

Promise formulier

Emerging Media 2010

project 7 & 8

“Begin maar eens met het eindproduct...”

Naam	Team	Datum	Begeleidend docent
Dennis van 't Veer	Team 5	23-04-2010	Sarah van Hecken
			Promise doorlopen: Voldoende / niet voldoende

Promise

Ons team “**Team 5**” zal voor **week 10: 23 april** voor de opdracht “**oude en nieuwe media**” het volgende opleveren: “**een prototype van een interactieve applicatie**”.

Dit houdt in: dat de **technische aspecten** zowel als **de visuele onderzocht** hebben en verwerken in een **ontwerpdokument**. Inclusief een **gebruiksscenario**.

We verdelen dit op deze wijze in ons team:

[Teamlid 1] Tommie maakt een prototype met Dennis en richt zich op het interactieve onderdeel. (15 uur)

[Teamlid 2] Boyd zorgt voor de ondersteuning van Pascal en documentatie. Hij is zorgt voor het visueel ontwerp van de applicatie. (11 uur)

[Teamlid 3] Pascal maakt een marketingdocument waarin hij zich richt op de doelgroep. (12 uur)

[Teamlid 4] Dennis maakt een prototype met Tommie en richt zich op het technische onderdeel. (15 uur)

Neem het ingevulde formulier altijd mee naar de projectles en het PinBack moment.

Toelichting op het promise formulier:

Datum Hier vul de de datum in van het eerstvolgende PinBack moment.

Opdracht + opdrachtgever De opdracht bepaal je in samenspraak met de opdrachtgever en is het uitgangspunt van het project.

Middelen zijn manieren om je oplossing of eindproduct te ontwerpen, zoals een gebruikerstest, (paper) prototyping, interviews, schetsen, brononderzoek, moodboard, rapport, fieldresearch, deskresearch, wireframes, use cases, etc. Middelen zet je in tijdens de 'experiment, test, build'- fase om te testen en/of je middel voor te leggen aan een doelgroep.

Product is een geheel of gedeelte van een oplossing of eindproduct, zoals bijvoorbeeld prototype, code, visual design, interactiondesign, content etc. Tijdens elk PinBack moment lever je een samengesteld product op waarover je uitspraken kunt doen.

Individuele promise is de afspraak wie welk middel en productonderdeel voor zijn rekening neemt in elke iteratie en hoeveel uren het teamlid daarvoor nodig denkt te hebben.