaar niet vinden om kennis te delen omdat ze niet weten dat het andere bestaan.
  - Een groepje op verdieping 1 kan hetzelfde thema met project hebben als een groepje op verdieping 2. Echter weten ze dit niet.
- Collega's kunnen elkaar niet vinden als ze elkaar nodig hebben
- Vinden de gebouw stijl niet passen bij ICT. Het moet dynamisch en kleurrijk

## Zelf opgegeven oplossingen:

- Een oplossing bestaat waar studenten op een forum vragen kunnen stellen, wordt alleen niet gebruikt.
- Applicatie met QR-code bestaat, waar als het gescand wordt getoond op een monitor wat het project van het groepje is en of ze met vragen zitten.

## Wensen:

- Survey Geert Jan (CMD Method)

### Empathy Map

Name: De Docent



# Bezoekers:

(Vastgesteld door interviews en waarnemingen van Koreaanse Exchange students)

## Problemen:

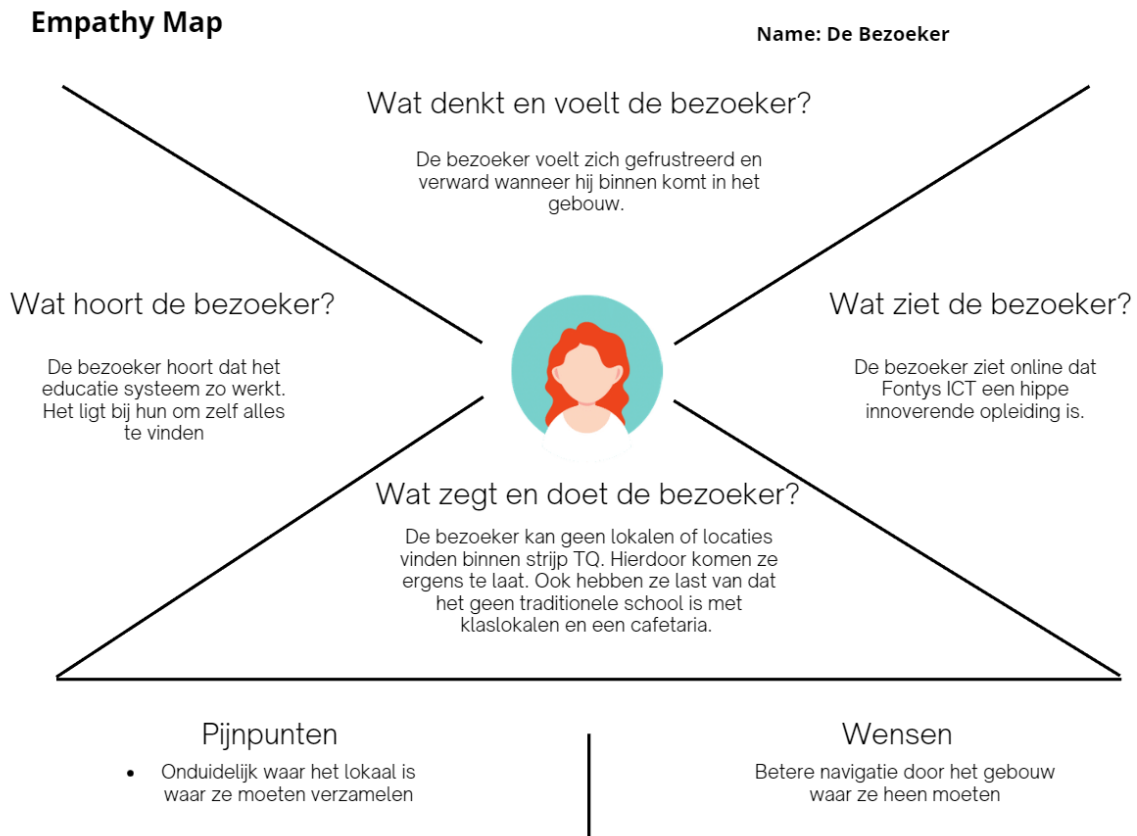
- Onduidelijk waar het lokaal is waar ze moeten verzamelen
- Geen cafetaria en lunch plek is ver weg

## Zelf opgegeven oplossingen:

- Tablets voor elke tafel met QR-code om elkaars projecten te tonen en vragen te stellen
- Monitor per tafel laat design challenge van project zien, en tags. Mensen kunnen vragen per tag sturen. Vragen kunnen ook per tafel staan.
- Lichten op de grond met kleuren om je te navigeren
- Robot die je navigeert naar een bepaalde plek
- Lidar sensor, AR route begeleiding

## Wensen:

- Betere navigatie door het gebouw waar ze heen moeten



# Scopen

Alle partijen hebben dezelfde probleem. De student is de doelgroep die het grootste gedeelte op locatie is. Om een gedeelte van het probleem goed op te lossen zal hierop worden gefocust op de opdracht.

## Persona's

Om het kort samen te vatten zijn er drie soorten studenten op Fontys TQ. De eerste student (Diya) zit al een tijdje op Strijp TQ en is gewend aan de locatie waar zij zich bevindt, echter heeft zij nog niet op andere verdiepingen geweest. De tweede student (Eric) komt voor het eerst op Strijp TQ. De derde student (Dennis) is al een lange tijd op Strijp TQ, kent het gebouw compleet.

**Basic information**



**Diya**

- 23 jaar
- Semester 6
- TQ4.2
- Open Learning
- 1 jaar op TQ

**User Story**

Een nieuw Semester is van start gegaan en Diya krijgt te horen dat er een lecture is op het grote podium van TQ5, echter heet Diya geen idee waar dit grote podium is. Ze vertrekt 5 minuten voor dat de lecture begint naar TQ5 toe, wat zij kent als de verdieping waar de ISSD is. Diya is bij TQ5 en kijkt naar de ruimtes voor d'r. Geen podium is te zien van de binnenkomst. Ze loopt een beetje door de ruimte heen en uiteindelijk volgt ze andere groep studenten die ze ergens gedreven ziet lopen. Ze vindt net optijd het podium, opgelucht gaat ze zitten.


**Expectations**

- Ze voelde zich gestressed en ongemakkelijk omdat ze het podium niet kon vinden
- Op het rooster is het niet duidelijk waar het podium is.
- Verlaat de comfortzone van TQ4.2
- Geen aanwijzing waar het is, alleen dat het een 'groot' podium is. Dit is interpreteerbaar per persoon.

**Pain points and frustrations**

- Ze voelde zich gestressed en ongemakkelijk omdat ze het podium niet kon vinden
- Op het rooster is het niet duidelijk waar het podium is.
- Verlaat de comfortzone van TQ4.2
- Geen aanwijzing waar het is, alleen dat het een 'groot' podium is. Dit is interpreteerbaar per persoon.

**Basic information**



**Eric**

- 18 jaar
- Semester 3
- TQ5.1
- ICT en Software
- Eerste keer op TQ

**User Story**

Het nieuwe semester is gestart en Eric krijgt op het rooster te zien dat hij voor het eerst naar een locatie moet dat Strijp TQ - TQ4.2 creative lab moet. Hij heeft van school een google maps aanwijzing doorgestuurd gekregen om het gebouw te vinden. Echter aangekomen op Strijp TQ heeft hij geen idee waar hij moet zijn. Hij gaat verdiepingen omhoog totdat hij een grote projectie ziet waar de deur open staat. Gelukkig ziet hij een grote groep bekende staan en ontmoet ze om de kickoff te beginnen.

**Expectations**

- Gaat vanaf nu naar een nieuw schoolgebouw, echter krijgt hij geen introductie naar het school gebouw
- Gebouw voelt niet als een school, verwacht niet om zelf de weg te zoeken door blind te gokken.

**Pain points and frustrations**

- Het kwam door puur geluk dat hij gevonden heeft wat hij moest vinden
- Binnen de trappengang was het niet duidelijk waar hij heen moest voor het eerst, de deuren zijn gesloten en alles ziet er anders uit dan waar hij eerst zat.
- Voelt zich nerveus en onzeker voor deze nieuwe plek.

#### Basic information



### Dennis

- 21 jaar
- Semester 6
- TQ4.1
- ICT en Business
- 2 jaar op TQ

#### User Story

Dennis zit al twee jaar op TQ, hij heeft altijd les gehad in TQ4.1 en is nooit ergens anders gaan zitten. Hij komt naar school en weet al gelijk de meest efficiëntste route naar zijn vaste werkplek. De enige keren dat hij veranderd is wanneer aan het begin van het semester hij van de ene tafel naar de andere tafel moet verhuizen. Als hij hulp nodig heeft stuurt hij een appje naar de docent om zo feedback te krijgen. Hij moet daarvoor een tijdje wachten, maar dit is de snelste methode aangezien Dennis niet weet waar de docent is.

#### Expectations

- Verwacht niks meer van Fontys, is gewent aan de situatie
- Verwacht dat hij standaard niet de docent kan aanspreken, maar dat hij al standaard een teams berichtje moet sturen

#### Pain points and frustrations

- Geen, de frustraties heeft hij een keer gehad toen alles nog nieuw was. Maar nu is hij tevreden

Het probleem van de eerste twee studenten is vanaf het moment dat ze het trappenhuis binnenkomen ze buiten hun comfortzone zitten en de verwarring begint. En dat als ze op de behoorde verdieping komen, moeten ze afhankelijk zijn van andere studenten die het samen uitzoeken of toevallig de weg al kennen. Uiteindelijk zullen ze student drie worden, die alle frustraties al heeft gehad waardoor ze het wel kennen. Echter zal het probleem er nog zijn van docenten zoeken binnen Strijp TQ.

#### Problemen die hieruit komen:

1. Studenten kunnen niet vanaf het trappenhuis zien waar specifieke locaties zijn op een verdieping.
  - a. Studenten zijn niet bekend met het gebouw
  - b. Studenten worden niet goed begeleid door het gebouw
2. Studenten weten niet hoe ze vanaf hun locatie op de andere locatie komen binnen Strijp TQ.
3. Studenten zijn te comfortabel met hun eigen locatie, waardoor ze de andere verdiepingen niet kennen.
4. Studenten kunnen docenten niet vinden.

#### Hoofdprobleem en oplossing

Het probleem stamt zich vanuit dat studenten aan het begin van hun tijd bij Strijp TQ het gebouw niet leren kennen. Een gezamenlijke ontmoetingsplek en begeleiding door het gebouw zouden de problemen oplossen om kennis te maken met alle locaties van het gebouw.