

# Projectplan



<b>Naam</b>	Ian Robeerst
<b>Nummer</b>	3513653
<b>Richting</b>	ICT & Media Design Afstudeerstage
<b>Opdrachtgever</b>	Handpicked Agencies
<b>1ste assessor</b>	Erik Heijligers
<b>2de assessor</b>	Berry Sanders
<b>Versie</b>	1.0

## Inhoud

<b>Woordenboek</b>	<b>3</b>
<b>Het bedrijf</b>	<b>4</b>
<b>De opdracht</b>	<b>5</b>
2.1 Opdrachtoomschrijving	5
2.2 Doelen van de opdracht	5
2.3 Analyse van de opdracht	6
2.4 Begrenzing en Randvoorwaarden	7
2.5 Onderzoeksvragen	7
Hoofd en deelvragen	8
2.6 Eindproducten	9
2.7 Risico's	10
<b>Aanpak &amp; planning</b>	<b>11</b>
3.1 Projectmethode	11
Risico's	11
3.2 Onderzoeksmethoden	12
Library	12
Field	12
Workshop	12
Lab	12
Showroom	12
3.3 Globale Planning	12
<b>Afspraken rondom communicatie</b>	<b>13</b>

## Woordenboek

In dit document worden er technische termen gebruikt om de opdracht te kunnen beschrijven. Hieronder is er een woordenboek met termen die belangrijk zijn om te kennen die vaak terug zullen komen.

### Blockchain

*“Een blockchain is een systeem voor het opslaan van data in een keten van datablokken, waarbij blokken niet gewijzigd kunnen worden. Blokken kunnen alleen aan het einde van de keten worden toegevoegd.”*

### Web 3.0

*“Web 3.0 behelst de trend waarbij internettoepassingen meer op elkaar zijn afgestemd, kunnen samengaan of geïntegreerd kunnen worden. Web 3.0 wordt beschouwd als de derde fase in de ontwikkeling van het internet en daarmee een vervolg op Web 2.0. Web 3.0 is gerelateerd aan het semantisch web. Web 1.0 wordt beschouwd als het web van de documenten, Web 2.0 als het internet waarbij de computergebruiker meer invloed uitoefent door middel van meer interactie.”*

### Smart Contract

*“Een smart contract (slim contract) is een geprogrammeerd contract waarvan de afspraken in computercode staan vastgelegd op de blockchain. Het contract wordt automatisch uitgevoerd zonder dat hier (vertrouwen in) een tussenpartij voor nodig is. Deze afspraken zijn altijd in te zien, maar kunnen onmogelijk nog worden aangepast.”*

### NFTs

*“Een non-fungible token (NFT) is een koppeling (een soort eigendom) op een blockchain van een account aan een uniek (niet uitwisselbaar) digitaal item via een smart contract.”*

### Cryptocurrency

*“Cryptocurrency is een digitale valuta die niet afhankelijk is van een centrale autoriteit om deze te handhaven of te onderhouden. In plaats daarvan worden transactie- en eigendomsgegevens opgeslagen in een digitaal ledger met behulp van gedistribueerde ledger technologie, meestal een blockchain. Wanneer een cryptocurrency echter wordt uitgegeven door een enkele uitgever of voorafgaand aan de uitgifte is geslagen of gecreëerd, wordt deze over het algemeen als gecentraliseerd beschouwd.”*

### Crypto Token

*“Een crypto-token is een virtuele valuta-token of een denominatie van een cryptocurrency. Het vertegenwoordigt een verhandelbaar actief of hulpprogramma dat zich op zijn eigen blockchain bevindt en de houder in staat stelt het te gebruiken voor investerings- of economische doeleinden.”*

### Learn To Earn

*“Learn to earn betekent in het Nederlands “Leren om te verdienen”. Als er van een learn to earn model gesproken wordt, betekent dat je bij de applicatie die dit element heeft crypto tokens kunt verdienen door middel van lessen volgen of toetsen te voltooien. Bij een learn to earn model kun je ook andere dingen verdienen, maar in de context van deze opdracht spreken we van **specifiek crypto verdienen**.”*

## 1. Het bedrijf

Handpicked Agencies is een digital agency bureau met kantoren in Breda, Rotterdam en Eindhoven. Ze bedenken en ontwikkelen innovatieve campagnes, websites, apps en platforms. Handpicked Agencies bestaat uit acht agencies: Bluebird Day, Boldly XR, E-sites, Fingerspitz, IN10, TDE, Twentyseven en Weekend. Elke agency heeft hun eigen specialisatie op het digitale vlak in een specifieke branche.

Binnen Handpicked Agencies is er ook een afdeling genaamd "Handpicked Lab." Het Lab is een plek binnen Handpicked waar innovaties worden toegepast. In het Lab werkt er een team aan de laatste trends en ontwikkelingen, voornamelijk bestaand uit stagiaires en afstudeerders.

Elke ochtend vindt een standup plaats waar er de mogelijkheid is om te vertellen waar je aan de slag mee gaat voor die dag of om vragen te stellen waar je zelf niet uit komt.

Tot slot is er om de twee weken op de vrijdag een demo dag, waar demo's van iedereen binnen je team worden gepresenteerd waaraan je hebt gewerkt.

## 2. De opdracht

### 2.1 Opdrachtomschrijving

Handpicked Agencies heeft op het moment een digitale leeromgeving waar werknemers lessen kunnen volgen om hun kennis te versterken. Van taal tot feedback cursussen, werknemers leren diverse vaardigheden binnen deze leeromgeving.

Bij Handpicked Lab willen ze onderzoeken of hun leeromgeving kan worden uitgebreid met de technieken van web 3.0. Een specifieke eis is om deze leeromgeving te versterken met een "Learn To Earn" model. Handpicked Lab wil een leeromgeving waar gebruikers crypto tokens kunnen verdienen door nieuwe vaardigheden te leren. Handpicked Lab onderzoekt web 3.0 technieken omdat zij geïnteresseerd zijn in de nieuwste ICT-trends. Door onderzoek te doen naar deze nieuwe trends kunnen zij aan potentiële en huidige klanten laten zien dat zij de voorlopers zijn van nieuwe innovatieve producten. Een "Learn To Earn" platform valt hier ook onder.

Handpicked Lab wil testen of er verbetering voor de Handpicked Agencies werknemers is, als er een learn to earn model wordt toegepast op hun leeromgeving. Ook willen ze weten wat er allemaal komt kijken bij het ontwikkelen van een learn to earn platform. Hoeveel tijd kost het om zoiets te maken en welke technieken komen hierbij kijken?

De opdracht houdt in om de gebruikerservaring van het learn to earn model toe te passen op de bestaande digitale leeromgeving van Handpicked Agencies. Hiervoor moet er worden onderzocht wat de gebruikerservaring van een "Learn to Earn" model is, hoe de technieken van web 3.0 en NFT gebruikt worden in dit model en hoe een "Learn to Earn" model toegepast wordt bij huidige applicaties. Als een conclusie is gevormd, kan er een concept en prototype worden gemaakt die de gebruikerservaring van het learn to earn model toepast op de leeromgeving van Handpicked Agencies.

### 2.2 Doelen van de opdracht

Het doel van de opdracht is om een learn to earn model te ontwikkelen voor de Handpicked Agencies leeromgeving, zodat Handpicked Lab met deze prototype op de lange termijn kan meten wat een learn to earn platform doet met de Handpicked Agencies werknemers. Dit betekent dat er wordt gemeten of Handpicked werknemers door het learn to earn model meer gestimuleerd worden om het platform regulier te gebruiken. Hierdoor kan Handpicked Agencies bepalen of het learn to earn model een interessante en nuttige techniek is om mee verder te gaan voor hun eigen bedrijf en potentiële klanten.

De gewenste situatie voor Handpicked Lab is om een learn to earn uitbreiding te hebben aan hun bestaande leerplatform, met daarbij het proces van hoe dit is ontwikkeld. Hierdoor kan Handpicked Lab testen of de gebruikerservaring van Handpicked Agencies werknemers verbeterd met een learn to earn implementatie.

De opdracht biedt een mogelijkheid om meer te leren over web 3.0 en NFTs, een belangrijke ontwikkeling binnen het ICT-veld. Bij het ontwikkelen van dit project wordt er gekeken of een learn to earn model de gebruikerservaring van een leeromgeving verbeterd en welke technieken komen kijken bij het ontwikkelen van deze toevoeging.

## 2.3 Analyse van de opdracht

Handpicked Agencies wil een learn to earn model op hun leeromgeving zodat dit concept getest kan worden binnen hun eigen bedrijf. Ook willen ze weten wat er bij een ontwikkelingsproces van het model komt kijken. Het is bekend vanuit Handpicked Agencies, de stakeholder van de opdracht, dat een learn to earn model een methode is, waar gebruikers die leren beloond worden met crypto tokens. Ook is het betekend dat de doelgroep de werknemers van Handpicked Agencies zijn.

Voor het onderzoek moet er eerst worden verdiept in web 3.0 en NFTs. Wat is precies web 3.0 en wat houdt een NFT in? Als er inhoudelijke kennis is over deze onderwerpen, kan er onderzoek gedaan worden naar welke learn to earn platformen bestaan en welke technieken gebruikt worden bij het ontwikkelen van deze applicaties. Vanuit hier kun je concluderen wat een learn to earn leeromgeving precies inhoudt, welke functies heeft het en hoe kan je dit toepassen op de bestaande leeromgeving. Door deze conclusies kunnen verschillende learn to earn concepten en prototypes ontwikkeld worden voor Handpicked Agencies.

Bij Handpicked Agencies moet er vroeg in het proces worden vastgesteld of het mogelijk is om een learn to earn toe te voegen aan de bestaande leeromgeving. Het antwoord op deze vraag beïnvloedt de vorm van de prototypes. Het kan zijn dat een toevoeging aan de leeromgeving niet mogelijk is, dan moet er een apart platform voor learn to earn ontwikkeld worden. Ook moet er vastgesteld worden wat het budget is van het learn to earn model van Handpicked Agencies. Welke crypto token wordt er gebruikt en met hoeveel 'euro' worden de werknemers beloond? Handpicked Lab wil weten wat een learn to earn model doet met de gebruikers, daarom is het belangrijk dat het geld de motiverende, meetbare factor is van het prototype.

Elk prototype wordt getest bij de stakeholder en doelgroep waardoor er met behulp van feedback verschillende iteraties kunnen ontstaan. De verschillende prototype iteraties vormen uiteindelijk het eindproduct. Het is belangrijk dat bij het eindproduct een adviesrapport zit, waarin staat beschreven hoe Handpicked Agencies dit eindproduct moet toevoegen aan hun bestaande leeromgeving. Tot slot zit het proces van het ontwikkelen erbij en een persoonlijk advies hoe dit potentieel in de toekomst verder kan worden gebruikt.

Ook is het belangrijk dat bij dit project een prototype wordt ontwikkeld dat de Handpicked Agencies werknemers kunnen gebruiken, de iteraties moeten dus worden gebruikerstest worden of het prototype bruikbaar is binnen de doelgroep.

Het DOT-framework wordt gebruikt om tot een eindproduct te komen waar zowel de doelgroep als de stakeholders tevreden mee zijn. Kortom, door onderzoek te doen naar het learn to earn model kan er eerst bij de doelgroep en stakeholder getest worden met een low fidelity prototype. Als het concept compleet is, wordt er onderzocht welke programmeer techniek gebruikt kan worden voor de realisatie. Het eindproduct bestaat hierdoor uit een high fidelity prototype, een conceptdocument en een adviesrapport.

**De design challenge is als volgt:** "Design een learn to earn platform prototype wat een Handpicked Agencies werknemer meer stimuleert om regulier de Handpicked Agencies leeromgeving te gebruiken, waardoor Handpicked Lab kan meten of een learn to earn leeromgeving de user experience verbeterd van de werknemers."

## 2.4 Begrenzing en Randvoorwaarden

Tot het project behoort:	Tot het project behoort niet:
Een high fidelity prototype waar je crypto tokens kunt verdienen door te leren. Dit prototype moet een toevoeging worden van de bestaande Handpicked Agencies leeromgeving.	Een alternatief voor een learn to earn model dat geen connecties heeft naar de technieken van web 3.0 of NFTs.
Een verdieping op learn to earn platformen, en de technieken hierachter.	Een verdieping op digitale platformen die gebruikers iets leren, en de technieken hierachter.
Een verdieping op Web 3.0, blockchain en NFTs	Een verdieping op alternatieve opties voor web 3.0 technieken

## 2.5 Onderzoeksvragen

Gedurende stage zal er gewerkt worden met het DOT-framework. Aan het begin van de stage wordt verdiept in het onderwerp. Vragen over wat web 3.0 is, wat NFTs zijn en hoe je NFTs maakt zullen dan aan bod komen. Deze kennis is belangrijk om de voordelen te weten van web 3.0 en waarom Handpicked Lab wil doorstromen naar deze techniek.

Met de kennis over de web 3.0 onderwerpen, kan er een vergelijkingsonderzoek worden gedaan naar verschillende learn to earn modellen. Wat zijn learn to earn modellen en waar worden deze toegepast? Hierdoor kunnen er ideeën ontstaan van hoe een learn to earn model toegepast kan worden voor de leeromgeving van Handpicked Agencies.

Vanuit deze ideeën ontstaan vervolgens concepten, die uitgewerkt worden in low fidelity prototypes. Deze prototypes kunnen voorgedragen en getest worden aan Handpicked Lab, zodat hieruit iteraties kunnen komen. Dit proces van iteratie maken en testen zal uiteindelijk lijden tot een definitief concept. Vanuit dit concept wordt er een high fidelity prototype gemaakt. Tot slot wordt er van de high fidelity prototype het eindproduct ontwikkeld.

## Hoofd en deelvragen

### Hoofdvraag:

Hoe verandert een learn to earn model de leerervaring van de Handpicked Agencies werknemers van de Handpicked Agencies leeromgeving?

### Deelvragen:

#### Library:

- Wat zijn learn to earn modellen binnen het kader van web 3.0?
  - Verdiepingsonderzoek web 3.0
  - Verdiepingsonderzoek NFTs
    - Wat zijn NFTs?
    - Wat zijn NFT utilities?
    - Hoe worden NFTs gemaakt?

#### Field:

- Hoe wordt een learn to earn model toegepast op de bestaande leeromgeving van Handpicked Agencies?
  - Wat zijn stimulerende elementen voor gebruikers bij "To Earn" platformen en hoe kan dit toegepast worden op de bestaande leeromgeving van Handpicked Agencies?
    - Wat zijn bestaande learn to earn platformen?
    - Hoe stimuleren zij hun gebruikers door te leren en terug te komen
- Hoe ontwikkel je een learn to earn platform?
  - Welke technologieën komen kijken bij een learn to earn platform?
  - Welke programmeer technieken worden gebruikt bij het maken van een learn to earn platform?
    - Hoe pas je deze technieken toe?
  - Welke designtechnieken worden gebruikt bij het maken van een learn to earn platform?
    - Hoe pas je deze technieken toe?

#### Workshop:

- Hoe wordt een gebruiksvriendelijke learn to earn prototype ontwikkeld?
  - Hoe ontwikkel je een learn to earn platform?
    - Welke technologieën komen kijken bij een learn to earn platform?
    - Welke programmeer technieken worden gebruikt bij het maken van een learn to earn platform?
      - Hoe pas je deze technieken toe?
    - Welke designtechnieken worden gebruikt bij het maken van een learn to earn platform?
      - Hoe pas je deze technieken toe?

#### Lab:

- Hoe kunnen Handpicked Agencies werknemers gestimuleerd worden met behulp van een learn to earn leeromgeving?
  - Wat zijn de wensen van de werknemers en stakeholder?
- Begrijpt de doelgroep hoe het learn to earn prototype gebruikt moet worden

#### Showroom:

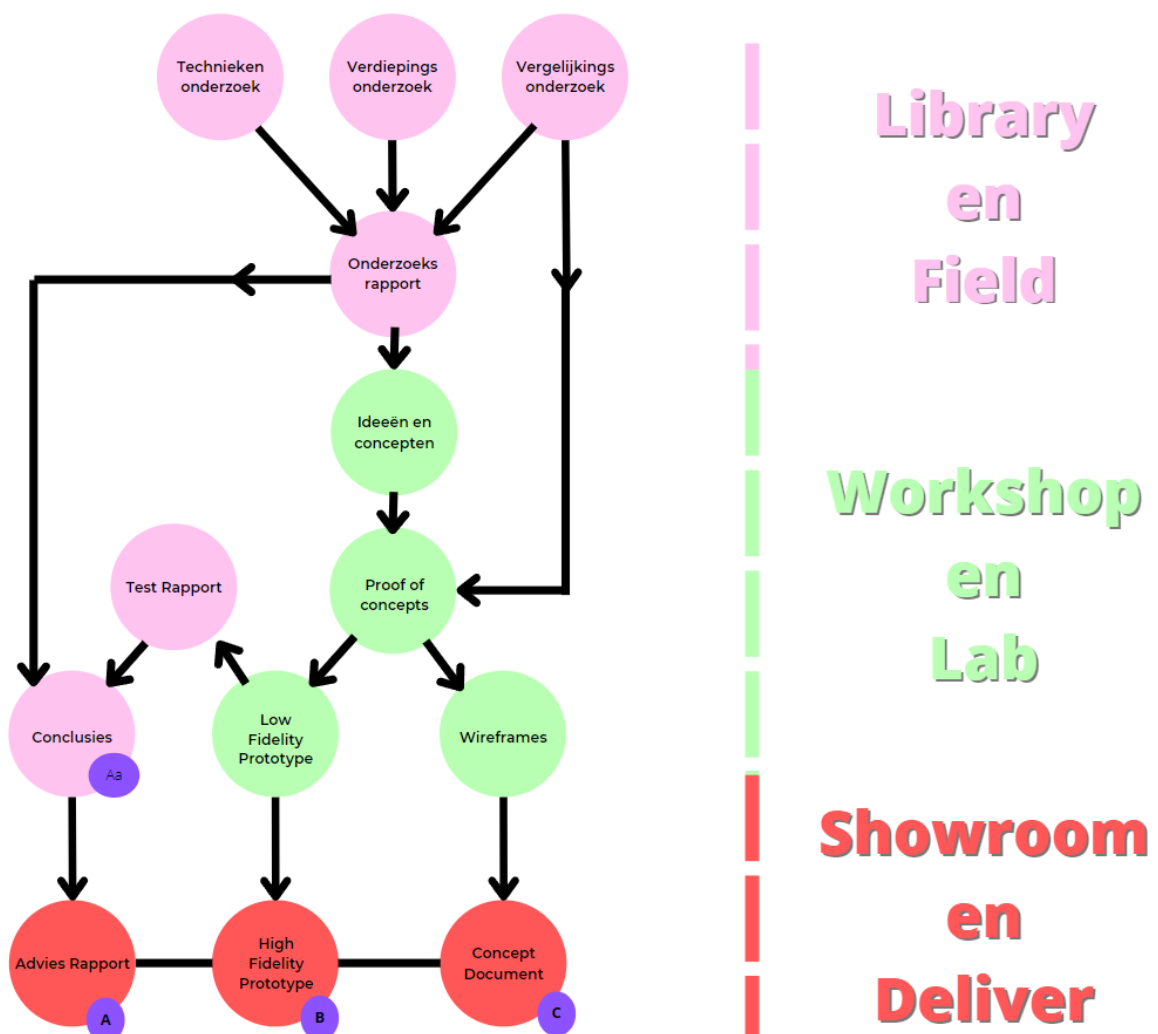
- Antwoord op de hoofdvraag



## 2.6 Eindproducten

A. Advies Rapport	Aa. Conclusies	B. High Fidelity Prototype	C. Concept Document
Een adviesrapport in de vorm van een learn to earn model. De stakeholder kan het adviesrapport spelen als een digitale leeromgeving waar wordt uitgelegd hoe een learn to earn platform wordt ontwikkeld.	Belangrijkste conclusies van testrapport en onderzoeksrapport.	Prototype(s) van de learn to earn model toegepast op de bestaande leeromgeving. Een werkende demo die geschreven is met code.	Het concept document bevat precies wat het volledige product moet bevatten en wat er allemaal voor nodig is.

## Project Breakdown Structure



## 2.7 Risico's

Het risico van de opdracht is dat de high fidelity prototype niet direct gekoppeld is of kan zijn met de bestaande leeromgeving van Handpicked Agencies. Het vangnet hiervoor is het advies en concept document. Mocht het prototype niet af kunnen worden gemaakt vanwege complicaties door gebrek aan tijd of technische kennis, is er altijd nog een concept en advies document zijn die aantonen hoe het product uiteindelijk gemaakt moet worden.

De kans op andere problemen binnen het project is klein, de scope is realistisch en de vaardigheden om een goed eindproduct op te leveren is er. Mochten er toch binnen de opdracht problemen komen, zal er gelijk bij de stagebegeleiders van Handpicked Lab aan de bel worden getrokken.

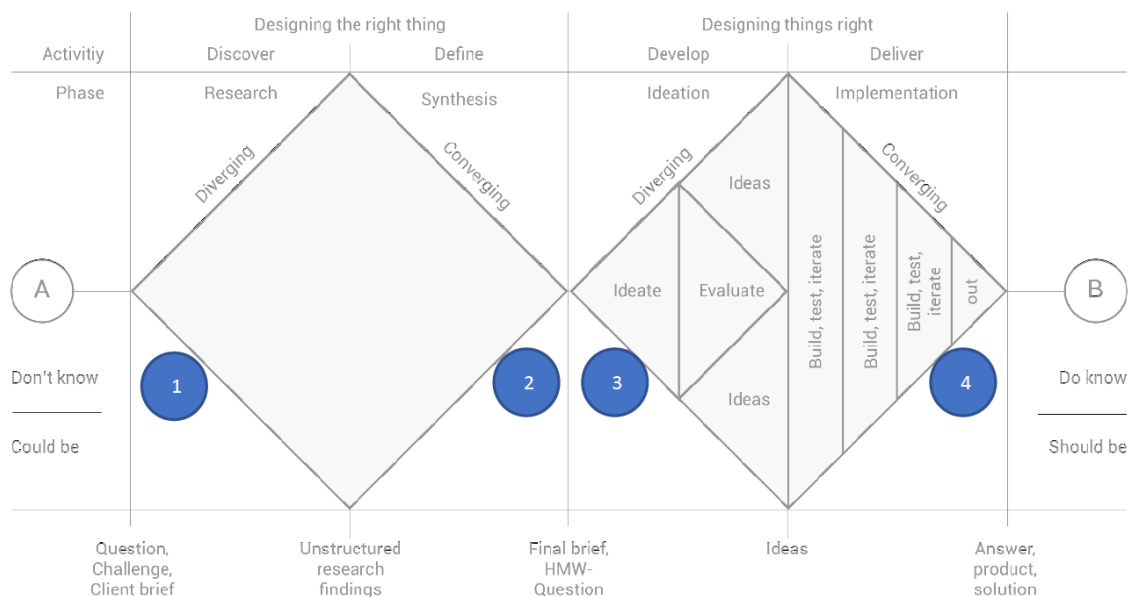
### 3. Aanpak & planning

### 3.1 Projectmethode

Bij Handpicked Lab is er om de twee weken een “demo friday”. Hierin krijgt elke stagiair binnen Lab de mogelijkheid om hun proces te laten zien.

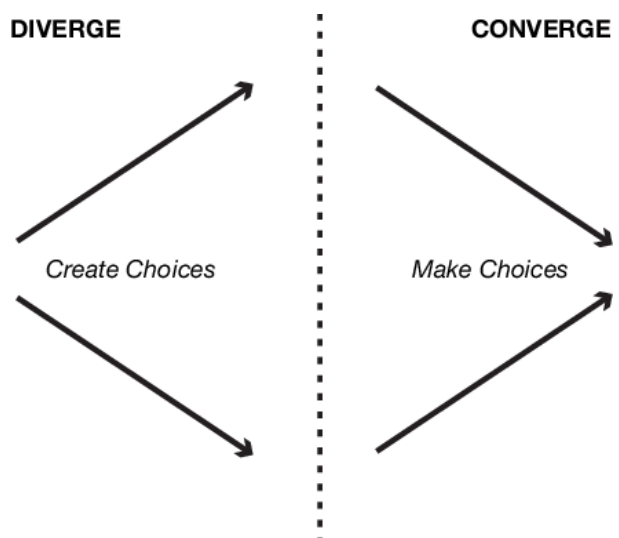
Bij dit project wordt er gewerkt met de double diamond methode, er is namelijk maar een concept dat uiteindelijk moet worden gerealiseerd als eindproduct.

1. Eerst wordt breed onderzoek gedaan om de deelvragen te beantwoorden.
2. Alle conclusies worden getrokken totdat alle deelvragen beantwoord zijn.
3. Vanuit de conclusies worden er verschillende ideeën en concepten gemaakt.
4. De verschillende concepten worden iteratief veranderd door ze te testen, dit wordt gedaan totdat er een high fidelity prototype en concept uitkomt die het gewenste product en advies opleveren.



## Risico's

De projectmethode zou kunnen veranderen gebaseerd op de feedback per 'demo friday'. Hierdoor zou kunnen zijn dat het hele project gemaakt wordt met een "diverge converge" methode, waar alle keuzes worden gemaakt op basis van feedback en conclusies van onderzoeken (Zie afbeelding hiernaast).



## 3.2 Onderzoeksmethoden

In het kopje 2.6 van dit document werd met het DOT-framework getoond welke stappen leiden tot het eindproduct. Hieronder de lijst dat meer verdiept over de deelproducten.

### Library

Onderzoeksmethodes bij Library

- Literatuuronderzoek, kijken naar wat er online over te vinden is
- Deskresearch, kijken naar wat er al bestaat

### Field

Onderzoeksmethodes bij Field

- User behoeftes opstellen
- Vergelijkingsonderzoek, Analyseren wat bestaande concurrentie gebruikt en vergelijkingen concluderen

### Workshop

Proof of concepts maken

- Prototypes en concepten maken

### Lab

Prototypes en concepten testen

- Feedback vragen aan stakeholder en doelgroep, vanuit daar iteraties maken
- Bij een van de laatste iteraties testen of het prototype het gewenste doel bereikt

### Showroom

Opleveringen presenteren

Reflectie

Heuristic evaluation

## 3.3 Globale Planning

De link van mijn globale planning kun je [hier](#) vinden

#### **4. Afspraken rondom communicatie**

Op woensdag en vrijdag wordt er gewerkt op kantoor, dan is er de mogelijkheid om in persoon aan collega's vragen te stellen. Voor de rest van de dagen is er een online standup tussen de stagiaires, waar verteld wordt wat gaan is en wat gedaan gaat worden. Tot slot is er om de twee weken een demo vrijdag, zodat wij altijd een doeleinde hebben om proces te presenteren en feedback te kunnen vragen.