

ONTWERP JE
ONTWIKKELING

AGENDAPUNTEN

- Het project
- Probleemsituatie
- Oplossingsrichting
- Productontwikkeling
- Het concept
- What's next?

HET PROJECT

- Opdrachtgever: Ontwerp je Ontwikkeling - Marianne Meijer-Meijers
- Afstudeerbegeleider: Robert van Boeschoten
- Datum project: September 2018 - februari 2019
- Doelgroep: Studenten

DESIGN CHALLENGE

“Hoe kan ik door middel van een interactieve tool/applicatie ervoor zorgen dat studenten zonder coach zelf kennis kunnen maken met de aanpak van de OJO-methode en dat zij ondersteund worden om passende oefeningen te vinden om mee aan de slag te gaan?”

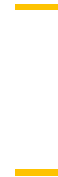
PROBLEEMSITUATIE

- Enquêtes
- Doelgroep interviews



*Probleem / behoefte aan verbetering
in kaart brengen*

- Persona
- Empathy map



Doelgroep in kaart brengen

- Context scenario en Storyboard



Ideale scenario uitwerken

OPLOSSINGSRICHTING

- Deskresearch
 - Smartphone vs. tablet?



Keuze device



Heeft geleid tot...

- Programma van Eisen
 - MoSCoW

PRODUCTONTWIKKELING

- Eerste versie concept
- Visueel onderzoek
- Pattern onderzoek
- Sitemap
- Wireframes
- Feedback Frenzy

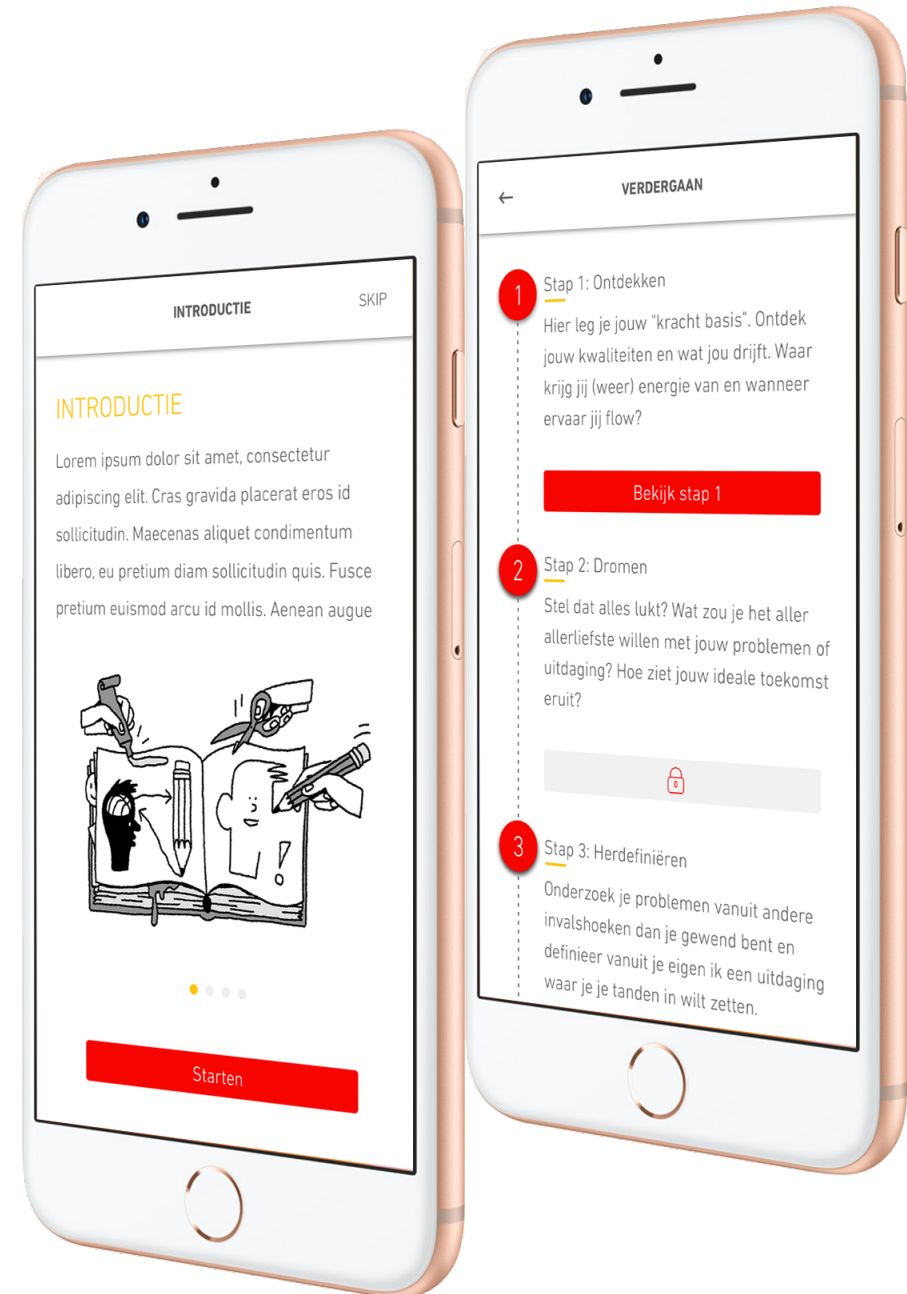
Fase 1

- Tweede versie concept
- Prototype 1.0

Fase 2

HET CONCEPT

- OJO methode - doorloop de 7 stappen tellende cyclus in de app
- Upload afbeeldingen voor oefeningen die niet digitaal gemaakt kunnen worden
- Chatfunctie om te chatten wanneer je vragen hebt.
- Handmatig zoeken naar oefeningen



WHAT'S NEXT?

- Vrijdag 21 december: Eerste test gepland met student
- Prototype 2.0
- Maandag 7 januari: Tweede test gepland met docenten
- Dinsdag 8 januari: Derde test gepland met groepje studenten
- Prototype 3.0