

Resultaten en Conclusie

Gebaseerd op [DIT](#) testplan

Onderzoeksvragen

Onderzoeksvragen die geconstateerd waren in het testplan

- Hoe leert de doelgroep een locatie kennen?
- Kunnen studenten binnen Strijp TQ navigeren?
- In welke vorm van media kunnen studenten Strijp TQ het beste leren kennen?
- Welk game thema vindt de doelgroep het meest passen bij Fontys Strijp TQ?

Resultaten

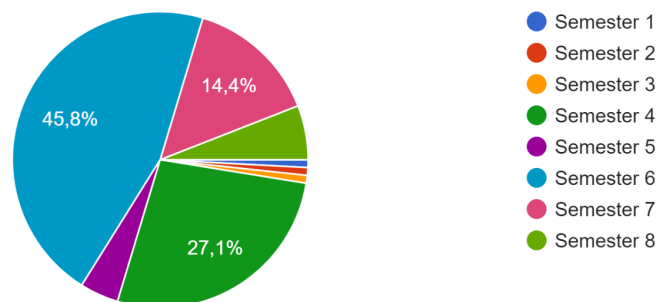
Hier de link naar [de resultaten](#)

Wie deden er mee:

118 studenten in verschillende semesters:

In what semester are you in?

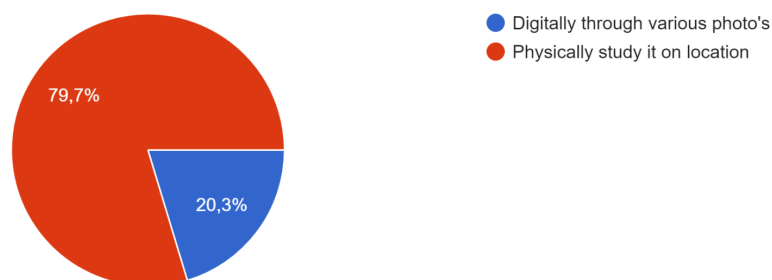
118 antwoorden



Het grootste gedeelte van de mensen leren een gebouw en de locatie door er fysiek te zijn:

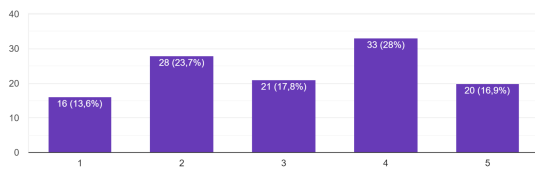
You need to memorize how to get from the entrance of the school building to this classroom (image 2). Do you study the building digitally through variou...or do you visit it physically to study it on location?

118 antwoorden

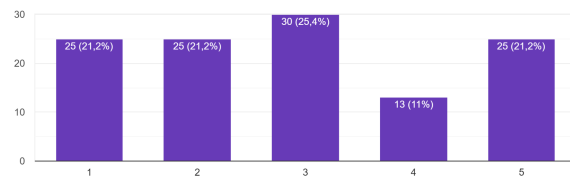


Studenten hadden en hebben nog steeds moeite met navigeren:

I had trouble navigating within Fontys Strijp TQ within the first few weeks of being here.
118 antwoorden

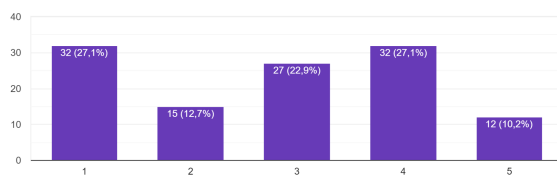


I can navigate to the Create Lab with ease
118 antwoorden

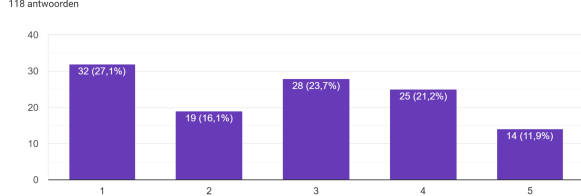


Huidige studenten geven overall over het algemeen hetzelfde antwoord voor een mogelijke oplossing:

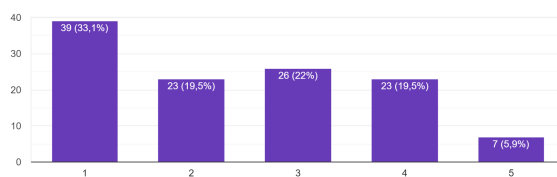
I like the idea of studying a map of Fontys Strijp TQ to get to know all the locations
118 antwoorden



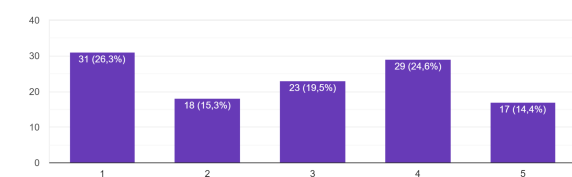
I like the idea of studying a video that explains to me where all the important locations are within Fontys Strijp TQ.
118 antwoorden



I enjoy the idea of playing a video game of Fontys Strijp TQ where puzzles need to be solved in order to learn about the building.
118 antwoorden



I like the idea of getting to know Fontys Strijp TQ in the form of a large escape room, where there are puzzles throughout the building that students must solve together to escape the building.
118 antwoorden



Eigen reden hiervoor gegeven:

“Adding clear and visible signs that point to important places”, “A map of the building on the website”, “Google maps but Fontys. No studying involved.”, “More clear signs inside of the building or some Navigation with AR”

Conclusie

Studenten kennen de weg niet navigeren binnen Fontys. De doelgroep leert locatie's kennen door ze fysiek te bezoeken en er dus al een keer heen zijn geweest. Huidige studenten willen het liefst geen oplossing, aangezien het navigeren volgens hun niet relevant is.

“None, within minutes I found everything I needed. People need to stop being so stuck up and just ask someone”. Het game thema blijkt uiteindelijk niet relevant te zijn voor de doelgroep, eerst is het belangrijk om te kijken in welke vorm een scavenger hunt kan worden gemaakt voordat er een thema aan wordt gekoppeld.

Advies

Maak per verdieping een (digitale) map op de vloer en laat de locaties en lokalen zien. Dit is wat het huidige probleem oplost voor studenten die nu op fontys zitten en wat ze graag zien.

Feedback Stakeholders

Doelgroep: PLOU, semester eigenaren.

Gebruiker: Studenten

Userstory komt hier aan door: De PLOU kunnen het regelen om dit product in te zeggen