

Opdracht titel : Wat voor groente is dit?  
Opdrachtgever : Stichting Accessibility i.s.m. AH  
Contactgegevens : e.velleman@accessibility.nl  
Geschikt voor ☐ CMD | ☐ Mobile | ☐ Web | ☐ Internet of Things

---

## **AANLEIDING\_**

Beschrijf hier de aanleiding van het project, wanneer van toepassing.

## **PROBLEEM/ UITDAGING\_**

De meeste producten kunnen in de AH bij de zelfscan kassa snel gescand worden, maar verse producten als groenten en fruit moeten handmatig opgezocht worden op de kassa. Dit zou veel sneller én inclusiever kunnen doorgebruik te maken van spraak. Die spraak zou mensen die blind zijn dan ook kunnen helpen bij het scannen van (andere) producten. Hoe kunnen groenten en fruit gesproken ingevoerd worden bij de zelfscan-kassa's tijdens het afrekenen en hoe kan dat mensen die blind zijn ook helpen bij het scannen van andere producten?

## **RANDVOORWAARDEN\_**

De studenten kunnen eventueel bij het maken van een prototype gebruik maken van bestaande conversational interface software maar ook eigen oplossingen maken. Vanuit de opdrachtgever zijn mensen met een visuele beperking beschikbaar om te testen en te specificeren. AH denkt mee met de opdracht en is aanwezig bij de eindpresentatie.

## **DOELGROEP\_**

De doelgroep zijn alle gebruikers van de zelfscan kassa's bij AH maar in het bijzonder ook mensen met een visuele beperking die hun producten zelf willen scannen

## **STAKEHOLDERS\_**

Alle mensen die de zelfscan kassa's gebruiken, in het bijzonder mensen met een visuele beperking.  
AH  
Stichting Accessibility (opdrachtgever)  
Stichting Bartiméus (ICT4VIP)

## **DOELSTELLING VANUIT DE OPLEIDING\_**

Van alle minoropleidingen die betrokken zijn in het project dienen de kerncompetenties aan bod te komen. Studenten dienen zelf de beste oplossingsrichting te vinden op basis van onderzoeks- en ontwerpmethodieken. De CMD studenten richten zich over het algemeen op het ontwerpen van de oplossing gebaseerd op de wensen van de gebruiker. De ICT studenten richten zich op het aantonen van de technische haalbaarheid van de oplossing.

De studenten ontwikkelen een prototype voor een interactieve applicatie. Deze applicatie communiceert de inhoud op een zo boeiend mogelijke manier en gebruikt daarvoor verhaal- en/of game-achtige technieken. De te ontwikkelen applicatie moet interactief zijn, in die zin, dat het programma zich actief richt op het gedrag van de gebruiker. Op deze manier kan informatie verschillende gebruikersgroepen van bijvoorbeeld verschillende culturele achtergronden, belangstelling of overtuiging bereiken, maar houdt ook rekening met toegankelijkheid. Studenten dienen zelf de competenties aan te tonen die gesteld worden aan het vak wat ze op dat moment volgen. De competentie samenwerken geldt voor iedereen.

## **PLANNING 19/20 P2\_**

Ma 7 okt: Introductie van opdrachten aan studenten  
Ma 4 nov: CMD studenten presenteren hun eerste concept ideeën op een markt, opdrachtgevers, docenten en studenten geven feedback.

Studenten bereiden project voor, maken kennis met elkaar, maken plan van aanpak  
Ma 11 nov: Start project  
Do 5 dec: Tussentijdse presentaties  
Do 16 jan: Eindpresentaties  
Week 3/4: Oplevering/ presentatie aan opdrachtgever