**Naam Concept 1: Water reminder**

|  |  |
| --- | --- |
|  | Beschrijving:  De app brekend hoeveel je water nodig hebt, als je de benodigde hoeveelheid water drinkt 5 dagen achter elkaar dan krijg je punten met deze punten kun je mooie en unieke dingetjes kopen om je profiel mooi en uniek te maken |
| Trend:  NFT’s |
| Moeilijkheden:  Een aap maken die op alle telefoons werk dus op Android en Apple |
|  | Usability:  Effective, Efficiency, Engaging, Error tolerant, Easy to learn  Deze app is makkelijk te gebruiken en zorgt dat je gezond blijft en genoeg water drinkt, want als je niet genoeg water drinkt dan heb je geen energie. |
| User Experience:  Useful, Reliable, Usable, Convenient, Pleasurable, Meaningfull |
| Gamification:  Doel / Beloning / Intrinsieke motivatie: Competent, Autonomie, Relatie  Als je benodigde hoeveelheid water drinkt krijg je punten |

**Naam Concept 2: Hydration calculator**

|  |  |
| --- | --- |
|  | Beschrijving:    Deze app brekend hoeveel water je moet drinken, hoeveel water je moet drinken is ook afhankelijk van je beweging en is het warm of koud. |
| Trend:  Cloud gaming |
| Moeilijkheden:  App of een spel. |
|  | Usability:  Effective, Efficiency, Engaging, Error tolerant, Easy to learn  De app is heel makkelijk te gebruiken je moet alleen een paar vragen te beantwoorden met ja of nee |
| User Experience:  Useful, Reliable, Usable, Convenient, Pleasurable, Meaningfull  Je weet niet precies hoeveel water je moet drinken o.a. in de heel koude/warme dagen, maar je moet geen zorgen want de app berekend het voor jou. |
| Gamification:  Doel / Beloning / Intrinsieke motivatie: Competent, Autonomie, Relatie  Je moet de app elke dagen openen en gebruiken als je dat doet dan mag je elke zeven dagen en spel spellen in de app. |

**Naam Concept 3: Water buttle flip game.**

|  |  |
| --- | --- |
|  | Beschrijving:  Het is een mobiel spel. |
| Trend:  Vr gaming |
| Moeilijkheden:  Vr game |
|  | Usability:  Effective, Efficiency, Engaging, Error tolerant, Easy to learn  Heel mooie spelt e spellen in je vrije tijd. |
| User Experience:  Useful, Reliable, Usable, Convenient, Pleasurable, Meaningfull  Tijdens het spellen zie je overal water dan heb je het gevoel dat je water wilt drinken. |
| Gamification:  Doel / Beloning / Intrinsieke motivatie: Competent, Autonomie, Relatie  Hoe je meer water buttles flipt hoe je meer punten verdient met deze punten` kun je unieke foto’s kopen in het spel |