



MKC MOTO



Interactief ontwerp

Gemaakt door: Ruben Janssen
Klas: CMV1C
Datum: 14-03-2025
Vakdocent: David van der Bor & Corné Cox
Studentennummer: 469974

Voorwoord



In dit verslag beschrijf ik het proces van het ontwikkelen van een interactieve scrollytelling animatie voor MKC MOTO, een motorkledingzaak waar ik zelf werk. Dit project is onderdeel van het vak INO (Interactieve Media) en richt zich op beginnende motorrijders die net starten met rijlessen. Het doel van de animatie is om deze rijders op een toegankelijke en visueel aantrekkelijke manier te helpen bij het kiezen van de juiste motorkleding voor hun lessen.

Aangezien ik al werk bij MKC MOTO, kan ik mijn kennis van de producten en de klantbehoeften direct toepassen in dit project. Dit maakte het niet alleen relevant voor mijn studie, maar ook voor mijn dagelijkse werkzaamheden. In dit verslag leg ik uit hoe ik interactieve media heb ingezet om de doelgroep te informeren en hen te begeleiden bij het maken van de juiste kledingkeuze.

Het ontwikkelen van dit project was zowel uitdagend als leerzaam. Het gaf me de kans om mijn theoretische kennis te combineren met praktische ervaring en mijn vaardigheden in het ontwerpen van gebruiksvriendelijke en informatieve interactieve ervaringen verder te ontwikkelen. Ik hoop dat deze animatie beginnende motorrijders zal helpen om weloverwogen keuzes te maken en hen een stap dichter bij hun rijlessen zal brengen.

Veel leesplezier!



6

Hoofdstuk 1 Orienteren

1 2

Hoofdstuk 2 Concepting

1 4

Hoofdstuk 3 Prototyping

2 2

Eindreflectie

24

Bronvermelding

26

Bijlage

Hoofdstuk 1 Orientatie

Bij het ontwikkelen van de scrollytelling-animatie voor MKC MOTO heb ik onderzoek gedaan naar verschillende categorieën motorkleding en de bijbehorende certificeringen. Hieronder volgt een overzicht van de belangrijkste bevindingen, ondersteund door betrouwbare bronnen van leveranciers en officiële normen.

Deskresearch

Motorjassen worden vervaardigd uit materialen zoals textiel, leer en softshell. De beschermingsniveaus van deze jassen worden aangegeven volgens de EN 17092-norm, met classificaties A, AA en AAA. Klasse A biedt basale bescherming, AA biedt een gemiddeld beschermingsniveau en AAA staat voor de hoogste bescherming.

AAA Certificering voor Jassen
Euro NCAP, Motorcycle Safety Standards, <https://www.euroncap.com>



Deskresearch

Motorlaarzen variëren van sneakers tot leren sportlaarzen. De Europese norm EN 13634:2017 specificeert de testmethoden en prestatieniveaus voor beschermende motorlaarzen, waarbij getest wordt op aspecten zoals impactbescherming, snijweerstand en zijdelingse stijfheid.



AAA Certificering voor Jassen
Euro NCAP, Motorcycle Safety Standards, <https://www.euroncap.com>



Deskresearch

Er zijn verschillende typen motorhelmen, waaronder jethelmen, integraalhelmen en systeemhelmen (ook wel flip-up helmen genoemd). Deze helmen moeten voldoen aan de Europese ECE 22.05 of de recentere ECE 22.06 standaard. De ECE 22.06 norm, die vanaf juli 2022 van kracht is, stelt strengere eisen aan impacttesten en introduceert aanvullende tests, zoals rotatie-impacttesten. Wat betreft materialen worden helmen vaak vervaardigd uit polycarbonaat, glasvezel of carbon, elk met specifieke eigenschappen op het gebied van gewicht, sterkte en prijs.

Deskresearch

Broeken

Net als jassen zijn motorbroeken beschikbaar in materialen zoals leer, textiel en jeans, en volgen ze dezelfde EN 17092-certificering met de klassen A, AA en AAA, die het beschermingsniveau aangeven.

AAA Certificering voor Jassen
Euro NCAP, Motorcycle Safety Standards, <https://www.euroncap.com>



Deskresearch

Bescherming

In onze winkel bieden we protectoren aan zoals SEEFLEX van REV'IT! en D3O van Richa. SEEFLEX-protectoren zijn CE-level 2 gecertificeerd volgens de EN1621-1:2012 norm, wat betekent dat ze een hoog niveau van impactbescherming bieden. D3O-protectoren zijn beschikbaar in zowel level 1 als level 2 certificeringen, waarbij level 2 een hogere impactbescherming biedt en voldoet aan de criteria voor racen.

DOT Helm Code & FIMM Code
NHTSA, DOT Helmet Safety Standards, <https://www.nhtsa.gov>
FIM, Motorcycle Helmet Regulations, <https://www.fim-moto.com>

Hoofdstuk 1 Orientatie

Persona: Jesse van Dijk

Leeftijd: 24 jaar

Woonplaats: Zwolle

Beroep: Student HBO Werktuigbouwkunde

Rijstijl: Beginnend – rijles A2, nog geen ervaring

Quote: "Ik wil gewoon veilig de weg op, maar het moet er ook een beetje tof uitzien."



Persoonlijkheid

Enthousiast en nieuwsgierig

Leert graag via YouTube en reviews

Vergelijkend en prijsbewust

Praktisch ingesteld: wil waar voor zijn geld

Twijfelt soms aan zijn keuzes, zoekt bevestiging



Bio

*Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisic
elit, sed diam nonumy nibh euismod tincidunt ut
laoreet dolore magna, aliquam erat volutpat ut wisi
enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation
ullamcorper, suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea
commodo consequat.*

Frustrations

"Ik snap echt niets van al die certificeringen en materialen."

"Alles is zo duur, en ik weet niet wat ik écht nodig heb."

"Ik wil niet in iets stijf of oncomfortabels rijden tijdens mijn les."

"Iedereen zegt wat anders: m'n instructeur, vrienden, internet..."

Age : 24 jaar

Occupation : Student HBO

Locations : Zwolle

Education : Bachelor Degree

Personality

Enthousiast en nieuwsgierig

Leert graag via YouTube en reviews

Vergelijkend en prijsbewust

Praktisch ingesteld: wil waar voor zijn geld

Twijfelt soms aan zijn keuzes, zoekt bevestiging

Goals

Motivaties en doelen

Veiligheid: wil goed beschermd zijn als beginner

Comfort: kleding moet soepel zitten en geschikt zijn voor alle weersomstandigheden

Prijs-kwaliteit: zoekt betaalbare opties, maar geen rommel

Stijl: wil er goed uitzien op de motor, ook bij het stoplicht

Zekerheid: wil het gevoel hebben dat hij goed geholpen is en geen verkeerde keuze maakt



Frustraties

"Ik snap echt niets van al die certificeringen en materialen."

"Alles is zo duur, en ik weet niet wat ik écht nodig heb."

"Ik wil niet in iets stijf of oncomfortabels rijden tijdens mijn les."

"Iedereen zegt wat anders: m'n instructeur, vrienden, internet..."

Motivaties en doelen

Veiligheid: wil goed beschermd zijn als beginner

Comfort: kleding moet soepel zitten en geschikt zijn voor alle weersomstandigheden

Prijs-kwaliteit: zoekt betaalbare opties, maar geen rommel

Stijl: wil er goed uitzien op de motor, ook bij het stoplicht

Zekerheid: wil het gevoel hebben dat hij goed geholpen is en geen verkeerde keuze maakt

Hoofdstuk 1 Orientatie

Empathymap

Denkt en voelt

Jesse is enthousiast over motorrijden en kan niet wachten om zelf de weg op te gaan. Tegelijkertijd voelt hij zich onzeker over het kiezen van de juiste kleding. Hij denkt vaak na over zijn veiligheid: "Wat als ik val?" en "Is dit jack eigenlijk wel goed genoeg?" Hij wil niet alleen beschermd zijn, maar ook comfortabel kunnen rijden, zonder zich zorgen te maken over zijn gear. De hoeveelheid opties, merken en certificeringen maakt hem zenuwachtig. Hij wil de juiste keuzes maken, maar weet niet altijd waarop hij moet letten.



Empathymap

Ziet

Online komt Jesse veel stijlvolle en stoere outfits tegen. Op Instagram ziet hij motorrijders in perfect afgestemde gear, en in webshops scrollt hij eindeloos door verschillende helmen, jassen en broeken – allemaal met keurmerken en specificaties. In de rijschool kijkt hij naar wat anderen dragen: de een heeft dure racekleding, de ander een simpele outfit. Hij merkt hoe verschillend iedereen gekleed is, wat hem nog meer doet twijfelen: wat is nou écht nodig?



Empathymap

Zegt & Doet

Als je Jesse spreekt, zegt hij dingen als: "Ik wil iets dat gewoon goed is, maar ik wil er ook niet belachelijk veel geld aan kwijt zijn." Hij vraagt advies aan mensen in zijn omgeving, vergelijkt producten online en bekijkt veel video's. Toch blijft hij uitstellen om echt iets te kopen, juist omdat hij bang is de verkeerde keuze te maken. In de winkel stelt hij veel vragen, maar vertrekt soms zonder iets te kopen, simpelweg omdat het nog niet helemaal goed voelt.

Pain



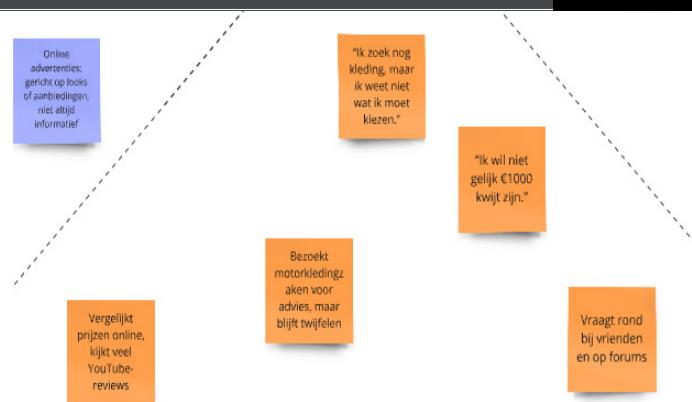
Moeite met technische info en certificeringen begrijpen

Angst om de verkeerde keuze te maken

Beperkt budget

Kleding zit vaak niet meteen lekker

Twijfelen of hij echt krijgt wat hij nodig heeft



Say and do?

Empathymap Pijnpunten (Pains)

Zijn grootste frustratie is het onbegrip rondom technische termen en certificeringen. Hij is bang dat hij geld uitgeeft aan iets dat achteraf niet voldoet. Ook vindt hij het lastig dat sommige kleding niet lekker zit of dat hij er te "stijf" uitziet. Jesse wil zich geen beginner voelen, ook al is hij dat wel – en de juiste kledingkeuze speelt daarin een grote rol.

Empathymap Behoeften & Winst (Gains)

Wat Jesse nodig heeft, is een overzichtelijke, duidelijke uitleg over wat hij als rijlesser écht nodig heeft – afgestemd op zijn budget, wensen en comfort. Hij zou veel hebben aan een interactieve, visuele animatie die hem stapsgewijs begeleidt. Als hij dan ook nog weet waarom iets veilig is (bijvoorbeeld via uitleg over ECE-keuringen of protectoren), dan maakt dat zijn keuze veel makkelijker. Uiteindelijk wil hij zich zeker voelen op de motor – niet alleen qua rijvaardigheid, maar ook qua uitrusting.

Gain



Simpele uitleg over wat hij écht nodig heeft

Producten die passen bij zijn rijlessfase én budget

Kleding die veilig, comfortabel én een beetje stijlvol is

Vertrouwen in de keuzes die hij maakt

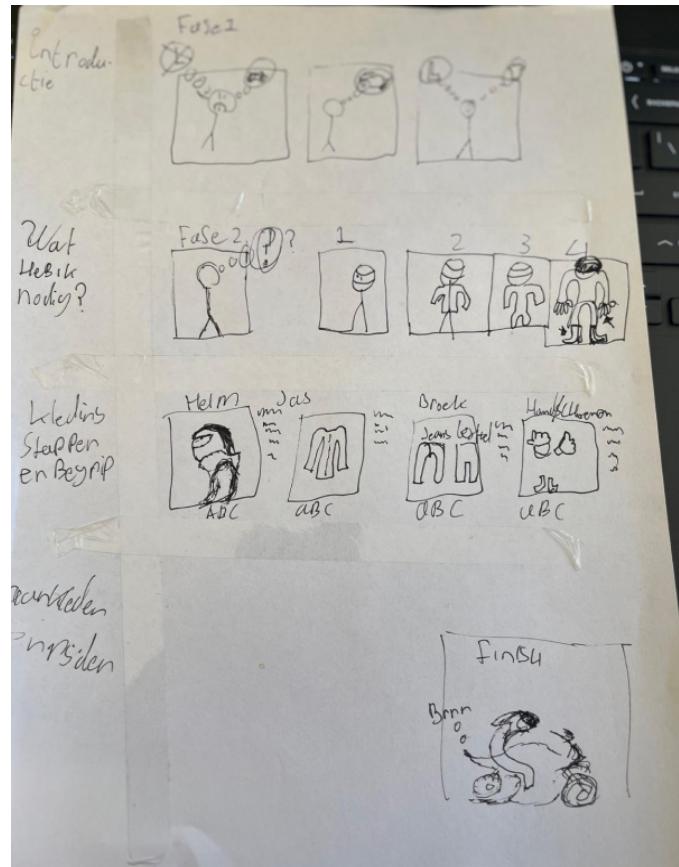
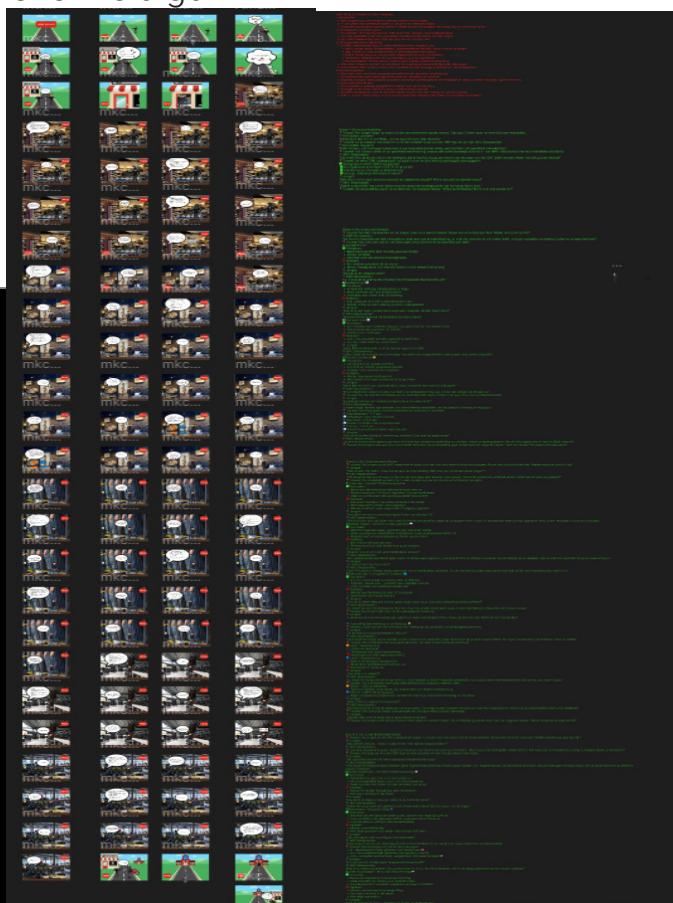
Een winkel (zoals MKC) die hem goed begeleidt

Hoofdstuk 2 Concepting

In dit gedeelte leg ik uit hoe ik ben begonnen met het ontwikkelen van het concept voor de interactieve infographic. Ik beschrijf het proces van het verzamelen van ideeën, de eerste schetsen, en hoe ik Figma en Illustrator heb gebruikt om mijn visie tot leven te brengen. Dit gedeelte toont hoe ik de basisprincipes van de gebruikerservaring heb toegepast in een nieuw, visueel concept.

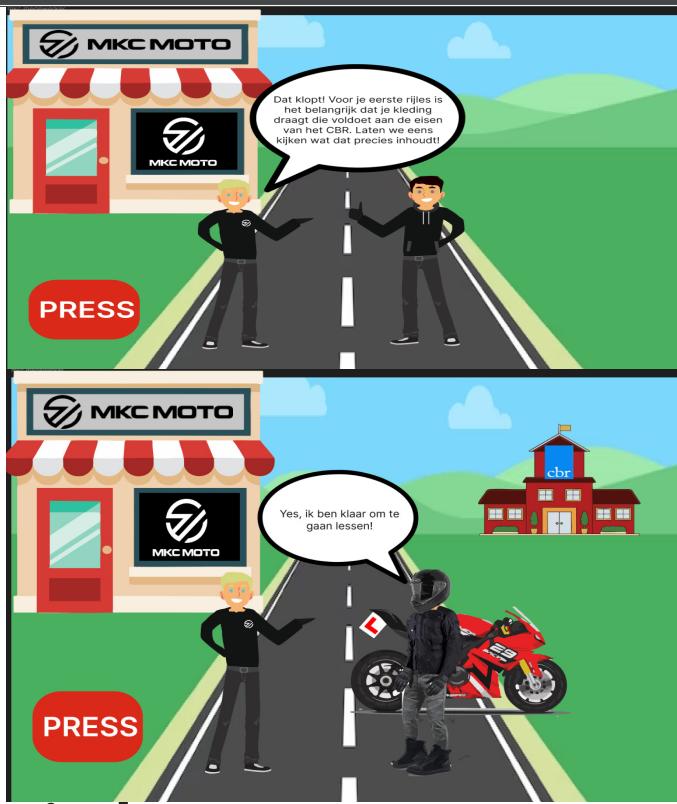
Verhaalstructuur en Interactie

In dit deel leg ik uit hoe het verhaal is opgebouwd en welke keuzes ik heb gemaakt om de interactie met de gebruiker vorm te geven. Het verhaal volgt de reis van de motorrijder, die steeds meer kledingstukken aantrekt. Ik ga in op hoe de animaties zijn ontworpen en hoe de interactiviteit het doel van het project ondersteunt, zonder dat de gebruiker wordt overweldigd.



Visualisatie van het Concept

Hier toon ik hoe het eindconcept er visueel uitziet. Dit deel bevat de uiteindelijke illustraties en animaties, en legt uit hoe ik de visuele elementen zoals de motorrijder, de kledingstukken en de overgangseffecten heb vormgegeven. Dit hoofdstuk helpt je te begrijpen hoe de stijl en vormgeving samenkommen om het verhaal te ondersteunen. Ook staat het script van de animatie ernaast, die ik vooraf heb uitgewerkt, aan de hand van het script ben ik begonnen met bouwen van scenes.



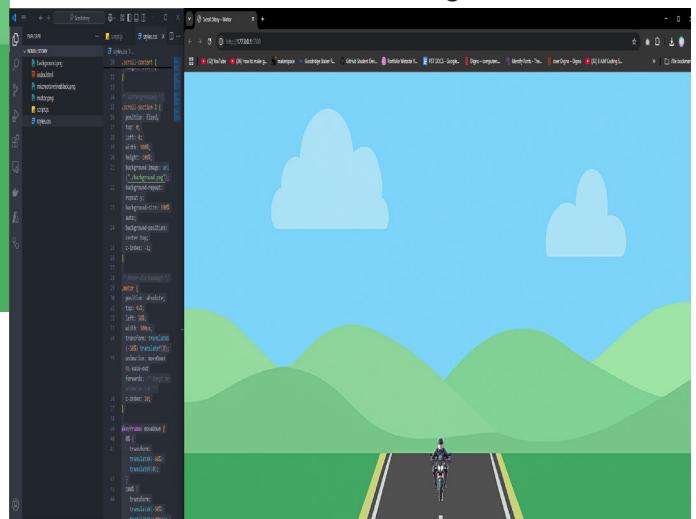
Eindconcept geprogrammeerd: MKC Kleding Picker

In dit deel van het project besloot ik een animatie te maken waarbij een motor over een weg rijdt. Het idee was om de motor te laten bewegen wanneer je scrollt, zodat het lijkt alsof de motor echt vooruitgaat. Deze gedachte komt ook terug in mijn schetsen, waar ik liet zien dat de motorrijder zich in fasen aankleed terwijl hij op weg is. Om dit te maken, koos ik voor één lange sectie waarin de motor en de achtergrond bewegen terwijl je scrollt. Hoe verder je scrollt, hoe verder de motor ook beweegt. Zo krijgt de gebruiker het gevoel dat de motor daadwerkelijk rijdt, terwijl de motorrijder zich langzaam klaarmaakt voor zijn rit.

Deze animatie maakt de ervaring visueel leuker en ondersteunt het verhaal, waarbij de motor steeds verder komt terwijl de rijder zijn uitrusting krijgt. Het is dus niet alleen mooi om naar te kijken, maar past ook goed bij het doel van de interactieve ervaring.

Eindconcept: MKC Kleding Picker

In dit hoofdstuk presenteert ik het definitieve concept: MKC Kleding Picker. Ik geef de naam, de slogan en leg uit hoe het concept de gebruiker door de verschillende fasen van het kledingaankoopproces leidt. Je ziet hier het complete concept dat ik heb gecreëerd en hoe alles samenkomt in één visuele ervaring.



Hoofdstuk 3 Prototyping

In dit hoofdstuk bespreek ik de ontwerpkeuzes die ik heb gemaakt voor de prototypen van de interactieve scrollstory, waarin ik de motorrijder helpt zijn uitrusting te kiezen. Deze keuzes zijn gebaseerd op de ontwerptheorieën en de kennis die ik in dit vak heb opgedaan. Ik bespreek de gebruikerservaring, de interactie en hoe het ontwerp in lijn is met het concept dat ik eerder heb beschreven. Ook licht ik toe hoe ik de animaties heb gevalideerd en de invloed van de MKC-huisstijl.



Gebruikerservaring en Interactie

De basis van de ervaring is om het simpel en makkelijk te maken voor de gebruiker. De gebruiker helpt de motorrijder om de juiste kleding te kiezen, wat zorgt voor een gevoel van betrokkenheid. Het doel is om de gebruiker actief te laten meedoen, maar zonder het te ingewikkeld te maken.

Voor de animatie heb ik gekozen om de motor te laten bewegen wanneer de gebruiker scrollt. Dit maakt de ervaring levendiger en zorgt ervoor dat de gebruiker zich meer betrokken voelt. De motor beweegt door de verschillende delen van de pagina, zodat je kunt zien hoe de motor vooruitgaat.

De gebruiker kiest wat de motorrijder aan moet trekken. Daarbij moet de gebruiker kiezen tussen meer veiligheid of meer comfort, omdat je niet beide tegelijk kunt hebben. Dit maakt de keuze makkelijk te begrijpen voor de gebruiker.

Validatie van Animaties

Om de animaties verder te verfijnen, heb ik mijn collega's bij MKC gevraagd om feedback te geven. Dit was belangrijk om te zorgen dat de teksten en de animaties goed aansloten bij de boodschap die we wilden overbrengen. De feedback van mijn collega's leidde tot enkele aanscherpingen in de teksten, waardoor de communicatie in de animaties nu nog duidelijker is.

1. producten zijn beschikbaar
2. kunnen de producten downloaden laten zien
3. Op de homepage wil ik alle producten toevoegen aan de winkelmand
(ophopen)
5. in de winkelmandpagina wil ik geen producten zien, tenzij ze zijn aangeklikt in local storage, met de optie om ze te kunnen verwijderen.
6.

minder veilig weg halen
open is potentiële:
systeem helm is ook een flip over helm
kinbak die wind vangt
(bij) kan volledig naar achteren klappen
functioneert als integraal en jet helm KISS alles ff voor gimp!!!
glasvezel is zwakker dan polycarbonaat
krachten verspreid
glasvezel is stugger, meer broos= impact verspreid ipv van 1 duik.
carbon is luidruchtiger
poly - betaalbaar
glasvezel - lichter
carbon - lichter maar luidruchtig
helm gaat gemiddeld 4-5 jaar mee
biedt vaak betere bescherming is niet waar
passvorm is het --> passvorm boven alles
ovaal/ intermediaire/ rond = helmen
hoge cilindervorm
leren jas slimmere volgorde geven, softshell/ tour/ leer
A
se
AA toe lichten
meerdere lagen:
tour jassen zijn aanpasbaar + speelsheid
neemt minder water op
goretex voordeel: de garantie van waterdichtheid -> mag het niet oude membraan gebruiken
rijlessen weg halen: eerder stadsgesprek
jassen hebben een dubbel aa en 3x aaa nodig
bescherming komt een beetje verwarrend over.
pak 1 merk zorg dat je van de twee M 1 en vol 2 hebt.
(rug protos)mocht die er niet a in zitten, (kiss) controleer weke bescherming bij de jas geleverd word, want dat varieert.
broek korter verwoorden
tour doorwaai, aanvullen.



De Invloed van de MKC Huisstijl

De huisstijl van MKC heeft een leuke aanvulling gegeven aan het ontwerp. MKC gebruikt kleuren zoals zwart, grijs en wit, wat een professionele en strakke uitstraling heeft. Ik heb ervoor gekozen om niet te veel van deze kleuren te gebruiken in mijn ontwerp, omdat ik de interactie speels en toegankelijk wilde maken. In plaats daarvan heb ik wat meer kleur toegevoegd om het verhaal levendiger te maken, zonder afbreuk te doen aan de duidelijkheid en professionaliteit die de huisstijl van MKC uitstraalt.

Hoofdstuk 3 Prototyping



In dit hoofdstuk bespreek ik de ontwikkeling van het eerste prototype voor de scrollstory, waarin de motor beweegt op basis van de scrollactie van de gebruiker. Dit prototype is ontworpen om een dynamische en visueel aantrekkelijke ervaring te bieden waarbij de gebruiker zich betrokken voelt door interactie met de pagina.

Opzet van de Pagina

HTML (Structuur) De HTML zorgt voor de structuur van de pagina en maakt de inhoud beschikbaar voor de gebruiker. De motorafbeelding wordt binnen een container geplaatst die later door JavaScript zal worden aangepast. Het belangrijkste doel van de HTML is om de lange scrollbare inhoud en de motorafbeelding zichtbaar te maken.

De motor wordt weergegeven binnen de <div class="scroll-content">. Dit zorgt ervoor dat de motor zichtbaar is en meebeweegt wanneer de gebruiker naar beneden scrollt.

```
<div class="scroll-content">
    
```

JavaScript (Interactiviteit)

De JavaScript-code is verantwoordelijk voor de interactiviteit van het prototype. Wanneer de gebruiker scrollt, berekent de code hoe ver de gebruiker is gescrold en verplaatst de motorafbeelding verticaal. Dit zorgt voor een dynamisch effect waarbij de motor door de secties van de pagina beweegt, afhankelijk van de scrollpositie.

```
window.addEventListener("scroll", () => {
    const motor = document.querySelector(".motor");
    const scrollTop = window.scrollY;
    const maxMove = document.body.scrollHeight - window.innerHeight;
    const scrollPercent = scrollTop / maxMove;
    const translateY = scrollPercent * (window.innerHeight * 19);

    motor.style.transform = `translateX(-50%) translateY(${translateY}px)`;
});
```

CSS (Stijl en Vormgeving)

De CSS is gebruikt om de visuele elementen van de pagina te bepalen, zoals de achtergrond, de positie van de motor, en het algemene uiterlijk van de pagina. Een belangrijke functie van de CSS is om de achtergrond vast te zetten terwijl de gebruiker scrollt, zodat de motor over de achtergrond beweegt.

De achtergrond wordt herhaald in de scroll-section-1 en blijft vaststaan terwijl de motor beweegt. De motor wordt in het midden van het scherm gepositioneerd en is geanimeerd om een vloeiende overgang te creëren terwijl deze beweegt op basis van de scrollactie.

```
.scroll-content {
  height: 200vh;
}

.scroll-section-1 {
  position: fixed;
  top: 0;
  left: 0;
  width: 100%;
  height: 100%;
  background-image: url("./background.png");
  background-repeat: repeat-y;
  background-position: center top;
  z-index: -1;
}

.motor {
  position: absolute;
  top: 45%;
  left: 50%;
  width: 100px;
  transform: translateX(-50%) translateY(0);
  z-index: 10;
}
```

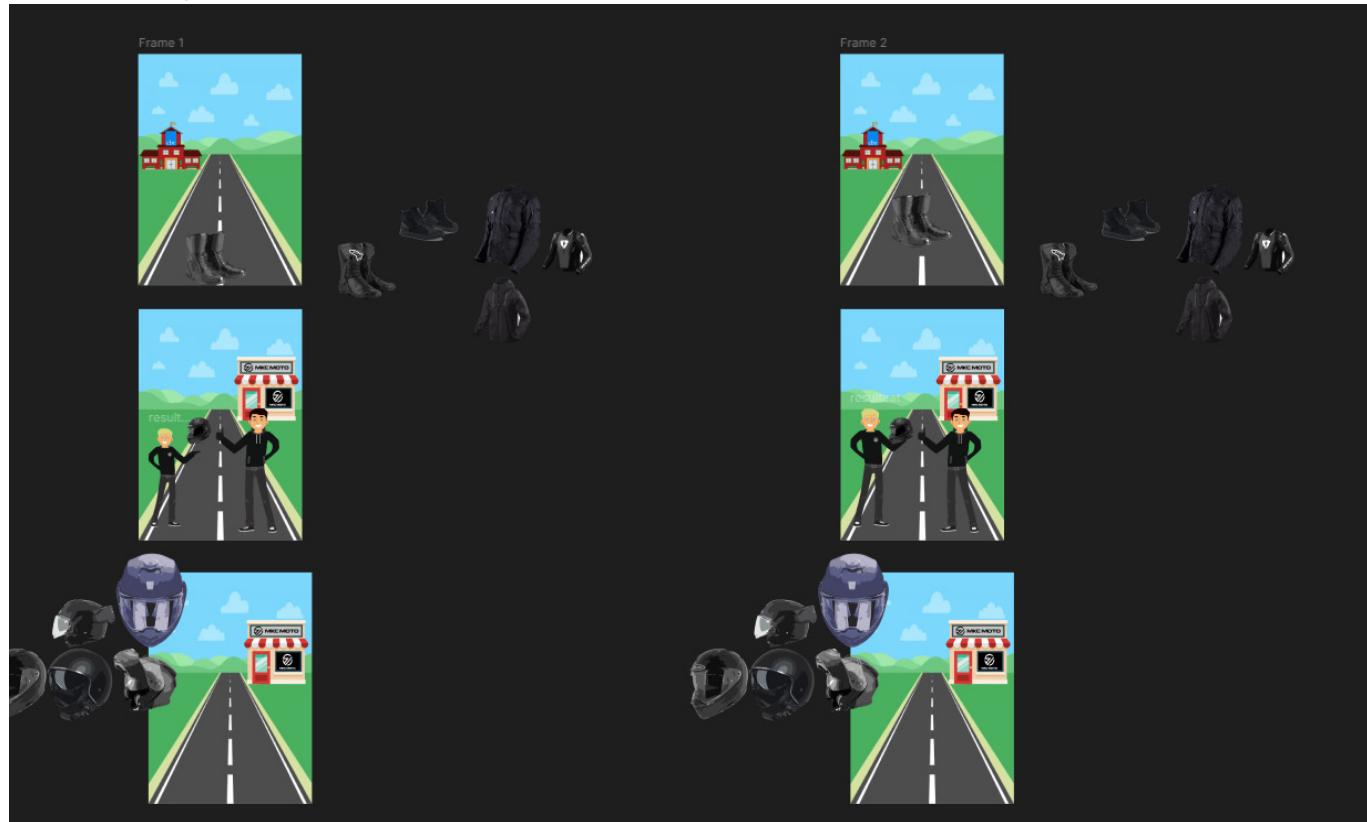
De Invloed van de MKC Huisstijl

Het idee achter dit prototype is om een interactieve ervaring te bieden waarbij de gebruiker niet alleen visueel betrokken wordt, maar ook actief deelneemt door te scrollen. De motor beweegt afhankelijk van hoeveel de gebruiker scrollt, wat het verhaal visueel vooruit helpt. Het visuele effect van de motor die door de secties beweegt, zorgt ervoor dat de gebruiker zich meer betrokken voelt bij het proces.

Door de achtergrond vast te houden en de motor te verplaatsen, ontstaat er een gevoel van voortgang en beweging. Het scrollen wordt niet alleen een manier om door de pagina te navigeren, maar ook een manier om de ervaring zelf te beïnvloeden.

Hoofdstuk 3 Prototyping

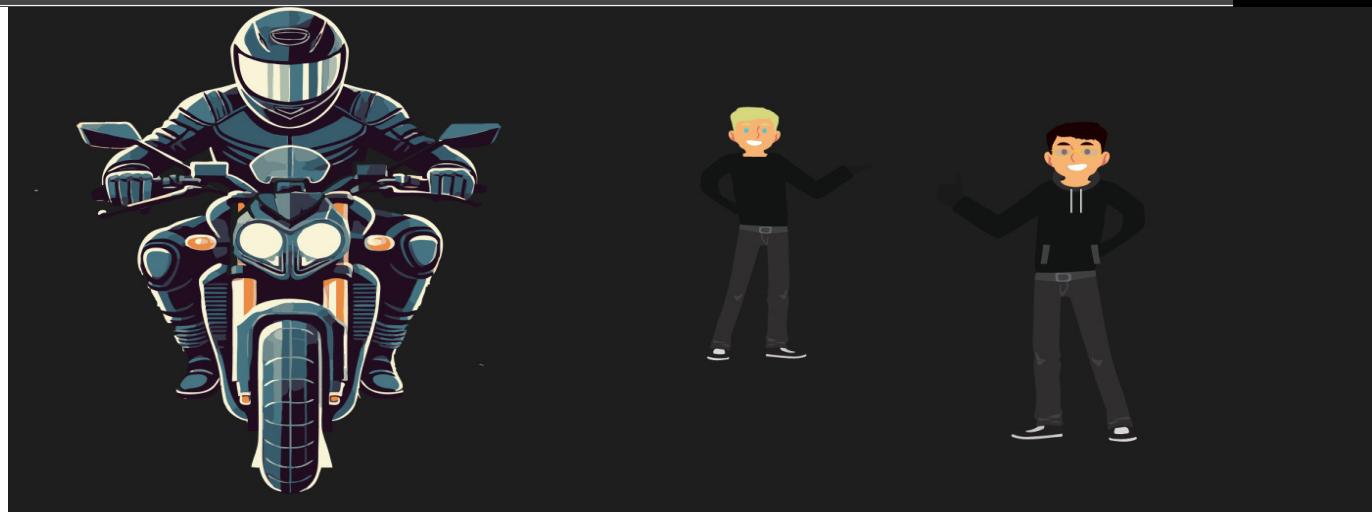
In dit hoofdstuk bespreek ik de ontwikkeling van het prototype in Figma, waarin ik de visuele en interactieve elementen heb opgebouwd voor de scrollstory. Het doel was om een aantrekkelijke en gebruiksvriendelijke ervaring te creëren, met behulp van animaties en een dialoog die de gebruiker meeneemt in het verhaal van het kiezen van de juiste motorkleding. Dit prototype richt zich vooral op jonge motorrijders die beginnen met rijden en die behoefte hebben aan duidelijke, visuele uitleg.



De Start: Schetsen en Verzamelingen

Het proces begon met het maken van schetsen van de pagina en het verzamelen van tekeningen die nodig waren voor de animatie. Ik begon met het visualiseren van de kledingopties, zoals de helm, jas, broek, handschoenen en schoenen. Voor de helm heb ik verschillende soorten getekend, zoals een flip-over helm, systeemhelm, jethelm en integraalhelm, zodat de gebruiker verschillende keuzes kan maken. Dit helpt de gebruiker te begrijpen welke helmen er zijn en welke geschikt zijn voor hun rijstijl.

Daarnaast heb ik ook andere kledingstukken toegevoegd, zoals leren en textieljassen, broekopties en verschillende soorten motorrijschoenen (zoals sneakers en jeans), om de variëteit van keuzes visueel weer te geven. Het was belangrijk dat deze items duidelijk herkenbaar waren, zodat de gebruiker meteen begrijpt welke keuzes ze moeten maken.



De Motorrijder, Medewerker en Kledingklant

Vervolgens ben ik begonnen met het creëren van de personages die een belangrijke rol spelen in de scrollstory. Er zijn drie personages in totaal:

De willekeurige motorrijder: Dit personage rijdt voorbij en vertegenwoordigt een algemene motorrijder die mogelijk andere keuzes heeft voor kleding dan de klant die we in de story willen betrekken.

De MKC medewerker: Dit personage is een adviseur die de gebruiker helpt bij het kiezen van de juiste kleding, een rol die belangrijk is voor de interactiviteit.

Het poppetje (de klant): Dit personage heeft kleding nodig en is de focus van de interactie. De gebruiker zal helpen dit poppetje van de juiste motorkleding te voorzien.



Hoofdstuk 3 Prototyping

Scène 2: De Juiste Helm Kiezen

↑ Visueel: De MKC-medewerker en de jongen staan voor een rij helmen. Boven hen verschijnt een titel: "Welke helm past bij mij?"

● MKC Medewerker:

"De helm is misschien wel het belangrijkste onderdeel van je motorkleding. Je hebt vier soorten, en elke helm heeft z'n eigen voordelen en"

↑ Visueel: Een overzicht van de vier helmtypes verschijnt met korte animaties per helm.

Integraalhelm 

✓ Voordelen:

- Beste bescherming door volledig gesloten design
- Minder windruit
- Geschikt voor alle weersomstandigheden

✗ Nadelen:

- Kan warmer aanvoelen in de zomer
- Minder handig als je snel iets wilt drinken of met iemand wilt praten

● Jongen:

"Dus dit is de veiligste optie?"

● MKC Medewerker:

"Ja, vooral als je veel op de snelweg rijdt of maximale bescherming wilt."

↓ Systeemhelm 

✓ Voordelen:

- Kinbak kan omhoog, handig bij korte stops
- Meer ventilatie dan een integraalhelm
- Veelzijdig voor zowel stad als snelweg

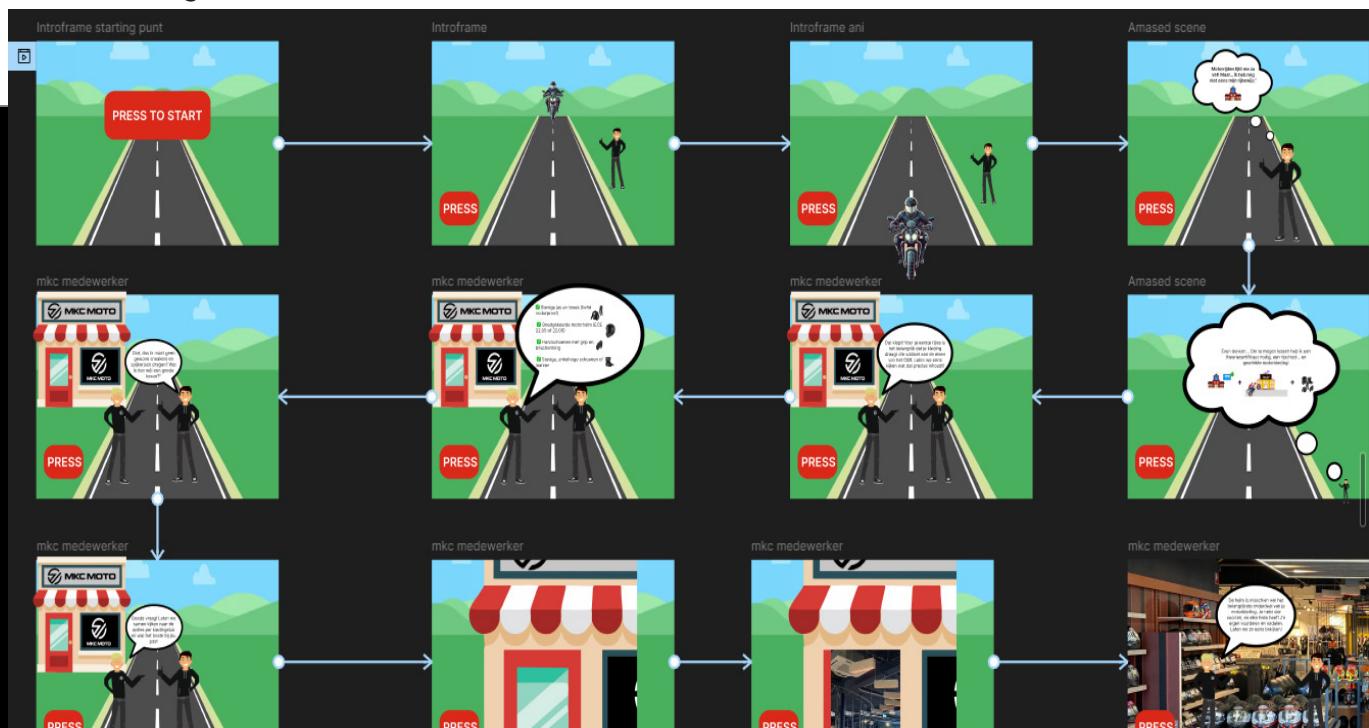
✗ Nadelen:

- Iets zwaarder door het scharniermechanisme

Het Script en de Dialoog

De volgende stap was het maken van een script dat de verhaallijn vertelt. Het script bestaat uit een dialoog tussen twee personages: de MKC medewerker en het poppetje (de klant). In deze dialoog worden veel voorkomende vragen gesteld die ik vanuit de winkel vaak krijg, bijvoorbeeld over welk type helm geschikt is voor verschillende rijstijlen, of welke kleding het beste is voor de verschillende weersomstandigheden.

Het script is bedoeld om de gebruiker niet alleen te informeren, maar ook om hen actief te betrekken bij het proces van het kiezen van de juiste kleding. Door de dialoog maak ik het makkelijker voor de gebruiker om te begrijpen wat de opties zijn en welke keuzes ze kunnen maken op basis van hun eigen behoeften, zoals meer comfort of veiligheid.



Het Creëren van Scenes en Toevoeging van Animaties

Naarmate het script vorderde, ben ik begonnen met het maken van scenes in Figma. Elke scène is gebaseerd op de dialoog en bevat visuele elementen die het verhaal ondersteunen. Als ik merkte dat een scène meer toelichting nodig had, heb ik extra animaties toegevoegd. Bijvoorbeeld, ik heb animaties gemaakt van deuren die open gaan om te laten zien dat de gebruiker toegang krijgt tot de verschillende kledingopties.

Daarnaast heb ik een rijdende motorrijder toegevoegd als animatie om het idee van bewegen en vooruitgaan te versterken, waardoor de gebruiker zich meer betrokken voelt bij het proces. Deze animaties voegen een dynamisch element toe aan de ervaring, zodat het niet alleen een statische pagina is, maar een verhaal dat in beweging komt.



Omdat de doelgroep van dit prototype voornamelijk jongere mensen zijn die net beginnen met motorrijden, besloot ik emoji's toe te voegen in de chat. Deze emoji's helpen het gesprek luchtiger en toegankelijker te maken, zodat het de aandacht van de gebruiker vasthoudt. Dit is vooral belangrijk omdat het verhaal best veel informatie bevat, en de emoji's helpen de focus van de gebruiker te behouden terwijl ze door het gesprek navigeren.

De emoji's zorgen ervoor dat de dialoog niet te zwaar wordt en dragen bij aan een informele, vriendelijke toon die beter aansluit bij de jongere doelgroep.

Hoewel ik deze opdracht erg leuk vond en veel heb geleerd, ben ik niet helemaal tevreden met het eindresultaat. Het proces heeft mijn vaardigheden in Figma aanzienlijk verbeterd, vooral op het gebied van het maken van animaties en het werken met componenten die ik heb geleerd in de lessen van Corne Cox. Ook de hulp van David van der Bor bij het coderen was ontzettend waardevol en heeft een groot deel bijgedragen aan het succes van de opdracht.

Toch moet ik eerlijk toegeven dat ik niet het mooiste werk heb afgeleverd. Ik vind dat ik voor dit vak deze periode niet optimaal heb gepresteerd. Mijn frequente afwezigheid en gebrek aan consistentie hebben geleid tot een minder sterk eindresultaat. Ik realiseer me dat dit niet alleen aan mijn inzet lag; de druk van mijn studie en de verantwoordelijkheid voor het verhuizen van mijn ouders hebben een grote invloed gehad op mijn werk. De afgelopen periode heb ik zowel 140 uur in mijn studie gestoken als 140 uur in het verhuizen, wat het moeilijk maakte om alles goed te combineren.

Ondanks de druk van beide werelden ben ik toch trots op wat ik heb bereikt. Ik vind het een prestatie dat ik het project in zo'n korte tijd af heb kunnen krijgen, ondanks de moeilijke omstandigheden. Dit project heeft me veel geleerd over tijdmanagement, het stellen van prioriteiten en hoe ik met druk om moet gaan.

Ik zie dit project echter niet als het eindpunt. Ik beschouw het als een kans om het opnieuw aan te pakken en verder te verbeteren. Met de kennis en ervaring die ik nu heb, wil ik dit project in de toekomst opnieuw kunnen uitvoeren met een beter resultaat. Ik ben ervan overtuigd dat ik met meer focus en meer tijd een nog mooier eindproduct kan neerzetten. Dit project heeft me niet alleen waardevolle vaardigheden geleerd, maar ook laten zien waar mijn zwakke punten liggen, zodat ik daar aan kan werken in de toekomst.



Bronvermelding



Revit Richa (Motorkleding)

Richa. (z.d.). Revit & Richa Motorkleding. Geraadpleegd op 6 april 2025, van <https://www.richa.com>

MKC (Motorkledingwinkel)

MKC. (z.d.). Over MKC. Geraadpleegd op 6 april 2025, van <https://www.mkcmotor.nl>

ECE Keuring

European Commission. (2020). ECE R22-05 Helmet Regulation. Geraadpleegd op 6 april 2025, van <https://ec.europa.eu>

ECE R22-05 is de Europese norm voor motorhelmen, vastgesteld door de Europese Commissie.

AAA Certificeringen in Jassen

CE Marking. (2018). CE Certificering van Motorrijderskleding. Geraadpleegd op 6 april 2025, van <https://www.ce-marking.org>

CE-certificering is een keurmerk dat aangeeft dat motorkleding voldoet aan de vereiste veiligheidseisen in Europa. De AAA-certificering geeft de hoogste veiligheidsstandaard aan.

GORE-TEX

W. L. Gore & Associates. (z.d.). GORE-TEX® Fabric Technology. Geraadpleegd op 6 april 2025, van <https://www.gore-tex.com>

GORE-TEX is een waterdichte en ademende technologie die wordt gebruikt in motorkleding en andere outdoor kleding.

DOT Helm Code

U.S. Department of Transportation (DOT). (2020). Federal Motor Vehicle Safety Standard No. 218 - Motorcycle Helmets. Geraadpleegd op 6 april 2025, van <https://www.nhtsa.gov>

De DOT-helmcode is een veiligheidsstandaard voor motorhelmen in de Verenigde Staten, die de beschermingsvereisten voor helmen regelt.

FIMM Code

Fédération Internationale de Motocyclisme (FIM). (2019). FIM Racing Helmet Standards. Geraadpleegd op 6 april 2025, van <https://www.fim-live.com>

De FIM-helmcode wordt gebruikt door de Fédération Internationale de Motocyclisme en stelt eisen aan helmen die in motorsport worden gebruikt.

CBR (Centrale Motorrijschool en Exameneisen)

CBR. (2021). Motorkleding tijdens Rijexamens. Geraadpleegd op 6 april 2025, van <https://www.cbr.nl>

Het CBR (Centraal Bureau Rijvaardigheidsbewijzen) stelt dat voor motorrijexamen in Nederland een helm, handschoenen, motorjas, motorbroek en motorlaarzen verplicht zijn voor de veiligheid van de rijder. Deze kleding moet voldoen aan de geldende veiligheidsnormen.



1. Bijlage 1: Figma Prototype

Beschrijving: Dit prototype toont het interactieve ontwerp van de scrollstory, inclusief animaties van motorkleding en de keuzehulp voor de gebruiker.

Type: Link naar Figma Prototype

Toegang: Klik op de link om het prototype te bekijken: [Figma Prototype](#)

2. Bijlage 2: ECE Keuringsdocumenten

Beschrijving: Hierin worden de keuringseisen beschreven voor motorkleding, inclusief veiligheidsstandaarden en goedkeuringscodes voor beschermende kleding.

Type: PDF Document

Toegang: [ECE Keuringsdocumenten]([link naar document](#))

3. Bijlage 3: AAA Certificering voor Jassen

Beschrijving: In dit document worden de vereisten en certificeringsinformatie gegeven voor motorjassen volgens de AAA-standaard.

Type: Website

Toegang: [AAA Certificering]([link naar document](#))

4. Bijlage 4: GORE-TEX Materialen

Beschrijving: Dit document bevat informatie over het gebruik van GORE-TEX in motorkleding en de voordelen van het materiaal.

Type: PDF Document

Toegang: [GORE-TEX Document]([link naar document](#))

5. Bijlage 5: DOT Hel

Beschrijving: Hier worden de certificeringen en codes beschreven die motorhelmen moeten voldoen om goedgekeurd te worden voor gebruik in de VS en Europa.

Type: PDF Document

Toegang: [DOT Helm Code]([link naar document](#)), [FIMM Code]([link naar document](#))

6. Bijlage 6: CBR Richtlijnen voor Examens

Beschrijving: De CBR richtlijnen voor motorrijexamens, inclusief vereisten voor de motorkleding die je verplicht moet dragen tijdens het examen.

Type: Website

Toegang: [CBR Richtlijnen]([link naar document](#))

