
NIRALS EYE - TRIGGERS

TRIGGERS

What does the user do right before your intended habit?

Dagelijkse routine bv. Juist gegeten. Of juist een taak in huis uitgevoerd. Zet de radio aan

Come up with 3 possible internal triggers that could cue your users to action.

- Hoort liedje dat in product zit
- Ik wil bewegen
- Ze zien iemand bewegen

Which internal trigger does your user experience most often?

- Ze horen een liedje van de radio

Describe: Every time the user (internal trigger), he/she (first action of the intended habit)

Iedere keer dat de gebruiker een liedje hoort op de radio van het spel, denkt hij/ zij aan het spelen/bewegen.

Refer back to the question about what the user was doing right before. What might be places and times to send an external trigger?

Als ze thuis zijn, juist na het eten.

Think of at least three conventional ways to trigger your user with current technology (emails, notifications, text messages, ...). Then stretch yourself to come up with at least 3 crazy or currently impossible ideas for way to trigger your user.

3 conventional:

- Tegels lichten op
- De tegels zegt iets, geen goesting om te luisteren naar...
- Muziek uit mat komt en uitmoeten zetten door het uit te voeren (Ze kunnen vooraf zelf kiezen welke tijdstippen ze de mat laten afgaan)

3 crazy:

- Hologram komt uit spel en begint te dansen
- Er trilt iets in de schoenen
- Televisie toont video toen ze het aan het dansen waren

ACTIONS

Walk through the path your users would take to use your product or service, beginning from the time they feel their internal trigger to the point where they receive their expected outcome.

=> How many steps does it take before the user obtains the reward they came for?

1. Trigger
2. Tegels uit halen
3. Tegels aan steken
4. Tegels positioneren
5. Eventueel een iets extra erop aansluiten
6. Artiest kiezen
7. Er wordt random gekozen een liedje van de artiest
8. Instellingen van geluid, snelheid
9. En dan op start drukken

8-10 stappen

=> How does this process compare with the simplicity of some of the competing solutions?

letjes complexer dan bv. Muziek mat k3. Er kan meer ingesteld worden .

Which resources are limiting the user's ability to accomplish the tasks that will become habits?

- Fysiek mobiliteit
- Hoe complex dat het spel is
- Technologie vertrouwt
- Motivatie en interesse
- Beperkte bewegingsvrijheid
- Energievoorziening
- Angst voor struikelen
- Hulp van familie of verzorging
- Gehoor en zicht verlies

Brainstorm three testable ways to make intended tasks easier to complete.

- Mat goed vast leggen en geen uitstekende zaken, kracht voor knoppen in te drukken, vasthouden aan tafel/ stoel/ ... (fysieke mobiliteit en angst voor struikelen,)
- Energievoorziening (kabel, batterij, opladen)

- Herkenbaarheid van liedjes dat zorgen dat ze gemotiveerd worden. Motivatie door familie en verzorgkundigen. Dat ze willen bewegen (Motivatie en interesse)
- Instellingen van geluid, en zien dat knop oplicht (hoor en zicht verlies)

Consider how you might apply heuristics to make habit forming actions more likely.

The availability effect: BV. Mensen horen liedje op radio en willen daardoor dat liedje spelen op mat. (Optimisme and overconfidence: ze overschatten hun zelf doordat ze de liedjes al kennen)

VARIABLE REWARDS

Try to identify what your users find enjoyable or encouraging about using your product.

=> Are there moments of delight or surprise?

Volledig liedje/ album speelt af wanneer ze het volledig gespeeld hebben

Vanaf bepaald stadia goed doen er een ander kleur komt

=> Is there anything in particular they find satisfying?

Het muziekje zelf

Review the steps your customer takes to use your product or service habitually.

=> Which outcome (reward) alleviates the user's pain?

Na het spelen horen ze het volledig liedje en ze hebben bewogen waardoor er een gevoel van zelf voldoening is.

=> Is the reward fulfilling, yet leaves the user wanting more?

Door het spel volledig uit te voeren zijn ze enthousiast en hebben ze nog eens zin om te spelen met een ander liedje. Als het niet lukt voor uit te spelen, willen ze bewijzen voor hun zelf dat ze het wel kunnen uit voeren en zijn ze enthousiast achteraf dat ze het volledig hebben uitgespeeld.

Brainstorm three ways your product might heighten user's search for variable rewards using:

=> Rewards of the tribe

Je ziet wanneer een ander persoon ook dat liedje heeft gespeeld. De andere persoon heeft spelletje volledig kunnen spelen. Van de andere persoon lukte dit niet volledig van de eerste keer waardoor ze uitdaging voelen en hun zelf willen bewijzen dat ze het ook kunnen.

=> Rewards of the hunt

Door spelen van liedje win je het liedje/ album

=> Rewards of the self

Trots op jezelf dat je helemaal speelt,

En later dat je het ook sneller kan spelen.

CAPTURE INVESTMENTS

Review your flow. What "bit of work" are your users doing to increase the likelihood of returning?

Door het spel te spelen en de eerste keren fouten te maken, willen ze het later ook nog eens proberen en bewijzen dat ze het wel kunnen en meer voltooien van de liedjes.

Brainstorm for 3 ways to add small investments to: Load the next trigger

Bij het fout spelen van het spel, toont het opnieuw de volgorde van spel.

Bij juist spel, kan er gekozen worden voor nieuw liedje.

Bij juiste spel kunnen ze nog eens hetzelfde liedje spelen, maar met andere volgorde van tegels.

Store value

Het bijhouden van hoeveel keer een liedje juist gespeeld is.

Het opbouwend of aftellend maken het spel. Bij juist spel ietsjes moeilijk maken door langere volgorde, bij fout het juist iets makkelijker maken door minder lange volgorde.

Bij juist spelen hoor je volledig juist liedje

Identify how long it takes for a loaded trigger to re-engage the user. How can you reduce this time to facilitate more hook cycles?

Achter het spelen van het spel wordt er een nieuwe trigger ontvangen, en krijgen keuze voor opnieuw te spelen. Als ze stoppen met spelen is het tot ze weer iets van trigger krijgen, deze trigger kunnen we wel versnellen door de tegels op bepaald moment van de dag te laten oplichten of muziekje spelen waardoor ze moeten spelen.