Plan van aanpak

Voor Periode 1 gaan wij ons focussen op user experience.

**Doelstelling**

Het doel van dit project is dat we onderzoek doen naar de gebruikerservaring van een persoon bij een bepaald product. Hierbij creëren wij twee verschillende prototypes waarbij we gaan testen welk prototype voor de gebruikers het fijnst is.

We gaan proberen het product (website, game, app) te programmeren.

Product: Succescriteria product (moscow-analyse, user stories )

M: twee geteste prototypes

S: geprogrammeerde prototypes

C: Dat het product volledig bruikbaar is dus dat de gebruiker kan inloggen, etc.

W: Dat het product daadwerkelijk beschikbaar is voor andere gebruikers in zoekmachines.

Ons product is klaar als we twee prototypes hebben en die getest hebben bij een aantal gebruikers, waarna we hun mening krijgen en we die verwerkt hebben in de prototypes.

**Theorie**

Wat weet je allemaal al?

We hebben kennis over het programmeren van een blog doormiddel van html en css.

Welke kennis heb je nodig?

* Wij moeten uitzoeken waar je allemaal op moet letten om de gebruikerservaring zo goed mogelijk te maken.

**To do**

* Bronnen zoeken over user experience
* Bronnen verwerken user experience
* Contact leggen met externe partijen (hogeschool van de kunsten, universiteit)
* Twee prototypes maken
* Twee programma’s maken
* Testfase
* Verwerken testfase
* Feedback vragen
* Feedback verwerken
* Reflecteren

**Planning**

|  |  |
| --- | --- |
| **Week** | **Wat** |
| 37 | Inleveren Plan van Aanpak  Contact leggen externe partijen |
| 38 | Onderzoek doen naar user experience |
| 39 | Twee prototypes maken |
| 40 | Twee prototypes maken |
| 41 | Programmeren |
| 42 | Programmeren + testen |
| 43 | Vakantie |
| 44 | Afronden + feedback vragen |
| 45 | Toetsweek |
| 46 | Feedback verwerken |
| 47 | Feedback verwerken |
| 48 |  |
| 49 | Deadline |