

Briefing/debriefing Triple (Hypersolid)

<https://www.wearetriple.com/en>

Briefing:

- 2 juni 2025, 14:00
- Keesomstraat 10E, Alkmaar
- Shyantha Vleugel
- PokeApp

Rolverdeling:

- Notuleren: Anouk
- Interview: Miel, Viresh en Iris

Vragen:

- Mogen we het gesprek opnemen?
- Wie zijn jullie? Wat is het project?
- Is er een bestaande website of komt er een nieuw design?
- Is er een huidige huisstijl? Verwachten jullie met deze huisstijl door te gaan?
- Mogen wij aanpassingen maken in het design of pixel perfect namaken?
- Wat is jullie doel van de website?
- Wat zijn jullie unique selling points? Waardoor vallen jullie op?
- Wie is jullie doelgroep?
- Welke interacties zien jullie graag op de website?
- Vanuit school hebben we een opleveringsdatum over 3 weken gekregen. (Donderdag 19 Juni)
- Wat verwachten jullie van ons om voor die tijd af te krijgen? Hebben we de oplevering bij ons op school of bij de opdrachtgever op locatie? Hoe laat?
- Hoe communiceren wij met elkaar voor vragen?
- Is dit een deel van een groter project?
- Wat willen jullie niet terug zien?

Wat verwachten we?

- Nederlandse bedrijven
- Apps maken

Debriefing

1. Communicatie

Hoe gaan jullie communiceren?

2. Achtergrondinformatie

Wie is de opdrachtgever?

3. Opdrachtoomschrijving

Omschrijf kort en bondig het probleem en vertaal dit in een uitdaging.

Triple wil [een oplossing] om [het probleem] te voorkomen.

4. Aanleiding

Wat is de reden dat de opdracht wordt ingediend en waarom op dit moment?

5. Doelstelling

Wat zijn de doelstellingen van het bedrijf, de afdeling of het contactpersoon?

6. Oplevering

Beschrijf zo concreet mogelijk wat je oplevert.

7. Randvoorwaarden

8. Gebruikers van het eindresultaat

Voor wie is de website bedoeld?

9. Relatie met andere projecten

Is het onderdeel van een groter systeem of website? Is er een koppeling naar een ander systeem? Is het onderdeel van een grote campagne?

1. Communicatie

Hoe gaan jullie communiceren?

De communicatie verloopt via Microsoft Teams. We maken gebruik van twee groepschats: een voor onze eigen squad en een met de tweedejaars studenten. Daarnaast kunnen we vragen stellen aan de tweedejaars via Teams.

Voor contact met de opdrachtgever gebruiken we e-mail. Onze contactpersonen zijn de tweedejaarsstudenten en Ralph Kocken van Triple. De debriefing wordt via e-mail verstuurd.

Contactpersonen en e-mailadressen:

- Ralph Kocken: ralph.kocken@wearetriple.com
- Remy Duivesteijn: remy.duivesteijn@wearetriple.com
- Eva Haller: eva.haller@wearetriple.com

2. Achtergrondinformatie

Onze opdrachtgever is Triple, een digital agency dat zich richt op Development, Design, Technical Operations en Data & Insights. Triple heeft meer dan 250 medewerkers en is sinds kort onderdeel van Hypersolid, waarmee het bedrijf is gefuseerd. Door deze fusie is Triple flink gegroeid in omvang en internationaler geworden.

3. Opdrachtoomschrijving

Triple heeft ons gevraagd om een Pokédex website te bouwen. Met deze opdracht willen zij inzicht krijgen in onze aanpak en vaardigheden.

4. Aanleiding

Deze opdracht wordt bij Triple normaal gesproken gegeven aan stagiairs en nieuwe medewerkers als een manier om kennis te maken met de werkwijze binnen het bedrijf.

5. Doelstelling

Het doel van deze opdracht is het ontwikkelen van een Pokédex website op basis van het aangeleverde design. De website moet mobile first worden opgebouwd en voldoen aan de RAPPE-principes: Responsive, Accessible, Progressive, Performance en Enhanced.

De functionaliteit van de website omvat het volgende:

- Het tonen van een overzicht van alle Pokémon
- Een zoekfunctie waarmee gebruikers eenvoudig een Pokémon kunnen vinden
- Mogelijkheid om op een Pokémon te klikken en door te gaan naar een detailpagina met uitgebreide informatie en statistieken.

6. Oplevering

We bouwen een RAPPE website die mobile first is opgebouwd, waarbij we de PokéApp API gebruiken om een interactieve Pokédex te maken. Wanneer een gebruiker op een Pokémon klikt, wordt hij doorgestuurd naar een detailpagina waar de statistieken van de gekozen Pokémon zichtbaar zijn.

7. Randvoorwaarden

De deadline is 19 juni.

De website moet mobile first worden opgebouwd zijn en voldoen aan de RAPPE-principes. Daarnaast moet de website gebaseerd zijn op het aangeleverde Figma design.

De opdrachtgever levert een lijst aan met must haves, should haves, could haves en would haves. Hoewel we ons aan het design moeten houden, is het welkom om originele toevoegingen te bedenken, zoals animaties (hover states) of speciale functies op de detailpagina.

8. Gebruikers van het eindresultaat

Het eindresultaat is bedoeld voor Triple zelf, als testopdracht voor nieuwe medewerkers of stagiairs om te zien wat zij kunnen maken.

9. Relatie met andere projecten

De pagina is afhankelijk van de PokéAPI (<https://pokeapi.co/>) verder staat het niet in relatie met andere projecten.