
Feedback stakeholders

Dit document bevat de feedback van Claudy en Jerre op onze producten. Door alle feedback van de stakeholders te verzamelen, krijgen we een helder beeld van hun wensen en weten we precies wat we moeten aanpassen voor de volgende feedback ronde.

Claudy eerste feedback (brandguide)

- Gebruik licht pastel in de logo
- Gebruik groen als steunkleur.
- Een handgeschreven lettertype heeft de voorkeur.
- De stijl van de eerste pagina moet doorgetrokken worden.
- Claudy vindt de wolken ook leuk.
- Gebruik crème oranje en donkergroen.
- Toon voorbeelden van de naam met en zonder veeg.
- Vervang roze wolken met andere kleuren wolken.
- Gebruik geen groen als tekstkleur.
- Vermijd te veel verfvegen.
- Houd het rustig en eenvoudig.
- Gebruik geen paars.

Claudy & Pim feedback op content strategie

Pim:

- Kleet het meer aan door middel van iconen in plaats van lappen tekst.
- Maak de tekst een geheel.
- Haal de brush weg uit de design bar en stel de fonts in op 16px.
- Maak het plaatje in eigen stijl, of verwijder het anders.

Claudy:

- Het lettertype is heel tof.
- Het gebruik van groen is ook tof omdat het subtiel is en goed afsteekt.
- Positief over de achtergrond.
- Groene verfspetters zijn heel creatief.
- Zwart-wit foto's zijn leuk, maar niet met een zwarte achtergrond; wellicht een andere kleur zoals beige of groen.
- Zonder streep ziet het er kaal uit.
- Positief over de tijden voor posts.
- Overweeg de planning slides wellicht voor de website navbar te gebruiken.
- Tips voor TikTok.
- Maak een plan om 1000 volgers te bereiken.

- Gebruik het Claudy-logo niet in het zwart op de website.
- Over het algemeen positief.

Jerre feedback over sprint 1 producten McDonalds Campagne

Jerre was over het algemeen positief over onze ideeën en producten, maar had ook enkele suggesties voor verbeteringen:

- Het leek Jerre een goede richting om onze F1 thema te koppelen aan McDelivery/thuisbezorgd. Hij gaf ons als idee om een soort waitinggame te maken waarbij er interactie plaatsvind tussen de consument en de bezorger.
- Het was belangrijk dat we rekening moesten houden met de thema F1, omdat dit niet goed samengaat met de milieuvriendelijke campagne van McDonalds
- Hoewel we van plan waren om in sprint 2 een 2D-racegame te maken, drong Jerre erop aan om een pseudo-3D of zelfs een volledige 3D-game te ontwikkelen, omdat hij vond dat een 2D-game te ouderwets en retro zou zijn.