

# BEGIN DINSDAG

BC 22.1

We hadden met de dobbelsteen de twee apps gebruikt: WhatsApp en Runkeeper. Maar daarvoor hadden we eerst gebrainstormd over verschillende apps die gecombineerd konden worden. **Ik heb een word bestand aangemaakt met alle ideetjes.** Op die manier divergeren we goed en maken we niet een overhaaste keuze.

Nadat we besloten om met Whatsapp en Runkeeper te gaan hadden we een mindmap gemaakt waar we eerst focusten op de functionaliteiten van beide apps en hoe we die konden combineren om tot 1 app te komen. Daarnaast wilden we naast bestaande functies ook nieuwe functies toevoegen die goed passen bij de doelgroep.

Toen we klaar waren met de mindmap was het tijd om te schetsen. We hadden ideetjes gebruikt uit de mindmap en die proberen te schetsen om tot een prototype te komen. De eerste schets is van Ferhan en de 3e schets is van mij. De middelste hebben we samen gemaakt. Daarna hebben we een moodboard gemaakt, Ferhan heeft foto's verzameld en ik heb ze in een moodboard gezet zodat we inspiratie kregen. We hebben dinsdag drie schetsen gemaakt en er twee uitgewerkt in Illustrator.

BC 21.2 - testvragen

We hadden hier twee functies: Een homepage waar je een persoonlijk gesprek met een coach kan beginnen. (geprototyped door mij in Illustrator). Direct doorklikken om een community te starten of te joinen of vrienden te maken waarmee je samen kunt lopen etc. Je kunt ook hun live locatie zien. Om te zien of de prototypes daadwerkelijk werkten hebben we ze getest met peers. We hebben ze gevraagd: Is de app overzichtelijk en duidelijk? Ja zeker, het is heel uitgebreid en het heeft veel functies. Zou je de app gebruiken? Ja, als ik sportief zou zijn zou ik de functie wel gebruiken. Is de community een goede toevoeging? Als je een actieve groep of community hebt is het inderdaad makkelijk om te communiceren. Vind je de app functioneel? Ja, de knoppen en tekst leiden me direct waar ik naartoe wil.

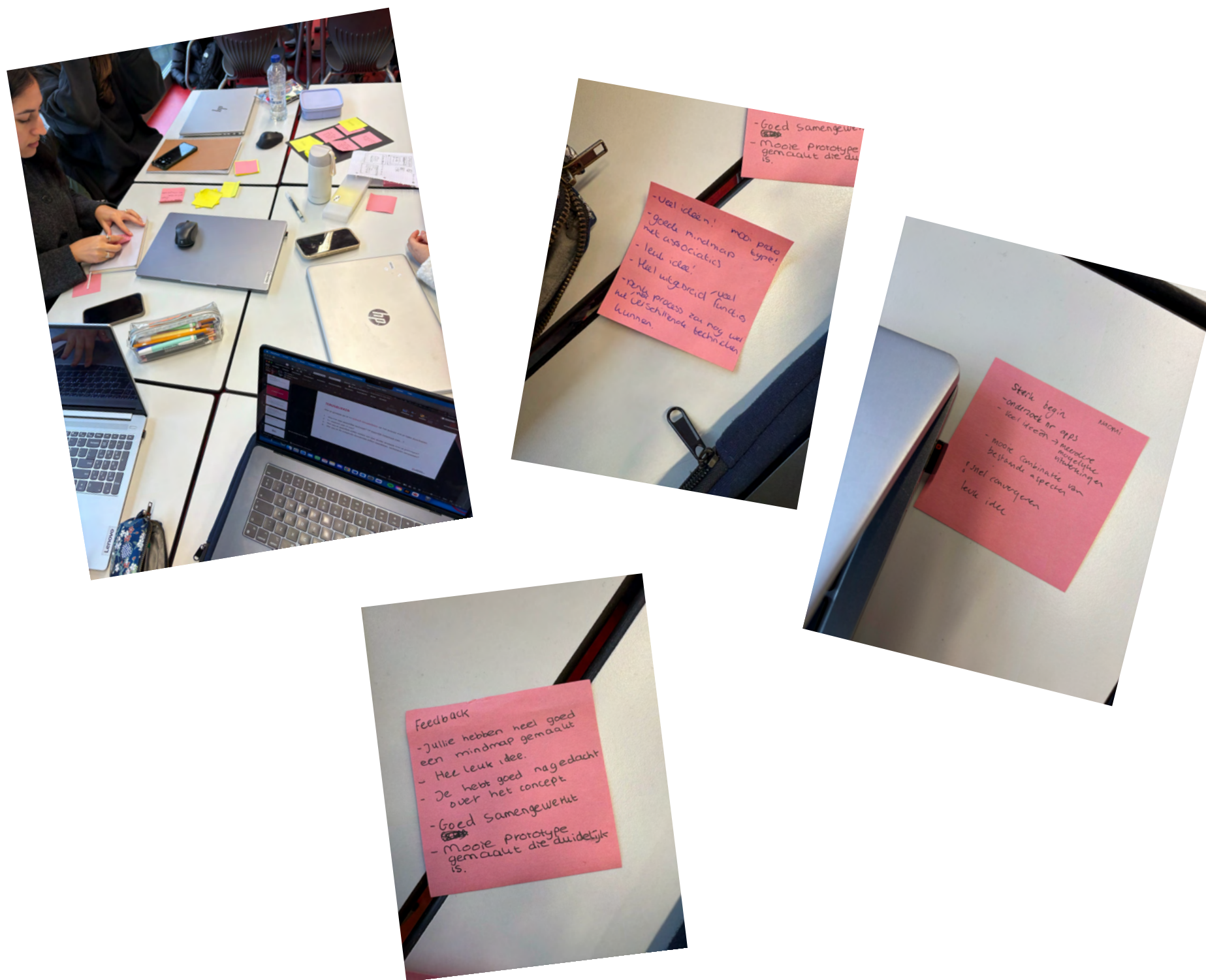
# FEEDBACK DINSDAG

BC 21.2

Eline: Jullie hebben heel goed een mindmap gemaakt, jullie idee is heel leuk. Je hebt goed nagedacht over het concept en goed samengewerkt. Mooie prototype gemaakt die duidelijk is.

Faye: Sterk begin, goed onderzocht naar apps. Jullie hebben veel ideeën met meerdere mogelijke uitwerkingen. Mooie combinatie van bestaande aspecten. Jullie hebben wel snel geconvergeerd.

Naomi: veel ideeën en mooie prototype! Goede mindmap met associaties. Jullie hebben veel uitgebreide functies in de app. Denkproces zou nog wel verschillende technieken kunnen gebruiken.



BC 21.2 evaluatie en inzichten voor volgende keer

Hieruit hebben we meegenomen dat we op de goede weg zitten, maar te snel hebben gewerkt. We konden volgens de peers meer gaan divergeren. Ons denkproces verliep heel vlot. We hebben wel drie technieken gebruikt, maar misschien moesten we meer ons tijd nemen.

Donderdag willen we ons focussen op het formuleren van ontwerp vragen, sinds dat niet duidelijk werd gemaakt in de cursus. Nadat we ontwerp vragen hebben geformuleerd kunnen we weer kijken of we het anders kunnen doen en misschien iets kunnen veranderen. Daarnaast willen we meer divergeren.

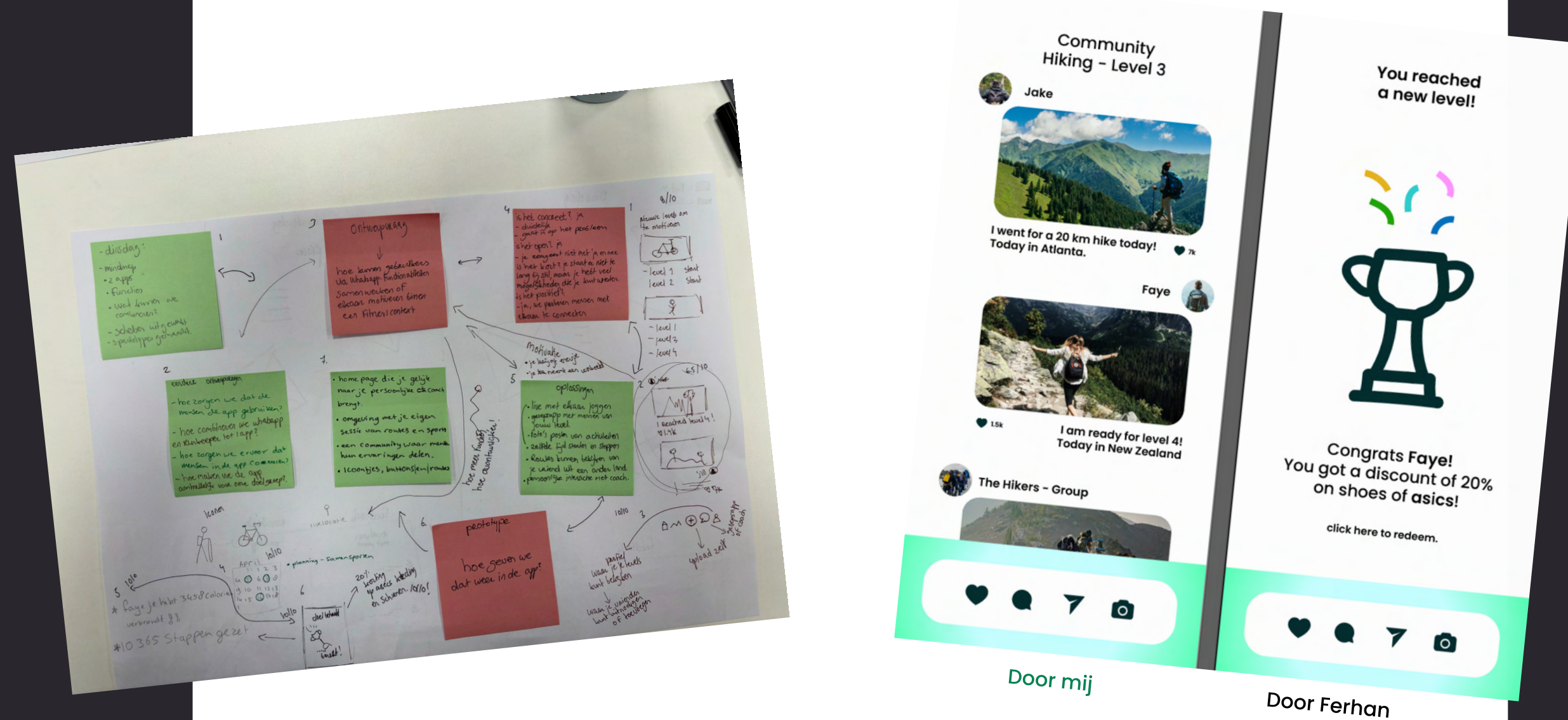
We zien wel aan de hand van de testvragen dat onze prototype naar de goede kant gaat en het functioneel/navigeerbaar genoeg is.

# BEGIN DONDERDAG

BC 22.1 & 2.1.1

Donderdag zijn we direct begonnen met het formuleren van ontwerp vragen sinds we die nog niet hadden. Dit hebben we gedaan met de hand van stickynotes en schetsen op een A3 waar we stap voor stap werken. We hebben eerst een terugblik gehad op dinsdag, die heb ik in het kort opgeschreven en daarna gingen we verder met het formuleren van verschillende ontwerp vragen. Daaruit pakten we ontwerp vraag: Hoe kunnen gebruikers via Whatsapp functionaliteiten samenwerken of elkaar motiveren binnen een fitnesscontext? Ons probleem is namelijk dat we nog niet weten hoe we mensen kunnen stimuleren om te sporten met de hand van een app.

Als volgt hebben we gekeken of onze ontwerp vraag positief, concreet, kort, open is en gingen we verder met nadenken over oplossingen. Nadat we oplossingen hadden geschetst hebben we ze allemaal een schaal van 1 tot 10 gegeven welke motiverend is. De rechter schetsen zijn van mij en de linker schetsen zijn van Ferhan. Daaruit hebben we twee prototypes gemaakt. community die mensen motiveert om ook het zelfde te doen zoals andere mensen. (Op illustrator geprototyped door mij) \* We wilden een beloning geven met korting op asics als je een nieuw level bereikt in de app. (Op illustrator geprototyped door Ferhan).



BC 21.2

We hadden hier twee functies: Een community waar je door heen kunt scrollen en anderom activiteiten kunt zien. Je kunt ook liken of zelf iets posten met je behaalde doel. Als je een bepaald level bereikt krijg je een beloning! Je krijgt dan korting op asics. (Asics is de samenwerking van Runkeeper). We hebben de peers getest: Is de beloning overtuigend? Ja zeker, ik zou dan juist willen sporten als ik direct een beloning krijg. Zou je de app gebruiken? Ja, als ik sportief zou zijn zou ik de functie wel gebruiken. Is de community een goede toevoeging? Als je een actieve groep of community hebt is het inderdaad makkelijk om te communiceren. Vind je de app functioneel? Ja, de knoppen en tekst leiden me direct waar ik naartoe wil.

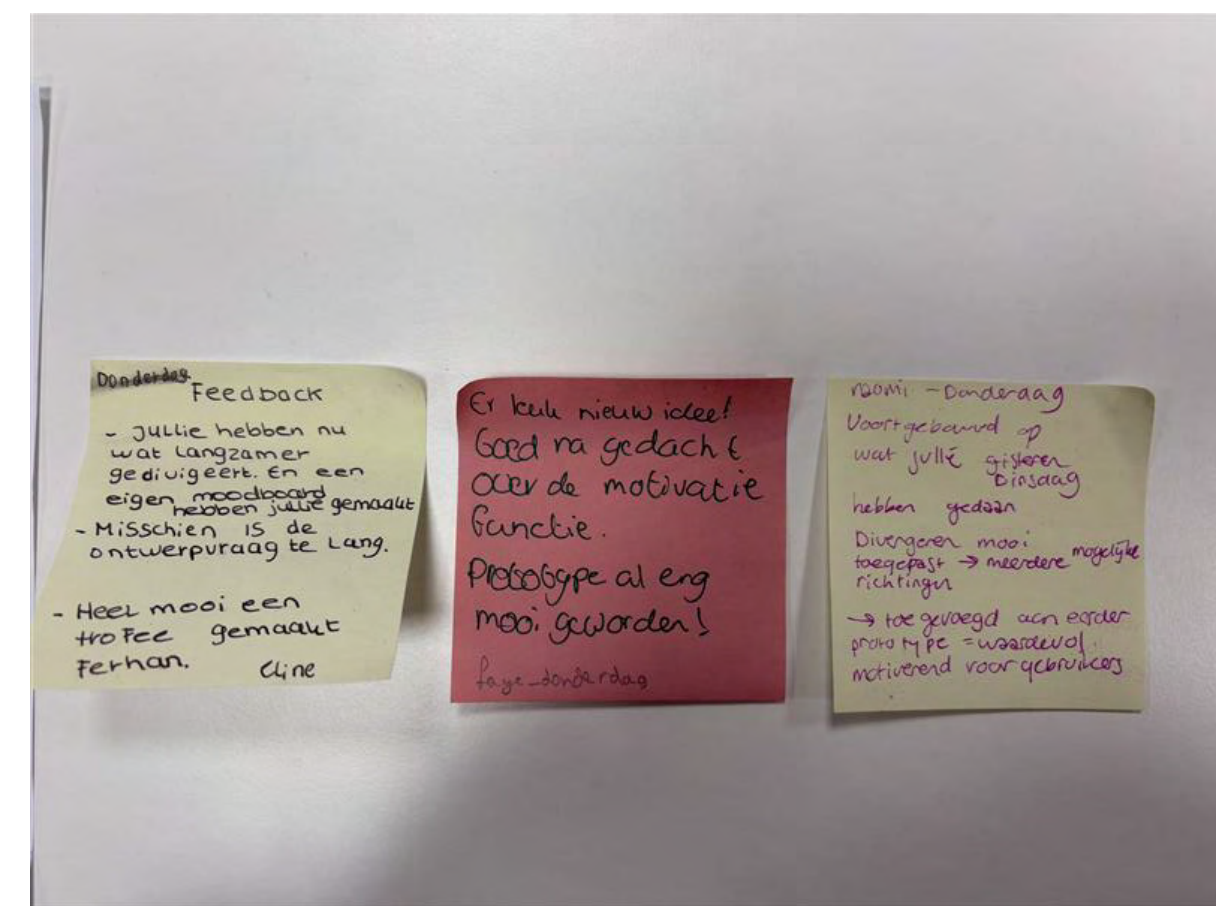
# FEEDBACK DONDERDAG

BC 21.2

Eline: Jullie hebben nu wat langzamer gedivergeerd en een eigen moodboard gemaakt met schetsen. De trofee is heel leuk ontworpen door Ferhan.

Faye: Leuk nieuw idee, goed nagedacht over de motivatie functie. Prototype is al erg mooi geworden!

Naomi: Voortgebouwd op wat jullie dinsdag hebben gedaan. Divergeren mooi toegepast met meerdere mogelijke richtingen. Toegevoegd aan eerdere prototype = waardevol, motiverend prototype.



# VRIJDAG OEFENING

BC 22.1 & 2.1.1

Vrijdag tijdens de leercoach-bijeenkomst hebben we in een miro-board de opdracht gekregen om in een groepje ontwerp vragen te formuleren op basis van de theorie bij een aangereikt probleem. Uit de situatie van de persoon hebben we eruit gehaald dat diegene de relatie met hun klanten intensiever wil maken en een digitaal kanaal wil om effectief en aansprekend over te komen. Ze willen ook een kanaal waar ze alle vragen van klanten kunnen beantwoorden.

Onze ontwerp vraag daarvoor is: Hoe kunnen we een digitaal kanaal ontwerpen dat de klanten ondersteunt bij het verzorgen van hun huisdieren?

