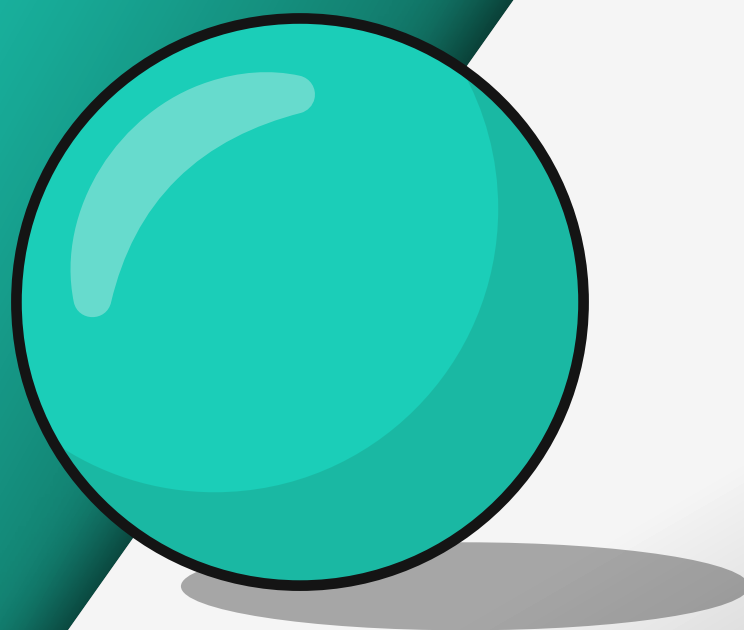


PROJECTPLAN  
SOCIAL SPHERE



Dit is het projectplan document voor het project **'Social Sphere'**. Dit document dient als de fundering voor het gehele project. Hierin worden de algemene info omtrent het project beschreven. Wat is de aanleiding, probleemstelling en doel? Hoe wordt het onderzoek gehouden? Welke afspraken zijn er gemaakt met de stakeholders? Het document sluit af met een uitgebreide planning van het project.

**Groepsleden**

Megin van Herk  
Berend Joosen  
Tim van Lierop  
Tirstan Oostdijk  
Daan Timmermans  
Robbie Muit

**Stakeholder**

Fenna Dam

**Coach**

Stan van Oers



Social Sphere  
Projectplan

Semester 6 / 7  
Advanced Media

<b>01</b>	<b>projectopdracht</b>	<b>01</b>
<b>02</b>	<b>Onderzoeksmethodiek</b>	<b>15</b>
<b>03</b>	<b>Planning en communicatie</b>	<b>19</b>



1.0

1.1	Projectomschrijving	02
1.2	Vooronderzoek	05
1.3	Hoofd- en deelvragen	11
1.4	Scope	12
1.5	Deliverables	13
1.6	Groepsleden	14

1.0

Onderdeel

Projectopdracht



1.1

Projectopdracht  
Projectomschrijving - De assignment

Voor het groepsproject is het de bedoeling om verder aan de slag te gaan met het project 'Social Sphere'. Het betreft het onderzoeken, ontwerpen en ontwikkelen van de het huidige concept van de social sphere, zodoende een prototype te leveren die jeugdwerkers educatie biedt over de online wereld van de jeugd en ze opleidt tot de **social worker 2.0**.



## Projectopdracht Projectomschrijving - Context

De Eindhovense bedrijf **Garage2020** werkt nauw samen met gemeente Eindhoven. Vanuit de gemeente is er de opdracht gegeven om met een innovatie te komen die jeugdwerkers helpt te begeleiden met de snel veranderende online wereld waarin een groot gedeelte van de jeugd zich in bevind.

Volgens onderzoek gericht door Garage2020 spendeert de Nederlandse jeugd gemiddeld 6 tot 7 uur per dag online. Jeugdwerk is hier niet op voorbereid. Het vakgebied probeert een grotere digitale voetafdruk te krijgen, maar buiten digitale activiteiten om (jeugdcentrums bieden game-evenementen en editing workshops aan, maar wel fysiek) niet veel succes.

Het probleem is dat onlineactiviteiten en online methodes om jeugdwerkers in contact te laten komen met de jeugd nog steeds vrijwel onbestaand zijn.

Momenteel is het huidige concept voor dit probleem de 'social sphere'. Dit is een platform waarop jeugdwerkers aan de hand van gamification elementen kunnen leren hoe zij social mediakanalen kunnen inzetten om de online Eindhovense jeugd te benaderen en te helpen / informeren omtrent problematiek in de online wereld.

Het huidige concept is momenteel een geteste Figma design van het concept. Stakeholder Fenna Dam heeft opnieuw met Fontys een samenwerking aangegaan om dit project door te zetten naar de volgende fase.



## Projectopdracht Projectomschrijving - Stakeholder

De stakeholder van dit groepsproject is het bedrijf Garage2020 (**01**). Het bedrijf is gevestigd in Eindhoven, in het microlab gebouw van Strijp-S. Het bedrijf houdt zich voornamelijk bezig met het ontwerpen van innovaties voor concrete problemen die kinderen, jongeren, ouders en hun omgeving ervaren. Met deze innovaties streeft het bedrijf om bestaande oplossingen van jeugdhulp te vervangen of verbeteren.

Dit wordt gedaan in samenwerking met experts binnen het vakgebied en met de persoon voor wie de innovatie bedoeld is, zodoende dat het perspectief centraal staat. Garage2020 gelooft in een samenleving waarin kinderen, jongeren, ouders en hun omgeving op een kansrijke manier samen kunnen opgroeien.

**01 (Missie - Garage2020, 2023)**



## Projectopdracht Vooronderzoek

Om een beter beeld te krijgen van de huidige status van dit project is er een korte vooronderzoek gehouden. Tijdens deze vooronderzoek is het volgende bestudeerd:

- 01** De documenten van de voorgaande groep
- 02** Een brainstorm-sessie over potentiële concepten
- 03** Ontwikkeling van een persona om een helder beeld te krijgen van jeugdwerkers.



## Projectopdracht Vooronderzoek - Documenten voorgaande groep

Als eerst is er gestart met het bestuderen van de documenten van de voorgaande groep. Zij hebben het semester ervoor gewerkt aan de ontwikkeling van de social sphere. De bedoeling achter deze onderzoek was om het concept beter te begrijpen en een **probleemstelling** uit te vormen.

Wat voor onderzoek is gedaan? Hoe is dit getest? Waar liggen de verbeterpunten? Deze gegevens zijn genoteerd en zo werd het onder andere duidelijk welke ideeën worden meegomen tijdens dit project en welke onderzoeken nog een keer herhaald worden voor extra informatie.

Hierdoor werd het voor de groep duidelijk aan welk probleem wordt gewerkt, namelijk:

*Er is een disconnect tussen jeugdwerkers en de jeugd online. Hierdoor wordt het problematiek wat online speelt moeilijk bespreekbaar. Waar op het internet speelt zich dit af? Wat is de huidige internetcultuur? Momenteel zijn er geen oplossingen, maar de social sphere kan hier een verandering in brengen.*

Nu het voorgaande onderzoek van het project duidelijker in beeld is, werd er vanuit school de tip gegeven om het concept van de 'social sphere' compleet los te laten, en juist met iets heel anders komen.

Ieder lid van het project groep heeft in een korte tijd een nieuw concept voor de social sphere bedacht en besproken met de groep. Dit helpt met het verkrijgen van inspiratie. De ideeën vanuit de **brainstorm-sessie** zijn als volgt:

#### 01 Mix van kindertelefoon

Dit idee betreft het inzetten van de social sphere als een vergelijkbare kindertelefoon. Hierop zouden de jeugd anoniem met jeugdwerkers kunnen communiceren over online problematiek. Dit om de contactdrempel te verlagen.

#### 02 Interactieve video

Dit idee betreft het inzetten van interactieve videos. Jeugdwerkers zouden bepaalde cases omtrent online problematiek te zien krijgen die ze moeten oplossen door actief mee te doen met de video. Dit idee is geïnspireerd door het bedrijf **POYWE** ([link](#))

#### 03 VR-simulatie

Dit idee betreft het inzetten van Virtual Reality voor het simuleren van cases die jeugdwerkers kunnen 'spelen' om te oefenen. Een voorbeeld-case kan het weergeven van cyberbullying berichten zijn wat de jeugdwerker in de schoenen van een jongeren zet.

#### 04 Brand campagne

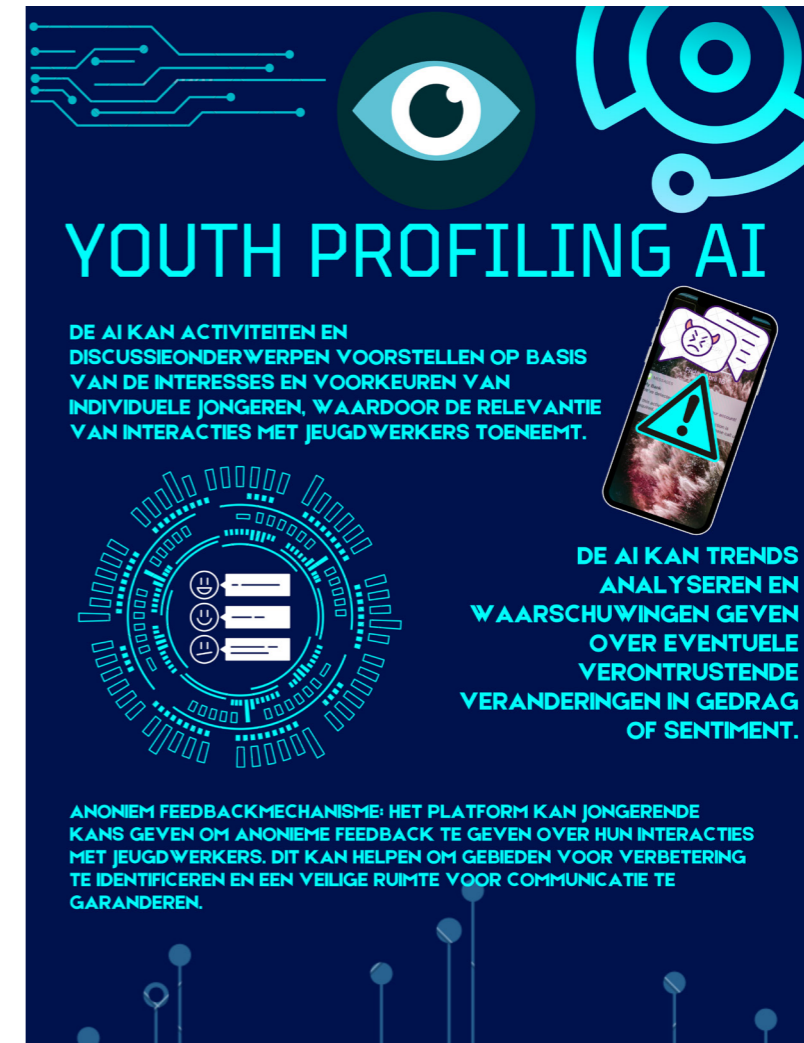
Dit idee betreft het inzetten van social media om bepaalde jeugdwerkers in de 'spotlight' te zetten. Deze brand campagne zal ervoor moeten zorgen dat de jeugdwerker een influencer-positie bemachtigd, zodoende de jeugd eerder geneigd is om contact te zoeken.

#### 05 Youth Profiling AI

Dit idee betreft het inzetten van AI om bepaalde online problematiek / trends te tracker en daar vroegtijdig op in te spelen. Zie de poster op pagina 8 voor meer informatie.

#### 06 PWA zoals Canvas

Dit idee betreft het inzetten van Progressie Web Pages, zoals een Canvas om jeugdwerkers modules aan te bieden betreffende het leren omgaan met social media en online problematiek. De focus ligt niet op gamification, maar juist op onderlinge interactie en stimulu.



Afbeelding 1.2.1 Poster 'Youth Profiling AI' brainstorm idee

## Projectopdracht Vooronderzoek - Persona

Als laatst is er een kleinschalige onderzoek gedaan na het beroep van jeugdwerkers. Aan de hand van online bronnen is er onderzocht wat deze baan inhoudt en welke functies er allemaal zijn binnen jeugdwerk. Het is namelijk belangrijk om de doelgroep in kaart te brengen in de eerste fase van het project. Dit is vervolgens vertaald naar een persona. Zie de persona op pagina 10 voor meer informatie.





## PERSONA JEUGDWERKER

### JEUGDWERKER

**CONTACT**

- +123-456-7890
- Catharineplein 21, Eindhoven
- JeugdwerkeDynamo.com

**EDUCATION**

**2014**  
**Borcelle University**  
Bachelor of big brain

**2018**  
**Fradel and Spies Academy**  
smort

**WERKZAAMHEDEN**

- Planningen maken
- Invulling vrijetijdsbesteding
- Opbouw toekomst perspectief
- Voorkomen van problemen
- Vertrouwingspersoon
- Aanpak sociale problemen
- Positieve feedback



gemiddeld brengt een kind 6 - 7  
uur per dag online door



1 op de 10 kinderen komt in contact  
met jeugdwerken

**ALGEMENE INFO**

Een jeugdwerker is een persoon wat zich bezighoudt met de begeleiding en ontwikkeling van jongeren. Het vakgebied richt zich voornamelijk op de leeftijdsgroep van 10 - 25 jaar. Met een vraaggerichte aanpak stellen jeugdwerkers zich op als rolmodel, waarbij er aandacht wordt besteed aan het stimuleren van talent en helpen bij het volwassen worden. Jeugdwerkers werken samen met overheidsinstanties, experts en betrokkene (familie) met de begeleiding.

**BEHOEFTES**

heeft behoefte aan training en ondersteuning om haar kennis en vaardigheden op het gebied van sociale media te ontwikkelen. Ze wil leren hoe ze sociale media kan gebruiken om jongeren te bereiken, te ondersteunen en te beschermen.

- Sociale media te gebruiken om jongeren te bereiken en te engageren
- Jongeren te helpen om veilig te zijn online
- Jongeren te ondersteunen bij het ontwikkelen van hun digitale vaardigheden

**OPLOSSING**

- Volg een online cursus of workshop over sociale media
- Sluit zich aan bij een online community voor jeugdwerkers
- Experimenteer met verschillende sociale mediaplatforms
- Praat met jongeren over hun ervaringen met sociale media

Afbeelding 1.2.2 Persona jeugdwerkers

### Projectopdracht Hoofd- en deelvragen

Met het vooronderzoek in gedachten is er aan de slag gegaan met het opstellen van hoofd- en deelvragen. Deze zijn als volgt:

#### Hoofdvraag

Hoe kan de social sphere jeugdwerkers helpen om jongeren via social media kanalen te bereiken en te ondersteunen met de heersende online problematiek?

#### Deelvragen

- 01** Wat is de huidige status van online jeugdwerk?
- 02** Hoe kunnen jeugdwerkers door middel van een online educatie platform getraind worden om een connectie te krijgen met jongeren?
- 03** Hoe kan een online educatie platform worden ontwikkeld?
- 04** Wat voor een online problematiek ervaren jongeren en hoe kunnen jeugdwerkers hierbij helpen?
- 05** Op welke manier kunnen jongeren online worden ondersteund en in hoeverre speelt ethiek en privacy een rol?



### Projectopdracht Scope

Het groepsproject duurt **12 weken** en de opdracht is groot van opzet. Met de scope wordt er bepaald welke onderwerpen relevant zijn voor de uiteindelijke oplevering van het project.

Daarnaast is het de bedoeling dat aan het einde van dit project een team van software engineers, geselecteerd door Garage2020 het project overneemt. De tabel hieronder geeft een overzichtelijke weergave van de scope.

Dit project bevat:	Dit project bevat niet:
Projectplan	Management en support
Onderzoeksrapport	Gedeeltelijke backend
Conceptbook	Eindproduct klaar voor gebruiker
Proof Of Concepts	
User tests / testanalyses	
High fidelity prototpe	

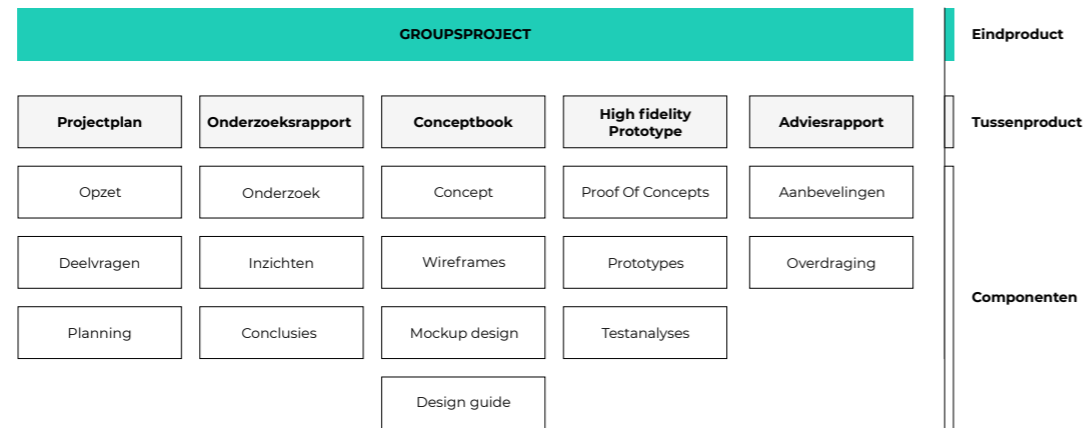
**Tabel 1.4.1** Scope





## Projectopdracht Deliverables

Om een duidelijk overzicht te krijgen wat de deliverables worden voor dit project, is er een **product breakdown structure** (PBS) gemaakt. Dit is een hulpmiddel voor het analyseren, documenteren en communiceren van de resultaten van een project en maakt het deel uit van de product gebaseerde planningstechniek. De PBS ziet er als volgt uit:



**Tabel 1.5.1** Product Breakdown Structure



## Projectopdracht Groepsleden

Aan dit project werken de volgende groepsleden:

Naam	Email	Rol
Megin van Herk	m.vanherk@student.fontys.nl	Scrum master
Beerend Joosen	b.joosen@student.fontys.nl	Notulist
Tim van Lierop	tim.vanlierop@student.fontys.nl	Notulist
Tirstan Oostdijk	t.oostdijk@student.fontys.nl	Projectleider
Daan Timmermans	d.timmermans@student.fontys.nl	Contactpersoon
Robbie Muit	r.muit@student.fontys.nl	Assistent-projectleider

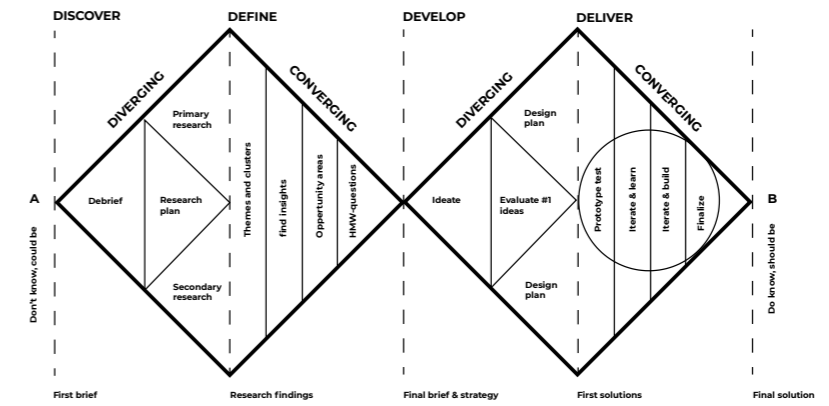
**Tabel 1.6.1** Groepsleden



Onderdeel  
Onderzoeksmethodiek

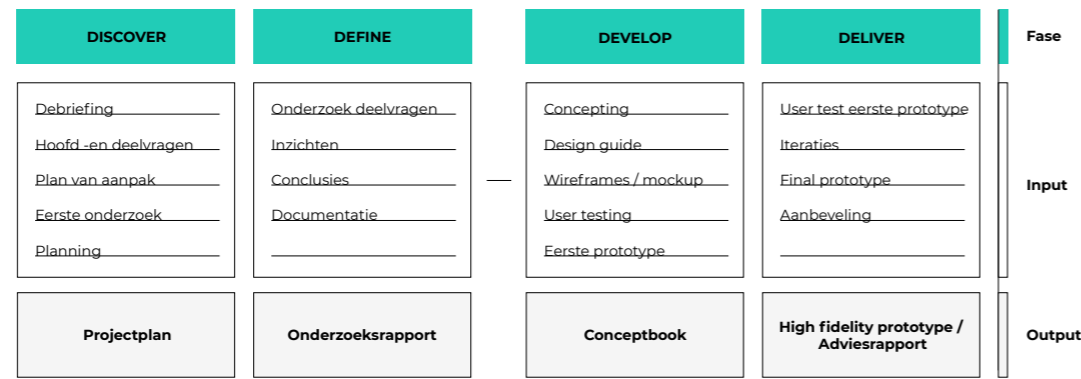
Er is besloten om aan de slag te gaan met de **double diamond design process**, met ondersteuning van de **DOT-Framework**. De double diamond design process helpt met het verkennen van de mogelijkheden binnen de scope (diverging), waarbij er ruimte wordt gemaakt voor iteraties om een helder overzicht te generen per fase van het project (converging).

Hieronder zie je het algemene schema van de tool. Op de pagina hierna staat het model met de bijbehorende invulling ervan beschreven.



Afbeelding 2.1.1 Double Diamond Design Proces model

Het project verloopt in vier **sprints**. Aan de hand van de double diamond design process model is er een grove verdeling gemaakt van iedere sprint. Deze indeling komt redelijk overeen met de Product Breakdown Structure uit paragraaf 1.5 van dit document. De verdeling is als volgt:



Afbeelding 2.1.2 DDDP-model invulling



Onderzoeksmethodiek  
CMD-methods

Naast het kiezen van een onderzoeksmodel is het belangrijk om te bepalen welke **cmd-methodes** worden toegepast voor iedere deelvraag. Dit ziet er als volgt uit:

Deelvraag	CMD-methods	DOT-framework	Uitleg
01	Literature study	Library	Bestaande literatuur onderzoeken om inzichten te genereren op het gebied van online jeugdwerk. Expert interviews biedt meer inzicht over het praktijk.
	Expert interviews	Field	
	Observation	Field	
02	Benchmark creation	Library	Het reviewen van vergelijkbare producten voor het bepalen van content. Hieruit ontstaat een concept wat getest wordt via de 'think aloud' methode.
	Concept	Stepping stones	
	Think aloud	Lab	
03	Literature study	Library	Onderzoeken welke programma's worden ingezet voor de ontwikkeling van het prototype. Hiervoor worden verschillende programma's vergeleken.
	Competitor analysis	Library	
	Proof Of Concepts	Workshop	
04	Focus group	Field	Gezamenlijk met jeugdwerkers in discussie gaan over online problematiek en jeugd.
	Observation	Field	
05	Expert interviews	Field	Het interviewen van jeugdwerkers wat inzichten biedt over online ondersteuning.
	Literature study	Literature study	

Afbeelding 2.2.1 CMD-methode verdeling



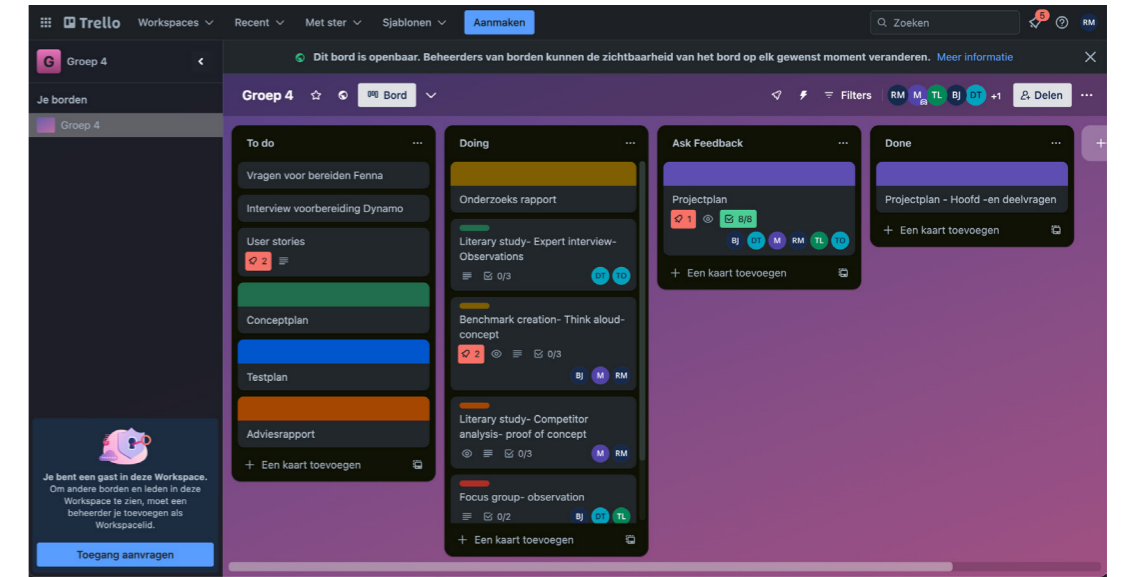
3.1	Management tool	20
3.2	Planning	21
3.3	Communicatie	23

Onderdeel  
Planning en communicatie

Planning en communicatie  
Management tool

Trello is de tool wat wordt gebruikt voor het management van het project. Hiervoor is een scrum master aangesteld binnen de groep die dagelijks het Trelloboard bij houdt. Hiermee wordt duidelijk hoeverre het project momenteel is.

Hieronder een voorbeeld van het Trelloboard wat wordt gebruikt voor dit project.



Abbeelding 3.1.1 Trelloboard

De planning voor dit project ziet er als volgt uit:

sprint 1: 02/10 - 29/10 (week 40 - 43)				
Goal: Projectplan en onderzoeksdocument				
Stakeholder meeting: 06/11				
Taak	Project fase	Deliverable	Wie	Week nr.
1ste stakeholder meeting	Discover	Projectplan	Gezamenlijk	40
Opzet projectplan	Discover	Projectplan	Gezamenlijk	40 / 41
Initial research	Discover	Projectplan	Gezamenlijk	40 /41
Final projectplan	Discover	Projectplan	Gezamenlijk	41
Start onderzoek	Discover	Onderzoeksrapport	Gezamenlijk	41
Herfstvakantie (16/10 - 23/10)				
D1 - Literature study	Discover	Onderzoeksrapport	Daan / Tirstan	41
D1 - Expert interviews	Discover	Onderzoeksrapport	Daan / Tirstan	Nog plannen
D1 - Observation	Discover	Onderzoeksrapport	Daan / Tirstan	Nog plannen
D2 - Benchmark creation	Discover	Onderzoeksrapport	Robbie / Beerend / Megin	41 / 42
D2 - Concept	Discover	Onderzoeksrapport	Robbie / Beerend / Megin	42
D2 - Proof of Concepts	Discover	Onderzoeksrapport	Robbie / Beerend / Megin	42
D3 - Literature study	Discover	Onderzoeksrapport	Robbie / Megin	42
D3 - Competitor analysis	Discover	Onderzoeksrapport	Robbie / Megin	42
D3 - Proof of Concepts	Discover	Onderzoeksrapport	Robbie / Megin	42 / 43
D4 - Focus group	Discover	Onderzoeksrapport	Tim / Beerend / Daan	Nog plannen
D4 - Observation	Discover	Onderzoeksrapport	Tim / Beerend / Daan	Nog plannen
D5 - Expert interview	Discover	Onderzoeksrapport	Tim / Tirstan	Nog plannen
D5 - Literature study	Discover	Onderzoeksrapport	Tim / Tirstan	Nog plannen
Opzet Onderzoeksrapport	Discover	Onderzoeksrapport	Tim / Tirstan	43
Demo voorbereiden	Discover	Onderzoeksrapport	Gezamenlijk	43
sprint 2: 30/10 - 12/11 (week 44 - 45)				
Goal: Final Onderzoeksrapport en concept book				
Stakeholder meeting: Nog plannen in week 46				
2de stakeholder meeting	Define	Onderzoeksrapport	Gezamenlijk	44
Idealisation / user stories	Define	Onderzoeksrapport	Gezamenlijk	44
Final Onderzoeksrapport	Define	Onderzoeksrapport	Gezamenlijk	44
Opzet conceptbook	Define	Conceptbook	Gezamenlijk	44
Conceptualisering ideeën	Define	Conceptbook	Gezamenlijk	44
Opzet testplan concept	Define	Testplan	Nog plannen	44 / 45
Concept testen	Define	Conceptbook	Nog plannen	45
Verwerken testresultaat	Define	Testplan	Nog plannen	45
Demo voorbereiden	Define	Conceptbook	Gezamenlijk	45

21

 Semester 6 / 7  
 Advanced Media

 Social Sphere  
 Projectplan

sprint 3: 13/11 - 10/12 (week 46 - 49)				
Goal: Final conceptbook en eerste prototype				
Stakeholder meeting: Nog plannen in week 50				
Conceptbook uitwerken	Develop	Conceptbook	Nog plannen	46 / 47
Eerste ontwerpen	Develop	High fidelity prototype	Nog plannen	46 / 47
Eerste prototypes	Develop	High fidelity prototype	Nog plannen	46 / 47
Wireframing	Develop	High fidelity prototype	Nog plannen	46
Mockup design	Develop	High fidelity prototype	Nog plannen	46 / 47
Opzet testplan mockup	Develop	High fidelity prototype	Nog plannen	47
Mockup testen	Develop	High fidelity prototype	Nog plannen	47
Verwerken testresultaat	Develop	High fidelity prototype	Nog plannen	48
Start prototype	Develop	High fidelity prototype	Nog plannen	48 / 49
Demo voorbereiden	Develop	High fidelity prototype	Gezamenlijk	49
sprint 4: 11/12 - 19/01 (week 50 - 03)				
Goal: High fidelity prototype en adviesrapport				
Stakeholder meeting: Nog plannen in week 04 (2024)				
Opzet adviesdocument	Deliver	Adviesrapport	Nog plannen	50
Prototype finalisering	Deliver	High fidelity prototype	Nog plannen	50 / 02
Adviesrapport uitwerken	Deliver	Adviesrapport	Nog plannen	51 / 03
Kerstavakantie (25/12 - 08/01)				
Overdragen project	Deliver	Alles	Nog plannen	03
Demo voorbereiden	Deliver	High fidelity prototype	Nog plannen	03
Einde project (19/01)				

22

 Semester 6 / 7  
 Advanced Media

 Social Sphere  
 Projectplan

## Planning en communicatie Communicatie

Als laatst is er besloten hoe er binnen de groep wordt gecommuniceerd. Hiervoor zijn een aantal regels opgesteld.

### **01 Dagopbouw**

Van maandag t/m donderdag wordt er van 9:00 tot 16:00 gewerkt aan dit project. De vrijdag is optioneel voor het portfolio of project.

De dag begint met een standup, waarbij er wordt besproken wat er die dag wordt aangepakt. Aan het einde van de dag bespreekt de groep gezamenlijk de progressie wat is gemaakt en eventuele punten van feedback.

### **02 Teams**

De documenten worden gedeeld via het Teams kanaal van het project. Ook de communicatie tussen de groepsleden gebeurt via deze middel.

### **03 Contactpersoon**

Daan Timmermans van onze groep is de contactpersoon. Hij zorgt voor het mailen naar stakeholders en potentiële interview kandidaten.

## Bronnenlijst

- 01** Missie - Garage2020. (2023, 3 oktober). Garage2020 <https://www.garage2020.nl/missie/>.



