

Stap 2 | Methodes

Opdracht 3 | Methodes

Om de deelvragen zo goed mogelijk te kunnen beantwoorden is het van belang om de juiste onderzoeksmethoden toe te passen per deelvraag.

Aan de hand van mijn deelvragen denk ik dat de volgende methodieken de beste resultaten zullen opleveren tot een goede oplossing:

Library

Benchmark Creation

Ik wil deze methode toepassen om de sterke punten van andere producten toe te passen in mijn eigen product. Tegelijkertijd biedt het ook de mogelijkheid om te kijken wat er juist fout gaat bij anderen. Dat biedt zich weer de mogelijkheid aan om tot een sterkere oplossing te komen. Ik denk dat dit voornamelijk van toepassing is op deelvragen die te maken hebben met het gebruik van de applicatie. Ik heb toegang tot andere platformen via DLF en wil van deze mogelijkheid gebruik maken om andere platforms te kunnen onderzoeken. Met dit onderzoek verwacht ik informatie te kunnen verzamelen die ik toe kan passen in mijn ontwerpen.

Best, Good & Bad practices

Deze methode is er eentje die niet mag ontbreken. Ik ben een voorstander van productiviteit en kijk naar dingen die al goed zijn. Wat goed is hoeft niet veranderd te worden. Omdat ik van plan ben een multi-user platform op te zetten vind ik dat het p het gebied van UX en UI goed moet werken. Ik heb met verschillende doelgroepen te maken die ook verschillende requirements hebben.

Competitive Analysis

Het tekortkomen van bestaande platformen oplossen in mijn ontwerp is denk ik een van de sterkste punten die het toekomstige product kan hebben. Door te kijken, luisteren en ervaren wat er fout gaat bij andere platformen binnen de voetbal / organisatie wereld kan ik goed inspelen op de wensen van alle gebruikers.

Trend Analysis

Een groot deel van mijn doelgroep zal voornamelijk bestaan uit jonge sportieve leden. Om een product te maken dat bij hun aanslaat zal ik moeten kijken wat de trends zijn voor specifieke doelgroepen. Wat beweegt hun om iets te doen bijvoorbeeld? En wat zijn juist oplossingen die averechts werken op een doelgroep? De applicatie die ik wil bouwen moet bruikbaar en productief zijn voor de organisatie. Maar moet ook een positieve bijdrage brengen aan het team.

Design Pattern Search

Binnen mijn ontwerpprobleem gaan geheid onderwerpen aan bod komen waar heel veel andere ontwerpers ook mee te kampen hebben gehad. Bijvoorbeeld:

- Datamanagement
- Multi-user management
- Multi-device applicatie
- Financiën
- Continuïteit
- User-Experience
- User-Interface

Dit zijn onderwerpen die in grote lijnen op te lossen zijn door gevestigde design patterns. Aan de hand van een specifiek probleem is het verstandig om af te wegen welke pattern gekozen moet worden om tot een goede oplossing te komen. Het toetsen van design patterns wil ik gaan doen a.d.h.v. user-testing met zowel de organisatie als de leden.

Field

Context mapping

Om een goed product te maken voor verschillende gebruikers is het van groot belang in wat voor context zij het product zullen gebruiken. Ik wil dit toetsen met zowel de organisatie als de leden van DLF. Ik wil bijvoorbeeld weten wat de momenten zijn dat een applicatie als de mijne geraadpleegd wordt. Maar ik wil ook weten wat vervelende toestanden kunnen zijn waardoor de applicatie onbruikbaar kan raken. Voor deze problemen dien ik een oplossing te bieden.

Fly on the wall

Fly on the wall vind ik een aanvulling op context mapping. Het is een methode die ik vaak toepas om mijn gebruik/doelgroep beter te begrijpen. Door te bestuderen wat de doelgroep doet kan ik beter begrijpen waar de doelgroep behoefte aan heeft. Maar ook welke problemen ontstaan bij bepaalde processen die te maken hebben met de probleemstelling. Ik wil dit voornamelijk toepassen bij de organisatie en bij individuele leden.

Interview

Een van de betere manieren om een individu uit een doelgroep te kunnen begrijpen is met een interview. Door goede open vragen te stellen leer je vaak nieuwe dingen die je eerst niet voor ogen had. Ik wil deze methode gedurende mijn project zo veel mogelijk toepassen bij de organisatie. De organisatie is namelijk de belangrijkste gebruiker in dit proces. Ik wil ook spelers interviewen om te kijken wat hun ervaring is met de huidige stand van zaken en hoe zij het wellicht anders zien.

Survey

Ik wil een grootschalig publiek bereiken met simpele vragen om bepaalde interesses te kunnen ontdekken. Met behulp van vragenlijsten/ polls kan ik binnen een korte periode aan veel data komen. Dit is bijvoorbeeld bruikbaar om een nieuwe feature te ontwikkelen waar veel vraag naar is.

Lab

Field Trial

Ik neem aan dat mijn applicatie voornamelijk door spelers op mobiele devices gebruikt zal worden. En dat de leden van de organisatie zowel op desktop (administratie) als op mobiele devices tijdens trainingen (coaches) de applicatie zullen gebruiken. Om te kijken hoe dit in de praktijk werkt is goed om wekelijks een field trial te doen waar gekeken

wordt naar het gebruik van de applicatie. Hoe effectief werkt de applicatie en wanneer komt de applicatie de gebruiker te kort.

Online analytics

Metten is weten. De applicatie die ik wil gaan bouwen gaat een multi-device, multi-user applicatie zijn. Door te meten hoe gebruikers de applicatie gebruiken kan ik trends ontdekken en daar op inspelen. Maar ik kan ook zien welke ontwerpkeuzes helemaal niet aanslaan. Hier is juist weer ruimte voor verbetering. Ik wil dit toepassen door analytische code toe te passen in mijn ontwerp.

Usability testing

Tijdens het ontwerproces wil ik met verschillende gebruikers het ontwerp testen. Dit kan al vanaf het interactieve prototype. Maar uiteindelijk kan het ook met het digitale prototype. Door te observeren hoe de gebruiker om gaat met een feature kan ik zo objectief mogelijk blijven ontwerpen en ontwikkelen zonder mijn keuzes te baseren op aannames. Ik wil deze methode toepassen door de gebruiker opdrachten mee te geven en deze te toetsen. De journey die de gebruiker aflegt leg ik vast op video zodat ik die later kan raadplegen.

Showroom

Co-reflection

Omdat het om een grootschalig ontwerp gaat dat hopelijk heel veel problemen weet te tackelen. Is het van belang om vanaf het begin van het ontwerproces en tijdens het proces stakeholders bij de ontwikkeling te betrekken. Dit zijn mooie momenten om input en feedback te vergaren omtrent het product. Het biedt inzicht vanuit de doelgroep wat belangrijk is binnen een product. Ik wil dit combineren met de usability testing settings. Voornamelijk input van de staff van DLF is hierbij van groot belang.

Peer review

Ik vind feedback een van de belangrijkste elementen die je kunt gebruiken voor je eigen ontwikkeling en voor de ontwikkeling van een product. Ik wil alle gebruikers de mogelijkheid geven om feedback in te kunnen schieten. Daarnaast wil ik kijken of ik met mede-studenten of experts afspraken kan maken om peer-reviewing mogelijk te maken. Ik wil dit zoveel mogelijk doen via online tools als GitHub en Teams.

Quality Review

Uiteindelijk wil ik natuurlijk dat ik een product maak dat daadwerkelijk in productie word genomen. Maar dat ook verkocht kan worden aan andere partijen. Door samen met stakeholders te kijken of er geen bugs of slordigheden in het product zitten kan ik er voor zorgen dat de lancering van het product zo sterk mogelijk is. Door strak op de kwaliteit te blijven letten de komende 20 weken verwacht ik een kwalitatief hoogwaardig product neer te kunnen zetten met verschillende stakeholders.

Unique Selling Points

Ik wil als ik afgestudeerd ben, een parel van een applicatie kunnen laten zien aan geïnteresseerden. Daarom moet ik goed de markt begrijpen en moet ik goed begrijpen hoe mijn product zich op de markt inspeelt. Door mijn product te vergelijken met andere producten kan ik alleen maar verbeterpunten ontdekken die ik meeneem in het iteratieproces in de toekomst. De bedoeling is namelijk om steeds meer features toe te kunnen passen.

Workshop

Sketching

Wat ik voornamelijk heb gemerkt als CMD'r is dat het heel lastig is om ideeën die in je hoofd zitten. Op een goede manier te kunnen overbrengen naar een opdrachtgever. Maar andersom werkt dit net zo. Door middel van simpele schetsen te gebruiken denk ik dat de communicatie tussen mij en de stakeholders veel concreter verloopt. Wanneer communicatie en verwachtingen op orde zijn verloopt het ontwerpproces veel beter. Ik verwacht dit voornamelijk aan het begin van het project veel toe te passen en later bij het maken van nieuwe features.

Storytelling

Bij de ambities die ik heb met dit ontwerpprobleem verwacht ik dat er enorm veel verschillende data gecombineerd gaat worden om verschillende features te kunnen realiseren. Aan mij de taak om deze informatie zo grondig mogelijk over te brengen aan verschillende gebruikers. Ik heb te maken met gebruikers met verschillende demografische gegevens. De applicatie moet voor iedereen toegankelijk zijn. Door een juiste manier van storytelling voor, tijdens en na het ontwerpproces denk ik de communicatie tussen de doelgroep, de applicatie en mezelf sterker te maken.