



Project Plan

Efficiënter verkoopproces

30-08-2022
Versie 1.0
Britt Zegveld

Versie

Versie	Datum	Auteur(s)	Wijzigingen	Status
1.0	30-08-2022	Britt Zegveld	/	Eerste versie
2.0	04-04	Britt Zegveld	Nieuw focuspunt	Herziene versie

Verspreiding

Versie	Datum	Aan
1.0	20-09-2022	Upload op Canvas en Portfolio.
2.0	4-4-2023	Upload op Portfolio.

Inhoudsopgave

1.	Projectopdracht.....	4
1.1	Bedrijf en opdracht	4
1.2	Doel van het project.....	4
1.3	Specificaties en eisen	5
1.4	Strategie	5
1.5	Onderzoeksvragen	5
1.5.1	Hoofdvraag	Fout! Bladwijzer niet gedefinieerd.
1.5.2	Deelvragen en methodes	6
1.6	Eindproducten.....	7
2.	Projectorganisatie	8
2.1	Stakeholders en teamleden	8
2.2	Communicatie.....	8
3.	Activiteiten en tijdplan	9
3.1	Opdeling en aanpak van het project.....	9
3.2	Tijdplan	9
4.	Testaanpak en Configuratiemanagement	10
4.1	Testaanpak/strategie	10
4.2	Testomgeving en benodigdheden	10
4.3	Versiebeheer	10
5.	Financiën en Risico's	11
5.1	Kostenbudget.....	11
5.2	Risico's en uitwijkactiviteiten	11

1. Projectopdracht

1.1 Bedrijf en opdracht

Embedded Fitness is een middelgroot bedrijf gevestigd in Helmond dat door middel van innovatieve technologie bewegen leuk wil maken. Embedded Fitness heeft zich gespecialiseerd op het gebied van interactief en serious gaming en gelooft dan ook in toepassing van innovatieve beweging en multimedia. Embedded Fitness wil de samenleving meer te laten bewegen door spellen met interactieve technologie te ontwikkelen, ook wel exergames genoemd. Door de exergames kunnen conditie, uithoudingsvermogen, concentratie, evenwicht en hand-oogcoördinatie worden verbeterd. Het doel van Embedded Fitness is dan ook om door middel van deze exergames de jongere en oudere generatie "bewegend" te laten leren en bewegen leuk te maken. De missie van Embedded Fitness is dan ook om te laten zien dat bewegen leuk kan zijn en vooral de doelgroepen die weinig bewegen te stimuleren om te bewegen met gebruik van innovatieve technologieën.

Embedded Fitness levert steeds meer (smart)producten uit, waaronder de [SmartClips](#) en [SmartBike](#). Er komen steeds meer orders binnen en daardoor wordt het steeds moeilijker om die efficiënt te verwerken. Momenteel verloopt het aankoopproces namelijk via mail of telefoon, en gebeurt het verwerkingsproces handmatig. Er wordt dus erg veel heen en weer gebeld en gemaïld tussen Embedded Fitness en de klanten om orders te kunnen plaatsen en verwerken. Daarna moeten de orders in het garantiesysteem gezet worden en vervolgens moeten ze worden ingepakt en verzonden. Dit houdt het personeel steeds lange tijd van hun andere taken af. Embedded Fitness wil daarom het verkoopproces efficiënter maken.

1.2 Doel van het project

<<Beschrijf hier het doel van het project. Denk aan:

Waarom moet dit project gerealiseerd worden? (Dit kan je opdrachtgever aangeven)

Hoe ziet de gewenste situatie eruit?

Welke voordelen biedt het project?

Welke mogelijkheden (capabilities, facilities) biedt het product of het projectresultaat? >>

Een efficiënter verkoopproces geeft de medewerkers van Embedded Fitness namelijk meer tijd om zich met hun eigen taken bezig te houden.

Daarnaast wordt de ervaring van de koper verbeterd, omdat het makkelijker wordt om producten te kopen. Een klant moet alleen maar de order hoeven te plaatsen en te wachten op hun bestelling. De klant moet daarnaast informatie kunnen krijgen over de producten (initieel willen ze de SmartClips en SmartBike

The screenshot displays the Apple website product page for the iPhone 13 256GB Zwart. The main image shows the phone from the back and front. Below the main image are smaller images of accessories like the wireless charger, screen protector, and EarPods. The right sidebar contains options for color (Zwart), storage capacity (128 GB, 256 GB, 512 GB), and bundle options (Wireless charger, Screen protector, EarPods). The price is listed as 1.029,-. There are also promotional banners for 'Nog maar 1 op voorraad, bestel snel' and 'Gratis 3 maanden Apple TV+ L.w.v. 14,97'.

verkopen). Dit moet voor alle doelgroepen op maat kunnen worden aangegeven, bijvoorbeeld zoals dat er op CoolBlue uitziet.

Daarnaast moet het Embedded Fitness minder werk gaan kosten om orders aan te nemen en te verwerken. Ze moeten in een keer alle benodigde informatie binnen krijgen en dat dan meteen kunnen verwerken. De medewerkers van Embedded Fitness houden daardoor meer tijd over voor hun eigenlijke taken.

1.3 Specificaties en eisen

Tot het project behoort:	Tot het project behoort niet:
1 Een design prototype in Figma	1 Een volledig werkend technisch prototype
2 Onderzoek naar de gebruikerservaringen van zowel klant als medewerker	2 Welke doelgroepen Embedded Fitness heeft.

Voor deze opdracht hoeft alleen een design prototype en eventueel een begin aan de front-end gemaakt te worden. De backend is al door een voorgaande stagiair gemaakt. Aangezien het begin al met React.js gemaakt is en ik al ervaring heb met React.js, ga ik daarmee verder. Aan het einde lever ik een design prototype en eventueel het begin van een technisch prototype op. Nog niet alles hoeft dus functioneel te zijn. Het ontwikkelen van een goed ontwerp is hier het belangrijkste. Het design prototype gaat ook getest worden op Usability en User Experience.

1.4 Strategie

Ik wil graag meegaan in de workflow van Embedded Fitness. Daarom ga ik, net als zij, gebruik maken van de scrum-methode. Ik heb hier zelf al vaak mee gewerkt tijdens schoolprojecten en vind dit een prettige methode om mee te werken.

Daarnaast ga ik gebruik maken van de CMD-methodes uit het DOT-framework. In de volgende paragraaf leg ik uit welke methodes ik gebruik en welke vragen ik daarmee kan beantwoorden.

1.5 Onderzoeksvragen

<< Beschrijf welke onderzoeksvragen je in ieder geval wil gaan beantwoorden. Beschrijf per onderzoeksvraag hoe je wil gaan aanpakken: welke onderzoeksstrategieën (veld, bieb, etc.) ga je hiervoor toepassen, en welke methoden horen daarbij. Bedenk dat je tijdens je gehele afstuderen onderzoekend aan het werk bent, en dat je vragen dus over je hele afstudeertraject gaan. Bedenk dat je tijdens je stage/afstuderen nog tegen meer onderzoeksvragen zult aanlopen die je op dat moment ook weer met bepaling van strategieën en methodes aanpakt. Merk op dat het kan gebeuren dat je onderzoeksvragen tijdens je stage/afstuderen veranderen of je aanpak nog wijzigt. >>

Ik ga onderzoeken hoe ik het verkopen van de producten van Embedded Fitness efficiënter kan maken. Ik ga hiervoor een doelgroep onderzoek doen, omdat de producten verschillende doelgroepen hebben. Daarnaast ga ik onderzoeken hoe ik door middel van een goed design de gebruikerservaring van zowel de klanten als de werknemers kan verbeteren. De oplossing moet namelijk aansluiten op alle producten en alle doelgroepen. Het design moet dit ook reflecteren. Dit ga ik vervolgens testen op Usability en User Experience.

1.5.1 Design challenge

Ontwerp een oplossing om de complexere producten van Embedded Fitness te verkopen in een webshop waardoor mogelijke klanten niet afgeschrikt worden door de prijs zodat het makkelijker wordt voor mogelijke klanten om producten te bestellen.

1.5.2 Deelvragen en methodes

Hieronder beschrijf ik de deelvragen die ik ga onderzoeken en de onderzoeksmethoden die ik daarvoor ga gebruiken. De methoden uit het DOT-framework zijn vet gedrukt.

Hoelang duurt het verkoopproces nu en welke bottlenecks zitten hierin?

- Expert interview (Library) en/of Diary study (Field)
- Usability testing i.c.m. Thinking out loud en Online analytics (Lab)
- Customer journey (Stepping stones)

Welke functies en/of methodes zijn relevant om het bestelproces te kunnen verbeteren?

- Benchmark creation (Bieb)
- Comparison chart (stepping stones)
- Interview en/of Survey (Field)

Wie zijn de doelgroepen en welke producten van Embedded Fitness zijn relevant voor hen?

- Literature study (Bieb)
- Interview en/of Survey (Field)

Welke functies en/of methodes passen het beste bij de complexe (en simpele) producten van Embedded Fitness?

- Morphological chart (Workshop)
- Card sorting (Field)

Hoe kunnen de functies en/of methodes het beste samengevat worden in één ontwerp?

- Morphological chart (Workshop)
- Wizard of Oz (Lab) i.c.m. Prototyping (Workshop)
- Usability testing i.c.m. Thinking out loud en Online analytics (Lab)
- Heuristic evaluation (Showroom)

Hoe kan de prijs het beste weergegeven worden bij complexe producten?

- Literature study (Bieb)
- Interview en/of Survey (Field)

Heeft mijn oplossing het bestellen van complexe producten versnelt??

- Usability testing i.c.m. Thinking out loud en Online analytics (Lab)
- Customer journey (Stepping stones)
- (Product) quality review (Showroom)

1.6 Eindproducten

Aan de hand van onderzoek wordt een design prototype opgeleverd. Dit simuleert een werkende oplossing. De oplossing moet getest zijn met (potentiële) gebruikers, dus zowel met (potentiële) klanten als met werknemers.

Tenslotte wordt er een advies document opgesteld waarin ik aangeef wat er nog moet gebeuren en wat Embedded Fitness kan doen om het prototype verder te ontwikkelen en het design te realiseren.

De op te leveren eindproducten zijn:

- Relevante onderzoeksdocumenten
- Testrapport
- Clickable highfidelity prototype
- Een begin van een technisch prototype (bijvoorbeeld proof of concept, optioneel)
- Adviesdocument

2. Projectorganisatie

2.1 Stakeholders en teamleden

Naam	Afk.	Rol/taken	Beschikbaarheid
<i>Koen Schilders</i>	<i>Koen</i>	<i>Stagebegeleider, afstudeerbegeleider</i>	<i>Elke werkdag aanwezig op kantoor en bereikbaar via Whatsapp en Discord.</i>
<i>Carla Scholten</i>	<i>Carla / eigenaar</i>	<i>Eigenaar Embedded Fitness, opdrachtgever</i>	<i>Elke werkdag aanwezig op kantoor (behalve bij externe vergaderingen). Altijd bereikbaar via e-mail.</i>
<i>Development team</i>	<i>Embedded Fitness</i>	<i>ICT-professionals</i>	<i>Afwisselend aanwezig op kantoor. Altijd bereikbaar via Discord.</i>
<i>Joris Ariëns</i>	<i>Joris</i>	<i>1e assessor, stagedocent, afstudeerdocent</i>	<i>Op maandag, dinsdagmiddag, woensdag- en donderdagochtend en vrijdag via telefoon en op Fontys TQ in Eindhoven. Altijd bereikbaar via Teams en e-mail.</i>
<i>Ferry Wonders</i>	<i>Ferry</i>	<i>2e assessor</i>	<i>Niet beschikbaar voor feedback, alleen voor beoordelingen.</i>
<i>Constanze Thomassen</i>	<i>Constanze</i>	<i>Stagecoördinator FHICT</i>	<i>Altijd bereikbaar via Teams en e-mail. Op werkdagen telefonisch bereikbaar.</i>
<i>Carla Hendricks</i>	<i>Studiecoach</i>	<i>Studiecoach via Student+</i>	<i>Altijd bereikbaar via Teams, e-mail, Whatsapp en tijdens coaching momenten.</i>

2.2 Communicatie

Er zijn elke dag developers aanwezig aan wie ik vragen kan stellen. Ik mag eventueel ook deels van uit thuis werken als ik wil. Dan kan ik iedereen bereiken via de Embedded Fitness Discord.

Daarnaast ga ik met mijn stagebegeleider meerdere vaste feedback momenten vaststellen. Ik zou dan minimaal wekelijks feedback momenten hebben. Ook gaan we zorgen voor een rustige werkomgeving en voldoende structuur.

Verder wil ik ook wekelijkse vaste feedback momenten vaststellen met mijn eerste assessor en heb ik om de week een gesprek met mijn studiecoach bij Student Plus. Ik me daarnaast aangemeld om weer mee te doen met de wekelijkse stage intervisie van Student Plus.

Tenslotte wil ik aan het einde van elke sprint een gesprek met alle stakeholders (dus Carla, Koen en eventueel Joris).

3. Activiteiten en tijdplan

3.1 Opdeling en aanpak van het project

Ik ga elke week op vrijdag aan mijn portfolio werken. Daarnaast heb ik de stageopdracht in verdeeld in sprints van 2 weken. Alle taken die hierbij horen, staan in een [scrumboard](#). Elke vrijdag houd ik met Koen een retrospectieve.

Fase 1: Project Plan

Fase 2: Analyseren en schetsen

Fase 3: Ontwerpen en testen

Fase 4: Ontwikkelen en testen

Fase 5: Afronden portfolio en nazorg

Fase 6: Oplevering en examenweken

3.2 Tijdplan

Dit is een kort overzicht van het tijdplan. Bekijk de [uitgebreide versie](#) op mijn portfolio.

Fasering	Effort	Start	Gereed
1 Voorbereiding	1 sprint	05-09-2022	18-09-2022
<i>1^e bedrijfsbezoek</i>	<i>Week 4 (21-09-2022)</i>		
2 Analyseren huidige situatie	1 sprint	19-09-2022	02-10-2022
3 Analyse oplossing	2,5 sprint	03-10-2022	06-11-2022
4 Ontwerpen en testen	3,5 sprint	07-11-2022	25-12-2022
5 Afronden portfolio en nazorg	1,5 sprints	19-12-2022	10-01-2023
<i>Deadline portfolio</i>	<i>10-01-2023</i>		
6 Oplevering en examenweken	2 sprint	11-01-2023	03-02-2023
<i>2^e bedrijfsbezoek</i>	<i>Week 18 (16 t/m 22-01-2023)</i>		

In de onderstaande vakanties werk ik gewoon door, met uitzondering van 26 december. Dit omdat mijn stagebedrijf tijdens de vakanties gewoon open is, behalve op 26 december. Daarnaast ga ik die tijd hard nodig hebben om het project succesvol af te ronden.

- Herfstvakantie van 22 oktober t/m 30 oktober
- Kerstvakantie van 24 december 2022 t/m 8 januari 2023

4. Testaanpak en Configuratiemanagement

4.1 Testaanpak/strategie

<<Hoe wordt het testen vormgegeven. Wat is de aanpak? En waarom? Neem eventuele aanpak rondom (Code) reviews hierin ook op>>

Eerst ga ik door middel van A/B testen vaststellen welke oplossingen het geschiktst zijn voor welke doelgroep. Daarmee kan ik vaststellen of er 1 oplossing moet komen of een combinatie van oplossingen en wat dan de beste opties zijn.

Daarna ga ik een Usability test uitvoeren met de medewerkers van Embedded Fitness en als dat kan ook met enkele klanten. Hiermee kan ik de gebruikerservaring van zowel de klanten als de werknemers testen. Dit geeft me een beter beeld wat er verbeterd moet worden. Daarnaast kan ik meten of het verkoopproces met mijn oplossing versneld is.

4.2 Testomgeving en benodigheden

<<Beschrijf hoe de testomgeving er uit ziet. Een plaatje geeft over het algemeen het beste overzicht.>>

<<Beschrijf welke producten in de testomgeving opgenomen zijn, Dit kunnen producten zijn die het project oplevert maar ook externe producten die noodzakelijk zijn om de testaanpak uit te voeren (bijv. computers).>>

Ik ga de A/B test uitvoeren door aan klanten uit elke doelgroep twee of drie oplossingen voor te leggen. Hiermee wil ik onderzoeken welke oplossing zij het prettigste vinden om te gebruiken bij de aanschaf van Embedded Fitness producten.

Ik ga de Usability test uitvoeren door middel van een designprototype gemaakt in Figma. Deze ga ik koppelen aan een gebruikerstest in Useberry of Maze. Beide platformen maken gebruik van online analytics, die me veel nieuwe inzichten kunnen geven. Tijdens het testen vraag ik de testpersonen om hardop na te denken.

4.3 Versiebeheer

<<Beschrijf hoe wordt het archief wordt ingericht. Je kunt hier gebruik maken van een schema. Beschrijf ook welke baselines en releases je voorziet.>>

Ik ga GitHub gebruiken als CI/CD omgeving. Dit is erg handig omdat de backend al bestaat. Ik kan dus via de GitHub van Embedded Fitness alles binnenhalen. Ik kan dit dan koppelen aan de frontend die ik eventueel ga bouwen. Het programmeren zelf ga ik doen in Visual Studio Code. Deze koppel ik aan Sourcetree om commits te maken naar de GitHub van Embedded Fitness.

Daarnaast schrijf ik alle documentatie in Microsoft Word. Word heeft een geïntegreerd systeem voor versiebeheer. Ik ga ook Figma, Maze en Useberry gebruiken. Deze programma's hebben ook versiebeheer, hoewel zeer beperkt. Ik ga Mouseflow gebruiken om de huidige gebruikerservaring te meten. Ik heb nog geen ervaring met Mouseflow en ik kan niet vinden of versiebeheer daar mogelijk is.

Tenslotte ga ik aan het einde van elke sprint een nieuwe iteratie opleveren. Aan het einde kunnen dan alle versies achter elkaar gezet worden voor een overzicht van mijn voortgang.

5. Financiën en Risico's

5.1 Kostenbudget

Er is geen specifiek budget nodig of vastgesteld. Alle software is gratis of wordt beschikbaar besteld door het stagebedrijf behalve een Adobe licentie. Hier worden goedkopere of gratis alternatieven gezocht. Als er toch budget nodig mocht zijn dan kan daarover gepraat worden met Carla. Het is echter wel de bedoeling dat er weinig tot geen kosten zijn.

5.2 Risico's en uitwijkactiviteiten

Risico	Activiteiten ter voorkoming opgenomen in plan	Uitwijkactiviteiten
1 Projectplan wordt afgekeurd.	Op tijd om feedback vragen.	In gesprek gaan over de mogelijkheden.
2 De opdracht zou te complex kunnen worden.	Goede afbakening maken van de scope van het project en een ruime planning aanhouden.	De opdracht minder complex maken. Bijvoorbeeld minder belangrijke functies weglaten in overleg met Embedded Fitness.
3 Het is mogelijk dat een personeelslid voor sales aannemen alle genoemde problemen kan oplossen.	Ik heb gevraagd naar de bottlenecks in het verkoopproces, om daar goed op in te kunnen spelen.	Nieuw personeel betekent meer kosten en ze lopen waarschijnlijk tegen dezelfde bottlenecks aan.
4 Stagebegeleider is tijdens zijn vakantie verminderd beschikbaar voor begeleiding.	Er zijn genoeg andere medewerkers bij wie ik terecht kan voor vragen. Bij de eigenaresse kan ik ook terecht.	Met de stagebegeleider in gesprek gaan over wie zijn taken overneemt. Indien nodig de stagedocent inschakelen.
5 Stagedocent onvoldoende beschikbaar.	Een wekelijks feedbackmoment inplannen.	Met de afstudeerbegeleider in gesprek gaan. Indien nodig de stagecoördinator inschakelen.
6 Er kan een nieuwe Coronagolf komen.	Mijn kantoor opruimen, zodat ik thuis altijd een prettige werkplek beschikbaar heb.	In geval van Corona kan ik mijn stage vanuit thuis. Contact verloopt dan via Discord.