

Hobby Helper

“Your free time, made simple”

Charlotte Billiet

Grafische en Digitale Media -
New Media Development

AFSPROSOL
2025

Introductie



Hobby Helper is een digitale applicatie die gebruikers helpt om op een laagdrempelige manier nieuwe hobby's te ontdekken. De app werkt met een eenvoudig systeem waarbij gebruikers aangeven hoeveel tijd ze hebben, waar ze zich bevinden (binnen of buiten), en wat hun voorkeuren zijn. Op basis daarvan doet de app drie persoonlijke suggesties voor activiteiten, gekoppeld aan echte locaties zoals yogastudio's, knutsellessen of gratis evenementen. Het doel? Mensen op een speelse en ontspannen manier helpen om hun vrije tijd bewust en plezierig te besteden — zonder prestatiedruk.

De toenemende maatschappelijke nadruk op productiviteit heeft geleid tot een aanzienlijke verschuiving in hoe mensen omgaan met hun vrije tijd. In plaats van een periode van rust en persoonlijke verrijking, wordt vrije tijd vaak gezien als een verlengstuk van werk, onderhevig aan optimalisatie en doelgerichtheid. Als gevolg daarvan ervaren veel jonge volwassenen een vorm van 'leisure fatigue', waarbij vrije tijd wordt ingevuld met passieve activiteiten, zoals overmatig gebruik van sociale media of het herhaaldelijk consumeren van dezelfde media, in plaats van het ondernemen van betekenisvolle en volvoering gevende activiteiten.

Dit project onderzoekt de psychologische en maatschappelijke factoren die bijdragen aan dit fenomeen, met specifieke aandacht voor jongvolwassenen tussen de 20 en 35 jaar. Op basis van zowel primair gebruikersonderzoek als secundaire wetenschappelijke studies, worden de barrières in kaart gebracht die mensen verhinderen om deel te nemen aan hobby's die bijdragen aan welzijn en persoonlijke groei. Hierbij gaat het onder andere om keuzemoeheid, lage motivatie en het overweldigende gevoel dat ontstaat door een overdaad aan opties.

Als antwoord op deze bevindingen is het concept Hobby Helper ontstaan. De app vermijdt bewust gamificatie of prestatiegericht elementen en legt in plaats daarvan de nadruk op toegankelijkheid, eenvoud en intrinsiek plezier. Het doel is om gebruikers aan te moedigen hobby's te beoefenen, niet omwille van productiviteit of prestaties, maar als waardevolle en herstellende bezigheid op zichzelf.

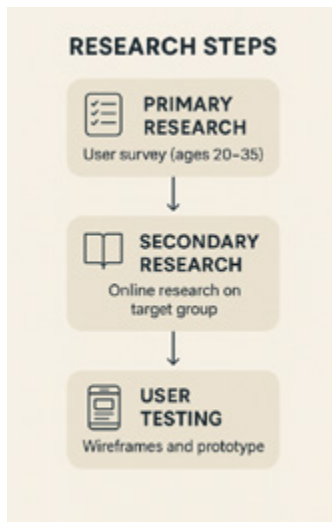
Deze scriptie beschrijft het onderzoeksproces, de ontwerpkeuzes, ethische overwegingen en de implementatiestrategie achter de ontwikkeling van Hobby Helper, en plaatst het project binnen de bredere context van mentaal welzijn, vrijetijdsstudies en gebruikgericht ontwerp.

Inhoudstabel

Introductie	02	
Onderwerp en Onderzoek	04	
Concept en Strategie	12	
Ethiek en Duurzaamheid	14	
Presentatie van het werk	15	
Productie	18	
Bio	38	
Conclusies	40	
Referentielijst	42	

Onderwerp en Onderzoek

Wat is het probleem dat we proberen op te lossen en waarom is het belangrijk? Hoe werd dit onderzocht en wat is de relevantie ervan voor het probleem?



In de maatschappij van vandaag is zelfs vrije tijd onderhevig geworden aan de productiviteitscultuur. We worden vaak aangemoedigd om elk vrij moment te optimaliseren — om onszelf voortdurend te verbeteren, prestaties te leveren en efficiënter te worden. Hierdoor hebben veel mensen moeite om zich bezig te houden met hobby's, puur voor het plezier, de ontspanning en de persoonlijke groei.

Tijdens mijn stage heb ik zelf ervaren hoe vermoeidheid na het werk het moeilijk maakte om hobby's uit te oefenen waarvan ik wist dat ze me gelukkig zouden maken. In plaats daarvan verviel ik vaak in passieve bezigheden zoals doomscrollen of het herhaaldelijk kijken van dezelfde series. Ik merkte dat het probleem vaak niet

een gebrek aan tijd was, maar eerder een gebrek aan mentale energie, motivatie, en dat kleine extra duwtje om ergens aan te beginnen. Ook het overweldigende aanbod aan keuzes leidde vaak tot besluiteloosheid, waardoor ik uiteindelijk niets betekenisvol deed.

Het doel van mijn project is om mensen opnieuw in contact te brengen met hobby's die vreugde brengen en bijdragen aan persoonlijke groei — niet met het oog op prestaties of productiviteit, maar simpelweg omdat het belangrijk is om te doen wat je graag doet. Mijn app, Hobby Helper, heeft als doel om gebruikers op een zachte, laagdrempelige manier te begeleiden naar betekenisvolle vrijetijdsbesteding door zorgvuldig geselecteerde suggesties aan te bieden, zonder prestatiedruk.



POTENTIËLE KLANT

Hoewel de app niet ontwikkeld werd voor een specifieke commerciële opdrachtgever, zijn er potentiële samenwerkingspartners, zoals:

- Onderwijsinstellingen of hobbyorganisaties
- Kleine ondernemingen die beginnerscursussen en activiteiten aanbieden
- Gemeenschapscentra die sociale en culturele participatie stimuleren

TARGET DEMOGRAPHIC

De primaire doelgroep bestaat uit jongvolwassenen tussen 20 en 35 jaar zonder personen ten laste. Personen die vaak de druk voelen om voortdurend productief te zijn. Mensen die persoonlijke groei nastreven, maar moeite hebben om nieuwe activiteiten te starten door vermoeidheid, besluiteloosheid, gebrek aan ideeën of financiële beperkingen. Daarnaast ook individuen die wel vrije tijd hebben, maar automatisch vervallen in passieve bezigheden. Deze groep wordt sterk beïnvloed door maatschappelijke verwachtingen rond productiviteit en mist daardoor vaak de kans op puur plezierige, drukvrije hobby's.

ONDERZOEK

■ Primair onderzoek:

Gebruikersenquête gericht op de doelgroep (20–35 jaar), waarbij werd onderzocht hoe zij hun vrije tijd besteden, met welke moeilijkheden ze kampen, welke wensen ze hebben, en of er interesse is in een app die hen hierbij kan ondersteunen.

■ Secundair Onderzoek:

Online onderzoek gebaseerd op relevante artikelen.

De focus lag hierbij op: de effecten van passieve vrijetijdsbesteding op de mentale gezondheid, de voordelen van doelgerichte hobby's, en veelvoorkomende psychologische barrières (vermoeidheid, besluiteloosheid, angst).

Daarnaast werd Belgisch-specifiek onderzoek uitgevoerd, aangezien de app zich regionaal richt op Gent. Hierbij werd onder andere gekeken naar beschikbare vrije tijd en financiële beperkingen.

■ User Testing (ongoing):

Na het ontwikkelen van high-fidelity wireframes en een vroege prototype van de app, heb ik gebruikerstesten uitgevoerd met individuen uit mijn doelgroep.

Hun feedback werd geanalyseerd en op basis daarvan werden verschillende designelementen aangepast.

RESULTATEN

Om te begrijpen waar mensen écht tegenaan lopen, heb ik een online enquête verspreid gericht op jongvolwassenen (20–35 jaar) zonder personen ten laste. De vragen gingen over:

- Hoe ze hun vrije tijd nu invullen
- Waar ze tegenaan lopen (besluiteloosheid, motivatie, geld, tijd)
- Wat hen zou helpen
- En of ze een app zouden gebruiken die suggesties geeft



SURVEY RESULTATEN

Mensen verlangen naar betekenisvolle hobby's, maar hebben moeite om eraan te beginnen.

Een gebrek aan tijd is vaak minder het probleem dan motivatie of besluiteloosheid. Mensen voelen zich overweldigd door het enorme aanbod aan keuzes.

- 74% vond het lastig om een keuze te maken in hun vrije tijd
- 63% koos meestal voor passieve ontspanning, ook al wilden ze eigenlijk iets creatiefs of actiefs doen
- 88% stond open voor een app die hen kon helpen kiezen

Deze resultaten bevestigen dat er een behoefte is aan een simpele, zachte duw in de juiste richting – precies wat Hobby Helper wil doen.

Om echt inzicht te krijgen in de uitdagingen die jongvolwassenen ervaren in hun vrije tijd, heb ik een online enquête opgezet en verspreid onder mensen tussen 20 en 35 jaar zonder personen ten laste. De vragen gingen over hoe ze hun vrije tijd besteden, welke drempels ze ervaren om met hobby's te beginnen, wat hun voorkeuren zijn en of ze openstaan voor digitale ondersteuning bij het maken van keuzes. De enquête kan je hier bekijken: [Google Form](#)

Wat uit de enquête naar voren kwam, was opvallend. Een groot deel van de respondenten gaf aan vaak te kiezen voor passieve bezigheden zoals scrollen of series herbekijken, ook al hadden ze eigenlijk meer zin in iets creatiefs of fysieks. Dit werd voornamelijk verklaard door een gebrek aan motivatie of energie, besluiteloosheid door te veel keuzes, en onzekerheid over hoe en waar te beginnen. Maar liefst 88% gaf aan geïnteresseerd te zijn in een app die op een laagdrempelige manier suggesties aanbiedt.

Deze resultaten waren cruciaal voor de richting van mijn project. Ze bevestigden het gevoel dat ik zelf ook had ervaren: het is niet zozeer de tijd die ontbreekt, maar eerder de mentale ruimte en de juiste aanzet om met iets nieuws te starten.



Ik heb verschillende bronnen geanalyseerd die dieper ingaan op thema's als passieve vrijetijdsbesteding, mentale gezondheid, en motivatie.

Doomscrolling & passief gedrag

Artikels uit o.a. de Herald Sun en studies van de University of Colorado Denver tonen aan dat doomscrolling – het eindeloos scrollen door negatieve nieuwsberichten – sterk bijdraagt aan angst, depressieve gevoelens en verminderde slaapkwaliteit. Mensen grijpen er vaak naar vanwege de lage mentale inspanning en onmiddellijke stimulatie, zelfs al geeft het nadien weinig voldoening.

Herbekijken van bekende series

Volgens Psychology Today kiezen mensen onder stress vaak voor het herbekijken van series. Dit biedt voorspelbaarheid en controle. Op zich onschuldig, maar het houdt gebruikers ook vast in bekende patronen waardoor ze geen ruimte ervaren om iets nieuws te proberen.

Doelgerichte ontspanning = betere mentale gezondheid

Onderzoek van Kim et al. (2022) toont aan dat mensen die regelmatig gestructureerde hobby's beoefenen, veerkrachtiger zijn, meer zelfvertrouwen ervaren en minder kans mak-

en op burn-out. De Mental Health Foundation bevestigt dat fysieke activiteit stress vermindert en het algemeen welzijn versterkt.

Drempels om te starten

Uit artikels van The Cut, Life Management Science Labs en de University of Louisville blijkt dat veel mensen afhaken bij nieuwe hobby's door tijdsdruk, geldgebrek, keuzestress of het ontbreken van een duidelijk beginpunt. De druk om zelfs vrije tijd productief te maken speelt ook een grote rol: iets doen "voor het plezier" voelt voor velen niet langer legitiem.

Specifiek voor België

Volgens cijfers van VRT Nieuws hebben Belgen relatief veel vrije tijd, maar slechts 30% voldoet aan de aanbevolen beweegnormen. Financiële druk speelt hierbij een grote rol: 23% kan zich geen vakantie permitteren, 24% heeft moeite met onverwachte kosten. Dit duidt erop dat zelfs bij voldoende tijd, er praktische en mentale barrières blijven bestaan voor actieve vrijetijdsbesteding.



UX/UI-ONDERZOEK – INSPIRATIE UIT BESTAANDE APPS

Naast inhoudelijk onderzoek keek ik ook naar hoe bestaande apps hun interface en gebruikerservaring vormgeven. Dit hielp mij om Hobby Helper niet alleen inhoudelijk, maar ook praktisch bruikbaar te maken.

Ik analyseerde apps zoals Netflix en ClassPass. Van Netflix nam ik het idee over om gebruikers hun voorkeuren op te laten slaan in hun profiel – een aanpak die ik handig vond voor mensen met weinig energie. In plaats van telkens opnieuw filters te moeten kiezen, kunnen gebruikers hun voorkeuren opslaan en automatisch toepassen bij toekomstige sessies. Deze aanpak vermindert frictie en sluit goed aan bij het profiel van mijn doelgroep.

Ook keek ik naar het onboardingproces en de gebruikersflow van vergelijkbare apps. Voor Hobby Helper koos ik ervoor om onboarding eenvoudig te houden, met vriendelijke taal en visuele uitleg. Zo voelt de app toegankelijk vanaf het eerste gebruiksmoment.

Daarnaast keek ik naar visuele hiërarchie en designregels. De 60-30-10 regel hielp me om een evenwichtige en visueel rustgevende kleurverdeling te creëren. De hoofdkleur werd oranje – gebaseerd op inzichten uit kleurpsychologie, die aangeven dat oranje een energieke, jeugdige en toegankelijke uitstraling geeft (bron: Messapps). Oranje trekt de aandacht zonder te schreeuwerig te zijn en straalt warmte en enthousiasme uit. Dat past goed bij de missie van Hobby Helper: zachte motivatie en laagdrempelig plezier.

Tot slot gebruikte ik de tool Colors.co om mijn kleurenpalet verder uit te werken. Deze tool helpt bij het samenstellen van kleuren die visueel goed samenwerken. Zo kon ik complementaire kleuren vinden die bij het oranje passen en die bijdragen aan de frisse, uitnodigende look van de app.



GEBRUIKERSTESTEN – THEORIE IN DE PRAKTIJK BRENGEN

Na de ontwikkeling van wireframes en een functioneel prototype organiseerde ik gebruikerstesten met zes mensen uit mijn doelgroep. Tijdens deze tests observeerde ik hun gedrag, verzamelde feedback en ging met hen in gesprek over wat goed werkte en wat verwarrend of ontmoedigend was.

- Gebruikers raakten snel overweldigd door te veel opties. Daarom biedt Hobby Helper slechts drie suggesties per keer – net genoeg om te kiezen zonder keuzestress.
- De afwezigheid van druk werd gewaardeerd: mensen voelden zich vrijer zonder prestatiesysteem.
- Suggesties die gelinkt zijn aan lokale, toegankelijke opties (zoals proeflessen of gratis initiatieven) verlagen de instapdrempel aanzienlijk.

Op basis van deze feedback heb ik mijn ontwerp aangepast: filters werden vereenvoudigd, onboarding werd visueler gemaakt en taalgebruik werd zachter en positiever.

CONCLUSIE

Dit hoofdstuk toont aan hoe belangrijk het is om een app te bouwen vanuit begrip voor de leefwereld van je gebruikers. Door mijn eigen ervaring te combineren met cijfermatig onderzoek, wetenschappelijke inzichten, designanalyses en concrete feedbacksessies, kon ik een oplossing ontwikkelen die inspeelt op echte noden.

Wat blijkt duidelijk uit dit onderzoek?

Mensen willen wel iets doen in hun vrije tijd, maar missen het overzicht, de energie of het vertrouwen om te starten.

Passieve gewoontes zoals scrollen of herbekijken voelen makkelijk, maar ondermijnen op lange termijn het welzijn.

Jongvolwassenen hebben vaak voldoende vrije tijd, maar voelen zich mentaal uitgeput of geremd door keuzestress en prestatiedruk.

Hobby Helper wil geen coach zijn, maar een bondgenoot. De app geeft suggesties die zachtjes richting geven, zonder iets te eisen. Door de combinatie van eenvoud, herkenbaarheid en zachtheid kan de app gebruikers helpen om weer plezier en voldoening te halen uit hun vrije tijd – niet omdat het moet, maar omdat het mag.

Het onderzoek bevestigt dus niet alleen de relevantie van het probleem, maar onderbouwt ook waarom deze oplossing werkt. Het biedt richting aan het ontwerp en geeft vertrouwen dat Hobby Helper een waardevolle bijdrage kan leveren aan een gezondere, bewustere vrijetijdscultuur.

Concept en Strategie

Deze app biedt mensen een laagdrempelige, leuke manier om hobby's te kiezen zonder zich gedwongen of overweldigd te voelen; het neemt besluiteloosheid weg en versterkt het zelfvertrouwen.

HOBBY HELPER APP

De Hobby Helper app biedt een eenvoudig invoersysteem waarbij gebruikers hun voorkeuren aangeven: beschikbare tijd en gewenste locatie (binnen of buiten).

Vervolgens genereert een hobby-generator drie zorgvuldig geselecteerde opties om keuzemoeheid te vermijden.

Suggesties zijn gekoppeld aan lokale activiteiten, gratis proeflessen of programma's die geschikt zijn voor beginners.

Op de hoofdpagina van elke hobby staat ook advies om de gebruiker op weg te helpen.

Geen gamificatie — de app fungeert als een zachte gids, niet als een coach (gebruikers kunnen enkel een beoordeling geven van de hobby die ze hebben gedaan).



MOGELIJKE USER FLOW



HOE DE APP AANSLUIT BIJ HET ONDERZOEK

De app biedt een direct antwoord op de belangrijkste problemen die naar voren kwamen tijdens de onderzoeksfase en uit persoonlijke ervaring.

De app geeft gebruikers een klein en beheersbaar aantal keuzes om besluiteloosheid tegen te gaan. Het haalt de druk weg om productief of efficiënt te zijn — hobby's moeten draaien om plezier, niet om verbetering.

De app focust op laagdrempelige, gemakkelijk te starten activiteiten, wat aansluit bij het bredere probleem bij Belgische inwoners waarbij financiële beperkingen vaak een grote barrière vormen.

Tot slot pakt de app ook de negatieve mentale effecten van doomscrolling en passieve vrijetijdsbesteding aan, zoals benoemd in het secundaire onderzoek.

1

Nieuwe Hobbies

Uit de resultaten van het onderzoek blijkt dat jongvolwassenen openstaan voor het ontdekken van nieuwe hobby's, maar zich vaak overweldigd voelen. De app vereenvoudigt hun keuzes en biedt hen een startpunt.

2

Motivatie

Veel potentiële gebruikers hebben flexibele vrije tijd, maar weinig motivatie om nieuwe hobby's te proberen of bestaande hobby's uit te oefenen. Dankzij de eenvoud van de app krijgen zij juist dat extra zetje in motivatie en interesse.

3

Geen Druk

Een van de belangrijkste doelen van de app is om gebruikers een kleine motivatie-impuls te geven, zonder extra druk toe te voegen. Het doel is simpelweg om het keuzeproces te vereenvoudigen en zo de motivatie van de gebruiker te ondersteunen.

Ethiek en Duurzaamheid

Uitleg over de denkwijze achter de ontwikkeling van de app en de impact op mens en maatschappij



Deze app is ontworpen met ethische ontwerpprincipes in gedachten. Het belangrijkste ethische uitgangspunt is vrijetijdsbesteding zonder productiviteitsdruk: gebruikers worden niet aangemoedigd om te optimaliseren of te presteren, maar krijgen simpelweg leuke en ontspannende opties aangeboden.

Hoewel productiviteit en prestaties belangrijke aspecten zijn in de maatschappij van vandaag, is het hoofddoel van de app om gebruikers, die zich constant onder druk gezet voelen om efficiënt te zijn, een ruimte (of tijd) te geven om gewoon te ontspannen, zonder zich zorgen te maken over prestaties.

Hieraan gekoppeld is het tweede uitgangspunt: laagdruk-interactie. De app bevat geen streaks, scores of levels die extra stress of angst kunnen veroorzaken bij de gebruiker.

Inclusie is een ander ethisch principe dat ik wil integreren door activiteiten aan te bieden die toegankelijk zijn voor mensen met verschillende fysieke mogelijkheden, achtergronden en inkomensniveaus.

Hoewel de app zelf niet specifiek gericht is op duurzaamheid, zijn veel van de voorgestelde hobby's wel lokaal, goedkoop en milieuvriendelijk, zoals: natuurwandelingen, handwerken of knutselen, en fietsen.

Universeel ontwerp is een doel dat ik nastreef door middel van een interface die intuïtief, toegankelijk en inclusief is voor een breed scala aan gebruikers. Uiteindelijk zijn hobby's er voor iedereen, dus deze app moet dat ook zijn.



DOEL

- Vrijetijdsbesteding zonder productiviteitsdruk
- Laagdruk-interactie
- Inclusie
- Duurzaamheid
- Universal Design

Presentatie van het werk

Hoe heb ik mijn werk tot nu toe gepresenteerd — voornamelijk mijn onderzoekspresentatie aan het begin van dit proces — en hoe plan ik mijn eindwerkstuk te presenteren aan de juryleden en andere studenten?

ONDERZOEKS PRESENTATIE

Aan het begin van het proces van deze bachelor-proef moesten we onze onderzoeksresultaten presenteren om de onderbouwing achter de keuze van ons concept toe te lichten.

Om mijn onderzoeksresultaten te introduceren, presenteerde ik deze aan mijn medestudenten, met als doel bewustwording te creëren rond het onzichtbare probleem van “passieve vrijetijdsmoedheid”. Mijn presentatie richtte zich op:

HET UITLEGGEN VAN DE PERSOONLIJKE EN MAATSCHAPPELIJKE GEVOLGEN VAN PASSIEVE VRIJETIJDSBESTEDING.

HET DELEN VAN DE DATA UIT MIJN GEBRUIK-ERSENQUÊTE.

HET VISUALISEREN VAN DE PSYCHOLOGISCHE BARRIÈRES BIJ DEELNAME AAN HOBBY'S.

HET DEMONSTREREN VAN HOE DE APP DEZE PROBLEMEN PROBEERT AAN TE PAKKEN.



De feedback die ik na mijn presentatie ontving, hielp mij bij het verfijnen van mijn concept. Door het bespreken met mensen binnen mijn doelgroep kon ik veel van mijn aannames bevestigen en kreeg ik nieuwe inzichten in probleemgebieden die binnen het concept verder aangepakt konden worden.

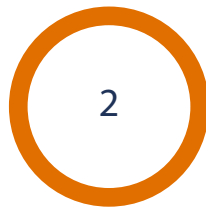
COMMUNICATIE NAAR DE TARGET GROUP

Aangezien ik zelf deel uitmaak van mijn doelgroep, begrijp ik op natuurlijke wijze hun gewoontes, pijnpunten en wensen. Dit helpt mij om de boodschap en het doel van de app op een empathische en herkenbare manier over te brengen.



Taal

Tegelijkertijd is er wel aandacht nodig voor mogelijke bias in mijn eigen perspectief, aangezien ik onderdeel ben van de doelgroep.



Productiviteit

Door middel van humor, herkenbaarheid en zachte aanmoediging probeer ik effectief te communiceren met mijn doelgroep. Ik vermijd productiviteitsgerichte taal en prestatiedruk door gamificatie, en leg de nadruk op: "gewoon iets doen wat je leuk vindt."



Marketing

De marketingstrategie richt zich op sociale media en online gemeenschappen waar jongvolwassenen actief zijn, waarbij ik dezelfde taal en toon hanteer om een warme, humoristische omgeving te creëren.

Expo Stand Concept

Mijn doel is dat mijn stand de sfeer uitstraalt die ik met mijn app wil bereiken: een ontspannende, warme 'hobbyhoek' waarin bezoekers zich op hun gemak voelen en kunnen deelnemen.

THEMA



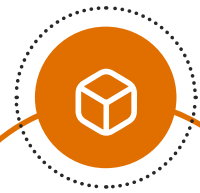
'Hobby corner'
waarin bezoekers
zich op hun gemak
voelen

KLEURENPALET



Zachte, warme,
natuurlijke kleuren

MEUBELEN



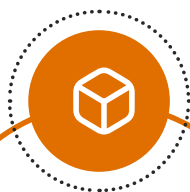
Warm, zacht

POSTERS



Visualisaties van
mijn onderzoeksre-
sultaten
Screenshots/mock-
ups van de app-in-
terface
Een poster die
mijn persoonlijke
motivatie achter het
project uitlegt

ACTIVITEITENZONE



Kleine, fysieke voor-
beelden van hobby's
(knutselpakketten,
bordspellen, teken-
materiaal)

SCREEN BREAK



Behalve mijn tablet,
waarop mijn app
wordt gepresen-
teerd, zullen er geen
andere schermen
aanwezig zijn om
trouw te blijven aan
het screen-break
principe van de app.

Productie

VOORSTUDIES

Het idee voor de Hobby Helper App kwam voort uit een persoonlijke reflectie over hoe tijd, vooral vrije tijd, vaak onderbenut wordt - vooral in het licht van passief en repetitief gedrag zoals doomscrolling of het eindeloos herbekijken van bekende shows. Zoals velen in mijn doelgroep, merkte ik dat ik vaak terugviel op schermgebaseerde activiteiten, niet omdat ik ze leuk vond, maar omdat ze makkelijk waren en geen planning vereisten. Deze observatie werd de kiem voor een digitaal hulpmiddel dat mensen zou helpen om bewuster om te gaan met hun vrije tijd.

Vanaf het begin was het mijn doel om een app te ontwerpen die gebruikers in staat stelt om zinvolle, leuke en toegankelijke hobby's te ontdekken en in te plannen. Ik had een lichtgewicht interface voor ogen waar gebruikers snel gegevens konden invoeren:

- Hoeveel vrije tijd ze hebben,
- Voor wat voor soort activiteit ze in de stemming zijn (bijv. binnen/buiten, solo/groep),
- En onmiddellijk relevante suggesties krijgen voor iets leuks en nieuws om te doen.

De app zou gebruikers ook in staat stellen om vooruit te plannen of spontaan te handelen, afhankelijk van hun voorkeur. Suggesties zouden idealiter worden gekoppeld aan echte locaties die beginnersvriendelijke of proefsessies aanbieden, zoals een "eerste gratis klimles" bij een lokale sportschool, een workshop pottenbakken of een sociale wandeling in de buurt. Deze integratie met de echte wereld werd een belangrijke onderscheidende factor ten opzichte van bestaande planner-apps of hobbyblogs.

Een andere belangrijke inspiratiebron was de wens om de inertie te doorbreken die mensen er vaak van weerhoudt om nieuwe dingen te proberen - of dat nu komt door beslismoeheid, gebrek aan informatie of angst om uit een routine te stappen. Mijn concept was niet alleen een lijst met activiteiten; het was een hulpmiddel voor gewoonteverandering en zelfontwikkeling.

EERSTE FEEDBACKSESSIE

De eerste feedbacksessie vond plaats tijdens de idee- en planningsfase, waar ik het basis-concept van de app en de gebruikersdoelen presenteerde. De ontvangst was overwegend positief, waarbij collega's en mentoren vooral geïnteresseerd waren in het idee van gamification (bijv. voortgang bijhouden, badges), wekelijkse nudges en de focus op fysieke locaties en gratis proefversies.

Enkele van de meest impactvolle feedback van deze sessie waren:

- Aanmoediging om de doelgroep specifiek te definiëren. Op basis van discussies heb ik mijn focus verfijnd naar jongvolwassenen tussen 20-35 jaar, zonder kinderen, omdat deze groep meestal meer vrije tijd heeft en autonoom is in hoe ze die tijd gebruiken.
- Een suggestie om gewoontevormende mechanismen in te bouwen, zoals terugkerende herinneringen of lichte uitdagingen.

- Een nadruk op het schoon en snel houden van de interface - zodat iemand in een paar tikken van "Ik heb vrije tijd" naar "Ik weet wat ik ermee moet doen" kan gaan.

Als gevolg van deze sessie begon ik de app vorm te geven rond eenvoud, personalisatie en verminderde cognitieve belasting - leidende principes die consistent bleven tijdens het ontwerp- en ontwikkelingsproces.

ONDERZOEK IMPLICATIE VOOR DEVELOPMENT

Op basis van de onderzoeksfase die ik voltooide en die je eerder in dit document kunt bekijken - feedback, enquêtes en onderzoek - werd zowel het waarom als het hoe van de ontwikkeling van de app bepaald. Bijvoorbeeld:

- Demografie van de gebruiker: Op basis van de bevindingen heb ik de app op maat gemaakt voor 20-35-jarigen, met de nadruk op flexibiliteit, snelheid en kostenbewustzijn.
- Kenmerkenpakket: De meest voorkomende verzoeken (uit zowel feedback als onderzoek) waren personalisatie, eenvoud en lokale suggesties. Dit werden de belangrijkste functies.
- Interfaceontwerp: Onder invloed van psychologisch onderzoek en gebruikersinput legt de app de nadruk op duidelijkheid, positieve bekrachtiging en weinig beslissingsvermoeidheid.

- Inhoudelijke strategie: Ik gaf prioriteit aan het creëren van een database met goedkope en beginnersvriendelijke activiteiten, duidelijk gelabeld om gebruikers te helpen filteren op stemming, tijd of locatie.

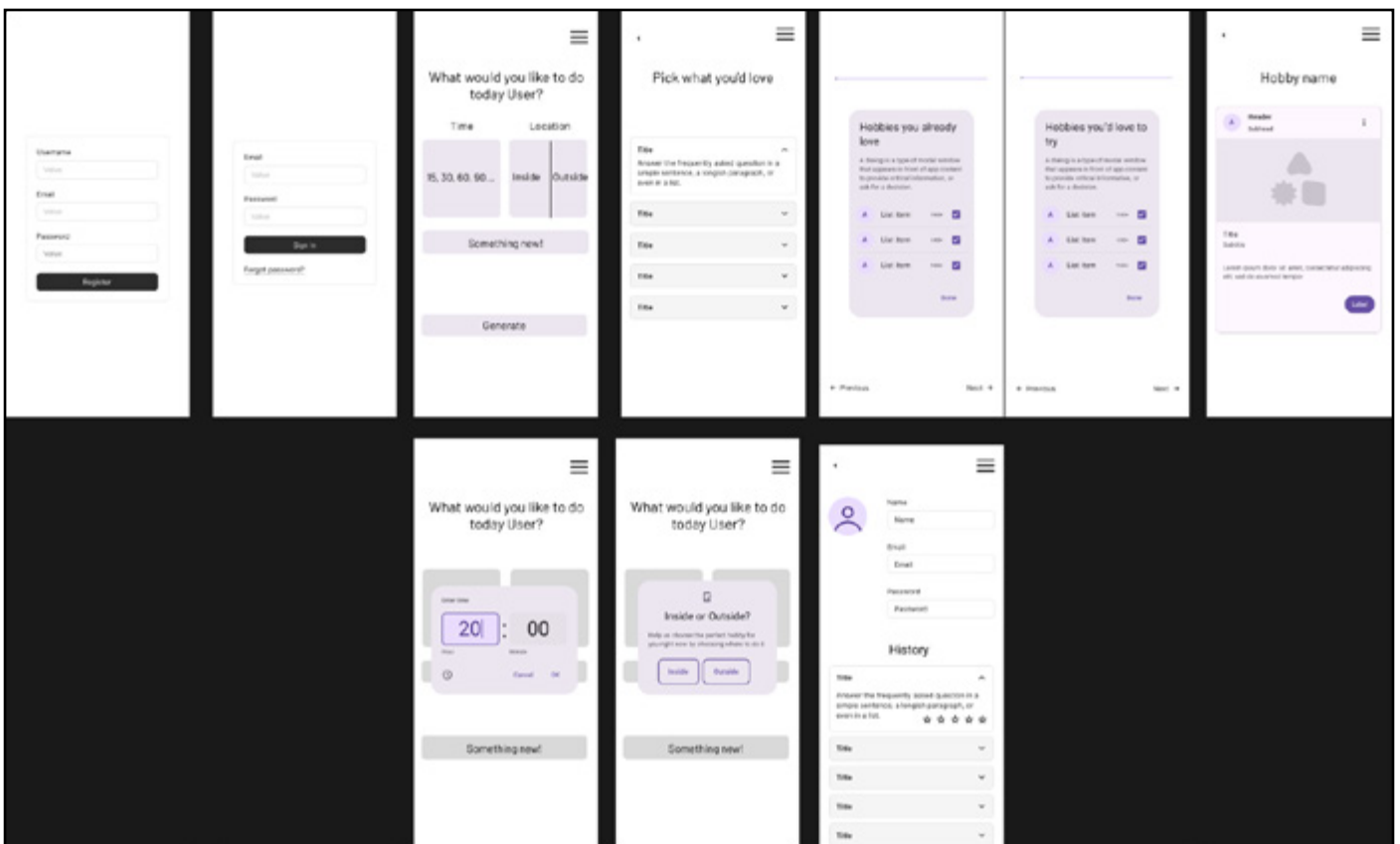
De combinatie van persoonlijke motivatie, validatie door collega's en empirisch onderzoek gaf me een goed afgeronde en wetenschappelijk onderbouwde basis voor het bouwen van de Hobby Helper App - niet alleen als een functioneel product, maar als een zinvol hulpmiddel om de manier waarop mensen leven en van hun leven genieten te verbeteren.

HALFPRODUCTEN EN ASSETS

De ontwerpfase van de Hobby Helper App begon met low-fidelity wireframes die de basisstructuur en functionaliteit van de gebruikersinterface verkenden. Deze wireframes dienden als eerste visuele schema's voor:

HALFPRODUCTEN EN ASSETS

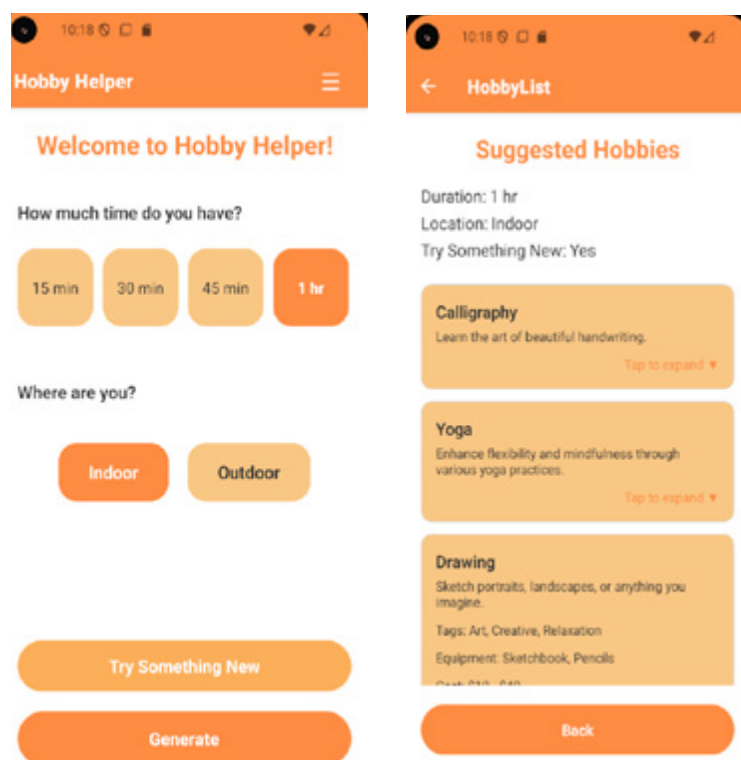
- Onboarding en registratie
- Voorkeuren instellen (tijd, locatie)
- Hobby-suggesties genereren
- Activiteitengeschiedenis bekijken en opslaan
- Persoonlijke profielgegevens beheren



HALFPRODUCTEN EN ASSETS

Deze vroege ontwerpen gebruikten grijs tinten en een neutrale esthetiek om de nadruk te leggen op structuur in plaats van stijl. De prioriteit lag op dit punt bij gebruiksvriendelijkheid - het testen van de gebruikersdoorstroming en duidelijkheid zonder de afleiding van kleur of branding. Het hielp me om aannames te valideren over wat gebruikers eerst moesten doen, waar knoppen moesten worden geplaatst en hoe hobbygegevens moesten worden gepresenteerd.

Na ontvangst van feedback en bevestiging van de belangrijkste stromen, begon ik met de ontwikkeling van de eerste high-fidelity UI. Deze versie introduceerde visuele identiteit - inclusief kleur, typografie en styling van onderdelen - om een meer gepolijste en emotioneel aantrekkelijke gebruikerservaring te creëren.

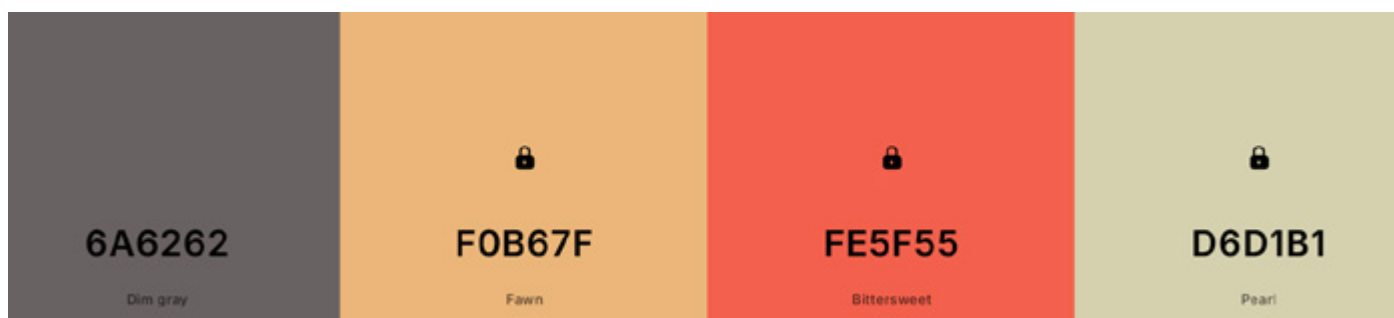


De op oranje gebaseerde UI die je hier ziet, is de eerste volledige visuele versie van de app. Het is een balans tussen warmte, energie en eenvoud, in lijn met het doel van de app om actie te motiveren zonder gebruikers te overweldigen.

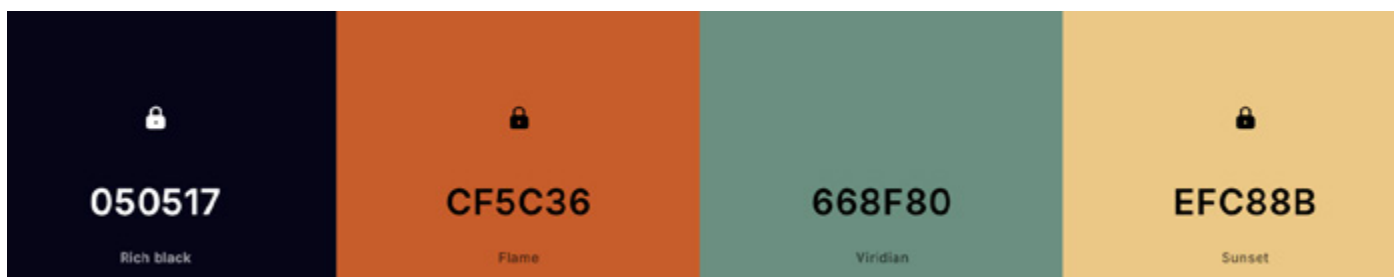
Al vroeg in het ontwerpproces heb ik geëxperimenteerd met verschillende paletrichtingen, variërend van zachte neutrale kleuren tot contrastrijke gewaagde kleuren. De uitdaging was om creativiteit, warmte en eenvoud op te roepen, terwijl alles leesbaar en toegankelijk moest blijven.

Enkele van de kleurencombinaties die ik onderzocht waren:

SPEELS, TOEGANKELIJK



KRACHTIG, DYNAMISCH



AARDACHTIG, GEAARD



Uiteindelijk koos ik voor een op kleurverlopen gebaseerd palet van warme sinaasappeltinten en lichte zandkleuren (zoals EBD4B1 en F9C784). Deze keuze kwam voort uit meerdere ontwerpexperimenten waarbij ik zocht naar een kleurenschema dat zowel toegankelijkheid als emotionele resonantie bood.

De gebruikte kleuren hebben elk een specifieke functionele en esthetische rol:

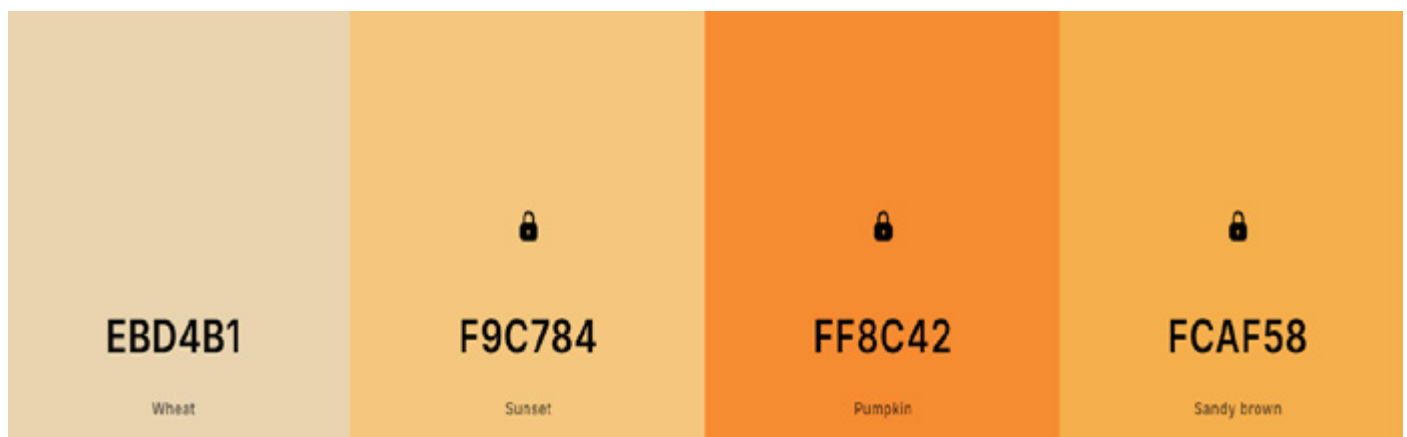
Oranje tinten (FF8C42 / FCAF58) worden toegepast voor primaire actieknoppen, call-to-actions en navigatiehoogtepunten. Deze kleuren trekken de aandacht en stimuleren interactie zonder opdringerig te zijn.

Zachte neutrale achtergronden (zoals F9C784 of EBD4B1) zorgen voor rust en visuele continuïteit, en maken de tekst goed leesbaar.

Helder wit (FFFFFF) creëert ademruimte tussen componenten en ondersteunt een overzichtelijke interface.

Het gekozen kleurenpalet is bewust vriendelijk, opbeurend en consistent, en sluit perfect aan bij de centrale missie van de app: het motiveren van gebruikers om hun vrije tijd op een positieve, inspirerende manier te benutten. Door dit kleurenpalet aan te houden binnen alle componenten, behoudt de app een herkenbare identiteit en verhoogt het de gebruikerstevredenheid en navigatiegemak.

VRIENDELIJK, STIMULEREND



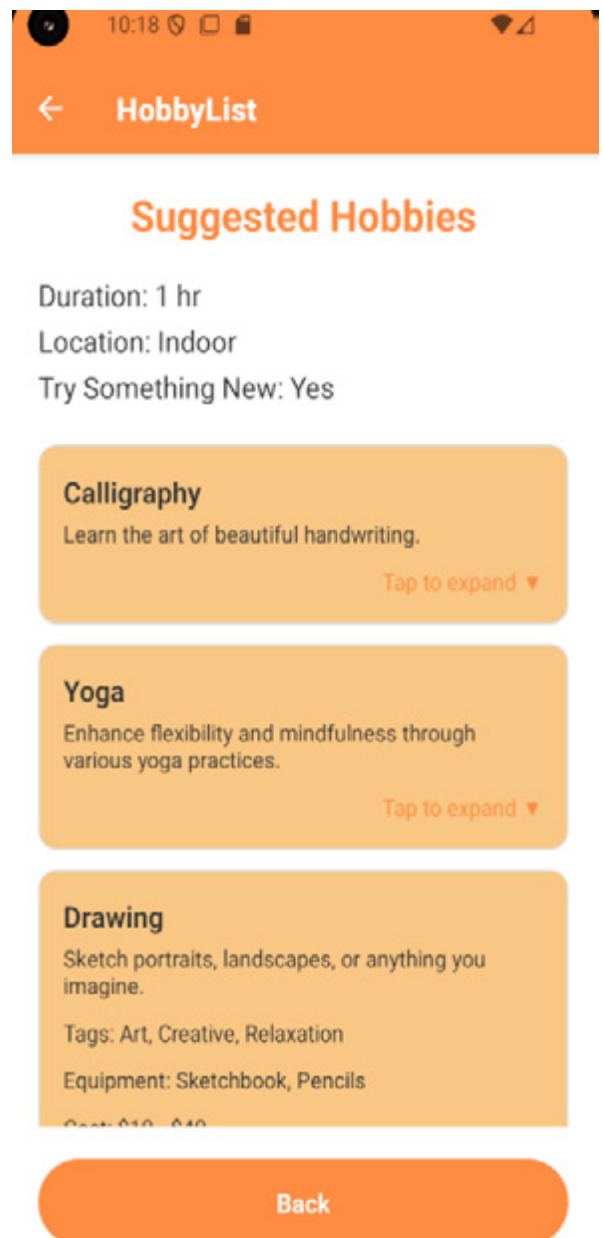
De interface van de app is vanaf het begin ontworpen om gebruiksvriendelijk, wrijvingsarm en uitnodigend te zijn. Belangrijke UX-beslissingen op basis van vroeg gebruikersonderzoek en collegiale tests waren onder andere:

- Tijdskeuzeknoppen: Het aanbieden van stappen van 15 tot 60 minuten helpt gebruikers snel beslissingen te nemen.

- Omschakelen tussen binnen en buiten: Houdt het filteren licht en intuïtief.

- Knop “Probeer iets nieuws”: Een knipoog naar behavioral nudging, deze optie moedigt gebruikers aan om uit hun routines te breken.

Personalisatie via tags: Het profielgedeelte bevat voorkeuren voor hobbytags (bijv. “Creatief”, ‘Fitness’, “Hands-on”), waardoor na verloop van tijd betere hobbyvoorstellen kunnen worden gedaan.



Een van de meest positief ontvangen elementen tijdens het testen was het scherm “Voorgestelde hobby’s”, dat duidelijk belangrijke informatie communiceert zoals tags, vereiste uitrusting en kosten - waardoor de drempel om mee te doen lager wordt.

Deze gestructureerde maar flexibele aanpak is ontworpen om veelvoorkomende blokkades die uit mijn onderzoek naar voren kwamen - zoals beslissingsmoeheid, gebrek aan ideeën of angst voor verplichtingen - te helpen overwinnen.

Tijdens deze ontwerpfase ontwikkelde ik ook een vroege versie van het databasemodel om de frontend-functies te ondersteunen. De structuur moest robuust genoeg zijn om:

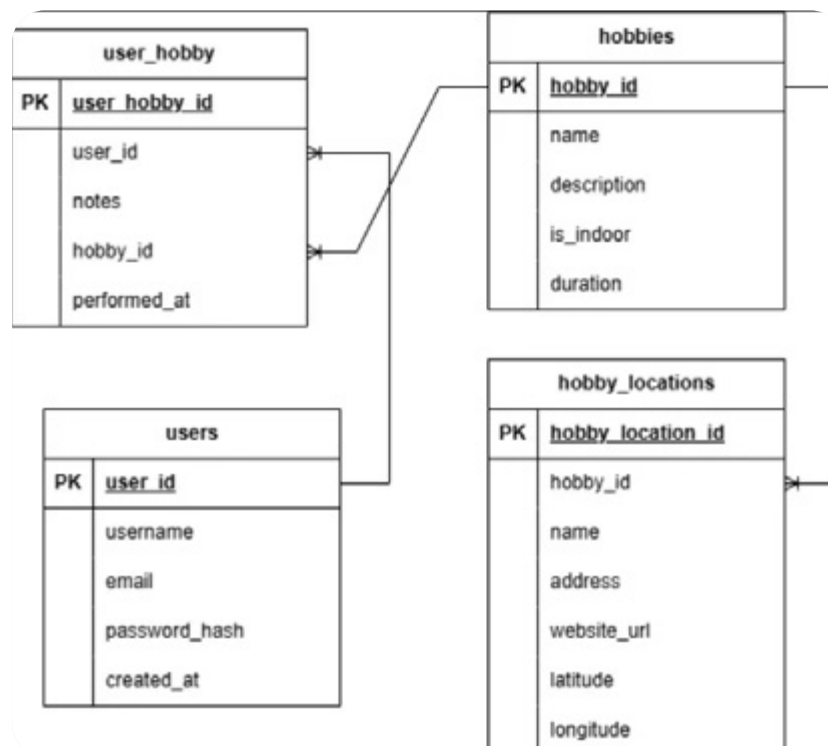
Inclusief kernentiteiten:

Gebruikers: ID, naam, e-mail, wachtwoord (veilig gehasht)

- Veel hobbyvermeldingen met verschillende tags te verwerken
- Activiteitengeschiedenis en voorkeuren van gebruikers bij te houden
- Integratie met fysieke locaties voor activiteitsuggesties te ondersteunen

Dit vroege schema werd eenvoudig en schaalbaar gehouden - een voordeel van de keuze voor MongoDB, dat flexibiliteit toestond als er tijdens de ontwikkeling meer functies werden toegevoegd (zoals herinneringen of beoordelingen).

- Hobby's: Titel, beschrijving, categorie tags, duur, binnen/buiten vlag
- Hobby-locaties: Gekoppeld aan hobby's, inclusief adres, coördinaten en website
- Hobbygeschiedenis van gebruiker: Voor het vastleggen van acties zoals voltooide activiteiten, notities en beoordelingen



Elk onderdeel van het UI-ontwerp - van lay-outkeuzes tot gegevensstructuur - werd zorgvuldig afgestemd op de bevindingen van zowel primair als secundair onderzoek.

Bijvoorbeeld:

- De kosteninfo en apparatuurlabels werden toegevoegd omdat uit de enquêteresultaten bleek dat budget en toegang belangrijke blokkades waren.
- Het “genereer”-systeem werd bewust minimaal gehouden om de behoefte aan wrijvingsarme suggesties te weerspiegelen, ondersteund door onderzoek naar beslissingsmoeheid.
- Het kleurenpalet en de toon van de interface weerspiegelen de intentie om passieve consumptiegewoonten tegen te gaan met iets vrolijks en stimulerends, niet klinisch of over-serieus.

- Samen dienen deze ontwerpelementen een dieper doel: bewuste vrije tijd toegankelijker, zichtbaarder en bevredigender maken dan een uur lang door Instagram scrollen.

Het designtraject van de Hobby Helper App werd gekenmerkt door een duidelijke combinatie van doelgerichte keuzes, gebruikersgericht denken en iteratieve verfijning. Van de eerste wireframes tot de functionele prototypes, en van de kleurpaletten tot de databasearchitectuur — elke ontwerpbeslissing werd onderbouwd door inzichten uit onderzoek, feedbacksessies en UX-principes.

De overgang van grijze low-fidelity mock-ups naar een visueel aantrekkelijke en gebruiksvriendelijke interface toont niet alleen de visuele groei van het project, maar weerspiegelt ook een dieper begrip van de behoeften en gewoontes van de doelgroep. Dankzij de inzet van warme kleuren, duidelijke interactiepatronen en gepersonaliseerde filters, werd het idee omgezet in een intuïtief en uitnodigend platform dat de gebruiker motiveert om zijn of haar vrije tijd op een zinvolle manier te besteden.

Deze fase vormde de visuele en structurele basis waarop de verdere ontwikkeling van de app kon voortbouwen. Het leerde mij dat goed ontwerp niet alleen draait om esthetiek, maar vooral om helderheid, empathie en eenvoud in gebruik.

Voordat de actieve ontwikkeling begon, maakte ik een aantal voorbereidende documenten om ervoor te zorgen dat het project technisch goed, gebruikersgericht en schaalbaar zou zijn. Deze omvatten een vroeg databaseschema, diagrammen van gebruikersstromen, lijsten met functies en voorlopige aantekeningen voor ontwikkelaars voor onderhoudbaarheid op de lange termijn.

EERSTE DATABASESTRUCTUUR

De eerste databasestructuur werd ontworpen om de kernfuncties van de app te ondersteunen: het opslaan van gebruikers, hobby's en interacties - terwijl het eenvoudig en flexibel bleef om iteratieve ontwikkeling mogelijk te maken.

Entiteiten en doel:

- Gebruikers
- Slaat unieke gebruikersgegevens (gebruikersnaam, e-mail, wachtwoord) en tijdstempels op.
- Gebruikt voor verificatie en personalisatie.

Hobby's:

Elke hobby bevat een naam, beschrijving, tag voor binnen/buiten en duur. Ondersteunt filteren en suggesties genereren.

User_Hobby:

Een relationele tabel die bijhoudt welke gebruiker met welke hobby bezig was, met notities en een tijdstempel.

Nuttig voor het bijhouden van de geschiedenis en toekomstige aanbevelingsalgoritmen.

Hobby_Locaties:

Optionele tabel voor hobby's met echte connecties (bv. sportschool, werkplaats). Bevat adressen, coördinaten en externe URL's.

Ondersteunt lokale suggesties en tests.

DEFINITIEF GEËVOLUEERD SCHEMA

Elke hobby bevat nu veel meer metadata, waardoor het mogelijk is om genuanceerde aanbevelingen te doen op basis van individuele behoeften, waarden en context.

Belangrijkste verbeteringen:

durationOptions en locationOptions maken nu meer filtering op maat mogelijk.

Toegankelijkheid (rolstoeltoegankelijk) en

milieuvriendelijk ondersteunen inclusieve en ethische aanbevelingen.

safetyNotes, equipment en costEstimate verminderen de cognitieve belasting van gebruikers door veelvoorkomende vragen vooraf te beantwoorden.

Ondersteuning voor moeilijkheidsgraden en geo-linked locaties maakt zowel personalisatie als toekomstige schaalbaarheid mogelijk (bijv. kaartintegraties).

Gebruikersverzameling (definitieve versie)

Gebruikersrecords slaan nu meer op dan alleen referenties - ze bevatten dynamische voorkeuren die de suggestielogica beïnvloeden.

Belangrijkste toevoegingen:

favoriteTags: Helpt suggesties te verfijnen op basis van gebruikersinteresses.

voorkeuren: Slaat lopende gebruikersinput op om herhalende vragen te voorkomen.

Ontworpen om uitbreidbaar te zijn - voor toekomstige integratie van herinneringen, sociale interacties, enz.

User_Hobbies Collection (Definitieve versie)

Deze verzameling houdt individuele interacties met hobby's bij en vormt de basis voor functies als geschiedenis, beoordelingen en uiteindelijk aanbevelingsafstemming.

Doel:

Maakt loggen van hobby-sessies en notities mogelijk

Potentieel voor toekomstige analyses (populairste activiteiten, gebruikersbehoud)

Kan evolueren naar beoordelingen, het bijhouden van stemmingen of het stellen van doelen

Reflectie op de evolutie van de database
Deze transformatie van een eenvoudig relationeel model naar een rijk beschrijvend, documentgebaseerd schema weerspiegelt de verschuiving in de doelen van de app: van "planner" naar intelligente hobbyassistent.

Belangrijke motivaties voor de evolutie waren onder andere:

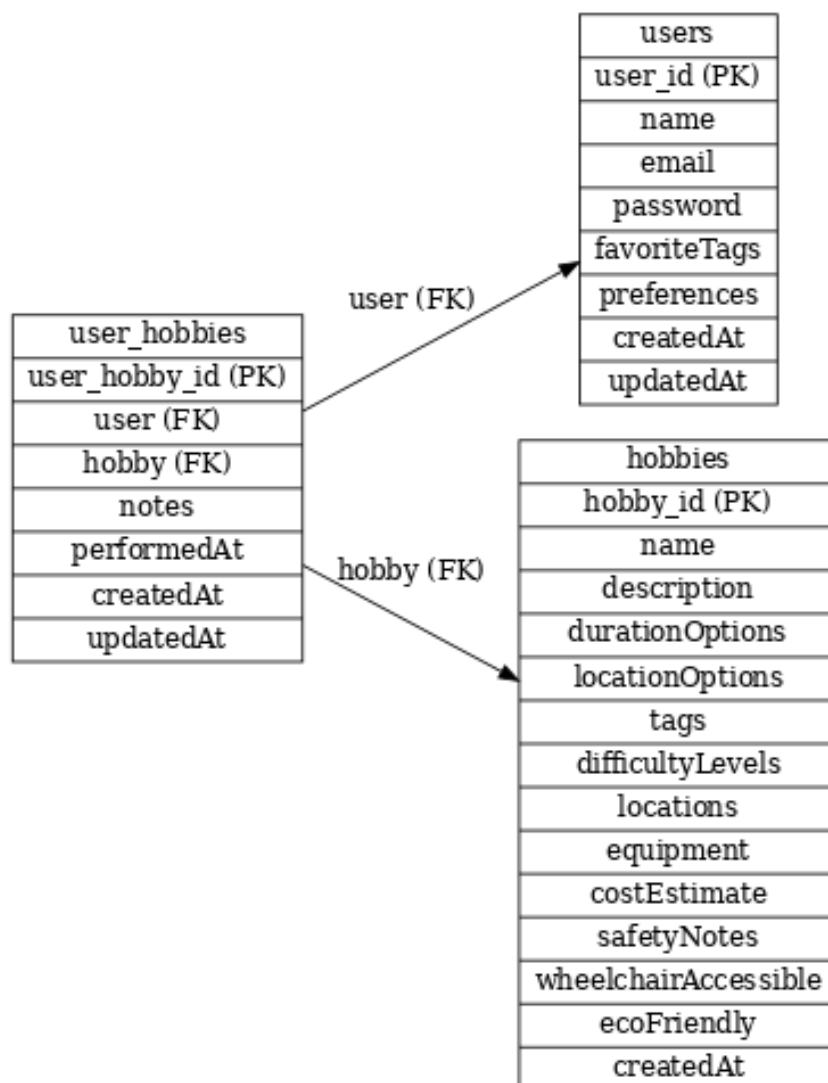
Beter voldoen aan verschillende gebruikersbehoeften (bijv. verschillende mobiliteits-, tijds- of budgetniveaus)

DATABASE SCHEMA

Toekomstige integraties ondersteunen (zoals locatiekaarten of slimme herinneringen)

Structureren van gegevens voor schaalbare filtering en gepersonaliseerde suggestiealgoritmen

Het uiteindelijke schema is een balans tussen flexibiliteit, contextbewustzijn en uitbreidbaarheid op de lange termijn, zodat de Hobby Helper-app kan meegroeien met zijn gebruikers.



VAKTECHNISCHE KEUZES

De technische basis van de Hobby Helper App is zorgvuldig gekozen om een balans te vinden tussen ontwikkelaarsefficiëntie, schaalbaarheid en moderne best practices. Aangezien het project volledig vanaf de grond is opgebouwd, had elke beslissing met betrekking tot de talen, frameworks en tools een aanzienlijke invloed op de ontwikkeling en prestaties van de app.

Frontend: React Native met Expo en TypeScript

Voor de voorkant koos ik React Native, uitgebreid met Expo voor snelle ontwikkeling en TypeScript voor codeveiligheid en onderhoudbaarheid.

- Gebruikte technologieën: React Native (via Expo Go)
- TypeScript
- Expo SDK
- Axios (HTTP-verzoeken)
- React Navigation (voor schermrouting en stack-navigatie)

Waarom deze stack?

Cross-platform output (iOS en Android) met één codebase.

Componentgebaseerde architectuur maakte het gemakkelijk om herbruikbare UI-elementen te bouwen en de schermstructuur te behouden.

Expo vereenvoudigde mobiele bouwprocessen (bijv. direct pushen naar testapparaten).

TypeScript verminderde runtime fouten en verbeterde de leesbaarheid van de code met autocomplete, types en interfaces - vooral handig bij het werken over frontend/backend grenzen heen.

Door het gebruik van Expo's EAS Build service kon ik echte Android/iOS apps compileren met minimale configuratie. Ik kon testen op mijn fysieke apparaat via QR-codes, wat de design-feedback loop

VAKTECHNISCHE KEUZES

Voor de backend API laag gebruikte ik Node.js met het Express framework om een aangepaste RESTful service te bouwen die de frontend verbindt met de database.

Stack:

- Node.js (JavaScript runtime)
- Express (backend framework)
- Mongoose (ODM for MongoDB)
- Dotenv (environment configuration)
- Cors / Helmet / Morgan (security & logging middleware)

Rationale:

- Node.js zorgde voor volledige JavaScript consistentie in de hele stack.
- Express is minimalistisch, snel en gaf me volledige controle over routinglogica en middleware.
- Ik bouwde de API vanaf nul, inclusief:
 - GET /hobbies met filter query params
 - POST /user_hobbies voor het loggen van gebruikersactiviteiten
 - PUT /users/:id/preferences voor personalisatie

De API was lichtgewicht, modulair en georganiseerd met een duidelijke scheiding tussen routes, controllers en modellen, waardoor hij onderhoudbaar en schaalbaar was.

VAKTECHNISCHE KEUZES

MongoDB was de natuurlijke keuze voor de database vanwege de flexibiliteit van het schema, de JSON-achtige structuur en de naadloze integratie met Node.js.

Belangrijkste voordelen:

- Snelle iteratie mogelijk: Ik kon gemakkelijk nieuwe velden toevoegen (zoals ecoFriendly, safetyNotes, enz.) zonder starre SQL-schema's te hoeven aanpassen.
- Documentgebaseerde structuur was ideaal voor het opslaan van complexe hobbygegevens, zoals arrays voor tags, apparatuur en locaties.
- Gebruikte Mongoose om schema's te definiëren, validatie af te dwingen en relaties tussen verzamelingen af te handelen (bijv. het koppelen van gebruikers en hobby's).

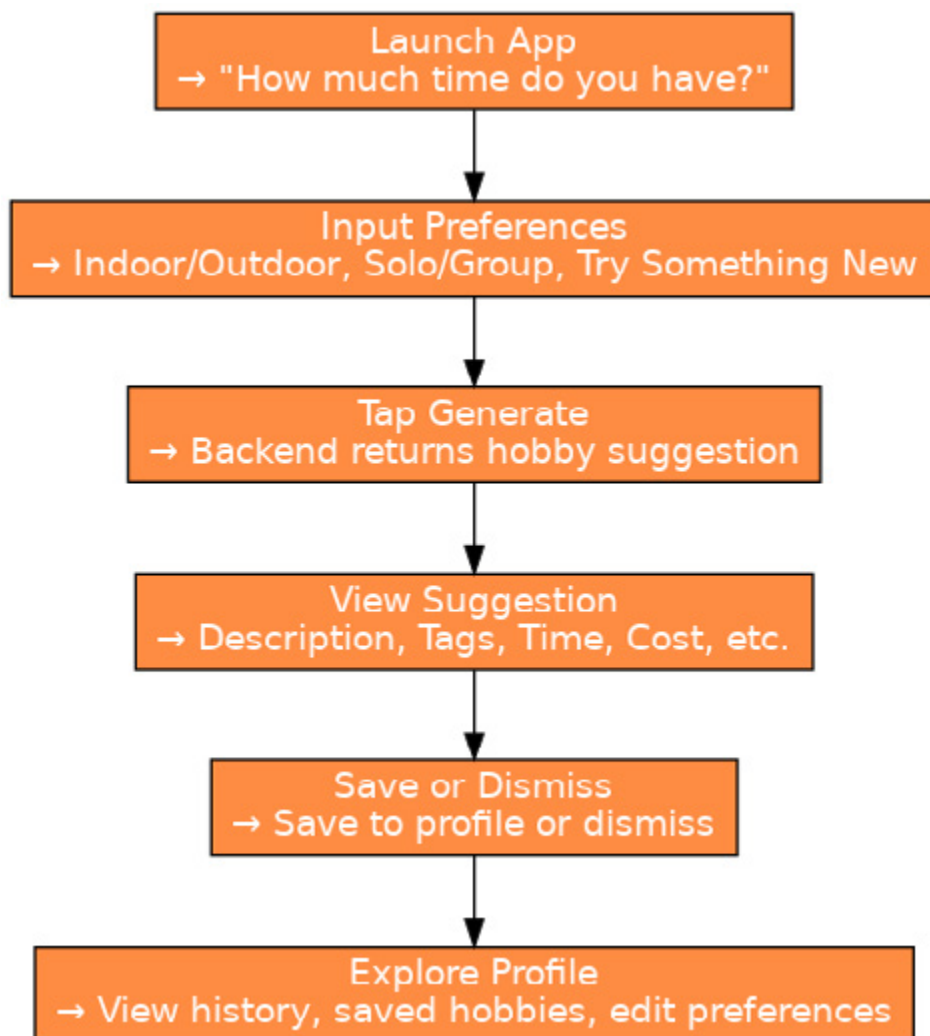
Developer Tooling & Support Libraries:

- Om het ontwikkelen en debuggen te stroomlijnen, heb ik verschillende moderne tools gebruikt:
- Figma voor interface-ontwerp en prototyping
- Insomnia voor API-testen
- GitHub voor versiebeheer
- Visual Studio Code als primaire editor
- React Native Debugger en Chrome DevTools voor frontend en netwerkbewaking
- Expo Go en EAS build
- Toast plugin voor notificaties

HANDLEIDINGEN

Om een duidelijke ontwerp- en ontwikkelingsvisie te behouden, heb ik de belangrijkste gebruikersstroom in kaart gebracht, van onboarding tot hobbysuggestie. Dit vormde ook de basis voor de interfacestructuur en de backendvereisten.

Deze flow geeft prioriteit aan snelheid, personalisatie en eenvoud, waardoor zelfs korte gebruikerssessies kunnen resulteren in zinvolle suggesties.



DEVELOPER DOCUMENTATION

App Architecture Overview:

- Frontend: React Native (Expo)
- Backend: Node.js + Express
- Database: MongoDB (via Mongoose)
- API: RESTful, with separate routes for users, hobbies, and activity logs

FOLDER STRUCTUUR

```
/client
├─ components/
├─ screens/
├─ services/ (API calls via Axios)
└─ App.tsx

/server
├─ models/ (User, Hobby, User_Hobby)
├─ routes/ (hobbies.js, users.js, etc.)
├─ controllers/
└─ config/ (DB connection)
```

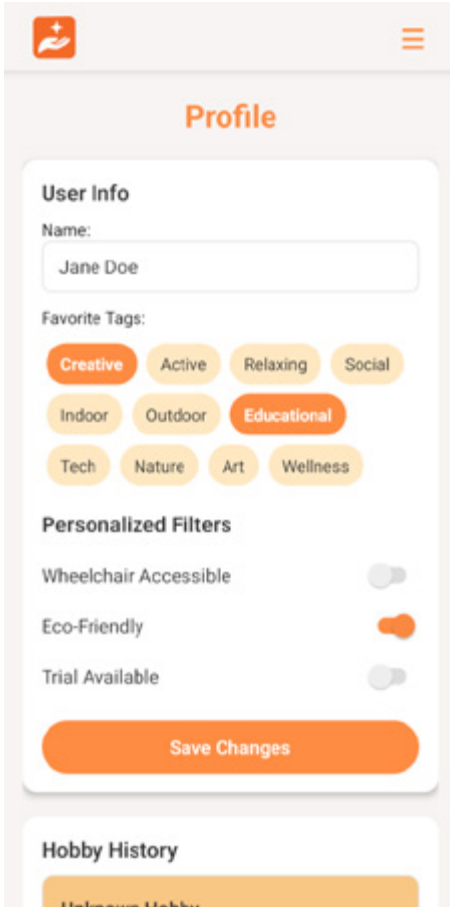
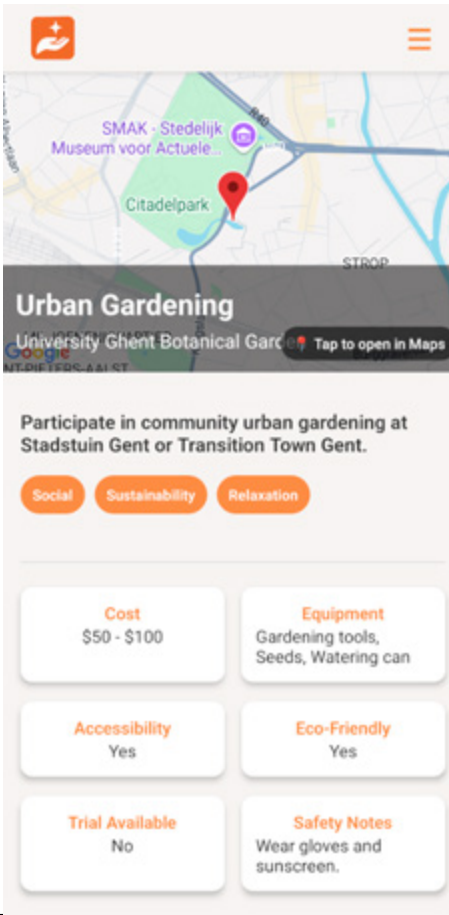
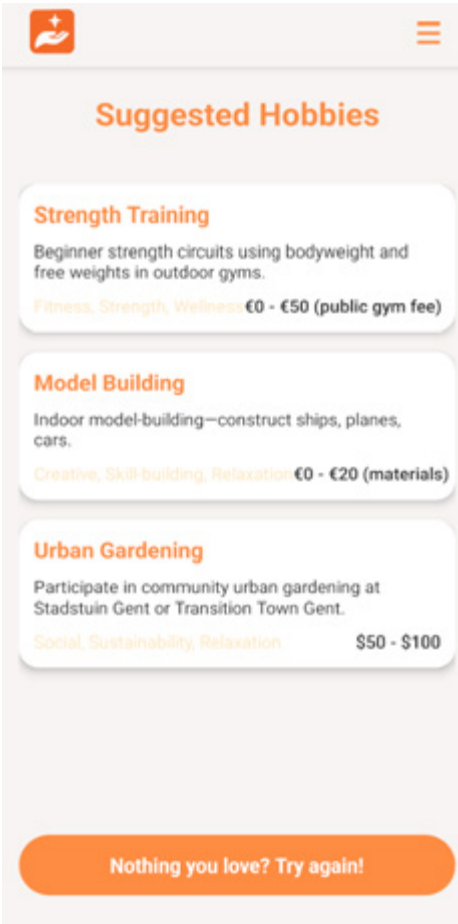
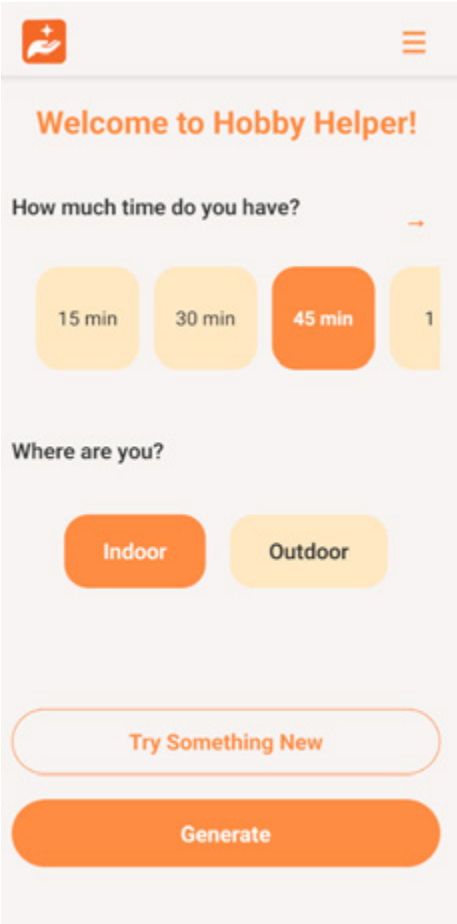
STIJL- EN INTERFACEDOCUMENTATIE

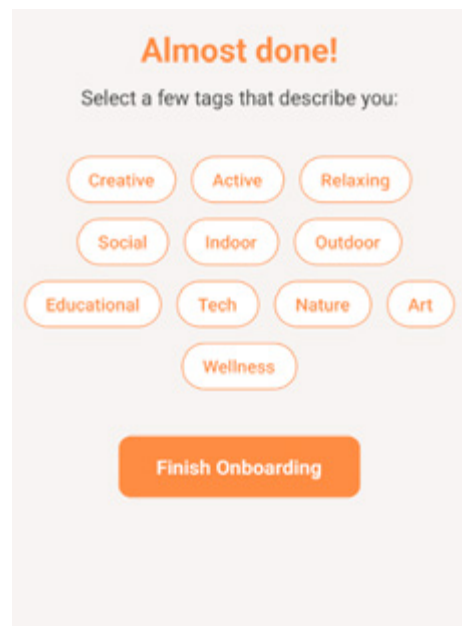
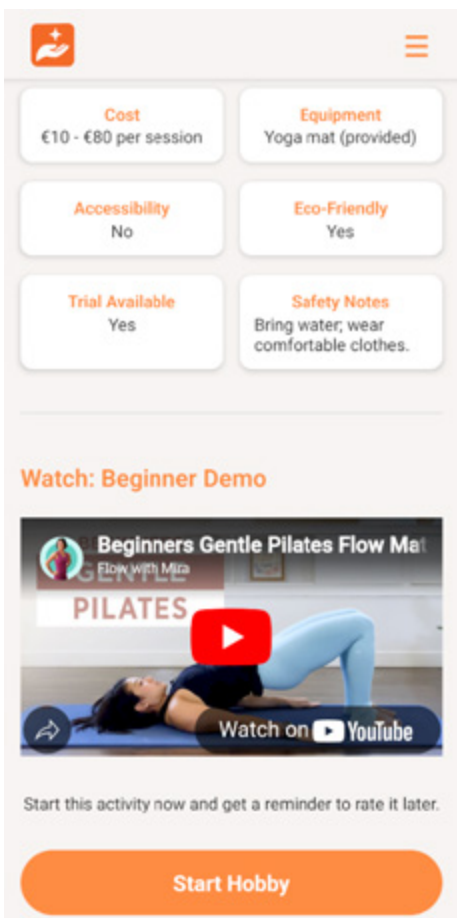
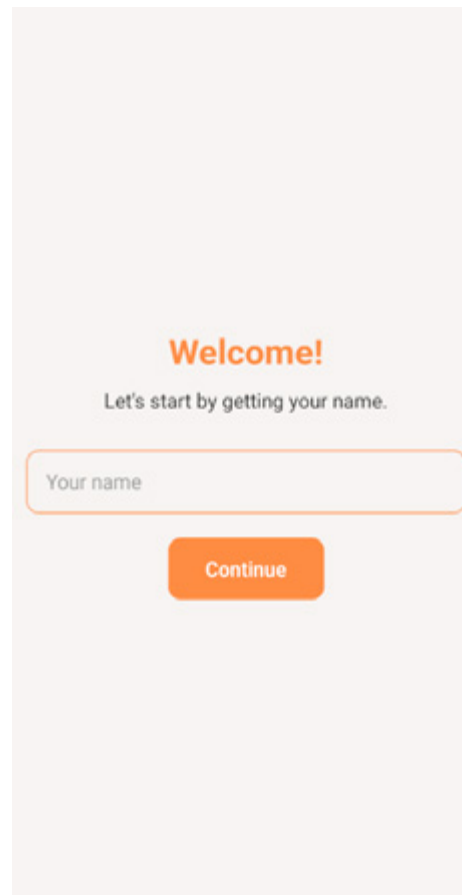
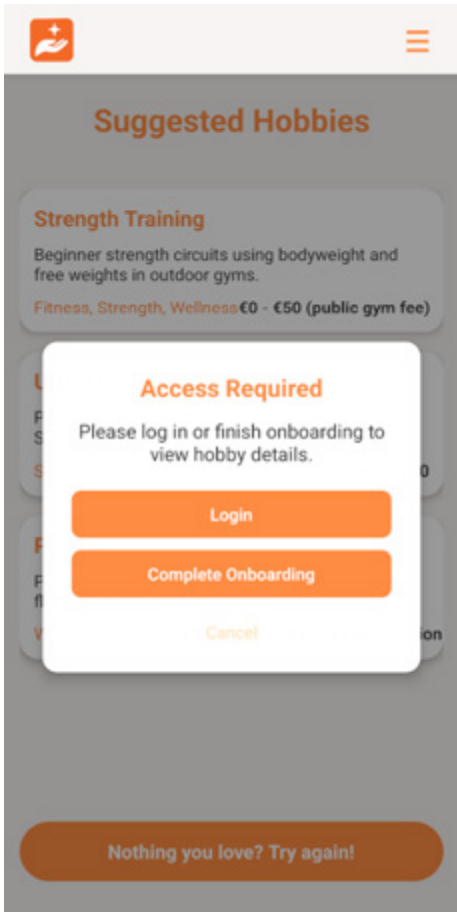
Naast de codebase onderhield ik interfacedocumentatie gebaseerd op mijn Figma-ontwerpen. Dit omvat:

- Typografie en kleurgebruik (zie sectie Ontwerpfase)
- Component specificaties voor kaarten, knoppen, modals
- Responsive layout gedrag
- Gedrag van filters (bijv. hoe meerdere tags op elkaar inwerken)
- Toestanden van knoppen (actief, uitgeschakeld, laden)

Deze documentatie zorgt ervoor dat de UI consistent blijft als de app schaal of verandert.

EINDBEELDEN





Bio - Ik als mediaprofessional

Als mediaprofessional zie ik mezelf als iemand die waarde hecht aan creativiteit, nieuwsgierigheid en authenticiteit - zowel in mijn werk als in hoe ik het leven benader. Ik geloof dat design en digitale tools mensen moeten helpen om weer in contact te komen met de dingen die belangrijk zijn: hun tijd, hun welzijn en hun gevoel van eigenwaarde.

Wie ik wil zijn als ontwerper?

Ik wil een ontwerper zijn die hulpmiddelen maakt die menselijk, vreugdevol en echt behulpzaam zijn. Ik voel me niet aangetrokken tot werk dat er aan de oppervlakte gewoon "goed uitziet" - ik wil dat wat ik maak het dagelijks leven van mensen op kleine maar betekenisvolle manieren verbetert.

Een van mijn grootste waarden is continueren - ik geloof niet dat ik alles al weet. Ik denk dat het beste werk ontstaat door vragen te stellen, te luisteren naar feedback en open te staan voor nieuwe perspectieven. Ik ben ook iemand die sterk gelooft dat werk bij het leven moet passen en niet andersom. Ik heb dit vakgebied deels gekozen vanwege de flexibiliteit en creativiteit die het biedt, en ik streef ernaar om die vrijheid op doordachte, doelbewuste manieren te gebruiken.

Ik ben van nature een buitenmens en die liefde voor balans, verkenning en aanwezigheid probeer ik in mijn ontwerpwerk te brengen - vaak door middel van kleurrijke interfaces, positieve interacties en ideeën die echte betrokkenheid aanmoedigen.

Een rode draad in mijn werk

Als ik terugkijk op mijn portfolio - van opdrachten aan het begin van het semester tot mijn stage en dit eindproject - zie ik een consistente focus op het maken van dingen die speels, gebruiksvriendelijk en emotioneel aantrekkelijk zijn. Ik neig naar projecten die functionaliteit combineren met plezier. Of het nu gaat om een interactief prototype, een visueel merk of een app-interface, ik denk altijd na over hoe de ervaring voelt voor de gebruiker.

Ik gebruik vaak felle kleuren, zachte vormen en heldere lay-outs omdat ik geloof dat mensen altijd een beetje meer lichtheid en plezier in hun digitale omgeving kunnen gebruiken. Tegelijkertijd hecht ik veel waarde aan toegankelijkheid en duidelijkheid - design moet het leven makkelijker maken, niet ingewikkelder.

Waarom ik dit afstudeerproject koos

De Hobby Helper App voelde als de perfecte manier om alles wat ik heb geleerd samen te brengen - niet alleen technisch, maar ook persoonlijk. Het weerspiegelt wie ik ben en waar ik om geef: mensen helpen het meeste uit hun tijd te halen, nieuwe dingen te proberen en balans te vinden.

Het is ook een directe uitbreiding van mijn interesses: psychologie, gedrag en hoe digitaal ontwerp echte veranderingen kan motiveren. Het gaf me de kans om te werken aan UX/UI, full-stack ontwikkeling, gebruikersonderzoek en visueel ontwerp - allemaal binnen één betekenisvol, persoonlijk concept.

In de context van mijn portfolio laat dit project zien dat ik een probleem uit de echte wereld kan identificeren, een gebruiksvriendelijke oplossing kan ontwerpen en deze van begin tot eind kan bouwen - technisch, visueel en conceptueel.

Hoe ik mezelf zie groeien als junior professional?

Als junior mediaprofessional weet ik dat ik nog steeds groei - en ik denk dat dat een

goede zaak is. Ik wil nooit stoppen met nieuwsgierig zijn, experimenteren of mijn vaardigheden verbeteren. Ik ben niet bang om te zeggen "Ik weet het nog niet", want ik zie elke uitdaging als een kans om te leren.

Ik heb vertrouwen in mijn vermogen om zowel zelfstandig als in teamverband te werken, om verantwoordelijkheid te nemen voor mijn ideeën en om hulp te vragen als dat nodig is. Ik waardeer feedback, communicatie en samenwerking. Ik wil mijn design thinking blijven verfijnen, me verdiepen in ethisch en inclusief design en uiteindelijk werken aan projecten die digitale en fysieke ervaringen combineren - dingen die echt een verschil maken.

Conclusie

Het doel van dit afstudeerproject was om een app te ontwerpen en ontwikkelen die mensen helpt om hun vrije tijd bewuster en zinvoller te gebruiken, door middel van gepersonaliseerde hobby-aanbevelingen. Ik wilde iets maken dat inspeelt op een herkenbaar maar vaak genegeerd probleem: hoe snel je vrije tijd eigenlijk verdwijnt in eindeloos scrollen of besluiteloosheid, terwijl je eigenlijk wél zin hebt om iets nieuws of leuks te doen. Dat idee — dat ook uit mijn eigen ervaringen en waarden komt — groeide uit tot de Hobby Helper App, een mobiele applicatie die mensen op een laagdrempelige manier wil motiveren om nieuwe dingen te proberen.

De eerste fase van het project bestond vooral uit onderzoek doen, en dat bleek achteraf de basis voor alles. Via enquêtes en secundaire bronnen kreeg ik beter inzicht in hoe jongvolwassenen hun vrije tijd beleven, wat hen tegenhoudt om nieuwe dingen te proberen, en welke tools hen daar juist bij zouden kunnen helpen. Wat eruit sprong: mensen willen vooral duidelijkheid, eenvoud en een duwtje in de rug — geen overweldigende lijstjes of verplichtingen. Dit onderzoek heeft heel concreet mee bepaald welke functies ik in de app heb gestopt: filters op kostprijs, toegankelijkheidsinfo, voorkeurstags, en snelle tijdskeuzes. Dat zijn geen

willekeurige features, maar directe antwoorden op echte noden.

Toen dat allemaal helder was, begon ik aan de ontwerpfase. Eerst maakte ik low-fidelity wireframes om de basisstructuur van de app uit te werken. Daarna ging ik over op meer visuele ontwerpen, waarbij ik experimenteerde met verschillende kleurpaletten en interfaces. Ik kies meestal voor heldere en vrolijke kleuren in mijn werk, niet alleen omdat dat er leuk uitziet, maar omdat ik geloof dat mensen baat hebben bij digitale omgevingen die positief aanvoelen. Door testmomenten en feedbacksessies kreeg ik de interface stap voor stap scherper en intuïtiever. De app werd niet alleen gebruiksvriendelijk, maar kreeg ook echt een eigen karakter — iets dat past bij mijn stijl als ontwerper: toegankelijk, speels en mensgericht.

De technische fase was zonder twijfel de grootste uitdaging — en tegelijk het meest leerzame deel van dit hele traject. Dit was namelijk de eerste keer dat ik écht een volledige app bouwde, en niet gewoon een website of webproject. Ik gebruikte React Native met Expo voor de frontend, Node.js met Express voor de backend, en MongoDB als database. Ik heb zelf een RESTful API opgezet, mijn databank gestructureerd

met Mongoose, en de verbinding tussen schermen, server en data volledig gebouwd. Daarnaast schreef ik ook technische documentatie zodat andere ontwikkelaars er later makkelijk mee aan de slag kunnen. In deze fase heb ik ontzettend veel geleerd — over logica, structuur, foutopsporing en hoe je dingen oplost als je vastzit. Het was moeilijk, maar vooral ook ontzettend waardevol.

Het eindresultaat is een app die doet wat ik voor ogen had: je opent de app, geeft aan hoeveel tijd je hebt en wat je voorkeuren zijn, en krijgt een hobby voorgesteld die daarbij past. De suggesties zijn gepersonaliseerd, duidelijk omschreven, vaak gratis of laagdrempelig, en makkelijk in te plannen. Zowel de interface als de onderliggende techniek zijn door mij opgebouwd van nul — en dat maakt dit project voor mij extra bijzonder.

Wat ik vooral meeneem uit dit hele traject, is dat goed ontwerp begint bij empathie. Dat beperkingen niet per se een probleem zijn, maar vaak net de aanleiding voor creatieve oplossingen. En vooral: dat je als maker nooit stopt met leren. Ik ben gegroeid als ontwerper, ontwikkelaar, onderzoeker én persoon. Deze app is niet alleen een eindwerk, maar een weerspiegeling van wie ik ben: iemand die gelooft dat digitale tools het leven makkelijker moeten maken, niet ingewik-

kelder. Iemand die wil bijdragen aan een wereld waarin mensen hun tijd bewuster, leuker en menselijker kunnen invullen.

In de kern gaat deze app niet alleen over hobby's. Het gaat over het herontdekken van je eigen tijd. Over even uit je routine stappen en iets nieuws proberen. En soms heb je daarvoor maar één klein duwtje nodig — hopelijk is deze app dat precies.

REFERENTIELIJST

“Belgians Have Excellent Work-Leisure Balance.” VRT NWS, 5 May 2015, https://www.vrt.be/vrtnws/en/2015/05/05/belgians_have_excellentwork-leisurebalance-1-2329110/.

Coolors. “Create the Perfect Palette or Get Inspired by Thousands of Beautiful Color Schemes.” Coolors.co, <https://coolors.co/>.

Daily Telegraph / Herald Sun. “Doomscrolling Makes You 12 Times More Likely to Suffer Serious Mental Health Issues.” Herald Sun, <https://www.heraldsun.com.au/lifestyle/doomscrolling-makes-you-12-times-more-likely-to-suffer-serious-mental-health-issues/news-story/521275d020a2a3ca1e4bf980fe4b9c14>.

Kim, J., et al. “The Relationship between Leisure Activities and Mental Health: The Impact of Resilience and COVID-19.” International Journal of Environmental Research and Public Health, vol. 19, no. 19, 2022, <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC9538683/>.

Life Management Science Labs. “Losing Interest in Hobbies.” Life Management Science Insights, <https://insights.lifemanagementsciencelabs.com/losing-interest-in-hobbies/>.

Messapps. “Psychology of Color for Interface Design.” Messapps.com, <https://messapps.com/allcategories/design/psychology-of-colour-for-interface-design/>.

Mental Health Foundation. “How to Look After Your Mental Health Using Exercise.” MentalHealth.org.uk, <https://www.mentalhealth.org.uk/explore-mental-health/publications/how-look-after-your-mental-health-using-exercise>.

Psychology Today. “Why Rewatching TV Shows Feels So Good.” Psychology Today, 21 June 2021, <https://www.psychologytoday.com/us/blog/people-are-strange/202106/why-rewatching-tv-shows-feels-so-good>.

The Cut. “Why It’s So Hard to Commit to a Hobby.” The Cut, 7 Jan. 2020, <https://www.thecut.com/2020/01/why-its-so-hard-to-commit-to-a-hobby.html>.

University of Colorado Denver (Mayo Clinic). “The Horrors of Doomscrolling: Its Impact on Mental Health.” UC Denver, <https://www.ucdenver.edu/student/stories/library/healthy-happy-life/the-horrors-of-doomscrolling-its-impact-on-mental-health>.

University of Louisville. “Why People Give Up on Hobbies.” Journal of Wellness, vol. 5, no. 1, 2020, <https://ir.library.louisville.edu/jwellness/vol5/iss1/8/>.

“Determinants of Health: Physical Activity.” Healthy Belgium – FOD Volksgezondheid, <https://www.healthybelgium.be/en/health-status/determinants-of-health/physical-activity>.

Gebruikersenquête over Vrijtijdsbesteding en Hobby’s. Conducted by [Your Name], 2024. Google Forms, <https://docs.google.com/forms/d/1EtAVsCIHyQpfh5oOqvYUIq6PwKwG6D6IsOAJH9Bkew0/edit#responses>.

thank you

Tot slot wil ik iedereen bedanken die heeft bijgedragen aan dit project. Dankzij de waardevolle feedback, het geduld en de steun van mijn omgeving, begeleiders en testgebruikers heb ik dit project kunnen realiseren. Deze ervaring heeft mij niet alleen professioneel, maar ook persoonlijk enorm laten groeien.

Contact:

charbill@student.arteveldehs.be