

# 1. Beschrijf / schets het probleem

Beschrijf je opdrachtgever, investeerder, belangenvereniging:

- Eigenaar club Ruis
  - jonge business eigenaar
  - Media gedreven
  - ook eigenaar van een development bedrijf

Beschrijf je gebruiker / doelgroep:

- bezoekers club Ruis
  - 18 t/m 24 jaar
  - Haarlemmers / omgeving Haarlem
  -

Beschrijf of schets het probleem / de behoeften voor zover je dit nu begrijpt (in je eigen woorden, probeer niet meer dan drie zinnen te gebruiken).

- Bezoekers van club Ruis een grotere experience aanbieden, en hiermee meer (brand) loyalty op te bouwen
- Middles gamification kortingen aanbieden / verkrijgen binnen de app.
- 

\* gebruikers input laten geven voor nog meer loyalty



### 3. De context: stakeholder analyse

Stakeholder naam & korte beschrijving	Welke behoeftes hebben zij die je zeker weet?	Welke behoeftes vermoed je dat ze hebben?
Gebruiker: bezoeker ruis		<ul style="list-style-type: none"><li>• Scoren van punten (coins)</li><li>• krijgen van korting / deals</li><li>• club agenda kunnen zien</li><li>• status verdienen</li></ul>
Opdrachtgever: eigenaar Ruis	<ul style="list-style-type: none"><li>• Brand loyalty</li><li>• Meer traffic</li><li>• Data <del>om</del> over bezoekers</li><li>• weekend product</li></ul>	
* opdracht gever: Haaslem jazz	<ul style="list-style-type: none"><li>• Herbruikbaar en themable concept</li></ul>	

## 4. De context: ontwikkelingen / trends (kansen & bedreigingen)

Brainstorm ontwikkelingen en trends. Gebruik de onderstaande prompts om op ideeën te komen.

Bedrijf / commercieel

- traffic

- 

Sociaal maatschappelijk

Fysiek

- groot project

Technologisch

- React Native
- Redux

- notification

- native app

- KI

Economisch

- Meer inkomsten

- Kosten gaan omhoog

Politiek

Milieu

Ethisch

- Data mining

## 5. Impact - wat zijn de mogelijke ongewenste consequenties?

Pitch je project voor de ethische commissie en noteer alle mogelijke bezwaren:

- inloggen facebook
- scannen van persoons code
- Rijen om binnen te komen
- transparantie in Data tracking

## 6. Design challenge.

Op basis van alles wat je op de vorige pagina's hebt bedacht, schrijf je jouw design challenge. Formuleer meerdere design challenges, vanuit verschillende perspectieven, het perspectief van de opdrachtgever, het perspectief van de gebruiker en jouw perspectief als ontwerper. Overleg met je afstudeerbegeleider wat het beste is.

Hoe kan <beschrijving oplossing> voor <opdrachtgever / gebruiker> helpen om / zorgen voor <doel te bereiken> zonder dat / waarbij <uitdaging voor jou als ontwerper>

- een loyalty app club reis meer traffic te genereren
- een loyalty app een gebruiker achievements te behalen Het de club experience belemert

# 7. Product visie

7a. Wat zou een goede oplossing zijn als je kijkt naar de behoeftes van alle stakeholders?

7b. Welke beperkingen gelden er voor je oplossing?

7c. Welke kansen moeten onderdeel zijn van je oplossing?

7d. Welke doelen moet je bereiken?

Schrijf hier je product visie: