



AGENDAPUNTEN

- Het project
- Probleemsituatie
- Oplossingsrichting
- Product ontwikkeling
- Prototype
- What next?

HET PROJECT

- Opdrachtgever: Zaanlands Lyceum, Zaandam
- Afstudeerbegeleider: Marianne Meijer-Meijers
- Datum project: September 2018 - februari 2019

DESIGN CHALLENGE

“Hoe kan een website/interactief product ervoor zorgen dat leerlingen uit groep 8 die de stap naar het Zaanlands Lyceum maken zich hier beter op kunnen voorbereiden waardoor zij minder stress en onzekerheid ervaren?”

PROBLEEMSITUATIE

- Enquete
- Expertinterview leerjaarbegeleidster
- In gesprek met de doelgroep

Probleemvalidatie

- Persona & empathy map
- Analyse huidige situatie

Doelgroep en huidige situatie in kaart brengen

- Context scenario

OPLOSSINGSRICHTING

- Co-creation sessie met leerlingen
- Informatie mindmap
- Programma van eisen (MoSCoW)



Heeft geleid tot..

PRODUCT ONTWIKKELING

- Eerste versie concept
- Visueel onderzoek
- Pattern onderzoek
- Feedback Frenzy

Fase 1

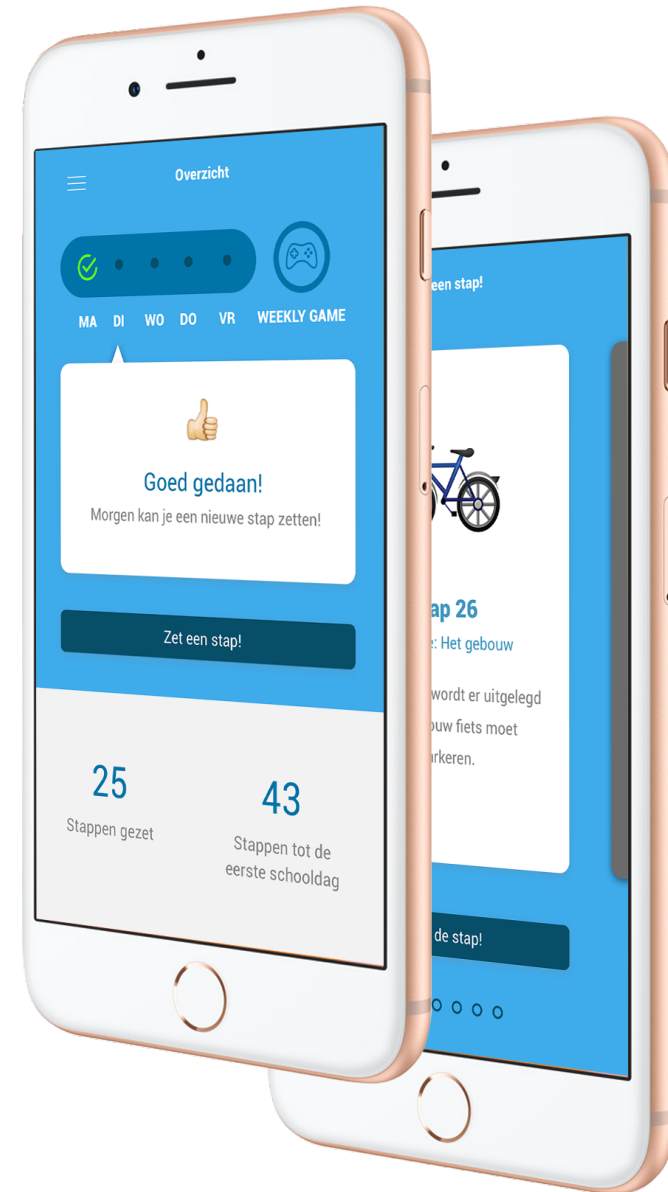
- Tweede versie concept
- Prototype 1.0
- Testen met leerlingen

Fase 2

- Prototype 2.0

HET CONCEPT

- Jouw Grote Stap - elke dag een stapje dichterbij het Zaanlands Lyceum
- Elk stapje bevat een stukje informatie
- Elke vrijdag een Weekly Game - hier kunnen punten verdiend worden
- Chatfunctie met mentor en klasgenoten
- Score-overzicht van klasgenoten te zien



WHAT NEXT?

- Prototype 2.0 aanpassen
- Test van aankomende week voorbereiden
- Prototype 3.0