

Procesdocument

StayStudying



New Product Development

Docent : Jaap Evenhuis

Mark Beishuizen 500729480

Wessel Bruines 500728313

Mitchel Anneveldt 500721702

Groep 1- Klas roze woensdag 20 januari 2016



Inleiding

In de loop van het project zijn er iedere week opdrachten gemaakt, die samen komen in dit procesverslag.

In het project is er gezocht naar een verbetering voor in het MiCaffé. Dit is gedaan door eerst de probleemstellingen te onderzoeken en te observeren. Waar vervolgens 3 verschillende ideeën uit zijn gekomen. Deze ideeën zorgden voor dat de persona Kees de Jager prettiger kon studeren in het MiCaffé. Na het uitwerken van deze 3 ideeën is er gekozen voor het beste idee wat uitgewerkt is op de conceptposter

Aan dit project is gewerkt door: Mark, Wessel en Mitchel. De opdrachten zijn zowel individueel gemaakt als gezamenlijk. De individuele opdracht zijn steeds zorgvuldig verdeeld en na afloop besproken en verbeterd.



Mark Beishuizen
500729480

Context onderzoek
Gebruikers/situatie analyse
Technologie onderzoek
Probleemstelling, HKJ, Brainstorm
15 Ontwerp richtingen
1 idee van de 3 ideeën
Functie analyse blokschema - bestellen vanaf de tafel
Morfologisch overzicht (1 & 2) - bestellen vanaf de tafel
Concept schets - bestellen vanaf de tafel
Storyboard - bestellen vanaf de tafel
PVE / digitaal uitgewerkt
Harris profiel / digitaal uitgewerkt
Ontwerp handleiding



Wessel Bruines
500728313

Opdrachtgever onderzoek
Probleemstelling
Gebruikers/situatie analyse
Probleemstelling, HKJ, Brainstorm
15 Ontwerp richtingen
COCB keuze en 1 idee van de 3 ideeën
Functie analyse blokschema - Bestellen aan een extern scherm
Morfologisch overzicht (1 & 2) - Bestellen aan een extern scherm
Storyboard - Bestellen aan een extern scherm
Concept schets - Bestellen aan een extern scherm
PVE
Harris profiel
Probleem en conceptposter



Mitchel Anneveldt
500721702

Stakeholder onderzoek
Gebruikers/situatie analyse
Technologie onderzoek
Probleemstelling, HKJ, Brainstorm
15 Ontwerp richtingen
COCB keuze en 1 idee van de 3 ideeën
Functie analyse blokschema - muziek kiezen aan tafel
Morfologisch overzicht (1 & 2) - muziek kiezen aan tafel
Storyboard - muziek kiezen aan tafel
Concept schets - muziek kiezen aan tafel
PVE
Harris profiel
Probleemposter
Procesdocument

Week 1	5
Persona	
Opdrachtgever onderzoek	
Context onderzoek	
Stakeholder onderzoek	
Week 2	10
Probleemstelling	
Gebruikers/situatie analyse	
Technologie onderzoek	
Technologie onderzoek	
Week 3	16
Probleemstelling, HKJ, Brainstorm	
15 Ontwerp richtingen	
COCB keuze en 3 ideeën	
Week 4	20
Functie analyse blokschema	
Morfologisch overzicht	
Week 5	28
Storyboard	
Morfologisch overzicht	
Concept schets & uitleg van werking	
Week 6	38
PVE	
Harris profiel	
Reflectie	41

Week 1

Persona

Opdrachtgever onderzoek

Context onderzoek

Stakeholder onderzoek

In de eerste week is er een persona gecreëerd, Kees de Jager, die 21 jaar is en veel studeert op school. Zijn verwachtingen zijn een gezellige en warme sfeer om in alle rust te kunnen studeren.

Nadat de persona gecreëerd was, is er in het MiCaffé geobserveerd, hoe Kees de Jager zich zou voelen, als hij studeert in het MiCaffé. Uit deze observatie zijn 3 onderzoeken voort gekomen:

Opdrachtgever Onderzoek

In dit onderzoek is er specifiek naar de sfeer van het MiCaffé en de bevindingen van Maas internationaal gekeken.

Hieruit zijn 5 belangrijke kernwoorden voor de opdrachtgever Maas gekomen:

1. Kwaliteit 2. Passie 3. Duurzaam 4. Toewijding 5. Meedenkend.

Ook is er tot de conclusie gekomen, dat een belangrijke eis van Maas is, dat er gestudeerd moet kunnen worden met en zonder mede studenten en dat er een goeie sfeer is.

Context Onderzoek

In dit onderzoek is er gekeken naar het gedrag van de klanten in het MiCaffé. Zo is er gekeken naar de looproute, die wordt afgelegd en wat klanten meemaken, als ze in het MiCaffé zijn. De belangrijkste bevindingen hieruit waren, dat er een lange rij stond, er kan alleen koffie besteld worden aan de kassa, er was verschil met klanten die gingen zitten en klanten die het MiCaffé uitgingen met hun koffie. De stemming, die de klanten hadden was wisselend, van vrolijk praten met elkaar tot chagrijnig uit de wachtrij stappen.

Stakeholder Onderzoek

Bij dit onderzoek is er gekeken naar de stakeholder's van het MiCaffé. Uit de verschillende stakeholder's waren de volgende 6 het belangrijkste: Klanten, HvA, Manager, Maas, Segafredo en Personeel.

Persona



relevante quote:

“Lekker samen een kop koffie drinken”

“Ik kan geen dag zonder koffie”

Redenen om koffie te drinken.

Doelen

Wakker worden, gezelligheid, om goed te kunnen leren, smaak. Even je gedachten weg van school.

Gedrag

Drinkt in de ochtend, houdt niet van wachten, drinkt omdat hij het lekker vindt.

Verwachtingen

Verwacht een gezellige sfeer met kwaliteit koffie en warmte om zo tot rust te komen.

Naam: Kees de Jager

Opleiding: MIC

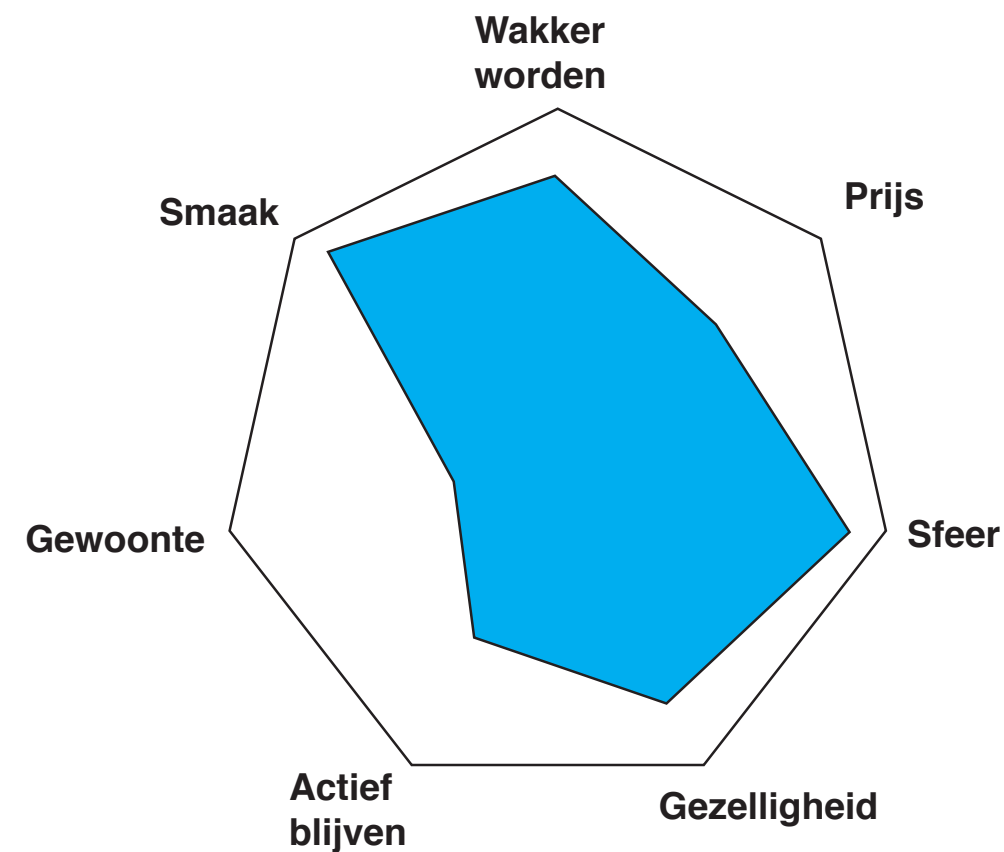
Leeftijd: 21 jaar

Omschrijving persoonlijkheid

Een gedreven en actief persoon waar zijn studie op nummer 1 staat. Dave is vrolijk, sociaal en houdt gezelligheid.

- Gezellig
- Vrolijk
- Serieus
- Actief

Voorkeur gaat naar koffie.



Opdrachtgever onderzoek

We beschrijven onze bevindingen over het bedrijf Maas international en het Micaffe zelf. Ook ziet u een aantal beelden wat de sfeer meegeeft van het Micaffe.

Maas international

maas INTERNATIONAL 

Omschrijf kort het bedrijf Maas international

Maas international verzorgt alle koffie op het Hva. Zo heb je op het Hva het MiCaffe en daarnaast hebben ze door heel het gebouw ook de koffiemachines. Ook zorgt Maas international voor een passende omgeving en sfeervolle ruimtes.

Beschrijf kort wat de MiCaffe's zijn en wat Maas international belangrijk vind wat betreft de beleving in de MiCaffes

Micaffe's zijn leuke en sfeervolle cafe's in scholen of bedrijven. Maas international vindt het belangrijk dat het een inspiratie volle sfeer meegeeft aan de werknemers en studenten. Maasinternational vind dat het Micaffe warmte moet uitstralen en zo zorgt voor een gezellige werkplek binnen school.

Merkbeleving (vind beelden erbij)

Wat voor gevoel wil het bedrijf overbrengen

Micaffe's wilt een warme en sfeervolle werkplek creëren voor studenten en werknemers.

Welke eigenschappen zou je het merk willen toe dicht

Maas zorgt voor kwaliteit en verzorgt voor alle eet en drink behoeftes op scholen en bedrijven. Met toewijding en energie zorgt Maas ervoor dat de sfeer ten goede komt van de werkomgeving.

Noem 5 kernwoorden die belangrijk zijn voor Maas. (bron)

- Kwaliteit
- Passie
- Duurzaam
- Toewijding
- Meedenkend



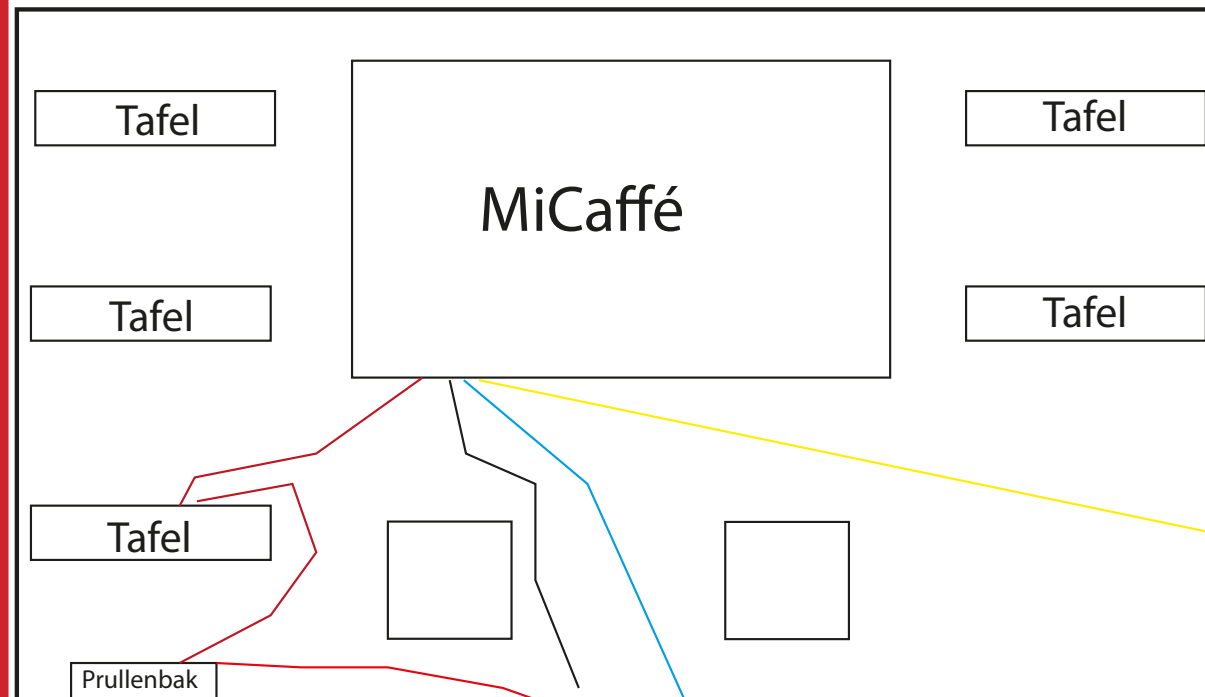
Eisen van de opdrachtgever

Micaffe wilt een gezellige en vooral prettige weksfeer creëren voor de studenten van het Hva. Je moet er gezellig werken met je klasgenoten aan huiswerk of projecten. Maar als je alleen bent moet de werkomgeving ook aangenaam zijn. Voor Micaffe is de kwaliteit van de koffie erg belangrijk. Het interieur van het Micaffe moet gezelligheid en warmte uitstralen waar je rustig aan je school werk kan gaan zitten met een bakje koffie.

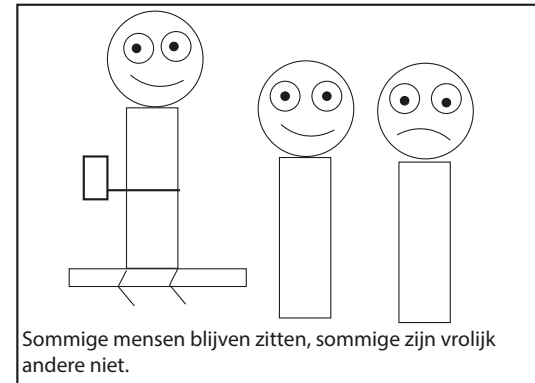
Context onderzoek

We hebben onderzoek gedaan naar de context. Hierbij hebben we naar de locatie gekeken en naar het gedrag van de klant/personeel. Ook hebben we rond het Micaffe gekeken.

Omgeving van de micaffé



Plattengrond + routing
 Zwart = hoe iedereen ongeveer naar binnen komt.
 Elke kleur vanaf de kassa is een andere route.

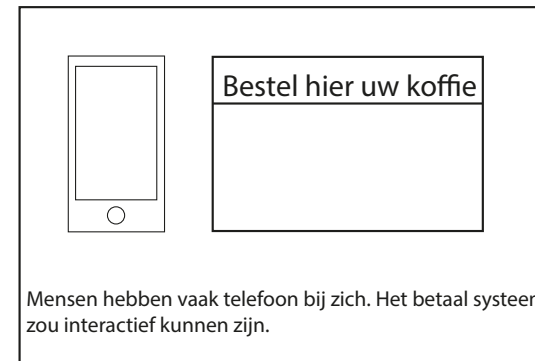


Sommige mensen blijven zitten, sommige zijn vrolijk andere niet.

Wat doen ze en hoe is hun gedrag/houding/stemming
 Sommige waren vrolijk sommige waren chagrijnig.

Hoe drinken ze de koffie?
 Sommige gaan zitten andere gaan gelijk verder.

Hoe bestellen ze het?
 Ze gaan de kassa.

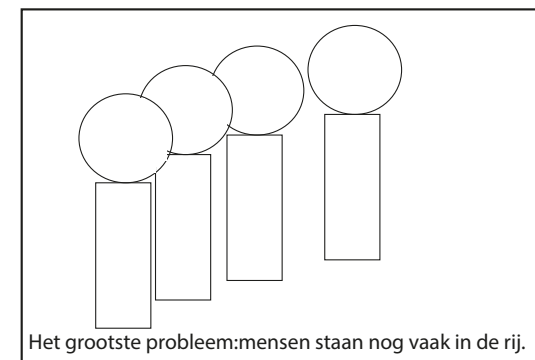


Mensen hebben vaak telefoon bij zich. Het betaal systeem zou interactief kunnen zijn.

Wat zijn elementen in de omgeving die interactief zouden kunnen zijn?
 De kopjes, de tafels, het betaal systeem.

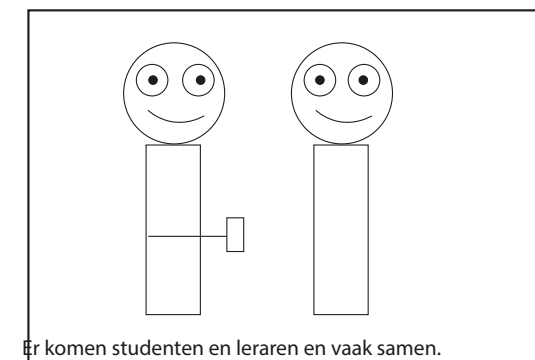
Wat voor apparaten hebben ze bij zich.
 Vooral laptops en ook telefoons.

Hoe gaat het met de werknemers van MiCaffe.
 Ze zijn vrolijk en lijken niet zo oud.



Het grootste probleem: mensen staan nog vaak in de rij.

Waar zie je problemen/frustraties /kansen.
 Lange rijen omdat er maar 1 kassa is.
Conclusie en eisen uit de context.
 Het huidige systeem werkt op zich wel oke, toch zijn er hier en daar nog verbeter punten zoals: de rij.



Er komen studenten en leraren en vaak samen.

Wat voor mensen komen er?
 Studenten en Leraren.

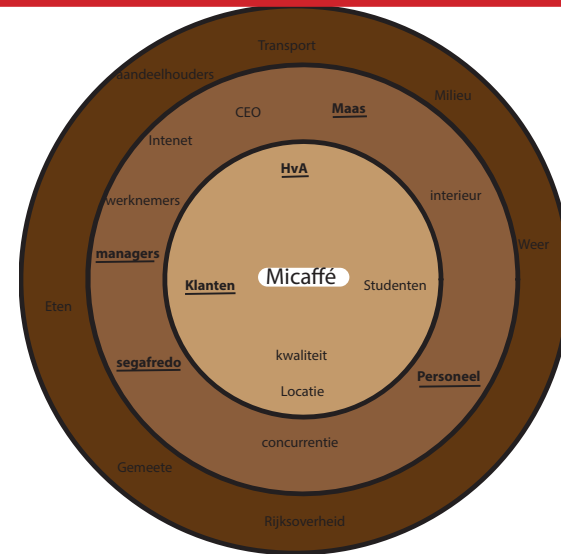
Met wie komen ze?
 Met vrienden of mede leraren.

stakeholder onderzoek

in deze analyse kijken we naar de 6 belangrijkste stakeholders. we hebben dit onderzocht om bij het Miceaffé te observeren.

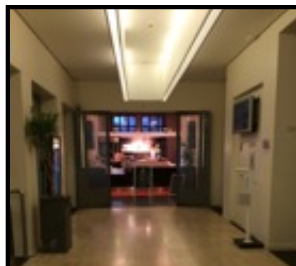
Stakeholder analyse

Klanten	Managers
HvA	Maas
Segafredo	Personeel



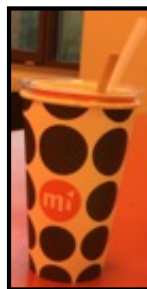
Klanten

de klanten zijn studenten en docenten die huiswerk maken en voor dat het college begint een drankje halen
 hun belang is kopje koffie met snack bij het studeren.
 (bron: interview)



HvA

de locatie is naast de ingang en voorziet werknemers en studenten van eten en drinken
 het belang van HvA is studenten te voorzien van de eten en drinken. Ook is er een belang in het verdienen van geld



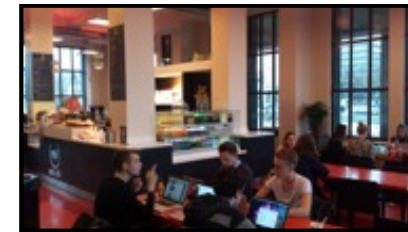
Maas

Maas is de eigenaar van Micaffé en Eindverantwoordelijk
 Belang van maas is zoveel mogelijk winst maken, zonder fouten te maken.



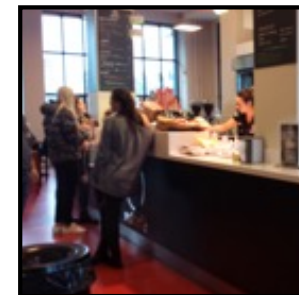
Managers

de managers zijn verantwoordelijk voor et personeel en zijn verantwoordelijk voor de sfeer van het café, ook zorgen ze voor de houding van het personeel
 belang van de manager is een goed lopend cafe te runnen met een gezellige sfeer



Segafredo

segafredo is het koffiemark wat het cafe verkoopt
 Het belang van segafredo is dat hun koffie veel ingekocht wordt en dat ze geen naam verlies lijden



Personeel

Personeel bedient de klant en zorgt deels voor het imago door de stemming die ze mee geven.
 hun belang is klanten blij maken met hun aankoop en zoveel mogelijk te laten kopen

Conclusie

de klanten werken in en vlakbij het Micaffé, ze blijven lang zitten door de sfeer die gecreëerd wordt door onderanderen: het personeel, het interieur en de kwaliteit.
 Deze 6 stakeholders spelen goed op elkaar in en zijn belangrijk voor het Micaffé

Week 2

Probleemstelling

Gebruikers/situatie analyse

Technologie onderzoek

Na het onderzoeken van de Opdrachtgevers, Klanten en de stakeholder's van het MiCaffé, is het probleem in kaart gebracht en uitgewerkt in een probleemstelling. Vervolgens zijn er meerdere gebruikers situaties vast gesteld, waarop een top 3 gemaakt en uitgewerkt in 3 verschillende gebruikers/situatie analyse's. Om alvast een oplossing te vinden, is er gekeken naar andere producten, die interactief zijn.

Probleemstelling

Bij de probleemstelling is er gebruik gemaakt van de Persona 'Kees de Jager' en naar de voorgaande 3 onderzoeken. Het resultaat was, dat Kees de Jager niet rustig koffie kon drinken in het MiCaffé, zonder dat hij lang in de rij moet wachten. Omdat Kees steeds weer lang in de rij moet staan, raakt hij uit zijn workflow.

Gebruikers/situatie analyse

De 3 verschillende uitgewerkte situaties zijn: "De klanten moeten lang in de rij staan en worden onderbroken door een pilaar", "Studenten zitten te studeren aan tafel" en "studenten hebben behoefte aan afleiding in de wachtrij". In deze 3 analyses is duidelijk gemaakt, wat de klanten komen doen in het MiCaffé en met welke behoeftes ze binnen komen, Bijvoorbeeld: dorst, leren en relaxen. Bij deze behoeftes is een associatie cloud gemaakt, waaruit meerdere behoeftes worden gekoppeld.

De keuze van de 3 uitgewerkte situaties komen voort uit eigen bevindingen. Ze zijn afkomstige uit de persona 'Kees de Jager'.

Technologie onderzoek

Bij dit onderzoek is er gekeken naar 3 bestaande producten, die gebruikt kunnen worden in verschillende situaties. En 3 futuristische producten die binnen 5 jaar uitgevonden moeten kunnen zijn.

Probleemstelling

Wie heeft het probleem?

Kees de Jager is 21 jaar oud en studeert aan het MIC op het Hva. Hij is een gedreven en actief persoon waar zijn studie op nummer 1 staat. Dave is vrolijk, sociaal en houdt gezelligheid.

Doelen

Wakker worden, gezelligheid, om goed te kunnen leren, smaak. Even je gedachten weg van school.

Waar en wanneer vindt dit plaats?

Kees studeert met zijn mede studenten bij het Micaffe in het BPH gebouw. Ze studeren dan meestal in de tussen uren en na de lessen. De tussenuren zijn de drukste periodes bij het Micaffe en op die momenten ontstaan de langste rijen.

Wat moet bereikt en vermeden worden?

Kees wilt samen met zijn mede studenten gedreven en actief kunnen studeren onder het genot van een bakje koffie. Zo hebben ze een geschikte werkplek op school en hangt er een gezellige sfeer.

Maar omdat er veel studenten graag na school nog willen leren kan het soms soms druk worden en ontstaan er lange rijen bij de kassa. Dat moet vermeden worden.

Waarom is dit een probleem?

Omdat er overdag bij het Micaffe veel drukte kan ontstaan, ontstaan er ook lange rijen bij de kassa. Omdat Kees lekker bezig is met leren en niet uit zijn flow wilt raken, heeft hij geen zin om lang in de rij te staan voor zijn koffie. Daardoor slaat hij deze koffie moment over en gaat verder met leren.

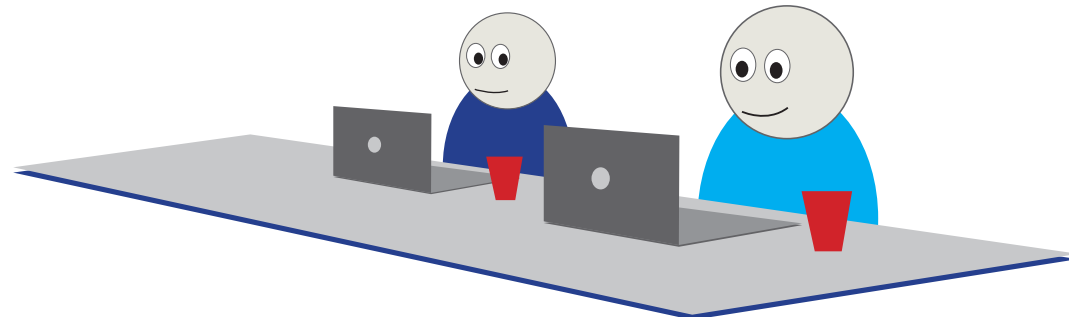
Probleemstelling. Formuleer hier op basis van je inzicht een probleemstelling.
 Hoe kan _____ (de gebruiker. Naam en omschrijving)
 Tijdens/in _____
 (situatie: wanneer/waar het probleem plaats vindt)
 (behoefte vervullen) _____ ,

Hoe kan Kees de Jager, 21 jaar oud van de opleiding MIC, overdag in het Micaffe tijdens het studeren, toch zijn koffie krijgen zonder dat hij er lang voor hoeft te wachten in de drukke momenten.

Gebruikers/situatie analyse

1. Beschrijf en teken de gebruiker in specifieke situaties in MiCaffe. De situatie heeft betrekking op 1 van de redenen van koffie drinken van je persona en illustreert specifieke problemen/behoefes in die situatie voor die gebruiker. Bijv. het drinken van koffie, zitten werken aan tafel, gezellig drinken met anderen, het wachten in de rij, bestellen, etc. **Gebruik meerdere bladen voor verschillende situaties**

Kees zit gezellig en actief met mede studenten te studeren in het Micaffe met een bakje koffie.



2 Wat zijn zijn behoeftes in deze situatie? Doelen?

- Functioneel (Een specifieke taak volbrengen, probleem oplossen,..)
 - Koffie halen waarop je lang moet wachten. (In de rij staan)
 - Je spullen achterlaten voor koffie.
 - Sfeer volle plek zitten.
 - Samen met vrienden leren.
- Sociaal (Er goed uitzien, status, ...)
 - Niet alleen zitten leren.
 - Je koffie niet laten vallen.
 - Niet weten waar je moet zitten in het Micaffe.
- Emotioneel (goed voelen, veilig voelen, ..)
 - Goed geconcentreerd zijn.
 - Veilig voelen.
 - Op je gemak voelen

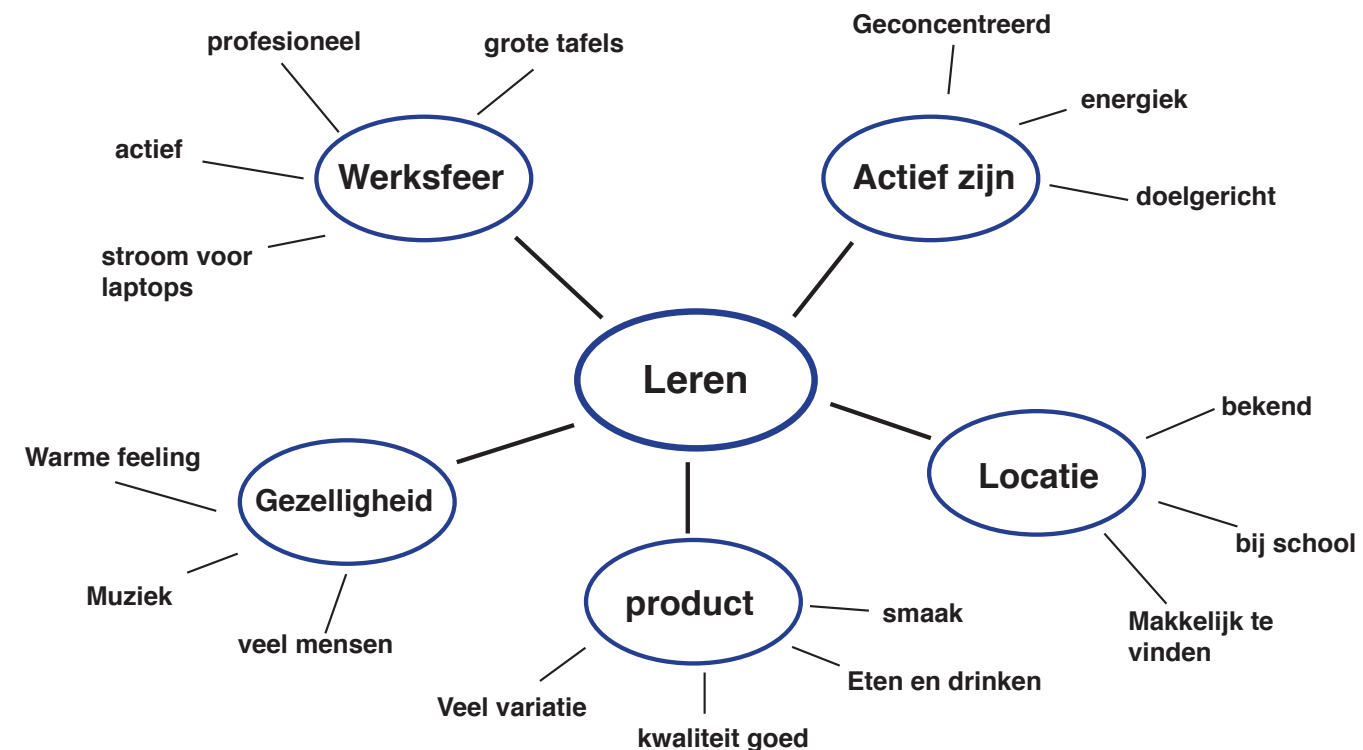
3 (in een toekomstige oplossing) Waar zou hij/zij blij van worden in de situatie? Wat wordt verwacht en wat zou boven verwachting zijn? Wat zouden succesfactoren van een oplossing zijn in deze situatie. (Functioneel, Emotioneel en sociaal)

- Genoeg plek zijn om te studeren.
- Gelijk koffie kunnen bestellen onder het studeren.
- Geen wachtrij.

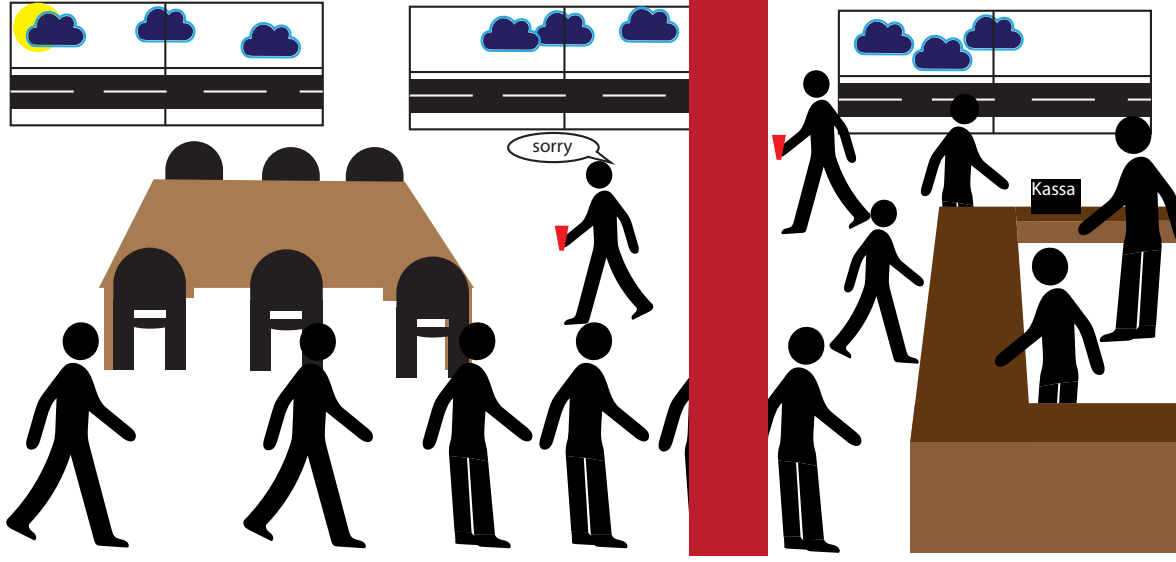
Welke zaken vindt de gebruiker in deze situatie irritant (denk aan tijd, geld moeite, frustratie), en zou hij/zij het liefst vermijden of verminderen.

Voor een plek in het Micaffe moeten zoeken.
In de rij moeten staan voor zijn koffie en zo dus ook zijn spullen onbewaakt achter moet laten.

4 Zoom in op 1 van de redenen om koffie/thee te drinken in deze situatie. Maak een associatie cloud over de achterliggende behoeftes en factoren betreffende deze reden. Vraag je af **WAAROM?**



Gebruikers/situatie analyse



The illustration shows a coffee shop with a long queue of customers. A cashier is at a counter labeled 'Kassa'. One customer is saying 'sorry' while another is talking on a mobile phone. The scene is divided into three functional areas: waiting, ordering, and payment.

De klanten moeten in een lange rij staan die onderbroken wordt door een paal, als ze klaar zijn met afrekenen moeten ze door de rij heen om weg te komen

- Functioneel (Een specifieke taak volbrengen, probleem oplossen,..)
 Behoeftte aan drinken of eten
 Behoeftte aan gezelligheid
 Behoeftte aan huiswerk voldoen

- Sociaal
 Laten zien dat je koffie kan betalen.
 Laten zien dat je 'oud genoeg bent voor koffie'
 Niet uit je mond willen stinken
 andere laten zien dat je huiswerk maakt een daardoor een serieuze student bent

- Emotioneel (goed voelen, veilig voelen, ..)
 wakker voelen
 Voldoening
 Een troost gevoel willen vinden in eten of drinken
 gevoel van andere op je heen willen hebben

Oplossingen

- Kassa andere locatie
- Sneller geholpen worden door producten meer in het zicht zetten
- Bestellingen opnemen van mensen die al in de rij staan

Irtante zaken voor de gebruiker

- lang wachten
- rij onderbreken met je eten en drinken
- ongeduldig
- lang wachten op klanten die niet weten wat ze willen bestellen

Dorst

- Aan het huiswerk**
 - Meeting met klasgenoten
 - Contentratie nodig voor werk
- Zien**
 - Reclame van drank
 - Iemand zien drinken
 - afval van kopjes
- Ruiken**
 - Koffiegeur ruiken
- Naar college**
 - veel praten
 - concentratie
 - lange zit
- ritueel**
 - Bij leren/college
 - Elke ochtend
 - Samen drinken

Gebruikers/situatie analyse

1. Gijs en Henk zijn gezellig samen aan het kletsen in het Micaffe.



2 Wat zijn zijn behoeftes in deze situatie? Doelen?

- Functioneel
 - Koffie halen.
 - Bekend persoon vinden.
 - De plek moet sfeer hebben.
- Sociaal
 - Niet uit de mond stinken.
 - Er goed uitzien.
 - gespreks stof hebben.
 - Niet alleen zijn.
- Emotioneel
 - Op je gemak voelen.
 - Blij worden.
 - Relaxen .

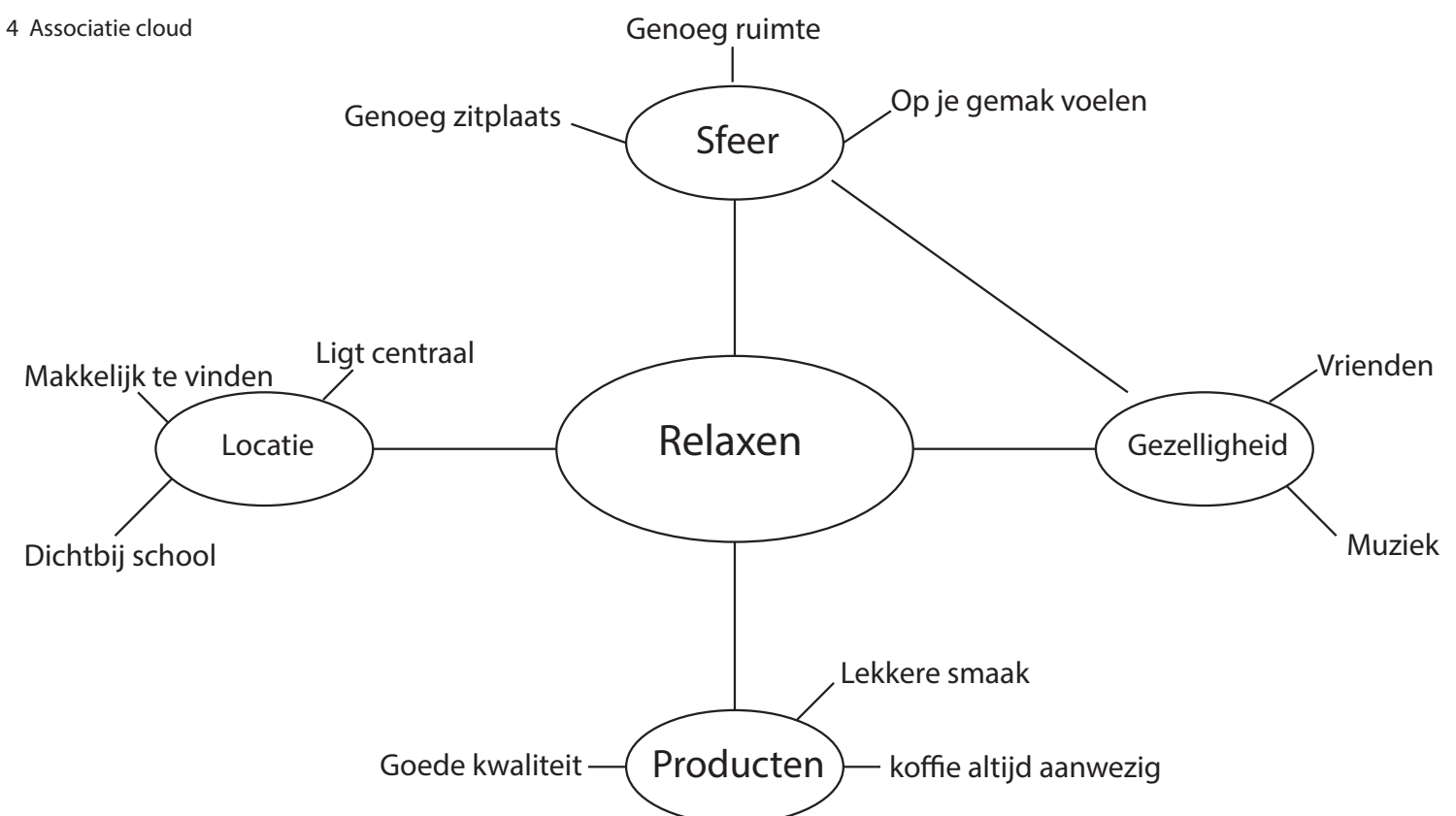
3 Oplossingen

- Weten of er vrienden zijn bij het Micaffe. Zodat die altijd aanwezig zijn als de gebruiker bij het Micaffe komt.
- Geen wachtrij zodat die gelijk bij zijn vrienden kan chillen en niet eerst lang moet wachten.

Welke zaken zou de gebruiker het liefst vermijden of verminderen.

- Lange wachtrijen.
- Alleen bij het Micaffe zijn.
- Dat het Micaffe de koffie moet vervangen zodat de gebruiker nog langer moet wachten.
- Dat er geen koffie is.
- Dat er personen zijn die de gebruiker niet mag.

4 Associatie cloud



Technologie onderzoek

We hebben gekeken naar producten waar de omgeving interactief is geworden en communiceert. We hebben naar 3 producten gekeken die er nu zijn en 3 producten die over 5 jaar uitgevonden zouden kunnen worden.

Pantelligent

Met deze pan geeft aan wanneer je vlees of vis klaar is, ook geeft hij aan wanneer je de vis/vlees moet omdraaien

Deze pan staat in verbinding met je mobile telefoon, je telefoon staat weer in verbinding met internet waar je recepten van af kan halen

Dit product is interessant omdat het aangeeft wanneer je product klaar is en helpt hiermee mensen die niet zo goed kunnen koken een chef te maken

Bron: <https://www.pantelligent.com/>



Zelf bestuurbare auto

Het zijn auto's die zich zelf besturen.

Waar de auto heen gaat en de omgeving staan met elkaar in verbinding.

Het is nu natuurlijk niet denkbaar dat auto's zelf kunnen rijden en dat je zelf niks hoeft te doen.

Bron: <http://www.ouderenjournaal.nl/home/2014/05/28/google-werkt-aan-zelf-bestuurbare-auto/>



Smart nootboek

In die boekje bevinden speciale kaders die te detecteren zijn door je telefoon, waardoor je sketch-note moeiteloos te importeren zijn in adobe CC.

Het product staat met niets in verbinding maar is wel zo ontwikkeld om foto moeiteloos in verbinding te stellen met adobe cc

Het is interessant omdat het werk verlicht van het importeren van foto's in adobe cc en netjes werk aflevert

Bron: <https://store.moleskine.com/gbr/notebooks/special-notebooks/smart-notebook-creative-cloud-connected/p666?lang>



Microsoft Hololens

Als je deze bril op zet zal overal in de omgeving verschillende dingen opduiken van informatie tot foto's en video's.

De bril en de hologrammen staan met elkaar in verbinding maar ook hand gebaren en stem herkenning.

Het is iets wat nog nooit vertoont is. Het zal je hele omgeving veranderen. En laat technologie zien die nog nooit vertoont is.

Bron: <https://www.microsoft.com/microsoft-hololens/en-us>



Nest

Met deze thermostaat leert je huis wanneer je thuis bent en past hij de temperatuur aan. Dit product is ook te bedienen op je telefoon waardoor je op vakantie of onderweg naar huis de temperatuur thuis kan bedienen.

Het product staat in verbinding met je verwarmingsinstallatie en met je wifi-netwerk.

Het product is interessant omdat hij gebruikers die niet thuis zitten laat weten of de verwarming nog aan staat.

Bron: <https://nest.com/nl/>

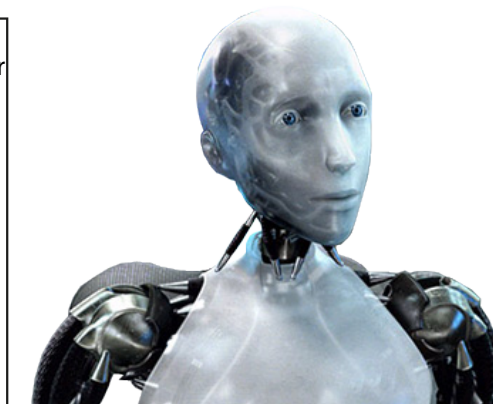


Kunstmatige intelligentie

Een robot die de kamer schoon maakt, de vaat wast in en uit ruimt, de bedden opmaakt, boodschappen doet enzovoort. Of mensen beveiligd en in het leger zit

De robot en de omgeving, hij zal constant bezig zijn met de omgeving.

Het zou natuurlijk geweldig zijn als een robot alle huishoudelijke klusjes zou kunnen overnemen.



Week 3

Probleemstelling, HKJ, Brainstorm

15 Ontwerp richtingen

COCB keuze en 3 ideeën

In deze week is er gekeken, door middel van een brainstormsessie, hoe de problemen op te lossen zijn. Dit gebeurde met 15 verschillende HKJ's, waarop 28 verschillende ideeën bedacht zijn, met een spin-model. Dit idee is ingekort naar 15 ideeën, waarop er gezamenlijk een COCB Box gemaakt is. De 15 ideeën zijn uitwerkt in kleine schetsen, die gebruikt werden bij de brainstormsessie. In deze sessie zijn er van de 15 ideeën, de volgende 3 ideeën uitgekozen: 'Bestellen aan tafel', 'bestellen op een extern scherm' en 'Muziek kiezen aan tafel'. Deze worden verder uitgewerkt tot een produkt.

De 3 ideeën zijn uitgewerkt naar de ideologie van Kees de Jager. Ze zijn realistisch en haalbaar om te kunnen ontwerpen. De 3 ideeën zijn aangepast na een feedback-sessie met Jaap Evenhuis. Ze zijn passend gemaakt voor de persona Kees de Jager.

Belangrijker HKJ'S voor het eindontwerp

Hoe kun je bestellen zonder in de rij te staan.

Hoe kun je zorgen, dat studenten er kunnen chillen en studeren.

Hoe kun je de studenten tevreden houden.

Hoe kun je bestellen zonder in de rij te staan.

Hoe kun je klanten lokken.

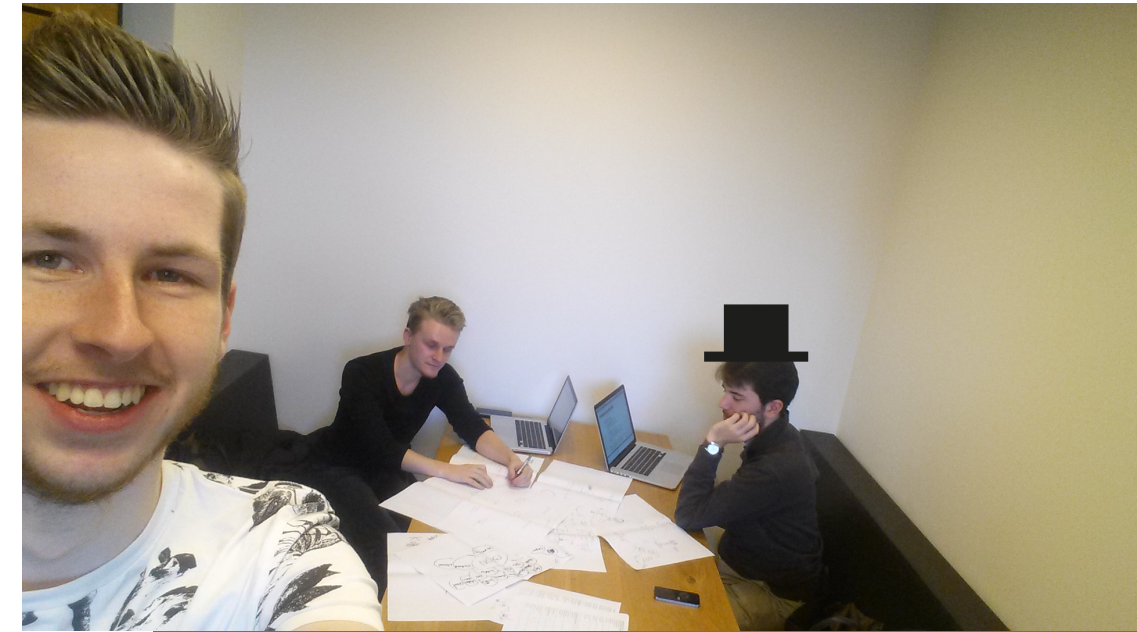
Probleemstelling, HKJ, Brainstorm

Probleemstelling

We willen graag oplossen dat de algeme sfeer en kwaliteit omhoog gaat in het Micaffe. Door verschillende dingen op te lossen. We willen dat studenten er heen gaan komen omdat ze het er chil en fijn vinden. We willen dingen voorkomen zoals de rij verminderen omdat gebruikers afschrikt.

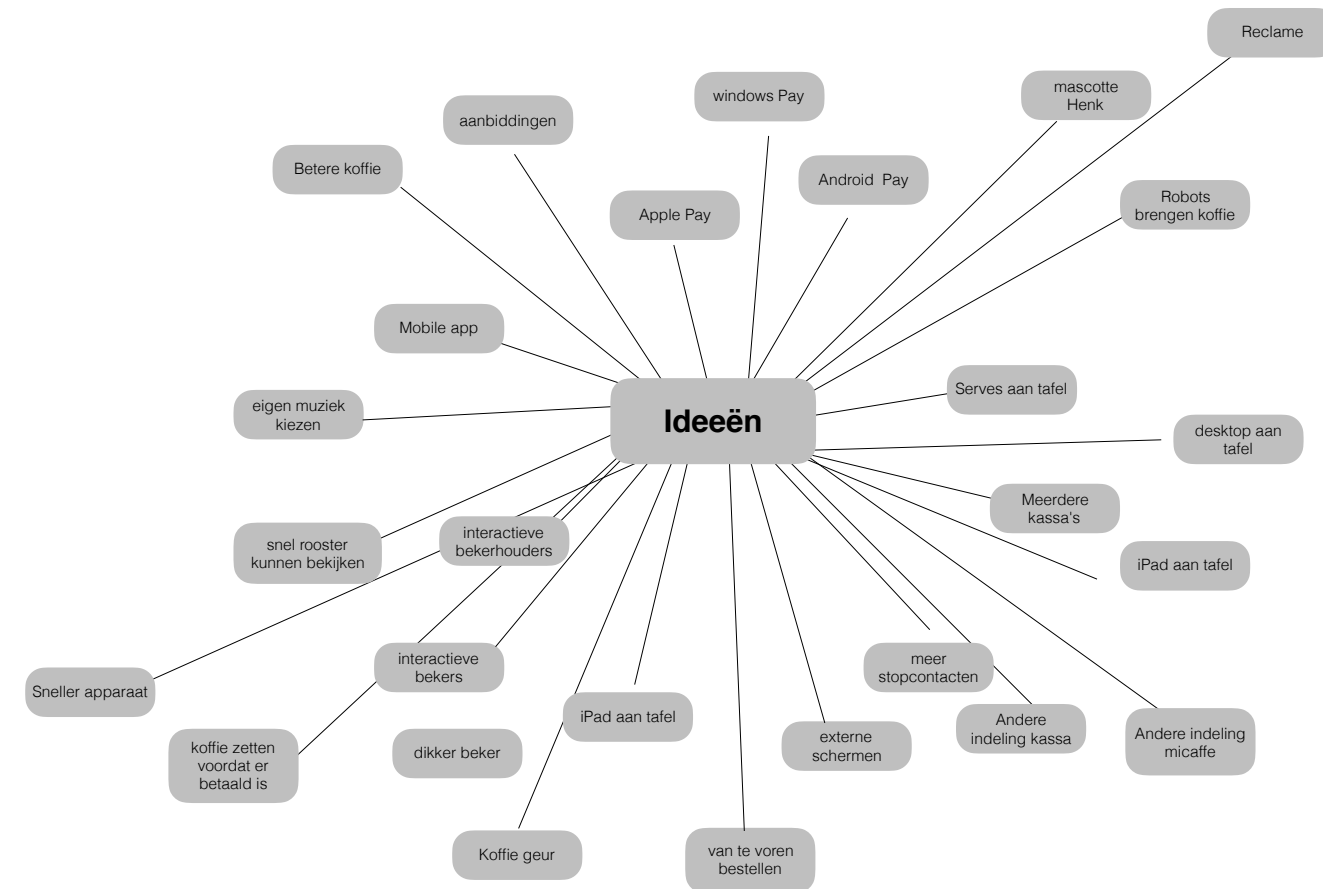
Probleemstelling in een zin:

Hoe kan Kees de Jager, 21 jaar oud van de opleiding MIC, overdag in het Micaffe tijdens het studeren, toch zijn koffie krijgen zonder dat hij er lang voor hoeft te wachten in de drukke momenten.



HKJs

- Hoe kun je snel geholpen zijn.
- Hoe kun je snel betalen.
- Hoe kun je snel je koffie krijgen.
- Hoe kun je meerdere klanten te gelijk helpen.
- Hoe kun je bestellen zonder in de rij te staan.
- Hoe kun je goed je koffie vast houden zonder het te heet is?
- Hoe kun je de studenten tevreden houden.
- Hoe kun je de sfeer verbeteren.
- Hoe kun je de muziek afstellen op de klanten.
- Hoe kun je zorgen dat studenten er kunnen chillen en studeren.
- Hoe kun je goed de aanbiedingen laten zien.
- Hoe kun je klanten lokken.



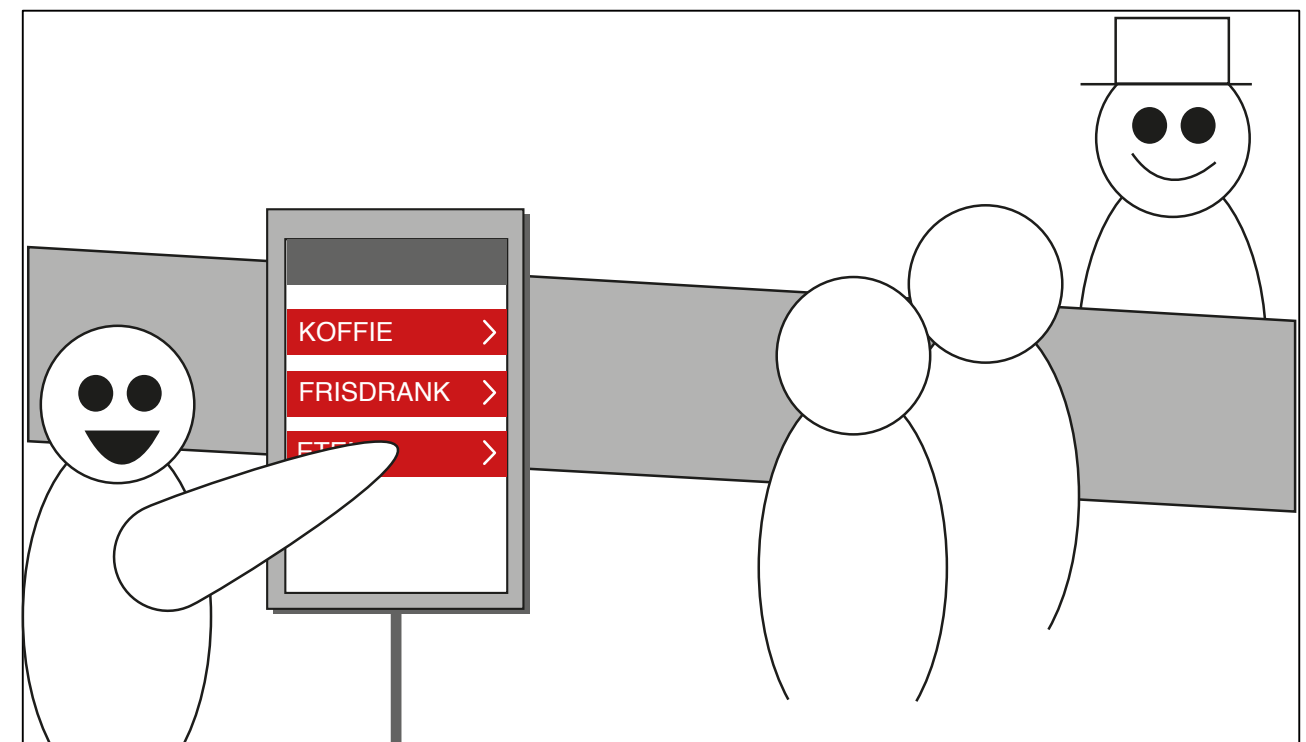
15 Ontwerp richtingen

<p>Via een app op je mobiel je eten of drinken van te voren bestellen zodat het al klaar staat.</p>	<p>Op een interactief scherm in het Micaffe je bestelling van te voren plaatsen en daarna afhalen.</p>	<p>Ipads in de tafel om zo de klanten tevreden te houden en te vermaken in het Micaffe.</p>	<p>Koffie houder met interactie om de klanten te vermaken.</p>	<p>Van te voren bestellen en betalen om de rij korter te maken.</p>
<p>Je kan betalen met je telefoon, waardoor het afrekenen sneller gaat</p>	<p>De studenten die studeren kunnen gebruik maken van serves aan tafel waardoor de rij minder druk word</p>	<p>De bekens zijn dikker waardoor het personeel sneller kan werken en niet hun handen verbrand aan de kopjes</p>	<p>Sneller Koffieapparaat zorgt ervoor dat de koffie klaar is zodra de klant al aan koffie denkt</p>	<p>In de ruimte kunnen de klanten in het cafe zelf bepalen welke muziek, hierdoor is wachten aangnamer</p>
<p>Indeling van Micaffe goed indelen</p>	<p>2 aparte rijen zodat je dan sneller bestellinge kan verwerken</p>	<p>Korte filmpjes op tv bij de wachtrij zodat je kan vermaken</p>	<p>Meer stopcontacten, zodat je altijd je spullen kan opladen als je wacht.</p>	<p>koffie kunnen bestellen aan tafel</p>

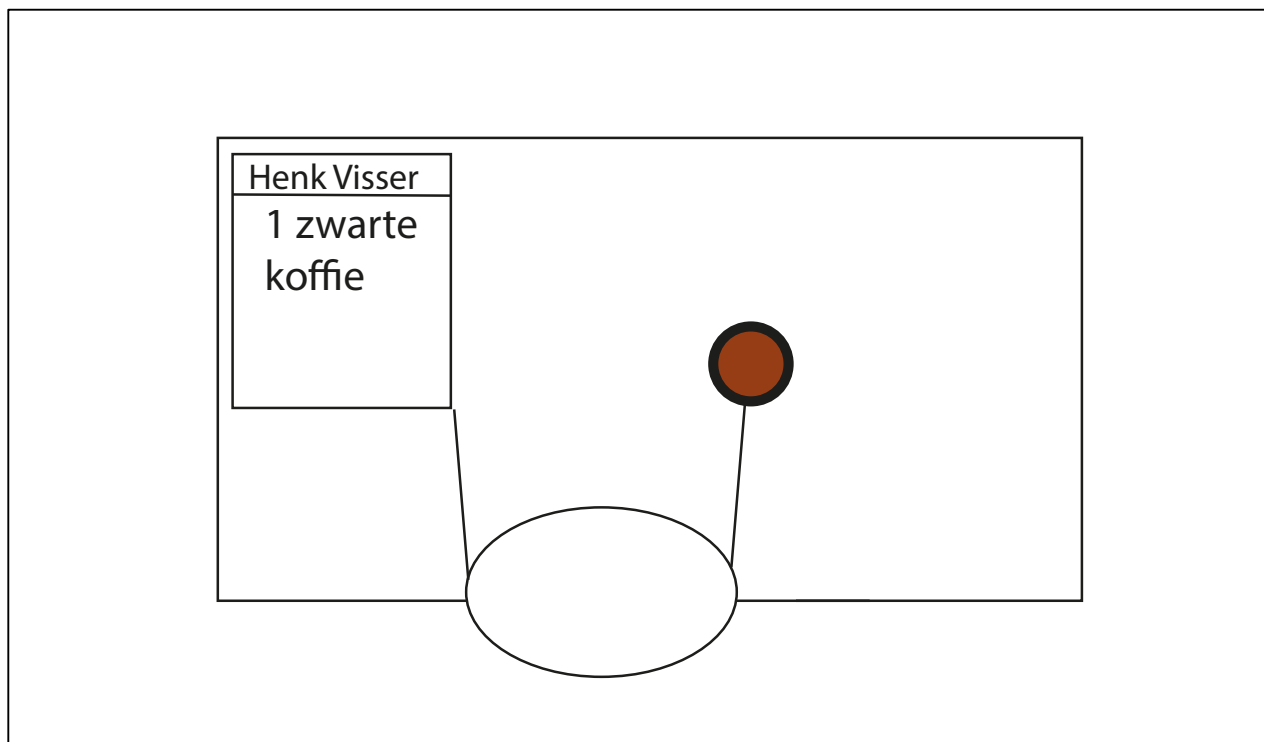
COCB keuze en 3 ideeën

Niet realiseerbaar sneller apparaat Rooster bekijken in tafel Koffie geur indeling van micaffe	Realiseerbaar (wauw) Betalen met apple pay of google pay iPad bij de tafel Van te voren bestellen met interactief scherm Spotify whsilist
Realiseerbaar (normaal) Meer stopcontacten Dikkere beker Van te voren betalen push aanbiedingen serves aan tafel Van te voren bestellen (app)	

We hebben vooral gekeken wat haalbaar is binnen het Micaffe en waarvan wij denken dat de beste oplossing is. Ook hebben wij met hulp van het internet gezocht hoe de toekomstige markt voor onze ideeën er uit ziet.



Doordat de klanten van te voren kunnen bestellen en betalen hoeven ze niet te lang in de rij te staan en scheelt het het personeel ook werk om alle bestellingen op te nemen en kunnen ze zich meer focussen op het maken van de koffie. Dit versneld de wachtrij



Dit is een handig idee omdat de studenten dan koffie kunnen bestellen aan tafel en niet meer op moeten staan en in de rij te gaan staan. Ook kunnen ze de koffie nu aan tafel bestellen en gewoon verder gaan waarmee ze bezig waren.



In de ruimte wordt er muziek afgespeeld, de klanten die in het cafe zitten kunnen nu zelf bepalen welke muziek er wordt gedraaid door zijn of haar eigen nummer toe te voegen aan de spotify lijst. Dit maakt de wachtrij niet korter, maar wel aangenamer

Week 4

Functie analyse blokschema

Morfologisch overzicht

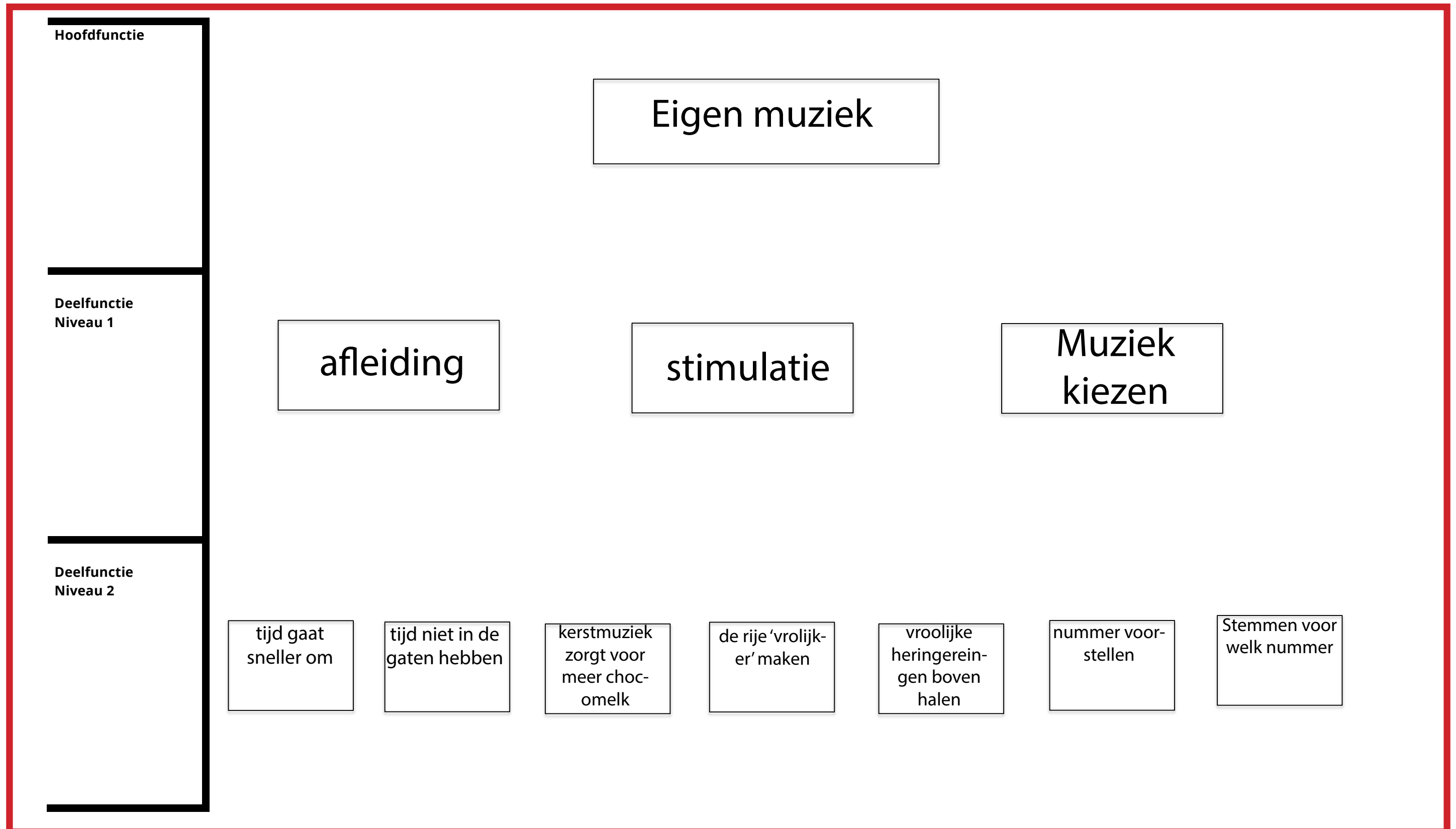
Na de 3 uitgewerkte ideeën, is er een functie analyse blokschema gemaakt, om te kijken welke functies andere deelfuncties veroorzaken. Hier is een morfologisch overzicht van geschetst met 5 verschillende oplossingen. Van uit het morfologisch overzicht zijn verschillende oplossingen voort gekomen. En van daar uit drie verschillende mogelijkheden bedacht, om het idee uit te werken.

Deze opdrachten zijn individueel gemaakt en vervolgens zijn door de werkgroep de verschillende oplossingen gekoppeld.

Op dit punt van het project was er een gedachte om de ideeën te koppelen tot 1 geheel product. Het idee ontstond, om aan tafel een bestelling op te nemen. Het idee was toen nog niet uitgewerkt. In verband met bestaand vertrouwen in de andere producten. Ook moest er uitgesloten worden of het mogelijk was om er 1 product te van maken en of het haalbaar zou zijn.

Later in het project bleek, dat niet alle ideeën tot een product uitgewerkt gingen worden.

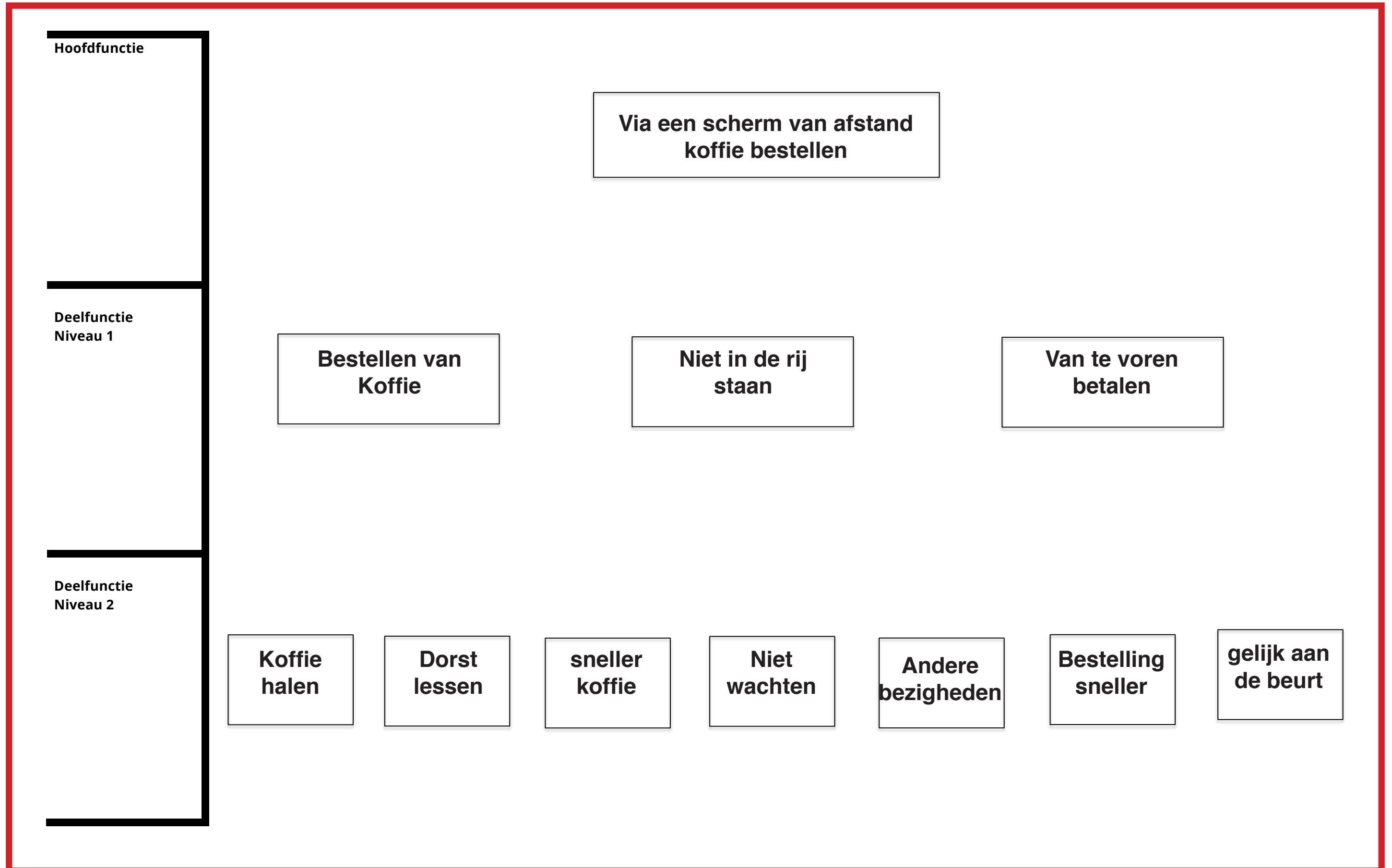
Functie analyse blokschema - muziek kiezen aan tafel



Morfologisch overzicht - muziek kiezen aan tafel

Deelfunctie	oplossing 1	oplossing 2	oplossing 3	oplossing 4	oplossing 5
Muziek luisteren					
Muziek kiezen					
Muziek afspelen					
Muziek kiezen op apparaat					
Voting system	<ul style="list-style-type: none"> ○ — 3x aanvragen ○ — 2x aanvragen 		<ul style="list-style-type: none"> ○ — Hip hop ○ — Jazz 	<ul style="list-style-type: none"> ☑ — adele ○ — justin bieber 	Verzoek <input type="text"/>
Muziek afspelen-met:					
Aanmelden	<input type="text" value="gebruikersnaam"/> <input type="text" value="Wachtwoord"/>	<input type="text" value="Naam"/>		welkom	<input type="text" value="Inloggen met facebook"/>

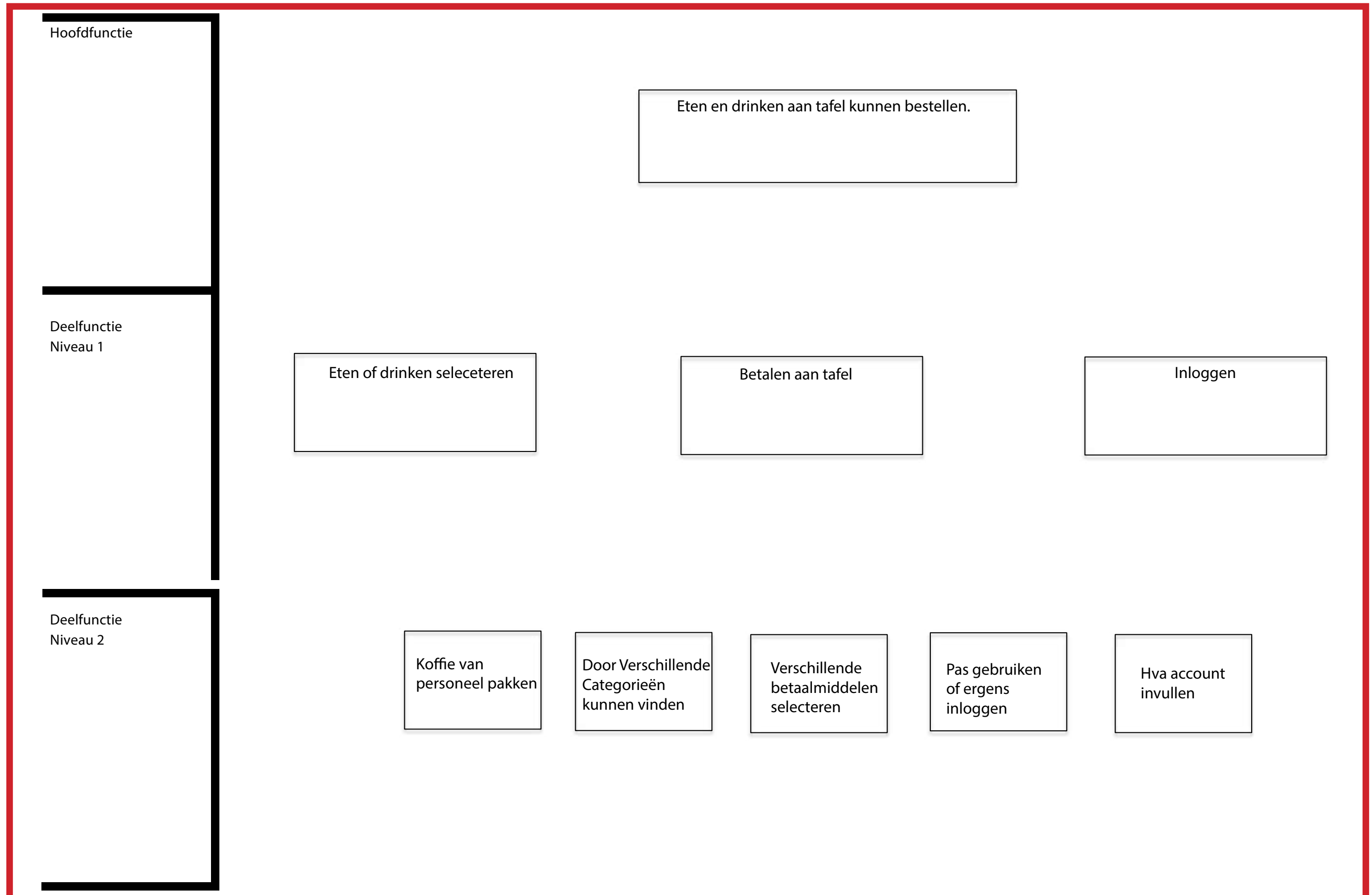
Functie analyse blokschema - Bestellen aan een extern scherm



Morfologisch overzicht - Bestellen aan een extern scherm

Deelfunctie	oplossing 1 (schets)	oplossing 2 (schets)	oplossing 3 (schets)	oplossing 4 (schets)	oplossing 5 (schets)
Bestellen van Koffie	Aan de kassa	Automaat	Mobile	Aan tafel	Scherm
Niet in de rij staan	Bestelling aan tafel	Meer medewerkers	Scherm	Koffie voorbereiden	Afhaal koffie
Van te voren betalen	Mobile	desktop	Scherm	Aan tafel	
sneller koffie	Meer medewerkers	Snellere machines	Koffie voorbereiden	Koffie app	Meer machines
Andere bezigheden	Tablets op tafel	eigen muziek opzetten	TV schermen		

Functie analyse blokschema - bestellen vanaf de tafel



Hoofdfunctie

Eten en drinken aan tafel kunnen bestellen.

Deelfunctie
Niveau 1

Eten of drinken selecteren

Betalen aan tafel

Inloggen

Deelfunctie
Niveau 2

Koffie van
personeel pakken

Door Verschillende
Categorieën
kunnen vinden

Verschillende
betaalmiddelen
selecteren

Pas gebruiken
of ergens
inloggen

Hva account
invullen

Morfologisch overzicht - bestellen vanaf de tafel

Deelfunctie	oplossing 1 (schets)	oplossing 2 (schets)	oplossing 3 (schets)	oplossing 4 (schets)	oplossing 5 (schets)
Eten of drinken selecteren op app					
Betalen aan tafel					
Inloggen					
Koffie van personeel pakken					

Week 5

Storyboard

Morfologisch overzicht

Concept schets & uitleg van werking

In de laatste week zijn alle ideeën uitgewerkt en klaar gemaakt om te vergelijken en 1 geheel product te maken.

Met een storyboard is er duidelijk gemaakt, hoe de situatie is van Kees de Jager, als hij het MiCaffé gebruikt om te studeren. Tevens blijkt vanuit het storyboard, waarom het idee, het studeren, makkelijk zal moeten worden voor Kees. Vervolgens is het storyboard gebruikt voor de eindopdracht, de productposter. Dit gaf duidelijkheid.

Na het storyboard is er weer een morfologisch overzicht gemaakt, om het design te bepalen van het eindproduct. Met dit overzicht is een concept schets gemaakt, wat vervolgens gebruikt werd om een eindproduct te kunnen kiezen.

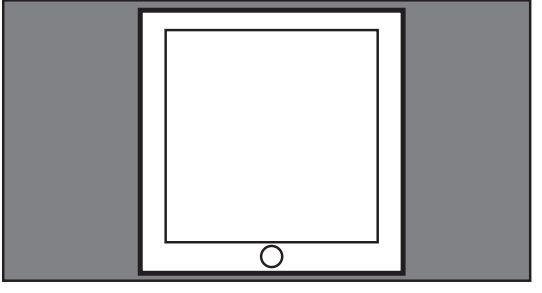
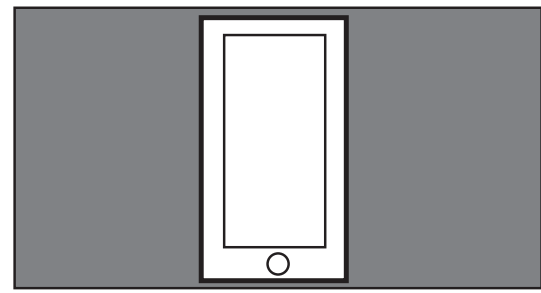
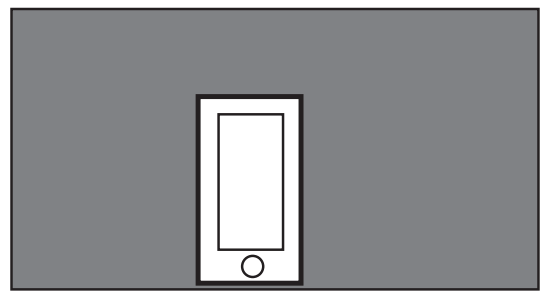
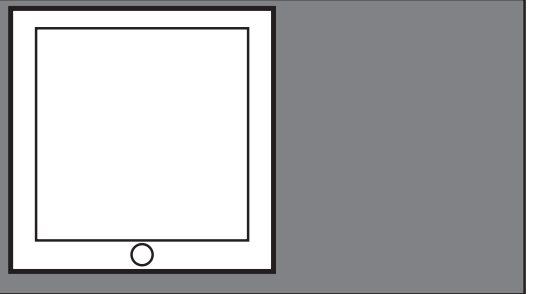
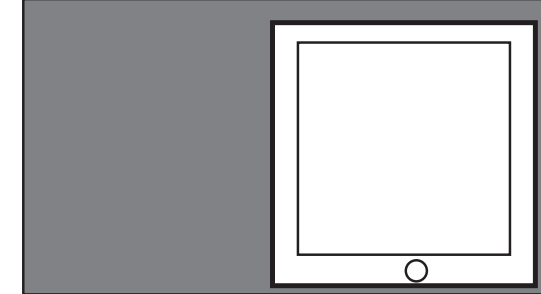
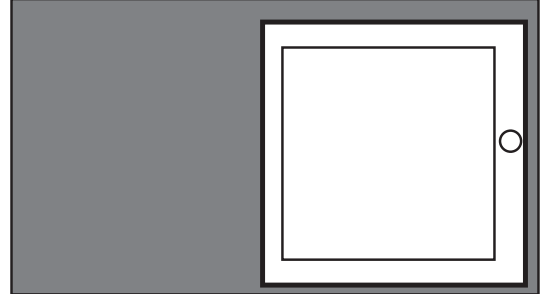
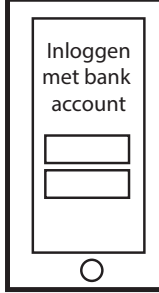
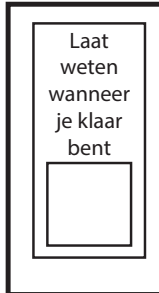
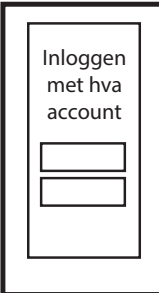
De conclusie van het eindproduct werd Koffie bestellen aan tafel met een iPad. In dit eindproduct verdwijnt het product, muziek kunnen kiezen aan tafel. Dit is gedaan, omdat het eindproduct onoverzichtelijk werd en minder realistische.

De hoofdgedachte achter dit eindproduct is: Het wachten duurt misschien niet korter, maar de student weet nu hoelang het duurt en hoeft niet in de rij te staan, waardoor hij verder kan studeren en van wachttijd minder last heeft. Ook wordt de wachtrij korter, doordat ze bij de kassa meerder bestellingen te gelijktijd kunnen af handelen.

Storyboard - bestellen vanaf de tafel

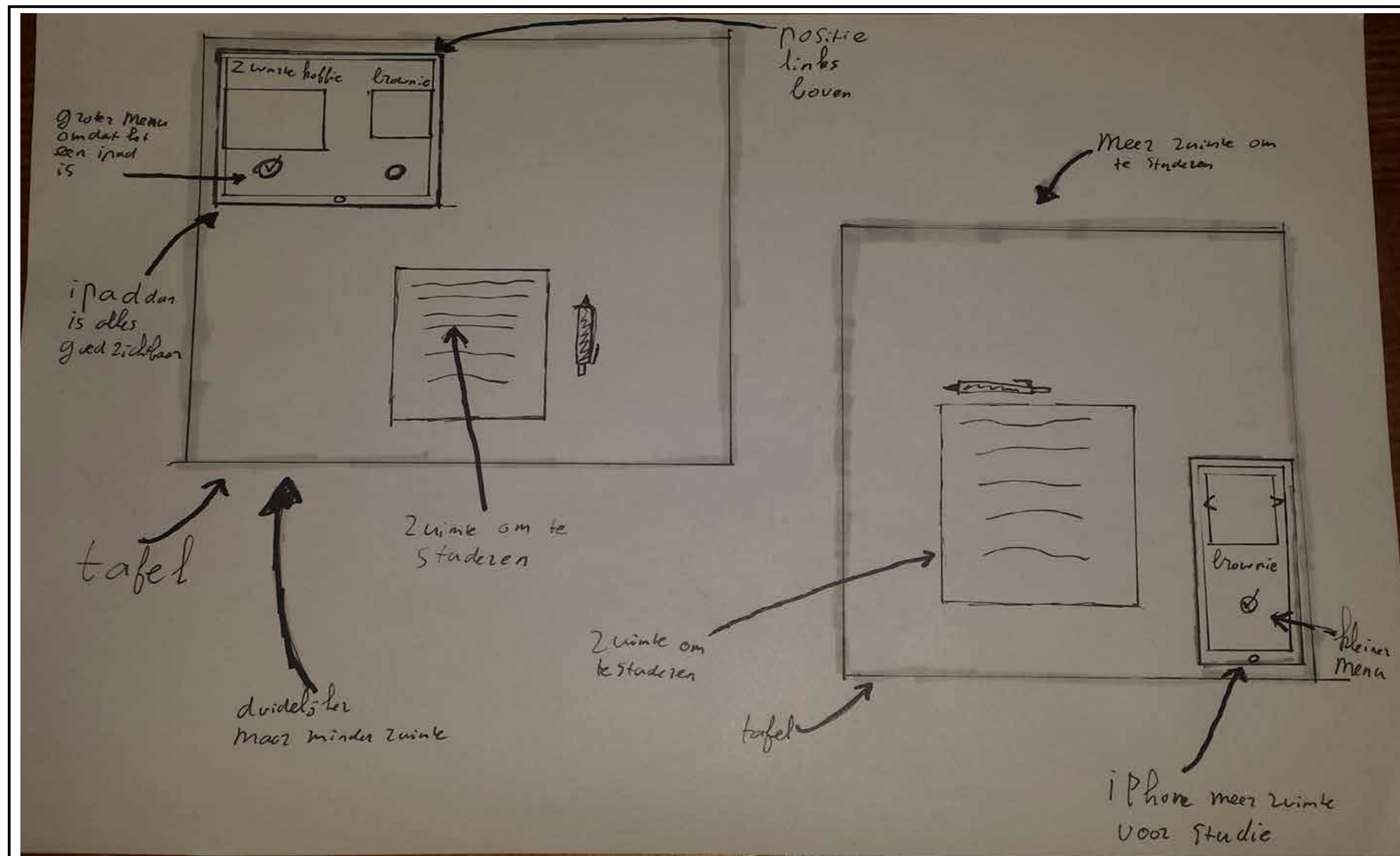


Morfologisch overzicht - bestellen vanaf de tafel

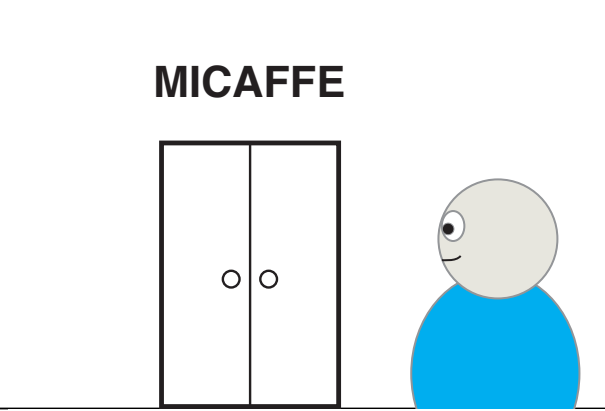
Elementen	Oplossing 1	Oplossing 2	Oplossing 3	Oplossing 4
Bestel apparaat				
Bestel menu	<div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: flex-start;"> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 30px; margin-right: 10px;"></div> <div style="text-align: left;">Zwarte koffie</div> <div style="margin-left: 20px;"><input type="radio"/></div> </div> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 30px; margin-right: 10px;"></div> <div style="text-align: left;">Brownie</div> <div style="margin-left: 20px;"><input type="radio"/></div> </div> </div>	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 30px; margin-bottom: 5px;"></div> <div style="text-align: left; margin-bottom: 5px;">Zwarte koffie</div> <div style="margin-left: 10px;"><input type="radio"/></div> </div> <div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 30px; margin-bottom: 5px;"></div> <div style="text-align: left; margin-bottom: 5px;">Brownie</div> <div style="margin-left: 10px;"><input type="radio"/></div> </div> </div>	<div style="display: flex; justify-content: center; align-items: center;"> <div style="margin-right: 10px;">◀</div> <div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 30px; margin-bottom: 5px;"></div> <div style="text-align: center; margin-bottom: 5px;">Brownie</div> <div style="margin-left: 10px;"><input type="radio"/></div> </div> <div style="margin-left: 10px;">▶</div> </div>	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center; margin-right: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 30px; margin-bottom: 5px;"></div> <div style="text-align: left; margin-bottom: 5px;">Zwarte koffie</div> <div style="margin-left: 10px;"><input type="radio"/></div> </div> <div style="text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 30px; margin-bottom: 5px;"></div> <div style="text-align: left; margin-bottom: 5px;">Brownie</div> <div style="margin-left: 10px;"><input type="radio"/></div> </div> </div>
Plaats apparaat				
Betaal actie				

Concept schets - bestellen vanaf de tafel

Bij het linker ontwerp kan je op een ipad bestellen. De ipad is lekker groot en geeft alles goed en duidelijk weer. Het neemt wel wat ruimte en is daarom linksboven de tafel geplaatst. Bij het rechter ontwerp is een iphone gebruikt omdat die minder ruimte in neemt. hij is rechts onder geplaatst omdat je er dan goed bij kan.



Storyboard - Bestellen aan een extern scherm

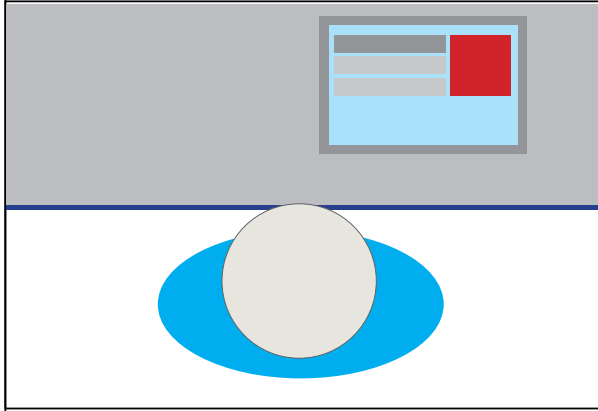


MICAFFE

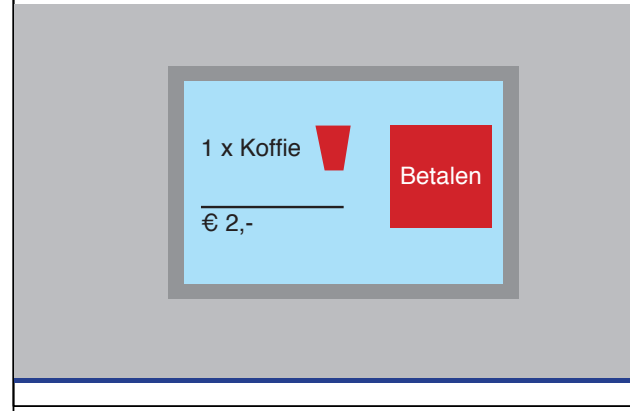
De Student moet nog studeren en heeft ook trek in koffie. Hij besluit naar het Micaffe te gaan.



Eenmaal een plek gevonden pakt hij zijn spullen om te studeren.



Ondertussen maakt hij op de tablet alvast een keuze van welke koffie hij wilt bestellen.



Hij betaald de koffie en gaat rustig verder met studeren terwijl hij wacht op zijn bestelling.



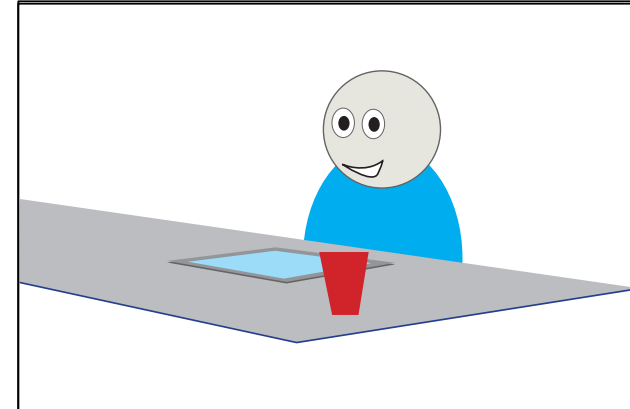
Een werknemer van het Micaffe ziet de bestelling van de student op het scherm komen. Ook is te zien aan welke tafel de student zit.



De werknemer pakt zijn bestelling bij elkaar.



Nadat de koffie gepakt is wordt het naar de tafel van de student gebracht.

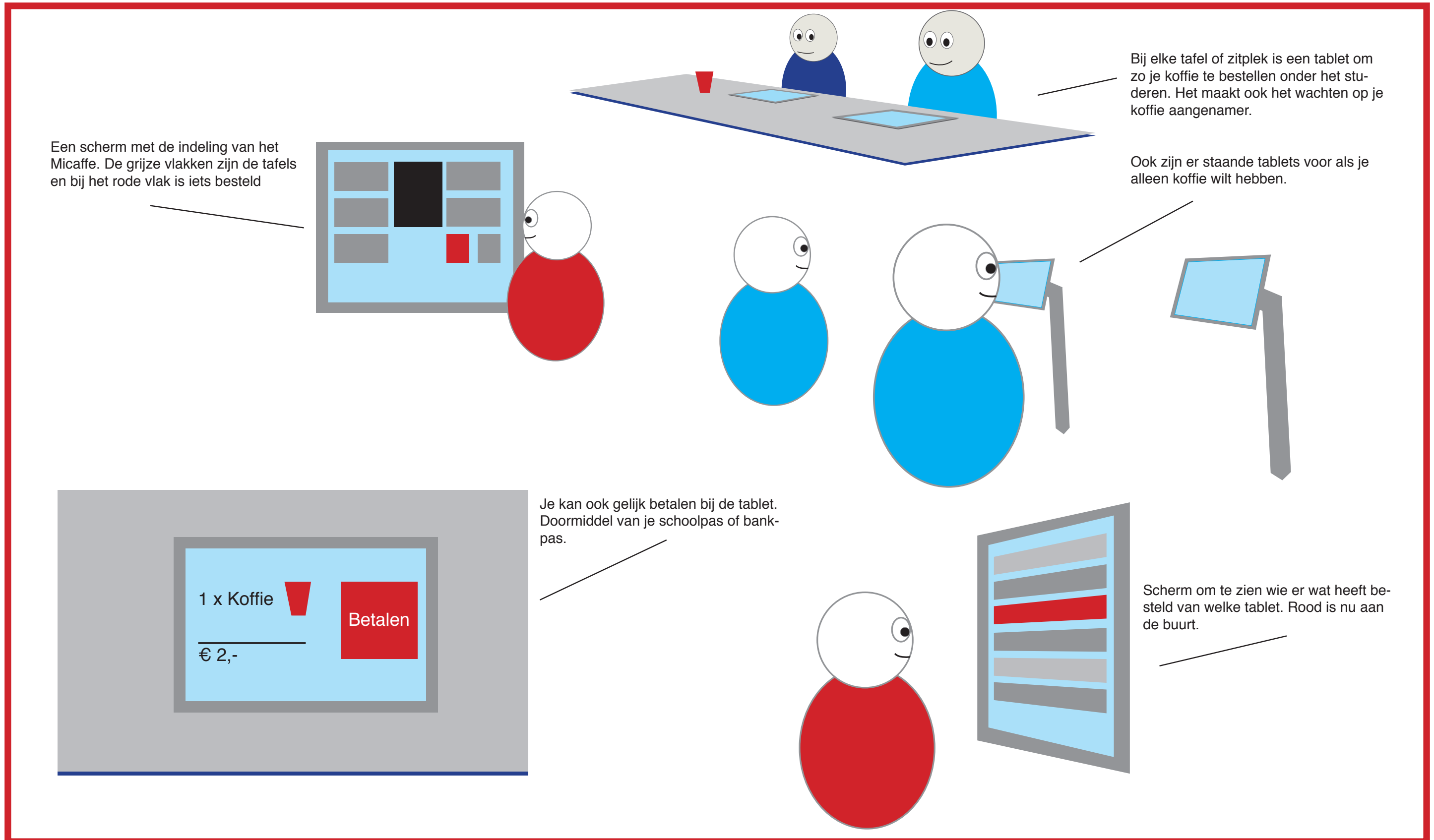


Doordat de student verder kon gaan met leren ging de tijd extra snel en is hij blij met zijn koffie.

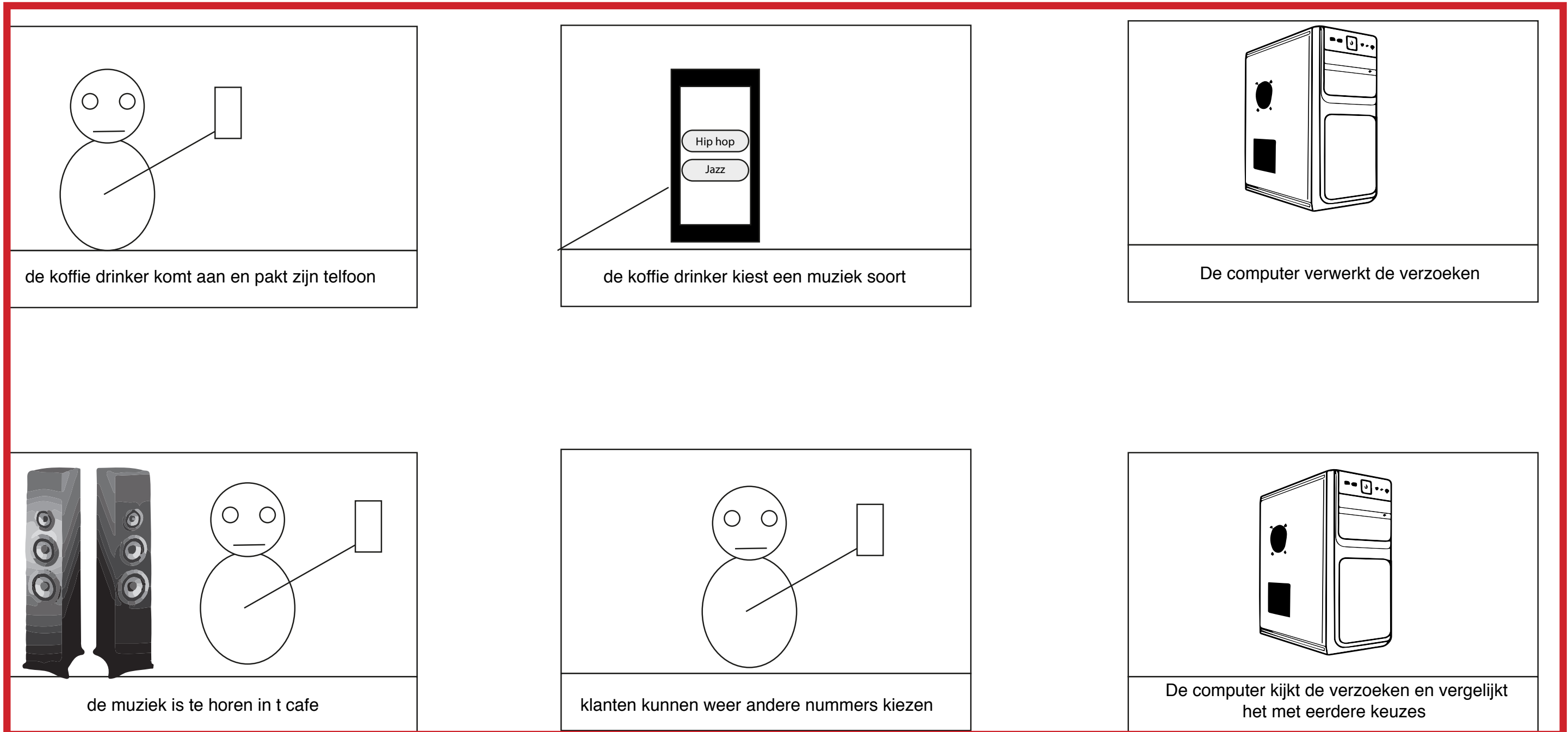
Morfologisch overzicht - Bestellen aan een extern scherm

Deelfunctie	oplossing 1 (schets)	oplossing 2 (schets)	oplossing 3 (schets)	oplossing 4 (schets)	oplossing 5 (schets)
Tablets in de tafel					
Snelle interface					
Entertainment					
Vorbereiden					
Meer coffee zetten tegelijk.					

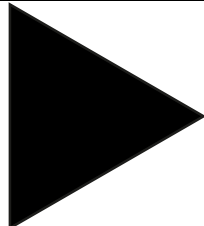
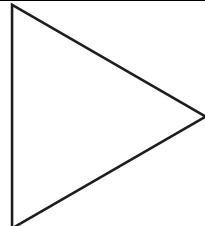
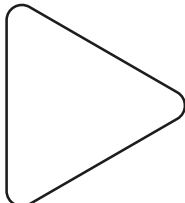
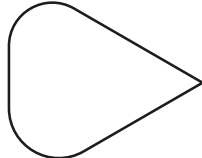
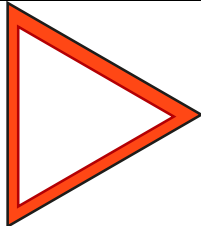


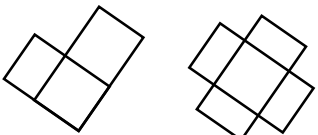

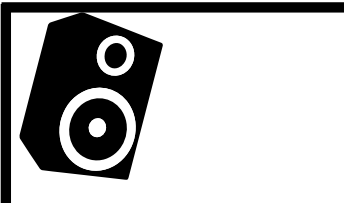
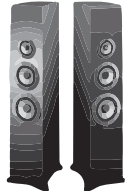


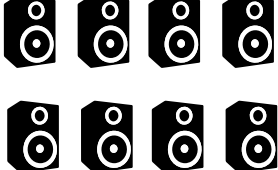

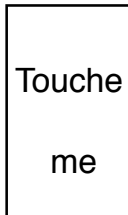
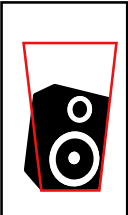
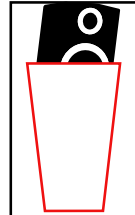
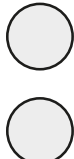


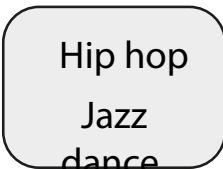
Concept schets - Bestellen aan een extern scherm



Storyboard - Muziek kiezen aan tafel

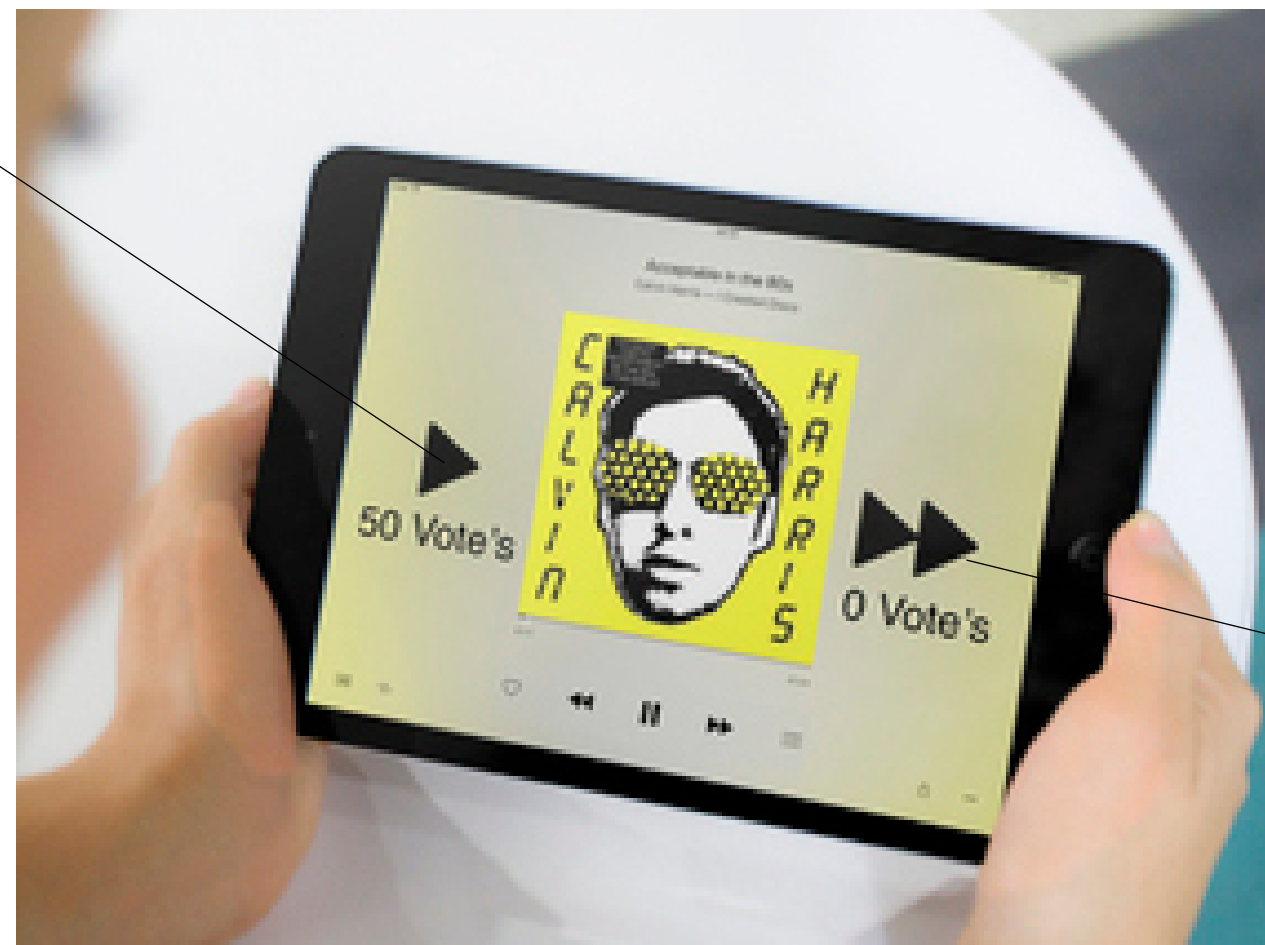
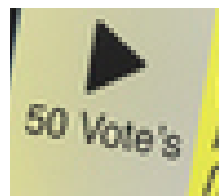


Morfologisch overzicht - Muziek kiezen aan tafel

Deelfunctie	1	2	3	4	5
Muziekspeler knoppen					
Muziek kiezen					Ja Nee
Muziek boxen					
startscherm / standby					
Voting system	 Hip hop Jazz	 Hip hop Jazz			Hip hop Jazz

Concept schets - Muziek kiezen aan tafel

Hou de plaat draaiend



Volgeden nummer



Week 6

PVE

Harris profiel

In week 6 is er gekeken naar de verschillende Programma's van eisen, die toegepast zijn op de drie verschillende producten. Hierover is het Harris profiel gemaakt. Met deze resultaten is er een conclusie gemaakt om tot een eindproduct te verwerken.

Het Harris profiel is gemaakt met de gebruik van de MoSCow theorie. Hier kwamen de volgende 7 belangrijke Probleemstellingen uit:

1. Wachten is niet meer erg.
2. Is het interactief.
3. Betere sfeer.
4. Goed kunnen studeren.
5. Sneller koffie.
6. Korter wachten.
7. Realiseerbaar.

Eindconclusie

StayStudying is een product wat het mogelijk maakt om Kees de Jager en andere studenten te kunnen blijven laten studeren als ze wachten op de koffie.

De klanten van het MiCaffé zien hoelang het duurt voordat de koffie klaar is, waardoor het idee van wachten minder erg wordt.

Programma Van Eisen

Eisen uit de opdracht

Is het product digitaal.	M
Is het product interactief met de klant.	M
Is het product haalbaar en realistisch.	S
Past het concept bij de klant en past de klant bij het concept.	S

Opdrachtgevers eisen

Heeft het product voldoende interactie hebben.	M
Richt het product voldoende op micaffe en de HvA.	M
Wordt het product handig en functioneel gevonden.	S
Wordt er ingespeeld op de behoefte van de consumenten.	C

Gebruikerseisen

Is het product kwalitatief.	C
Geeft het product een goede sfeer.	W
Heeft het product een gezellige invloed op de consumenten.	W
Is het product niet ingewikkeld/ Is het ook te bedienen in de ochtend.	S
Weinig wachttijd.	M

Functionele eisen

Makkelijk te bedienen.	S
Het moet betrouwbaar aanvoelen.	S
Makkelijk resetten.	C
Bediening toegankelijk voor meerdere doelgroepen.	C

Technologische eisen

Er moet wifi zijn.	M
Er moet stroom zijn.	M
Er moet connectie tussen de apparaten zijn.	M

Stakeholder eisen

Levert de investeren voldoende winst op.	M
Levert het voordelen op voor het HvA.	S
Is het personeel voldoende aanwezig.	S

Context (Locatie)

Is de locatie van het cafe duidelijk.	S
Is er een aangenamen sfeer in het micaffe .	C
Is de ruimte studeer waardig, met goeie meubels.	W
Is de ruimte groot genoeg voor het verwachte aantal klanten.	W

Vormeisen

Herkenbaar design.	S
Terug komende kleuren.	S

Harris Profiel

- Stap 1 Bepaal de belangrijkste eisen&wensen waar je de concepten op wilt vergelijken
- Stap 2 Geef elk concept een naam en maak een kleine schets
- Stap 3 Beoordeel elk concept op de eisen & wensen. Maak -/-- rood en +/++ groen
- Stap 4 Maak een keuze voor een concept en beargumenteer
- Stap 5 Bekijk of je het gekozen concept kan versterken met goede aspecten van de niet-gekozen concepten

Wachten is niet meer erg.
Is het interactief.
Betere sfeer.
Goed kunnen studeren.
Sneller koffie.
Korter wachten.
Realiseerbaar.

Muziek kiezen.			
--	-	+	++
		✓	
		✓	
			✓
	✗		
✗			
✗			
		✓	

Bestelling aan tafel openemen via tablet op tafel.			
--	-	+	++
			✓
		✓	
	✗		
			✓
	✗		
			✓
	✗		

Bestelling van te voren opnemen via display			
--	-	+	++
		✓	
		✓	
	✗		
	✗		
			✓
		✓	
		✓	

Reflectie

Mitchel Anneveldt

Problemen

De problemen die we tegen kwamen zaten voornamelijk in de verschillende stylen en ideeën die in het project groepje ontstonden.

Brainstormen

bij het brainstormen, hebben we als groepje een paar keer bij elkaar gezeten. Tijdens deze sessie heb ik veel mee gedacht met het groepje.

Communiceren

Het communiceren vond ik soms vaag en onduidelijk. Sommige afspraken werden anders opgevat door team genoten, waardoor de communicatie onduidelijk werd en opdrachten verkeerd uitgevoerd. Met het laatste deel ontstond er wie wat ging maken

Wessel Bruines

Voor mijn gevoel ging het werken aan de opdracht vrijwel soepel en hebben alles op tijd af gekregen. Soms was het wel lastig om te communiceren met elkaar omdat we veel thuis hebben gewerkt aan npd. Dit hebben wij proberen op te lossen door te Skypen en van tevoren duidelijke afspraken te maken. Zo wist iedereen wat er moest gebeuren en konden we allemaal zelfstandig aan de slag. Het belangrijkste wat ik heb geleerd is het bedenken van een oplossing op ons probleem en om daar een bijpassend concept voor te vinden.

Probleem:

Bij ons probleemstelling vond ik het belangrijk dat je het in 1 zin kan verwoorden. Dit zet je aan het denken en weet je wat relevant is voor jou probleem.

Brainstormen en ontwerpen:

Wat ons erg heeft geholpen bij het brainstormen en ontwerpen is de gebruikers analyse. Hier had je een goed beeld van wat jou gebruiker wilt bereiken binnen het Micaffe. Daar kan je dan goed op ontwerpen.

Mark Beishuizen

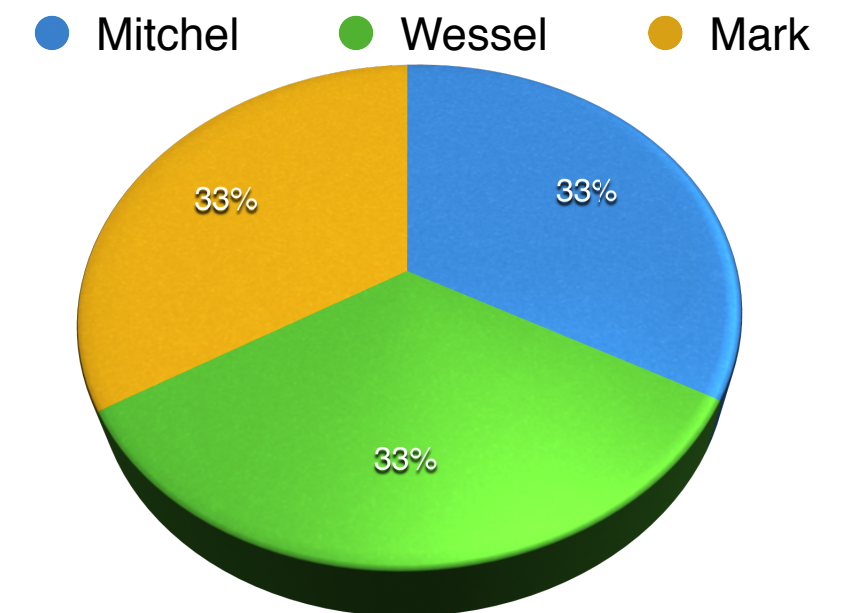
Ik vond dat het goed ging de afgelopen weken. We hadden de opdrachten altijd af en we zijn tevreden over de kwaliteit. Ik vond persoonlijk dat ik soms iets eerder met de opdracht kon beginnen. Voor de rest verdeelde we de opdrachten goed en bespraken we het na. Ook konden we goed onze meningen kwijt en waren we eerlijk naar elkaar. Ik heb geleerd hoe we een product maken van niets naar een geheel product.

Probleem in kaart brengen

We hebben op verschillende manieren problemen ontdekt maar de beste vond ik: Observeren. Bij Observeren kan je goed het probleem ontdekken, omdat je het ziet.

Brainstromen en ontwerpen

De beste manier om te brainstormen vond ik om zo veel mogelijk dingen achter elkaar te ontwerpen. Want op die manier kom vanzelf op ideeën waar je anders nooit op gekomen was.





BESTEL HIER
UW KOFFIE

Login

HvA-ID:

Wachtwoord:

AANMELDEN