

Designbrief

Digitalising receipts

Posting on
Gitbook

Jeffrey van Kampen
jeffreykampen.com

Published on
22 september 2022

Inhoudsopgave

Aanleiding

Persoonlijke focus

Probleemsituatie

5w2h

Stakeholders

Roadmap

Design Challenge

Deelvragen en subvragen

Methodes

Productvisie

Niveau validatie

Product impact

Mijlpalen en planning

Aanpassingen

Bronvermeldingen

Studentnummer

500779797

Vak

Afstudeerproject

Versie 1

Aanleiding

Onderwerp

De aanleiding van dit onderwerp komt door mijn interesse naar de ontwikkelingen in digitaal bankieren met name Web3. Aangezien er zoveel nieuwe mogelijkheden zijn en omdat het een uitdaging is wil ik mijn project hier aan toewijden. Eerst was ik vastbesloten over het onderwerp digitaal bankieren en de ux verbetering te maken in veiligheid te versterken. Maar omdat de schaal van het idee te groot is heb ik een grote verandering gemaakt. Het onderwerp blijft hetzelfde, bankieren maar vanaf nu heb ik het idee concreet gemaakt over bankieren namelijk het digitaliseren van jouw aankoop bewijs.

Bonnetjes!

Hoe?

De hoe van dit product beschrijf ik in de design challenge door het maken van een digitaal product. Een nieuwe manier van je betaalbewijs registreren. Toen ik een lijst af ben gegaan van gebruikers behoeftes en nieuwe ideeën op deed ben ik er achter gekomen dat het makkelijker is om een deelprobleem van bankieren te verbeteren. Iets wat iedereen nodig heeft en waar iedereen mee te maken heeft. Dit ging van een familie bank idee.. naar gepersonaliseerd bankieren tot aan het zien van bonnetjes op mijn tafel en wat ik daarmee aan moest. En natuurlijk het onderzoek naar de behoeften van gebruikers en hun frustratie over het bijhouden van hun bonnen. Dit is dus kleinschalig maar zo belangrijk voor de digitale wereld.

Waarom?

Ik merk dat er veel mensen zijn die moeite hebben met het bijhouden van hun transactie bewijs. Er zijn scenario's van het niet accepteren, vergeten- of kwijt raken van het bewijs. Of het is zo frustrerend dat er een veelste lange bon wordt gemaakt, beschadigd raakt en het gaat zo maar door. Reden genoeg om dit aan te pakken en te digitaliseren.

Waarom? Ik vind het onderwerp interessant en ik zou graag de samenwerking aan willen gaan met een van de stakeholders die ik later beschrijf. Daarnaast heb ik genoeg kennis verzameld over het inrichten van een digitaal product die dit probleem kan oplossen. Ook geeft dit mij de gelegenheid meer te weten te komen over het omgaan van de gegevens van de gebruiker. Ik wil dit als een van de cornerstones van het product gebruiken.

Ik houd mij dit project bezig met de design challenge die je verder kunt lezen. Ik stel de vraag waarom de gebruiker hier behoeften aan heeft en hoe dit kan worden veranderd. Middels een digitaal product. Maar voorop gesteld wil ik weten voor wie dit geld en hoe veiligheid wordt bewaart. Dit moet ik aanpakken door onderzoek te doen en de scope van het idee te bepalen.

Persoonlijke focus

Profilering

Mijn profilering als cmd'er gaat voornamelijk uit naar ux en als front-ender. Ik probeer zoveel mogelijk betrokken te zijn in alle velden van het realiseren van een product. Maar ik vond het onderzoek doen naar de gebruiker altijd interessant, dit is een juiste middenweg. En omdat ik als ux'er de stem van de gebruiker kan zijn kan ik de behoeften peilen. Dit kan ik vertalen naar een oplossing. Het vereenvoudigen van data en het verbeteren van de ervaring van de gebruiker vind ik erg interessant.

Het eerste jaar was ik vooral visueel georiënteerd. Het tweede jaar wou ik dit uitbreiden door een expertise te krijgen als junior in hetux veld met frontend. Omdat dit een van de belangrijkste processen zijn als basis van een product. Het visuele aspect gebruik ik graag als toevoeging. Het derde jaar kon ik beide velden uitbreiden en nu als eindejaars gebruik ik dit allemaal.

Focus

Ik heb een ux gedreven focus die ik baseer op data. En voor dit project doe ik dat dan ook graag. Ik kijk voor het meeste naar de gebruiker en focus ik op het prototype. En gebruik vaardigheden om dit te realiseren, tot de eindstreep wordt dat waarschijnlijk een prototype met meerdere testfases. Zodat ik het eerst functioneel maak en kan presenteren aan de stakeholders. En als het succesvol wordt gebruik ik graag wat frontend ervaring. Maar de inschatting van dit project,

Sketch!

De koppeling

De koppeling naar dit onderwerp richt ik graag tot het onderzoek naar veiligheid van de gegevens van de gebruiker, ease of use, user-experience en natuurlijk hoe ik **betaalbewijzen** kan digitaliseren. Welke stappen hierin een rol spelen van het pinnen, de link naar jouw bank en naar het product. Het plan is om een aantal banken te benaderen om geïnformeerd te worden.

Dit project sluit goed aan omdat ik ieder veld als cmd'er kan gebruiken. UX en visual en als het nodig is meepraten over wat front end api's. Ook is het een uitdaging om het digitale product in te richten. door ux methodes. KPI's en zorgvuldig te plannen om het project in te delen.

Ontwikkelen

Mijn grootste ontwikkeling hierin kan zijn dat ik alle planningen en ontwikkelingen concreet maak omdat ik dit uiteindelijk zelfstandig moet doen. Daarnaast wil ik het weten hoe ik ux kpi's kan inzetten en gebruikersbehoeften navolgbaar te maken.

Probleemsituatie

Beschrijving

Het probleem is dat consumenten teveel bonnen van producten moeten bijhouden. Vaak raakt dit aankoopbewijs kwijt, wordt het vergeten, of ontstaat er irritatie tijdens het vinden. Ik wil het bijhouden van dit betaalbewijs vereenvoudigen door het te digitaliseren. Ik wil dit probleem als uitgangspunt gebruiken omdat ik denk dat het valide is en ik de ux-oplossing goed kan verkennen. Het product dient daarom als vereenvoudiging voor de consument en als deeloplossing voor het milieu. Het kan een ecologisch probleem aanpakken als het product onmisbaar blijkt. Een veel voorkomend probleem is dat je het als bewijs moet kunnen gebruiken voor het vertrouwen tijdens het verdelen van kosten of het terugbrengen van een product. Het kan voor zoveel scenario's handig zijn als consument. Veel van wat je koopt denk je terug over na, als je besluit een product terug te brengen dan moet je de bon hebben (als je dit voorhand hebt aangenomen). In scenario's waar niet iedereen bekend is met elkaar zoals in een evenement heb je vaak behoefte aan meer vertrouwen, hier kan een gedigitaliseerde bon ook een grote rol in spelen.

De oorzaak van het probleem is ontstaan doordat er een hoop papierwerk is wat het milieu aantast. En als consument is dit vervelend om bij te houden. De consument soms niet bewust van al het papier. En vaak zijn mensen rommelig. Het bijhouden van het aankoopbewijs is daarvoor achterhaald en kan gedigitaliseerd worden. Ik wil mij hier op focussen door te kijken naar hoe de consument omgaat met het bewaren van hun bonnetjes en hoe zij een positief ecologisch effect kunnen maken.

5w2h

Wat

Op dit moment worden veel bewijzen/bonnetjes vergeten en niet bijgehouden. In scenario's waar je je aankoop wilt terugbrengen of wilt delen heb je een bewijs nodig. Dit moet vanuit de wens van de gebruiker gedigitaliseerd worden. Voor elkaar en voor jou als consument. In de testfase draait dit om kleine betalingen van de consument.

Waar

Tijdens het bezoeken van een winkel, of wanneer je ergens een fysieke aankoop doet. Dan heb je een bon nodig. Dit voor het bijhouden van al jouw bewijzen op een plek als je buiten de deur bent en dit in de winkel nodig hebt.

Waarom

Er is behoefte aan het bijhouden van je bewijs en het veilighouden. Je wilt dit makkelijk kunnen gebruiken en als dit gedigitaliseerd wordt heb je hier veel meer controle op. Op deze manier kun je altijd je bewijs van aankoop bijhouden en het product herzien. Je kunt eenvoudig je product terugbrengen zonder frustratie omdat alles binnen de app staat.

Wanneer

Het komt vaak voor dat de gebruiker zijn gedachten veranderd, in haast iets heeft gekocht, of zich niet kan herinneren wat het bedrag precies was voor zijn boekhouding. Daarom moet je makkelijk terug kunnen verwijzen een betaalbewijs. Het probleem ontstaat zich wanneer de consument met moeite een bon moet bewaren na een betaling.

Wie

Het probleem is herkenbaar voor iedereen. Iedereen die iets koopt is een potentiële doelgroep. Ik maak dit kleiner door te focussen op de consument met een kleine betalingen, dit is makkelijker voor de testfases, kan ik bepaalde sectoren uitsluiten, en kan ik stakeholders eerder overtuigen. Omdat het errors minimaliseerd, het gaat om kleine bedragen voor iedereen met een bankpas.

Hoe

De mogelijke oplossingsrichting is het digitaliseren van een aankoopbewijs. Dit zijn bonnetjes die de gebruiker eenvoudig moet bij kunnen houden via een interactief product. Dit doe ik door middel van onderzoek te doen naar de relatie tussen pinnen en het opslaan zodat ik weet wat er gebeurt. Ik moet weten welke gegevens ik ga gebruiken, en hoe de ux van het product eruit kan zien.

Hoeveel

Veel consumenten hebben behoefte aan deze vernieuwing en de digitalisering van hun bonnetjes. Dit is een belangrijke oplossing voor situaties waar je een bon nodig hebt. Ik denk dat veel mensen behoefte aan een efficiënte manier van het bewaren van hun bon en dit in orde te houden. Kortom zijn dit veel consumenten.

Stakeholders

Beschrijving

De doelgroep die over dit onderwerp gaan zijn consumenten met kleine uitbestedingen. Dit zijn vaak consumenten van winkels, in ieder geval gaat het voor de testfase om kleine bedragen. Voor mijn design challenge draait het om iedereen die in het bezit is van een Nederlandse betaalrekening. De doelgroep moet een smart telefoon hebben. De gebruikers die behoefte hebben aan structuur zijn belangrijk aangezien zij het probleem ervaren. Dat betekent mensen die bonnetjes vergeten of kwijtraken. Maar de meeste consumenten hebben hier waarschijnlijk een belang in aangezien zij te maken hebben met digitaal bankieren en bewijs nodig hebben van hun betaling. Ik houd mij dit project bezig met de consument met kleine betalingen en in de toekomst hoger.

Tot zover de doelgroep. Voor mijn stakeholders ben ik opzoek naar een bank(en) om een samenwerking mee aan te gaan in de testfase. Ik heb banken nodig voor de synchronisatie tussen het product en hun bank, voor toestemming en voor een geleidelijke naadloze ervaring aangezien het met elkaar verbonden is. Andere stakeholders die ik nodig heb zijn mensen die de applicatie kunnen keuren en bevestigen aangezien veiligheid op nummer één staat. Dit gebeurt in de testfase. Ik moet geïnformeerd worden door geïnteresseerden, bankiers, ict-ers op een kleine schaal. Ik gebruik graag de universiteit. Ook vraag ik hulp aan bezithebbende van een betaalrekening, hoe zij transacties en bonnen ervaren, ik wil weten welke bank zij gebruiken, en wanneer er iets misgaat. Ook vraag ik peers om hun mening als het om een ux probleem gaat.

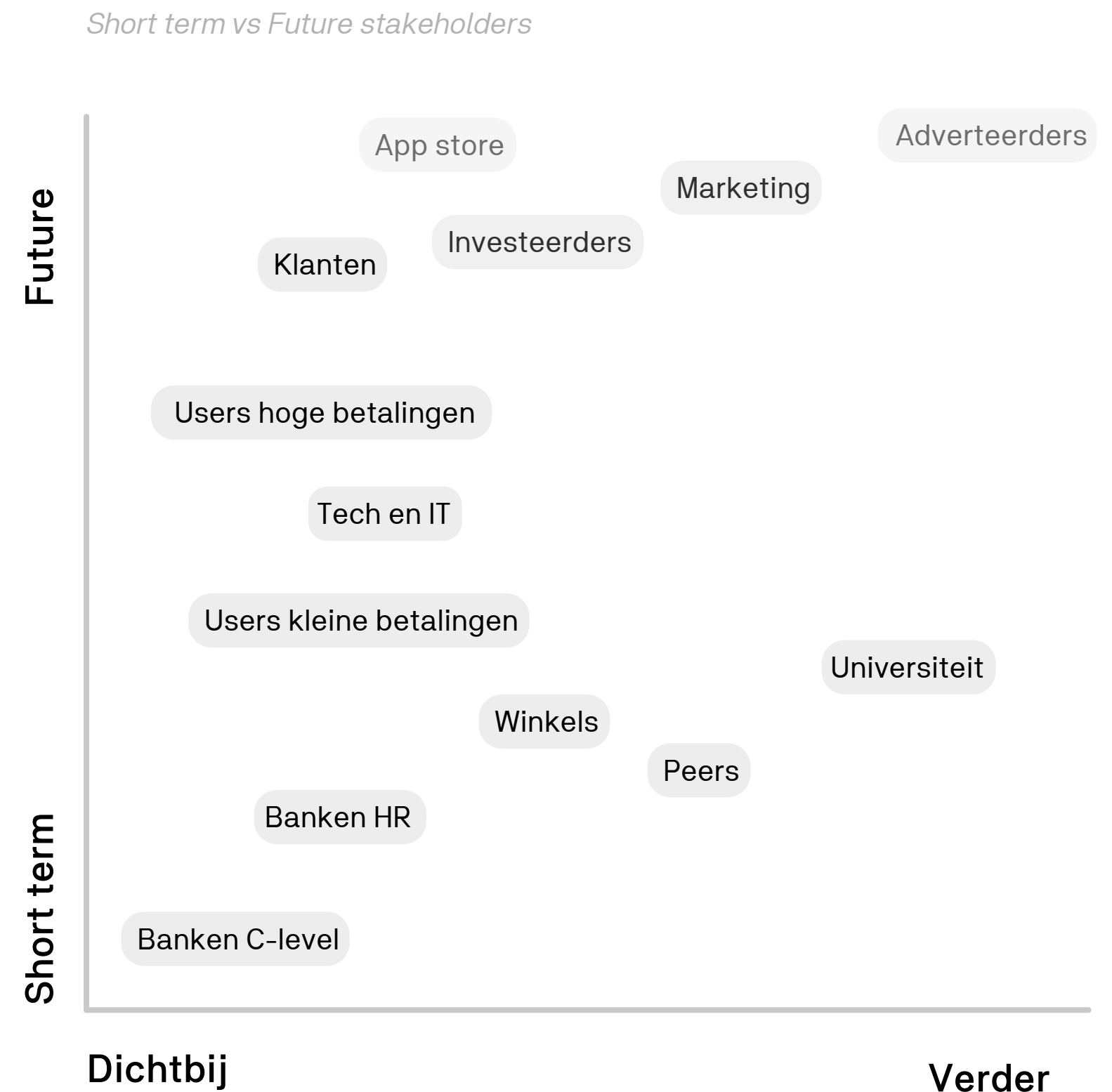


Image 1- Stakeholder Mapping

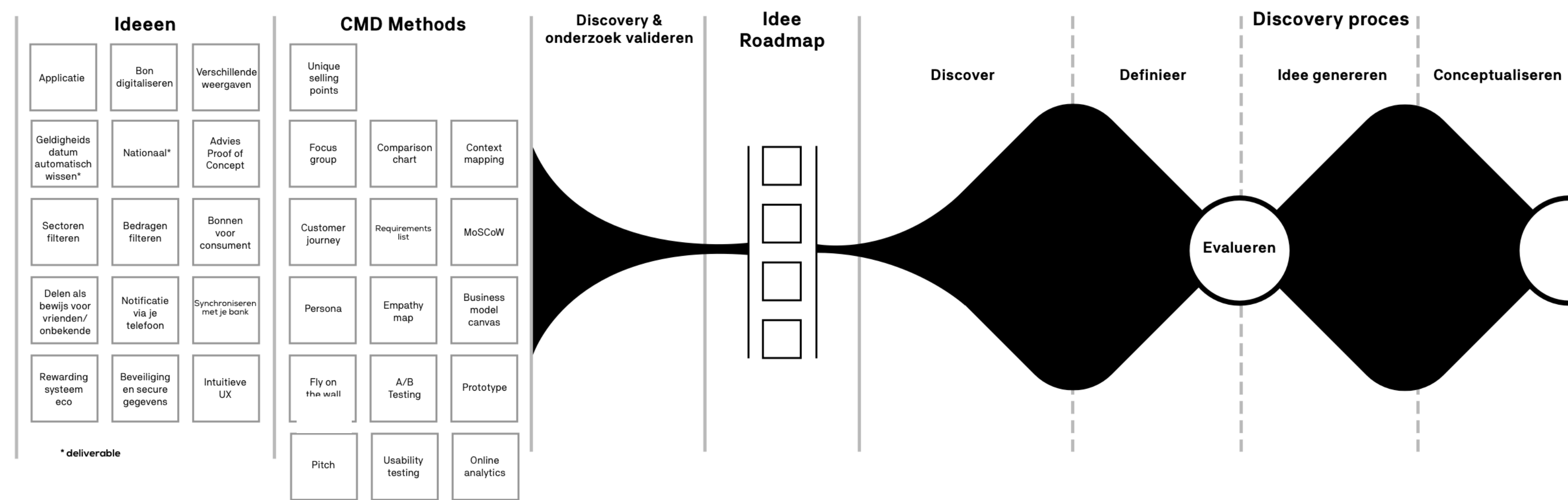
Roadmap

Beschrijving van de Discovery fase

In deze 2 delige Roadmap laat ik het proces zien waarin ik divergeer en convergeer. Dit sluit aan bij de planning in Jira. Jira is een tool waar ik allerlei tickets kan aanmaken met elk een eigen status. Zo heb ik to-do's, done, deadlines en in progress. Dit komt later naar voren. De roadmap dient om de stappen in kaart te brengen, ik vind het fijn om een roadmap te gebruiken omdat ik hierop kan inzoomen afhankelijk van de fase waarin ik zit. Een roadmap is dus mijn plan naar het product toe. De eerste afbeelding is de discovery fase. Hierin gebeurt al het onderzoek en het verkennen van het probleem, de doelgroep en het vergaderen van informatie voordat na kan denken over een product.

Product discovery

Image 2- Product Discovery



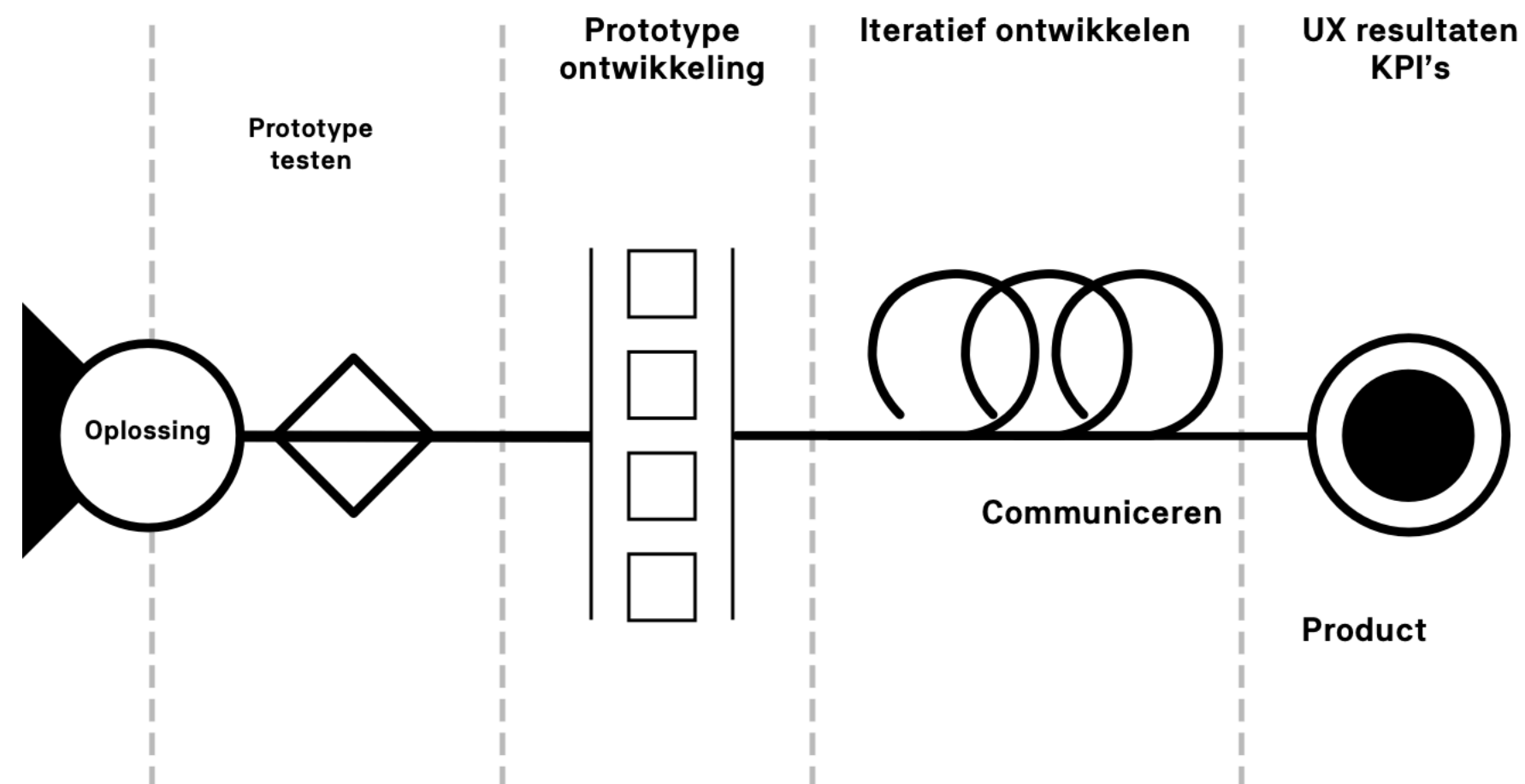
Roadmap

Beschrijving van de Delivery fase

De tweede afbeelding gaat over de fase waarin ik het prototype en documenten wil aanleveren. De mijlpalen, deliverables en het uiteindelijke product. Hierin gebeuren alle product iteraties als het product wat meer concreet is om mee verder te gaan. Ik ga in op de functies, ervaringen en Key Performance Indicators. Hier komt het onderzoek samen in een product. Daar heb ik het Proof of Concept gekozen en werk ik richting de delivery toe. Ik gebruik tools zoals Sketch en houd dit in Jira bij samen met de product biografie.

Product delivery

Image 3- Product Delivery



Design Challenge

“Hoe kan er een interactief product worden gemaakt voor het bijhouden van transactie bewijzen, waarin kleine uitbestedingen van consumenten op één plek staan door het te digitaliseren en te bewaren, zodat het bereikbaar blijft en makkelijker wordt om te gebruiken, als de consument hun aankoop wilt herzien?”

Deelvragen en subvragen

1. Wat zijn de pijnpunten als het gaat om het gebruiken van bonnetjes?

- 1.1 Welke complicaties zijn er tijdens het bewaren van een bon?
- 1.2 Wat denkt de gebruiker voor en na het krijgen van een bon?
- 1.3 Wat doet de gebruiker met een bon als zij het in ontvangst nemen?
- 1.4 Hoe houden gebruikers bonnetjes bij?

Methodes: Interviews, Empathy map en observeren

2. Hoe ervaart de doelgroep bonnetjes en het ecologische effect?

- 2.1 Is de consument bewust van hun eigen bonnetjes verbruik?
- 2.2 Ziet de consument bonnetjes als een probleem voor het milieu?
- 2.3 Kan het benoemen of gebruiken van dit ecologische probleem de gebruikerservaring veranderen?

Methodes: Customer Journey, Bag Tour, Survey, Interviews

3. In welke scenario's kan dit digitale product gebruikt worden?

- 3.1 Welke gebruikers hebben de meeste behoefte aan dit product?
- 3.2 Wat zijn de (context) d.e.t.a.i.l.s tijdens het gebruiken van het product?
- 3.3 Waar kan het product gebruikt worden?

Methodes: Desk Research, Competitive Analysis en observeren

4. Wie is de doelgroep?

- 4.1 Wat gebruikt de doelgroep voor hun betalingen?
- 4.2 Wat zijn de belangen, behoeftes en angsten van de doelgroep?

- 4.3 Wat is het gedrag van de doelgroep?
- 4.4 Welke sectoren passen bij de doelgroep?

Methodes: Interview, Expert Interview, Desk Research, Persona

5. Hoe ziet de interactie/relatie tussen het pinnen en een betaalbewijs ontvangen er uit?

- 5.1 Hoe pinnen gebruikers?
- 5.2 Wat voor methodes zijn er om te pinnen?
- 5.3 Wat kan ik gebruiken als synchronisatie voor een digitaal product?
- 5.4 Wat voor stappen zijn er tijdens een aankoop?

Methodes: Expert Interview, observeren, Co-reflection

6. Hoe kan de consument een digitaal product vertrouwen met hun betalingsbewijs?

- 6.1 Wat voor mogelijkheden zijn er? (denk aan kleine uitgaven, afzender)
- 6.2 Wanneer vertrouwd de consument een product?
- 6.3 Wat zijn de risico's van dit digitale product?
- 6.4 Hoe denkt de consument na over hun gegevens?

Methodes: Requirement List, Survey, MoSCoW

Waarom?

De vragen die ik wil onderzoeken zijn essentieel voor de volledigheid van het product. Door een aantal keywords te gebruiken voor mijn vragen, zoals de veiligheid, ervaring en behoeften probeer ik het onderzoek te doen. Ik hoop antwoorden te vinden over het gedrag van consumenten, het vertrouwen naar hun bankapps toe, wat waar wanneer waarom een bon in beeld komt. Wat de pijnpunten zijn en waar verbetering in kan zitten. Hier zou ik graag antwoorden op willen. Ik verwacht een hoop te weten te komen door field en desk research te doen.

Methodes

Verkenningfase

Expert Interview - Geinformeerd worden door bankiers
Interviews* - Interviews met de doelgroep, concurrentie
Survey - Enquetes houden met de doelgroep, en peers
Desk Research - Online onderzoek doen naar het probleem, doelgroep en banken
Deelvragen - Methodes uit de deelvragen

Definieringsfase

Context mapping - d.e.t.a.i.l.s van de gebruiker
Customer Journey* - gebruikerservaring en touchpoints tijdens het bijhouden van een bon
Persona* - een concreet voorbeeld van de consument
Empathy map* - bevindingen van het denkproces tijdens een transactie en bonnen bewaren
Stepping Stones/Desk Research uit deelvragen

Idee genereerfase

Sketching - ideeën uitproberen en stapsgewijze handelingen en features van het product op mobile schermen
MoSCoW* - alle requirements en behoeften van het product
Comparison chart* - vergelijking van ideeën, functies en karakteristieken
Business model canvas - gaten in de markt die ik kan benutten als ideeën voor bonnen digitaliseren

Conceptualiseringsfase

Concept - verschillende concepten hoe ik bonnen digitaal kan maken
Design Specification - alle specificaties van het concept
Risk analysis - een schatting van de risico's van de app zoals de gegevens, en wat het effect kan zijn

Valideren

Requirements List* - een lijst met product eisen
Field Trial - trial en error van het product
Proof of concept - bevestiging van het success
Expert Review - eerste check met de stakeholder

Evalueren

Peer Review - verbeteringen vanuit ux feedback
USP's - alle unique selling points van bonnen digitaliseren
Expert Review* - review en goedkeuring van één of meerdere banken over het product

Testfases

Prototype - een prototype halverwege en aan het einde van het project
Usability Testing - de usability en correctie van de app
A/B Testing - kijken welke versies beter aansluiten volgens de gebruiker

Deliveryfase

Pitch - pitchten van het product aan de stakeholders
Quality Review - de laatste kwaliteitscheck van het product
KPI's - Key Performance Indicators

Bronnen

Field research (surveys, interviews met de doelgroep)
Field research en expert reviews met bankiers (ING, ABN Ambro)
Desk research via boekhouding pdf's en libraries
Het gebruiken van de cmd methods via www.cmdmethods.nl
Marktonderzoek naar Yuki, Tikkie
Product research via Google App Store en internet
Analytics tools zoals Hotjar en user sessies

Productvisie

Beschrijving

Ik hoop met dit product de ervaring te veranderen van het bewaren van een betaal bewijs en een impact te hebben op het milieu. Ook zou ik een toevoeging willen maken aan traditionele bonnetjes door dit de digitale wereld in te brengen. En wat ik voor mij zie is dat het interactief kan worden, wat je kunt delen als bewijs voor vertrouwen onderling. Voor consumenten, zzp'ers en kennissen. En wat als product in de Google Play Store past. De uiteindelijke visie van mijn product is om één samenwerking aan te gaan met een bank waardoor er een naadloze synchronisatie in de app ontstaat voor tevredenheid van de gebruiker. Ik wil ervoor zorgen dat het een ecologische verbetering is die papieren bonnetjes onnodig maakt. Als er veel downloads en gebruik wordt gemaakt van het product worden zij bewust van een betere methode die ook nog eens helpt met het milieu.

Om wat specifiek in te gaan op de app. Ik wil ervoor zorgen dat het product verschillende weergaves heeft als dit uit onderzoek naar voren komt. Daarnaast moet de gebruiker in controle zijn, zij moeten keuzes hebben in alle sectoren en wanneer zij notificaties ontvangen en continuïteit in de app. Ik zie een cross ux platform voor mij. Interactie met IoT. Content synchronisatie en een volledig intuïtieve app. Daar bedoel ik mee dat de stappen gevoelsmatig en klein zijn. Waar transacties gauw verbinden met jouw telefoon waar jij toezegging op kunt geven. Het beheren en automatisch updaten en verwijderen van bonnetjes zodat het nooit rommelig kan worden. Ik verwacht een simpel en veilig product met een verfijnde onboarding. Ik ben ervan overtuigd dat het waardevol is en ik hoop daarom ook op een product die de consument wilt delen met hun vrienden en graag zou installeren. Over de functies van de app draait het natuurlijk om het opslaan de betalingsbewijs door het te accepteren, met zo weinig mogelijk risico van hun dat gegevens. Uiteindelijk wil ik ervoor zorgen dat het voldoet aan een paar kpi's, het product compleet is en proces documentatie navolgbaar blijft. Ik wil dat het een oplossing kan worden voor de gebruiker en het milieu.

Bestaande oplossingen

Er zijn geen bestaande oplossingen

Niveau validatie

Schatting van het niveau

Ik denk dat dit project zich op een complex niveau bevindt. Aangezien het uitdagend is, er veel onderzoeksvragen zijn, en veiligheid een grote rol speelt. Er zijn veel richtingen om te verkennen, op ecologisch gebied, gebruiksgemak en het delen. Door de huidige norm van bonnetjes bewaren, gegevens van de gebruiker, en de concurrentie in een andere niche. Ik moet uitgebreid onderzoek doen om te zien waar kansen zich bevinden. Zo kan ik de oplossing concreet maken als de gebruikersbehoeften één op één aansluiten met het gewenste resultaat. Hiernaast is het complex omdat het product waterdicht moet zijn, ik moet rekening houden met de wensen omdat de gebruiker key is, maar ook omdat het over de gevoeligheid van de gegevens van de gebruiker gaat. En zeker belangrijk een **bankpartner**.

Het product moet zo worden gemaakt dat de gebruiker zich over deze veiligheids drempel heen kan zetten en geen risico loopt. Het moet hun ervaring gemakkelijker maken en efficiënt. Ik wil de applicatie succesvol maken zodat het ook het ecologische probleem aanraakt en kan veranderen. Conclusie dit is een uitdagend project. Ik wil kijken of ik het gebruiksgemak kan vereenvoudigen en tegelijkertijd een ecologisch probleem kan veranderen. Daarom schat ik het in als complex.

Image 4- Niveau validatie complex

Complex	Profileren	Afstuderen	Excelleren	Excelleren
	Profileren	Profileren	Afstuderen	Excelleren
Enigszins complex				

Product Impact

Wat kan dit product betekenen?

Dit product kan de gebruikerservaring van de consument verbeteren. Daarnaast kan het een ecologische impact maken door de afname van bonnetjes. Het wordt gedigitaliseerd en een hoop onnodig papierwerk verdwijnt in een ideale situatie. In de toekomst heeft het impact op het delen van kosten met mensen. Dat betekent dat er meer vertrouwen ontstaat. Dit is een van de functies die mij aanspreekt in dit idee. Nu is het plan om bonnetjes te digitaliseren, en als het succesvol wordt heeft dit een positief effect op het milieu. Als impact van het product denk ik dat het ook goed aansluit bij huidige trends, waar alle bankier en kosten-split apps nog geen sterk bewijs gebruiken kan er nu iets worden gedaan met het transactie bewijs. Een nieuwe trend.

Tijdens dit project wordt het belangrijk voor de consument met kleine betalingen, dit is mijn doelgroep. Dit past in het kader van het project omdat het concreet is, ik bepaalde sectoren kan uitsluiten en omdat het beter is voor de testfase, het vertrouwen wordt versterkt en het risico als er een bon kwijtraakt heeft minder gevolgen. Het product heeft impact en het kan ook positief zijn voor het milieu.

Over de ethische gevolgen denk ik na over veiligstellen van de gegevens van de gebruiker en wat op één staat. Ik moet ervoor zorgen dat gegevens niet worden blootgesteld, en worden beschermd door beveiliging en privacy. Daarnaast denk ik na over geen ongewenste notificaties krijgen en gebruikersacties die alleen zij willen, zoals het kiezen van de bonnen die zij willen bewaren. Ook probeer ik het product ethisch te bedenken door het niet commercieel te maken. Zo denkt de consument met een goed moreel na over duurzaam bonnen bewaren en het als handige tool te gebruiken in plaats van zorgen te maken over wat de app kost.

Mijlpalen en planning

Planning van het aankomende project

Hier beschrijf ik mijn planning waar alle mijlpalen naar voren komen. Het doel van deze planning is om te kijken naar de tijd die ik kan nemen per deliverable, om te kunnen kijken in welke fase ik zit. En omdat dit actief bij te houden. Daarom gebruik ik Jira, hierin kan ik de mijlpalen en taken ofwel “tickets” slepen naar een categorie in de planning. Dus bijvoorbeeld als ik in de verkenningsfase zit sleep ik een ticket over desk research naar in progress. Dit wordt zometeen duidelijker. Ik vind het handig om niet alleen een globale planning te maken, maar daadwerkelijk een tool zoals Jira te gebruiken die ik actief kan aanpassen.

Dit is een opzet voor de komende maanden, als ik iets moet aanpassen dan kan ik altijd de deadline aanpassen en of een tweede iteratie toevoegen aan de ticket. Door de Stepping Stones te gebruiken kan ik de planning goed indelen en naar de deliverables toewerken. Om tot de onderzoeksfase en deliveryfase te komen gebruik ik de cmd methodes. Zo maak ik een planningsoverzicht, waar ik details aan kan toevoegen in de ticket.

Mijlpalen en planning

Beschrijving van de planning

Eerst licht ik een paar punten toe over wat ik gebruik. Ik gebruik 4 kolommen in Jira, namelijk to-do, in progress, done en soms in review. To do's staan op de planning in een huidige sprint. Daar moet ik dus mee aan de slag, in deze kolommen plaats ik alle mijlpalen en taken, dit zijn deliverables en formuleren. De deliverables en functionaliteiten plaats ik onder een 'Epic' status. Dit zijn de belangrijkste mijlpalen waar ik aan moet voldoen tijdens dit project. De kleinere taken plaats ik onder een 'Story' status, dit vind ik handiger om apart te houden omdat ik sneller methodes en stepping stones kan onderscheiden van de mijlpalen.

Over de sprints, ik houd sprints aan van 2 tot 3 weken voor de fases. De een kan soms wat meer uitlopen als daar ruimte voor is. Maar ik wil mij hier graag aan houden zodat ik alle deliverables in de sprint kan inleveren. De reden dat ik deze tool gebruik is omdat ik het actief kan bijhouden, sprints kan starten en afronden en om taken te slepen. Alle fases heb ik ingedeeld met deadlines, prioriteiten en labels. Dit zorgt voor complete tickets in de project planning. Hierna kun je de exacte planning bekijken van deze sprint en de backlog voor wat hierna komt. Deze planning wordt gebruikt als Agile en Scrum proces.

Image 5- Epic en Story status

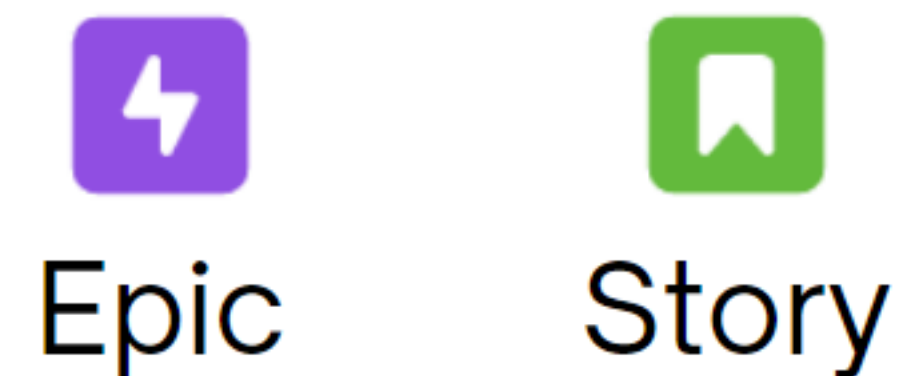
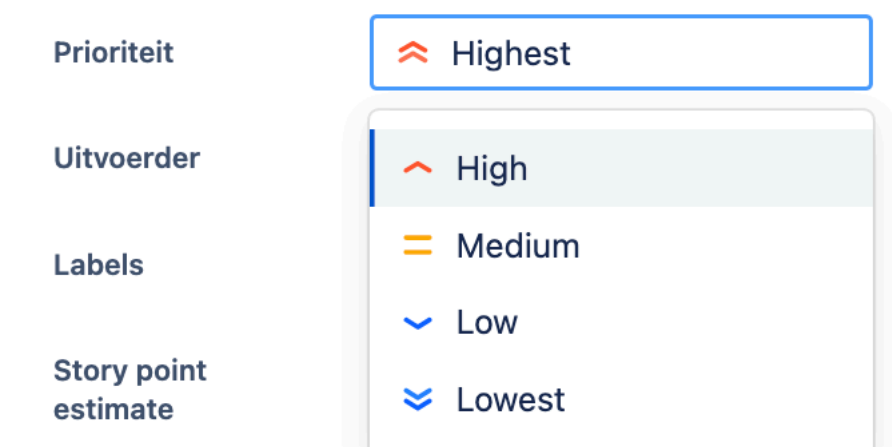
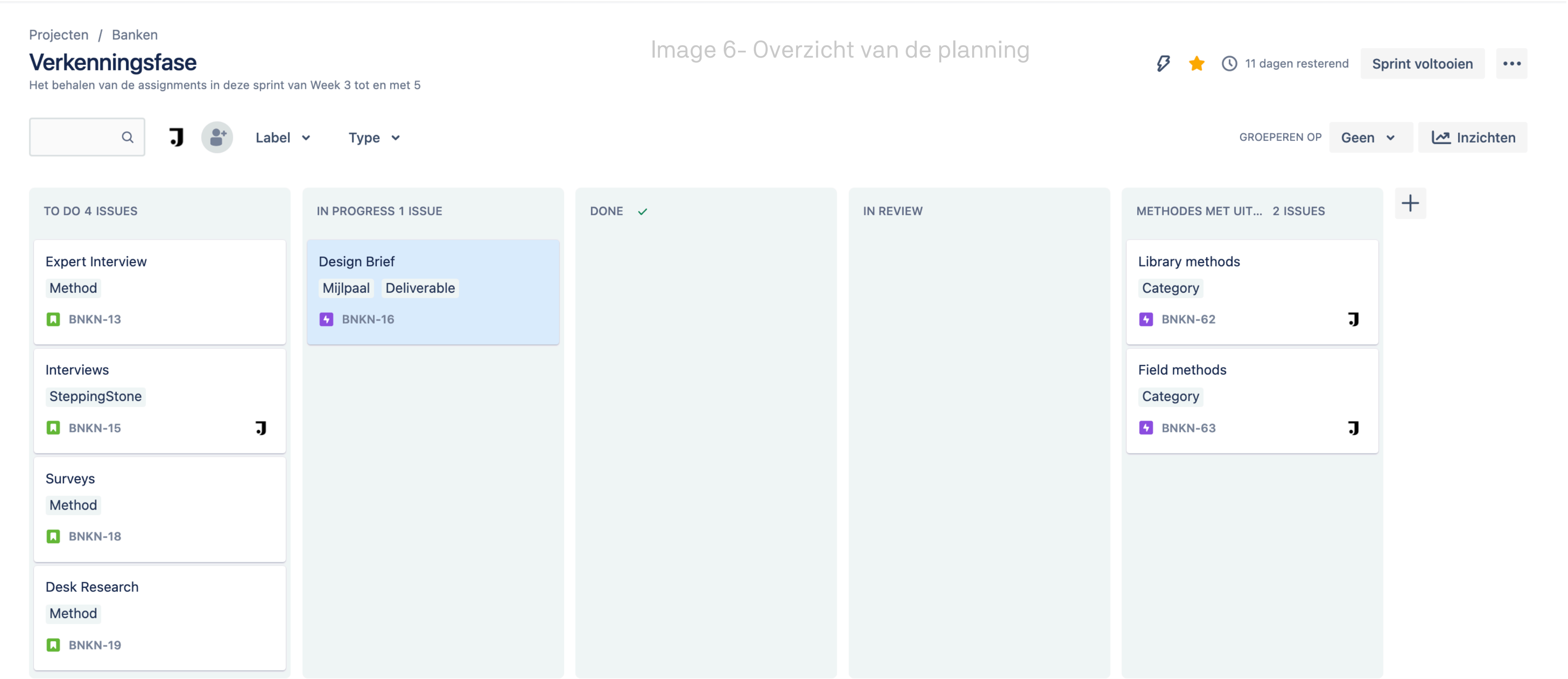


Image 5- Taak prioriteit



Mijlpalen en planning

Overzicht van deze sprint in de verkenningsfase



Mijlpalen en planning

Overzicht van de sprint fases in de backlog

Projecten / Banken

Backlog

J

Old Epic

Label

Type

Inzichten

▼ Verkenningfase 19 sep. – 10 okt. (7 issues)

000 Sprint voltoeien

Het behalen van de assignments in deze sprint van Week 3 tot en met 5

BNKN-13 Expert Interview

NOG DOEN

BNKN-15 Interviews

NOG DOEN

J

BNKN-16 Design Brief

ACTIEF

J

BNKN-18 Surveys

NOG DOEN

BNKN-19 Desk Research

NOG DOEN

BNKN-62 Library methods

METHODES MET UITLEG

J

BNKN-63 Field methods

METHODES MET UITLEG

J

+ Issue aanmaken

▼ Definieringsfase 10 okt. – 24 okt. (5 issues)

000 Sprint starten

Het behalen van de assignments in deze sprint van Week 6 tot en met 7

BNKN-17 Feedback Frenzy

NOG DOEN

BNKN-24 Context mapping

NOG DOEN

BNKN-39 Customer Journey

NOG DOEN

BNKN-40 Persona

NOG DOEN

BNKN-43 Empathy Map

NOG DOEN

+ Issue aanmaken

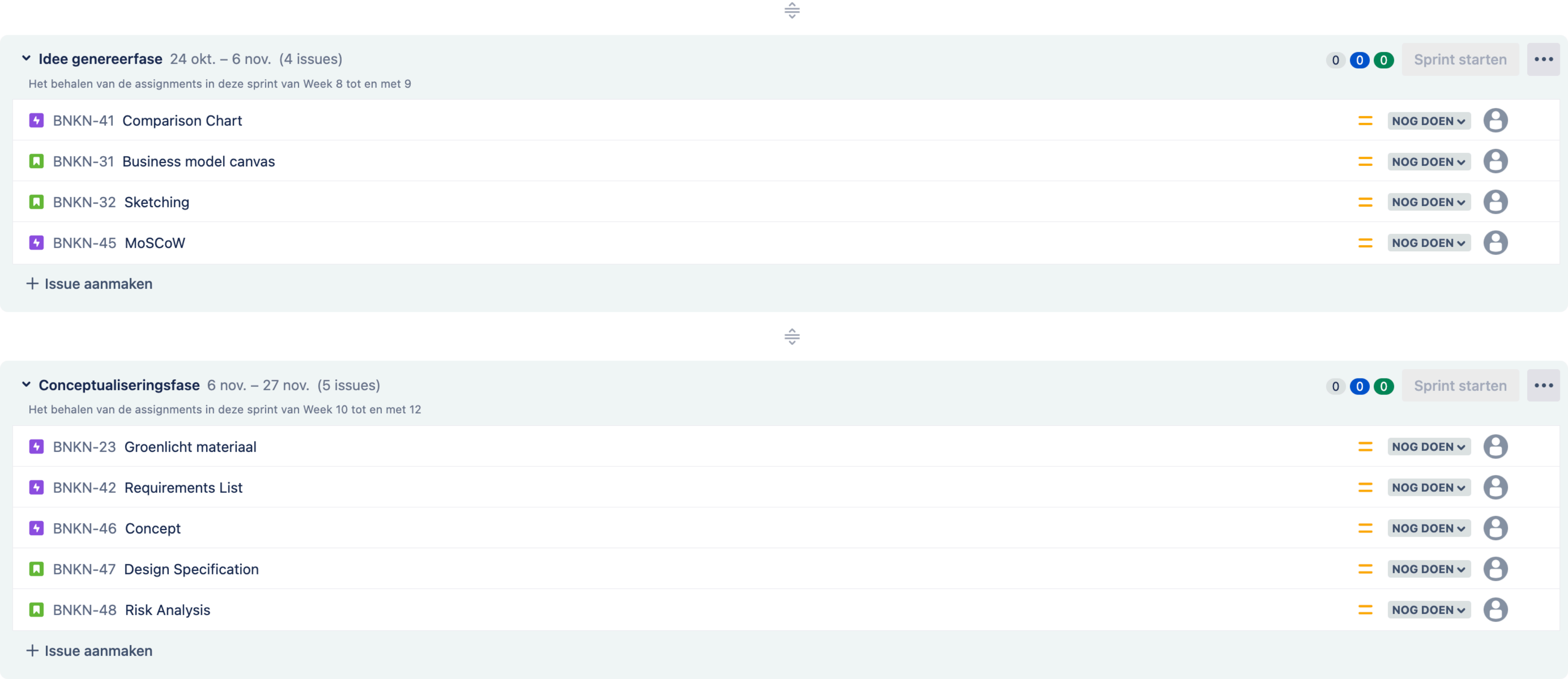
Image 7- Overzicht van de backlog planning

17

Mijlpalen en planning

Overzicht van de sprint fases in de backlog

Image 8- Overzicht van de backlog planning



Mijlpalen en planning

Overzicht van de sprint fases in de backlog

Image 9- Overzicht van de backlog planning

▼ Valideren 27 nov. – 11 dec. (6 issues)

Het behalen van de assignments in deze sprint van Week 13 tot en met 14

BNKN-22 Groenlicht presentaties 2

NOG DOEN

BNKN-21 Groenlicht presentaties 1

NOG DOEN

BNKN-20 Reflectieweek

NOG DOEN

BNKN-49 Requirements List

NOG DOEN

BNKN-50 Field Trial

NOG DOEN

BNKN-51 Proof of Concept

NOG DOEN

+ Issue aanmaken

▼ Evalueren 11 dec. – 25 dec. (5 issues)

Het behalen van de assignments in deze sprint van Week 15 tot en met 16

BNKN-30 Design Rationale

NOG DOEN

BNKN-29 Product Biografie

NOG DOEN

BNKN-52 Peer Review

NOG DOEN

BNKN-53 USP's

NOG DOEN

BNKN-54 Expert Review

NOG DOEN

+ Issue aanmaken