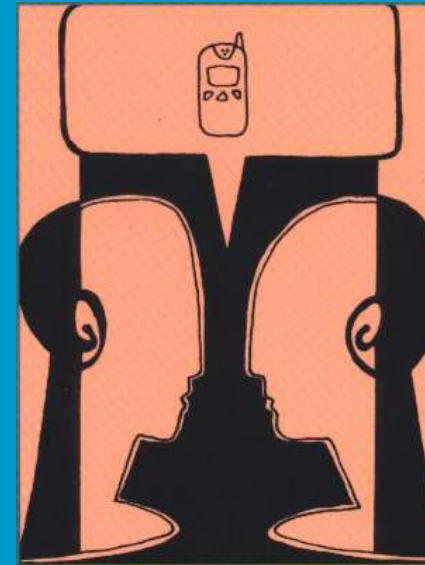
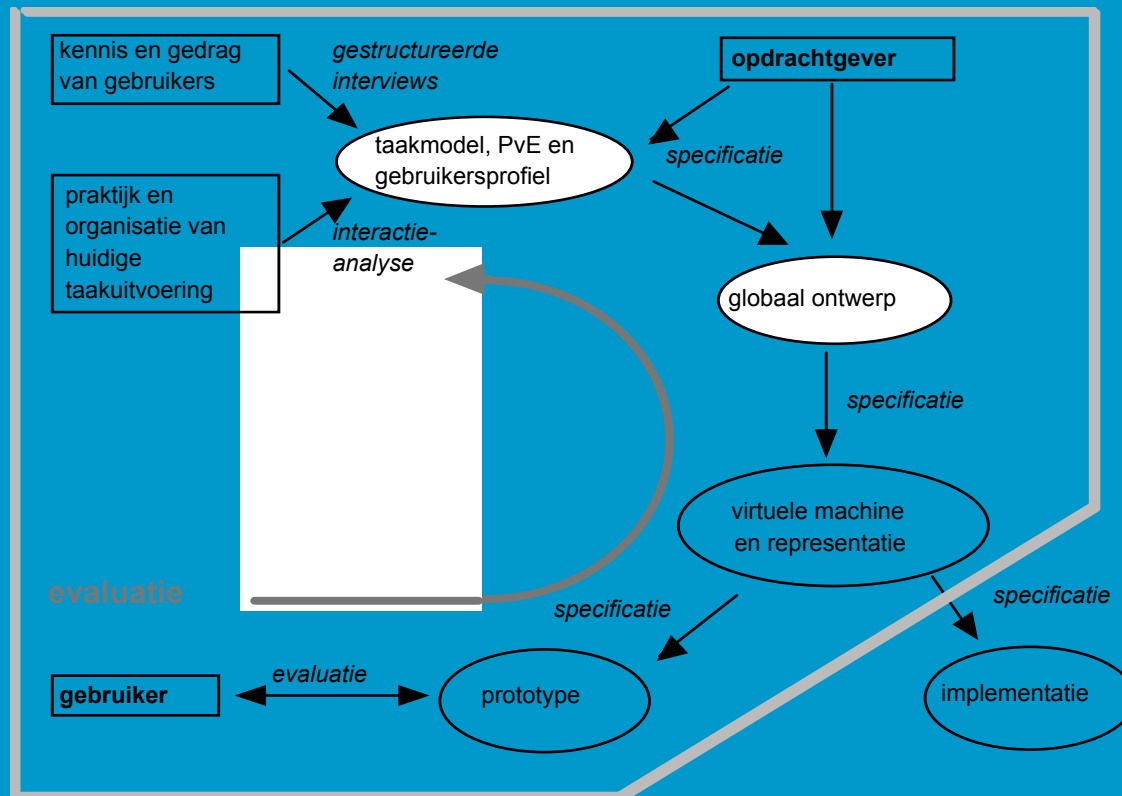


MKT project 1 & Mens-Machine-Interactie

Charles van der Mast



Het ontwerpproces



Casus I

- **Oriëntatie**

- lijst met te interviewen personen [zie video's op BB]
- lijst met plaatsen en tijden voor observaties en video-opnamen [zie diverse video's van situaties in de hotellobby]
- schets van situatie ter plekke
- afspraak met de klant, het IT-bedrijf [zie video op BB]
- eerste indrukken van de omgeving waarin het systeem moet functioneren

- **Probleemstelling-in-één-zin**

- *"ontwerp een interactief systeem waarmee baliemedewerkers vaste gasten snel kunnen laten uitchecken" [voorbeeld]*

Casus II

- **Gebruikersprofiel**
 - **psychologie, kennis & ervaring, werk en taak, fysieke factoren, zie Figuur 2.4**
- **Taakmodel**
 - **zie taakmodel voor de taak “uitchecken” in Figuur 2.3**
 - **zie ook de daarbij genoemde rollen en objecten**
- **Programma van eisen**
 - **geordende lijst van overeengekomen (niet-) functionele eisen, zie paragraaf 2.5.1**