

1. Beschrijf / schets het probleem

Beschrijf je opdrachtgever, investeerder, belangenvereniging:

Muziek docent
Muziek vereniging
Diligent

Beschrijf je gebruiker / doelgroep:

Musiek leerlingen
Conservatoria
Muziekvereniging
Jonge musikanten.
Opnieuw begonnen musikanten.
Vaak jonge mensen.
Niet met structuur werken. ^{andere} ~~andere~~ muziek ^{lessen}

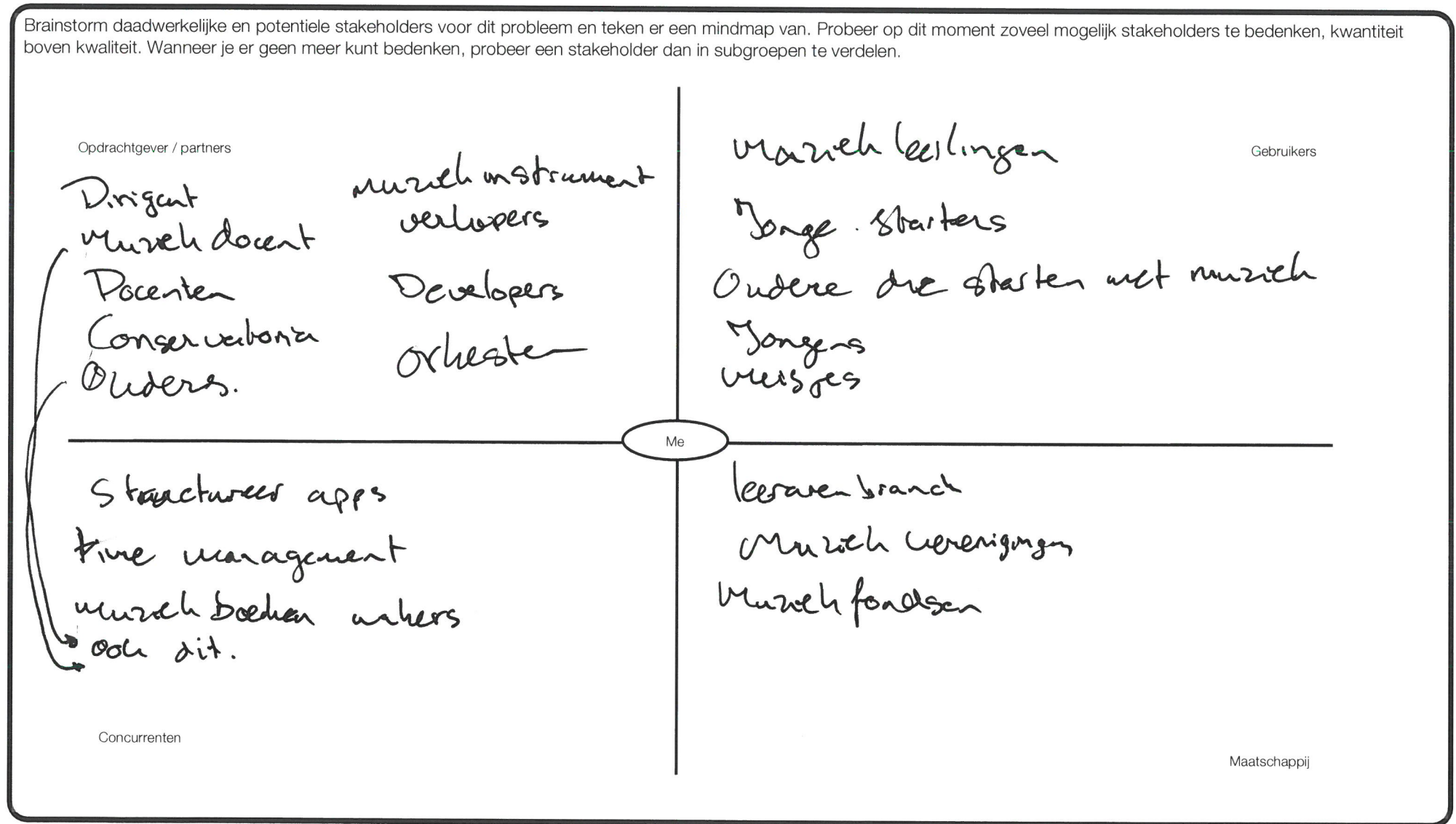
docenten
↓
zien we wat
waar met
leerlingen.

Beschrijf of schets het probleem / de behoeften voor zover je dit nu begrijpt (in je eigen woorden, probeer niet meer dan drie zinnen te gebruiken).

Tijdens een muziekles worden er vanalles uitgelegd waar op
geoefend wordt. Leerlingen gaan thuis oefenen, doen alleen de
leuke dingen, vergeten te oefenen, willen niet oefenen. Hierdoor
komen zij onvoorbereid naar de les. Het moet leuker worden.

2. De context: stakeholders

Brainstorm daadwerkelijke en potentiële stakeholders voor dit probleem en teken er een mindmap van. Probeer op dit moment zoveel mogelijk stakeholders te bedenken, kwantiteit boven kwaliteit. Wanneer je er geen meer kunt bedenken, probeer een stakeholder dan in subgroepen te verdelen.



3. De context: stakeholder analyse

Stakeholder naam & korte beschrijving	Welke behoeftes hebben zij die je zeker weet?	Welke behoeftes vermoed je dat ze hebben?
Gebruiker: Muzieklerlingen	Wilt leren muziek Het plezier naar muziek les.	Wilt beter muziek leren maken laten horen ouders trots maken.
Opdrachtgever: Muziekdocenten	Wilt de leerlingen verder helpen om beter te worden.	Wilt efficiënte les. Worden blij als leerling het goed kan. → goed in de markt Progressie van leerlingen laten zien
Ouders →	Het beste voor hun kind	Goede kwaliteit muzieklessen veel bang for your buck Dingen kan beter niet van de kinderen.
Muziekvereniging/orkesten ↓ hoge standaard	Met z'n allen leuke muziek maken. mensen leren samen te spelen. Opreden	Mensen mee laten spelen die al op niveau spelen.

4. De context: ontwikkelingen / trends (kansen & bedreigingen)

Brainstorm ontwikkelingen en trends. Gebruik de onderstaande prompts om op ideeën te komen.

Bedrijf / commercieel

google
facebook
heel veel bedrijven

Sociaal maatschappelijk

weinig mensen
leren muziek
spelen.
google

Fysiek

duur instrumenten
telefoons
araal
Schermen

Technologisch

Web apps
accessibility
Performance
Big data
Deo ~~exp~~ over user exp.
animations op web

Economisch

Politiek

Artikel 13
'Snapt er niets van'

Milieu

Data centers
Blockchain.

Ethisch

Privacy
Drones

5. Impact - wat zijn de mogelijke ongewenste consequenties?

Pitch je project voor de ethische commissie en noteer alle mogelijke bezwaren:

Bureau oratorisch

Verplichting

te veel je telefoon gebruiken
vinder leuk omdat je telefoon
er bij moet pakken.

Waar op telefoon dan ~~er~~ muziek maken

6. Design challenge.

Op basis van alles wat je op de vorige pagina's hebt bedacht, schrijf je jouw design challenge. Formuleer meerdere design challenges, vanuit verschillende perspectieven, het perspectief van de opdrachtgever, het perspectief van de gebruiker en jouw perspectief als ontwerper. Overleg met je afstudeerbegeleider wat het beste is.

Hoe kan <beschrijving oplossing> voor <opdrachtgever / gebruiker> helpen om / zorgen voor <doel te bereiken> zonder dat / waarbij <uitdaging voor jou als ontwerper>

geld instoot investeerder
verschil in belang
gebruikers

Hoe kan een web app voor muzieklerlingen helpen om gestructureerd muziek te oefenen zodat het leuker wordt zonder dat de leerling van de muziek wordt afgeleid door de app.