

Week 1		Week 2	Week 3	Week 4	CONCEPT & DESIGN FASE	Week 5	Week 6	
PROJECT DEFINITION			<div>Hoe bewaren / delen FE dev's nu vakinhoudelijke content</div> <div><div>- Orienting expert review</div><div>- Survey</div><div>- <i>Customer Journey (Huidige Situatie)</i></div></div>	<div>Wat missen FE dev's tijdens het opslaan / delen van vakinhoudelijke content</div> <div><div>- Interviews</div><div>- Day in a life</div><div>- <i>Requirement List</i></div></div>		<div>Hoe kan ik ideeën en resultaten omzetten naar werkbare concepten</div>	<div><div>- Sketching</div><div>- Ideation</div><div>- <i>Concepten</i></div><div>- <i>Customer Journey (Gewenste situatie)</i></div></div>	<div>Hoe kan de oplossing “fitten” in de bestaande werk`flow en tools die momenteel worden gebruikt?</div> <div><div>- Prototyping</div><div>- <i>Prototype</i></div></div>
			<div>Best, Good & Bad practices van andere manieren om content op te slaan.</div> <div><div>- Benchmark Creation</div><div>- <i>Comparison Chart (Bestaande modellen)</i></div></div>	<div>Wat voor framework is het beste om te gebruiken voor rapid prototyping</div> <div><div>- Desk research</div><div>- <i>Comparison Chart (technieken)</i></div></div>		<div>Welke design patterns zijn belangrijker voor content platformen</div> <div><div>- Design pattern search</div><div>- Cultural Probes</div><div>- <i>Design specification</i></div></div>	<div><div>- Co reflection</div><div>- Peer review</div><div>- Proof of concept</div><div>- <i>Concept(en)</i></div></div>	
PROTOTYPING	Week 7		Week 8	Week 7		Week 10		
	Hoe kan ik iteratief prototypes bouwen en testen							
	<div><div>- Prototyping</div><div>- Sketching</div><div>- <i>Proof of concept</i></div></div>		<div><div>- Prototyping</div><div>- Sketching</div><div>- <i>Proof of concept</i></div></div>	<div><div>- Prototyping</div><div>- Sketching</div><div>- <i>Proof of concept</i></div></div>		<div>Wat zijn de beste elementen/features uit de verschillende prototypes?</div> <div><div>- Co reflection</div><div>- Ideation</div><div>- Sketching</div><div>- Peer review</div><div>- <i>New proof of concept</i></div></div>		
	<div><div>- Peer review</div><div>- Usability testing</div><div>- <i>Proof of concept</i></div></div>		<div><div>- Peer review</div><div>- Usability testing</div><div>- <i>Proof of concept</i></div></div>	<div><div>- Peer review</div><div>- Usability testing</div><div>- <i>Proof of concept</i></div></div>		<div>Frenzy feedback</div>		
FINISH / VALIDATIE	Week 11		Week 12	Week 13		Week 14		
	<div>Final prototype maken</div> <div><div>- Usability testing</div><div>- <i>High Fidelity Prototype</i></div></div>		<div>Voldoet het prototype aan het eerdere vastgestelde randvoorwaarden</div> <div><div>Product quality review</div><div>- <i>Test rapport</i></div></div>	<div>Voldoet het prototype aan alle needs van de stakeholders</div> <div><div>- Pitch</div><div>- Field trail</div><div>- <i>Conclusie & aanbevelingen</i></div></div>		<div>Groenlicht presentatie</div>		
AFSLUITING	Week 15		Week 16	Week 17	Week 18			
	<div>Eindrapport + Eindproduct</div> <div>Het eindrapport geeft zo bondig en visueel mogelijk weer welk probleem je hebt aangepakt en wat de kern van jouw oplossing is. De nadruk van het rapport moet liggen op de onderbouwing van de belangrijkste keuzes die je gedurende je project hebt gemaakt. Je onderbouwt deze keuzes op basis van bronnen, je eigen veldonderzoek, peer of expert reviews, testresultaten, inspiratie of werk van anderen, ontwerprichtlijnen, design patterns</div>				<div>Video</div> <div>Een korte promotie video van het eindproduct tussen de 60 en 90 seconde. De video moet duidelijk zijn voor iemand die geen idee heeft waar het project over gaat.</div>			
		Week 19	Week 20					
		<div>Presentatie</div> <div>Presentatie voorbereiden</div>						
			<div>Verdediging</div>					