

HHK_Productbiografie__(Team 3)_ week 3



Afbeelding 1 - Omslag afbeelding HHK

Teamleden (studentnummer)

Teamlid 1 - Dante (studentnummer)

Teamlid 2 - Laura (500893189)

Teamlid 3 - Christiaan (500854528)

Teamlid 4 - Ouassim (studentnummer)

Klas | P05 Fuchsia

Datum | 7 november 2022

Project | Project Team 1 - Heel Holland Kookt

Docent | Sarah Ben Messaoud

Links

- Week 1 voortgang: [+HHK__Productbiografie__\(Team 3\)_ week 1](#)
 - Week 2 voortgang: [+HHK__Productbiografie__\(Team 3\)_ week 2](#)
 - Week 3 voortgang: huidige pagina
-

Inhoudsopgave

Week 3

9 Teamopdracht

- 9.1 Belangrijkste scherm opwaarderen
- 9.2 Team onderdeel - *Herontwerp, bepaal je uitgangspunten*
- 9.3 Team onderdeel - Flow herontwerp
- 9.4 Team onderdeel - Storyboard
- 9.5 Team onderdeel - Planning
- 9.6 Team onderdeel - HiFi ontwerp

10 Team onderdeel - *Flow HiFi (Huiswerk)*

11 Team onderdeel - HiFi prototype AdobeXD (Huiswerk)

12 Onderbouwing eindproduct

- 12.1 Presentatie van het eindproduct
- 12.2 Welke keuzes heb je gemaakt n.a.v. de laatste stappen?
- 12.3 Hoe voldoet het eindproduct aan de opdracht en voor de doelgroep?

13 Mogelijke verbeteringen

14 Individueel - Eindreflectie

15 Team onderdeel - Evaluatie teamsamenwerking

Week 3

Inleiding

Deze week gaan we de HiFi versie maken van ons product.

We hebben de HiFi versie gemaakt, de crazy 8, de storyboards en de logo's gemaakt. We gaan meerdere schermen herontwerpen en nieuwe schermen ontwikkelen, zoals het kookboek.

We hebben alle feedback van de vorige twee weken samengevoegd en gaan deze stoppen in de HiFi versie.

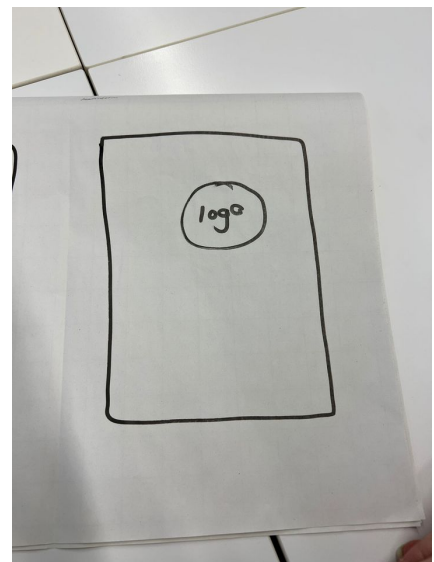
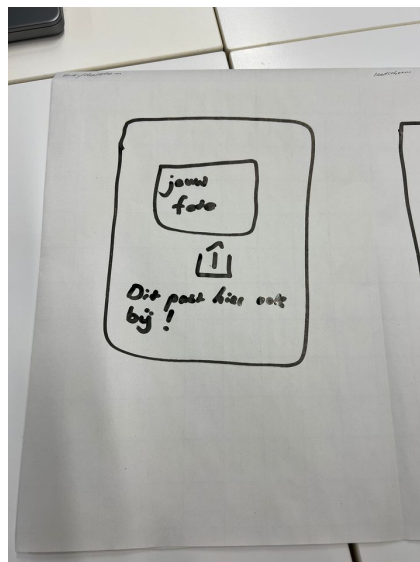
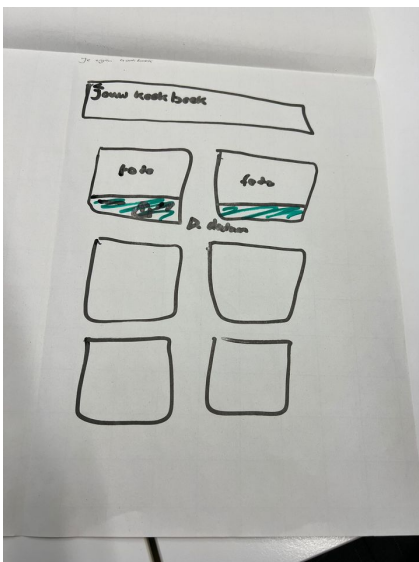
De HiFi veranderingen houden in:

- nieuw schermen
- feedback verwerkt
- finishing touches

9. Team onderdeel (Tijdens de les)

9.1 Belangrijkste schermen opwaarderen

Hier hebben we tijdens de les nieuwe of schermen die herontworpen moeten worden getekend. Een nieuw voorbeeld was een kookboek voor de gebruiker om zijn/haar eigen foto's in te zetten



9.2 Team onderdeel - *Herontwerp, bepaal je uitgangspunten*

Welke kansrijke oplossingen uit de app usertrips vormen goede inspiratie?

Een tutorial, een goed filter, aanklikken wat je al hebt bij benodigdheden, groot lettertype gebruiken, genoeg kleur en styling gebruiken voor duidelijkere uitstraling, een minimalistische UI,

Wat wil je meenemen uit de testresultaten?

Uit de testresultaten hebben wij geconstateerd dat het knopje voor benodigdheden niet helemaal goed ligt, omdat onze testpersonen die niet gelijk konden vinden. Dat nemen wij dus mee als feedback voor deze week.

Wat wij nog meer meenemen in onze app is de mogelijkheid om een video te bekijken per stap, vele testpersonen stemde hiermee in.

Wat wil je meenemen vanuit de brainstorm tijdens de les?

We hebben herontwerpen gemaakt van bepaalde schermen. Verder hebben wij de feedback die we in de les hebben gekregen meegenomen. Jouw kookboek en het logo is ook iets waar we aan gewerkt hebben en ook toegepast in onze eindproduct

Hoe ga je wat je geleerd hebt van het expertcollege UCD en HCI toepassen?

UCD

Bij het vak UCD hebben we geprobeerd in te leven in de situatie van de gebruiker. Dat is ook iets wat wij toepassen in ons product. We houden rekening met alles waar de gebruiker misschien problemen mee heeft. Zo kan ik de audio knop als voorbeeld opnoemen. Met die functie kunnen slechtziende mensen alsnog de instructies gemakkelijk volgen.

HCI

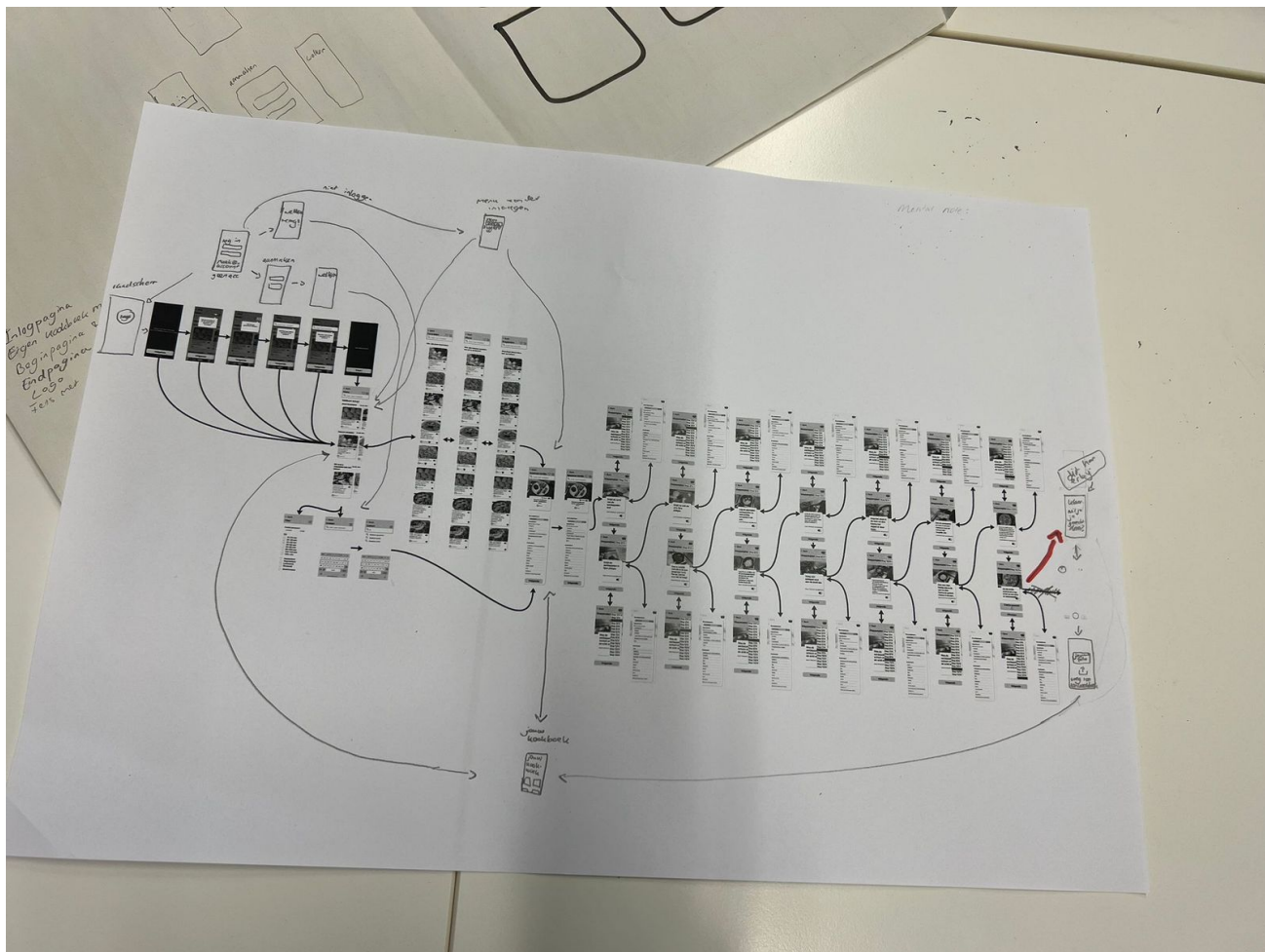
Voor onze app willen wij bijvoorbeeld een inlogscherf implementeren, hierbij denken wij bijvoorbeeld aan de input prompt wat wij tevens hebben geleerd bij het vak HCI. Ook bij het wisselen van stappen kunnen wij gebruik maken van een drop-down functie. Laatst genoemde hebben wij ook meegekregen van de lessen van HCI. Al met al zijn er veel dingen die we hebben geleerd om onze app soepeler te laten lopen.

SAMENVATTEN (dit wordt jullie MENTAL NOTE)

Welke belangrijkste uitgangspunten nemen jullie mee als jullie zodadelijk het HiFi prototype gaan ontwerpen?

1. Respect everyone's creativity
2. Consistency (iets wat we ook hebben geleerd tijdens de lessen van HCI)
3. Visuele hiërarchie (feedbackpunt die wij hebben gekregen voor ons product)

9.3 Team onderdeel - Flow herontwerp

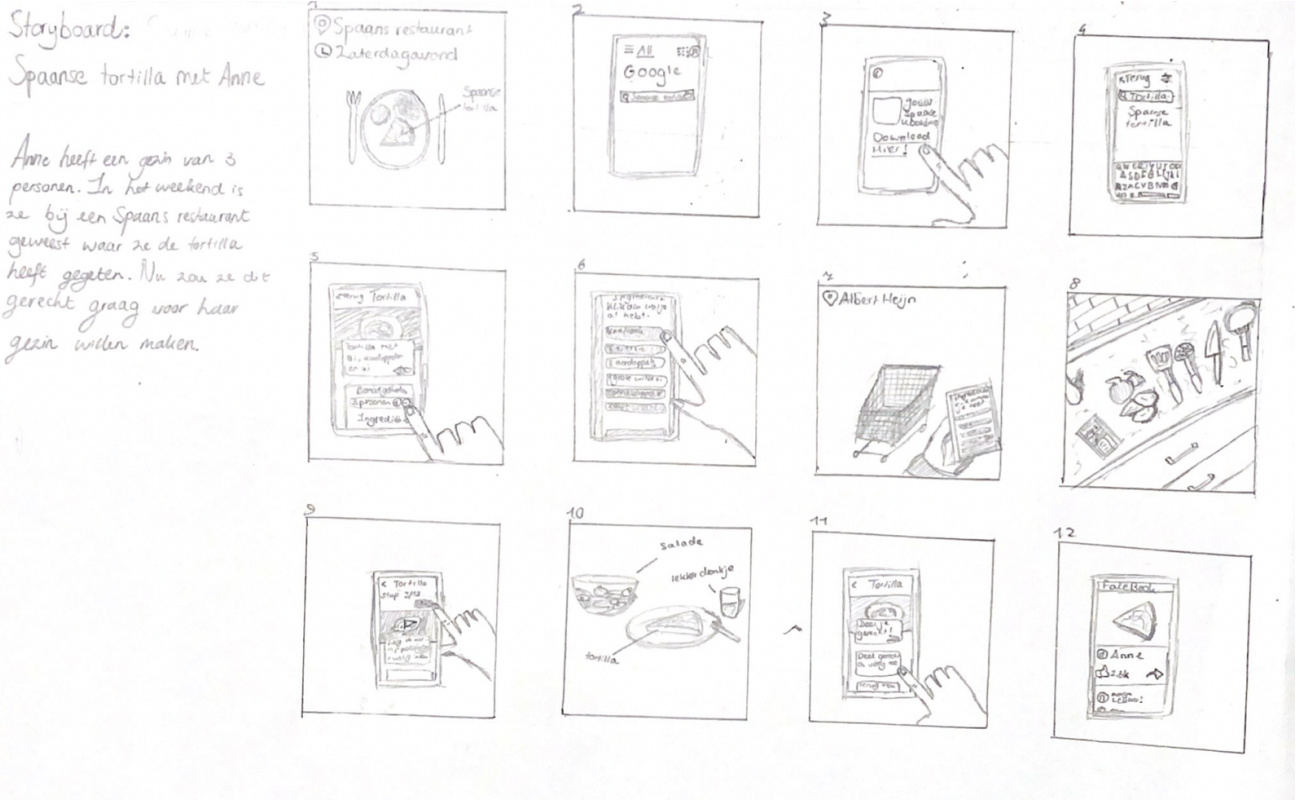


Hier hebben we een beginscherm toegevoegd en een loginscherm, waarin je de opties hebt om niet in te loggen, in te loggen en te registreren. Hierdoor moet het menu ook verdeeld worden in 1: wel inloggen en niet inloggen. Ook hebben we een kookboek optie toegevoegd om je eigen recepten foto's op te slaan. Daarna aan het einde is nog toegevoegd een eindscherm ongeveer van het recept waar je kan opslaan of feedback geven. Deze ideeën zijn voortgekomen uit de testen, de user trip van week 2 en de feedback van onze docent, Sarah. Er zijn geen schermen die we verwijderd hebben.

9.4 Team onderdeel - Storyboard

In deze storyboard wordt laten zien dat Anne ons product wil gebruiken om voor haar gezin een bepaald gerecht te maken. Het storyboard begint met het gerecht dat Anne wil maken dat ze al eens geproefd heeft bij een Spaans restaurant. Anne zou niet weten hoe ze dit maakt, wat een probleem is dat ons product oplost. Ons product lost ook het probleem op dat Anne geen winkellijstje apart hoeft te maken, doordat ze bij ons product direct de ingrediënten ziet en kan aanklikken wat ze al

heeft en wat ze nog niet heeft.



9.5 Team onderdeel - Planning

	Taken
Team	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Scrum meetings <input checked="" type="checkbox"/> Productbiografie
Teamlid 1 - (@ Dante)	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> HiFi design maken <input checked="" type="checkbox"/> Responsive maken <input checked="" type="checkbox"/> Receptpagina's
Teamlid 2- (@ Laura)	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Storyboard <input checked="" type="checkbox"/> Productbiografie bijwerken

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Flow herontwerp ✓ Samen met Dante vormgeving HiFi versie ✓ Receptpagina's
Teamlid 3 - (@ Christiaan)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Eind Presentatie ✓ Productbiografie van week 3 bijwerken ✓ De (app) logo maken ✓ Alle icoontjes maken voor de HiFi
Teamlid 4 - (@ Ouassim)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Foto's maken bij restaurant ✓ Productbiografie maken ✓ Flow maken

9.6 Team onderdeel - HiFi ontwerp

Hier zijn meerdere voorbeelden van de logo testing. We hebben hier gekozen voor de eerste versie.



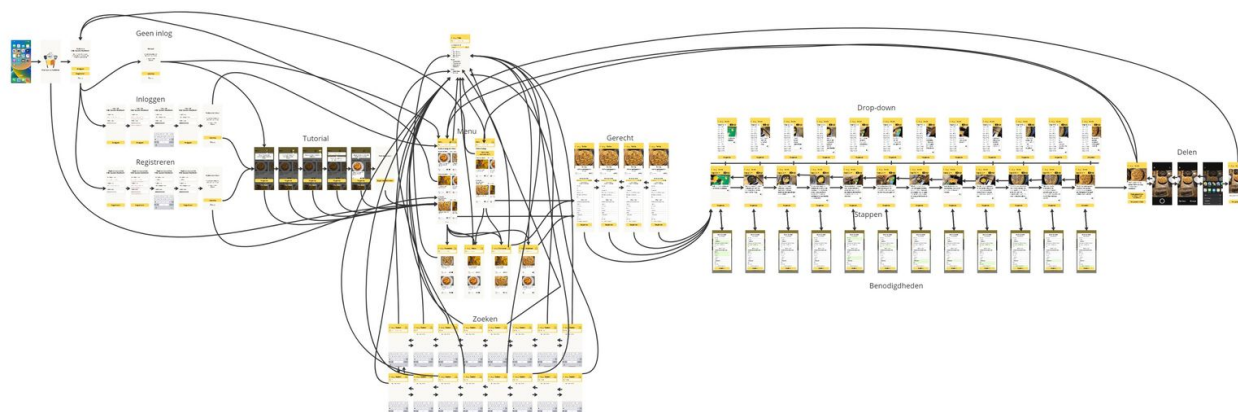
Dit zijn de eindresultaat van de logos. Hier hebben we het eerste icoon gekozen en

de derde die zou verschijnen in de App Store en het homescreen.



10 Team onderdeel - *Flow HiFi (Huiswerk)*

Jouw Spaanse Kookboek



<p>Korte omschrijving:</p>	<p>Onze app is een app voor spaanse gerechten, hierbij hebben we rekening gehouden voor onze doelgroep. 40-60 jaar.</p>
<p>Wat kan een gebruiker met jullie app:</p>	<p>Gebruiker van onze app kan makkelijk spaanse gerechten opzoeken en vervolgens zelf bereiden.</p>

<p>Welke stappen moet hij/zij daarvoor doorlopen:</p>	<ul style="list-style-type: none">• Bij het openen van de app voor de eerste keer, krijgt de gebruiker een inlog scherm. Hierbij kan ervoor gekozen worden om in te loggen, registreren of over te slaan. Na het inlogschermbekrijgt de gebruiker een tutorial van bepaalde functies in onze app. Die kan gevolgd worden, maar ook overgeslagen.• Vervolgens kan de gebruiker een gerecht kiezen die hij/zij wilt koken.• Nadat de gebruiker de keuze gemaakt heeft krijgt hij/zij stappen te zien om het gerecht te koken.
---	---

11 Team onderdeel - HiFi prototype AdobeXD (Huiswerk)

Make It Your Own

Adobe and its vendors use cookies and similar technologies to improve your experience and measure your interactions with our websites, products and services. We also use them to provide you more relevant information in searches and in ads on this and other sites. If that's okay, click "Enable all". Clicking "Don't enable" will set only cookies that are strictly necessary. You can also view our vendors and customize your choices by clicking "Cookie Settings".

[Cookie Settings](#)[Don't Enable](#)[Enable all](#)

<https://xd.adobe.com/view/e1783066-a8b0-4e9f-8753-87f6a9e372dc-b42b>

12 Onderbouwing eindproduct

12.1 Presentatie van het eindproduct

Make It Your Own

Adobe and its vendors use cookies and similar technologies to improve your experience and measure your interactions with our websites, products and services. We also use them to provide you more relevant information in searches and in ads on this and other sites. If that's okay, click "Enable all". Clicking "Don't enable" will set only cookies that are strictly necessary. You can also view our vendors and customize your choices by clicking "Cookie Settings".

[Cookie Settings](#)[Don't Enable](#)[Enable all](#)

<https://xd.adobe.com/view/3049465c-9d8b-4562-8d2d-5c81e1680e27-651a>

12.2 Welke keuzes heb je gemaakt n.a.v. de laatste stappen?

Toekomstige oplossingen die nog toegevoegd zouden kunnen worden in de applicatie.

12.3 Hoe voldoet het eindproduct aan de opdracht en voor de doelgroep?

Opdracht: "Ontwerp voor een kookliefhebber tussen 40 en 60 jaar een recepten app. Jullie maken als team een app voor het recept dat jullie kok heeft gekookt."

Bij ons product hebben we de behoeften en belangen van onze doelgroep, kookliefhebbers van 40 tot 60 jaar, centraal gehouden, maar ook mogelijke problemen waar onze doelgroep tegen aan kan lopen. Wij hebben deze achterhaalt door middel van testen. Doordat onze doelgroep wat ouder is hebben wij alle tekst en iconen en knoppen zo groot mogelijk, maar niet irriterend, gemaakt, zodat deze makkelijk te aantikken zijn. Tijdens het testen zijn wij achter een aantal problemen gekomen, zoals dat onze tutorial onduidelijk was voor de tester om doorheen te komen en ze niet wisten hoe ze verder moesten. Dit hebben wij opgelost door het hele scherm klikbaar te maken, zodat de gebruiker verder kan door overal op het scherm te tikken. Ook zijn we tijdens het testen erachter gekomen dat de instructie bij de stappen niet gedetailleerd genoeg was, wat we beter en duidelijker hebben gemaakt.

13 Mogelijke verbeteringen in de toekomst

Een mogelijke verbeterpunt in de toekomst zou zijn om bij de pagina met de informatie over de tortilla misschien suggesties te zetten voor gerechten die goed zouden passen bij de tortilla en de mogelijkheid om hier reviews over achter te laten. Misschien een optie om het gerecht een aantal sterren te geven en dat dit dan zichtbaar zou zijn voor iedereen, zoals bijvoorbeeld bij de App Store. In ons product is ook een pagina met de gebruikers eigen foto's, wat het kookboek van de gebruiker heet. In de toekomst zou misschien een mogelijkheid toegevoegd kunnen worden om in de app de gebruiker zijn persoonlijke fotoboek te laten maken, waarvan deze de achtergrond kan veranderen en tekst etc. kan toevoegen, zoals een fotoboekapplicatie.

14 Individueel - Eindreflectie

Teamlid 1 (@ Dante)

Vraag	Antwoord (beantwoord de vragen in deze kolom)
Wat heb je geleerd? Wat zijn jouw belangrijkste leerpunten?	Dat ik nog veel te leren heb als het gaat om samenwerking. Uiteindelijk moet je samenwerken met minder leuke klanten en collega's. Dat is met deze opdracht op de proef gesteld. Ook heb ik meer geleerd over Adobe XD. Van prototypes tot components.
Wat ging goed volgens jou?	De designs uitwerken in Marvel en Adobe XD.
Wat kon beter volgens jou?	De samenwerking met het team.
Wat kun je volgend project meenemen uit de ervaring van dit project?	<ul style="list-style-type: none"> • Proberen om taken meer weg te geven. • Beter omgaan met mijn team.
Waar ben je trots op?	<ul style="list-style-type: none"> • op de uitwerking van het HiFi design.
Waar ben je dit project het meest in gegroeid?	Teambuilding.

Teamlid 2 (@ Laura)

Vraag	Antwoord (beantwoord de vragen in deze kolom)
Wat heb je geleerd? Wat zijn jouw belangrijkste leerpunten?	Ik heb meerdere dingen geleerd tijdens dit project. Een hiervan is beter XD snappen en nieuwe dingen in XD leren.

	<p>iets anders wat ik erg belangrijk vond is het beter leren van samenwerken met het groepje. Elkaars creativiteit waarderen en iedereen genoeg vertrouwen is lastig om te doen.</p>
<p>Wat ging goed volgens jou?</p>	<p>Het maken van het eindproduct zelf. De layout is heel mooi, duidelijk en geschikt voor de doelgroep geworden. Het testen ging ook goed waardoor we goede en veel feedback hebben gekregen die we allemaal verwerkt hebben.</p>
<p>Wat kon beter volgens jou?</p>	<p>Het samenwerken in het groepje. Het vertrouwen in elkaar was soms erg ver te vinden door slechte ervaringen. Dit zou dus beter kunnen. Ook het praten met elkaar als er iets mis is. Doordat het vertrouwen laag was, hadden sommige mensen minder taken dan anderen.</p>
<p>Wat kun je volgend project meenemen uit de ervaring van dit project?</p>	<p>Hoe Adobe XD werkt en het beter overleggen met teamleden. Takenverdeling beter maken en proberen om meer te vertrouwen op je teamleden en niet alles op jezelf te nemen.</p>
<p>Waar ben je trots op?</p>	<p>Op het eindproduct zelf. Het eindproduct is gemaakt door hard werk en is heel goed, duidelijk en mooi geworden. Het is werk om trots op te zijn.</p>
<p>Waar ben je dit project het meest in gegroeid?</p>	<p>Het doordenken van knoppen en schermen en wat er zou gebeuren als je hierop klikt en wat de gebruiker verwacht wat er gebeurt, bijvoorbeeld</p>

bij de tutorial toen de gebruiker dacht dat je op het icoontje moest klikken i.p.v. de volgende knop.

Teamlid 3 (@ Christiaan)

Vraag	Antwoord (beantwoord de vragen in deze kolom)
Wat heb je geleerd? Wat zijn jouw belangrijkste leerpunten?	<p>Mijn belangrijkste leerpunten is dat ik meer taken op mij moet nemen ookal worden de taken niet aan je gegeven. Daarnaast heb ik veel geleerd in Adobe XD zowel als Adobe Illustrator omdat ik daar het meest in heb gewerkt.</p> <p>Ik heb ook geleerd hoe je een productbiografie beter moet bijhouden.</p>
Wat ging goed volgens jou?	Als we eenmaal in de flow zaten van het werken dan vond ik het wel goed gaan. Het ging misschien lastig op het begin maar we kwamen er samen doorheen.
Wat kon beter volgens jou?	De samenwerking binnen het project ging oke, maar de samenwerking buiten het project ging wat minder. Daar zou ik mezelf in willen verbeteren.
Wat kun je volgend project meenemen uit de ervaring van dit project?	Het meeste initiatief tonen van het team zodat ik meer kan gaan doen.
Waar ben je trots op?	Dat we het uiteindelijk als een team het hebben kunnen afsluiten.

Waar ben je dit project het meest in gegroeid?	Communicatie en de Adobe programma's.
--	---------------------------------------

Teamlid 4 (@ Ouassim)

Vraag	Antwoord (beantwoord de vragen in deze kolom)
Wat heb je geleerd? Wat zijn jouw belangrijkste leerpunten?	Dat het testen van je applicatie een hele grote rol heeft op het eindproduct. Verder heb ik ook veel dingen geleerd over in xd die ik eerder niet kon doen.
Wat ging goed volgens jou?	Wat ik goed vond gaan was dat wij als groepje altijd hielden aan de meetings en op tijd waren. Verder vond ik ook goed dat iedereen zijn eigen ideeën kon terug zien in het product
Wat kon beter volgens jou?	Samenwerking met de team kon wel beter.
Wat kun je volgend project meenemen uit de ervaring van dit project?	Dat als je goed samen werkt, iets heel moois kan neerzetten
Waar ben je trots op?	Ik ben trots op ons eindresultaat. Het ziet er heel goed uit
Waar ben je dit project het meest in gegroeid?	In het werken in XD, samenwerking en communicatie

15 Team onderdeel - Evaluatie teamsamenwerking

Taken

	Welke taak was meer werk dan gedacht?	Welke taak was lastiger dan gedacht?
Teamlid 1 - (@ Dante)	De design responsive maken.	Werken met components in XD
Teamlid 2- (@ Laura)	Het storyboard maken.	Het storyboard maken en leren hoe componenten werken.
Teamlid 3 - (@ Christiaan)	Presentaties maken	De presentatie maken in XD
Teamlid 4 - (@ Ouassim)	De flow maken	Goede woorden vinden voor de productbiografie

Feedback

	Tip	Top
Teamlid 1 - (@ Dante)	Beter omgaan met team.	Werk netjes af.
Teamlid 2- (@ Laura)	Beter omgaan met team en meer taken overlaten aan anderen	Werk netjes en goed gedaan, communicatie
Teamlid 3 - (@ Christiaan)	Initiatief tonen	Communicatie
Teamlid 4 - (@ Ouassim)	Eerder beginnen met taken	Werk is af

Totaalscore deze week

	Totaalscore	Extra ruimte voor opmerkingen
Teamlid 1 - (@ Dante)	8	...
Teamlid 2- (@ Laura)	8	Deze week is beter gegaan dan de vorige weken, dus een hoger cijfer is goed.
Teamlid 3 - (@ Christiaan)	7	-
Teamlid 4 - (@ Ouassim)	7	...
