

Geïnterviewde Partijen:

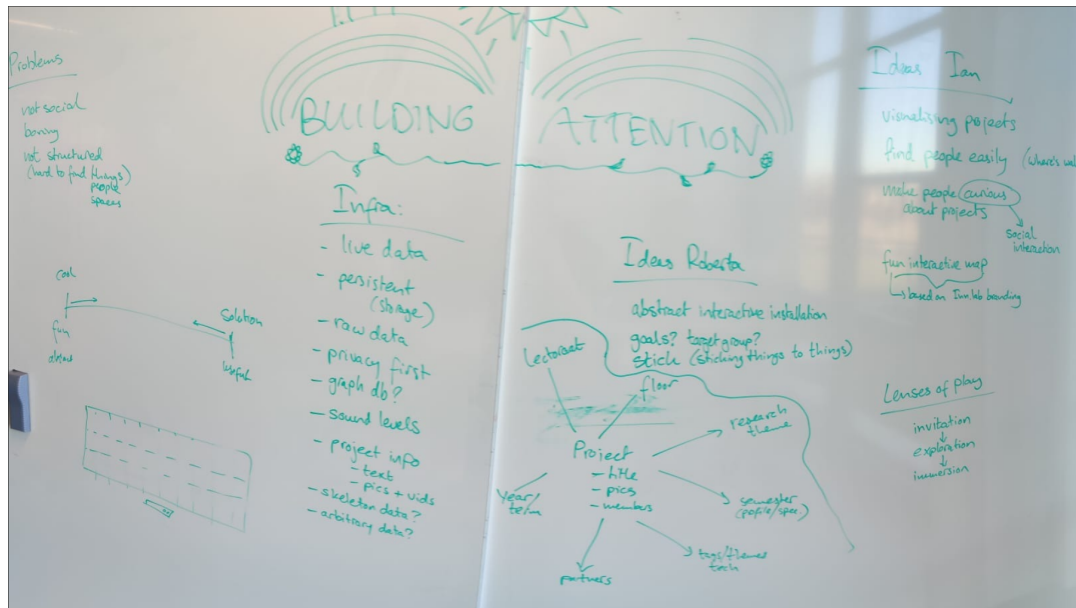
De stakeholders van het project Building Attention:

- Geert-Jan van Ouwendorp
- Bernd-Jan Witkamp

### Hoe liep de debriefing

Tijdens de debriefing wordt er besproken wat de problemen zijn binnen Strijp TQ. Deze informatie komt van [de survey](#) die Geert-Jan had uitgevoerd en onze eigen ervaringen.

Hieronder de afbeelding van de besproken problemen, ideeën en hoe de opdracht moet zijn:



<https://drive.google.com/file/d/1Tz5Ls2w-RA3nxLwXjhBMYf4MS6uyw1ck/view?usp=sharing>

Hieronder een beschrijving van wat er staat en wat er mee bedoelt wordt:

### Links

**Onder het kopje problems** staan de grootste problemen volgens de Survey van Geert-Jan en eerdere onderzoeken rondom het project: Mensen zijn niet met elkaar aan het socialiseren, alleen binnen hun eigen groep (hierdoor kunnen mensen niet knowledge met elkaar delen). Het gebouw is saai, het gebouw is moeilijk te navigeren en het gebouw is erg luid.

**Het tabel met cool - solution** is een visuele uitleg om uit te leggen hoe de oplossing eruit moet komen te zien. Iets tussen dat het probleem oplost maar nog steeds cool en leuk is om te gebruiken. De schets daaronder is een idee schets en niet relevant voor de debriefing.

### Midden links

Niet relevant voor dit project

### Midden rechts

Brainstorm ideeën aan mogelijke projecten die bij het thema 'Building Attention' past. Ook staat er weer data dat niet relevant is voor dit project

**Rechts**

Mijn ideeën voor ideeën binnen dit project. Daaronder notities van de lensen of play waar rekening mee gehouden kan worden

**Conclusie**

Aan het eind van de debriefing heb ik samen met de stakeholders bepaald dat ik voor mijn project het navigatie probleem ga oplossen. Dit is omdat de andere collega's gingen werken aan het geluid of de backend en mij navigatie het leukste idee leek om op te lossen. Ook was het een van de dingen die urgent op de agenda stond om op te lossen