

productbiografie



CASE: FIRST DATES

Iris van Ollefen

500800844

P13 Oker

Project Individueel 2

Thomas Bijen

Blok 3

2018-2019

inhoudsopgave

WERKGROEP 1	3
Debriefing	4
Vooronderzoek	5
Insights	7
FEEDBACKGESPREK 1	8
Plan van Aanpak versie 1	9
WERKGROEP 2	17
Plan van Aanpak versie 2	18
Schetsen conceptontwikkeling	26
FEEDBACKGESPREK 2	27
3 uitgewerkte concepten (schetsen)	28
Vergelijking concepten	31
WERKGROEP 3	32
Onderzoek naar doelgroep	33
Creatie van persona	35
Onderzoek naar daten	36
Inspiratiebronnen	39
Eerste idee concept	40
Welke vragen heb ik nog over mijn concept?	42
Doorloop concept	43
Storyboard 1	45

inhoudsopgave

WERKGROEP 4	51
Verbetering User Experience	52
Testplan V1	54
WERKGROEP 5	56
User Interface V1	57
Testresultaten Test 1	65
OPVOLGENDE WERK	68
User Interface V2	69
Testresultaten Test 2	76

vooronderzoek

ARTIKEL 1 - “KEUZESTRESS: DE KEERZIJDE VAN EEN ONBEPERKT DATINGAANBOD” DOOR DE VOLKSKRANT

- Lars is sinds een lange tijd weer vrijgezel en heeft het hartstikke naar zijn zin, ookal ontmoet hij geen meisjes in de kroeg maar via dating apps.
- Hookup culture is ontstaan, mensen fixen makkelijk dates en meestal meer via dating apps, waardoor het heel efficient wordt.
- Daten heeft eigenlijk altijd in het publieke domein plaatsgehad. Maar nu kan het ook helemaal prive. Je kunt heel vrijblijvende seks hebben zonder afgekeurde blik van de maatschappij omdat niemand weet wat je precies doet.
- Mensen worden kieskeuriger omdat er een veel groter aanbod is. Is iemand vrijwel perfect maar toch net een te grote neus of een rare lach, is het makkelijker om door te gaan naar de volgende.
- Hoe meer keuze mensen hadden op dating apps, hoe ontevredener zij waren met hun keuze.
- Ook werden mensen ontevreden over hun eigen leven. Zij werden kritisch op hunzelf.

ARTIKEL 2 - “HAAR MATCH BLEEK TEGENOVER MERLIN TE WONEN, AL ACHT JAAR” DOOR DE VOLKSKRANT

- Datingapps zoals Tinder en happy zijn toegankelijk, snel en overzichtelijk. Ook heel oppervlakkig.
- Facebook zorgde er al voor dat we niet fysiek meer met onze vrienden hoefde af te spreken.
- Met Happn hoef je niet constant naar mannen te kijken, je kunt later kijken of je iemand bent tegen gekomen.
- Mensen die Tinder gebruiken doen dat voor amusement, nieuwsgierigheid, sociale contacten en soms ook liefde.
- Vrijblijvende seks staat verder onder aan de lijst.
- Mensen die eerder hebben gedateerd maar via een ander platform, bijvoorbeeld niet via internet, zijn een grote groep van de gebruikers. Denk aan jongvolwassenen en eind-vijftigers. Late vijftigers zijn actief op dating apps.

vooronderzoek

ARTIKEL 3 - “FILOSOFIE VAN DE LIEFDE: ONZE MAATSCHAPPIJ LIJDT AAN COLLECTIEVE BINDINGSANGST” DOOR DE VOLSKRANT

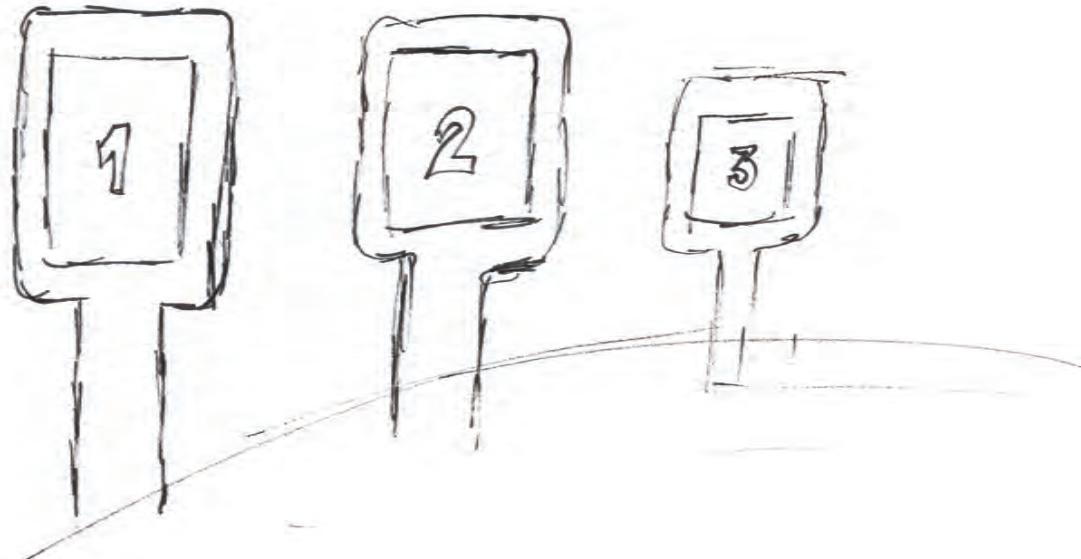
- Via tinder mensen veroveren is te makkelijk, het mag wel iets meer moeite kosten.
- Datingapps gebruiken betekend dat jij oppervlakkig mensen uit kiest en oppervlakkig uitgekozen wordt.
- Als je elkaar in levende lijve ontmoet, zijn er bewegende lichamen, er is non-verbale communicatie, je ziet hoe de ander op je reageert, dat kan allemaal niet via een app met fotootjes.
- Tinder laat twee echte mensen met elkaar in verbinding staan via profielen die zij bewust van zichzelf online hebben geplaatst. Op basis van die fictieve, gecreëerde beelden maken zij een keuze. Maar die twee echte mensen ontmoeten elkaar helemaal niet. Het schept zoveel extra lagen afstand.
- Tinder geeft een catalogus-gevoel
- Wij zitten boordevol ideeën over liefde die we van jongs af aan toegediend hebben gekregen via films, boeken, kunst, sprookjes en reclames.
- Tinder is letterlijk een liefdesmarkt.
- Mensen gaan soms helemaal niet die app op om te daten, maar gewoon om een slotje egostreling binnen te halen via matches en likes.
- Als je op zoek bent naar liefde moet je je afvragen of dat goed werkt via Tinder.

insights

GEVONDEN VANUIT HET VOORONDERZOEK

- Op internet kunnen mensen alleen het beste van zichzelf laten zien.
- Online = veilig
- Online is veel aanbod.
- Mensen zijn kieskeuriger doordat ze meer keus hebben.
- Offline is het lastiger om de ware te vinden?
- Apps kunnen gezien worden als spelletjes.
- Sommige mensen willen hun ego voeden.
- Jongens willen weinig moeite doen voor een date.
- Mensen denken via app.
- Angst voor afwijzing (blauwtje lopen)
- De spontaniteit bij de mensen kan weg zijn.
- Mensen zijn niet gewend om meer in het echt mensen aan te spreken.
- Er kan ook een angst zijn voor sociale afwijzingen.
- Daten is niet meer speciaal.
- Datingapps worden niet alleen gebruikt door mensen die zijn opgegroeid met internet, maar ook door de vijftigplussers.

SCHETSEN CONCEPTONTWIKKELING



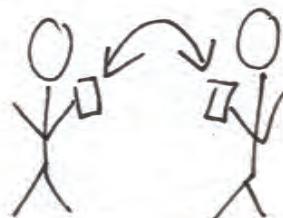
→ leidt naar het diner



per zuil, 1 opdracht

overeenkomsten
elkaar leren kennen
samenwerkingsopdrachten

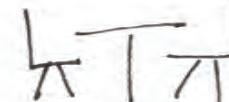
Phone Swap



wisselen telefoons uit,
mogen lijken, andere
lijkt mee vanuit
een andere nummer.

→ daarna besluiten of
ze de date willen voortzetten

SPEED DATEN
in de medialounge



- tablet met
opdrachten
- heads up

weet ik veel
wat voor dingen

→ gespreksontwerper

werkgroep 2

**PLAN VAN AANPAK VERSIE 2
SCHETSEN CONCEPTONTWIKKELING**

werkgroep 1

**DEBRIEFING
VOORONDERZOEK
INSIGHTS**

feedbackgesprek 1

PLAN VAN AANPAK VERSIE 1

feedbackgesprek 2

**3 UITGEWERKTE CONCEPTEN
VERGELIJKING CONCEPTEN**

werkgroep 3

**ONDERZOEK NAAR DOELGROEP
CREATIE VAN PERSONA
ONDERZOEK NAAR DATEN
INSPIRATIEBRONNEN
EERSTE IDEE UITEINDELIJKE CONCEPT
VRAGEN
DOORLOOP CONCEPT
STORYBOARD VERSIE 1**

#1) Road to Romance

2 gematchde CMO studenten moeten in een ruimte eerst opdrachten doen voordat zij aan het diner kunnen

Elke opdracht is verteld op een ziel en aan het einde van het pad staat de eet-tafel

\
richt op doel

9 foto's van maaltijden
1 broer/zus
1 weur

kies welke bij je date hoort



Samenwerken:
"balanceer
tussen jullie in"
"doe zonder
handen te gebruiken"
"doe in
minder dan 30 sec."

Ideeën voor opdracht

- Samenwerken
- Elkaar leren kennen
- Raadsels
- Foto-challenge

VERHAAL

- opgesloten omdat ...
- redden
- 1e hulp

PUZZEL

- HTML / CSS
- vector van iets maken
- interactie → HCI principes (?)
? → nodig?

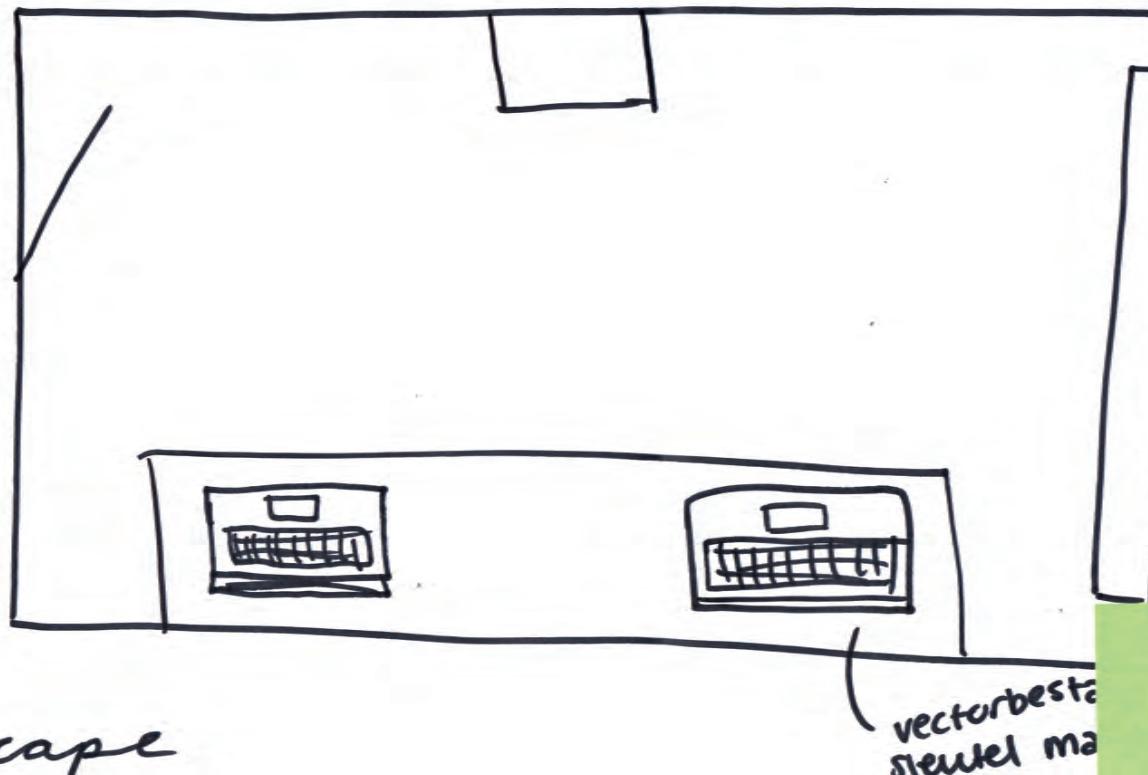
WAAR ?

- kamer / lokaal
- met laptops
- 'eng' verstering

! iets waardoor de ene persoon aan de ene kant van de kamer staat en de andere aan de andere kant!



Samenwerken
&
communiceren



#3 / Escape Room

Van teuren al kunnen
Meters of
niet?

- Wachtwoorden laptops vinden
- website
 - witte tekst
 - witte achtergrond
 - ↓
 - zwarte achtergrond
- berat tip
- ↳ code van HTML opdracht
→ huis → wachtwoord voor 2e laptop?

HET BESLUIT:

- door naar het diner?
of
- stopp de date hier?

→ JA? 

5



Als de ander is
geweest...
6

omdronken



3

JA

persoon die gaat kijken:
→ in kamer met camera
persoon van wie de telefoon is:
→ in andere kamer
→ kan meelijken met wat
die persoon doet en
zegt



1

Eerst

- kolt een
drankje doen

2
de verrassingsvrijdag
"Zouden jullie de
ander door jeren
telefoon laten kijken
zonder dat jeer
naast zit?"

NAN

VERGELIJKING CONCEPTEN

#1

Road to Romance

#2

Phone Swap

#3

Escape Room

Past dit bij de doelgroep?	Ja, zeker als ik de opdrachten op stel.	Ja, iedereen in mijn doelgroep heeft een telefoon. Veel zouden hem niet zomaar af staan.	Ja, vooral met de CMD-componenten erin verwerkt.
Openbare omgeving?	Ja	Ja	Ja
Fysieke component?	→ zuilen → evtl. props voor opdrachten	→ nee (nog niet)	→ vele kuis, sleutel... veel props van de escape room
Digitaal component	→ zuilen	→ telefoon	→ laptops → evtl. props
Interactief Interface?	→ in de zuilen	→ gehete telefoon	→ de laptops → evtl. props
Volledige experience?	JA!	NIET COMPLEET	JA!
Voorkeur... 1-3 sterren	★★★	★	★★★

Plan van Aanpak

Iris van Ollefen
500800844
P13 Oker
Blok 3
Project Individueel 2
Thomas Bijen
2018-2019



Inhoudsopgave

1. Vooronderzoek
2. Meest nuttige insights
3. Ontwerprichting & Personal Design Challenge
4. Deelvragen
5. Deelvragen (vervolg)
6. Planning



Vooronderzoeken



Te veel keuze via datingapps

Voor mijn eerste vooronderzoek heb ik het artikel "Keuzestress: de keerzijde van een onbeperkt datingaanbod" gelezen van De Volkskrant. In dit artikel wordt er verteld dat mensen heel veel keuze krijgen op dating apps. Hierdoor kunnen zij kieskeuriger worden en telkens maar weer op zoek gaan naar nieuwe mensen. Ik heb uit dit artikel meerdere insights gehaald.

Insights

1. Op het internet kunnen mensen laten zien wat zij willen dat andere zien.
2. Online is er heel veel aanbod.
3. Mensen worden kieskeuriger doordat zij meer keuzes hebben.
4. Veel mensen gebruiken dating apps alleen maar voor 'hookups'.
5. Doordat daten niet meer altijd in het publieke domein plaatsvind kunnen dingen achter gesloten deuren gebeuren zonder dat andere mensen het hoeven te weten.

Conclusie

Alhoewel er veel mensen zijn die gebruik maken van dating apps om deel te zijn van de 'hookup culture', zijn er veel die er ook niet meer achter zoeken dan dat. Te veel keuze is niet goed in de datingwereld.



Filosofie van de liefde: Onze maatschappij lijft aan collectieve bindingsangst

Voor mijn eerste vooronderzoek heb ik het artikel "Filosofie van de liefde: Onze maatschappij lijdt aan collectieve bindingsangst" gelezen van De Volkskrant. In dit artikel wordt er verteld door een liefdescoach dat hij niet gelooft dat mensen een goede relatie kunnen krijgen door Tinder te gebruiken.

Insights

6. Als mensen van daten houden is Tinder soms te makkelijk. Daten en mensen veroveren mag wel iets meer moeite kosten.
7. Als mensen elkaar in levende lijven ontmoeten, zijn er fysieke bewegingen en bij non-verbale communicatie via apps zie je niet hoe de ander echt reageert.
8. Films, boeken en dergelijke geven ons een onrealistisch beeld van romantiek en liefde.
9. Tinder is letterlijk een liefdesmarkt.
10. Mensen gebruiken soms alleen maar dating apps om hun ego te strelen.

Conclusie

Tinder is een app die door veel mensen niet wordt gebruikt voor langdurige relaties. Als je graag indruk wilt maken en romantisch wilt zijn is dat te makkelijk of te saai via apps. Daarom zul je nooit dezelfde gevoelens en emoties ervaren via een app als die je ervaart tijdens een echte date.



Meest nuttige insights



Insight 1:

Mensen worden kieskeuriger doordat er meer keuze is. Deze informatie is nuttig voor mij omdat er een klein verschil zit tussen te veel en te weinig keuze. Het lijkt mij interessant om te ontdekken hoe je mensen in het echte leven informatie en keuze kunt voorschotelen zonder dat zij een overweldigend gevoel krijgen en keuze-stress ervaren.



Insight 2:

Als mensen van daten houden is Tinder soms te makkelijk. Daten en mensen veroveren mag wel iets meer moeite kosten. Deze informatie is nuttig voor mij omdat dit betekent dat er dus te weinig uitdaging is. Het moet spannender en leuker worden en mensen hebben dus zeker wel wensen, ook al is het maar 'een app'.



Insight 3:

Films, boeken en dergelijke geven mensen een onrealistisch beeld van romantiek en liefde. Deze informatie is nuttig voor mij omdat veel mensen dus hun verwachtingen te hoog stellen. Hierdoor raken zij teleurgesteld of geven ze het op. Er moeten dus details aan het daten worden toegevoegd waardoor het daten romantischer wordt en het als een film voelt.



Insight 4:

Mensen gebruiken soms alleen maar dating apps om hun ego te strelen. Deze informatie is nuttig voor mij omdat er dus te veel oppervlakkige details aan het online daten zijn. En daar moet dus verandering in komen. Als er minder oppervlakkigheid is en meer inhoud zal deze behoefte niet meer nodig zijn omdat deze wordt vervangen door een goed gevoel over een goed gesprek met een leuk iemand.



Ontwerprichting

Regi Stens.



Wat wil ik voor mijn doelgroep?

Ik wil graag mijn doelgroep een nieuwe 'experience' geven als het aankomt op daten. Ik ga mij daarom richten op een leuke en interactieve manier om de twee singles elkaar te laten leren kennen, en de experience langer te laten duren dan alleen de middag/avond. Door het gebruik van een ruimte met meerdere fysieke componenten wil ik de singles een leuke uitdaging geven. Daarnaast wil ik dit koppelen aan een digitaal component om toch de doelgroep te onthouden. Uiteindelijk is het mijn doel om de singles een leuke dag met z'n twee te laten beleven en te zorgen dat er meer uit voort komt.

eigen motivatie

Personal Design Challenge

Wat zal ik opleveren?

Ik ga voor First Dates een totaalconcept ontwikkelen, waarmee HBO studenten van leeftijden tussen de 18 en 25 op een fysieke en interactieve manier elkaar leren kennen. Daarnaast verhelpt mijn oplossing het probleem of de moeite die veel studenten ervaren als het te maken heeft met op mensen af stappen doordat zij al aan elkaar gematched zijn. Elkaar leren kennen staat in mijn totaalconcept boven aan. Daarnaast zal ik in de vormgeving en stijl rekening houden met mijn doelgroep en deze een moderne look geven. Met mijn ontwerp wil ik graag de singles een leuke date geven die meerdere uren zal duren.

↗ = ; : ↴



v. deel v.

Deelvragen



Deelvraag 1

Wat is momenteel het concept van First Dates?

1.1 Op welke platforms zijn zij bezig?

- Dit kan ik doen door een mood board te maken van dingen die uit desk research bleken.

1.2 Wat is het einddoel van First Dates?

- Ik kan interview houden met iemand die mee heeft gedaan. Ook kan ik observeren door naar het programma te kijken.

Deelvraag 2

Hoe verloopt een date bij First Dates?

2.1 Wat zijn de fases van een date bij First Dates?

- Ik kan observeren en een interview houden met iemand die mee heeft gedaan.

2.2 Waarom zijn deze fases nodig en van belang voor de date?

- Nogmaals, observeren en interviewen.

2.3 Zijn er punten van verbetering?

- Ik zou de scenario's kunnen uitschrijven/tekenen en vervolgens het ideale scenario kunnen maken.

2.4 Zouden de dates die te zien zijn bij First Dates ook te doen zijn zonder camera's?

- Ik kan dit uit mijn ideale scenario halen en ook uit een interview.

Deelvraag 3

Hoe daten single HBO studenten tussen de 18 en 25 momenteel?

3.1 Welke doelen hebben deze studenten voor hun dates?

- Dit kan ik doen door studenten aan te spreken en hier over te vragen en door desk research uit te voeren. Ook kan ik een empathy map maken om te kijken hoe zij zich voelen bij bepaalde doelen.

3.2 Zouden deze doelen op een andere manier bereikt kunnen worden?

- Door desk research maar ook door customer journeys uit te voeren.

Deelvragen



Deelvraag 4

Waarom gebruiken single HBO studenten dating apps?

4.1 Is er een verschil tussen het gebruik van dating apps bij mannen en vrouwen?

- Dit kan ik onderzoeken door desk research, door interviews en misschien door observeren.

4.2 Welke doelen hebben gebruikers van dating apps?

- Dit kan ik ook onderzoeken door desk research en door interviews.

Deelvraag 5

Waarom hebben single HBO studenten moeite met offline daten?

5.1 Zijn er problemen die singles ervaren met offline daten?

- Ik zou dit kunnen observeren, maar ook tijdens een interview kunnen vragen.

5.2 Welke doelen hebben singles die offline daten?

- Nogmaals, interviewen en observeren. Dit zou ik ook uit een experience map kunnen halen.

5.3 Zouden de doelen van singles die offline daten makkelijker gemaakt kunnen worden?

- Door scenario's te tekenen en het ideale scenario te bedenken zou ik hier het antwoord op kunnen vinden.

5.4 Zouden de doelen van singles die online daten voor offline dates ook mogelijk zijn?

- Ik denk door interviews te houden, misschien zelfs een benchmark onderzoek. Ook kan ik een ideaal scenario maken.

Planning



Wat ga ik doen?	Wat heb ik nodig?	Methode(s)	Aantal uur	Datum/tijd
Plan van Aanpak inleveren	Een compleet Plan van Aanpak	Desk research		Woensdag 20 Februari 16:00
Werken aan concept	Ideeën en informatie	Desk research		Vrijdag 1 Maart
Klikbaar Prototype maken	Ideeën, informatie, concept, PvA			Maandag 4 Maart
Storyboard maken	Ideeën, informatie, concept, PvA, klikbaar prototype			Donderdag 7 Maart
Klikbaar prototype en een storyboard laten zien tijdens voortgangsgesprek.	Klikbaar prototype en een storyboard			Vrijdag 8 Maart
Iteratie proces 1	Klikbaar prototype, een storyboard en feedback			Woensdag 13 Maart
Concept presenteren	Klikbaar prototype en een storyboard			Vrijdag 15 Maart
Testplan opzetten				Vrijdag 22 Maart
Concept valideren	Low hanging fruit & showstoppers constateren			Woensdag 27 Maart
Testplan af				Woensdag 27 Maart
UI V1.0 af				Donderdag 28 Maart
Testen		Desk research		Vrijdag 29 Maart
Testrapport af				Dinsdag 3 April
Laatste verbeterpunten verwerken				Woensdag 4 April 13:00 uur
Documentatie uploaden op Moodle	Documentatie			Woensdag 4 April 16:00 uur
Mijn eindproduct presenteren	Alle dingen die ik moet opleveren		30 minuten	Vrijdag 5 April

debriefing

VAN DE CASE FIRST DATES

First Dates wil graag een concept waarbij zij hun mensen offline laten daten, zonder camera's en zonder dat het heel erg in scène is gezet. Ze willen dat het concept goed genoeg is zodat het niet gewoon een avondje duurt. Het concept moet het promoten om contact te maken met andere, zonder dat er meteen een eerste indruk van komt. Het moet laten zien waarom offline daten ook leuk is en het kan stimuleren om het vaker te doen.

Er zijn een aantal aandachtspunten. Ten eerste moet er een duidelijke doelgroep zijn. De mensen die op date gaan moeten een potentiële match zijn en de date moet passen bij de belevingswereld van de doelgroep. Daarnaast is het belangrijk dat het plaats vindt in een openbare ruimte.

Er is dus belang bij een duidelijke doelgroep, opdrachtgever en het weten van een huidige situatie. Er moet een tijdlijn van de date zijn en er moet een goede interface worden gecreëerd.

Het eindconcept moet een fysieke component, een digitale component en een interactief interface bevatten zodat er een volledige experience kan worden opgedaan.

Plan van Aanpak

Iris van Ollefen
500800844
P13 Oker
Blok 3
Project Individueel 2
Thomas Bijen
2018-2019



Inhoudsopgave

1. Vooronderzoek
2. Meest nuttige insights & Doelgroep
3. Ontwerprichting & Personal Design Challenge & Deelvragen
4. Deelvragen (vervolg)
5. Style Tile
6. Planning



Vooronderzoeken

Te veel keuze via datingapps

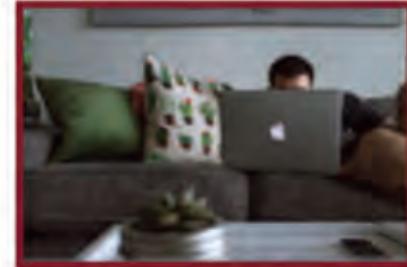
Voor mijn eerste vooronderzoek heb ik het artikel "Keuzestress: de keerzijde van een onbeperkt datingaanbod" gelezen van De Volkskrant. In dit artikel wordt verteld dat mensen heel veel keuze krijgen op dating apps. Hierdoor kunnen zij kieskeuriger worden en telkens maar weer op zoek gaan naar nieuwe mensen. Ik heb uit dit artikel meerdere insights gehaald.

Insights

1. Op het internet kunnen mensen laten zien wat zij willen dat anderen zien.
2. Online is er heel veel aanbod.
3. Mensen worden kieskeuriger doordat zij meer keuzes hebben.
4. Veel mensen gebruiken dating apps alleen maar voor 'hookups'.
5. Doordat daten niet meer altijd in het publieke domein plaatsvindt, kunnen dingen achter gesloten deuren gebeuren zonder dat andere mensen het hoeven te weten.

Conclusie

Alhoewel er veel mensen zijn die gebruik maken van dating apps om deel te zijn van de 'hookup culture', zijn er veel die er ook niet meer achter zoeken dan dat. Te veel keuze is niet goed in de datingwereld.



Filosofie van de liefde: Onze maatschappij lijdt aan collectieve bindingsangst

Voor mijn tweede vooronderzoek heb ik het artikel "Filosofie van de liefde: Onze maatschappij lijdt aan collectieve bindingsangst" gelezen van De Volkskrant. In dit artikel wordt door een liefdescoach verteld, dat hij niet gelooft dat mensen een goede relatie kunnen krijgen door Tinder te gebruiken.

Insights

6. Als mensen van daten houden is Tinder soms te makkelijk. Daten en mensen veroveren mag wel iets meer moeite kosten.
7. Als mensen elkaar in levende lijve ontmoeten, zijn er fysieke bewegingen en bij non-verbale communicatie via apps zie je niet hoe de ander echt reageert.
8. Films, boeken en dergelijke geven ons een onrealistisch beeld van romantiek en liefde.
9. Tinder is letterlijk een liefdesmarkt.
10. Mensen gebruiken soms alleen maar dating apps om hun ego te strelen.

Conclusie

Tinder is een app die door veel mensen niet wordt gebruikt voor langdurige relaties. Als je graag indruk wilt maken en romantisch wilt zijn is dat te makkelijk of te saai via apps. Daarom zul je nooit dezelfde gevoelens en emoties ervaren via een app als die je ervaart tijdens een echte date.



Meest nuttige insights

Insight 1:

Mensen worden kieskeuriger doordat er meer keuze is.

Deze informatie is nuttig voor mij omdat er een klein verschil zit tussen te veel en te weinig keuze. Het lijkt mij interessant om te ontdekken hoe je mensen in het echte leven informatie en keuze kunt voorschotelen zonder dat zij een overweldigend gevoel krijgen en keuze-stress ervaren.



Insight 2:

Als mensen van daten houden is Tinder soms te makkelijk.

Daten en mensen veroveren mag wel iets meer moeite kosten.

Deze informatie is nuttig voor mij omdat dit betekent, dat er dus te weinig uitdaging is. Het moet spannender en leuker worden en mensen hebben dus zeker wel wensen, ook al is het maar 'een app'.



Insight 3:

Films, boeken en dergelijke geven mensen een onrealistisch beeld van romantiek en liefde.

Deze informatie is nuttig voor mij omdat veel mensen dus hun verwachtingen te hoog stellen. Hierdoor raken zij teleurgesteld of geven ze het op. Er moeten dus details aan het daten worden toegevoegd waardoor het daten romantischer wordt en het als een film voelt.

Insight 4:

Mensen gebruiken soms alleen maar dating apps om hun ego te strelen.

Deze informatie is nuttig voor mij omdat er dus te veel oppervlakkige details aan het online daten zijn. En daar moet verandering in komen. Als er minder oppervlakkigheid is en meer inhoud zal deze behoefte niet meer nodig zijn omdat deze wordt vervangen door een goed gevoel over een goed gesprek met een leuk iemand.

Mijn doelgroep

Voor wie is dit product?

Ik had eerst moeite met het kiezen van een doelgroep, vooral omdat er zo ontzettend veel mensen op deze wereld zijn die aan daten doen.

Uiteindelijk kwam ik toch op een grote doelgroep die mij aansprak, HBO studenten. Dit was natuurlijk nog steeds te breed dus ik heb ervoor gekozen om mijn product te maken voor HBO studenten die CMD studeren. Als extra toevoeging zal ik dit focussen op de HvA en rekening houden met de leeftijden van 18 tot 25. Deze doelgroep sprak mij heel erg aan, niet alleen omdat ik hier zelf ook tussen zit, maar om nog meer redenen. Dit leek mij een hele interessante doelgroep omdat deze studenten veel leren over communiceren en met anderen mensen omgaan, omdat zij veel in teams werken en veel praten over oplossingen. Mensen die deze studie doen hoeven natuurlijk niet sociaal communicatief ook sterk te zijn, het is niet vanzelfsprekend dat mensen die iets met communicatie studeren ook altijd goede praatjes hebben. Het lijkt mij daarom een leuke manier om ze te helpen en te zien hoe ik het datingsleven van deze studenten kan verbeteren.

Ontwerprichting

Wat wil ik voor mijn doelgroep?

Ik wil graag CMD-studenten een nieuwe 'experience' geven als het aankomt op daten. Ik ga mij daarom richten op een leuke en interactieve manier om twee singles elkaar te laten leren kennen. Het lijkt mij heel gaaf om gebruik te maken van een ruimte met meerdere fysieke componenten, zodat ik de singles een leuke uitdaging kan geven. Daarnaast wil ik dit koppelen aan een digitaal component zodat de doelgroep ook een herkenbaar iets tijdens de 'experience' heeft, omdat CMD studenten zich veel met apps/websites en andere technologie bezig houden. Uiteindelijk is mijn grootste doel om de singles een leuke dag met z'n tweeën te laten beleven en te zorgen dat er meer uit voort komt; zoals een tweede date. Als dit is gelukt, heb ik mijn doel bereikt.

Personal Design Challenge

Wat zal ik opleveren?

Ik ga voor First Dates een totaalconcept ontwikkelen, waarmee HBO studenten van de studie Communicatie en Multimedia Design aan de HvA met een leeftijd tussen de 18 en 25 op een fysieke en interactieve manier elkaar leren kennen. Daarnaast verhelpt mijn oplossing het probleem of de moeite die veel studenten ervaren als het te maken heeft met op mensen afstappen in een bar of kroeg. Ik wil voordat mensen op een date gaan hen al koppelen zodat zij al gematched zijn en dus niet meer op elkaar af hoeven te stappen. Elkaar leren kennen staat in mijn totaalconcept boven aan. Daarnaast zal ik in de vormgeving en stijl rekening houden met mijn doelgroep en deze een moderne look geven. Met mijn ontwerp wil ik graag de singles een leuke date geven die meerdere uren zal duren en hopelijk tot een tweede date leidt.

Deelvragen

Deelvraag 1 Wat is momenteel het concept van First Dates?

1.1 Op welke platforms zijn zij bezig?

- Dit kan ik doen door een affinity map te maken van bevindingen die uit desk research blijken.

1.2 Wat is het einddoel van First Dates?

- Ik kan een interview houden met iemand die heeft meegeedaan.
- Ook kan ik observeren door naar het programma te kijken en notities te maken.
Vervolgens kan ik bevindingen noteren in een affinity map .

Deelvraag 2 Hoe verloopt een date bij First Dates?

2.1 Wat zijn de fasen van een date bij First Dates?

- Ik kan observeren door naar het programma te kijken en bevindingen te noteren in een affinity map.
- Ook kan ik een interview houden met iemand die heeft meegeedaan aan het programma.

2.2 Waarom zijn deze fasen nodig en van belang voor de date?

- Observeren en interviewen.
- Desk research zou ook een mogelijkheid kunnen zijn.

2.3 Zijn er punten van verbetering?

- Ik zou de scenario's kunnen uitschrijven/tekenen en vervolgens het ideale scenario kunnen opzetten.

2.4 Zouden de dates die te zien zijn bij First Dates ook mogelijk zijn zonder camera's?

- Ik kan dit uit mijn ideale scenario halen.
- Maar hier kun je ook achter komen door bevindingen van de observatie te analyseren.
- Ook kan ik een interview houden met iemand die heeft meegeedaan en vervolgens die persoon vragen of de date dan ook leuk was geweest.

Deelvragen

Deelvraag 3 Welke basic informatie die te maken heeft met daten is er over CMD-studenten?

- 3.1 Zijn veel studenten nog single of hebben veel studenten al een relatie?
- Dit kan ik onderzoeken door een gepland interview te houden maar ook door op studenten af te stappen.
- 3.2 Hebben de singles behoefte aan een relatie?
- Nogmaals, gepland interview of afstappen.
- 3.3 Zijn de singles die behoeft hebben aan een relatie ook actief op zoek?
- Interview of afstappen.
- Er is een kans dat ik door desk research ook informatie kan vinden maar het is te bewijfelen hoe betrouwbaar deze informatie is.
- 3.4 Vinden de singles dat zij door de communicatieve vaardigheden die zij leren tijdens hun studie slechter of beter omgaan met daten of heeft dit geen effect?
- Interview of afstappen.

Deelvraag 4 Hoe daten single CMD-studenten tussen de 18 en 25 momenteel?

- 4.1 Welke doelen hebben deze studenten voor hun dates?
- Dit kan ik onderzoeken door studenten aan te spreken en hier over te vragen.
- Ook door desk research uit te voeren.
- Een laatste optie is een empathy map maken om te kijken hoe de doelgroep/persona zich voelt bij bepaalde doelen.
- 4.2 Zouden deze doelen op een andere manier bereikt kunnen worden?
- Door desk research maar ook door customer journeys uit te voeren.

Deelvraag 5 Waarom gebruiken single CMD-studenten dating apps?

- 5.1 Is er een verschil tussen het gebruik van dating apps bij mannen en vrouwen?
- Dit kan ik onderzoeken door desk research.
- Ook door interviews en heel misschien door observeren.
- 5.2 Welke doelen hebben gebruikers van dating apps? (Met gebruikers worden hier de CMD-studenten bedoeld)
- Dit kan ik ook onderzoeken door desk research
- Maar ook door interviews te houden of door op mensen af te stappen.

Deelvraag 6 Waarom hebben single CMD-studenten moeite met offline daten?

- 6.1 Zijn er problemen die de single CMD-studenten ervaren met offline daten?
- Ik zou dit kunnen observeren.
- Ook tijdens een interview zou ik dit kunnen vragen.
- 6.2 Welke doelen hebben single CMD-studenten die offline daten?
- Nogmaals, interviewen en observeren.
- Dit zou ik ook uit een experience map kunnen halen.
- 6.3 Wat voor manieren van offline daten voeren de single CMD-studenten uit?
- Interviewen of observeren.
- Dit zou ik ook uit desk research kunnen halen.
- 6.3 Zouden de doelen van single CMD-studenten die offline daten makkelijker gemaakt kunnen worden?
- Door scenario's te tekenen en het ideale scenario te bedenken zou ik hier het antwoord op kunnen vinden.
- 6.4 Zouden de doelen van single CMD-studenten die online daten ook mogelijk zijn als offline date?
- Ik denk dat ik hiervoor interviews kan houden.
- Ook misschien zelfs een benchmark onderzoek.
- Daarnaast kan ik ook een ideaal scenario opzetten.



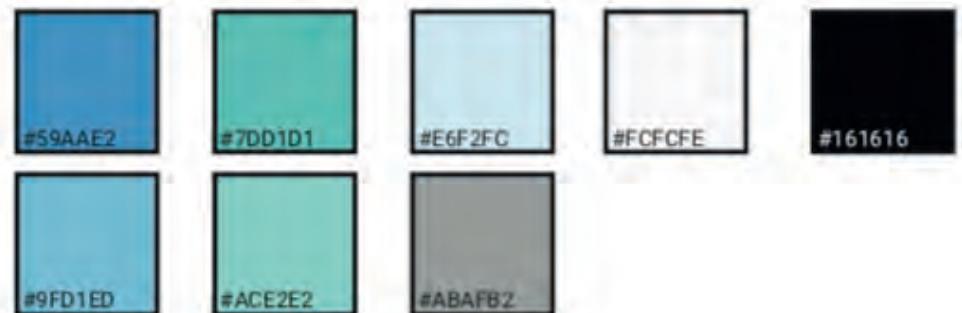
Project: First Dates goes Offline

Style Tile Version 1

Kleurenpallet 1



Kleurenpallet 2



Toelichting: Voor mijn ontwerp wil ik nog ruimdenkend zijn, waardoor ik niet meteen met 1 kleurenpalet werk. Kleurenpalet 1 is afgeleid van het First Dates logo, en is roze en rood. Kleurenpalet 2 is meer blauw, turquoise en grijs. Dit is een wat minder romantische look maar ik wilde dit toch als optie houden omdat ik nog geen oplossingen heb bedacht, alleen maar vragen. Ik wil zo open-minded het ontwerpproces gaan en niet door een kleurenpalet tegen gehouden worden.

Dit is een voorbeeld van een Header

Naam: Caviar Dreams
Maat: 36pt
Kleur: #1D1D1B

Dit is voorbeeld 1 van een subheader

Naam: Caviar Dreams
Maat: 14pt
Kleur: #A31918 & #FCFCFE

Dit is voorbeeld 2 van een subheader

Naam: Caviar Dreams
Maat: 14pt
Kleur: #59AAE2 & #FCFCFE

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi

Dit is een voorbeeld van gewone tekst

Naam: Roboto (Regular)
Maat: 9pt
Kleur: #1D1D1B

Week 9

25-02-2019
 26-02-2019
 27-02-2019 - Inschrijven First Dates
 28-02-2019 - Analyse inschrijfproces opstellen
 01-03-2019 - Werkgroep 2
 02-03-2019
 03-03-2019 - Deskresearch & Procesbiografie bijwerken

Week 13

25-03-2019
 26-03-2019
 27-03-2019 - Testplan
 28-03-2019
 29-03-2019 - Testplan & Werkgroep & Testen
 30-03-2019
 31-03-2019 - Procesbiografie bijwerken

Week 9

Inschrijven First Dates - 1 uur
 Analyse opstellen First Dates Inschrijving - 1,5 uur
 Werkgroep 2 - 3,5 uur
 Deskresearch - 3 uur
 Procesbiografie bijwerken - 1 uur

Week 10

04-03-2019 - Prototype & storyboard maken
 05-03-2019 - First Dates kijken
 06-03-2019
 07-03-2019 - Oplevering controleren
 08-03-2019 - Voortgangsgesprek
 09-03-2019
 10-03-2019 - Procesbiografie bijwerken

Week 14

01-04-2019 - Laatste feedback
 02-04-2019 - Laatste tests & Finetuning
 03-04-2019 - Nog meer finetuning & procesbiografie bijwerken & einddocumentatie uploaden
 04-04-2019 - Presentatie maken
 05-04-2019 - Eindpresentatie
 06-04-2019
 07-04-2019

Week 10

Prototype maken - 2 uur
 Storyboard maken - 2 uur
 First Dates kijken - 2 uur
 Oplevering controleren - 30 minuten
 Voortgangsgesprek - 30 minuten
 Procesbiografie bijwerken - 1 uur

Week 11

11-03-2019 - Benchmarkonderzoek opstellen & studenten aanspreken
 12-03-2019
 13-03-2019
 14-03-2019 - Ideaal scenario opstellen & storyboard & concept bijwerken
 15-03-2019 - Werkgroep & Conceptpresentatie
 16-03-2019
 17-03-2019 - Procesbiografie bijwerken

Week 11

Benchmark onderzoek opstellen - 2 uur
 Studenten aanspreken - 3 uur
 Ideaal scenario opstellen - 1,5 uur
 Storyboard bijwerken - 1 uur
 Concept bijwerken - 1 uur
 Werkgroep & Conceptpresentatie - 2,5 uur
 Procesbiografie bijwerken - 1 uur

Week 12

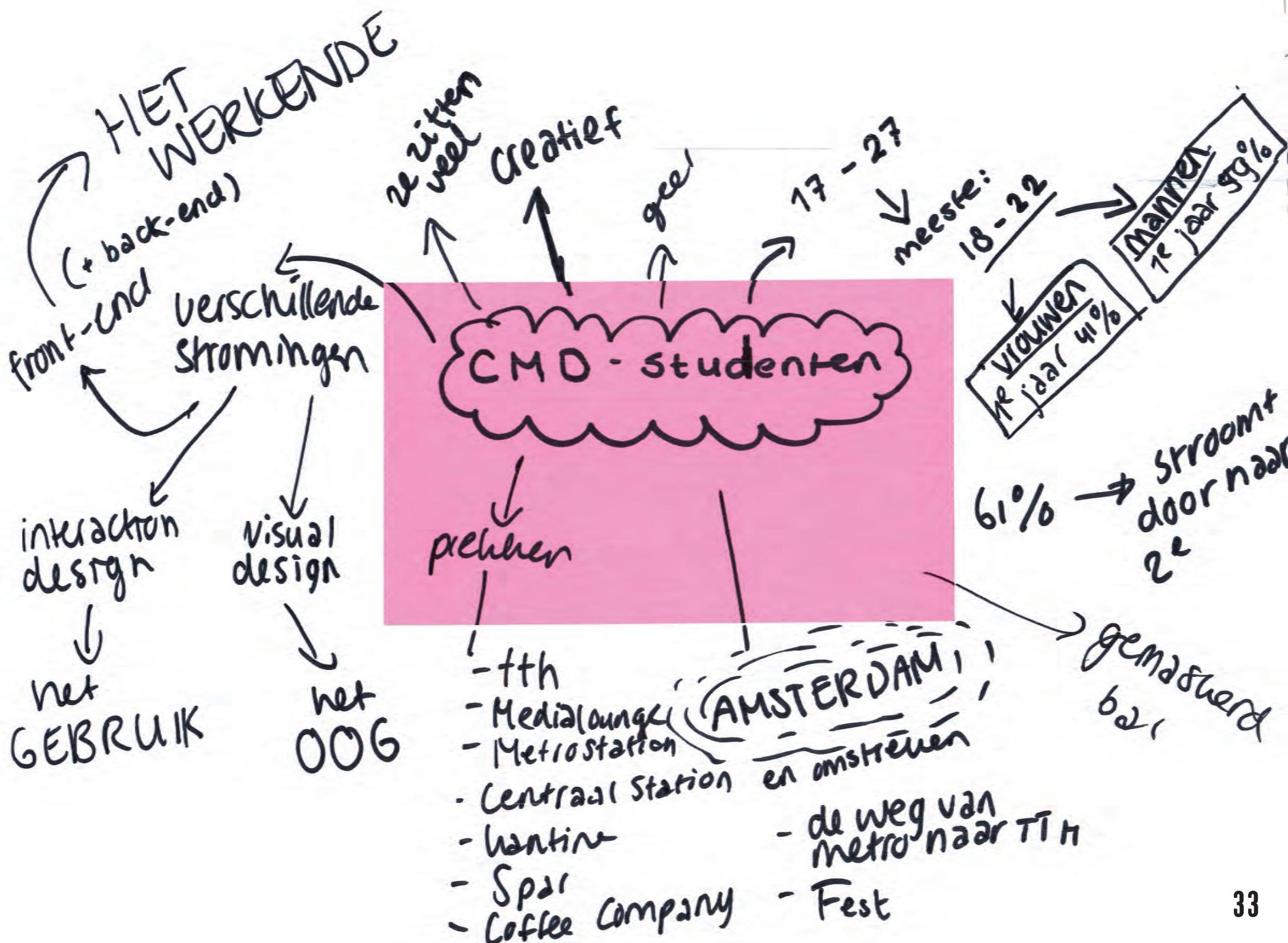
18-03-2019 - Onderzoek wat nog nodig is
 19-03-2019
 20-03-2019
 21-03-2019
 22-03-2019 - Werkgroep
 23-03-2019
 24-03-2019 - Procesbiografie bijwerken

Week 13

Testplan opstellen - 2 uur
 Werkgroep & Testen - 2,5 uur
 Procesbiografie bijwerken - 1 uur

Week 14

Laatste feedback - 30 minuten
 Laatste tests - 3 uur
 Finetuning - 4 uur
 Procesbiografie bijwerken - 1 uur
 Einddocumentatie uploaden - 30 minuten
 Presentatie maken - 1,5 uur
 Eindpresentatie - 20 minuten



PERSONA



Suzanne
- 20 jaar
- 1^e jaars CND student

DRUK

→ opleiding

- veel vrienden
- veel lol

opgaven road to romance

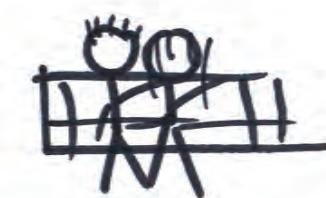
→ paar dagen later

6 maanden later

maar toch die ene persoon

reünie date

→ 2^e date





VRAGEN stellen

Hoe kun je
zorgen dat een gesprek
niet dood valt?

IETS
DOEN

random
dancing

lekker dansen

grappen

opdracht lever

IS HET ERG
ALS EEN GESPREK
DOOD VALT?

niet als je
je op je gemak
voelt.

maar niet *
lang

laat haderen
of ze niet
wel willen

beloning
geven

er voor zorgen
dat mensen op
een 2e date willen

Het
aanbieden

leuk gesprek

Afslappen
wanneer het
top punt is
zodat ze
nog eens op
date willen

heuze voor
ze maken

liefde

dwingen
geweld
dichttape
taaw

WE-Glow P
camera.

Moet je echt concurreren
maken voor + delen

18-28

of ook
→ speeddate
interface
Foto
Bier
gasmashoud
bal

(md
student)

delen
seizoen
Flirt
finder
real life

iets heel
anders



+ zeker briefje
op gematched.

daten?
/ Tinder
serious Happn
flirt

tea for
two
- jubilee

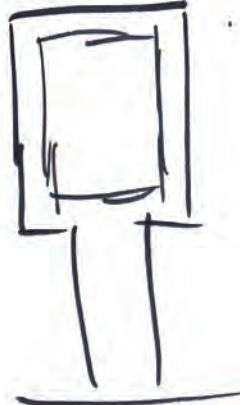
zo veel wegen om
verliefd te
worden . . .

thirty
seconds

truth
OR
Shot

Het Concept

Road to Romance



1: iets om de opdracht
te wrijgen

2: De opdracht

3: Kletsen

4: Op een gegeven
moment op het schema

3 zuilen

1 random

(dance moment)

verder

alcohol

dare / shot mutu
frutn / shot shot

→ Als het
awnward wordt

- zoveel vragen om verliefd te
worden.

- stilke opdracht

- photo booth

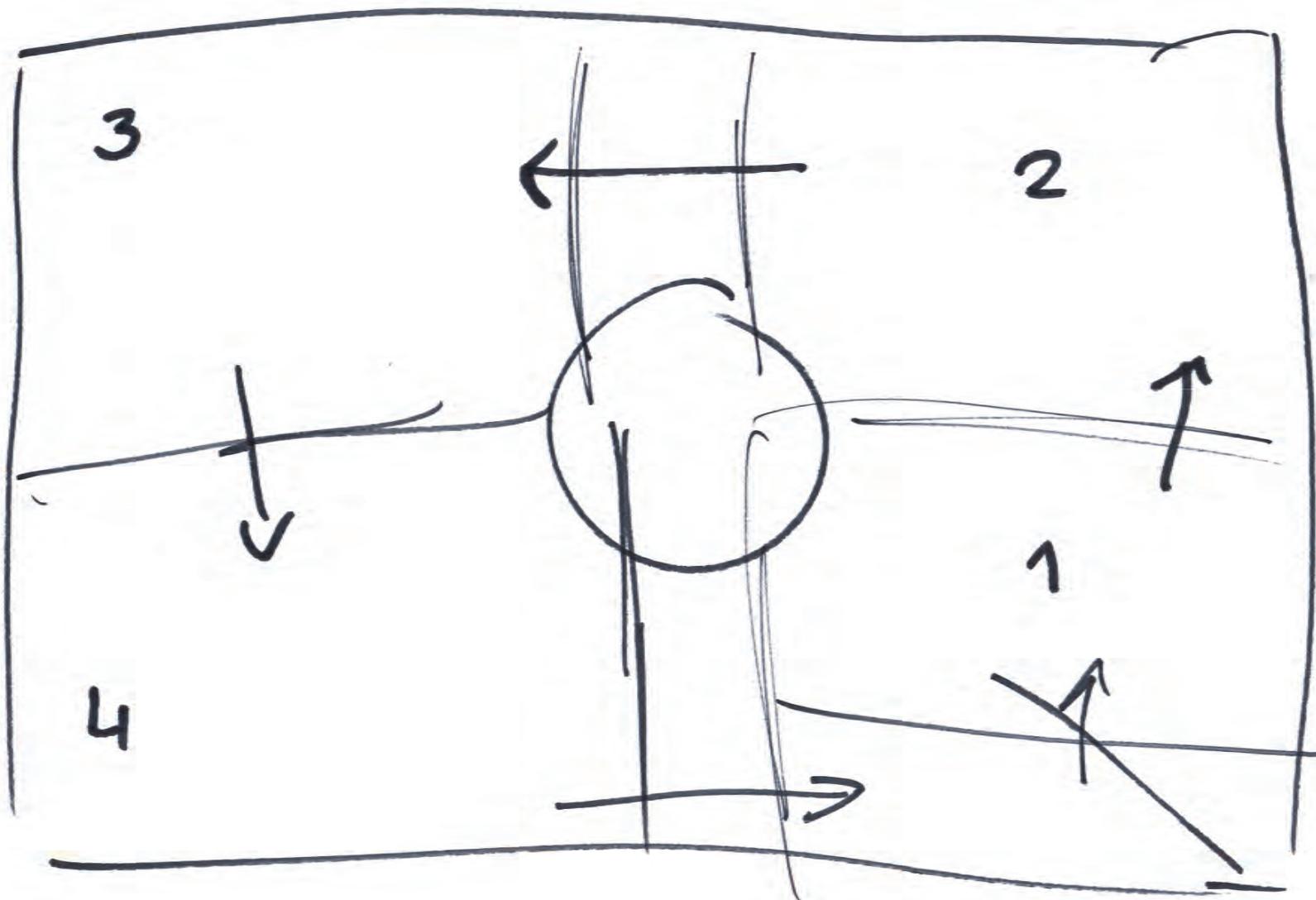
- this / that
- thirty seconds

lindle: vragen
voor vervolg

locaties: medialunge, fest,
kantine, metro?

1 lokaal

grote ruimte → opsplitsen
in kleinere stukken
→ per zuil 1 steer



VRAGEN DIE IK NU NOG HEB

- Waar?

→ onderweg

→ locaal in TTf

→ fest

→ Medialounge

een speurtocht van zwil -> zwil maken

- Welke opdrachten/vragen komen op de zwilen?

→ Hoeveel???

→ Tijdslijniet?

→ Tegenover elkaar?

→ Naast elkaar?

→ omstreken?

→ Fysiek?

- Welke vragen op een vraaglijst moet ik vooraf stellen?

zuil 1

meeting point!

→ gang tussen
iAM Core &
medialounge

zuil 2

2e verdieping

gang

zuil 3

louzaai

zuil 4

gang
bij lifter
beg. grond

zuil 5

Buiten



afv. zuile Speurtocht
te horen om een goed gesprek te hebben

zuil 2

2e verdieping

gang

gevoel dat -
iedereen je
kan zien

slecht -
veel

WAAR

Fest

+ mensen ontmoeten elkaar
daar regelmatig
+ valt minder op omdat
iedereen zon. met
zichzelf bezig houdt

zuil 3

louzaai

buiten op
schoolplein

+ open ruimte
+ VEEL ruimte

- bekende plek
- bekende mensen

medialounge

+ veilig
+ bekende
+ veel plek
opties qua ruimte

het speelt zich af
in een louzaai in

TT H 2 dus
Suzanne hoeft niet ver
te reizen

zuil 1

kiezen

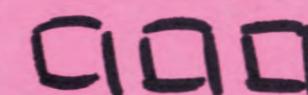
g foto's



Kies de



andere



persoon
zijn/haar...

- ... broers/zussen

- fave eten

- fave drinken

- ouders

- vrienden

zuil 3 | !Power round!!

1 persoon gaat met
zijn rug naar de zuil
staan

Wat wil je van
dese persoon
weten?

2 € per persoon



erover weten

beuzemendel

- woonplaats
- meer over opreiding
- hobby
- fave eten/drinken
- waarom doe je moe en aarge..

de andere wijgt ~~zeer~~
^{1 minuut} de tijd om zo veel mog-
elijk dingen te omschrijven

andere moet deze
raden

storyboard



Dit is Suzanne. Zij is 20 jaar oud en zit in het eerste jaar van CMD.



Zij is heel erg druk met haar studie, en heeft dus niet vaak tijd om veel leuke dingen te doen.



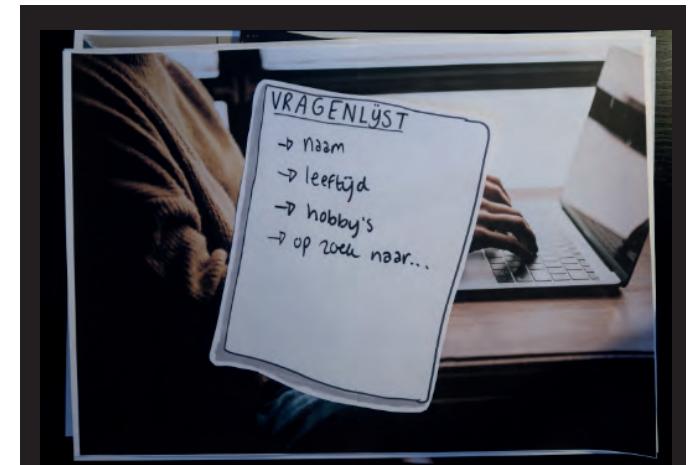
Als zij wel in het weekend de tijd kan vinden, is zij lekker aan het feesten met haar vrienden.



Maar toch, naast al die leuke vrienden die Suzanne heeft, mist zij toch die ene persoon bij wie zij thuis kan komen.



Daarom besluit Suzanne zich in te schrijven voor Road to Romance.



Zij moet een korte vragenlijst invullen die niet veel tijd kost.

storyboard



Er staat een tafel, met aan beide kanten een stoel. Ook aan beide kanten staat een tablet.



Jonathan gaat aan de ene kant zitten en Suzanne aan de andere kant.



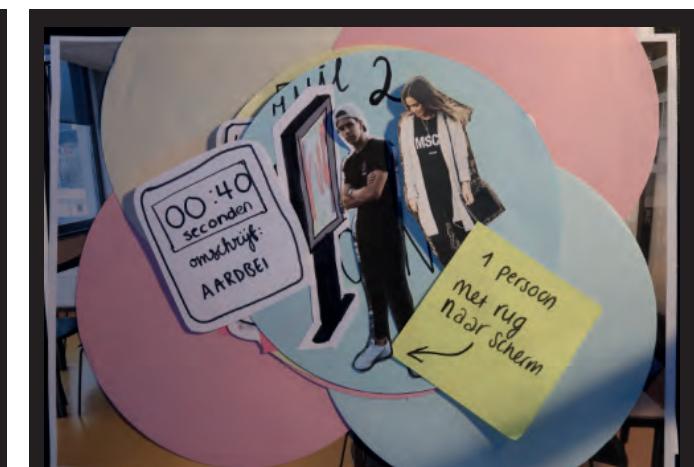
Zij krijgen beide twee keer de kans om een onderwerp te kiezen waar de ander meer over kan vertellen.



Deel 3, The Power Round

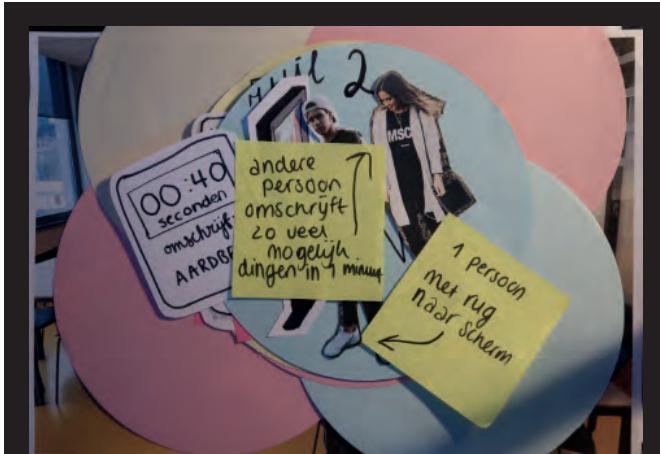


Hier zijn Jonathan en Suzanne weer, er is een zuil met touchscreen aanwezig.

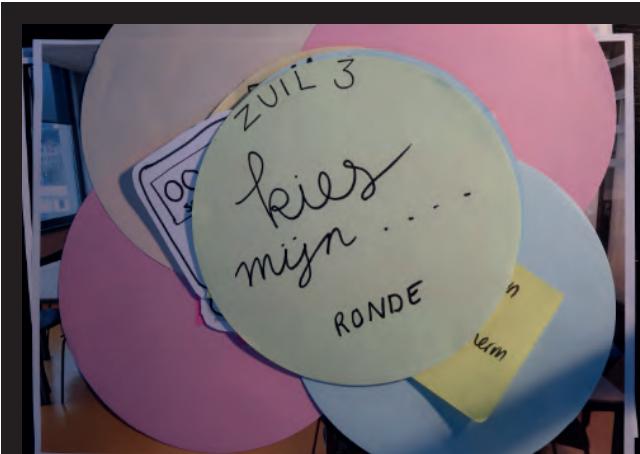


De ene persoon gaat met zijn rug er naar toe staan.

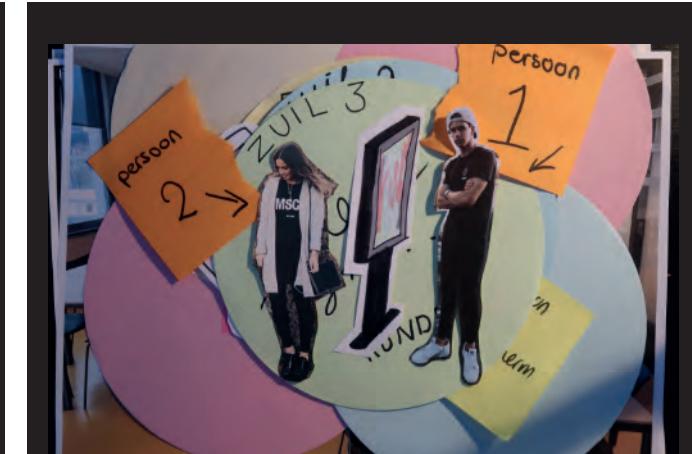
Storyboard



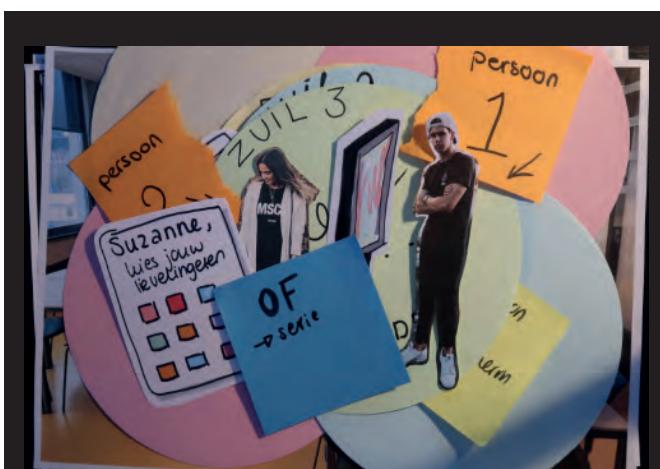
De andere persoon krijgt 1 minuut de tijd om zo veel mogelijk dingen te omschrijven. Daarna wisselen zij om.



Deel 4, Kies Mijn ... Ronde.



Persoon 1 gaat aan de ene kant staan, en persoon 2 aan de andere kant. Beide krijgen zij een scherm met 9 plaatjes.



Hieruit moeten zij dan hun lievelingseten, serie of drankje uit kiezen.



Dit doen beide personen 2 keer. Vervolgens draaien de rollen om en komen Suzanne en Jonathan weer beide aan 1 kant te staan.



Dan moet Jonathan kiezen welke dingen Suzanne had aangeklikt. Dit doen zij ook weer twee keer.

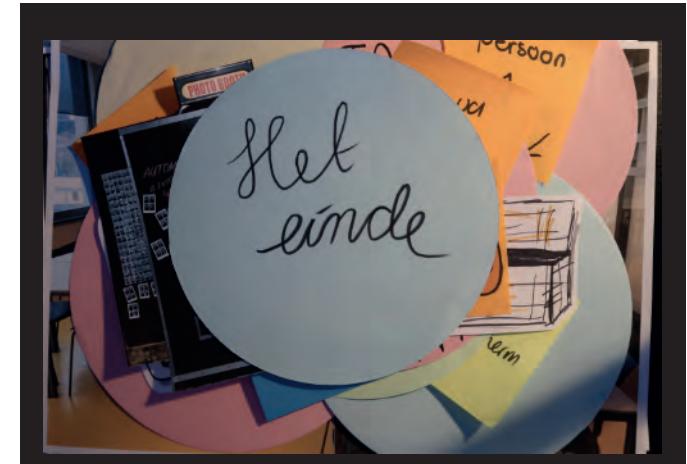
storyboard



Deel 5, de Photo Booth.



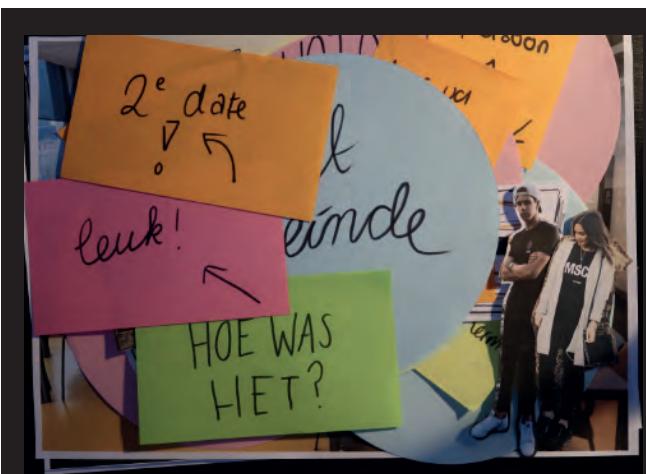
Er is een photo booth, Jonathan en Suzanne mogen foto's maken. Er is ook nog een doos met leuke props erin.



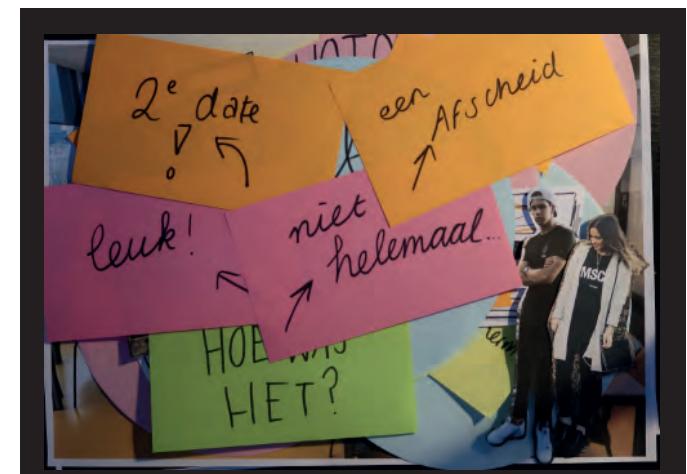
Deel 6, Het Einde.



Nu de date tot een einde is gekomen, is er natuurlijk nog maar 1 vraag. Hoe was het?



Leuk? Dan kunnen zij een tweede date inplannen.



Niet helemaal? Dan nemen zij afscheid.

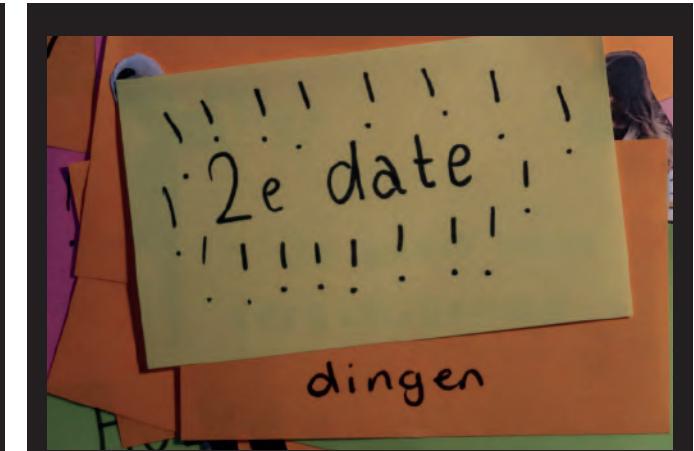
storyboard



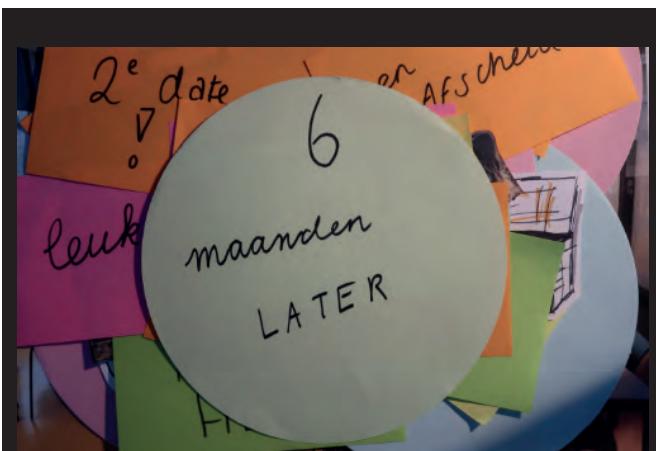
Suzanne vond het heel leuk omdat je lekker bezig bent en het niet ongemakkelijk was.



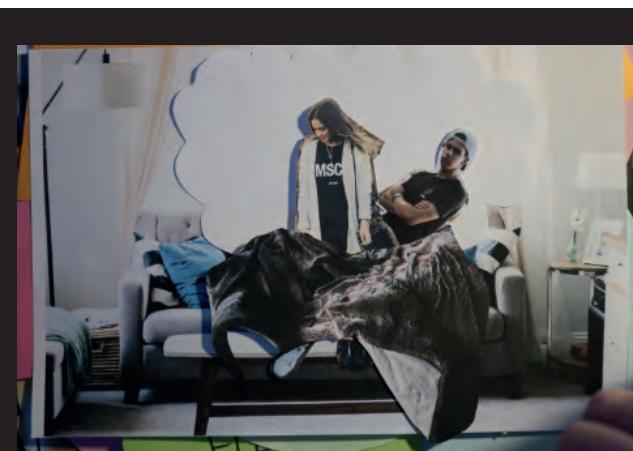
Jonathan vond het ook heel leuk omdat je veel verschillende dingen deed.



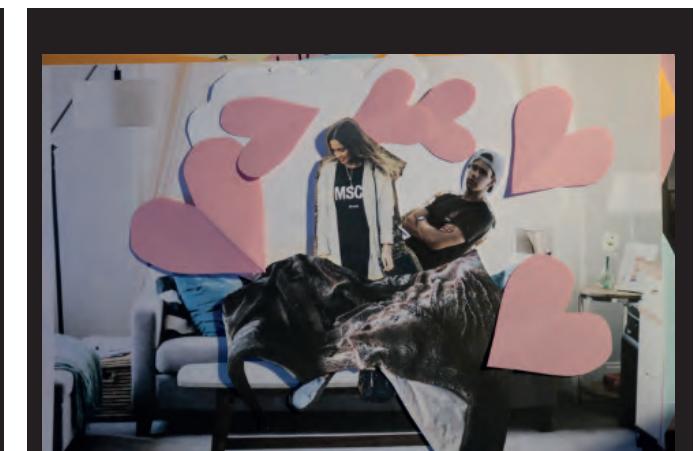
Daarom besluiten Jonathan en Suzanne om een tweede date in te plannen.



6 maanden later.



Daar zitten ze hoor, gezellig samen op de bank met een dekentje erbij. Road to Romance heeft de twee hartstikke geholpen.



Ze zijn heel erg verliefd geworden en hebben nu al bijna 5 maanden een relatie.

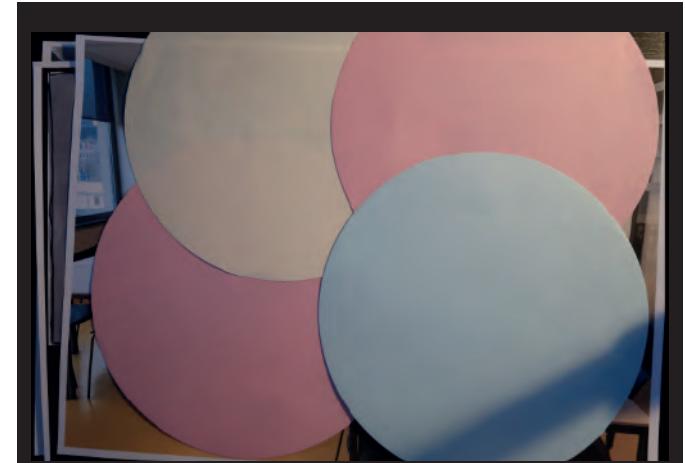
storyboard



Een paar dagen later krijgt zij te horen dat zij een blind date heeft.



Deze date is op de 2e verdieping van het Theo Thijssenhuis, dus veel verder reizen hoeft zij niet.



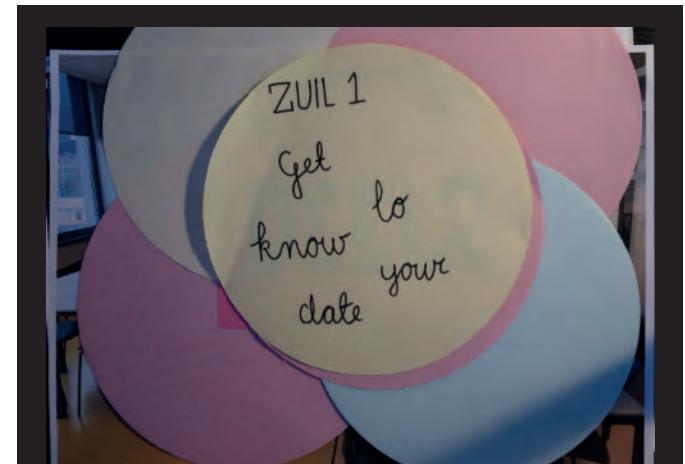
Op de 2e verdieping is een lokaal omgetoverd tot een plek voor een romantische date.



Deel 1, de ontmoeting.



Dit is Jonathan, zij schudden kort de hand voordat zij van start gaan.



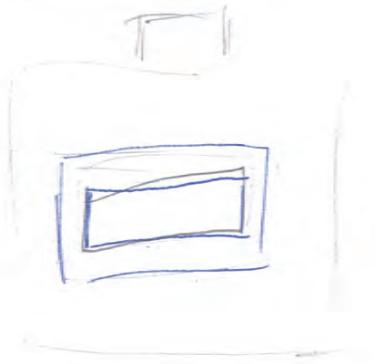
Deel 2, Get To Know Your Date.

werkgroep 4

**VERRBETEREN USER EXPERIENCE SCHETSEN
TESTPLAN VERSIE 1**

VERBETEREN USER EXPERIENCE SCHETSEN

1: Wat wil je weten?



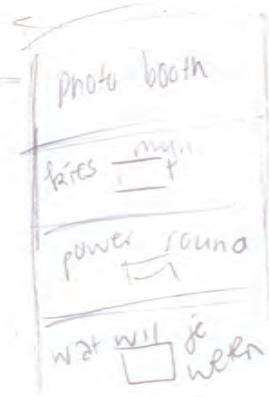
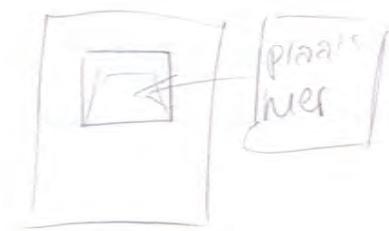
2: power Round



3: kies mijn....



4: Photo Booth



stapels
"road"
reis.
meeneemt
naar verschillende
plaatsen

- locatiegebonden?

-

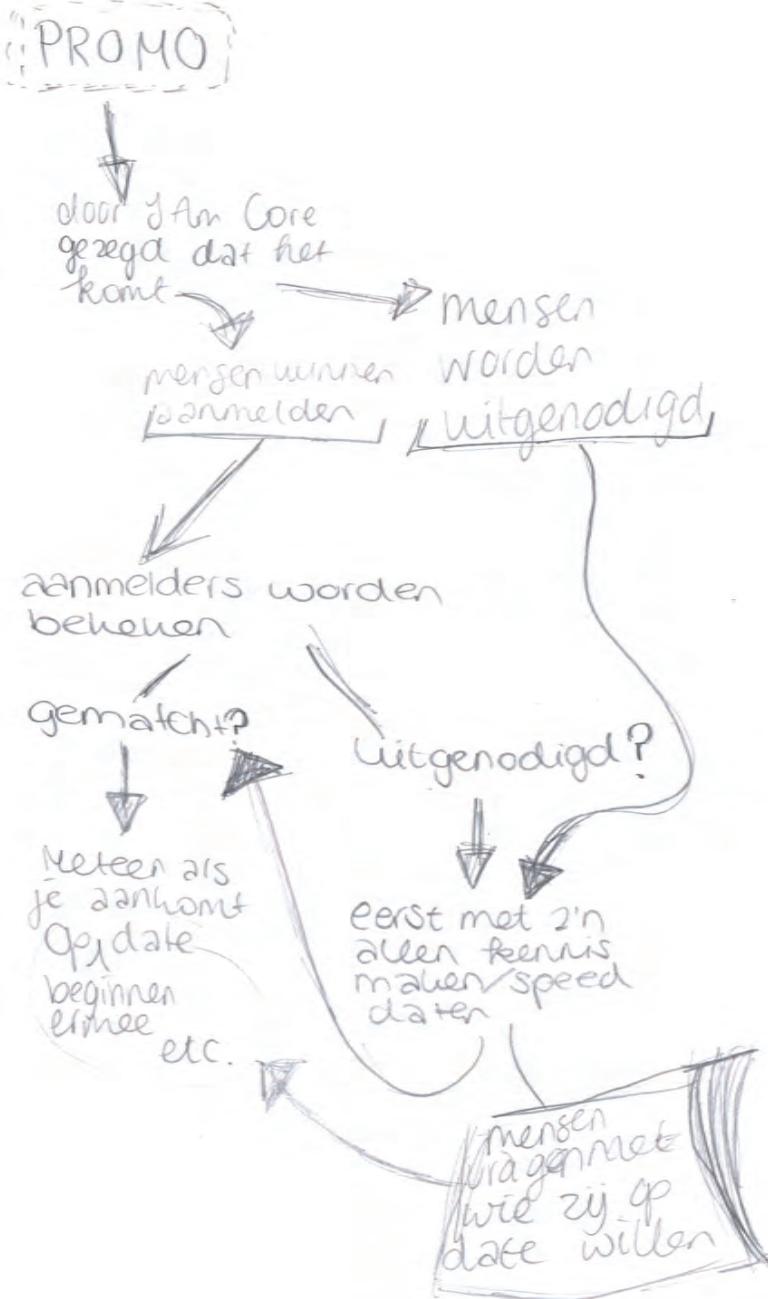
"romance"

Aanmelden:

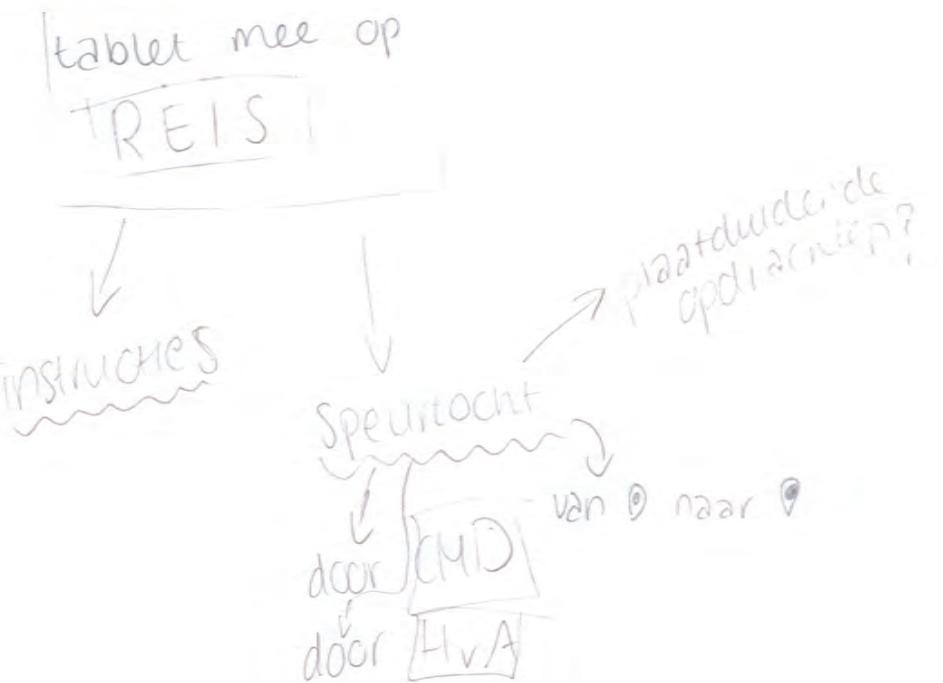
→ één dag via I AM Core



1: Aanmelden



2. De date



werkgroep 5

**USER INTERFACE VERSIE 1
TESTRESULTATEN TEST 1**

opvolgende werk

**USER INTERFACE VERSIE 2
TESTRESULTATEN TEST 2**

testresultaten

ALGEMENE INFORMATIE TESTPERSOON

Naam	Marieke
Leeftijd	21
Jaar van studie	Propedeuse

VRAGEN VOOR HET TESTEN

1. Ben je erg druk met je studie? 2. Ben je zelf single. 2.1 Zoja, ben je op zoek naar iemand? 2.1.1 Welke dingen gebruik jij om te zoeken? 2.2 Zonee, hoe ben jij je vriend/vriendin tegengekomen?	1. Ik vind het nog wel meevalen. 2. Ja 2.1 Als hij op mijn pad komt is het goed maar ik ben niet heel op zoek. 2.1.1 Ik heb Tinder geprobeert en in een bar of club kijk ik ook wel een beetje rond.
---	---

SCENARIO

De testpersoon moet zich inbeelden als het volgende	Je bent een CMD student en op zoek naar liefde. Daarom doe je mee aan Road To Romance, je vind het spannend maar hebt er zin in.
---	--

OPDRACHTEN

Opdracht 1 Loop de interactie door.	Marieke vond het heel leuk om te doen. Wel waren de locaties soms niet helemaal goed uitgedacht. Vooral de uitleg hoe je moet gaan zitten en hoe de tablet moet worden geplaatst was lastig.
--	--

VRAGEN NA DE TEST

1. Wat vond je er van? 2. Zou je hier aan mee doen in het echt? 3. Wat zou jij veranderen aan de experience? 4. Wat zou jij veranderen aan de vormgeving? 5. Heb je nog andere feedback?	1. Ik vond het heel leuk! 2. Ik denk het wel, het is super leuk om te doen en om iemand via te leren kennen. 3. Ik zou sommige organisatorische dingen nog even beter uitdenken. 4. Ik vind de vormgeving echt heel leuk! 5. Niet echt, alles was voor de rest wel duidelijk.
--	---

user interface

VERSIE 2 - HI-FI SCHERMEN

Android Tablet – 7



Android Tablet – 128



Android Tablet – 129



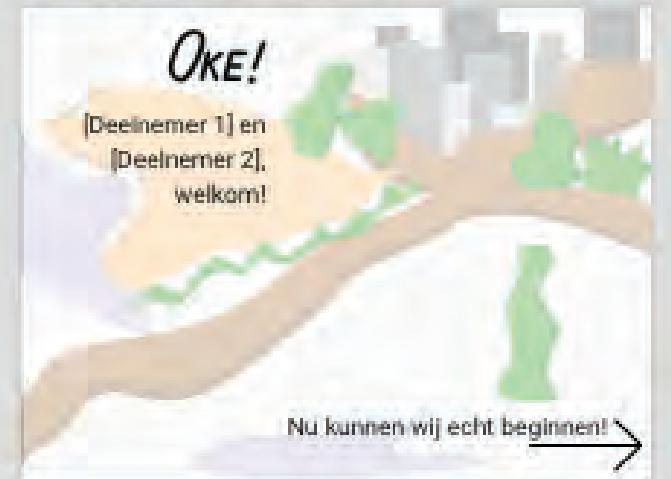
Android Tablet – 130



Android Tablet – 131

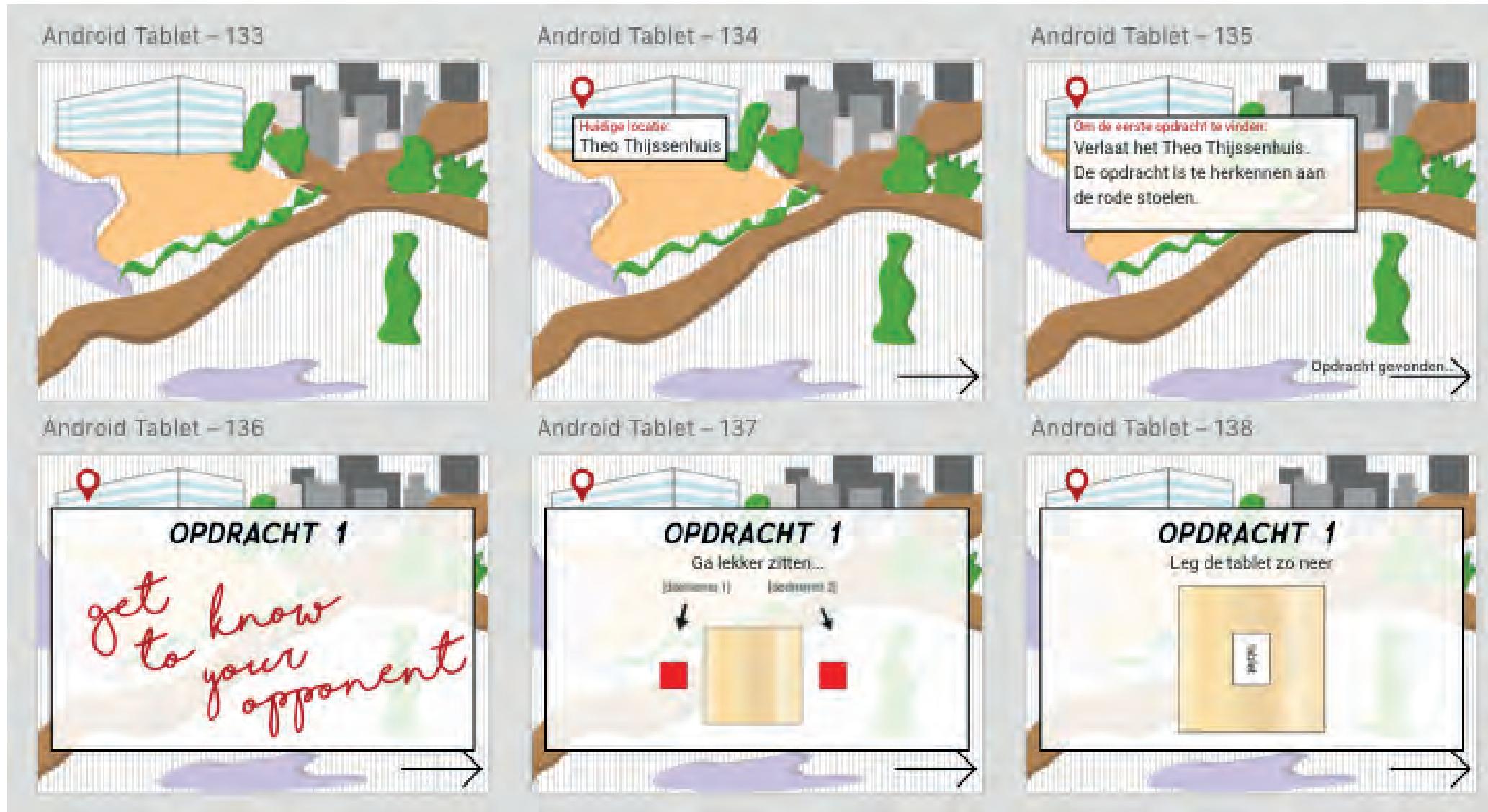


Android Tablet – 132



user interface

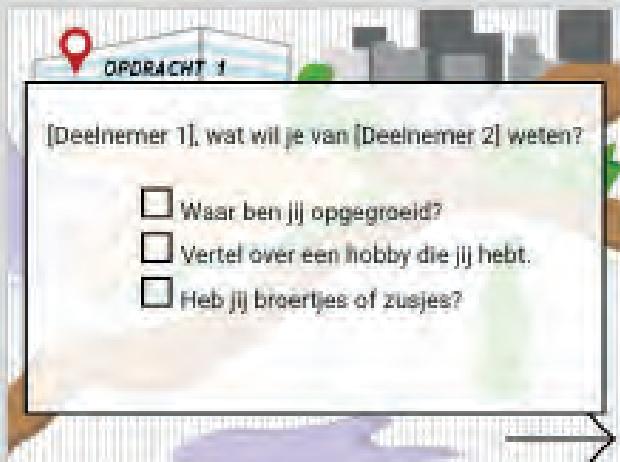
VERSIE 2 - HI-FI SCHERMEN



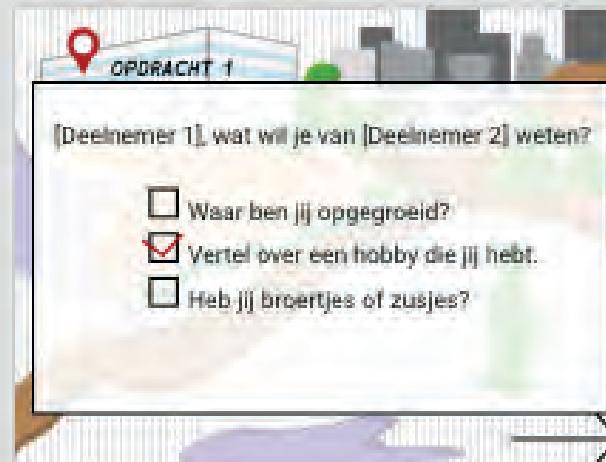
user interface

VERSIE 2 - HI-FI SCHERMEN

Android Tablet – 139



Android Tablet – 140



Android Tablet – 141



Android Tablet – 142



Android Tablet – 143



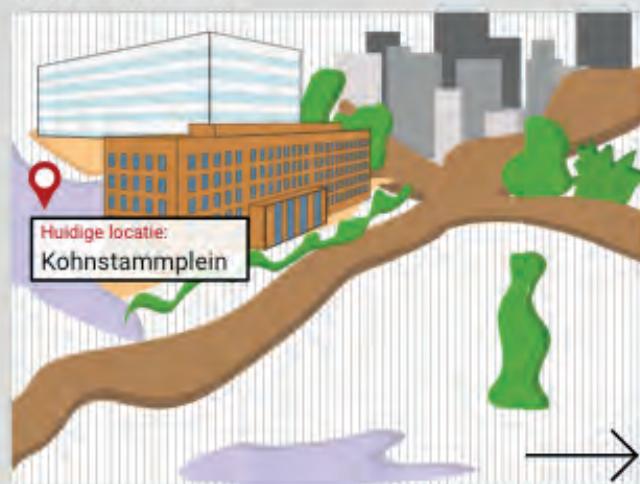
Android Tablet – 144



user interface

VERSIE 2 - HI-FI SCHERMEN

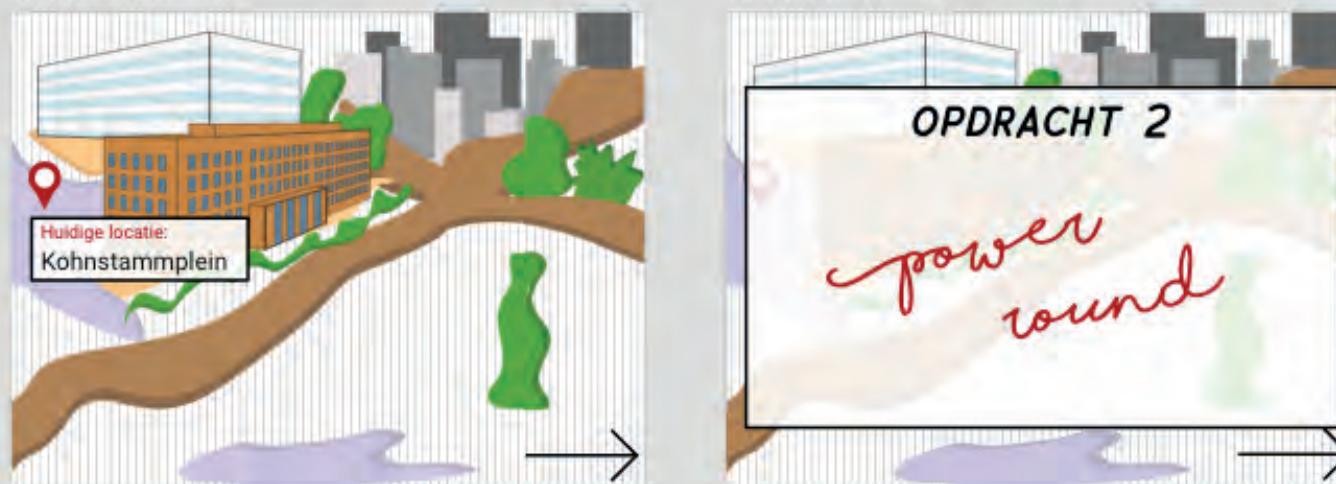
Android Tablet – 145



Android Tablet – 148

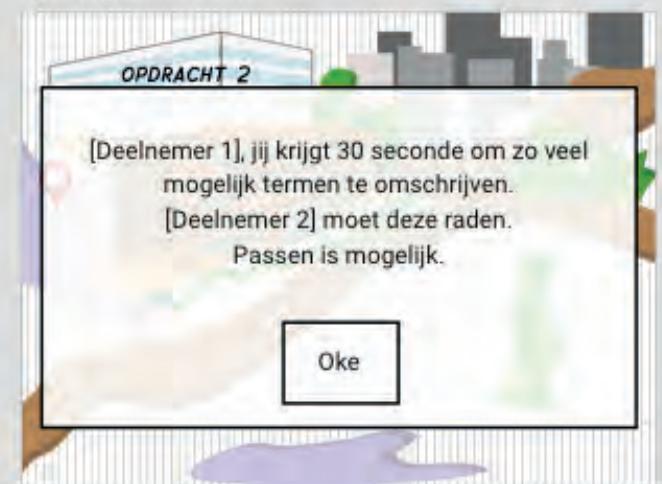


Android Táblet – 146



Android Tablet – 147

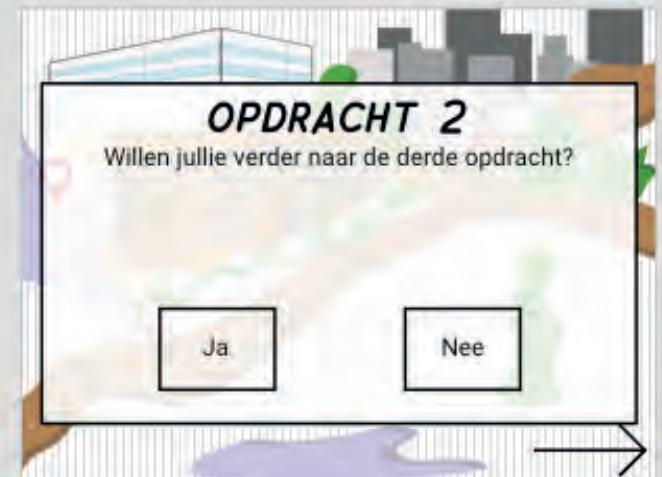
Android Tablet – 147



Android Tablet – 149



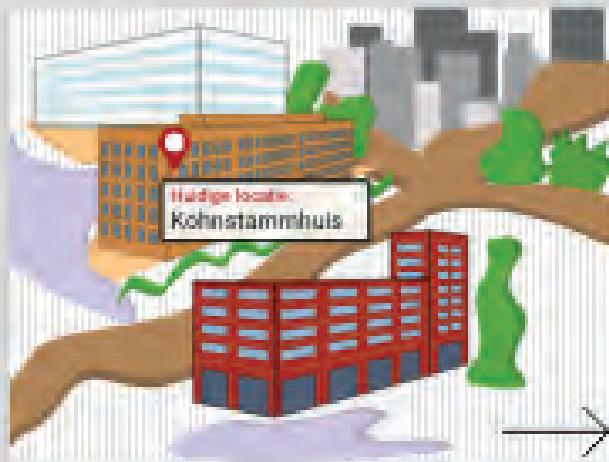
Android Tablet – 150



user interface

VERSIE 2 - HI-FI SCHERMEN

Android Tablet - 151



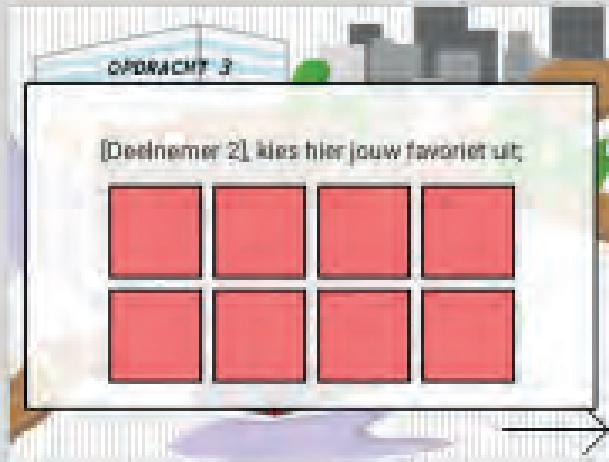
Android Tablet - 152



Android Tablet - 153



Android Tablet - 154



Android Tablet - 155



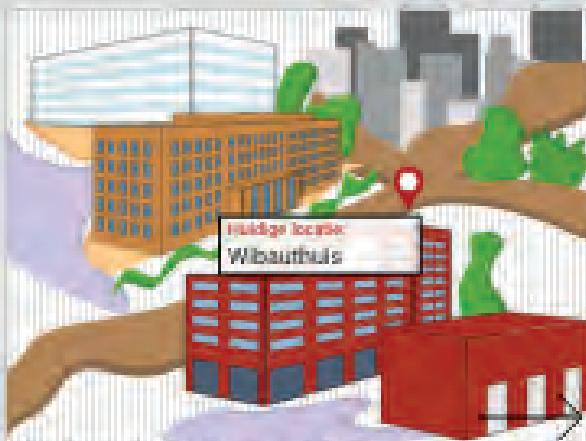
Android Tablet - 156



user interface

VERSIE 2 - HI-FI SCHERMEN

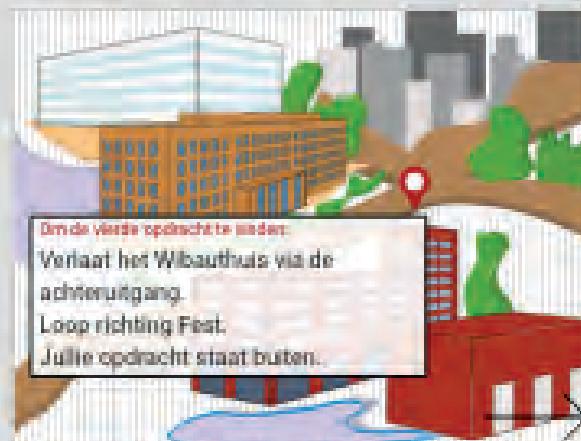
Android Tablet – 157



Android Tablet – 160



Android Tablet – 158



Android Tablet – 161



Android Tablet – 159

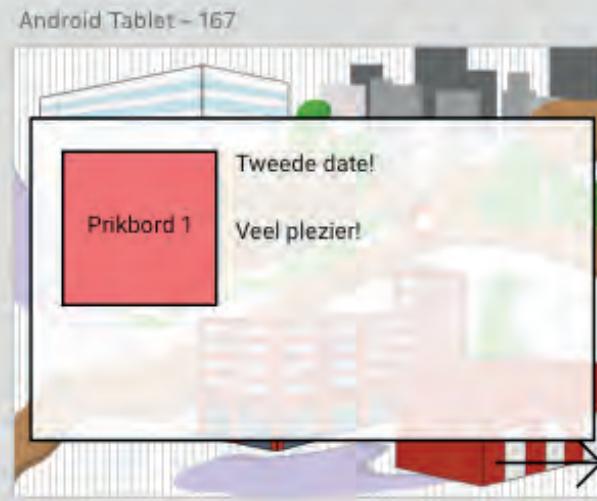
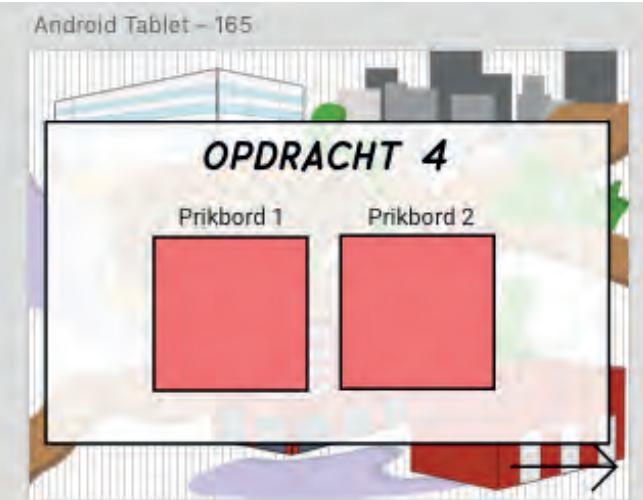
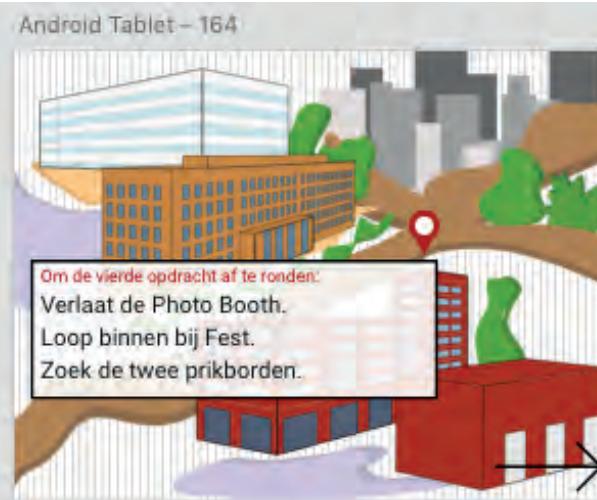
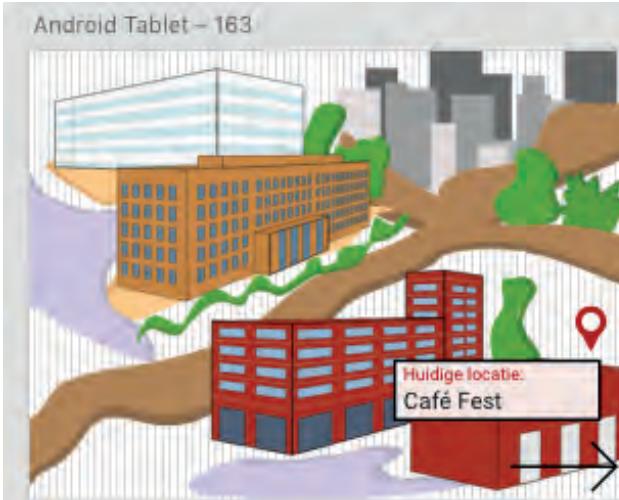


Android Tablet – 162



user interface

VERSIE 2 - HI-FI SCHERMEN



testresultaten

ALGEMENE INFORMATIE TESTPERSOON

Naam	Isa-Jane
Leeftijd	18
Jaar van studie	Propedeuse

VRAGEN VOOR HET TESTEN

- | | |
|--|--|
| <p>1. Ben je erg druk met je studie?</p> <p>2. Ben je zelf single?</p> <p> 2.1 Zoja, ben je op zoek naar iemand?</p> <p> 2.1.1 Welke dingen gebruik jij om te zoeken?</p> <p> 2.2 Zonee, hoe ben jij je vriend/vriendin tegengekomen?</p> | <p>1. Ja maar ik heb nog wel vrije tijd.</p> <p>2. Ja</p> <p>2.1 Niet echt</p> <p>2.1.1 Nog nooit geprobeerd</p> |
|--|--|

SCENARIO

De testpersoon moet zich inbeelden als het volgende	Je bent een CMD student en op zoek naar liefde. Daarom doe je mee aan Road To Romance, je vind het spannend maar hebt er zin in.
---	--

OPDRACHTEN

Opdracht 1 Loop de interactie door.	Isa-Jane had het soms wel lastig met het doorlopen van de interactie. Soms was het niet duidelijk genoeg.
--	---

VRAGEN NA DE TEST

- | | |
|---|---|
| <p>1. Wat vond je er van?</p> <p>2. Zou je hier aan mee doen in het echt?</p> <p>3. Wat zou jij veranderen aan de experience?</p> <p>4. Wat zou jij veranderen aan de vormgeving?</p> <p>5. Heb je nog andere feedback?</p> | <p>1. Wel leuk.</p> <p>2. Misschien</p> <p>3. Meer fysieke componenten, die zijn niet echt uit de test gebleken.</p> <p>4. Meer kleur</p> <p>5. Opdracht 3 is nog moeilijk, maak het meer First Dates stijl en maak het duidelijker hoe de deelnemers moeten gaan zitten.</p> |
|---|---|

testresultaten

ALGEMENE INFORMATIE TESTPERSOON

Naam	Nienke
Leeftijd	18
Jaar van studie	Propedeuse

VRAGEN VOOR HET TESTEN

- | | |
|---|---|
| 1. Ben je erg druk met je studie?
2. Ben je zelf single.
2.1 Zoja, ben je op zoek naar iemand?
2.1.1 Welke dingen gebruik jij om te zoeken?
2.2 Zonee, hoe ben jij je vriend/vriendin tegengekomen? | 1. Ja. Ik heb het nog wel steeds leuk in de weekenden.
2. Ja
2.1 Een beetje, maar niet intensief.
2.1.1 Ik heb voor de gein een keertje Tinder gedownload. |
|---|---|

SCENARIO

De testpersoon moet zich inbeelden als het volgende	Je bent een CMD student en op zoek naar liefde. Daarom doe je mee aan Road To Romance, je vind het spannend maar hebt er zin in.
---	--

OPDRACHTEN

Opdracht 1 Loop de interactie door.	Nienke begreep ook niet helemaal hoe het werkte af en toe, maar kwam er uiteindelijk wel zelf uit.
--	--

VRAGEN NA DE TEST

- | | |
|--|--|
| 1. Wat vond je er van?
2. Zou je hier aan mee doen in het echt?
3. Wat zou jij veranderen aan de experience?
4. Wat zou jij veranderen aan de vormgeving?
5. Heb je nog andere feedback? | 1. Nienke vond het een leuk idee.
2. Waarschijnlijk wel.
3. Leukere vormgeving en nog meer interactief.
4. Leuker maken, meer op First Dates laten lijken.
5. Een leukere inkomer bij de eerste opdracht. Ook nog nadenken hoe het begint voordat zij de tablet krijgen. |
|--|--|

testresultaten

TEST MET INTERFACE VERSIE 1

ALGEMENE INFORMATIE TESTPERSOON

Naam	Anna
Leeftijd	19
Jaar van studie	Propedeuse

VRAGEN VOOR HET TESTEN

- | | |
|---|---|
| 1. Ben je erg druk met je studie?
2. Ben je zelf single.
2.1 Zoja, ben je op zoek naar iemand?
2.1.1 Welke dingen gebruik jij om te zoeken?
2.2 Zonee, hoe ben jij je vriend/vriendin tegengekomen? | 1. Heel erg druk.
2. Ja
2.1 Op een feestje kijk ik soms wel rond maar dat is het. |
|---|---|

SCENARIO

De testpersoon moet zich inbeelden als het volgende

Je bent een CMD student en op zoek naar liefde. Daarom doe je mee aan Road To Romance, je vind het spannend maar hebt er zin in.

OPDRACHTEN

Opdracht 1

Loop de interactie door.

Anna vond het leuk maar ook nog onduidelijk.

VRAGEN NA DE TEST

- | | |
|--|---|
| <ol style="list-style-type: none">1. Wat vond je er van?2. Zou je hier aan mee doen in het echt?3. Wat zou jij veranderen aan de experience?4. Wat zou jij veranderen aan de vormgeving?5. Heb je nog andere feedback? | <ol style="list-style-type: none">1. Anna vond het leuk maar nog niet duidelijk genoeg.2. Ja.3. De tussenschermen moeten langer worden.4. Leuker en liefdevoller maken.5. Leuk idee, maar niet iedereen zal het leuk vinden. De vormgeving moet nog veranderd worden en de hierarchie is nog niet helemaal goed ook. Het zou allemaal visueel kunnen. |
|--|---|

testplan

ALGEMEEN

Naam	Iris van Ollefen
Datum	DD-MM-JJJJ
Productnaam	Road To Romance
Omschrijving product	Een tablet met een fysiek compagnon waarmee er een dating experience ontstaat.
Doel van het product voor de gebruiker	Een leuke date hebben.

DOEL VAN DE TEST

Wat wil ik te weten komen?	- Kijken of het interface duidelijk is. - Feedback aanhoren.
----------------------------	---

ONDERZOEKSVRAGEN

Welke informatie heb ik nodig?	1. Zou jij mee doen? 2. Zou jij iets veranderen?
--------------------------------	---

AANPAK

Wat heb ik nodig?	- Het prototype - Een beeld van het fysieke compagnon. - Een camera.
-------------------	--

ALGEMENE INFORMATIE TESTPERSOON

Naam	Naam
Leeftijd	Leeftijd
Jaar van studie	Jaar van studie

testplan

VRAGEN VOOR HET TESTEN

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none">1. Ben je erg druk met je studie?2. Ben je zelf single.<ul style="list-style-type: none">2.1 Zoja, ben je op zoek naar iemand?<ul style="list-style-type: none">2.1.1 Welke dingen gebruik jij om te zoeken?2.2 Zonee, hoe ben jij je vriend/vriendin tegengekomen? | <ul style="list-style-type: none">1.2.2.12.1.12.2 |
|---|---|

SCENARIO

De testpersoon moet zich inbeelden als het volgende	Je bent een CMD student en op zoek naar liefde. Daarom doe je mee aan Road To Romance, je vind het spannend maar hebt er zin in.
---	--

OPDRACHTEN

Opdracht 1 Loop de interactie door.	Observaties van wat de testpersoon doet.
--	--

VRAGEN NA DE TEST

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">1. Wat vond je er van?2. Zou je hier aan mee doen in het echt?3. Wat zou jij veranderen aan de experience?4. Wat zou jij veranderen aan de vormgeving?5. Heb je nog andere feedback? | <ul style="list-style-type: none">1.2.3.4.5. |
|--|--|

user interface

VERSIE 1 - ME-FI SCHERMEN



user interface

VERSIE 1 - ME-FI SCHERMEN

iPad - 7

OPDRACHT 1:
GET TO KNOW YOUR DATE

iPad - 7

OPDRACHT 1:
Plaats de tablet in zijn houder

iPad - 8

[DEELNEMER 1]

iPad - 9

[DEELNEMER 2]

iPad - 10

[DEELNEMER 2]

iPad - 11

[DEELNEMER 2]

Wat wil jij van [Deelnemer 2] weten?

- Waar ben jij opgegroeid?
- Wat is een hobby die jij hebt?
- Heb jij broertjes of zusjes?

Waar ben jij opgegroeid?

Wat wil jij van [Deelnemer 1] weten?

- Welk vak vind jij het leukste?
- Wat doe jij het liefst in jouw vrije tijd?
- Heb jij huisdieren?

user interface

VERSIE 1 - ME-FI SCHERMEN



user interface

VERSIE 1 - ME-FI SCHERMEN

iPad – 20

START!

iPad – 21

00:40
SECONDEN

Omschrijf:

AARDBEI

WERK

iPad – 22

6 WOORDEN!
[DEELNEMER 2]

Nu ben jij aan de beurt!

WERK

iPad – 23

*OM DE DERDE OPDRACHT TE
VINDEN:*

Ga bij het Kohnstammhuis naar binnen

WERK

iPad – 24

*OM DE DERDE OPDRACHT TE
VINDEN:*

Op de derde verdieping kan je vinden wat je zoekt

WERK

iPad – 25

*OPDRACHT 3:
PICK MY fAVES*

user interface

VERSIE 1 - ME-FI SCHERMEN

The image displays a 3x2 grid of screenshots from a mobile application, likely for an experiment involving two participants, Deelnemer 1 and Deelnemer 2.

- iPad - 26:** Shows a white screen with the text "OPDRACHT 3:" at the top. Below it is the instruction "Plaats de tablet in zijn houder". At the bottom left is the text "animatie van houder" with a small arrow pointing to a placeholder icon, and at the bottom right is the text "klasse".
- iPad - 27:** Shows a white screen with two labels: "[DEELNEMER 2]" at the top and "[DEELNEMER 1]" at the bottom. Each label has a horizontal double-headed arrow next to it. A red dashed line connects the two labels. Below the labels is the instruction "zorg ervan dat 1 en de 2 niet het scherm mag zien (deelnemer 1) klasse".
- iPad - 28:** Shows a white screen with the label "[DEELNEMER 1]" at the top. Below it is the question "Welke is je favoriet?". Below the question is a 2x4 grid of eight black squares, arranged in two rows of four.
- iPad - 29:** Shows a white screen with the label "[DEELNEMER 2]" at the top. Below it is the question "Wat is de favoriet van [Deelnemer 1]?". Below the question is a 2x4 grid of eight black squares, arranged in two rows of four.
- iPad - 30:** Shows a white screen with the word "GOED!" in large, bold, black letters.
- iPad - 31:** Shows a white screen with the word "fout!" in large, bold, black letters. Below it is the text "Probeer opnieuw". At the bottom right is the text "klasse".

user interface

VERSIE 1 - ME-FI SCHERMEN

The image displays a 3x2 grid of screenshots from a mobile application, likely designed for an iPad, showing various user interface elements and interactions.

- Row 1:**
 - (iPad - 32) Shows a large black rectangular area with the text "HELAAS..." in a white, stylized font. Below it is the message "Niet geraden, het goede antwoord was:" followed by a list: "Pasta Carbonara" and "Hummus".
 - (iPad - 33) Shows a title "[DEELNEMER 2]" in bold capital letters. Below it is the question "Welke is je favoriet?". A 4x2 grid of eight black squares is displayed, with the bottom-right square highlighted in yellow. At the bottom of the screen, there are three small icons: a camera, a speech bubble, and a gear.
 - (iPad - 34) Shows a title "[DEELNEMER 1]" in bold capital letters. Below it is the question "Wat is de favoriet van [Deelnemer 2]?", followed by a 4x2 grid of eight black squares. At the bottom of the screen, there are three small icons: a camera, a speech bubble, and a gear.
- Row 2:**
 - (iPad - 35) Shows the text "OM DE VIERDE OPDRACHT TE VINDEN:" in a large, bold, italicized font. Below it is the message "wat je zoekt is in de buurt van Fest." and a "Home" button at the bottom.
 - (iPad - 36) Shows the text "OPDRACHT 4:" in a large, bold, italicized font. Below it is the text "PHOTO BOOTH" and a "Home" button at the bottom.
 - (iPad - 37) Shows the text "OPDRACHT 4:" in a large, bold, italicized font. Below it is the instruction "Plaats de tablet in zijn houder" and a "Home" button at the bottom. At the very bottom of the screen, there is a small text "animatie van hoe" with a small arrow pointing to the right.

user interface

VERSIE 1 - ME-FI SCHERMEN



user interface

VERSIE 1 - ME-FI SCHERMEN

iPad – 44

[DEELNEMER 2],
KIES EEN FOTOSTrip

iPad – 45

EN DE DERDE FOTOSTrip..

Mogen jullie op het prikbord hangen
van jullie keuze.

iPad – 46

TWEEDe DATE



GEEN VERVOLG

iPad – 47

TWEEDe DATE!

Veel plezier!

iPad – 48

GEEN VERVOLG?

Jammer, maar toch succes nog!