

Week 1 – Design

Doel: Veldonderzoek en een design van hoe het eruit komt te zien

- Veldonderzoek
- Technisch design maken

Resultaat: Idee hoe het eruit komt te zien

Week 2 – Visual design & prototype basis

Doel: kiosk ziet eruit als Happy Herbivore en draait technisch

- UI design uitgewerkt volgens corporate identity
- Idle mode ontworpen en geïmplementeerd
 - Logo
 - Roterende menu items
 - Leesbaar van afstand
- Technische setup volgens hardware & tech stack
- Prototype start automatisch full screen na boot
- Basis schermstructuur opgezet
 - Idle
 - Start
 - Menu
 - Winkelmand
- Menu (producten + categorieën) geïmplementeerd met dummy data

Resultaat: klikbaar, visueel herkenbaar kiosk prototype

Week 3 – Bestelflow & use case

Doel: volledige bestelervaring van begin tot eind

- Product selecteren en aanpassen
- Winkelmand functionaliteit
- Cross-sell suggesties (simpel)
- Simulatie van betaalproces
- Orderbevestiging met ordernummer
- Optionele feature geïmplementeerd:
 - Taalkeuze **of**
 - Donatie / ecologische compensatie
- Orders opslaan (mock / lokaal)

Resultaat: use case scenario volledig doorloopbaar

Week 4 – Testen, afwerking & demo

Doel: stabiel, logisch en overtuigend prototype

- Use case scenario testen en verbeteren
- UX en UI polish
 - Leesbaarheid
 - Touch targets

- Feedback & animaties
- Performance en stabiliteit check
- Demo flow voorbereiden
- Documentatie:
 - Wat is prototype
 - Wat is toekomstig werk
- Reflectie & aanbevelingen voor vervolg

Resultaat: demo-klaar prototype + sterk verhaal