

# Simac

*Project Document*



Caspar Neervoort  
Luuk van Ettinger  
Jadey Marin  
Yassin Ait Ougard  
Michèle Timmers

**Opdrachtgever:** Simac

**Periode:** februari 2021 - juni 2021

Versie	Datum	Opmerkingen
1	22 februari 2021	Eerste opzet projectdocument
2	24 februari 2021	Hoofdvraag, deelvragen en overige zaken toegevoegd

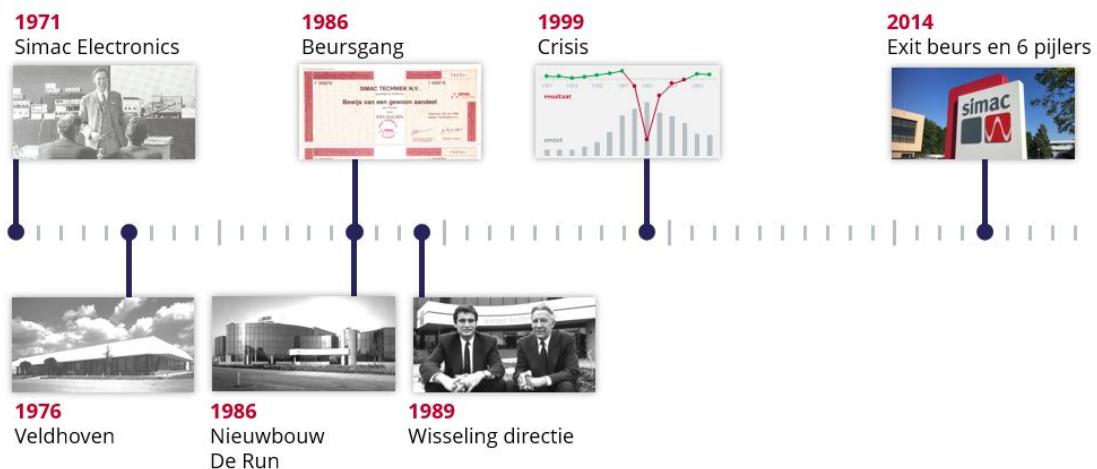
# Inhoudsopgave

<b>1. Het bedrijf</b>	<b>2</b>
<b>2. De opdracht</b>	<b>3</b>
Opdrachtomschrijving	3
Doelen van de opdracht	3
Analyse van de opdracht	3
Design Challenge	4
<i>Eisen aan de opdracht</i>	4
<i>Onderzoeksvragen en tussenproducten</i>	4
Scope	7
<i>Binnen scope</i>	7
<i>Buiten scope</i>	7
<b>3. Aanpak</b>	<b>8</b>
<b>4. Planning</b>	<b>14</b>
<b>5. Afspraken communicatie</b>	<b>15</b>
<b>6. Overig</b>	<b>16</b>

# 1. Het bedrijf

Simac is een familiebedrijf dat voornamelijk actief is in de Benelux en Midden-Europa. Ze leveren en onderhouden hoogwaardige technologie om bedrijfsprocessen te verbeteren. Verdeeld over de vestigingen werken er ruim 1400 mensen bij Simac.

Simac bestaat uit meerdere Simac-bedrijven. De oplossingen die deze bedrijven aanbieden, zijn te verdelen in twee gebieden: informatietechnologie en hoog gespecialiseerde technologie oplossingen. Simac levert IT-diensten met focus op ontwerpen, implementatie en het beheer van branchespecifieke en oplossingen gerelateerde applicaties. Daarnaast leveren ze voor diverse nichemarkten hoog gespecialiseerde technologie oplossingen.



Simac bestaat uit meer dan de som van Simac bedrijven. Ze onderscheiden zich in hun passie voor techniek en de herkenbare cultuur van een familiebedrijf.

Met de Corona Crisis dat op dit moment afspeelt, werken er op dit moment veel medewerkers thuis. Daardoor vindt er minder sociale interactie plaats tussen de medewerkers. Simac wil daarom zorgen door middel van een technische oplossing dat de medewerkers zich verbonden en betrokken blijven voelen.

## **2. De opdracht**

### **Opdrachtomschrijving**

Met het thuiswerken van de afgelopen tijd is er een risico dat de samenhorigheid tussen werknemers van Simac afneemt, omdat veel zicht- en onzichtbare interacties wegvalLEN. Het management van Simac ziet dat dit negatieve effecten heeft voor de mentale gezondheid en de productiviteit van de werknemers. Omdat familiegevoel een kernwaarde is van Simac, zoeken ze nu mogelijke oplossingen waarmee ze ondanks de afstand het welzijn van haar werknemers kan versterken.

### **Doelen van de opdracht**

Simac wil haar medewerkers een mogelijkheid bieden voor sociale interacties die verder gaan dan de huidige standaard online werk-interacties en wil daarvoor nieuwe technieken verkennen.

Het doel van dit project is om binnen 9 weken een proof of concept neer te zetten waardoor medewerkers van SIMAC IT NL zich meer met elkaar verbonden en betrokken voelen.

### **Analyse van de opdracht**

#### **Wat is precies het vraagstuk?**

Ondanks de toenemende verbinding groeit de sociale afstand tussen de medewerkers van Simac steeds verder. De vraag bij deze opdracht is om te kijken naar hoe we de sociale interacties en betrokkenheid toereikend kunnen vervangen of aanvullen. Dit willen ze bereiken door het inzetten van zowel nieuwe als bestaande technieken en technologieën.

Simac wil daarom graag een technische oplossing om het welzijn tijdens het thuiswerken van de medewerkers hoog te houden.

#### **Wat is het probleem of uitdaging?**

De verbondenheid en connectie tussen medewerkers verbeteren, om zo ook de sfeer en het gevoel te creëren dat men heeft wanneer er vanuit kantoor wordt gewerkt. Denk hierbij aan gesprekken die worden gehouden naast een koffiemachine of binnen de kantine. Een uitdaging is om deze omgeving online te recreëren, omdat er wegens de corona crisis vanuit thuis wordt gewerkt.

#### **Waarom ligt deze vraag er?**

Simac is trots op de familie bedrijfscultuur die ze sinds 2014 na het verlaten van de beurs weer teruggevonden hebben. Een familie cultuur staat voor een organisatie dat zich richt op goede verhoudingen, gekoppeld aan flexibiliteit, zorg voor het personeel en klantgerichtheid. De relatie tussen de medewerkers binnen Simac staat centraal. Door de Corona uitbraak, is er minder sociale interactie tussen de medewerkers van Simac. Wanneer de werkdag begint, is er geen "small-talk" en

tijdens de Teams Meetings worden er alleen zakelijk dingen besproken. Jan van der Sanden geeft aan dat dit zorgt voor minder betrokkenheid en verbondenheid tussen de werknemers.

### **Wat is de urgentie?**

Momenteel verwacht Simac een proof of concept van de oplossing. Dit betekent dat er voor de komende tijd geen hoge urgentie is voor een volledig eindproduct dat geleverd moet worden. Er wordt wel van ons verwacht dat er een goed en sterk proof of concept geleverd wordt binnen de periode van 9 weken.

### **Waardoor is het ontstaan?**

Door de opkomst van de Corona crisis worden de werknemers van Simac geforceerd om voor een groot deel vanuit thuis te werken. Hierdoor zijn ze erachter gekomen dat de verbondenheid van de werknemers hieronder lijdt.

### **Wat zijn de gevolgen als er niets gedaan wordt?**

De mogelijke gevolgen van het huidige situatie houdt in dat de werknemers minder verbonden met elkaar gaan voelen. Communicatie in het bedrijf is verminderd waardoor werknemers minder sociale interacties met elkaar hebben.

De opdrachtgever heeft gemerkt dat de vermindering van communicatie gevolg heeft op de productiviteit en efficiëntie van de werknemers.

### **En wat is er al gedaan om tot een antwoord te komen?**

Simac heeft sinds de opkomst van Corona verschillende strategieën hanteert om de sociale interacties tussen de werknemers te houden. Online tools zoals teams, yammer voor communicatie. Er worden ook virtuele spelletjes onderling met elkaar afgesproken zoals virtuele/online borrel, bierproeverij en escape room. Volgens Simac is de effect hiervan niet de oplossing dat ze willen. Er zijn veel online tools gebruikt om de sociale interacties te behouden en te stimuleren in Simac. Sociale interacties en verbondenheid tussen medewerkers in het bedrijf blijft verminderen zelfs met diverse online tools beschikbaar.

### **Design Challenge**

Hoe kan de sociale interactie tussen de werknemers van Simac versterkt worden door middel van een virtuele omgeving, zodat zij zich meer verbonden voelen tijdens het thuiswerken?

### **Eisen aan de opdracht**

Het product wordt gebouwd voor de medewerkers van Simac. Dit betekent dat het van belang is om hen bij dit process bij te betrekken. Denk hierbij aan interviews houden, usability testen uitvoeren en het verwerken van feedback. Verder is het belangrijk om de opdrachtgever en docenten op de hoogte te houden van de stand van zaken. Dit zorgt ervoor dat wij allemaal op één lijn zitten, en er geen miscommunicaties ontstaan.

## Onderzoeksvragen en tussenproducten

### Deelvragen:

- Wie zijn de werknemers en op wie willen we ons richten?
- Hoe was het welzijn van de werknemers van Simac voor en tijdens COVID-19 en hoe kunnen we dit beïnvloeden tijdens de huidige COVID-19 omstandigheden.
  - Wat is het welzijn en hoe heeft dit invloed op werknemers?
  - Hoe kan het welzijn behouden of verbeterd worden bij werknemers (van Simac)?
  - Wat voor sociale interactie vond plaats voordat de Corona crisis begon, zowel bij Simac als bij andere bedrijven in de industrie?
  - Willen de werknemers van Simac ook meer sociale interactie, en in welke vorm?
  - Welk(e) gedrag/voordelen wil Simac bereiken met het versterken van de sociale interactie tussen werknemers?
- Welke trends spelen een rol op het gebied van welzijn en thuiswerken en kunnen bijdragen aan een technische oplossing binnen Simac?
  - Welke trends rondom het welzijn en thuiswerken heeft Simac in het verleden al toegepast?
  - Wat maken deze trends zo effectief?
  - Wat zorgde ervoor dat deze trends tot een einde kwamen?
  - Welke elementen uit deze trends zijn van toepassing op de oplossing voor Simac?
- Wat kunnen we leren van bestaande oplossingen voor het inrichten van een technische oplossing voor de thuiswerkers van Simac?
  - Wat voor platformen bestaan er al die alle of een deel van de eisen en functies van Simac kunnen vervullen?
  - Welke specifieke maatregelen en oplossingen heeft Simac sinds maart 2020 genomen om de sociale interactie online onder Simac medewerkers te versterken?
  - Welke diensten of features kunnen wij bieden die onze oplossing onderscheiden van "competitie" of alternatieven?
    - Wat kunnen we leren van deze andere platformen (Design pattern search / competitive analysis / best, good & bad practices)
- Hoe kunnen we het welzijn van thuiswerkenden positief beïnvloeden in de

context online omgevingen?

- Hoe kunnen sociale interacties versterkt worden?
- Wat zorgt ervoor dat een virtuele wereld overtuigend is tot het niveau dat het een positieve invloed heeft op de mentale gezondheid? (UX/literatuuronderzoek)
- Welke platformen bestaan er al die gebruik maken van VR, en wat kunnen we hiervan leren?
- Hoe kunnen we het welzijn van thuiswerkenden positief beïnvloeden met het toepassen van 'virtual reality'?

#### *Deelproducten:*

- Proof of concept
- Onderzoeksdocumenten
- Wireframes
- Clickable prototype
- Document met requirements en definitie van het systeem

## Scope

### Binnen scope

- Uitgewerkt concept
- Clickable prototype van concept
- Gebruikeronderzoek wordt uitgevoerd voor meer toelichtende informatie en verbeterpunten.
- Onderzoek naar de relevante technieken.
- Proof of concept / Technisch prototype, ontwikkelde eerste versie van concept.

### Buiten scope

- Direct inzetbaar platform
- Controlepaneel of admin dashboard

### 3. Aanpak

We gaan tijdens dit project aspecten van de scrum methode toepassen. Scrum is een effectieve en flexibele manier van werken, dat voor een team mogelijk maakt om op een productieve wijze een project op te leveren. Doordat er geen detailplanning gemaakt kan worden, is scrum bij uitstek geschikt voor dit complexe project.

Elke maandag om 09:30 hebben we met de groep een online standup via Teams. Tijdens dit moment wordt er gestart door de voortgang te bespreken en de taken te verdelen die in die week uitgevoerd moeten worden. De projectgroep kan elkaar ook voorzien van feedback, zodat de kwaliteit van het werk hoog blijft en er productieve stappen gezet kunnen worden.

**Scrum master:** Luuk van Ettinger

**Taken:** De scrum master fungeert als coach voor onze groep en laat ons optimaal presteren. Hij zorgt voor overzicht, snelheid, reflectie en bewaakt het proces.

<b>Maandag - 09:30</b>	Stand-up, taken bespreken en voortgang van deze taken
<b>Woensdag - 09:30</b>	Voortgang taken bespreken
<b>Vrijdag - 09:30</b>	Deelproduct bespreken en retrospective

## 2. Onderzoeksstrategieën

Deelvragen	Onderzoeksstrategieën
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hoe wordt het sociale welzijn van de werknemers van Simac beïnvloed door de huidige werkomstandigheden?           <ul style="list-style-type: none"> <li>- Wat voor sociale interactie vond plaats voordat de Corona crisis begon, zowel bij Simac als bij andere bedrijven in de industrie?</li> <li>- Willen de werknemers van Simac ook meer sociale interactie, en in welke vorm?</li> <li>- Hoe kunnen we de huidige of pre-corona-crisis sociale interacties versterken bij de medewerkers van Simac?</li> <li>- Welk(e) gedrag/voordelen wil Simac bereiken met het versterken van de sociale interactie tussen werknemers?</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Benchmark creation</b> Het is heel waardevol om te weten welke oplossingen Simac al heeft toegepast en waarom deze wel of niet effectief waren. Deze resultaten kunnen we meenemen in het project. Daarnaast hebben al vele andere bedrijven onderzoek gedaan naar thuiswerken en sociale interactie (op de werkvloer), wat ook meegenomen kan worden in het onderzoek voor dit project.</li> <li>- <b>Focusgroep</b> Een eventuele oplossing moet worden toegepast binnen Simac. Het is dus van belang om te weten wat de medewerkers van Simac wel of niet willen in een oplossing, zodat daarmee rekening kan worden gehouden tijdens het project.</li> <li>- <b>Day in the Life</b> Wanneer er meer inzicht is over het leven van Simac werknemers, kunnen we een eventuele oplossing ook hierop aanpassen. Op die manier kan het resultaat effectiever worden.</li> <li>- <b>Literatuuronderzoek</b> Onderzoek naar uitgevoerde onderzoeken en de resultaten hiervan. Deze conclusies kunnen meegenomen worden in het bedenken en maken van een concept.</li> <li>- <b>Best, good and bad practices</b> Ook hier is het belangrijk om te</li> </ul>

	<p>weten welke oplossingen er al ooit zijn bedacht en welke effectief waren en welke niet.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Usability Testing</b> Gebruikersonderzoek wordt toegepast om gedrag en problemen op te sporen bij (oude) oplossingen en ideeën.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hoe kunnen we een (traditioneel) sociaal platform inrichten zodat het positieve sociale interacties uitnodigt? <ul style="list-style-type: none"> <li>- Wat doen bestaande sociale platformen en media om interactie uit te nodigen en wat kunnen we hiervan leren?</li> <li>- Hoe kunnen sociale interacties versterkt worden?</li> <li>- Wat verwachten de medewerkers van een sociaal platform?</li> <li>- Wat is het verschil tussen online sociale interactie en sociale interactie op de werkvloer?</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Literatuuronderzoek</b> Door het gebruik van literatuuronderzoek kunnen we onderzoeken wat er al bekend is over het stimuleren van positieve sociale interacties op een sociaal platform, dit kunnen we vervolgens in ons eigen product toepassen.</li> <li>- <b>Surveys/interview</b> Door het ondervragen van de medewerkers van Simac kunnen we meer inzicht krijgen in waar hun interesses liggen en hoe we dit kunnen gebruiken om een sociaal platform op een wijze in te richten dat het de gebruikers aantrekt.</li> <li>- <b>Co-reflectie</b> Door de stakeholders te betrekken in het ontwerpproces kunnen we tijdens het ontwerpproces feedback krijgen op onze vordering zodat we zeker weten dat we de goede richting op gaan en indien nodig kunnen bijsturen.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bestaan er al oplossingen in zijn geheel of gedeeltelijk dat gebruikt kan worden, of moet er een nieuwe oplossing bedacht worden? <ul style="list-style-type: none"> <li>- Wat voor platformen bestaan er al die alle of een deel van de eisen en functies van Simac kunnen vervullen?</li> <li>- Welke specifieke maatregelen en oplossingen heeft Simac sinds maart 2020 genomen om de sociale interactie online onder Simac medewerkers te versterken?</li> <li>- Welke diensten of features kunnen wij bieden die onze oplossing onderscheiden van "competitie" of alternatieven? <ul style="list-style-type: none"> <li>- Wat kunnen we leren van deze</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Best, good and bad practices</b> Het is slim om erachter te komen wat andere producten al hebben gedaan om hetzelfde probleem op te lossen. door hiernaar te kijken kan er gezien worden wat zij goed en minder goed deden. Dit kan gebruikt worden om ons eigen product te verbeteren.</li> <li>- <b>Design pattern search</b> Zorgt ervoor dat we er erachter gekomen wordt waar veel problemen zich voor doen. Dit</li> </ul>

<p>andere platformen (Design pattern search / competitive analysis / best, good &amp; bad practices)</p>	<p>betekend dat er makkelijk bepaald kan worden welk deel het eerst aangepakt moet worden.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Benchmark creation</b> Wordt vooral gebruikt om inspiratie op te doen door te kijken hoe andere producten in elkaar zitten. Deze worden dan vergelijk met ons eigen idee om een beeld te creëren van wat de verschillen zijn en wat er momenteel mist.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Wat voor online omgeving is er nodig om sociale interacties te stimuleren? <ul style="list-style-type: none"> <li>- Hoe kunnen sociale interacties versterkt worden?</li> <li>- Wat zorgt ervoor dat een virtuele wereld overtuigend is tot het niveau dat het een positieve invloed heeft op de mentale gezondheid? (UX/literatuuronderzoek)</li> <li>- Welke platformen bestaan er al die gebruik maken van VR, en wat kunnen we hiervan leren?</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Prototype</b> Door het maken van prototypes kan er achterhaald worden of een virtuele wereld effect heeft op de mentale en sociale welzijn van de medewerker.</li> <li>- <b>Proof of concept</b> Een proof of concept zorgt ervoor dat het idee gecommuniceerd kan worden aan het bedrijf.</li> <li>- <b>Literatuuronderzoek</b> Bestaande oplossingen en onderzoeksprojecten worden onderzocht om te kijken naar mogelijk voor en nadelen van verschillende implementaties (voorbeeld effect van natuur op de ogen, VR Chat)</li> <li>- <b>Co-reflectie</b> Door de stakeholders te betrekken in het ontwerpproces kunnen we tijdens het ontwerpproces feedback krijgen op onze vordering zodat we zeker weten dat we de goede richting op gaan en indien nodig kunnen bijsturen.</li> </ul> <p>Het doel is om informatie te verzamelen voor het maken van een potentiële virtuele wereld dat de sociale welzijn van de medewerkers kan versterken. Onderzoeken naar bestaande tools kan de werkstroom van het maken van een product versnellen.</p>

### **Bieb**

*Benchmark creation - Bestaande producten rondom thuiswerken en sociale interactie kunnen een waardevolle referentie en inspiratiebron zijn.*

<https://www.cmdmethods.nl/cards/library/benchmark-creation>

*Best, good & bad practices - Welke onderzoeken hebben andere bedrijven al gedaan en welke conclusies zijn belangrijk voor Simac. Onderzoek van andere bedrijven zijn een kans voor Simac om een goede basis te leggen voor het eigen onderzoek.*

<https://www.cmdmethods.nl/cards/library/best-good-and-bad-practices>

*Trend analyse - Gebruik maken van rapporten van trendwatchers die de trends op het gebied van thuiswerken en sociale interacties samenvatten.*

<https://www.cmdmethods.nl/cards/library/trend-analysis>

*Literatuuronderzoek - Contextuele onderzoek van thema's betrokken tot het project worden onderzocht.*

<https://www.cmdmethods.nl/cards/library/literature-study>

### **Veld**

*Interview - De behoeften van deelnemers kunnen verder ontdekt en concreet gemaakt worden door het interviewen.*

<https://www.cmdmethods.nl/cards/field/interview>

*Survey - Kwantitatieve onderzoek kan toelichting geven over de interesses en behoeften van de werknemers.*

<https://www.cmdmethods.nl/cards/field/survey>

*Focusgroep - De gebruikers interviewen wat zij van een (mogelijke) oplossing verwachten.*

<https://www.cmdmethods.nl/cards/field/focus-group>

*Day in the life - Inzicht krijgen in het leven van Simac werknemers. Gedurende een dag de activiteiten van een werknemer in beeld brengen, zodat we meer inzicht krijgen in het thuiswerken.*

<https://www.cmdmethods.nl/cards/field/day-in-the-life>

### **Lab**

*Usability Testing - Gebruikeronderzoek wordt uitgevoerd om de gedrag van de gebruiker te testen en problemen te ontdekken.*

<https://www.cmdmethods.nl/cards/lab/usability-testing>

### **Werkplaats**

*Prototype - Prototypes kunnen de design en concept communiceren en visualiseren.*

<https://www.cmdmethods.nl/cards/workshop/prototyping>

*Proof of Concept - Door het maken van prototypes wordt het haalbaarheid en wenselijkheid van het idee getoond.*

<https://www.cmdmethods.nl/cards/workshop/proof-of-concept>

*Storytelling - Naast 'Day in the life' is het belangrijk om de interactie tussen het product en de gebruiker vast te stellen. Wat wordt er bereikt met het product?*

<https://www.cmdmethods.nl/cards/workshop/storytelling>

### **Showroom**

*Expo - Waarde van het potentiële product/concept wordt aangetoond door het presenteren.*

<https://www.cmdmethods.nl/cards/showroom/expo>

*Co-reflectie - Belanghebbenden worden vroeg in het process betrokken tot het project.*

<https://www.cmdmethods.nl/cards/showroom/expo>

*Pitch - Een korte presentatie voorbereiden over de gemaakte oplossing voor Simac. Dit kan vaker gedurende het project gedaan worden. Zo kan het concept gepitched worden en het uiteindelijke product. Deze presentatie duurt maximaal 3 minuten en Simac kan feedback geven, zodat daar weer verder op geborduurd kan worden.*

<https://www.cmdmethods.nl/cards/showroom/pitch>

## 4. Planning

Week	Fase	Resultaat
1	Screening & Peeling	Analyse opdracht
2	Oriëntatie opdracht	Project document
3	Analyse	Onderzoeks vragen formuleren
4	Analyse	Onderzoeksdocument
5	Adviseren & Ontwerpen	Concept & Ontwerp Product
6	Ontwerpen	User experience tests
7	Realiseren	Development
8	Realiseren	Development
9	Realiseren	Development

## 5. Afspraken communicatie

### **Communicatie met Simac**

Elke donderdag om 10:30 meeting met Simac om voortgang project te bespreken. Vragen die we hebben over het project kunnen we dan stellen en Jan van der Sanden kan feedback geven op onderdelen waar nodig.

### **Communicatie met docenten/coach**

Elke dinsdag om 13:00 centrale meeting en workshop

Extra meetings (individueel) worden gecommuniceerd en ingepland via Teams. Dit is elke week anders. Mochten we vragen hebben voor de docenten, kunnen we ze via Teams een bericht sturen. Erik is alleen op vrijdag niet aanwezig, en Anke is niet op woensdag aanwezig.

### **Communicatie onder elkaar**

- Elke maandag, woensdag en vrijdag om 09:30 online standup via Teams waarin we bespreken waar iedereen mee bezig is, of ze hier hulp bij nodig hebben en wat we gaan doen. Tijdens deze meeting bespreken we de voortgang van het project
- Via WhatsApp kunnen we korte mededelingen communiceren.