

Briefing class 1:

Fontys OVP



Safa, Jasmin, Sumaya
Groep 5

Opdracht Easter egg (Sumaya)



Introductie

In de eerste opdracht moesten jullie een onlinebrandingsstrategie ontwikkelen om de awareness voor de OVP-studie te vergroten. Deze keer moeten jullie ervoor zorgen dat mensen terugkeren en langer blijven op de website die gericht is op OVP-studenten. De doelgroep blijft hetzelfde als bij de vorige opdracht. Dus je mag uiteraard gebruikmaken van het onderzoek uit de vorige opdracht, graag zelfs.

Huidige website:

<https://www.fontys.nl/Professionals-en-werkgevers/Opleidingen-en-cursussen/ICT-Onderwijs-voor-Professionals.htm>

Om ervoor te zorgen dat bezoekers langer op de website blijven en vaker terugkomen moeten de volgende punten in acht worden genomen:

- *Inhoud van de website moet aansluiten bij de verwachtingen en behoeftes van de doelgroep.*
- *Gebruiksvriendelijke website: zorg ervoor dat de website makkelijk in gebruik is (efficiënt en effectief werkt).*
- *Easter Egg: je moet een Easter Egg integreren in de website die je ontwikkelt. Dit Easter Egg moet aantrekkelijk zijn voor de doelgroep.*

In het geval dat je al een interactief mediaproduct hebt ontwikkeld dan mag je hier mogelijk mee verder gaan. Dit moet dan wel goedgekeurd zijn door zowel de opdrachtgever als de docenten.

Assignment details:

- Gebruik de kennis die je hebt over de doelgroep uit de vorige opdracht.
- Ontwerp en ontwikkel prototypes, dit moet een iteratief proces zijn.
- Test de prototypes bij de doelgroep.
- Bouw het eindproduct in HTML, CSS en JavaScript. Als je hiervoor een andere ontwikkelstack wilt gebruiken, bespreek dit dan altijd met je docenten.
- Voor het Easter Egg: Denk na over interessante manieren om het Easter Egg te activeren, probeer creatief en innovatief te zijn.

Werkwijze (Jasmin):

Onderzoek en analyse:

We gaan beginnen met het doornemen van het onderzoek dat we eerder hebben uitgevoerd om een dieper inzicht te krijgen in wat de doelgroep verwacht en nodig heeft. Ook nemen we de huidige website onder de loep om te begrijpen wat er al goed werkt en wat verbeterd kan worden.

Content die aansluit bij de doelgroep:

We zorgen ervoor dat de inhoud van de website precies is afgestemd op wat de doelgroep interesseert. Misschien betekent dit dat we ervaringsverhalen van huidige OVP-studenten toevoegen of informatie op een meer interactieve en boeiende manier presenteren.

Gebruiksvriendelijkheid van de website:

Het is onze taak om de website zo gebruiksvriendelijk mogelijk te maken. We implementeren een duidelijke navigatiestructuur, voegen een zoekfunctie toe en zorgen ervoor dat belangrijke informatie gemakkelijk te vinden is. Ook werken we aan het verbeteren van de laadsnelheid voor een vlotte gebruikerservaring.

Prototyping en testen:

We gaan aan de slag met het ontwerpen en ontwikkelen van prototypes op basis van de inzichten die we hebben verzameld. Vervolgens testen we deze prototypes bij de doelgroep om feedback te verzamelen over de gebruiksvriendelijkheid en effectiviteit ervan.

Easter Egg integreren:

Het bedenken van een creatieve Easter Egg is onze volgende uitdaging. We willen iets maken dat de aandacht trekt en de interesse van de doelgroep wekt. Misschien is het een verborgen spelletje of een interactief element dat alleen te vinden is door goed te zoeken op de website.

Bouw het eindproduct:

Zodra de prototypes zijn getest en geoptimaliseerd, gaan we aan de slag met het bouwen van het uiteindelijke product in HTML, CSS en JavaScript. We zorgen ervoor dat de website responsive is, zodat deze goed werkt op verschillende apparaten.

Feedback en iteratie:

Na de lancering van de website verzamelen we feedback van gebruikers en blijven we itereren om de gebruikerservaring continu te verbeteren.

Op deze manier werken we stap voor stap naar een website die perfect aansluit bij de behoeften van de doelgroep en ervoor zorgt dat bezoekers terug blijven komen.

Planning (Jasmin):

Week 1 (10 mei - 17 mei):

Vrijdag (10 mei):

- Teamoverleg om de taken te verdelen en een plan van aanpak op te stellen.
- Begin met het herzien van het onderzoek en het analyseren van de huidige website.

Maandag (13 mei) - Dinsdag (14 mei):

- Voortzetting van de analyse van het onderzoek en de website.
- Individuele Figma-ontwerpen maken en gereed maken voor testen.
- Start met het ontwikkelen van ideeën voor de nieuwe website en het Easter Egg.

Donderdag (16 mei) - Vrijdag (17 mei):

- Begin met het opstellen van de inhoud voor de website in VS Code.
- Ontwerpen van de prototypes in HTML/CSS en eventueel beginnen met JavaScript-functionaliteiten toe te voegen.
- Bespreek de voortgang tijdens een tussentijds teamoverleg.

Week 2 (20 mei - 23 mei):

Maandag (20 mei) - Dinsdag (21 mei):

- Voltooiing van de inhoud voor de website in VS Code.
- Afronden van het ontwerp van de prototypes.
- Start met het ontwikkelen van de website functionaliteiten en het Easter Egg in VS Code.

Woensdag (22 mei) - Donderdag (23 mei):

- Voortgangscntrole: testen van de functionaliteiten en het Easter Egg in verschillende browsers.
- Eventuele aanpassingen aanbrengen aan de website en het Easter Egg op basis van testresultaten.
- Begin met het testen van de prototypes bij de doelgroep.

Vrijdag (24 mei):

- Laatste fase van ontwikkeling en testen van de website en het Easter Egg in VS Code.
- Eventuele laatste aanpassingen aanbrengen op basis van feedback van de doelgroep.
- Zorg ervoor dat alles klaar is voor de deadline van 23 mei.

Door deze planning te volgen, kunnen we ervoor zorgen dat elk teamlid zich op zijn taken kan concentreren en dat het project op tijd wordt afgerond.

Taakverdeling (iedereen)

Sumaya: layout van de site coderen, de header en de nav.

Jasmine: easter egg maken, footer, animaties, nav

Safa: inhoud van de site

