

CoFashion

PERSONA



Sofie Meijers

LEEFTIJD
20 jaar

OPLEIDING
Fashion & Branding

- PERSOONLIJKHEID
- Vriendelijk
 - Sociaal
 - Harde werker

WAAROM DRINKT SOFIE KOFFIE?



DOEL

Sofie weer ontspannen aan het werk krijgen.

PROBLEEM

Sofie gaat naar de Boterham voor een opladmomentje, maar komt niet relaxed terug.

DOELEN

Sofie wilt koffie drinken omdat:

- Ze wilt socializen
- Ze haar deadlines wilt behalen
- Ze beter wilt kunnen concentreren en presteren

CONTEXT

De Boterham Amsterdam



EXPERIENCE MAP



Sofie besluit om een pauze te nemen tijdens het studeren.



Sofie is geirriteerd door het lange wachten.



Sofie neemt plaats en wacht op haar bestelling.



PROGRAMMA VAN EISEN

Het product moet

- Een interactief digitaal product zijn
- Toegespitst zijn op een specifieke gebruiker en opdrachtgever
 - Er voor zorgen dat menselijk contact niet weg valt
 - Andere klanten niet storen

PROGRAMMA VAN EISEN

De gebruiker wilt

- Binnen twee minuten een bestelling kunnen plaatsen
- Binnen vijf minuten zijn bestelling ontvangen
- Goed de menu kaart kunnen zien

ITERATIESLAGEN

N.a.v. de feedback is het concept Gametable veranderd naar een interactieve tafel met Fashion Magazines. De gametable paste niet bij de doelgroep.



Bon uit de tafel is technisch niet mogelijk. Gebruiker kan naar wens bonnetje opvragen bij de barista.



Het was eerst alleen mogelijk om met pinpas te betalen. Nu kan er ook met Tikkie betaald worden.



Alledrie de concepten hebben vrijwel dezelfde doel: de gebruiker vermaken tijdens het wachten. Echter beschikken ze alledrie over verschillende functionaliteiten.

IDEËËN



UITEINDELIJK CONCEPT

