

ONTWERP HANDLEIDING

NEW PRODUCT DEVELOPMENT



Auteur: Mike Hovenier
Datum: 22-04-2019
Studentennummer: 500803269

Klas: Git P18
Versie: 1
Docent: J. Kok

INHOUDSOPGAVE

Inleiding	3	Week 3- Ideegeneratie:	14	Week 5 - Evalueren:	23
Week 1 - Verkennen:	4	Crazy 8	15	UX Storyboard	24
Stakeholder mapping	5	Dot voting	16	Drie lenzen	25
Empathy map	6	Negative brainstorming	17	Verslagen:	26
Bloemassocatie	7	The Five Why's	18	Balans brengen	27
Experience map	8	Brainwriting		Brainstorming is slecht	28
Week 2 - Definieren:	9	Week 4 - Conceptualiseren:	19	Brainstormen is dom	29
Persona	10	Morfologische kaart	20	Bronnen:	30
HKJ'S	11	Harris profiel	21	Bronnen	31
Programma van Eisen	12	PMO analyse	22		32
Framing Design	13				

Auteur: Mike Hovenier

Datum: 22-04-2019

Studentennummer: 500803269

Klas: Git P18

Versie: 1

Docent: J. Kok

INLEIDING

Dit is een ontwerphandleiding boekje, hierin vind je allemaal verschillende methodes die je kunt toepassen door loop de projecten/opdrachten. In het boekje staan er korte uitgelegde methodes met daarbij het doel, functie, voorbeeld en toepassing.

Auteur: Mike Hovenier
Datum: 22-04-2019
Studentennummer: 500803269

Klas: Git P18
Versie: 1
Docent: J. Kok

WEEK 1 - VERKENNEN

Stakeholder mapping, Empathy mapping,
Bloemassociatie, Experience map



Auteur: Mike Hovenier
Datum: 22-04-2019
Studentennummer: 500803269

Klas: Git P18
Versie: 1
Docent: J. Kok

STAKEHOLDER MAP

Stakeholder mapping is een manier van brainstormen, wie of wat komt er allemaal kijken bij het concept. Buiten de stakeholders zoals: Gebruikers/doelgroep en bedrijf, heb je ook stakeholders zoals: app-ontwikkelaars, regering, belasting, enz... Oftewel, het visualiseren van welke stakeholders met het concept te maken kunnen krijgen.

Stakeholders die verder weg staan zet je verder weg naar de rest, je belangrijkste stakeholder gaat in het midden. Meestal is dat je doelgroep maar dat hoeft niet zo te zijn.



Reflectie:

“Best interessant, af en toe wel moeilijk toe te passen omdat je heel erg ver de diepte hiermee in kan gaan.”

Auteur: Mike Hovenier

Datum: 22-04-2019

Studentennummer: 500803269

Klas: Git P18

Versie: 1

Docent: J. Kok

EMPATHY MAP

Door gebruik te maken van empathy map, kan je gemakkelijk de gebruiker in beeld brengen. Als je dus al een persona hebt gemaakt of weet hoe je doelgroep ongeveer in elkaar steekt, kan je gaan empathy mappen. In een empathy map noteer je acties, doelen en belemmeringen van de gebruiker. Wat is het doel van de gebruiker, hoe reageert hij hier op, waar heeft gebruiker moeite mee, wat kan een belemmering zijn? Empathy map gebruikt dus eigenlijk een soort actie beeld van je gebruiker.



Reflectie:

“Erg handig om dingen zoals doelen en belemmering voor je gebruiker op te stellen, zeker nuttig”.

Auteur: Mike Hovenier

Datum: 22-04-2019

Studentennummer: 500803269

Klas: Git P18

Versie: 1

Docent: J. Kok

BLOEMASSOCIATIE

Een bloemassociatie is een brainstorm methode over het kernbegrip, je schrijft in het midden op waar het over gaat en vervolgens schrijf je er allemaal steekwoorden om heen die je vervolgens weer op deelt in klein delen en zo ga je telkens maar door. Het lijkt een beetje op een soort woordspin. Je gebruikt om bloemassociatie om te brainstorm over de opdracht, zo kan je snel en gemakkelijk een klein beeld weergeven over de opdracht.

Reflectie:

“Een van de meest fijne manier om te brainstormen en te kijken waar je allemaal mee te maken hebt.”

Auteur: Mike Hovenier

Datum: 22-04-2019

Studentennummer: 500803269



Klas: Git P18

Versie: 1

Docent: J. Kok

EXPERIENCE MAP

De experience visualiseert de huidige ervaring/flow van de gebruiker, waar loopt de gebruiker tegen aan en hoe komt dat? Hoe voelt de gebruiker zich bij elke stap. De experience map bestaat meestal uit zeven stappen en deze zeven stappen zijn gericht op de persona (ookwel de gebruiker).



Reflectie:

“Erg interessant, zeker handig, dit is naast je persona erg handig om op terug te kijken, hoe zat het ook alweer.”

Auteur: Mike Hovenier

Datum: 22-04-2019

Studentennummer: 500803269

Klas: Git P18

Versie: 1

Docent: J. Kok

WEEK 2 - DEFINIEREN

Persona, HKJ'S, Programma van Eisen, Framing Design



2

Auteur: Mike Hovenier

Datum: 22-04-2019

Studentennummer: 500803269

Klas: Git P18

Versie: 1

Docent: J. Kok

PERSONA

Persona, ook wel de persoon/gebruiker van het product. Een persona is een denkbeelding persoon die je beschouwd als de doelgroep. Als je iets bedenkt, werk je vanuit deze persona. Je werkt dus doelgericht naar deze persoon toe, wat vind deze persoon ervan, zou hij/zij hier blij mee zijn? Natuurlijk is een persona heel persoonlijk en dus niet algemeen.

Reflectie:

“Ik gebruik normaal gesproken een persona nooit maar wanneer je leert dat je echt vanuit de doelgroep moet denken is dit toch erg handig om het er bij te betrekken.”

Auteur: Mike Hovenier

Datum: 22-04-2019

Studentennummer: 500803269

“Ik ben gek op mooie grote wagens”



Theodor
Van Achteren

Beroep: Automonteur
Leeftijd: 32

Klas: Git P18

Versie: 1

Docent: J. Kok

HKJ'S (HOE KUN JE'S)

HKJ'S gebruik je om voor jezelf problemen op te stellen. HKJ'S zijn heel algemeen en zijn vragen die je stelt om vervolgens daar ideeën op te verzinnen. Deze ideeën/antwoorden, kunnen zo gek zijn als je maar wilt. De meest creatieve antwoorden lijden naar het grootste succes. HKJ'S gebruik je voor inspiratie en is een goede brainstorm techniek.

“Hoe kun je iemand vermaken”

- Hem aaien -
- Puzzel maken -
- Eten -

“Hoe kun je les geven”

- Met een stok -
- Whiteboard -
- Buiten les geven -

“Hoe kun je eten”

- Mes en vork -
- Lepel -
- Met het bord -

Reflectie:

“Een van de meeste efficiënte manieren om op nieuwe ideeën te komen, vooral als je dit samen doet met andere.”

Auteur: Mike Hovenier

Datum: 22-04-2019

Studentennummer: 500803269

Klas: Git P18

Versie: 1

Docent: J. Kok

PROGRAMMA VAN EISEN

Het Programma met Eisen is een grote lijst met criteria waaraan het product moet voldoen. Deze kun je opdelen in verschillende categorieën. Zoals: Gebruikers eisen, bedrijfseisen, technische eisen en zo heb je er nog veel meer. De eisen zijn meetbaar maar niet denkend in concept.

Dus wel: Het moet stof kunnen zuigen
En niet: Een slang die stof zuigt.

Buiten Eisen heb je ook features, ook wel oplossing.
Deze zijn dus erg gesloten, een feature kan zijn: een stofzuiger.

Reflectie:

“Erg lastig maar wel een handig punt om op terug te blijven kijken.”

Auteur: Mike Hovenier

Datum: 22-04-2019

Studentennummer: 500803269

Klas: Git P18

Versie: 1

Docent: J. Kok

FRAMING DESIGN

Bij framing design ga je als team nadenken over, de situatie, het probleem en de uitdaging. Met deze methode zorg je dat je met ze alle een beetje op een lijn zit. Je kunt op deze manier de design challenge verscherpen. Iedereen heeft dan hetzelfde inzicht op het project. Deze oefening kan je doen met behulp van een simpel blaadje waarin je de verschillende problemen beschrijft. Vervolgens kies je het aandachtspunt waarvan jullie vinden die het belangrijkste is.

Reflectie:

“Oefening is ergens wel handig maar heeft niet heel geholpen, je komt iets meer op een lijn te zitten maar niet helemaal. naar mijn beleving.”

Auteur: Mike Hovenier

Datum: 22-04-2019

Studentennummer: 500803269

Klas: Git P18

Versie: 1

Docent: J. Kok

WEEK 3 - IDEEGENERATIE

Crazy 8, Dot Voting, Negative Brainstorming, Brainwriting



3

Auteur: Mike Hovenier

Datum: 22-04-2019

Studentennummer: 500803269

Klas: Git P18

Versie: 1

Docent: J. Kok

CRAZY 8

De crazy 8 is een manier van brainstormen, bij de crazy 8 pakt iedereen een HKJ ([bladzijde 11 voor uitleg van een HKJ](#)). Vervolgens pak iedereen een papiertje en maakt hierop acht vlakjes. Daarna teken je features/concepten wat betreft de HKJ. Dit mag van alles zijn, zo gek mogelijk. Daarna laad je deze aan elkaar zien en bespreek je dit met elkaar. Het gaat hier niet om goed of slecht, maar om kwantiteit niet kwaliteit.

Reflectie:

“Vond het een erg handige methode om snel ideeën te bedenken over verschillende HKJ's om zo het probleem op te kunnen lossen.”

Auteur: Mike Hovenier

Datum: 22-04-2019

Studentennummer: 500803269

Klas: Git P18

Versie: 1

Docent: J. Kok

DOT VOTING

Als je veel verschillende soorten brainstorm methodes hebt toegepast heb je vele ideeën als team verzamelt. Vervolgens is het erg handig om al die methodes bij elkaar te verzamelen en neer te zetten. Met dot voting kan je vervolgens deze ideeën cijferen.

Dot voting werkt als volgt. Verspreid alle ideeën op post its, vervolgens krijgt elk teamlid vier stickers en stickert de vier ideeën die hij het leukst, best, of interessants vind. De ideeën met de meeste stemmen maak je bespreekbaar, wat is goed aan het idee en wat niet en wat kun je eventueel combineren?

Reflectie:

“Wie waar nou echt potentie in ziet binnen het team is erg essentieel naar mijn beleving. Dit soort methodes zijn daarom heel erg fijn om mee te werken.”

Auteur: Mike Hovenier

Datum: 22-04-2019

Studentennummer: 500803269

Klas: Git P18

Versie: 1

Docent: J. Kok

NEGATIVE BRAINSTORMING

Het is meestal niet makkelijk om op een goed idee te komen tijdens de brainstorm methodes, soms is het veel makkelijker om negatieve manieren te bedenken. En dat is precies waar deze brainstorm methode om draait, het negatief denken. Je probeert simpelweg een idee zo slecht mogelijk neer te zetten, alles wat de gebruiker juist niet wilt, wat het product niet moet uitstralen. Bijvoorbeeld een product dat: onvriendelijk, vervelend, lastig, onbruikbaar, onbegrijpelijk is. Wat je doet als team is brainstormen met elkaar maar op een negatieve slecht manier.

Dit is handig omdat je zo kan bespreken wat je dus echter niet moet doen, soms is het dan ook makkelijk om dan weer terug te schakelen naar de goede elementen.

Reflectie:

“Negatief denken is meestal makkelijker dan positief, dit helpt heel erg als je wel slechte ideeën kunt bedenken maar geen goede.”

Auteur: Mike Hovenier

Datum: 22-04-2019

Studentennummer: 500803269

Klas: Git P18

Versie: 1

Docent: J. Kok

THE FIVE WHY'S

The Five Why's is een brainstorm techniek die opzoek gaat naar het probleem, door jezelf de hele tijd de vraag te stellen "waarom"? Stel je voor er is een nieuwe supermarkt, maar niemand gaat erheen. Vervolgens stel je de vraag, waarom gaan jullie niet naar de supermarkt. De gebruiker zegt: het staart mij niet aan. Vervolgens stel je de vraag, waarom staart het je niet aan. De gebruiker zegt: het ziet er niet betrouwbaar uit. Vervolgens de vraag: waarom ziet het er niet betrouwbaar uit? En zo ga je door totdat je het probleem hebt ondervonden. Ondertussen schrijf je van alles op.

Reflectie:

"Heb zelf de methode nog niet toegepast, maar lijkt mij wel een interessant om een keertje te gaan proberen. Waarom ik dit interessant vind, je krijgt antwoorden door eigenlijk jezelf alleen maar telkens dingen af te vragen."

Auteur: Mike Hovenier

Datum: 22-04-2019

Studentennummer: 500803269

Klas: Git P18

Versie: 1

Docent: J. Kok

BRAINWRITING

Brainwriting is een brainstorm methode die iedereen de kans geeft om zijn ideeën voor te leggen. Brainstormen laat namelijk in vergelijking met brainwriting niet iedereen aan het woord en de beste ideeën komen daarom niet altijd even goed naar boven. Bij brainwriting gebeurt dit echter wel omdat elke brainwriter even veel te zeggen heeft doordat je eerst individueel gaat werken en daarna weer als team bij elkaar komt om over de ideeën te discussieren. Je kraakt elkaars ideeën niet af en laat iedereen aan het woord. Elk idee is een goed idee, het is alleen een slecht idee als je het niet zegt.

Reflectie:

“Wie waar nou echt potentie in ziet binnen het team is erg essentieel naar mijn beleving. Dit soort methodes zijn daarom heel erg fijn om mee te werken.”

Auteur: Mike Hovenier

Datum: 22-04-2019

Studentennummer: 500803269

Klas: Git P18

Versie: 1

Docent: J. Kok

WEEK 4 - CONCEPTUALISEREN

Morfologische kaart, Harris Profiel, PMO analyse



Auteur: Mike Hovenier
Datum: 22-04-2019
Studentennummer: 500803269

Klas: Git P18
Versie: 1
Docent: J. Kok

MORFOLOGISCHE KAART

Bij een morfologische kaart zet je de verschillende manieren neer om het probleem op te lossen. Welk idee is het best voor dat stukje. Al deze ideeën worden vervolgens geschetst en daarna een lijn getrokken van de juiste en meest logische flow. Zo kun je zien wanneer en met wat de gebruiker in contact met het product, dit kunnen ook andere stakeholders zijn.

Interactie	Functie	Oplossing 1	Oplossing 2	Oplossing 3
Beeld/zien	Digitale omgeving			
Voelen	De gebruiker kunt interacties voelen			
Horen	De gebruiker kan het horen			

Reflectie:

“Beetje ingewikkeld, maar wel handig om over na te denken.”

Auteur: Mike Hovenier

Datum: 22-04-2019

Studentennummer: 500803269

Klas: Git P18

Versie: 1

Docent: J. Kok

HARRIS PROFIEL

Het Harris profiel is een methode om te kijken welk idee nou het best is. Dat wilt niet zeggen dat het idee het beste is. Wat je doel bij deze methode is vergelijken, je schrijft allee ideeën op en vervolgens beoordeel je de ideeën op verschillende categorieën. Bijvoorbeeld is het idee goedkoop? Is het idee wenselijk? Is het idee haalbaar? Zo beoordeel je elk idee en zo krijg je een overzichtje welk idee het beste lijkt te zijn. Vervolgens ga je de ideeën verder ontwikkelen om er een beter idee van te kunnen maken.

ideeën	Vragen	Oplossing 1	Oplossing 2	Oplossing 3
De vlieg beker	Is het te realiseren binnen 10 jaar	-- -+ ++ ++	-- -+ ++ ++	-- -+ ++ -
De koffie automaat	Is het goedkoop	-- -+ ++ ++	-- -+ ++ -	-- -+ ++ +
Beker filmpje	Past het bij het interieur	-- -+ ++	-- -+ ++ +-	-- -+ ++ ++

Reflectie:

“Deze methode geeft wat betreft de verschillende ideeën het beste overzicht, als je het niet met elkaar eens bent over welk idee het best is, is dit de beste methode. Waarom is iets een goed idee of waarom juist niet?”

Auteur: Mike Hovenier

Datum: 22-04-2019

Studentennummer: 500803269

Klas: Git P18

Versie: 1

Docent: J. Kok

PMO ANALYSE

PMO ook wel Pluspunten minpunten en ontwikkeling. In het PMO schrijf je voor de ideeën met potentie de plus en minpunten op, vervolgens ga je nadenken hoe je deze kunt verbeteren. Wat is er goed aan het idee, wat is er slecht aan het idee maar hoe kunnen we dit idee dan verbeteren. Je bent dus ook wel je ideeën aan het analyseren door simpelweg goede en slechte punten van het idee te noteren en die verder te gaan ontwikkelen. Een beker met filmpje is heel rustgevend, alleen heeft het stroom nodig en moet telkens opladen. Een oplossing hiervoor kan bijvoorbeeld zijn een houder van de beker waarin deze kan opladen.

Reflectie:

“Wat is nou goed aan het idee, en wat is nou slecht, hoe los je dat op? Heel goed om het met elkaar erover te hebben in plaats van een idee af te keuren.”

Auteur: Mike Hovenier

Datum: 22-04-2019

Studentennummer: 500803269

ideeën	Pluspunten	Minpunten	Oplossing
De vlieg beker	Ontspannend	Snel leeg	Oplaatbaren bekers
De koffie automaat			
Beker filmpje			

Klas: Git P18

Versie: 1

Docent: J. Kok

WEEK 5 - EVALUEREN

UX Storyboard, Drie lenzen



5

Auteur: Mike Hovenier

Datum: 22-04-2019

Studentennummer: 500803269

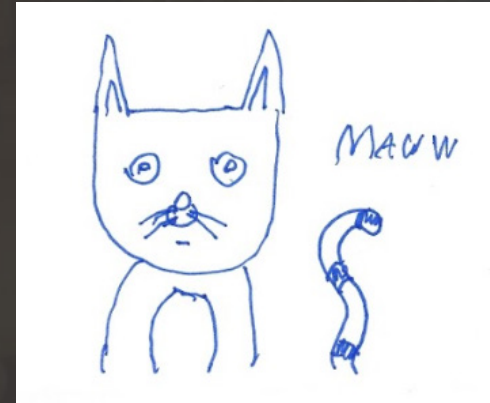
Klas: Git P18

Versie: 1

Docent: J. Kok

UX STORYBOARD

Het storyboard, ook wel de situatie in kaart brengen. Hoe gaat het gewenste proces in zijn werking met behulp van simpele schetsen, hoe gaat het product in zijn werking. Hoe ziet het gewenste product/proces er nou uiteindelijk uit. Heeft iedereen het zelfde beeld, of denken anders er anders over. Storyboards worden veel gebruikt om te presenteren hoe iets in zijn werking zal gaan (hopelijk).



Reflectie:

“Het is altijd wel wat werk om te maken, maar wel super efficient, zelfs hier ga je als team goed bespreken hoe de flow zal gaan. Soms loop je hier zelfs nog tegen dingen aan die je dan nog kunt oplossen door een stap terug te zetten.”

Auteur: Mike Hovenier

Datum: 22-04-2019

Studentennummer: 500803269

Klas: Git P18

Versie: 1

Docent: J. Kok

DRIE LENZEN

- **Levensvatbaar** (is het goed voor het bedrijf)
Past de ontwerpoplossing bij het bedrijf?
Is het wat betreft het budget haalbaar en relevant?
Wat is de winst van het bedrijf?
- **Wenselijk** (hebben mensen er behoefte aan)
Heeft het meerwaarde aan de mensen of de wereld?
Past het bij de levensstijl van mensen?
Trekt het mensen aan?
Willen mensen het wel hebben?
- **Haalbaar** (is het technisch mogelijk)
Is het met de technologie mogelijk, kan het?
Hoelang gaat het duren om het te bouwen of ontwerpen?

Reflectie:

*“De methode om te kijken of je nog wel op het goede spoor zit.
Dit is iets dat je altijd naar mijn mening in je achterhoofd moet houden.”*

Auteur: Mike Hovenier

Datum: 22-04-2019

Studentennummer: 500803269



Klas: Git P18

Versie: 1

Docent: J. Kok

TEKSTEN

???



Auteur: Mike Hovenier
Datum: 22-04-2019
Studentennummer: 500803269

Klas: Git P18
Versie: 1
Docent: J. Kok

The value of balancing desirability, feasibility, and viability

Voor het maken van een product hou je altijd drie zaken in je achterhoofd voor als je een goed relevant product op de markt wilt zetten. Namelijk: **levensvatbaar, wenselijk, haalbaar** (ook wel de drie lenzen). Mochten een van deze drie dingen ontbreken is de kans groot dat het product geen succes zult zijn. Maar het is lastig om deze drie elementen goed te blijven balanceren zodat iedereen er beter van lijkt te worden. Als het product niet levensvatbaar is heeft niemand er wat aan, als niemand het wilt hebben ook niet, als het überhaupt niet mogelijk is, waarom zou je het dan maken? Het gaat hierbij niet alleen om de doelgroep, maar ook andere stakeholders zoals het bedrijf zelf.

Om verkeerde keuzes zo veel mogelijk te voorkomen vereist goede research naar de doelgroep, veel communicatie, vooruit proberen te denken en goed onderzoek naar de andere stakeholders.

(Crowd Favorite, 2014)

Reflectie:

“Het is fijn om jezelf een punt te geven om op terug te kijken, zodat je zeker weet dat je de goede richting op aan het werken bent en weten wat je doet.”

Auteur: Mike Hovenier

Datum: 22-04-2019

Studentennummer: 500803269

Klas: Git P18

Versie: 1

Docent: J. Kok

How Brainstorming Questions, Not Ideas, Sparks Creativity

Brainstormen is een van de bekendste manier om op nieuwe ideeën te komen, alleen door loop de jaren is dit veranderd en is brainstormen alles behalve creatief geworden. Er is nu een nieuwe methode bedacht namelijk “framestorming” door Matthew E, deze methode zal meer vragen genereren die zullen lijden naar antwoorden. Zo zijn er nog een aantal andere methodes maar ook deze hebben hun min en plus punten. Een andere methode namelijk de: “QFT model” door Microsoft’s Schaffner. Deze methode werkt in een aantal stappen.

1. DESIGN A “QUESTION-FOCUS: Welk onderwerp
2. GENERATE QUESTIONS: Maak de vragen
3. IMPROVE QUESTIONS: Verbeter de vragen
4. PRIORITIZE QUESTIONS: Ranschik de vragen
5. DECIDE ON NEXT STEPS: Beslis de volgende stap.

Elke manier is goed op zijn eigen manier en elke methode heeft zijn eigen doel. (Warren Berger, 2016)

Reflectie:

“Het toepassen van verschillende methodes en brainstorm stijlen kunnen heel handig zijn, heb er zeker veel van kunnen leren.”

Auteur: Mike Hovenier

Datum: 22-04-2019

Studentennummer: 500803269

Klas: Git P18

Versie: 1

Docent: J. Kok

BRAINSTORMING IS DUMB

Brainstormen is dom, brainstormen is een hele oude techniek die eigenlijk niet heel erg handig. Brainwriting is hiervoor een betere techniek. Brainstormen doe je meestal met meerdere personen waarvan er altijd een aantal personen heel dominant zijn in het gesprek, de andere verwateren hierdoor en durven niet te spreken. Ook omdat je elkaars ideeën wil het nog wel eens gebeuren dat iemand anders zijn idee vergeet of niet wilt vertellen. Met brainwriting heb je hier minder last van, dit komt omdat ieder iets heeft om te presenteren en je je idee niet zult kwijt raken omdat je deze hebt getekent. Vervolgens bespreek je het en vul je elkaar aan met “Ja en” en dus niet “Ja maar”.

Reflectie:

“Het is fijn om jezelf een punt te geven om op terug te kijken, zodat je zeker weet dat je de goede richting op aan het werken bent en weten wat je doet.”

Auteur: Mike Hovenier

Datum: 22-04-2019

Studentennummer: 500803269

Klas: Git P18

Versie: 1

Docent: J. Kok

BRONNEN

De gebruikte bronnen



Auteur: Mike Hovenier
Datum: 22-04-2019
Studentennummer: 500803269

Klas: Git P18
Versie: 1
Docent: J. Kok

BRONNEN

Crowd Favorite. (2014) The value of balancing desirability, feasibility, and viability. Geraadpleegd op 30 mei 2019, van <https://crowdfavorite.com/the-value-of-balancing-desirability-feasibility-and-viability/>

W. Berger. (2016) How Brainstorming Questions, Not Ideas, Sparks Creativity. Geraadpleegd op 30 mei 2019, van <https://www.fastcompany.com/3060573/how-brainstorming-questions-not-ideas-sparks-creativity>

A. Sneed (2016) Brainstorming Is Dumb. Geraadpleegd op 30 mei 2019, van <https://www.fastcompany.com/3062292/brainstorming-is-dumb>

Mindtools. (...) Design Principles: 5 Why's. Geraadpleegd op 30 mei 2019, van https://www.mindtools.com/pages/article/newTMC_5W.htm

Changefactory. (...) Negative brainstorming: using negative ideas to generate change. Geraadpleegd op 30 mei 2019, van <https://www.changefactory.com.au/our-thinking/articles/using-negative-ideas-to-generate-change/>

Auteur: Mike Hovenier

Datum: 22-04-2019

Studentennummer: 500803269

Klas: Git P18

Versie: 1

Docent: J. Kok