

Multi Device Design

Mea Hoogervorst

500930816



Multi Device Design

Ideeën:

Milieu

Ontwerp om gebruikers te helpen met de ecologische voetafdruk van hun huishouden te verminderen.

Smartphone

- Dagelijks inzicht in energieverbruik
- Controleren of producten duurzaam zijn
- Inzien watervverbruik
- Reminders en tips om duurzamer te zijn

Desktop

- Maandelijks inzicht in energie/watervverbruik
- Advies voor volgende stappen om te verduurzamen

Voeding

Ontwerp om een gezond voedingspatroon te volgen gebaseerd op jouw doelen (energierker voelen, sterker worden etc.) Maakt maaltijden op basis van jouw doelen en beschikbare voedingsmiddelen.

Smartphone





- Planning van de voeding die je de dag gaat eten gebaseerd op jouw doel
- Recept voor gezonde maaltijden met de dingen die jij in huis hebt
- Ingrediënten en voedingsstoffen in een maaltijd of product.

Desktop

- Invullen van jouw gegevens, doelen en producten die jij wilt gebruiken.
- Inzien van voorafgaande maaltijden en de vooruitgang die je maakt met jouw doel.
- Voedingswaardes in maaltijden en producten en de voedingsstoffen en middelen die jij binnen moet krijgen voor het behalen van jouw doel.

Smartwatch

- Meldingen wanneer jij iet moet eten of drinken om jouw doel te behalen.
- Waardes van de voedingsstoffen die je binnengekregen hebt die dag tegenover het doel van voedingsstoffen dat je die dag moet behalen, verbrande calorieën.

User Journey		Hoofdactiviteit:															
Fase																	
Stap	Bepalen van de doelen die je wilt bereiken met je voeding				Per dag weten wat te eten en drinken om het doel te behalen				Genoeg eten en drinken door de dag heen				Weten of je vooruitgang hebt gemaakt en hoe dit nog te verbeteren is.				
Actie	In de app gegevens invullen die betrekking hebben op jouw leefstijl en een doel instellen dat jij wilt bereiken met je voeding				Per dag kan je doorgeven welke ingrediënten jij in huis hebt of welke je graag wilt gebruiken en hier word een voedingsplan voor de dag van gemaakt.				Meldingen ontvangen wanneer je iets moet eten of drinken				Inzien van jouw voedingsschema's van voorgaande weken en jouw vooruitgang en hoe je dit nog zou kunnen verbeteren				
Device																	
Context	Thuis, rustige omgeving, motivatie om het doel te behalen				Weinig tijd, meerdere keren per week				Door de dag heen, drukte, weinig tijd, niet altijd internet				Behoeftte aan vooruitgang en positieve resultaten, thuis rustig bekijken.				

User Scenario

Idee/concept: Voeding patroon verbeteren

1. Gebruiker(s): naam, demografie, situatie, behoeftes, motivatie, ...

.... Student van 19 jaar, woont thuis bij ouders en heeft als doel om door de dag heen meer energie te hebben en sterker te worden. Hij sport nu 4x per week maar heeft nog moeite met een gezond voedingspatroon dat dit ondersteund. Zijn behoeften zijn een duidelijke voedingsplan dat zijn sport traject ondersteunt met producten die hij makkelijk bij de hand heeft en maaltijden die makkelijk te maken zijn.

2. Doel: welk doel wil de gebruiker met jouw product bereiken?

Hij heeft als doel om een betere versie van zichzelf te worden waarbij hij door de dag heen meer energie heeft en sterker wordt. Om dit te bereiken sport hij al 4x per week maar hij merkt doordat zijn voeding niet rijk genoeg is aan alle voedingsstoffen hij hier niet de optimale resultaten behaalt. Hij wilt dus zijn voedingspatroon aanpassen energiek door de dag te gaan en meer spiermassa opbouwen.

3. Fases (vooraf, tijdens, achteraf): wat is de context van de drie fases, hoe lang duren de fases en hoe ver liggen deze uit elkaar?

Vooraf: Hij is thuis en heeft rustig de tijd om al zijn gegevens in te vullen. Hij vult onder andere zijn gewicht en allergieën in. Daarna geeft hij door wat zijn doel is en welke producten hij wilt gebruiken. Hij is erg gemotiveerd om zijn eetpatroon te veranderen en neemt er dan ook goed de tijd voor en begint meteen.

Tijdens: Hij heeft het erg druk met school, sporten en vrienden en heeft weinig tijd om in zijn voeding te steken. Hij wilt graag snel kunnen zien wat hij wanneer moet eten en dit moet makkelijk klaar te maken zijn.

Achteraf: Hij kan ik zijn vrije tijd even zijn gegevens inkijken. Hij heeft er wat tijd voor vrijgemaakt maar wilt er niet te lang over doen. Hij is thuis in een rustige omgeving.

4. Devices: welke devices worden in jouw MDD ondersteund en hoe veel daadwerkelijk binnen het scenario gebruikt?

De devices die ondersteund worden zijn laptop, smartphone en smartwatch. Al deze devices worden tijdens het scenario gebruikt. De desktop wordt gebruikt voor het invullen en inkijken van de gegevens en resultaten. De smartphone word gebruikt om de dagplanning in te kijken en aan te passen naar de behoeften en de smartwatch geeft meldingen om te laten weten waneer je wat moet eten of drinken door de dag heen.

5. User Scenario: wat zullen gebruikers ervaren als jouw product de ideale oplossing biedt voor hun behoeften en doelen?

De gebruiker zal zijn doel behalen en een tevreden gevoel hebben. In dit geval zal hij energiek door de dag heen gaan en spiermassa hebben opgebouwd. Hij heeft een gezond voedingspatroon opgebouwd waar hij zich makkelijk aan kan houden en hem de resultaten geeft die hij graag wilde. Overall is hij blij met wat hij heeft bereikt en gaat gezonder en gelukkiger door het leven heen.

User Requirements

Doelen Zijn voedingspatroon verbeteren om gezond te leven.

Energieker door de dag heen gaan.

Spiermassa opbouwen

Behoeften	Weten wat hij moet eten om de juiste voedingsmiddelen en -stoffen binnen te krijgen.	Weten wanneer op de dag hij moet eten of drinken om zijn planning te kunnen halen.	Weten hoeveel hij van iets moet eten om de juiste hoeveelheid voeding binnen te krijgen.	Weten hoe ver hij is bij het behalen van zijn doel en hoe het tot nu toe gaat.	Weten hoe hij maaltijden moet maken om aan zijn voedingsplan te voldoen
Product feature	Voedingsplan op zijn smartphone met makkelijke maaltijden en snacks die hij die dag kan eten gebaseerd op jouw doelen en producten	Meldingen op zijn smartwatch wanneer hij iets moet eten en wat hij op dat moment moet eten	In zijn voedingsplan op de smartphone aangegeven hebben hoeveel hij van iets moet nemen en op de smartwatch een meter van de hoeveelheid voedingsstoffen die je binnen hebt gekregen tegenover je doel van de dag bijv. eiwitten: 145/200	Op de desktop een overzicht met de resultaten van de afgelopen weken. Zo kan hij inzien of alles goed verloopt en wat eventueel nog verbeterd kan worden.	Op zijn telefoon de recepten met de ingrediënten die hij heeft gekozen waardoor hij alle voedingsstoffen binnenkrijgt.
Must have/Should have/Nice to have	Must have	Should have	Must have	Nice to have	Must have

De gebruiker moet op **alle apparaten** kunnen zien wat hij **moet eten/drinken op dat moment of het eerstvolgende moment**.

De gebruiker moet op zowel de **smartphone als de smartwatch** kunnen zien hoe ver hij is met zijn **voedingstoffen voor de dag**.

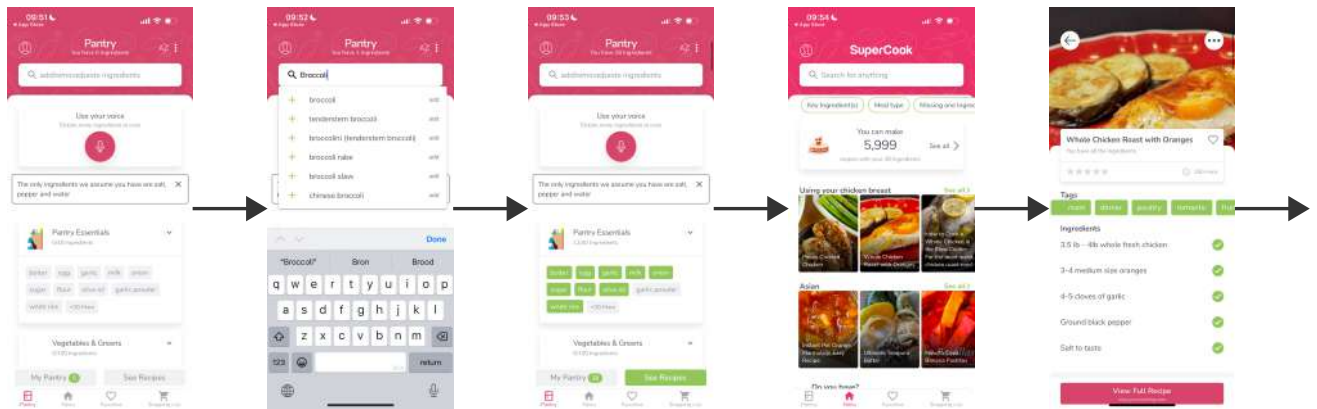
De gebruiker moet de meldingen **tijdelijk uit kunnen zetten** waneer hij niet gestoord kan worden.

Feedback

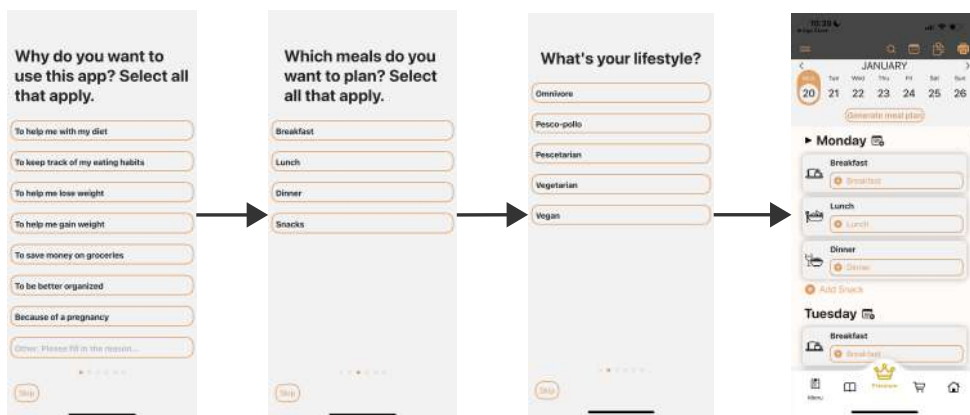
- Goed idee zoiets zou echt gebruikt worden en de verschillende devices hebben meerwaarde
- Kan ook handig zijn om ze zien hoeveel calorieën een maaltijd bijvoorbeeld bevat

3 Must Have screenflows

Recepten met eigen ingrediënten



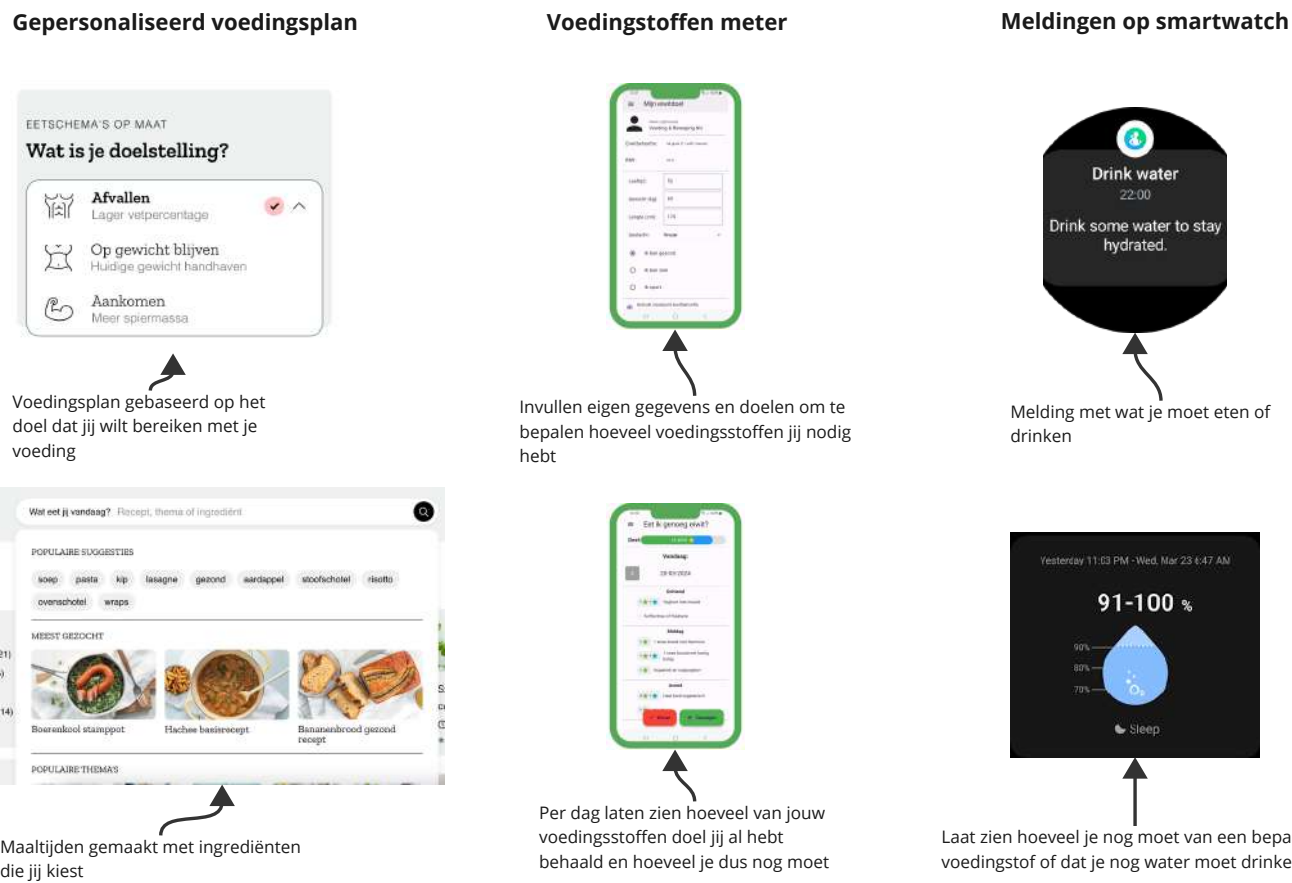
Voedingsplan maken



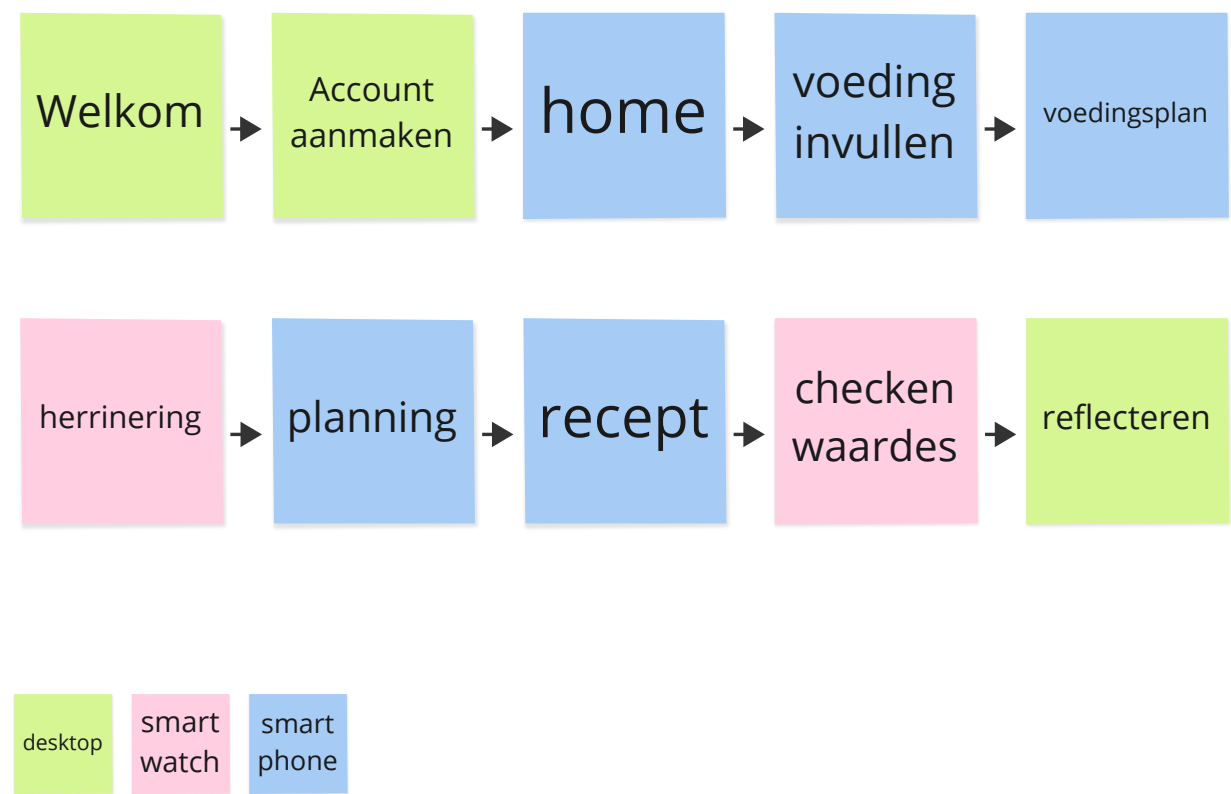
Waardes op smart watch inzien



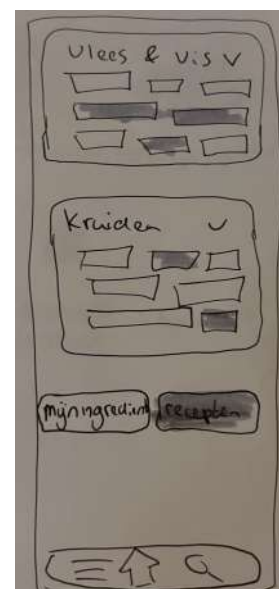
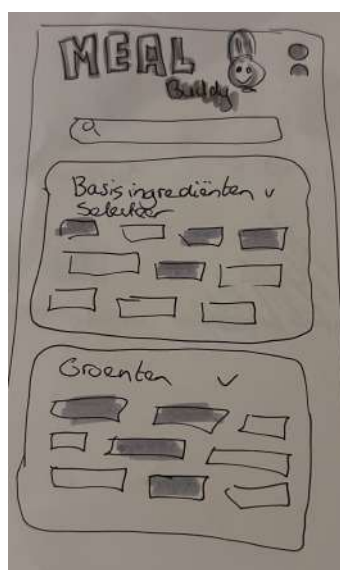
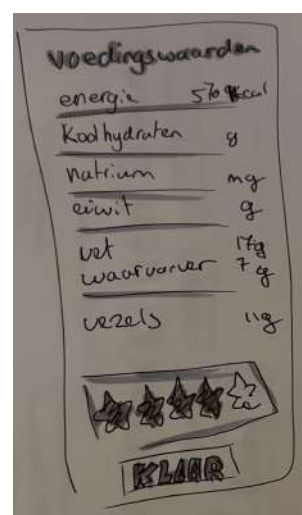
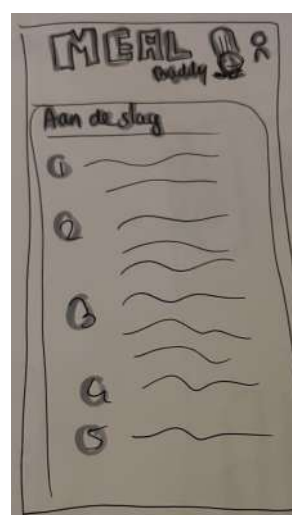
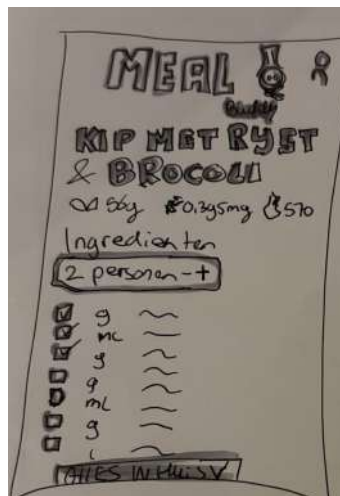
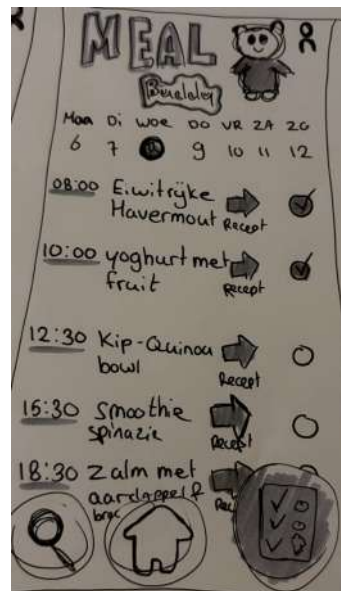
Deskresearch



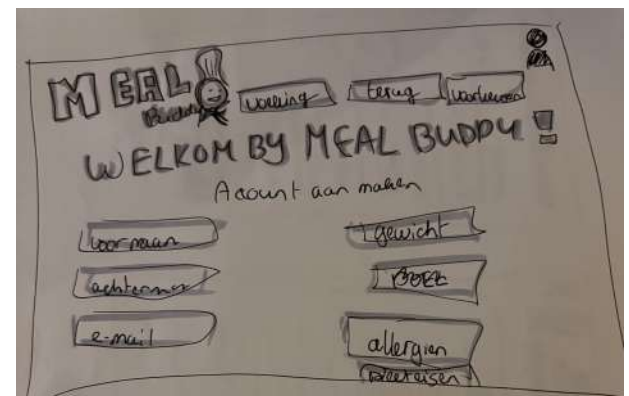
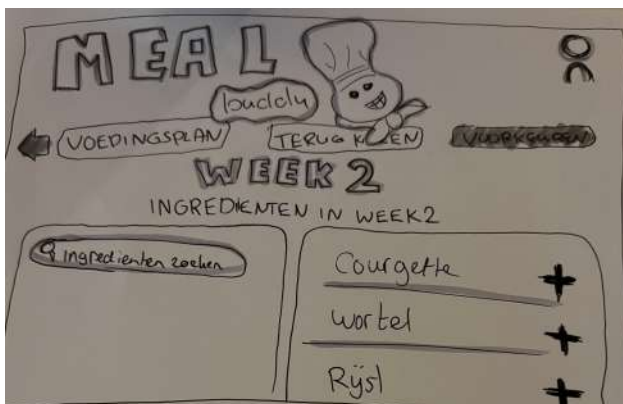
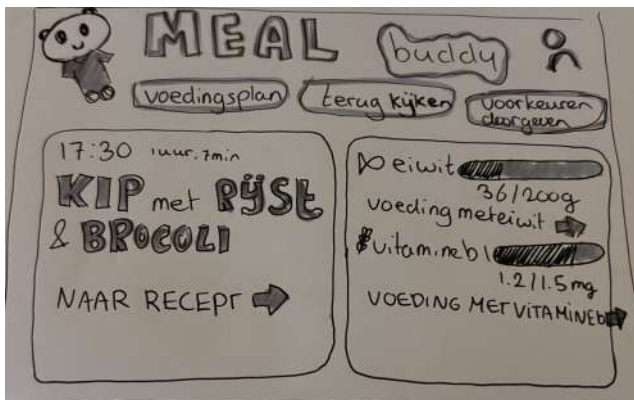
Wireflow



Schetsen smartphone



Schetsen desktop



Schetsen smartwatch





Feedback

Visueel meer opvallende elementen toevoegen aan het bijvoorbeeld meer kleuren en pictogrammen

Het is erg duidelijk wat je moet doen om je voeding aan te passen

Begin scherm



WELKOM BIJ MEAL BUDDY!


Inloggen

OF

Account aanmaken

Clear hierarchy
de koptekst is
duidelijk en
gevolgd door de
actieknoppen.


Account aanmaken



VOEDINGSPLAN

TERUG KUKEN

VOORKEUREN DOORGEVEN



ACCOUNT AANMAKEN

Voornaam	Gewicht
<input type="text"/>	<input type="text" value="kg"/>
Achternaam	Gender
<input type="text"/>	<input type="text" value="▼"/>
Geboortedatum	Dieet wensen
<input type="text" value="00/00/00"/>	<input type="text" value="▼"/>
E-mailadres	Allergieën
<input type="text"/>	<input type="text" value="▼"/>
Doelen	
<input type="text" value="▼"/>	

ACCOUNT AANMAKEN

Design
pattern
Formulier met
Text Input Fields
voor
gebruiksvriend
elijke interactie.

Call to action om makkelijk
naar de volgende stap te gaan

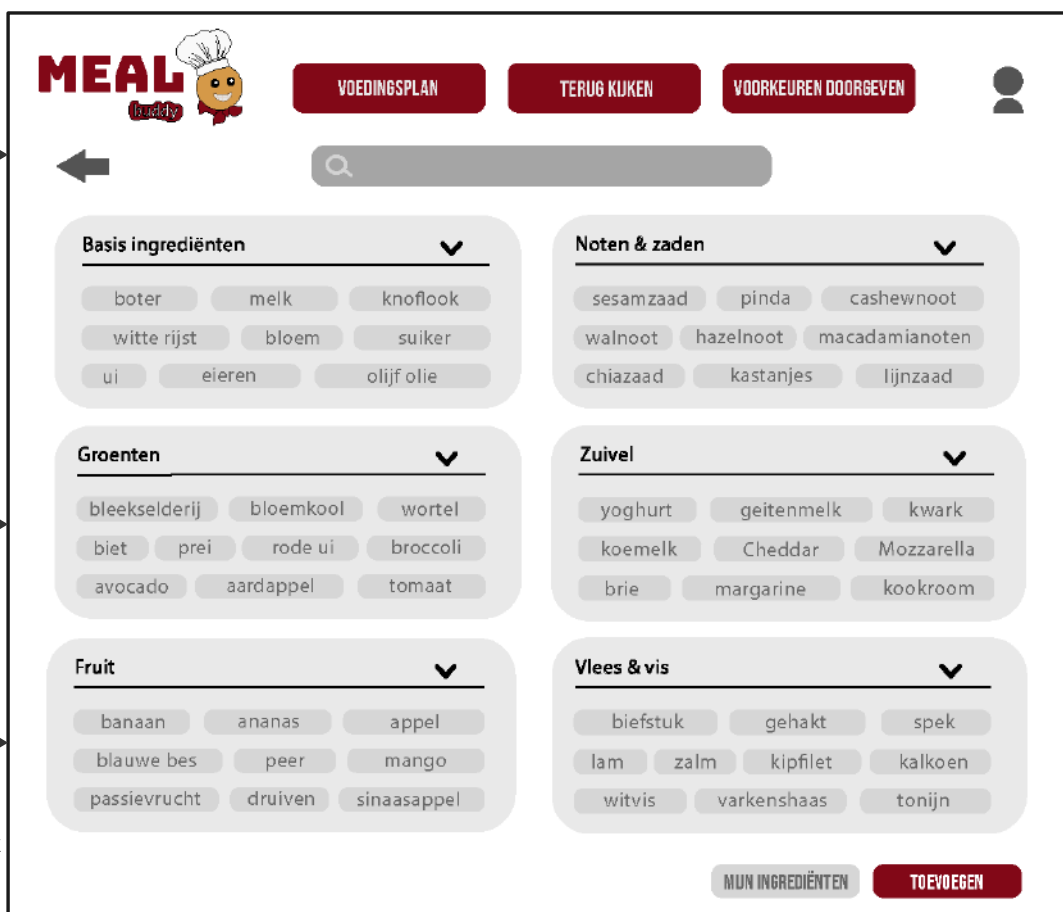
Homepage desktop

Design pattern voor
'mijn account'



Progress Indicator om
gebruikers een gevoel van
controle te geven.

ingrediënten selecteren



Duidelijke
visuele
affordances die
gebruikers
naar acties
leiden.

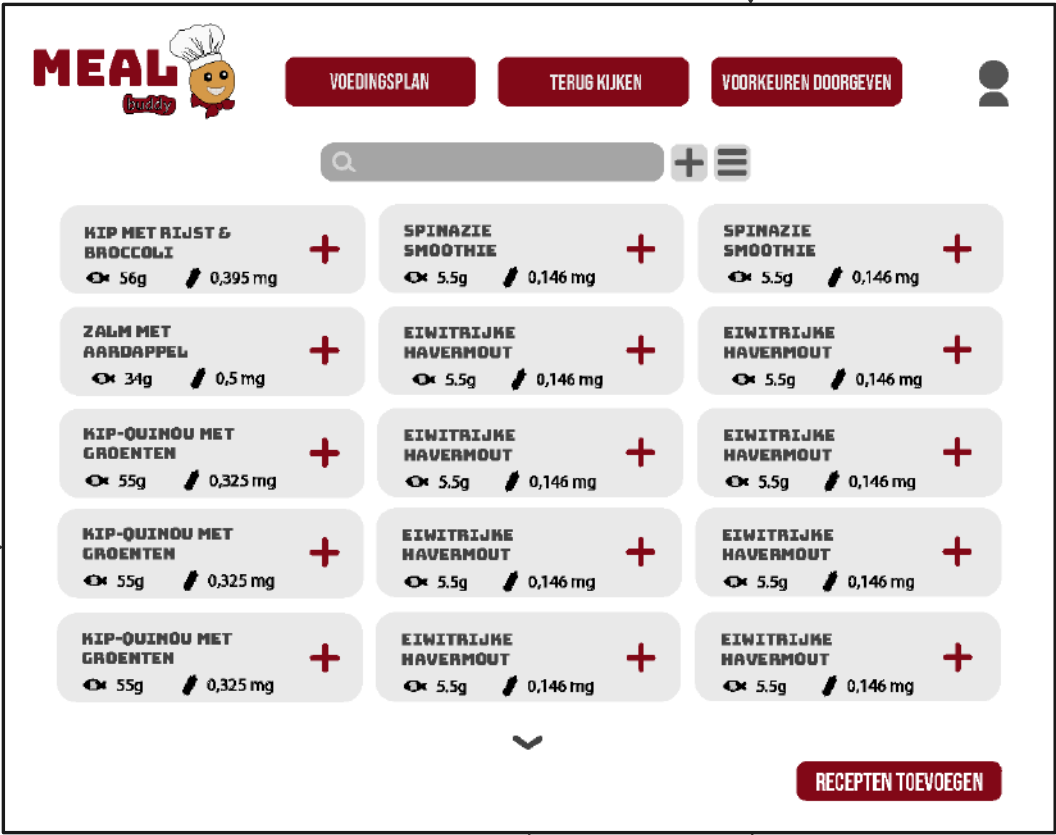
Design pattern
Zoekbalk als een
universeel
ontwerpprincipe
voor snelle
interactie.

Minimaliseert
informatie-
overload door
categorieën op
te splitsen.

Gebruikers
kunnen makkelijk
ingrediënten
toevoegen met
één klik.

Zoekfunctie: Bovenaan geplaatst en duidelijk weergegeven met een zoekbalk, zodat gebruikers gemakkelijk specifieke maaltijden kunnen vinden.

Recepten toevoegen



De maaltijden zijn georganiseerd in een verticaal scrollbare lijst. Belangrijke informatie, zoals eiwitten en vitamines, is zichtbaar bij elke maaltijd.

Eventueel meer resultaten mogelijk

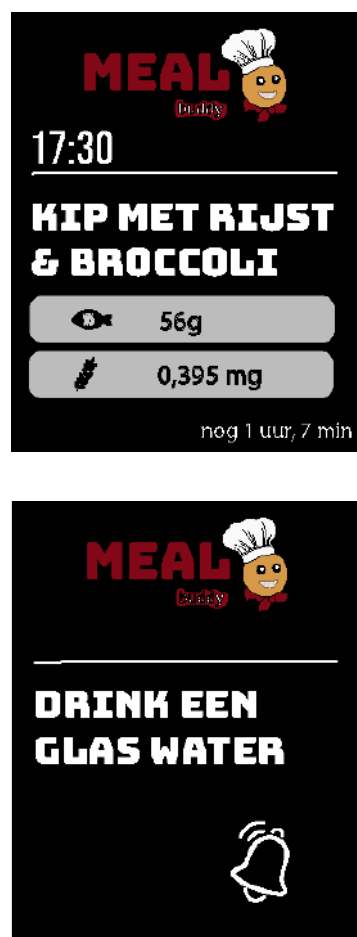
Hiërarchie is duidelijk details zoals eiwit en vitamine B volgen als ondersteunende informatie.

Home



De titel 'vandaag' geeft een duidelijke aanduiding van het overzichtsscherm met focus op de huidige dag.

Herinneringen smartwatch



De structuur is overzichtelijk, elke kaart focust op één taak of doel.

Het aftellen van de tijd 'nog 12 min' geeft directe feedback

Voedingsplan



Design pattern Checklist om voortgang duidelijk te maken.

Tijd gebaseerde volgorde ondersteunt gebruikers om hun dag overzichtelijk te plannen

"Naar recept" herhaalt zich consistent voor elke maaltijd.

Recept



Gebruik van checkboxes biedt interactie en helpt gebruikers bij het volgen van een taak.

Design pattern: Check List

energie	570 Kcal
koolhydraten	62 g
waarvan suikers	8 g
natrium	280 mg
eitwit	56 g
vet	17 g
waarvan verzadigd	7 g
vezels	11 g

We zijn benieuwd wat je van het recept vindt!

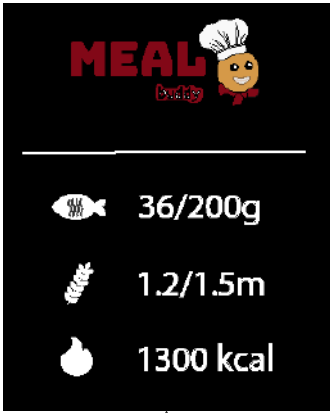


RECEPT AFGEROND

Design pattern Navigation Bar houdt belangrijke functies toegankelijk.

Duidelijke call-to-action knoppen stimuleren volgende stappen.

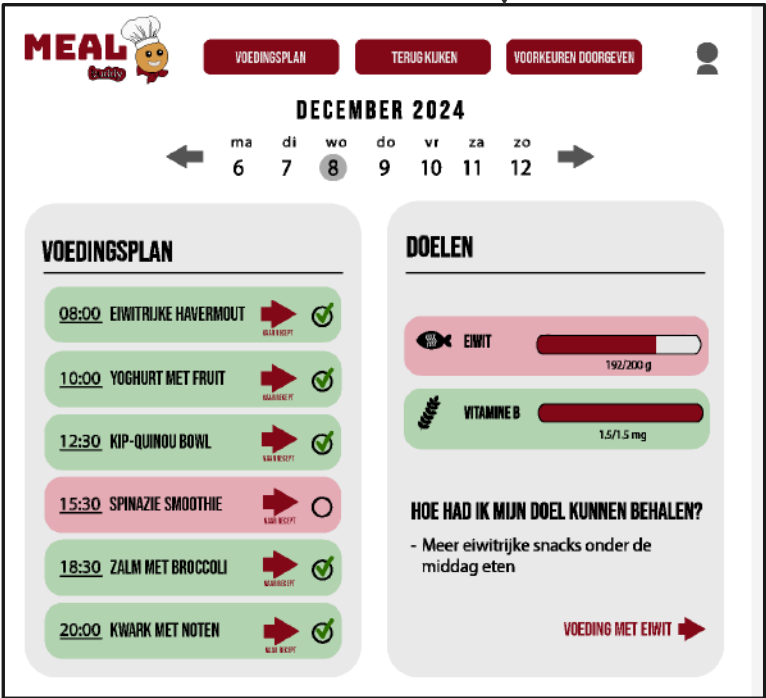
Waarden smartwatch



Consistency
herbruikbare symbolen
maken het visueel en
makkelijk te begrijpen



Reflecteren



Biedt context door
data in chronologische
volgorde te tonen.



Maakt voortgang zichtbaar en
motiveert gebruikers met visuele
feedback.

Filteren





Dieetvoorkeuren

- ☐ Vegetarisch
- ☐ Veganistisch
- ☐ Glutenvrij
- ☐ Suikervrij
- ☐ Lactosevrij
- ☐ Keto
- ☐ Halal
- ☐ Paleo

Maaltijdtype

- ☐ Ontbijt
- ☐ Lunch
- ☐ Diner
- ☐ Tussendoortje
- ☐ Snack
- ☐ Dessert
- ☐ Smoothie



Keukens

- ☐ Italiaans
- ☐ Mexicaans
- ☐ Indisch
- ☐ Japans
- ☐ Frans
- ☐ Mediterraan



Bereidingstijd




- ☐ Minder dan 20 min
- ☐ 20 tot 30 min
- ☐ 30 tot 60 min
- ☐ Meer dan 60 min

TOEPASSEN

 5.5g  0,146 mg

EIWITRIJKE HAVERMOUT

 5.5g  0,146 mg

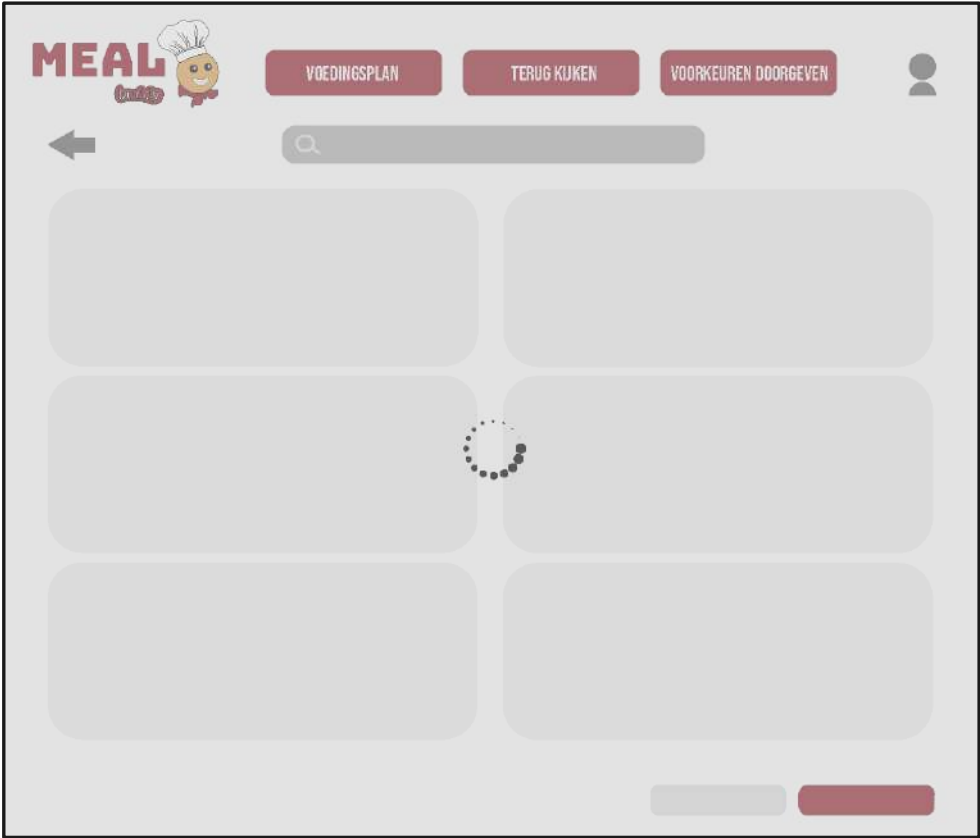


Wanneer je op de filter klikt komt er een dropdown menu met de filteropties in beeld

Loading state

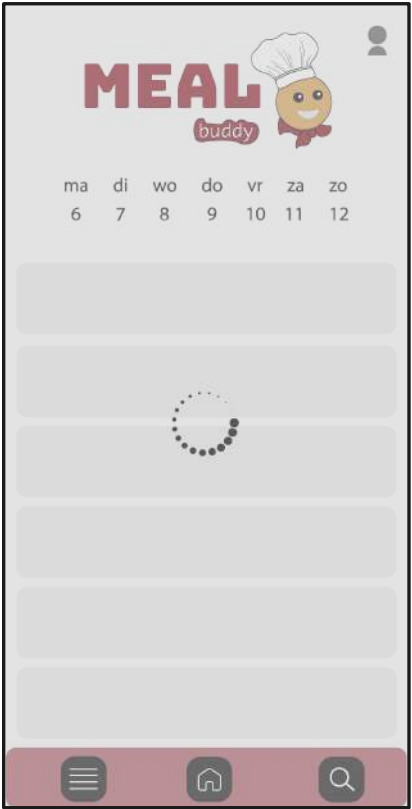
4

Voeding toevoegen



7

Voedingsplan




Partial state


3

Recept


MEAL



KIP MET RIJST & BROCCOLI

 56g

 0,395 mg

 570 kcal

INGREDIËNTEN

2 personen

-

+

☐

150 g zilvervliesrijst

☐

1/2 el zonnebloemolie

☐

175 g kipfiletblokjes

☐

100 g zuivelspread

☐

50 ml warm water

☐

250 g broccoli


☐


1 prei


AAN DE SLAG

1

Kook de rijst volgens de aanwijzingen op de verpakking. Laat de rijst afkoelen tot gaar.








11

Voedingsplan

MEAL



ma di wo do vr za zo


6 7 8 9 10 11 12

08:00

EIWITRIJKE HAVERMOUT

→

NAAR RECEPT




10:00

YOGHURT MET FRUIT

→

NAAR RECEPT




12:30

KIP-QUINOU BOWL

→

NAAR RECEPT




15:30

SPINAZIE SMOOTHIE

→

NAAR RECEPT




18:30

KIP MET RIJST & BROCCOLI

→

NAAR RECEPT





20:00


KWARK MET NOTEN


→

NAAR RECEPT





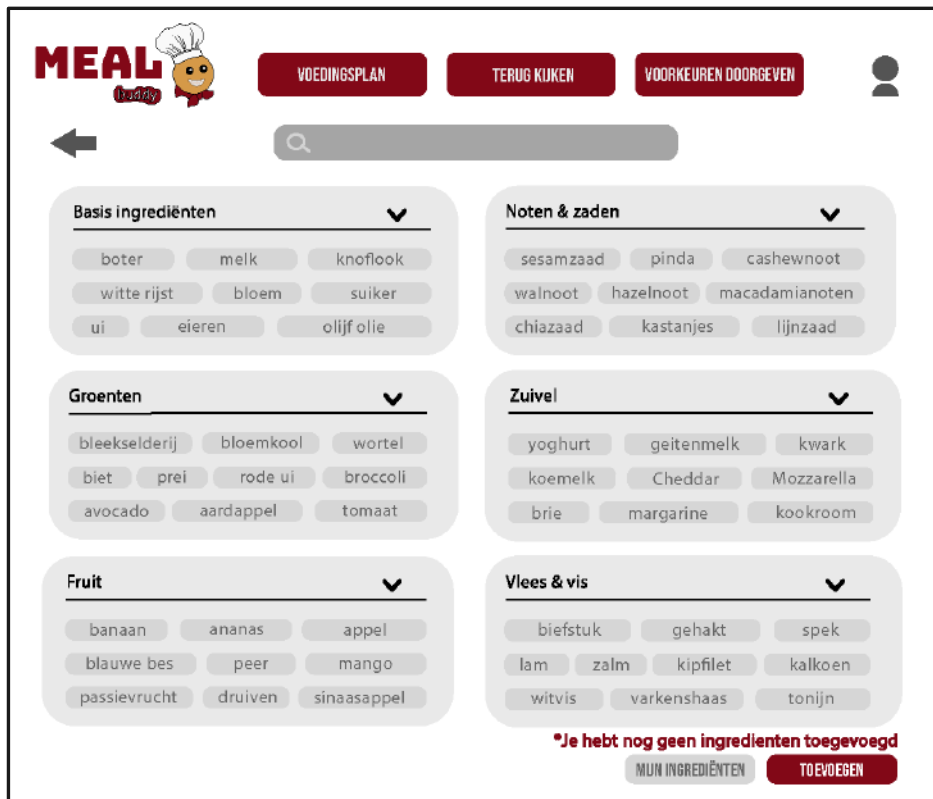




Error state

4

Voeding toevoegen



Niet beschikbaar



Blank state

7

Voedingsplan



3

Home pagina

