

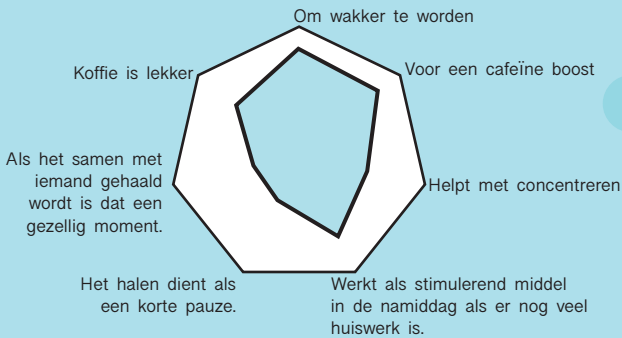
Creative Business aan de koffie van MAAS

Persona



Naam: Sanne van Schaperen
Opleiding: Creative Business (2e jaar)
Leeftijd: 20 jaar
Persoonlijkheid: Creatief, doorzetter, altijd druk bezig, leergierig en altijd vrolijk

Redenen waarom Sanne koffie drinkt:



Gedrag:

- Sanne drinkt 2-3 koppen koffie per dag.
- Sanne komt altijd eerder naar school om huiswerk te maken voor de les begint.

"Ik vind koffie belangrijk omdat het mij helpt met concentreren."

Bevindingen

Apparaat

- Betalen levert vaak errors.
- Er worden geen herinneringen gegeven om het bekertje neer te zetten.
- Het is onduidelijk hoe lang het duurt voordat de koffie klaar is.

Moment

- In de ochtend.
- Voor de les.
- Tijdens het huiswerk maken.

Doelen

- Een boost krijgen voor tijdens het huiswerk maken.
- Een korte pauze inlassen.
- Gemotiveerd worden om verder te gaan.

Eisen

1. De interactie tussen de gebruiker en het apparaat moet niet langer dan 2 minuten duren.
2. Als er een probleem of error is, moet er feedback gegeven worden over wat er fout is gegaan.
3. De gebruiker moet niet de kans krijgen om zijn bekertje te vergeten.
4. De taak moet in maximaal 4 schermen uitgevoerd kunnen worden.
5. Per scherm mogen er niet meer dan 4 klik-acties zijn.
7. Als er een probleem of error is moet dit niet betekenen dat de gehele interactie opnieuw moet beginnen.

De Oplossing

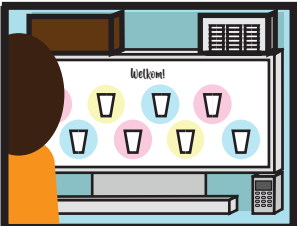
Interactie



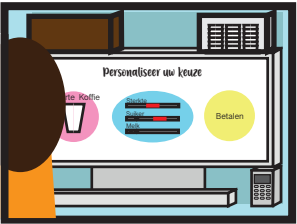
Sanne wil koffie halen voor een boost zodat zij verder kan gaan aan haar huiswerk.



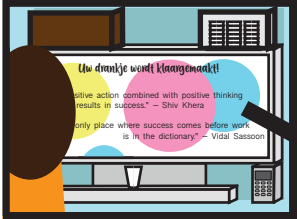
Sanne loopt naar de automaat.



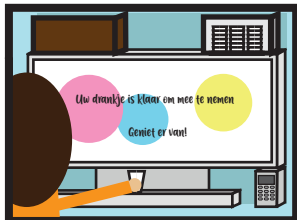
Zij wordt vrolijk van het design van het scherm en de planten maken haar blij.



Zij maakt haar keuze en personaliseert haar drankje qua sterkte en suiker.



Tijdens het wachten ziet zij allemaal inspirerende quotes en wordt zij gemotiveerd om verder te gaan aan haar schoolwerk.



Zodra haar drankje klaar is pakt zij het op en voelt zij zich al beter en gemotiveerd.



Lekker koffie en weer verder aan mijn huiswerk!

Happy users are the best users!

1. Scherm neemt de meeste ruimte op omdat hier de interactie plaats vindt.



Sanne doet de betaling, die vlekkeloos verloopt.

5. Tijdens het wachten op het drankje staan er motiverende quotes op het scherm om de gebruiker een geïnspireerd gevoel te geven.

6

Bekertje wordt door het apparaat zelf neergezet zodra de gebruiker heeft betaald.

