



PRODUCTBIOGRAFIE

**NEW PRODUCT
DEVELOPMENT**

31-05-2022

LIZZY DE JONG 500875878
ENIS OKIC 5008299970
SARAH AHMADI 500875366

KLAS LILA
BIANCA OEI

INHOUD

VERKENNEN	... 1	CONCEPTUALISEREN	... 20
Debrief	... 3	3 concepten uitgewerkt	... 21, 22, 23
Bloemassociatie	... 4	Harris Profiel	... 24
Stakeholder Map	... 5	Keuze motivatie	... 25
Verkenningsplan	... 6		
Interviews	... 7, 8, 9		
Persona	... 10		
Experience Map	... 11		
 DEFINIEREN	... 12	 COMMUNICEREN	... 26
Reframed Challenge	... 13	Proces poster	... 27
PvE incl. MoSCoW	... 14, 15	Concept poster	... 28
 IDEE GENERATIE	... 16		
30-50 schetsen	... 17		
6 geselecteerde ideeën	... 18		
Morfologische kaart	... 19		

1

VERKENNEN

DEBRIEF

De opdracht voor het vak New Product Development is een interactieve oplossing vinden voor het samenwerken. Deze oplossing moet niet ten kosten gaan van het restaurant. Het moet ervoor zorgen dat de interactie in het restaurant soepeler verloopt. We werken samen in een team van 3 en bundelen onze ideeën samen. We ontwikkelen uiteindelijk een nieuw product en verbeteren dit op basis van onze gekregen feedback.

In het gehele proces zullen wij onderzoek doen en verschillende stappen ondernemen om tot een mooi resultaat te komen. In de loop van het proces lezen wij ook verschillende artikelen om meer kennis en vaardigheden op te doen. Uiteindelijk leveren wij ons prototype van het product in met een daarbij behorende productbiografie en individuele reflectie.

BLOEMASSOCIATIE

DIVERGEREN

Tijdens het brainstormen hebben wij met behulp van de bloemassociatie veel woorden kunnen bedenken.

Op deze manier hebben wij op een andere manier kunnen denken en woorden aan elkaar kunnen koppelen, waardoor we op ideeën zijn gekomen waar wij in eerste instantie niet aan dachten.



STAKEHOLDER MAP



DIVERGEREN

Door middel van de Stakeholder Map hebben wij een goed beeld gecreeerd van wie de stakeholders binnen ons product zij, en waar hun invloed ligt.

Omdat dit op een visuele manier gedaan is, zien wij goed in wie op welke plaats staat.



VERKENNINGSPLAN

Onze vragen voor het verkenningsplan zijn:

- Wat is de sfeer in de kantine?
- Hoe is de omgeving?
- Wat zijn de drukke bestel momenten in de kantine?
- Hoelang duurt de service?
- Hoe ervaren studenten werkmomenten in de kantine?

INTERVIEWS

Hoe ervaar je de sfeer in de kantine?

De sfeer in de kantine is vrij rustig. Iedereen is met zijn eigen dingen bezig. Ik vind het zelf niet erg gezellig.

Hoe ervaar je de werkmomenten in de kantine?

Ik kan zelf wel goed werken in de kantine, want het is altijd wel rustig. Omdat de meeste mensen aan het werk zijn ga ik daar geen netflix kijken maar ook gewoon iets aan school doen.

Waar moet een plek aan voldoen zodat jij er gaat samenwerken met je groep?

Een fijne gezellige sfeer. Waar je goed kan zitten met zijn alle en niet bang bent om te praten.

Wat zijn de drukste bestel momenten?

In de middag is het altijd wel druk. Rond 1 uur komen veel mensen eten halen en gaan dan vaak zitten. Ook rond 3/4 uur wanneer de meeste klaar zijn met hun les gaan nog een uurtje zitten met een koffietje.

Waardoor ontstaan er drukke bestelmomenten?

Ik vind het zelf altijd het drukste rond 3 uur want dan hebben de veel studenten behoefte aan een koffietje. Ook dan zie je het drukker worden in de kantine want de lessen zijn grotendeels voorbij. Hierdoor ontstaat er drukte en zijn de bestelmomenten langer.

INTERVIEWS

Hoe ervaar je de sfeer in de kantine?

Het is wel gezellig in de kantine, er is genoeg ruimte en er zijn altijd wel mensen om mee te praten.

Hoe ervaar je de werkmomenten in de kantine?

Chill, het kan soms wel druk zijn maar het is niet perse erg lawaaiig, je kan er prima werken aan je huiswerk of aan een project met een groep studenten.

Waar moet een plek aan voldoen zodat jij er gaat samenwerken met je groep?

Er moeten genoeg tafels en stoelen zijn en een grote ruimte, een koffieapparaat of eten in de buurt is altijd chill, er moeten genoeg bereikbare stopcontacten zijn en er moeten wel wat mensen zitten maar ook weer niet te druk dat je niet kan overleggen of concentreren.

Wat zijn de drukste bestel momenten?

In de middag, want dan gaan de meeste mensen even wat koffie of een broodje halen om te lunchen of om meer energie en motivatie te krijgen om weer door te gaan met hun huiswerk.

Waardoor ontstaan er drukke bestelmomenten?

Doordat mensen allemaal tegelijk iets halen in grote groepen, als iedereen individueel zou gaan zou het veel sneller zijn. Ook zou van tevoren online bestellen en het vervolgens ophalen veel sneller zijn.

INTERVIEWS

Hoe ervaar je de sfeer in de kantine?

De sfeer in de kantine vind ik nogal druk. Er zijn rustige maar ook hele drukke momenten. De rustige momenten zijn meestal na 16.00/17.00 .

Hoe ervaar je de werkmomenten in de kantine?

In de kantine kan ik goed genieten van mijn werkmomenten doordat er zoveel plek is er altijd wel een redelijk rustige plek te vinden.

Waar moet een plek aan voldoen zodat jij er gaat samenwerken met je groep?

De plek moet bereikbaar zijn voor iedereen waarmee ik samenwerk. Ook vind ik het fijn om een tool te hebben die mij kan helpen met werken zoals een creatieve omgeving.

Wat zijn de drukste bestel momenten?

De drukste bestelmomenten zijn rond de middaguren.

Waardoor ontstaan er drukke bestelmomenten?

Omdat er teveel mensen tegelijk bestellen en er te weinig medewerkers zijn waar je bij kunt betalen. Misschien van te voren online kunnen bestellen en betalen.

A portrait of a young woman with long blonde hair, smiling, wearing a black top and a necklace. The word 'PERSONA' is overlaid in large yellow letters.

PERSONA

"Als ik in een groep
werk vind ik het
belangrijk dat er
genoeg pauzes zijn"

DIVERGEREN

Naam: Lily Putter

Geslacht: Vrouw

Leeftijd: 21 jaar

Opleiding: CMD

Persoonlijkheid:

enthousiast

behulpzaam

creatief

leergierig

uitstellen

Gedrag: Meestal bezig op haar laptop. In haar pauze haalt ze graag een broodje of wat koffie. Drinkt meestal koffie na schooltijd met haar projectgroep om vervolgens aan het project te werken.

Context: Ze woont in een studente complex in Amsterdam-Noord. Daarom studeert ze vaak op school, want thuis is het te druk. Ze heeft vaak 's ochtends vaak weinig tijd waardoor ze haar eten vergeet te maken.

Doelen: Diploma behalen, netwerk opbouwen, hoger opkomen bij de baan die ze nu heeft.

EXPERIENCE MAP

Door middel van de Experience Map kunnen wij dieper ingaan op alle gevoelens, gedachtes en emoties van de gebruiker, gedurende het proces.

DIVERGEREN

Op deze manier kan je eens in de schoenen van de gebruiker staan.



Lily Punter
Vrouw
21 jaar
CMD

"Als ik in een groep werk, vind ik het belangrijk dat er genoeg pauzes zijn"

Context

Woont in een studentencomplex in Amsterdam. Ze studeert vaak op school, omdat het thuis te druk is. 'S ochtends heeft ze weinig tijd, waardoor ze haar eten vergeet te maken.

Doelen

Diploma behalen, netwerk opbouwen, hoger opkomen bij haar huidige baan.

Enthousiast
Behulpzaam
Creatief
Leergierig
Uitsteller

Groepje ontmoeten	Werkplek uitzoeken	Pauze houden	Koffie halen	Wachten op koffie	Terug naar werkplek
Doen  Ze kijken allemaal rond Ze appen en bellen met elkaar terwijl ze zoeken Ze vinden elkaar en zeggen gedag	 Ze lopen rond Ze kijken goed om zich heen Ze praten ondertussen met elkaar	 Ze hebben het gezellig met elkaar Ze discussieren met elkaar Ze willen eigenlijk wat koffie halen	 Ze staan op en lopen naar een koffieapparaat Ze kiezen omstebeurt een koffie Ze betalen ook omstebeurt	 Ze praten ondertussen met elkaar Ze hebben het over school maar ook over vrije tijd Sommigen doen suiker of melk in hun koffie	 Ze drinken ondertussen hun koffie Ze gaan weer aan het werk Ze hebben het over hoe lekker de koffie is
Denken Ze denken aan waar iedereen zou zijn Ze denken na over wie ze allemaal herkennen om zich heen Ze denken aan wat ze zo moeten doen aan school Ze denken nu al aan wanneer ze pauze gaan houden	Ze lopen rond en denken na over een goede plek Ze denken na over waar genoeg stopcontacten zijn Ze denken na over waar de tafel het grootst is Ze denken na over waar genoeg stoelen staan Ze denken na over waar ze aan gaan werken	Ze denken aan wat ze na de pauze gaan doen Ze denken aan hoelang ze pauze gaan houden Ze denken na over wat ze willen eten of drinken in de pauze Ze denken na over waar de dichtbijzijnde koffieapparaat is	Ze denken na over wat voor koffie ze gaan nemen Ze denken na over of ze met hun pinpas of telefoon betalen Ze denken na over hoelang het nog gaat duren Ze denken na over wat ze zo in hun koffie doen	Ze denken na over hoelang het nog duurt Ze denken na of ze er toch nog wat suiker bij gaan doen Ze denken na of ze al terug gaan lopen of wachten op de rest Ze denken na over hoe heet de koffie is	Ze denken aan dat ze hun koffie niet moeten laten vallen Ze denken aan of ze hun koffie nu al kunnen drinken Ze denken na of ze nog iets willen eten of drinken zo Ze denken aan waar ze nu aan gaan werken
Voelen	Gezellig Blij Zin in werken Zoekend	Neutraal Prikkels Roemoerig Druk	Opgelucht Rustig Dorst Blij	Blij Dorst	Zin in koffie Wacht is niet leuk

2

DEFINIEREN



REFRAMED CHALLENGE + 6 HKJ'S

Situatie:

De doelgroep is druk bezig met zijn projectwerk. De doelgroep wil graag koffie bestellen om wat meer energie te krijgen, maar daarnaast ook om er even tussen uit te gaan. Op het moment dat de koffie genuttigd wordt, vind de doelgroep sociaal contact belangrijk om eventueel te reflecteren op het schoolwerk dat dan gedaan wordt. Een ander deel van deze doelgroep wil juist gelijk door kunnen werken en zoveel mogelijk tijd besparen en hiermee dus de lengte van het proces van koffie halen bij de kantine zoveel mogelijk te beperken.

Probleem:

De kantine is geen productieve werkomgeving. Het bestelproces is te lang. De doelgroep vindt het belangrijk om hun tijd zoveel mogelijk te besteden aan hun projectwerk en niet aan het bestellen van koffie. Ook is het belangrijk dat er een rustige omgeving is.

Probleem oplossing (6 HKJ's):

Hoe kun je het bestelproces zo snel mogelijk maken, zodat klant niet het gevoel hebben dat zij er lang mee bezig zijn?

Hoe kun je de doelgroep door een plek en consumptie aan te bieden ondersteunen met hun projectwerk?

Hoe kun je een ruimte geschikt maken voor projectwerk?

Hoe kun je zorgen voor een productieve sfeer in de Kantine?

Hoe kun je het samenwerken leuker maken?

Hoe kun je samenwerken productiever laten verlopen?



PVE V1.0

De gebruikers eisen:

- De gebruiker moet de tafel begrijpen zonder handleiding. (Must)
- De gebruiker moet plezier hebben tijdens het samenwerken. (Could)
- De gebruiker moet genoeg mogelijkheden hebben om de samenwerking soepel te laten verlopen. (Should)
- De gebruiker moet na het maken zijn keuze binnen 1 minuut kunnen bestellen. (Must)
- De gebruiker moet weten wanneer zijn bestelling gereed is. (Must)
- De gebruiker moet digitaal vooraf kunnen betalen. (Must)

De bedrijfs eisen

- De oplossing moet haalbaar zijn binnen nu en 1 jaar. (Must)
- De oplossing moet voor 75% terugkerende klanten zorgen. (Should)
- De oplossing moet zorgen dat meer studenten gezamenlijk aan school komen werken. (Should)
- De oplossing moet zorgen voor hogere klant tevredenheid. (Should)

De technische eisen

- De oplossing moet de gebruiker de mogelijkheid bieden om feedback te geven. (Must)
- De oplossing moet een tijds indicatie bieden van de bestelling. (Could)
- De oplossing moet de mogelijkheid bieden om digitaal, op afstand te bestellen. (Must)
- De oplossing moet compatibel zijn met alle smartphone en laptop besturingssystemen. (Must)



BELANGRIJKSTE PVE'S

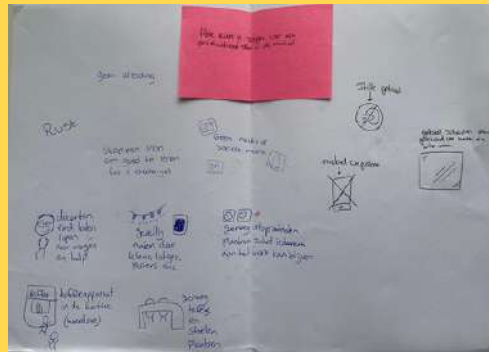
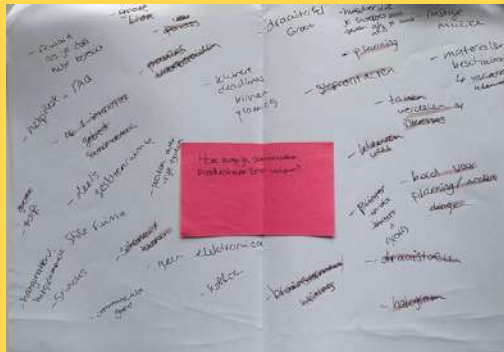
Onze belangrijkste PvE's zijn:

- De gebruiker moet de tafel begrijpen zonder handleiding.
- De gebruiker moet genoeg mogelijkheden hebben om de samenwerking soepel te laten verlopen.
- De gebruiker moet digitaal vooraf kunnen betalen.
- De oplossing moet de mogelijkheid bieden om digitaal, op afstand te bestellen.
- De oplossing moet haalbaar zijn binnen nu en 1 jaar.
- De oplossing moet de gebruiker de mogelijkheid bieden om feedback te geven.

3

IDEE GENERATIE

30-50 SCHETSEN

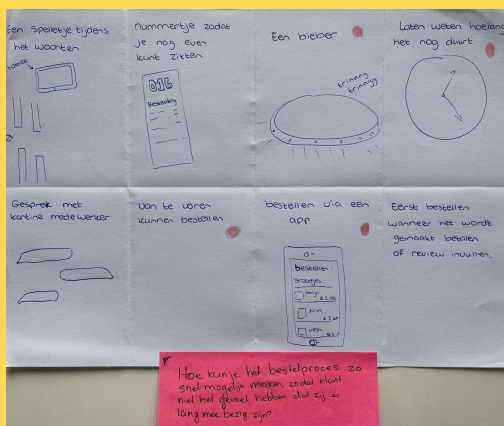
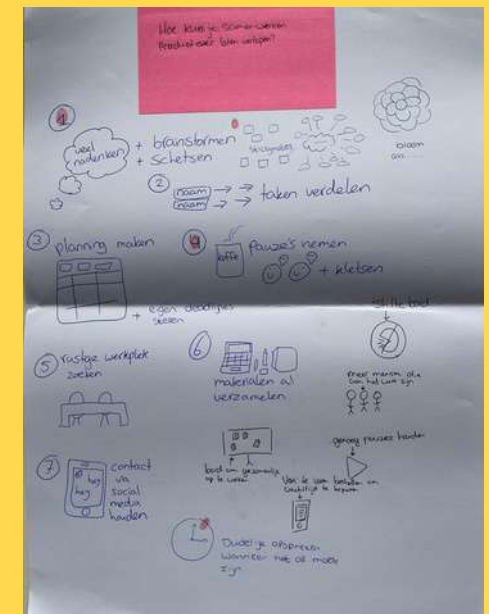
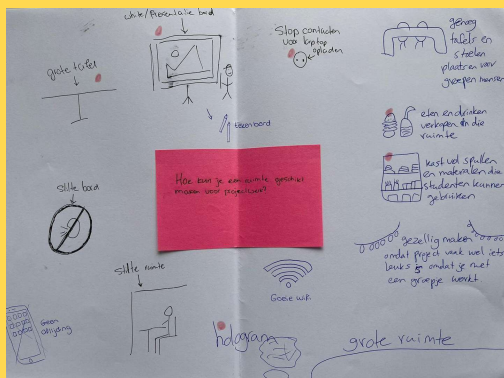
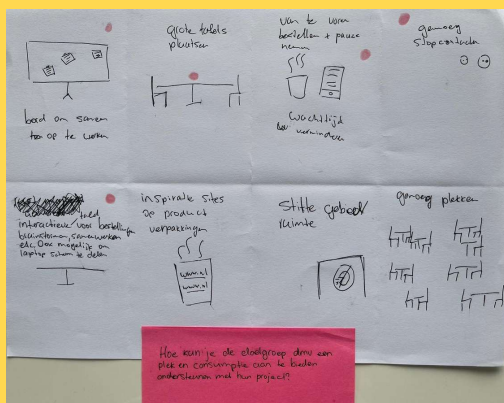


DIVERGEREN

Door middel van verschillende brainstorm methodes, zijn wij op heel veel verschillende en vooral goede ideeën gekomen.

Wij hebben onder anderen gebrainstormd door middel van:

- Crazy 8
- Brainwriting
- Klassiek brainstormen



6 Geselecteerde ideeën

bestellen via een app



gebruik maken van veel kleur en tekenen en schetsen



CONVERGEREN

Na al het brainstormen en het bedenken van ideeën en oplossingen, hebben we de gebruik gemaakt van de methode: Clusteren en dot voting

Vanaf nu beginnen we met convergeren en kijken we naar wat de beste ideeën zijn en of deze ook realistisch en haalbaar zijn.

Onze 6 geselecteerde ideeën zijn:

- Bestellen via een app
- Kunnen tekenen en schetsen
- Van tevoren kunnen bestellen
- Stopcontacten voor laptop opladen
- Grote tafels
- Interactieve tafel voor bestellingen, samenwerken en brainstormen

Van te voren bestellen + pauze nemen



Wachttijd verminderen

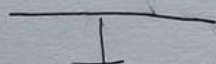
Stop contacten voor laptop opladen



Grote tafels plaatsen



~~Interactieve tafel~~
interactieve voor bestellingen, brainstorm, samenwerken etc. Ook mogelijk om laptop scherm te delen



MORFOLOGISCHE KAART

Met behulp van de morfologische kaart, hebben wij 3 verschillende concepten bedacht uit alle ideeën die wij uitgetekend en geschreven hebben.

CONVERGEREN

Op deze manier hebben wij goed inzicht over al onze ideeën, en welke combinaties wij hiermee zouden kunnen maken.

Morfologische kaart		Oplossing 1	Oplossing 2	Oplossing 3	Oplossing 4	Oplossing 5
Deelfunctie: Znw + ww		Schets & tekst	Schets & tekst	Schets & tekst	Schets & tekst	Schets & tekst
1 Product bestellen		via app (online) 	bestelpaai 	walkie talkie 	Robot 	loopband 
2 werkplek kiezen		Groen licht = vrije tafel 	aangeven hoeveel ... vrije tafels ... plek er nog is 	Robot die leidt naar tafel volg mij 	app met plattegrond 	wijktoeren met verrekijker 
3 studenten uitnodigen		delen via app 	drone 	Smartwatch 	locatie 	bellen 
4 Productief Samenwerken		white-board 	Grote ronde tafel met wielen + draaien 	oplaadpunten 	stille bord/gebied 	interactieve tafel 
5 koffie Pauze		beeper tijds-pauze 	Grote klok 	melding 	Timer 	inplannen 
6 werk opslaan en delen		deel knop pop-up 	user aanmaken 	usb stick 	kabel naar laptop 	bluetooth 

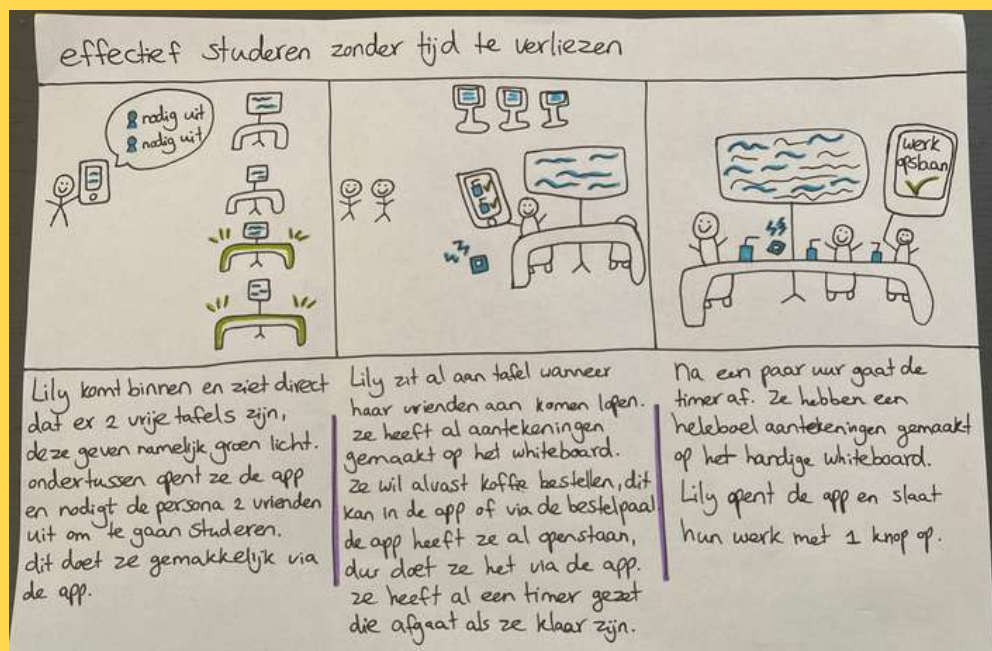
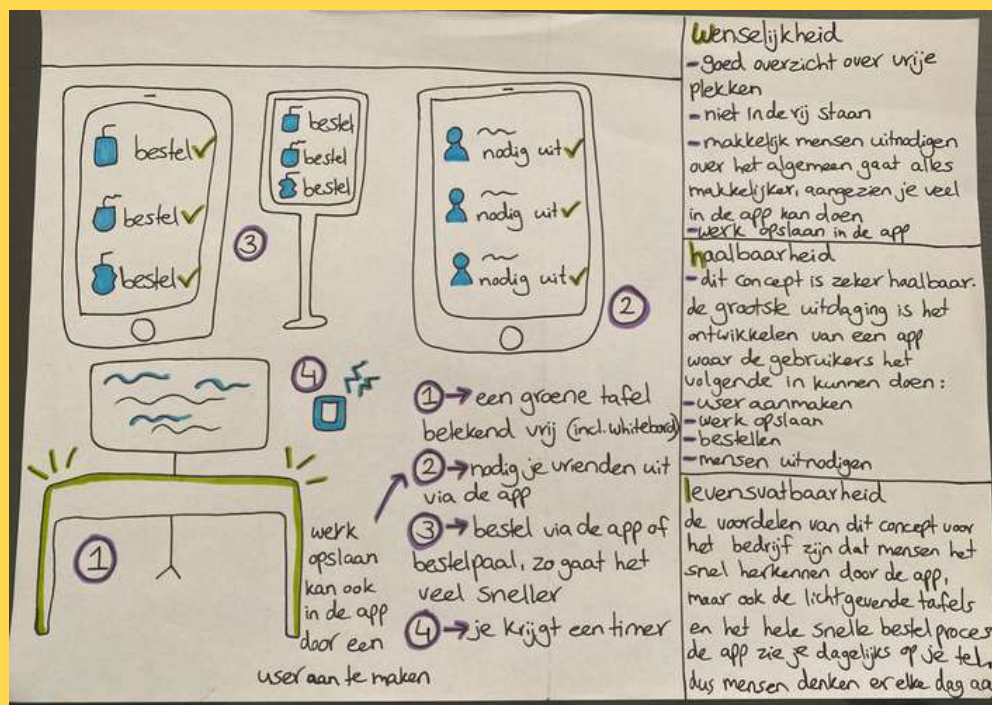
4

CONCEPTUALISEREN

3 UITGEWERKTE CONCEPTEN

CONVERGEREN

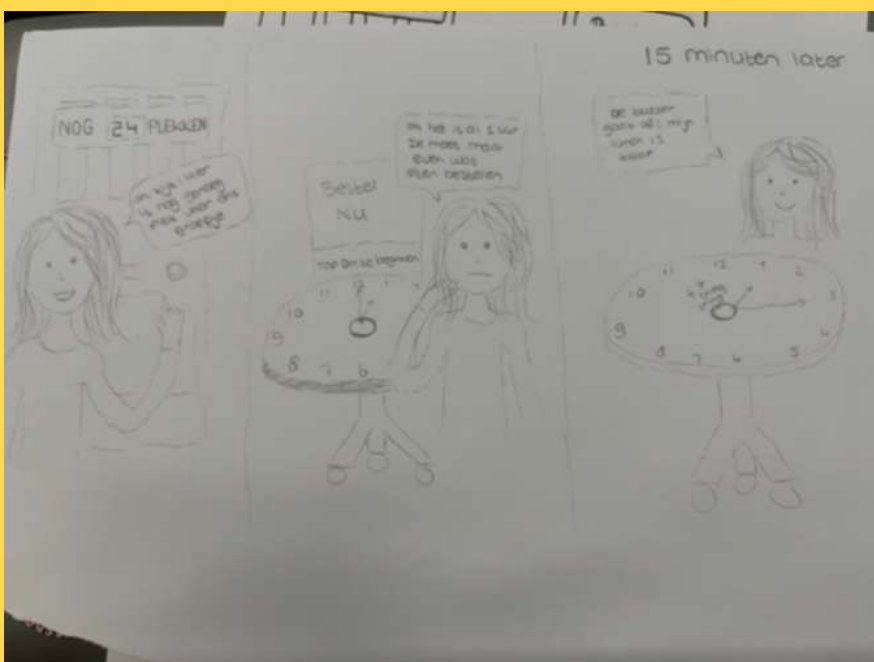
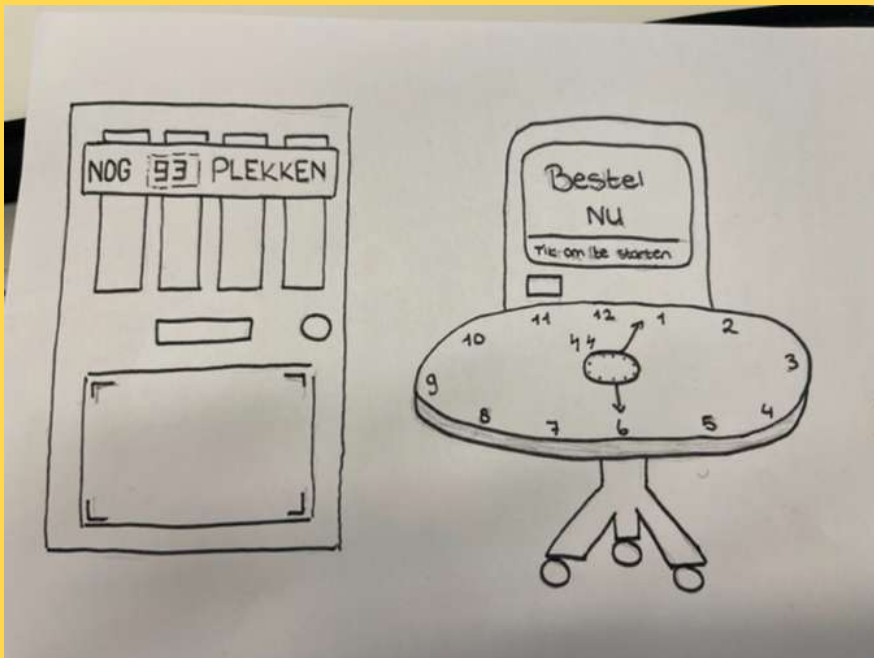
CONCEPT 1



3 UITGEWERKTE CONCEPTEN

CONVERGEREN

CONCEPT 2



Mens & Wenselijkheid

- Goed overzicht van de vrije plekken
- Met een ronde tafel kan je goed praten met elkaar
- De drempel is door de bestelpaal veel lager
- Je hoeft pas op te staan zodra je bestelling klaar is

Techniek & Haalbaarheid

- Het is goed haalbaar want alle onderdelen bestaan al
- Er is geen nieuwe technologie voor nodig
- Verschillende bestaande onderdelen worden gecombineerd

Bedrijf & Levensvatbaarheid

- Het voordeel voor het bedrijf is dat mensen bij de tafel bestellen en betalen, en wanneer het klaar is het inhalen. Hierdoor zijn er geen rijen en is de drempel om te bestellen kleiner.

3 UITGEWERKTE CONCEPTEN

CONVERGEREN

CONCEPT 3

Concept beschrijving
Enis Okic (500829970) | 21-05-2022



WorkTogether

Maak het samenwerken gemakkelijker!

Interactieve functies:

- Bestellen en betalen via de tafel.
- Indicatie van melding zodra de bestelling gereed is.
- Pauze inplannen begintijd en eindtijd selecteren ook hier een melding van.
- Schetsen, brainstormen, mindmap etc. dmv de tafel.
- Sessie delen met jezelf om op te slaan.

De tafel beschikt over **USB-A** en **USB-C** poorten zodat iedereen zijn/haar mobiel hier kan opladen.

Door middel van de randen die **licht** kunnen geven zie je of een tafel of beschikbaar. Handig voor als je buiten even frisse lucht gaat halen.
ROOD = Bezet **GREEN** = Beschikbaar

Een aantal **stopcontacten** zodat iedereen zijn/haar laptop hiermee kan opladen maar ook je mobiel mocht je geen los snoer hebben. Zo raakt je laptop niet leeg tijdens het samenwerken.

Er bevindt zich ook een **HDMI-poort** in de tafel. Deze is bedoeld om je laptop hierop aan te sluiten en dus je scherm te delen. Zo kun je gemakkelijk iets aan je gehele groepje laten zien.

Mens & Wenselijkheid
Wat zijn de voordelen voor de gebruiker?

Voordeel wordt niet opgehouden tijdens het (school)werk
Door middel van de interactieve tafel kan de gebruiker een bestelling plaatsen en afrekenen. Hierdoor hoeft de gebruiker niet te wachten bij de kassa. Zo kan de gebruiker verder met zijn/haar (school)werk.

Voordeel geen lege devices
Door de aantal oplaadpunten en stopcontacten die er aanwezig zijn. Kan iedereen van het groepje tegelijk opladen en heeft de gebruiker geen tekort aan oplaadpunten.

Voordeel scherm delen
Doordat het scherm van de interactieve tafel groot is en er zich een HDMI-poort bevindt. Is het mogelijk voor de gebruiker om zijn/haar laptop scherm te delen. Zo hoeft de gebruiker niet elke keer het scherm naar iedereen te draaien en is alles makkelijk zichtbaar.

Voordeel in 1 oogopslag beschikbare plekken
Omdat er rood en groen licht is verwerkt in de randen van de tafel is het makkelijk te zien waar een tafel beschikbaar is. Zo hoeft je niet te zoeken.

Voordeel werk delen met jezelf
Als de gebruiker werkt maakt op de interactieve tafel kan de gebruiker het met zichzelf of andere delen. Zo gaat het werk niet verloren.

Voordeel iedereen tegelijk werken
Door de ruimte op tafel kan iedereen tegelijk aan de tafel werken. Zo is er niemand die niets doet en kan iedereen iets doen.

Voordeel pauze inplannen
Doordat het mogelijk is de begintijd en eindtijd te selecteren weet niet iedereen van te voren wanneer er pauze gehouden wordt. Zo ontstaat er ook geen onenigheid.

Techniek & Haalbaarheid
Hoe werkt het? Wat zijn de technische uitdagingen voor dit idee?

De interactieve tafel wordt gerund door een software (app) waar alles op staat van bestellen tot aan samenwerken (brainstormen etc.). De technische uitdaging zal zijn een software (app) hiervoor te creëren.

Bedrijf & Levensvatbaarheid
Wat zijn de voordelen voor het bedrijf?

De voordelen voor het bedrijf zijn dat er meer studenten komen samenwerken. Doordat het bestellen zo makkelijk via de tafel kan en ze door kunnen werken tijdens het wachten op de bestelling zullen ze eerder en vaker bestellen. Door de tafel kunnen studenten ook gemakkelijker feedback achterlaten voor het bedrijf. Die het bedrijf helpt te verbeteren.

Concept - 3 panel storyboard

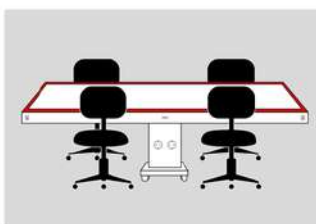
Enis Okic (500829970) | 21-05-2022



Mmm... even plek zoeken. Ah, kijk is aan ik zie daar een tafel met groen licht laten we daar zitten.



Wij zijn al een uur aan het werk zullen we wat koffie bestellen? De koffie is er over 20 minuten ik plan alvast de pauze voor wanneer onze bestelling gereed is. Ik heb de pauze gezet op 30 minuten lang.



We hoeven niet bang te zijn dat iemand onze plek in beslag neemt tijdens de pauze. De tafel licht namelijk rood op tijdens onze pauze.

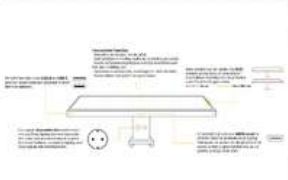
HARRIS PROFIEL

Door gebruik te maken van het Harris Profiel, hebben wij onze 3 concepten met elkaar kunnen vergelijken, en met wat wij willen bereiken.

CONVERGEREN

Wij hebben een mooi overzicht gekregen van of de concepten wel en niet voldoen aan onze doelen.

Hieruit blijkt dat concept 3 het beste is.

	App met slimme tafel				Ronde tafel							
	--	-	+	++	--	-	+	++	--	-	+	++
Je zoekt een werkplek				■				■				■
Je maakt contact met je team				■	■							■
Je kan echt samen aan het werk			■			■						■
Je plant een pauze moment in		■					■				■	
Je ziet iedereens werk duidelijk		■				■					■	
Geen tijd verspillen tijdens het wachten				■				■				■
Je slaat je werk op				■	■							■

KEUZE MOTIVATIE

Wij hebben uiteindelijk gekozen voor de WorkTogether tafel. Omdat de tafel in alle punten het beste is. Door de interface is de tafel makkelijk up-to-date te houden dus de tafel kan zeker vele jaren mee. Omdat het 1 groot scherm is waarop je met zijn allen werkt, raak je meer verbonden met elkaar.

Ook is het mogelijk jouw laptop-scherm te delen dmv. HDMI, zo kan je iedereen makkelijk jouw scherm bekijken zonder dat jij elke keer hoeft te draaien etc. Ook is het mogelijk om gemaakt werk op te slaan en naar jouw e-mail te versturen. Door de functie van te voren bestellen en betalen hoef je niet meer in de rij te wachten en kun je tijdens het wachten ook verder met je werk. Zo verlies je geen tijd. Ook zie je door het licht gemakkelijk welke tafels vrij en welke bezet zijn. De andere tafels misten voornamelijk de interface die helpt bij het samenwerken en bestellen, wat deze tafel wel heeft.

5

COMMUNICEREN

Proces poster

NPD PROCES POSTER SAMENWERKEN

Het doel is om het samenwerken zo soepel en efficiënt mogelijk laten verlopen in de kantine, daarbij moet het bestellen van producten in de kantine aantrekkelijk worden gemaakt.

Lily Putter
21 jaar
Studente CMD

Gedrag: Meestal bezig op haar laptop. In haar pauze haalt ze graag een broodje of wat koffie. Houdt van gezelligheid en een praatje maken.

"Als ik in een groep werk vind ik het belangrijk dat er genoeg pauzes zijn"



Doelen: Diploma behalen, netwerk opbouwen, hoger opkomen bij de baan die ze nu heeft.



Verkenning



Conclusie: De communicatie en goede interactie bepaald of de samenwerking goed verloopt.

Idee generalisatie



Conclusie: De oplossing wordt digitaal en zorgt ervoor dat de gebruiker zijn ideeën makkelijk kan delen met de groep. En zijn vrije tijd zo goed mogelijk kan indelen

PVE's

- De gebruiker moet de tafel begrijpen zonder handleiding.
- De gebruiker moet genoeg mogelijkheden hebben om de samenwerking soepel te laten verlopen.
- De gebruiker moet digitaal vooraf kunnen betalen.
- De oplossing moet de mogelijkheid bieden om digitaal, op afstand te bestellen.
- De oplossing moet haalbaar zijn binnen nu en 1 jaar.
- De oplossing moet de gebruiker de mogelijkheid bieden om feedback te geven.

Iteratie slagen



Conceptueren

Ons concept bevat verschillende ideeën van de brainstorm sessies. We hebben een interactieve tafel bedacht die een optie bevat om te bestellen in de kantine. Je kan daarnaast je laptop opladen en tekenen. Je kan van te voren je bestelling plaatsen en later ophalen. Hierdoor kan je je focussen op het samenwerken.

Locatie en werkgever

Hogeschool van Amsterdam



Concept poster

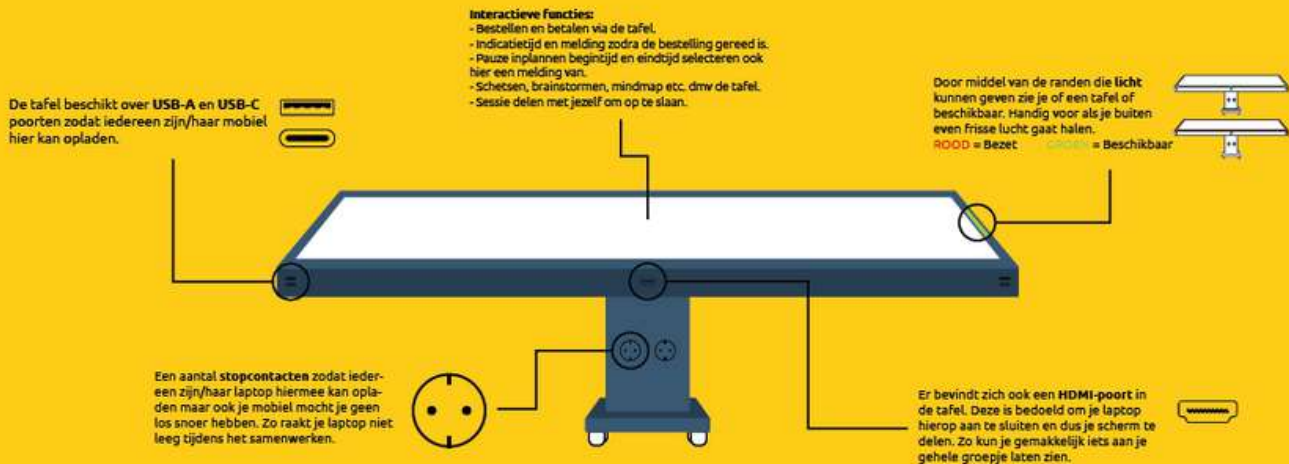


WorkTogether

Maak het samenwerken gemakkelijker!

In het kort

De WorkTogether tafel heeft als doel samenwerken gemakkelijker te maken voor de gebruiker. Het idee is een interactieve tafel waar je de mogelijkheid hebt om te brainstormen, schetsen etc. Ook is het mogelijk een bestelling te plaatsen via deze tafel.



Mens & Wenselijkheid

De voordelen voor de gebruiker zijn dat na het bestellen de gebruiker gewoon kan doorwerken en niet in de rij hoeft te staan. Pauze inplannen gaat makkelijk. Vrije tafels zijn goed zichtbaar. Devices kunnen opgeladen worden. Het scherm van je laptop kan gedeelt worden. Grote tafel, makkelijk interactief samenwerken, werk opslaan en tot slot de splitscreen zodat iedereen zijn eigen stukje scherm heeft.

Techniek & Haalbaarheid

De interactieve tafel wordt gerund door een software (app) waar alles op staat van bestellen tot aan samenwerken (brainstormen etc.). De technische uitdaging zal zijn een software (app) hiervoor te creëren.

Bedrijf & Levensvatbaarheid

De voordelen voor het bedrijf zijn dat er meer studenten komen samenwerken. Meer studenten bestellen daadwerkelijk iets omdat de studenten na een bestelling gebruik kunnen maken van de tafel. Door de tafel kunnen studenten ook gemakkelijker feedback achterlaten voor het bedrijf. Die het bedrijf helpt te verbeteren. De tafel is makkelijk up-to-date te houden/ te upgraden.



1). Lilly kampt met het probleem dat samenwerken altijd zo moeizaam gaat op school. Ook de drukke tijden het bestellen vindt ze niet leuk. Dit zorgt voor tijdsverspilling.



2). Lilly is op zoek naar een vrije plek. Door het groene licht heeft ze meteen een plek in zicht.



3). Voordat ze aan de slag kunnen met de tafel moet ze een bestelling plaatsen.



4). De ophaaltijd is ingesteld om 14.00 dan begint hun geplande pauze ook. Op de tafel is het mogelijk om max: 30 min. pauze te nemen (in te stellen).



5). Lilly en haar team zijn bezig met een brainstorm methode op de tafel. Ook maken zij gebruik van de split screen. Deze kan je delen in 1 tot 6 schermen.



6). Het team krijgt om 14u een pauze melding. Dus ze gaan de bestelling die ook is ingesteld op 14.00 ophalen.



7). Het team komt terug van de pauze en ziet dat de tafel nog rood licht geeft. Hierdoor wisten andere studenten dat de tafel bezet was.



8). Tijdens de pauze is een teamlid op een idee gekomen. Dit staat op zijn laptop dus deelt hij zijn scherm even.



9). Lilly en haar team vinden het mooi geweest en willen gemaakt werk opslaan. Lilly mailt het naar haar zelf in vorm van een pdf bestand.



10). Het hele team is bevredend! "Het samenwerken ging nog nooit zo soepel!" Het team vindt dat de interface makkelijk en duidelijk in gebruik is.