

## 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

**Doeleind:** 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

**Doeleind:** 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