



baard

medialab 2
individueel verslag

peter los
0866572

Inhoudsopgave

| | |
|--|----|
| Inleiding | 3 |
| Ontwerp-oplossing buiten het verwachtingspatroon van de briefing bedenken | 4 |
| Verkregen inzichten vertalen naar relevante ontwerprichtlijnen | 6 |
| Verbeelden van de best passende oplossing in een interactief ontwerp | 8 |
| Belangen afwegen van verschillende stakeholders | 10 |
| Samenwerken en aansluiting vinden met andere rollen en betrokkenen | 12 |

Inleiding

De afgelopen weken hebben we in teamverband gewerkt aan een opdracht van het Ibis hotel. Omdat we zo'n lange tijd als team hebben samengewerkt, vind ik het lastig om nu op het einde op het individu te reflecteren.

Een hoop van mijn tijd heeft dus ook gezeten in het werken in teamverband, en het documenteren van deze werkzaamheden voor ons blog/teamverslag. Daarom zal ik gedurende mijn individuele verslag veel naar verschillende blog-posts verwijzen, waar reeds volledige argumentatie in beschreven staat.

Omdat ons team uit 2 MT'ers en 2 CMD'ers bestond, hebben we veel taken in tweetallen gedaan. Dit wil zeggen dat, in plaats van een specifieke rolverdeling, mijn mede-CMD'er en ik ons multi-functioneel hebben ingezet om de verschillende kwaliteiten van het CMD vakgebied te vervullen. Toch zal ik in mijn verslag zo specifiek mogelijk mijn werkzaamheden beschrijven en ondersteunen met bewijs van ons gezamenlijke blog.

Ontwerp- oplossingen buiten het verwachtingspatroon van de briefing bedenken.

Omdat ik bij iedere stap van het ontwerp proces een grote bijdrage heb geleverd, heb ik ook mijn stempel kunnen drukken op het project. Dit is te zien in de verschillende ontwerpkeuzes die gemaakt zijn tijdens het project; ontwerpkeuzes waarin ook ik mijn stem heb laten horen.

Concepting

Tijdens de concept-fase heb ik al direct mijn stempel gedrukt op de concept-richting die we zijn ingeslagen. Tijdens deskresearch en brainstormen, kwam al snel naar voren dat we het idee van match-making (Tinder) wilden gebruiken in ons concept. Hier heb ik op ingehaakt, door een voorstel te doen voor een Uber voor tourguides. Dit is uiteindelijk de insteek van ons hele concept geworden; een team-besluit waar ik dus ook een duidelijke rol in gespeeld heb.

Bewijs op blog; Brainstorm Sessie –

http://project.cmi.hr.nl/2015_2016/mlab_hotel_t1/2016/05/19/brainstorm-teamsessie/

Eerste Conceptbeschrijving –

http://project.cmi.hr.nl/2015_2016/mlab_hotel_t1/2016/05/19/concept/

Visualiseren

Omdat ik de leiding had over het visuele deel van het project, ben ik tijdens het visualiseren ook oplossend te werk gegaan. Toen de omschakeling werd gemaakt naar een versimpelde flow hebben de MT-ers deze flow met schetsen uitgelegd. Aan de CMD'ers was het dus de taak deze flow aan te kleden en te zorgen dat hij niet alleen simpel in gebruik is, maar ook simpel oogt. Ik heb hier dus een grote bijdrage in geleverd. De schermen zijn met zachte kleuren opgebouwd en maken gebruik van duidelijke vlakken. De keuze om door de flow te kunnen swipen heb ik heel bewust gemaakt, zodat het navigeren door de schermen nog makkelijker wordt voor de gebruiker. De volledig gemaakte ontwerpkeuzes zijn te vinden op het blog.

Bewijs op blog – Design van Tripper-Flow & Argumentatie

http://project.cmi.hr.nl/2015_2016/mlab_hotel_t1/2016/06/18/178/

Uitwerking Concept

Als laatste voorbeeld wil ik het credits-systeem aankaarten waar Leggo gebruik van maakt. Dit is een oplossing geweest voor twee problemen. Probleem een was het belonen van de local, die de activiteiten aanbied. Probleem twee was de connectie tussen Leggo en het Ibis hotel. Het idee voor het belonen van de local was er al in de beginfase, maar in het ontwerp heb ik dit uiteindelijk doorgetrokken om de connectie met Ibis te maken. Via het credits systeem wordt er een beloning aan de local gegeven, die deze op zijn beurt uit kan geven bij Ibis. Het is dus een systeem geworden dat twee problemen oplost. Volledige argumentatie van het credits-systeem is te vinden op ons blog onder de desbetreffende post.

Bewijs op blog – Verbinding met Ibis; het Credits Systeem

http://project.cmi.hr.nl/2015_2016/mlab_hotel_t1/2016/06/20/verbinding-met-ibis-het-credits-systeem/

Verkregen inzichten vertalen naar relevante ontwerprichtlijnen.

Als CMD'ers waren wij verantwoordelijk voor het dieper onderzoeken en testen van ons concept. Omdat we een concept bedenken voor reizigers die naar Rotterdam komen, leek het me een goed idee om wat buitenlandse mensen die ik tijdens het reizen ontmoet heb te betrekken bij ons concept.

Vooronderzoek

Tijdens het vooronderzoek heb ik gelijk al drie mensen betrokken die ik tijdens het reizen ontmoet heb. Ik heb korte interviews met hen gehouden, om op inzichten te komen die wij kunnen verwerken in ons concept. Uit deze onderzoeken kwam sterk naar voren dat reizigers in verbinding willen komen met locals. Dit is de basis van ons concept geworden; de drempel om met locals in contact te komen een stuk lager maken. De uitkomst van de interviews zijn dus vertaald naar het Leggo concept.

Bewijs op blog – Onderzoek; Interviews met Ervaren Reizigers

http://project.cmi.hr.nl/2015_2016/mlab_hotel_t1/2016/05/19/onderzoek-interviews-met-ervaren-reizigers/

Ontwerp-switch

Nadat we ons eerste ontwerp hadden gemaakt, verkregen we via onderzoek het inzicht dat reizigers hun smartphone zo weinig mogelijk gebruiken op vakantie. Gebruikte apps of websites moeten dus zeer makkelijk in gebruik zijn en makkelijk te doorlopen. Dit is de reden waarom we uiteindelijk zijn overgestapt op een makkelijke selectie-flow. Nadat deze flow duidelijk was gemaakt via schetsen, was het aan de CMD'ers om deze flow uit te werken en te visualiseren. Zoals ook gezegd onder het vorige kopje heb ik hier een groot aandeel aan gehad. De volledig gemaakte ontwerpkeuzes zijn te vinden op het blog.

Bewijs op blog – Design van Tripper-Flow & Argumentatie

http://project.cmi.hr.nl/2015_2016/mlab_hotel_t1/2016/06/18/178/

Stijl-switch

Een ander inzicht dat we hadden verkregen na onze eerste visualisatie, was dat het ontwerp niet helemaal bij het concept paste. De kleuren waren niet sprankelend genoeg voor de reiziger; het oogde allemaal wat saai en statisch. Daarom hebben de CMD'ers besloten de stijl van het product helemaal om te gooien. We zijn bij elkaar gaan zitten en hebben flink de tijd genomen om een mooie stijl neer te zetten. We hebben hiervoor veel naar vakantiefoto's gekeken en de kleuren als inspiratie gebruikt voor onze stijl. De uiteindelijke stijl die we hebben gekozen sprak in de testen daaropvolgend erg aan, wat bewijst dat we de juiste keuze hebben gemaakt na het verkregen inzicht.

Bewijs op blog – Tussentijdse Ontwerp Test

http://project.cmi.hr.nl/2015_2016/mlab_hotel_t1/2016/06/05/tussentijdse-ontwerp-test/

Vernieuwde Stijlstudie

http://project.cmi.hr.nl/2015_2016/mlab_hotel_t1/2016/06/14/vernieuwde-stijlstudie/

Verbeelden van de best passende oplossing in een interactief ontwerp.

Als CMD'ers waren wij ook veel bezig met de interactie van ons product. Omdat het ontwerpen onze taak was, hebben wij ook keuzes in interactie gemaakt. Ons doel hierbij was altijd het gemak van de gebruiker.

(Ik focus mij bij deze vraag voornamelijk op keuzes binnen interaction ontwerp, omdat het visuele aspect reeds ruim aan bod gekomen is in voorgaande pagina's)

Door de keuze-flow kunnen swipen

Een belangrijk inzicht uit een van onze testen was dat de reiziger een makkelijk platform is, waarmee hij of zij snel door de flow heen kan. Hier hebben wij op in gespeeld met de “keuze-flow”. Echter, om deze flow nog makkelijker te maken, is het mogelijk om tussen de verschillende stappen te swipen. Dat wil zeggen, de gebruiker maakt zijn keuze en swiped direct door naar het volgende scherm; tab, tab, swipe. Dit principe staat beschreven op het blog, maar is ook werkend gemaakt via Invision. *(swipe beweging werkt alleen wanneer het prototype op mobiel geopend wordt)*

Bewijs op blog – Design van Tripper-Flow & Argumentatie

http://project.cmi.hr.nl/2015_2016/mlab_hotel_t1/2016/06/18/178/

Invision Prototype

<https://invis.io/SP7RN4T4T>

Info page wordt ook landing page

Omdat het belangrijk is voor de gebruiker om precies te weten hoe het platform werkt, moest er een info pagina komen. In plaats van deze enkel bereikbaar te maken via het menu, kwam ik met het idee om deze pagina onze landing-page te maken. Op deze manier wordt de gebruiker meteen geïnformeerd over hoe het platform in zijn werk gaat, en is het meteen duidelijk wat het concept is.

Bewijs op blog – Toevoeging Info Pagina

http://project.cmi.hr.nl/2015_2016/mlab_hotel_t1/2016/06/25/toevoeging-info-pagina/

Invision Prototype

<https://invis.io/SP7RN4T4T>

Pagina-opbouw

De pagina-opbouw is ook een keuze die is gemaakt om de interactie met de gebruiker beter te doen laten lopen. Zoals beschreven op het blog, hadden we de keuze om de hulp tekst boven of onder de functionaliteit te plaatsen. Ik heb beide principes uitgewerkt, en uiteindelijk getest bij de gebruiker. De gebruiker gaf aan dat deze liever de hulptekst ONDER de functionaliteiten ziet. De hulp tekst is namelijk niet meer nodig wanneer de gebruiker bekend is met het platform, waardoor het door-scrollen van de tekst iedere keer extra tijd zou kosten wanneer de tekst boven de functionaliteiten zou staan. Daarom heb ik in alle schermen de hulptekst onder de functionaliteiten gezet. Volledige argumentatie over deze ontwerp-keuze is te vinden op het blog

Bewijs op blog – Testen Pagina Opbouw

http://project.cmi.hr.nl/2015_2016/mlab_hotel_t1/2016/06/17/testen-pagina-opbouw/

Toevoeging Menu

Tijdens het project was er nog een kleine discussie of we een menu met de extra opties moesten toevoegen. De meningen waren hier over verdeeld. Tijdens het testen bleek dat de gebruiker hier behoefte aan had en daarom hebben we uiteindelijk besloten om inderdaad een menuutje toe te voegen. De taak was aan de CMD'ers om dit menuutje vorm te geven. Dit hebben we dus ook samen gedaan, in de vorm van een “hamburger-menu”. We hebben deze keuze gemaakt, zodat er enkel een extra button op het scherm komt te staan. Op deze manier leidt het de gebruiker dus zo min mogelijk af tijdens het doorlopen van de verschillende flows. Voor de volledige argumentatie verwijst ik wederom naar de desbetreffende blogpost.

Bewijs op blog – Aanpassing Design; Leggo Menu

http://project.cmi.hr.nl/2015_2016/mlab_hotel_t1/2016/06/24/aanpassing-design-leggo-menu/

Belangen afwegen van verschillende stakeholders.

Als CMDer ben je tijdens het project veel bezig met belangen afwegen van verschillende stakeholders. Dit heb ik op twee manieren gedaan.

Presenteren

Tijdens dit project hebben we meerdere presentaties moeten geven om onze voortgang te tonen. Naast dat ik zelf ook een keer in mijn eentje gepresenteerd heb, en dit ook voor de eindpresentatie weer zal doen, heb ik ook iedere presentatie in elkaar gezet. Zelfs toen ik voor het Kortrijk-project naar België moest heb ik het weekend ervoor nog een presentatie in elkaar gezet, waarmee mijn teamgenoten de klant en docenten konden informeren over onze voortgang.

Presentatie

Peter Los
5-6-2016
maikelboogerd@gmail.com; jayce.ardon@gmail.com

Beantwoorden

Sprint Presentatie.pdf
18 MB

Downloaden Opslaan in OneDrive - Persoonlijk

Slide 1:
Welkom en toelichting op de twee rode namen (zitten in België)

Slide 2:
Terugkoppeling naar wat het concept ook al weer was.

Slide 3:
Vertel dat een reiziger altijd wel zijn mobiele telefoon meeheeft en dat onze keuze dus tussen de downloadable & web app was. Vertel onze keuze en licht deze toe.

Slide 4:
Vertel over wat een reiziger wil van een web app. Op reis wil men zo min mogelijk naar hun scherm hoeven kijken. Het is dus belangrijk om functies simpel te houden en de pagina's overzichtelijk.

Slide 5:
Uitbreiding op ons vorige statement door middel van quotes van reizigers. Vertel dat deze uit interviews kwamen over het gebruik van electronica tijdens het reizen.

Slide 6:
Drie iteraties op vormgeving. Uitleg verandering menu (was volgens de gebruiker niet duidelijk) en uitleg verandering kleuren (gaf niet de juiste feel, leek op een bank). Zie ook onderzoek op het blog.

--- Ga naar prototype. Even laten zien wat we al hebben door er doorheen te lopen.

Slide 7:
Vertel dat we bezig zijn geweest met het bedenken van een profiel pagina. Combinatie tussen niet te veel privacy vrij geven, maar toch voldoende om vertrouwen te wekken bij andere gebruikers. Door met de gebruiker te spreken zijn we er achter gekomen dat ze de mogelijkheid willen hebben om via een soort messenger ideeën elkaar berichten te kunnen sturen (al verbonden met Facebook, dus Facebook messenger misschien?). Een reiziger kan bijvoorbeeld een local vragen "heb ik dikke kleding nodig als ik die kant op kom?" of wat voor vraag dan ook. Onderscheid tussen eigen profiel beheren en een ander profiel bekijken.

Slide 8:
Onze volgende stap vertellen. Vertel dat we een usability test willen doen met het prototype. Verder zijn we bezig met de profiel pagina ontwerpen, en het "drankjes koop" systeem hier goed in te verwerken.

Slide 9:
Typical vragen slide.

Zoals te zien is heb ik naast de presentatie ook een toelichting van iedere slide gegeven aan mijn teamgenoten. Zelfs bij afwezigheid heb ik dus bijgedragen aan de communicatie tussen ons team en opdrachtgever.

Bewijs op blog – Presentatie

http://project.cmi.hr.nl/2015_2016/mlab_hotel_t1/2016/05/23/presentatie/

Tussenpresentatie

http://project.cmi.hr.nl/2015_2016/mlab_hotel_t1/2016/06/06/tussenpresentatie-feedback/

Blogposts

Om stakeholders op de hoogte te houden heb ik actief bijgedragen aan het plaatsen van content op het blog. Naast een groot aantal eigen posts aangemaakt te hebben, heb ik ook content toegevoegd aan posts van teamgenoten en incorrect taalgebruik verbeterd. Door voldoende content op het blog te plaatsen heb ik bijgedragen aan het inzichtelijk maken van ons ontwerp-proces.

Bewijs op blog

http://project.cmi.hr.nl/2015_2016/mlab_hotel_t1/

Onderzoeken & Testen

Een andere stakeholder is uiteraard de doelgroep. Deze hebben we ook zoveel mogelijk betrokken bij ons ontwerp-proces, door het doen van verschillende onderzoeken en testen met de doelgroep. Goede voorbeelden hiervan zijn de interviews die ik heb afgenomen met de ervaren reizigers, en de testen met de verschillende visualisaties. Door de doelgroep te betrekken bij het ontwerp-proces, hebben wij een product kunnen neerzetten dat perfect aanslaat op hun behoefte.

Bewijs op blog – Onderzoek; Interviews met Ervaren Reizigers

http://project.cmi.hr.nl/2015_2016/mlab_hotel_t1/2016/05/19/onderzoek-interviews-met-ervaren-reizigers/

Tussentijdse Ontwerp Test

http://project.cmi.hr.nl/2015_2016/mlab_hotel_t1/2016/06/05/tussentijdse-ontwerp-test/

Testen Pagina-opbouw

http://project.cmi.hr.nl/2015_2016/mlab_hotel_t1/2016/06/17/testen-pagina-opbouw/

Samenwerken en aansluiting vinden met andere rollen en betrokkenen.

Omdat we de peer-assessments niet (op tijd) ontvangen hebben zal ik, in plaats van het verwerken van de peer-assessments, op mezelf reflecteren.

Ik denk dat het verloop van ons project niet hetzelfde zonder mij had kunnen zijn. Waar andere leden een trage start hadden, of juist aan het einde wat inzakke, ben ik consequent geweest gedurende het hele project. Ik heb mijn rol als CMDer goed vervuld door bij te dragen aan de concepting, het maken van visualisaties, te onderzoeken en te testen. Verder heb ik een groot deel van de invulling van het blog op mij genomen en presentaties in elkaar gezet.

Ik heb visualisaties gedeeld met de rest van het team en mijn werkzaamheden goed gecommuniceerd richting de andere baarden. Ook was ik niet te beroerd om concept of ontwerp helemaal om te gooien wanneer dit nodig was. Hiermee heb ik laten zien dat ik goed kan omgaan met veranderingen, op welke manier deze zich ook mogen voordoen.

Ik denk dat mijn teamleden dus ook tevreden zijn met mijn inzet, kwaliteit en kwantiteit die ik tijdens het project geleverd heb!