



Projectplan

GROUP 2

NICO KORNUIJT, LOUK KUPPEN, TOM VAN OOIEN, OKAN UZER EN
EVY KNOPS

Document geschiedenis

Versiecontrole

Version	Status	Date	Changes
0.1	draft	25-03-2025	Eerste opzet Projectplan
0.2	draft	28-03-2025	Het verbeteren van de tekst in het projectplan
0.3	draft	31-03-2025	Feedback toepassen aan Projectplan

Contents

Projectplan Optimalisatie Experience Square.....	2
1. Context	2
2. Over de opdrachtgever	2
4. Aanleiding/Probleem.....	2
5. Opdracht.....	3
7. Aanpak	3
7.1 Onderzoeksvraag.....	3
7.2 Methodologie	4
7.3 Kaders en Risico Planning	5
8. Oplevering.....	5
9. Checklist	5

Projectplan Optimalisatie Experience Square

1. Context

De Experience Square van Cardan is een interactieve workshop waarin deelnemers op een praktische wijze ervaren wat het inhoudt om het internet met beperkingen te gebruiken. Het doel is om bewustzijn te creëren over digitale toegankelijkheid binnen organisaties. Gezien de groeiende nadruk op digitale inclusiviteit en de vereisten uit onder andere de Europese Accessibility Act, is het digitaliseren van deze workshop van groot belang.

2. Over de opdrachtgever

- **Cardan**

Cardan is gespecialiseerd in innovatieve concepten en workshops rondom digitale toegankelijkheid. De opdrachtgever wil met de Experience Square organisaties bewust maken van (in)toegankelijkheid en zo kennis overdragen.

Contactpersoon:

- **Brand Manager:** Carolina van Setten
- **Email:** Carolina@cardon.com

Beschikbaar op maandag t/m vrijdag in de ochtend.

- **Doelgroepen/Deelnemers:**

- Nederlandse overheid
- Bedrijven die moeten voldoen aan de Europese Accessibility Act
- Leveranciers

4. Aanleiding/Probleem

De Experience Square is een slimme manier om bewustzijn te creëren, maar mist op dit moment een digitale beleving die de informatie over digitale toegankelijkheid echt versterkt. Daardoor kan de impact op de doelgroep kleiner zijn dan we willen.

Daarnaast is het belangrijk dat de gedigitaliseerde versie van de Experience Square voldoet aan de normen van de Web Content Accessibility Guidelines (WCAG), zoals hoog contrast, ondertiteling bij video's en een goede werking met alleen de TAB-knop.

Doordat de Experience Square nu nog fysiek is, is het moeilijk om mee te nemen en een grote groep mensen te bereiken.

5. Opdracht

Het project heeft als doel de Experience Square te digitaliseren en zodat deze beter bijdraagt aan de bewustwording en kennisoverdracht over digitale toegankelijkheid. Dit houdt onder meer in:

- Het ontwerpen en ontwikkelen van een verbeterde digitale visualisatie, rekening houdend met de geldende toegankelijkheidsrichtlijnen.
- Het opleveren van een gedigitaliseerde webpagina van de Experience Square om te voldoen aan de eisen van Cardan.
- Het testen van de nieuwe versie bij de doelgroep en het verwerken van feedback.

7. Aanpak

7.1 Onderzoeksvraag

Hoofdvraag

Hoe kan de fysieke Experience Square gedigitaliseerd worden zodat het dezelfde impact en ervaring biedt als de fysieke versie, maar dan toegankelijker en effectiever is voor een breder publiek?

Deelvraag

Welke onderdelen van de fysieke Experience Square, zoals oefeningen voor slechthoortheid of beperkte motoriek, kunnen we goed vertalen naar een digitale versie?

Hoe kunnen we testen of deelnemers na het gebruiken van het digitale prototype meer begrijpen over digitale toegankelijkheid?

Wat houden alle soorten beperkingen precies in

Hoe kunnen we de digitale versie interactief en gebruiksvriendelijk maken, zodat deelnemers op een laagdrempelige manier kunnen ervaren hoe het is om het internet met beperkingen te gebruiken?

7.2 Methodologie

- **Fase 1 – Analyse:**
 - Om te bepalen welke onderdelen van de fysieke Experience Square geschikt zijn voor digitalisering (**deelvraag 1**), analyseren we de bestaande oefeningen en verzamelen we feedback van deelnemers en stakeholders.
 - Daarnaast onderzoeken we welke beperkingen er zijn en hoe deze invloed hebben op digitale interactie (**deelvraag 2**), door middel van onderzoek en interviews.
 - Tijdens deze fase identificeren we ook technische en design-gerelateerde knelpunten die een rol spelen bij toegankelijkheid.
- **Fase 2 – Ontwerp en Ontwikkeling:**
 - Op basis van de analyse stellen we een plan op voor de digitale visualisatie. Gericht op interactieve en gebruiksvriendelijke elementen die deelnemers een realistische ervaring bieden. (**Deelvraag 3**).
 - We ontwikkelen een prototype dat voldoet aan de toegankelijkheidsnormen, waarbij verschillende interactiemethoden worden getest, zoals navigatie via toetsenbord en schermlezers.
- **Fase 3 – Testen en Validatie:**
 - Om te controleren of het digitale prototype effectief is in het overbrengen van kennis over digitale toegankelijkheid (**deelvraag 4**), voeren we testsessies uit met representatieve gebruikersgroepen.
 - Deelnemers worden gevraagd naar hun ervaringen en of hun begrip van digitale toegankelijkheid is verbeterd. De feedback wordt geanalyseerd en gebruikt om verdere verbeteringen aan te brengen.
- **Fase 4 – Implementatie:**
 - De digitale Experience Square wordt geïntegreerd en definitief opgeleverd.
 - Het eindresultaat wordt gepresenteerd aan de opdrachtgever en stakeholders, waarbij de impact en effectiviteit van de digitalisering wordt toegelicht.

7.3 Kaders en Risico Planning

- **Kaders:**
 - Het project dient binnen de afgesproken tijd gerealiseerd te worden.
 - Alle digitale componenten moeten voldoen aan de relevante toegankelijkheidsrichtlijnen (bijv. WCAG en Europese normen).
- **Risico's en Mitigatie:**
 - *Onvoldoende feedback van de doelgroep:* tijdig en breed communiceren en meerdere testmomenten inplannen.
 - *Vertraging in oplevering:* regelmatig monitoren van de voortgang en tijdige bijsturing van het projectplan.

8. Oplevering

Het projectresultaat omvat:

- Een digitale versie van de Experience Square.
- Een evaluatierapport met de resultaten van de testfases en de feedback van de deelnemers.
- Uitgebreide documentatie van het ontwikkelings- en testproces, inclusief een overzicht van de toegepaste toegankelijkheidsrichtlijnen.
- Presentatiemateriaal voor de opdrachtgever en stakeholders, waarin de behaalde resultaten en de impact van de digitalisatie worden toegelicht.

9. Checklist

- Analyse van de huidige workshop en identificatie van knelpunten afgerond.
- Ontwikkeling van een concept en prototype voor de digitale versie.
- Integratie van toegankelijkheidsfeatures (high contrast, ondertiteling, keyboard navigatie) gegarandeerd.
- Testplan opgesteld en testfases uitgevoerd met representatieve gebruikersgroepen.
- Feedback verwerkt en eindproduct geoptimaliseerd.
- Uitgebreide documentatie en evaluatierapport samengesteld.
- Eindpresentatie en oplevering voor Cardan gereed.

