

# Workshop planning

|                         |                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                       |
|-------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ONDERZOEKS-<br>VRAGEN   | <ul style="list-style-type: none"><li>▶ Waarom de 24Kitchen app?</li><li>▶ Welke functionaliteiten willen mensen terug zien in de app?</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>▶ Wat zijn de behoeften van de stakeholders?</li><li>▶ Hoe uiteenlopend zijn deze behoeften? Wat hebben ze met elkaar gemeen?</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>▶ Wat is momenteel het kookgedrag onder de doelgroep?</li><li>▶ Welke problemen ondervinden mensen nu tijdens koken (m.b.v elektronica?)</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>▶ Op welke manieren / in welke situaties zal het product gebruikt worden door de verschillende gebruikers?</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>▶ Hoe creëer je een platform waarin de gebruiker elke stap van het kookproces kan doorlopen?<ul style="list-style-type: none"><li>&gt; Wat zijn de stappen?</li><li>&gt; Welke vragen stelt men?</li></ul></li></ul> |                                                                                                                                       |
| ONDERZOEKS-<br>METHODEN | <h3>Fly on the Wall</h3> <ul style="list-style-type: none"><li>▶ Hoe gedragen mensen zich tijdens het koken?</li></ul>                           | <h3>Literature Study</h3> <ul style="list-style-type: none"><li>▶ Kookgedrag Nederland</li><li>▶ Ontwikkelingen culinaire wereld</li></ul>                                    | <h3>Interviews</h3> <ul style="list-style-type: none"><li>▶ Nodige informatie verzamelen doelgroep (voor persona's)</li></ul>                                                            | <h3>Storytelling</h3> <ul style="list-style-type: none"><li>▶ Situaties van doelgroep verzamelen in verhalen (user stories en scenario's)</li></ul>        | <h3>Survey</h3> <ul style="list-style-type: none"><li>▶ Data verzamelen over kookgedrag in Nederland en behoeften voor de app</li></ul>                                                                                                                    |                                                                                                                                       |
| STEPPING<br>STONES      | <h3>Customer Journey</h3> <ul style="list-style-type: none"><li>▶ Wat is de huidige situatie?</li><li>▶ Wat is de gewenste situatie?</li></ul>   | <h3>Scenario</h3> <ul style="list-style-type: none"><li>▶ De diverse situaties die ondersteund moeten worden</li></ul>                                                        | <h3>Persona</h3> <ul style="list-style-type: none"><li>▶ Opdelen van de doelgroep in verschillende segmenten</li></ul>                                                                   | <h3>Programma van Eisen</h3> <ul style="list-style-type: none"><li>▶ Benodigheden / eisen gebaseerd op behoeften en onderzoek</li></ul>                    | <h3>Risico Analyse</h3> <ul style="list-style-type: none"><li>▶ Mogelijke consequenties bij de huidige product visie</li></ul>                                                                                                                             | <h3>Taken Analyse</h3> <ul style="list-style-type: none"><li>▶ Taken binnen het kookproces verzamelen: Wat ondersteunen we?</li></ul> |

# Planning

Visualisatie van je 18-weken plan

1 A4

Bevat onderzoek- en inspiratievragen

Bevat onderzoekmethoden

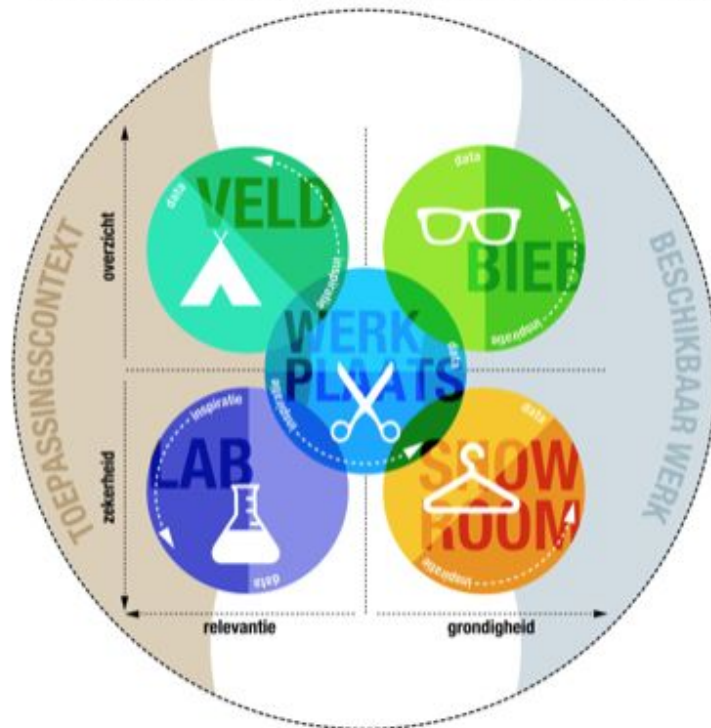
Bevat deliverables / stepping stones

“Levend” document, wat je steeds aanpast

In Trello bijvoorbeeld?

# PRAKTIJK ONDERZOEK

Van vraagstuk naar oplossing door het combineren van methoden



Standing on the shoulders of giants.



**LIBRARY** To ensure **rigor** in your design explore what is already done. Watch what competitors are doing or get an **overview** of existing guidelines, patterns and theories. Sometimes called deskresearch.

Understand your users.



**FIELD** Explore the application context. You apply a field strategy to get an **overview** of your users, know their needs, desires and limitations so your design is **relevant** to them.

Know & show your contribution.



**SHOWROOM** Be **certain** your ideas are better than what is already done. Proof the **rigor** of your design by showing it to experts, test against guidelines or decide on its USPs.

Seek variation and improvement!



**WORKSHOP** Explore opportunities. Prototyping, sketching and co-creation activities are all ways to innovate and to gain insights in what is **possible** and how things could work.

To measure is to know.

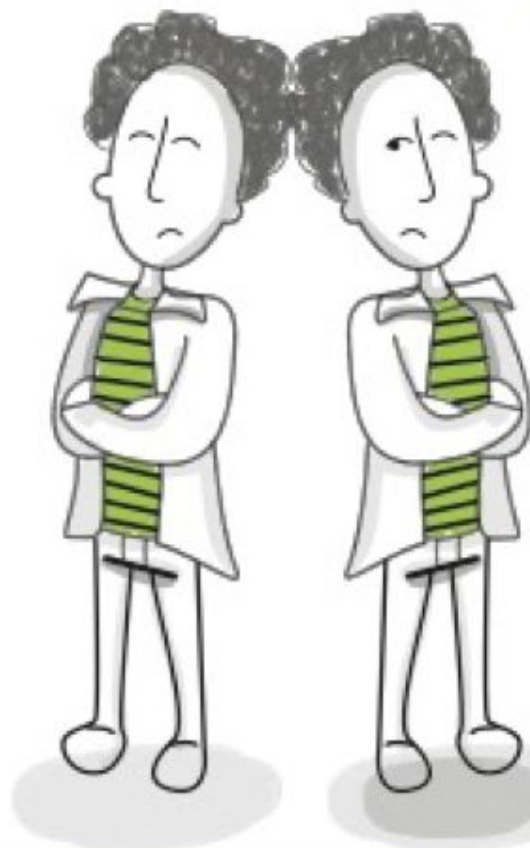


**LAB** Be **certain** your solution works and is **relevant** for the end-user. Will your design work out the way you intended it to?

Condense, communicate, combine.



**STEPPING STONES** Condense your insights into **tangible** representations that can be re-used in the rest of the project and help to communicate findings to the team and client.



## Competitive analysis

LIBRARY

## Competitive analysis



### Why?

To find a niche or unique selling point competitors are not filling.

### How?

Identify the most important competitors and list their offerings. See which of the user needs are unaddressed by the competition. If you can deliver this, you have found your niche.

### Ingredients

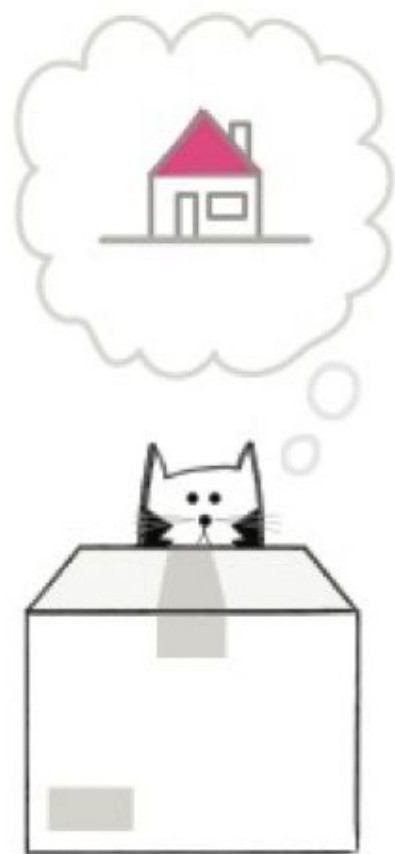
- A willingness to offer something unique.
- A good idea about who the competition is (also outside your domain).
- A good idea of what your users want above the competitors' offerings.

### In practice

A competitive analysis is part of many new product development processes. Large-scale competitive analyses often include a field study as well, to identify user needs.

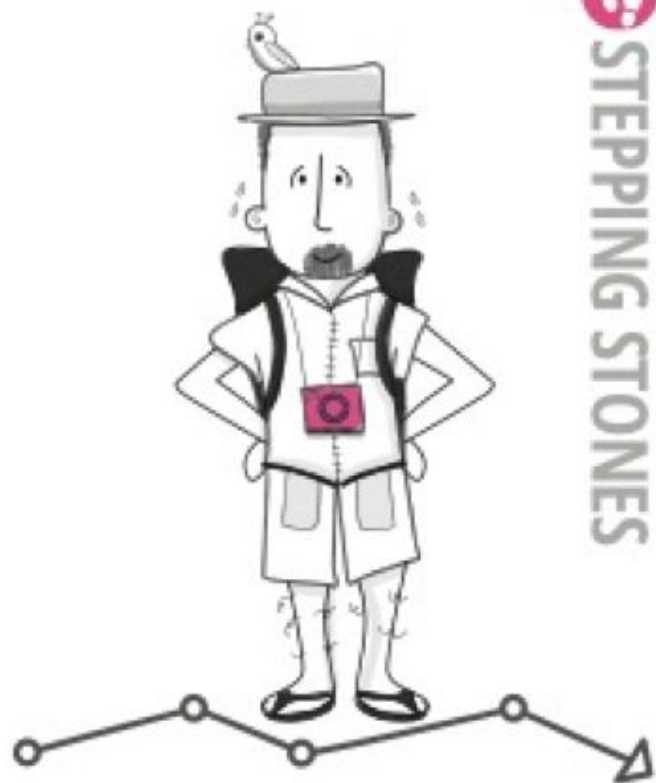


 STEPPING STONES



Prototype

 STEPPING STONES



Customer journey

Let's start

# Stappen

1. Groen: Fases benoemen
2. Roze: Deliverables per fase beschrijven
3. Oranje: Onderzoeks- / inspiratievragen bedenken
4. Geel: Onderzoeksmethoden erbij zoeken

# 1. Groen: Fases benoemen

Verkenning

Ideontwikkeling

Ontwerp

# Fasering voorbeelden

## - Conceptueel project

Verkenning

Ideeontwikkeling

Ontwerpen

## - Ontwerp / Redesign

analyse  
huidige  
situatie

iteratie 1  
low  
fidelity

iteratie 2  
medium  
fidelity

iteratie 3  
high  
fidelity

iteratie 4  
high  
fidelity

## - Scrum

planning

sprint 1  
onderdeel  
A

sprint 2  
onderdeel  
B

sprint 3  
onderdeel  
C

sprint 4  
onderdeel  
D

## 2. Roze: Deliverables per fase beschrijven

Customer journey  
huidige situatie

Requirements list  
user, opdrachtgever,  
technisch, huisstijl

Comparison chart  
vergelijkbare apps  
binnen- / buitenland

minstens 3 concepten  
100 ideeën →  
10 ideeën →  
3 concepten

paper prototype  
om te testen of het  
concept helder is  
en aanspreekt

digitaal prototype v. 0.2  
complete flow  
feedback expert en  
opdrachtgever verwacht

Empathy map  
waarmee segmentatie  
doelgroep oph. duidelijk  
wordt

Customer Journey  
gewenste situatie

Inspiration wall  
verzameling ideeën  
app bedienen zonder  
je handen te gebruiken

1 concept  
al enigszins  
gevisualiseerd

digitaal prototype v. 0.1  
happy flow met  
visual design

digitaal prototype v. 1.0  
complete flow  
feedback gebruikers  
verwacht

Verkenning

Ideontwikkeling

Ontwerp

### 3. Oranje: Onderzoeks- / inspiratievragen bedenken

- Wat zijn wensen, behoeften, dromen, gedrag, doelgroep? Hoe len de doelgroep geïmagineerd worden? Wat zijn highlights en painpoints in huidige situatie?

- Wat zijn noodvoorwaarden vanuit opdrachtgever?  
- Wat zijn de eerste vooruit de haastig?  
- Wat zijn technische mogelijkheden en beperkingen?

- Wat zijn voor- en nadelen van vergelijkbare apps?  
- Wat zijn mogelijkheden om om app te bedienen zonder je handen te gebruiken?  
- Wat zijn trends op het gebied van voice, AR en andere technologie?

- Welke ideeën spelen de belangrijkste rol voor het concept?  
- Welke concept heeft de meeste potentie?  
- Welke design problemen zijn interessant voor het concept?

- Welke trends op het gebied van visueel design zijn interessant voor deze doelgroep?  
- Welke gebruiksmethoden is het meest geschikt om het concept (met onze technologie / manier) technisch te realiseren?

- Welke verbeterpunten hebben de opdrachtgever en een usability expert?  
- Welke verbeterpunten hebben gebruikers?

Customer journey  
huidige situatie

Requirements list  
user, opdrachtgever, technisch, huisstijl

Comparison chart  
vergelijkbare apps binnen-/buitenland

minstens 3 concepten  
100 ideeën →  
10 ideeën →  
3 concepten

paper prototype  
om te testen of het concept helder is en aansprekend

digitaal prototype v.0.2  
complete flow  
feedback expert en opdrachtgever verwent

Empathy map  
waarmee segmentatie doelgroep ook duidelijk wordt

Customer Journey  
gavenste situatie

Inspiration wall  
verzameling ideeën app bedienen zonder je handen te gebruiken

1 concept  
al enigszins gevisualiseerd

digitaal prototype v.0.1  
happy flow met visueel design

digitaal prototype v.1.0  
complete flow  
feedback gebruikers verwent

Verkenning

Ideëontwikkeling

Ontwerp

Standing on the shoulders of giants.



**LIBRARY** To ensure **rigor** in your design explore what is already done. Watch what competitors are doing or get an **overview** of existing guidelines, patterns and theories. Sometimes called deskresearch.

Understand your users.



**FIELD** Explore the application context. You apply a field strategy to get an **overview** of your users, know their needs, desires and limitations so your design is **relevant** to them.

Know & show your contribution.



**SHOWROOM** Be **certain** your ideas are better than what is already done. Proof the **rigor** of your design by showing it to experts, test against guidelines or decide on its USPs.

Seek variation and improvement!



**WORKSHOP** Explore opportunities. Prototyping, sketching and co-creation activities are all ways to innovate and to gain insights in what is **possible** and how things could work.

To measure is to know.



**LAB** Be **certain** your solution works and is **relevant** for the end-user. Will your design work out the way you intended it to?

Condense, communicate, combine.



**STEPPING STONES** Condense your insights into **tangible** representations that can be re-used in the rest of the project and help to communicate findings to the team and client.

# 4. Geel: Onderzoeksmethoden erbij zoeken

- Wat zijn wensen, behoeften, denken, gedrag, doelgroep?
- Hoe kan de doelgroep geïmplementeerd worden?
- Wat zijn highlights en highlights in huidige situatie?

- Wat zijn randvoorwaarden, context, opdrachtgever?
- Wat zijn de essentie, context, de huidige?
- Wat zijn technische mogelijkheden en beperkingen?

- Wat zijn van en redelen van vergelijkbare apps?
- Wat zijn mogelijkheden om een app te bedenken zonder te bedenken te bedenken?
- Wat zijn trends op het gebied van apps, AI, en recente innovaties?

- Welke ideeën passen de behoeften het meest om?
- Welke concept heeft de meeste potentie?
- Welke design patterns zijn interessant voor het concept?

- Welke trends op het gebied van visual design zijn interessant voor dit design?
- Welke prototyping tool is het meest geschikt om het concept met onze behoeven / specifieke behoeften op dit te kunnen maken?

- Welke verdere stappen nemen de opdrachtgever en een usability expert?
- Welke verdere stappen nemen gebruikers?

Interviews met verschillende stakeholders bij opdrachtgever  
- fly on the wall of participant observation om design te begrijpen  
- diary studies met kleine groepjes gebruikers om details / problemen te begrijpen

journey expert interview met design lead over huidige  
literature study naar technische mogelijkheden

literature study naar trends  
benchmark analysis naar vergelijkbare app  
desk research naar technische mogelijkheden, zonder touch screen of design patterns

ideation sessie met meerdere betrokkenen  
eventueel met brainstorming → ideeën  
co-creation sessie met gebruikers op basis van 100 ideeën → 10 ideeën  
pitch van minstens 3 concepten voor opdrachtgever

literature study naar trends in visual design  
desk research naar prototyping tools  
prototyping in combinatie met proof of concept

prototyping  
product quality review met usability expert  
wordt of or achterhalen met thinking aloud

Customer journey  
huidige situatie

Requirements list  
user, opdrachtgever, technisch, huisstijl

Comparison chart  
vergelijkbare apps binnen- / buitenland

minstens 3 concepten  
100 ideeën →  
10 ideeën →  
3 concepten

paper prototype  
om te testen of het concept helder is en aansprekend

digitaal prototype v. 0.2  
complete flow  
feedback expert en opdrachtgever verwent

Empathy map  
waarmee segmentatie doelgroep ook duidelijk wordt

Customer Journey  
gewenste situatie

Inspiration wall  
verzameling ideeën app bedenken zonder te harden te gebruiken

1 concept  
al enigszins gevisualiseerd

digitaal prototype v. 0.1  
happy flow met visual design

digitaal prototype v. 1.0  
complete flow  
feedback gebruikers verwent

Verkenning

Ideontwikkeling

Ontwerp

- Wat zijn wensen, behoeften, deelen, gedrag, doelgroep?
- Hoe kan de doelgroep gesegmenteerd worden?
- Wat zijn highlights en pijnpunten in huidige situatie?

- Wat zijn randvoorwaarden vanuit opdrachtgever?
- Wat zijn de eisen vanuit de huisstijl?
- Wat zijn technische mogelijkheden en beperkingen?

- Wat zijn voor- en nadelen van vergelijkbare apps?
- Wat zijn mogelijkheden om een app te bedienen zonder je handen te gebruiken?
- Wat zijn trends op het gebied van voice, AR en haptische interactie?

- Welke ideeën spreken de stakeholders het meeste aan?
- Welke concept heeft de meeste potentie?
- Welke design patronen zijn interessant voor het concept?

- Welke trends op het gebied van visual design zijn interessant voor deze doelgroep?
- Welke prototyping tool is het meest geschikt om het concept (met voice bediening / haptische feedback o.i.d.) te kunnen testen?

- Welke verbeterpunten opdrachtgever en expert?
- Welke verbeterpunten gebruikers?

- Interviews met verschillende stakeholders bij opdrachtgever
- Fly on the wall en participant observation om doelgroep te begrijpen
- Diary study met kleine groepje gebruikers om details / pijnpunten te krijgen

- orienting expert interview met design lead voor huisstijl
- Literature study naar technische mogelijkheden

- Literature study naar trends
- benchmark creation naar vergelijkbare app
- desk research naar interactie mogelijkheden zonder touch screen en design patronen

- Ideation sessie met medestudenten eventueel met scamper → 100 ideeën
- co-creation sessie met gebruikers op basis van 100 ideeën → 10 ideeën
- pitch van minstens 3 concepten voor opdrachtgever

- Literature study naar trends in visual design
- desk research naar prototyping tools
- prototyping in combinatie met proof of concept

- prototyping
- product quality new
- usability expert
- wizard of oz / achtij
- thinking aloud

Customer journey  
huidige situatie

Requirements list  
user, opdrachtgever, technisch, huisstijl

Comparison chart  
vergelijkbare apps binnen- / buitenland

minstens 3 concepten  
100 ideeën →  
10 ideeën →  
3 concepten

paper prototype  
om te testen of het concept helder is en aanspreekt

digitaal prototype  
complete flow  
feedback expert  
opdrachtgever u

Empathy map  
waarmee segmentatie  
doelgroep ook duidelijk wordt

Customer Journey  
gavenste situatie

Inspiration wall  
verzameling ideeën  
app bedienen zonder je handen te gebruiken

1 concept  
al enigszins  
gevisualiseerd

digitaal prototype v. 0.1  
rupey flow met  
visual design

digitaal prototype  
complete flow  
feedback gebruikers  
verwachten

Verkenning

Ideontwikkeling

Ontwerp

wensen, behoeften,  
doelgroep?  
doelgroep  
geend worden?  
highlights en  
? in huidige

- Wat zijn randvoorwaarden vanuit opdrachtgever?
- Wat zijn de eisen vanuit de huisstijl?
- Wat zijn technische mogelijkheden en beperkingen?

- Wat zijn voor- en nadelen van vergelijkbare apps?
- Wat zijn mogelijkheden om een app te bedienen zonder je handen te gebruiken?
- Wat zijn trends op het gebied van voice, AR en haptische interactie?

- Welke ideeën spreken de stakeholders het meeste aan?
- Welke concept heeft de meeste potentie?
- Welke design patterns zijn interessant voor het concept?

- Welke trends op het gebied van visual design zijn interessant voor deze doelgroep?
- Welke prototyping tool is het meest geschikt om het concept (met voice bediening / haptische feedback o.i.d.) te kunnen testen?

- Welke verbeterpunten hebben de opdrachtgever en een usability expert?
- Welke verbeterpunten hebben gebruikers?

met verschillende  
as bij opdrachtgever  
all en participant  
om doelgroep te  
met kleine groepje  
details / pijnpunten te krijgen

orienting expert interview

met design lead aan  
huisstijl

Literature study naar technische  
mogelijkheden

Literature study naar trends

benchmark creation naar  
vergelijkbare app

desk research naar interactie  
mogelijkheden zonder touch screen  
en design patterns

ideation sessie met mediatoren  
eventueel met [scamper] → 100 ideeën  
co-creation sessie met gebruikers  
op basis van 100 ideeën → 10 ideeën  
pitch van minstens 3 concepten  
voor opdrachtgever

Literature study naar trends  
in visual design

desk research naar prototyping  
tools

prototyping in combinatie met

proof of concept

prototyping

product quality review met  
usability expert

Wizard of Oz achtty testen met  
thinking aloud

er journey  
situatie

Requirements list

user, opdrachtgever,  
technisch, huisstijl

Comparison chart

vergelijkbare apps  
binnen- / buitenland

minstens 3 concepten

100 ideeën →  
10 ideeën →  
3 concepten

paper prototype  
om te testen of het  
concept helder is  
en aansprekend

digitaal prototype v. 0.2

complete flow  
feedback expert en  
opdrachtgever verwerkt

y map  
segmentatie  
p och duidelijk

Customer Journey

gewenste situatie

Inspiration wall

verzameling ideeën  
app bedienen zonder  
je handen te gebruiken

1 concept

al enigszins  
gevisualiseerd

digitaal prototype v. 0.1

ruddy flow met  
visual design

digitaal prototype v. 1.0

complete flow  
feedback gebruikers  
verwerkt

enning

Ideontwikkeling

Ontwerp