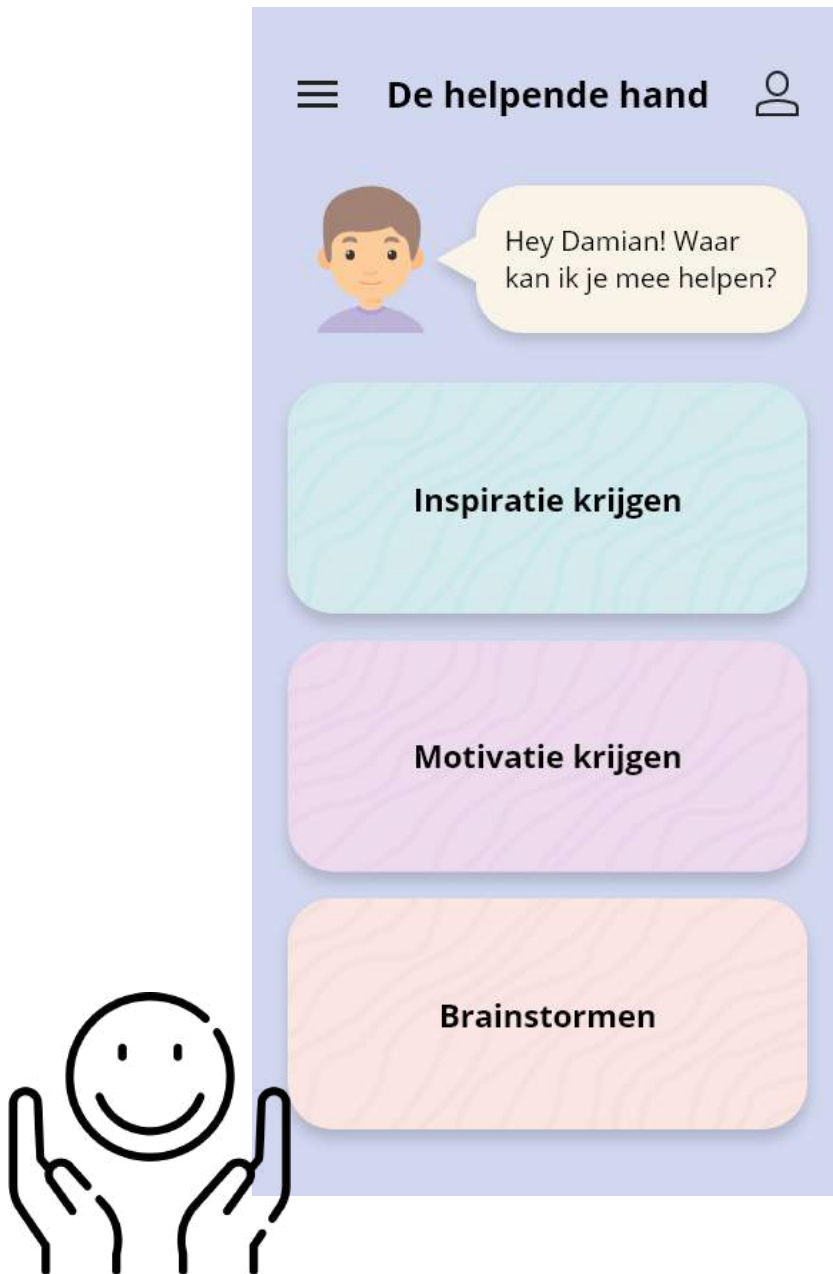


De helpende hand

Productbiografie team Dapijs 🍦



Danique Kieft (500811148), Thijs Koppert (500856998), Pip Harsveld (500848371)
Fuchsia
Charl Smit
11 juni 2021

Inhoudsopgave

Week 1: Verkennen	5
Debrief	5
Bloemassociatie	7
Persona	8
Experience map	8
Verkenningplan	9
Interviews	9
Conclusie	11
Experience map 2.0	12
Persona 2.0	13
Week 2: Definiëren	14
Feedback op de experience map 2.0	14
Experience map 3.0	15
Design Challenge	16
Hoe kun je...?	17
Programma van Eisen	18
Trend- en technologie onderzoek	19
Mixed Reality - Danique	19
Virtual reality	19
Augmented reality	19
Mixed reality	20
Waarom interessant?	21
Mogelijkheden en beperkingen	21
Internet Of Things - Pip	22
Smart Street Light System	22
Smart Alarm clock	23
Meteen up-to-date zodra je wakker wordt	23
Smart Mirror	23
Waarom interessant?	24
Mogelijkheden en beperkingen	24
Artificial Intelligence (AI) - Thijs	25
Concurrentieanalyse / marktonderzoek	26
Trends	26
Concurrenten	26
Planning - Danique	26
Trello	26
Voor- en nadelen	26
Todoist	27
Voor- en nadelen	27
Any.do	27
Voor- en nadelen	27
Bewegen - Pip	28

Office Workout	28
5 Minute Yoga	28
Ommetje	29
Brainstormen - Thijs	30
Miro	30
Lucidspark	30
Asana	31
Week 3: Idee generatie	32
Klassiek brainstormen	32
Brainwriting	32
Crazy 8	34
Clusteren en Dot Voting	34
6 ideeën	35
Week 5: Conceptualiseren	36
Danique	36
Computer gegenereerde planning	36
Help mij brainstormen!	37
Pip	38
Geef mij inspiratie!	38
De strijd	38
Thijs	39
Motiveer mij!	39
Even geen energie	39
PvE review + Prioriteiten (MoSCoW)	40
Belangrijkste eisen en wensen	40
Week 6: Conceptualiseren	41
Morfologische kaart	41
Drie concepten	42
Concept 1: Danique - De Inspirator	42
Concept 2: Pip - De helpende hand	43
Concept 3: Thijs - Doorpakken!	44
Harris Profiel	45
Conclusie	46
Feedback	46
Iteratie oefening 1a: wenselijkheid	47
Week 7	48
Procesposter	48
Conceptposter	49
Storyboard	50
Feedback op de posters	51
Procesposter versie 2	52
Conceptposter versie 2	53

UX Storyboard versie 2	53
Prototype	54
Link	54
Belangrijkste schermen	54
Bronnen	55
Voorpagina	55
Trend- en technologie onderzoek	55
Concurrentieanalyse / marktonderzoek	56

Mirobord: https://miro.com/app/board/o9J_IKPg6AA=/

De productbiografie is bijgehouden en opgemaakt door Danique en Pip



Week 1: Verkennen

Deze week begint het vak. We beginnen met een hoorcollege en in de eerste werkgroep schrijven we een debrief waarin wordt uitgelegd wat de opdracht en challenge is, wie de opdrachtgever is en waar de oplossing aan moet voldoen.

Debrief

Gemaakt door Danique

Een team bestaande uit drie productontwerpers, Thijs, Pip en Danique, analyseert de gebruikerservaring en werkt een concept uit voor een interactief digitaal product waarin nieuwe technologie is verwerkt.

Individueel wordt er gewerkt aan een ontwerphandleiding waarin de aangereikte en opgezochte methoden, technieken en artikelen in eigen woorden worden opgeschreven.

De opdracht is om het studentenleven op afstand te verbeteren door het inzetten van nieuwe technologieën waardoor samenwerken op afstand verrijkt kan worden. Hierbij wordt gekeken naar specifieke behoeftes van mensen.

Het team kiest een design challenge en een persona. De opdrachtgever is de HvA.

Er kan gekozen worden uit drie design challenges:

1) Inspiratie opdoen:

Hoe kun je studenten inspireren en motiveren zodat ze energiek en geconcentreerd blijven? - In deze tijd heb je soms een moment nodig om te ontspannen. Even relaxen of afleiden van het werk, waardoor je energie en inspiratie krijgt.

2) Spontane ontmoetingen op afstand:

Hoe kun je zorgen voor spontane ontmoetingen op het internet met medestudenten? - Het is erg ongezellig om alleen thuis te werken. Vrienden spontaan zien en spreken is erg lastig en mis je ontmoetingen met (nieuwe) studenten.

3) Samenwerken op afstand:

Hoe kun je zorgen voor spontane ontmoetingen op het internet met medestudenten? - Het is makkelijker om te brainstormen, overleggen en elkaar te helpen als je samen aan een tafel zit. Via een scherm gaat dit vaak lastiger.

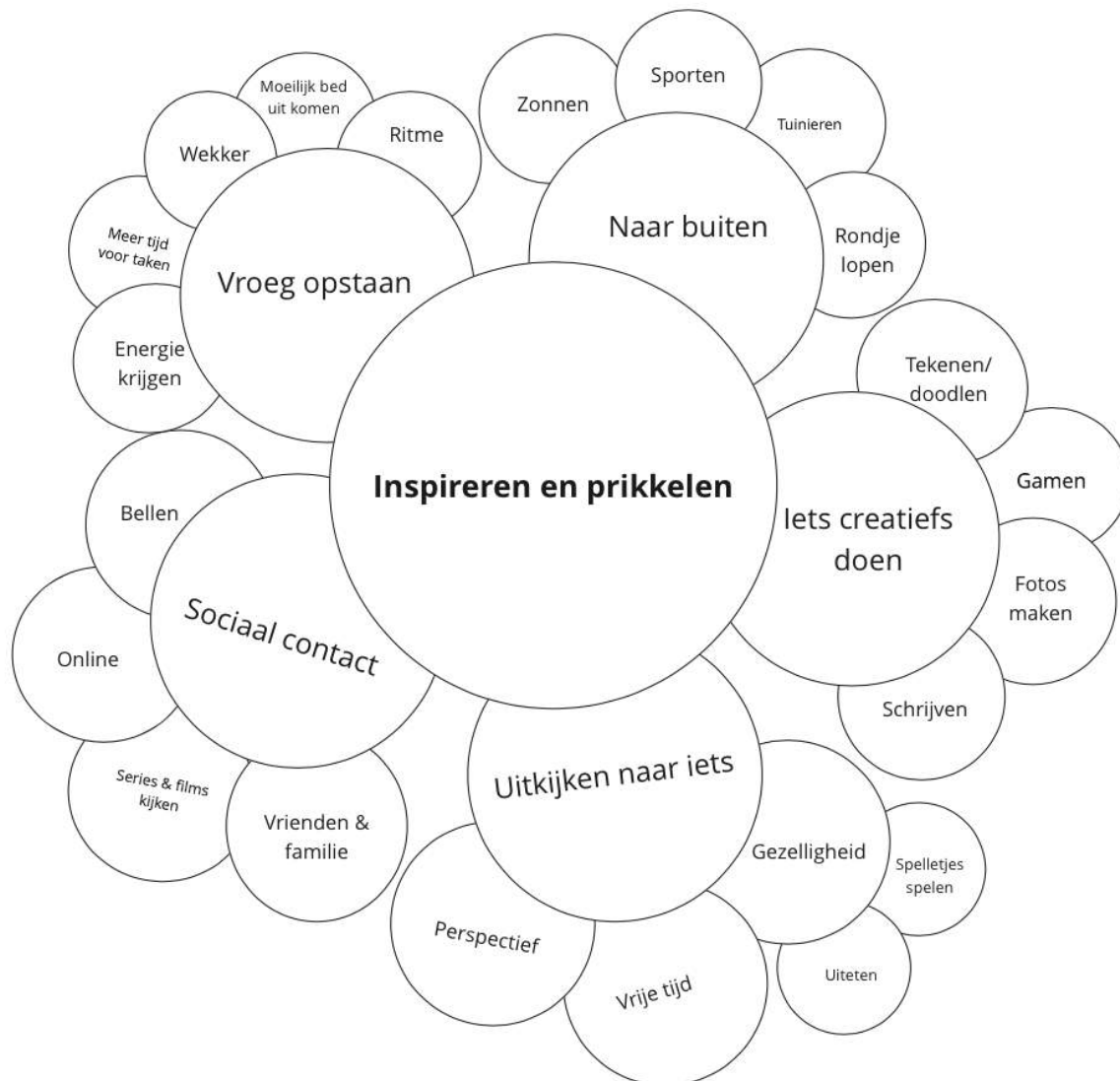
De persona wordt gekozen als uitgangspunt om tijdens het project te gebruiken.

De HvA zet de mentale en fysieke gezondheid van studenten en docenten op nummer één. Daarom streeft de HvA naar een (online) prettige, veilige, goede en ook een leuke leeromgeving.

Aan de opdracht zitten een aantal randvoorwaarden:

- Het is een interactief digitaal product
- Het concept is gericht op de gebruiker
- Het concept past bij de opdrachtgever
- Het concept is technisch nu mogelijk of in de toekomst
- Het concept past het liefst bij één technologische trend
 - Wearables (sensors)
 - Internet of Things (interactieve objects etc.)
 - Big Data en Artificial intelligence (machine learning etc.)
 - Voice technology trends (voicebots, recognition)
 - Mixed reality (virtual reality, arguments reality)
 - Haptics
 - Gamification
 - Andere trend is overleg met de docent

Bloemassociatie



Het kernbegrip Inspireren en prikkelen hebben we in het midden van de bloem gezet. Vervolgens hebben we vijf hoofdonderwerpen bedacht waardoor de gebruiker geïnspireerd en geprikkeld wordt. Die hoofdonderwerpen hebben gedetailleerde subonderwerpen. Door de bloemassociatie te maken krijgen we een duidelijk en netjes overzicht van de challenge en mogelijke ideeën.

Persona



DAMIAN DE ROOIJ (M)

Leeftijd 20
Opleiding HBO (CMD)
(Bij)Baan Vulploegleider (Jumbo)
Woont in Amsterdam-zuid

"Ik ben vaak ongemotiveerd om mijn dagtaken te doen"

Persoonlijkheid



Bio

Damian is een tweedejaars CMD student en woont in Amsterdam in een studentenflat. Hij vindt deze coronaperiode erg zwaar. Hij zit veel achter zijn laptopscherm en wordt daar moe van. 's Ochtends kan hij moeilijk zijn bed uit komen en hij is ongemotiveerd om aan zijn dag te beginnen.

Damian werkt bij de Jumbo als vulploegleider en neemt graag de leiding in een team. Hij vindt het erg fijn dat hij nog bij de Jumbo kan werken omdat dit nog voor enig ritme in zijn dag zorgt.

Doelen

Damian is nu totaal niet gemotiveerd, waar zijn cijfers onder lijden. Hij vindt de studie wel enorm leuk en wil het jaar gewoon halen, maar daarvoor zal hij opgeladen en fris mee moeten doen aan de lessen.

Daarom wil Damian...

1. Energie hebben om zijn dagtaken en schoolwerk te doen
2. Gemotiveerd zijn om eerder zijn bed uit te komen
3. Zich opgeladen en fris voelen om geconcentreerd mee te doen met de lessen
4. Meer contact met vrienden en familie omdat hij daar energie van krijgt

Dagschema

11:25 Wordt wakker
 11:30 Volgt les vanuit bed
 12:50 Gaat naar werk (Jumbo)
 16:00 Klaar met werken
 16:15 Netflix/ op sociale media kijken
 20:00 Avondeten opwarmen
 20:30 Huiswerk maken
 21:00 Netflix kijken
 23:00 Huiswerk maken
 00:00 Met vrienden gamen
 02:00 Slapen

Bron foto: <https://unsplash.com/photos/4-EeTnaC1S4>

Damian de Rooij is een man van 20 jaar. Hij studeert Communication and Multimedia Design op de HvA. Naast de studie is hij vulploegleider bij de Jumbo. Hij heeft het erg zwaar tijdens de corona periode, is erg ongemotiveerd om schoolwerk en andere taken te doen en kan moeilijk zijn bed uit komen. Hij heeft een aantal doelen, bijvoorbeeld energie hebben om (dag)taken en schoolwerk te maken en zich opgeladen en fris voelen om geconcentreerd mee te doen met de lessen.

Experience map

Experience map: Hoe ziet de reis van onze persona eruit?													
Opstaan		Actief reedservies met de les		Pauze		Actief reedservies met de les		Werken bij Jumbo		Huiswerk maken		Gamen met vrienden	
Wakker worden	Ligt bed	Teams opstarten	Koffie maken en nippen	Social media checken	Ontspannen een snack pakken	Een tijdschrift de les	Algemeen door de les	Samen met collega's en klanten	Actief bezig zijn met werken	Werk van anderen kopiëren	Algemeen door de les	Social media checken	Niet denken aan school
"Ik moet nog een beetje slapen"	"Ik moet nog een beetje slapen"	"Ik moet naar school gaan"	"Ik moet naar school gaan"	"Ik moet naar school gaan"	"Ik moet naar school gaan"	"Ik moet naar school gaan"	"Ik moet naar school gaan"	"Ik moet naar school gaan"	"Ik moet naar school gaan"	"Ik moet naar school gaan"	"Ik moet naar school gaan"	"Ik moet naar school gaan"	"Ik moet naar school gaan"
🌟	🌟	🌟	🌟	🌟	🌟	🌟	🌟	🌟	🌟	🌟	🌟	🌟	🌟
Opstaan		Actief reedservies met de les		Pauze		Actief reedservies met de les		Werken bij Jumbo		Huiswerk maken		Gamen met vrienden	
Opstaan		Actief reedservies met de les		Pauze		Actief reedservies met de les		Werken bij Jumbo		Huiswerk maken		Gamen met vrienden	

De experience map bestaat uit 5 rijen:

1. Scenario / Fase
2. Doen (acties)
3. Denken (gedachten / quotes)
4. Voelen (ervaringen, gevoel)
5. Kansen voor verbetering (wat betekent dit voor de ervaring?)

De fases hebben we aan de hand van het dagprogramma van Damian, onze persona, gemaakt. Ook wat hij doet, denkt en voelt past bij zijn bio en doelen.

Verkenningplan

Interviews

Wat willen we weten?

- Waar haal jij je energie vandaan?
- Wat doe je als je je niet gemotiveerd voelt?
- Waar haal jij inspiratie vandaan?
- In deze tijd is het belangrijk om te ontspannen en jezelf weer op te laden. Hoe doe jij dat?
- Wat zou jou helpen om jezelf te inspireren?

Wie gaan wij interviewen?

- Studenten/leeftijdsgenoten/vrienden
 - Thijs: Ive Zeilemaker (18 jaar, HBO), Renée Koppert (19 jaar, MBO)
 - Pip: Suus Harsveld (19 jaar, MBO)
 - Danique: Tjerko Kieft (23 jaar, UvA)

Thijs

Ive Zeilemaker

Waar haal jij je energie vandaan?

Slapen, eten, chillen met vrienden en sporten

Wat doe je als je je niet gemotiveerd voelt?

Kijken naar mensen die wel gemotiveerd zijn, motivatie muziek, muziek

Waar haal je inspiratie vandaan?

Social media (tik tok, instagram)

In deze tijd is het belangrijk om jezelf te ontspannen en jezelf weer op te laden. Hoe doe jij dat?

Pauzes inlassen, chillen met vrienden (socializen), relaxen

Wat zou je helpen om jezelf te inspireren?

Als de samenleving opengaat, perspectief

Renée Koppert

Waar haal jij je energie vandaan? - Muziek luisteren, uptempo muziek

Wat doe je als je je niet gemotiveerd voelt? - Niks

Waar haal je inspiratie vandaan? - Kijken naar andere mensen hun prestaties, als iemand goede cijfers haalt inspireert dat mij om ook goede cijfers te halen

In deze tijd is het belangrijk om jezelf te ontspannen en jezelf weer op te laden. Hoe doe jij dat? - Muziek luisteren, lekker eten en wandelen of sporten

Wat zou je helpen om jezelf te inspireren? - Dingen bespreken met andere, je planning doornemen met iemand. Dat zorgt voor een duidelijk beeld

Pip

Suus Harsveld - 19 jaar (Mediavormgever, Mediacollege)

Waar haal jij je energie vandaan?

Slapen, hardlopen of muziek luisteren

Wat doe je als je je niet gemotiveerd voelt?

Ik zet een doel en daar koppel ik een beloning aan, zo krijg ik meer motivatie om iets snel af te ronden.

Waar haal je inspiratie vandaan?

Internet. Vaak bekijk ik werk van anderen wat mij inspiratie geeft voor mijn eigen werk.

In deze tijd is het belangrijk om jezelf te ontspannen en jezelf weer op te laden. Hoe doe jij dat?

Relaxen en Netflix kijken

Wat zou je helpen om jezelf te inspireren?

Vaker buiten een rondje lopen

Danique

Tjerko Kieft - 23 jaar (Natuurkunde, UvA)

Waar haal jij je energie vandaan?

Ik haal energie uit doen waar ik zin in heb of me goed bij voel, maar ook om dingen samen met anderen te doen of ze ergens mee te helpen.

Wat doe je als je je niet gemotiveerd voelt?

Als ik me niet gemotiveerd voel zorg ik ervoor dat ik mezelf genoeg kan belonen tussendoor. Ik start de dag dan vroeg, probeer zo snel mogelijk gedaan te krijgen wat ik die dag als gedaan wilde hebben, zodat ik daarna zo snel mogelijk iets leuks kan doen waar ik wel energie uit haal.

Waar haal jij inspiratie vandaan?

Ik haal inspiratie uit anderen om me heen. Hoe meer diegenen in mijn directe omgeving zitten hoe groter de impact is.

Wat als er op dat moment niemand in de buurt is?

Als ik niet iemand heb om inspiratie vandaan te halen, probeer ik zo veel mogelijk te denken aan de voordelen van wat ik moet doen.

In deze tijd is het belangrijk om te ontspannen en jezelf weer op te laden. Hoe doe jij dat?

Om te ontspannen en mezelf weer op te laden probeer ik zoveel mogelijk verschillende dingen te doen. Als ik een week lang elke dag hetzelfde programma heb, vind ik het moeilijk om te ontspannen.

Hoe zorg je er dan voor om die week te ontspannen?

Ik probeer mijn dagen zoveel mogelijk af te wisselen door op verschillende plekken te studeren, met verschillende mensen af te spreken en verschillende dingen te doen (afspreken met vrienden, gamen, verschillende sporten).

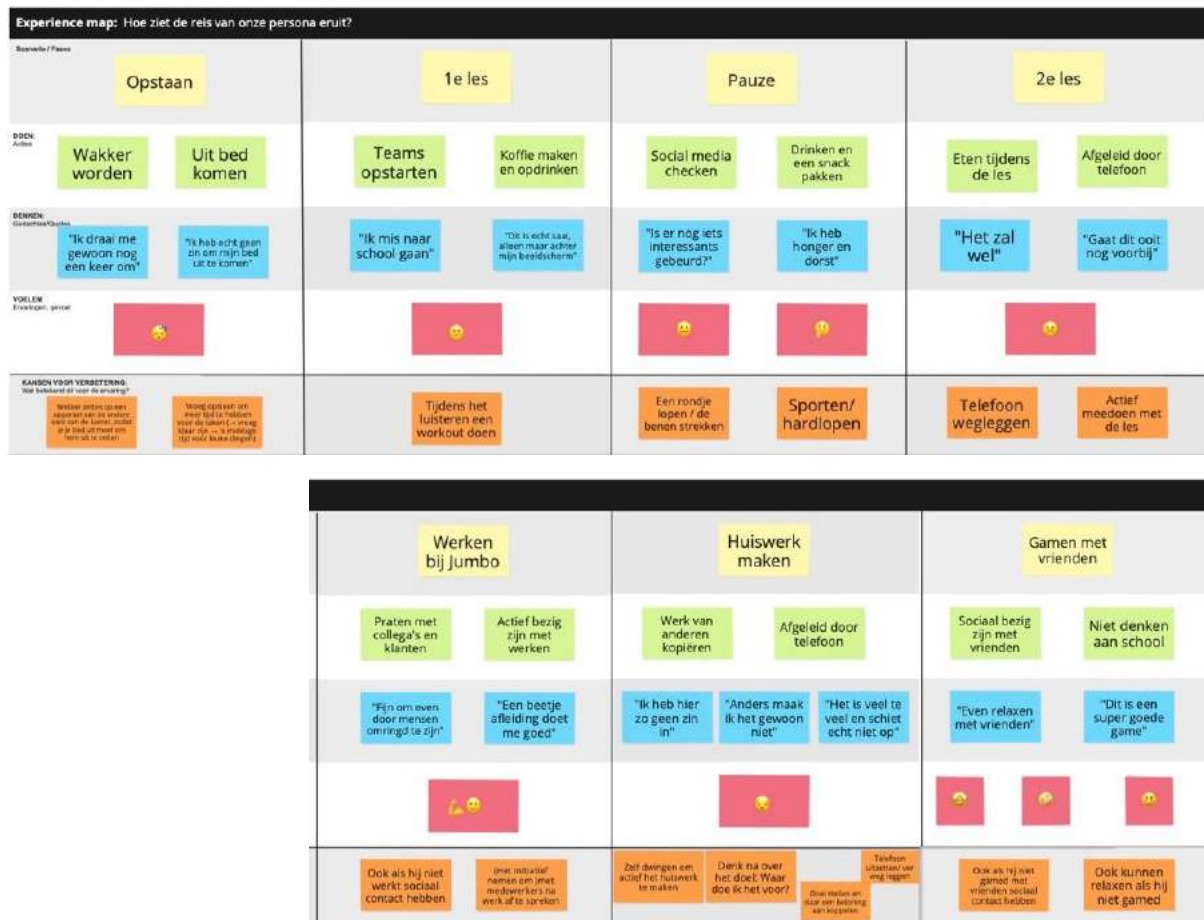
Conclusie

Uit de interviews halen we de volgende punten:

- Een beloning aan het doel koppelen, dit motiveert de gebruiker
- Muziek luisteren voor inspiratie
- Naar buiten gaan als de gebruiker ongemotiveerd is
- De gebruiker gaat internetten / op social media kijken voor inspiratie
- De gebruiker zoekt andere personen op
- De gebruiker wil graag iets om naar uit te kijken

Om de experience map en de persona aan te vullen gebruiken wij de bevindingen uit de interviews (methode) die wij gedaan hebben met mensen uit de doelgroep.

Experience map 2.0



Na de interviews hebben we de experience map aangevuld en aangepast. We hebben onder andere veel meer kansen voor verbetering bedacht, zoals sporten/hardlopen en een wekker aan de andere kant van de kamer zetten, zodat je je bed uit moet komen om hem uit te zetten.

Persona 2.0

Gemaakt door Danique



DAMIAN DE ROOIJ (M)

Leeftijd 20
Opleiding HBO (CMD)
(Bij)Baan Vulploegleider (Jumbo)
Woont in Amsterdam-zuid

"Ik ben vaak ongemotiveerd om mijn dagtaken te doen en ik maak meestal mijn taken niet af"

Persoonlijkheid



Bio

Damian is een tweedejaars CMD student en woont in Amsterdam in een studentenflat. Hij vindt deze coronaperiode erg zwaar. Hij zit veel achter zijn laptopscherm en wordt daar moe van. 's Ochtends kan hij moeilijk zijn bed uit komen en hij is ongemotiveerd om aan zijn dag te beginnen. Damian blijft vaak lang in zijn bed liggen waar hij doorslaapt of op zijn telefoon een serie gaat kijken of een game spelen.

Damian werkt bij de Jumbo als vulploegleider en neemt graag de leiding in een team. Hij vindt het erg fijn dat hij nog bij de Jumbo kan werken omdat dit nog voor enig ritme in zijn dag zorgt.

Doelen

Damian is nu totaal niet gemotiveerd, waar zijn cijfers onder lijden. Hij vindt de studie wel enorm leuk en wil het jaar gewoon halen, maar daarvoor zal hij opgeladen en fris mee moeten doen aan de lessen.

Daarom wil Damian...

1. Energie hebben om zijn dagtaken en schoolwerk te doen
2. Gemotiveerd zijn om eerder zijn bed uit te komen
3. Zich opgeladen en fris voelen om geconcentreerd mee te doen met de lessen
4. Meer contact met vrienden en familie omdat hij daar energie van krijgt
5. Zijn dagtaken afmaken en zich daarvoor belonen omdat hij dat dan heeft verdiend

Dagschema

11:25 Wordt wakker
11:30 Volgt les vanuit bed
12:50 Gaat naar werk (Jumbo)
16:00 Klaar met werken
16:15 Netflix/ op sociale media kijken
20:00 Avondeten opwarmen
20:30 Huiswerk maken
21:00 Netflix kijken
23:00 Huiswerk maken
00:00 Met vrienden gamen
02:00 Slapen

Door inzichten uit de interviews hebben we de persona met een paar punten aangevuld. Zo hebben we de bio aangevuld en een vijfde doel opgeschreven.

Week 2: Definiëren

Ook deze week begint weer met een hoorcollege waarin wordt uitgelegd wat ons de aankomende week te wachten staat. Later in de week hebben we een werkcollege waarin we feedback krijgen van een ander groepje op onze nieuwe experience map. Deze feedback gaan we vervolgens verwerken in een derde versie van de experience map. Vervolgens gaan we in de werkgroep onze design challenge reframen, gaan we HKJ's opstellen en gaan we een programma van eisen opstellen. Verder doet ieder teamlid nog techniek en marktonderzoek, om zo veel mogelijk kennis te verzamelen voor we ideeën gaan bedenken.

Feedback op de experience map 2.0

FEEDBACKFORMULIER EXPERIENCE MAP		FEEDBACKFORMULIER EXPERIENCE MAP	
Teamnaam: (feedback voor:)	Dapijs	gebruiker doet/ervaart en denkt?	
Feedback door:	Teamnaam: FIS	8. Zijn er pijnpunten / kansen voor verbetering benoemd? Kan je deze terug herleiden naar de beschreven ervaring in de Exp. Map?	Feedback
1. Wat is jullie algemene indruk van de Experience map? Feedback Ziet er goed uit De foto's zijn duidelijk Zijn naar kunnen voor verbetering		9. In hoeverre zijn de "kansen voor verbetering" te matchen met de gekozen persona, challenge en locatie?	Feedback
2. Persona: In hoeverre is deze duidelijk weergegeven? Is er een quote met duidelijk doel geplaatst?	Feedback		
3. Fases: Zijn de fasen duidelijk en passen deze goed bij de gekozen Challenge?	Feedback		
De ervaring: Hoe goed is er ingeleefd in de situatie?	Feedback		
4. Zijn de activiteiten duidelijk en genoeg in detail beschreven? Wat vinden jullie van de foto's/illustraties?	Feedback		
5. Komt het duidelijk naar voren wat de gedachten zijn van de persona?	Feedback		
6. Wat vinden jullie van de emoties , zijn die goed weergegeven?	Feedback		
7. Klopt het verhaal , zijn de emoties te matchen met wat de	Feedback		

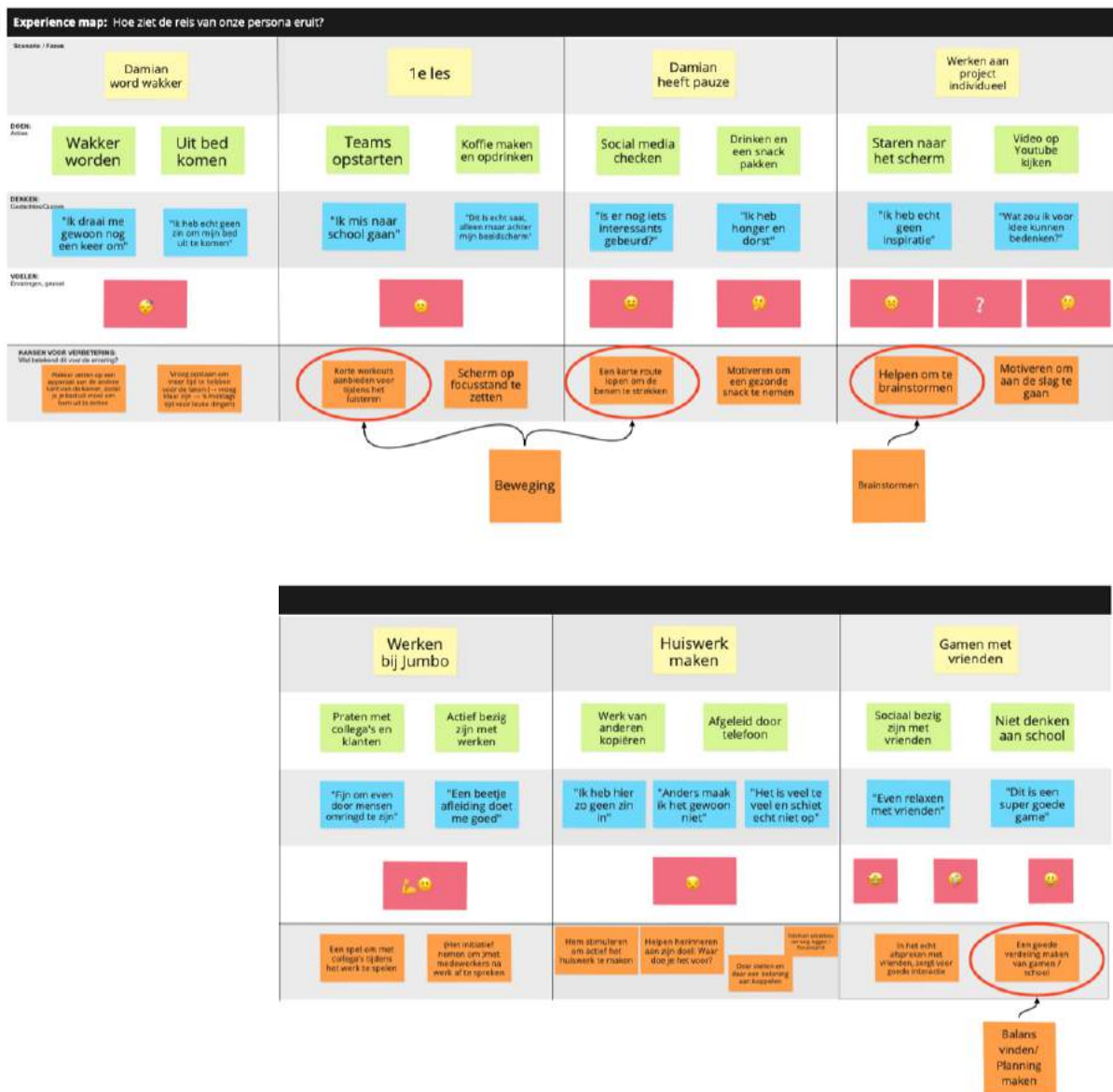
Denk na wat voor kansen WIJ als verbetering kunnen geven. Dus niet "hij moet zijn telefoon wegleggen"

Zoeken naar meer activiteiten/gedachte waaruit blijkt dat persona geen inspiratie heeft

De challenge wordt nog weinig betrokken bij de kansverbeteringen

We hebben van team FIS feedback gekregen op onze experience map 2.0. We hebben de drie belangrijkste feedbackpunten hierboven uitvergroot. Met deze punten in gedachte zijn we verder gaan werken naar onze experience map versie 3.0.

Experience map 3.0



Na de feedback hebben we een derde versie van de experience map gemaakt. Het bleek dat we de kansen voor verbetering vanuit Damian's oogpunt hadden bekeken en bedacht, dus wat hij kon doen om inspiratie te krijgen, terwijl de bedoeling was om verbeteringen te bedenken die de gebruiker/doelgroep kunnen helpen bij het vinden van inspiratie. We hebben onder andere opgeschreven dat het concept de gebruiker moet helpen om te brainstormen, het concept moet korte workouts voor tijdens het luisteren van werkgroepen en hoorcolleges bieden en het concept moet de gebruiker motiveren om aan de slag te gaan.

Design Challenge

Gemaakt door Danique en Pip

Team: Dapijs Datum: _____ Challenge: _____

Reframed Challenge: Wat is de uitdaging in het creëren van projectwerk/gezelligheid/ een inspiratiemoment?

Situatie

Wat is de doelgroep zijn situatie, gedrag, motivatie?

De studenten zitten vaak urenlang thuis lessen te volgen achter een laptopscherm. Ze komen veel minder vaak buiten en krijgen daardoor weinig beweging. Daardoor worden ze ongemotiveerd, hebben weinig inspiratie om dingen te bedenken en hebben minder energie om schoolwerk, andere dagtaken te doen of dingen te ondernemen.

Probleem

Wat is de behoefte of belemmering dat de doelgroep ervaart?

Het probleem is dat de studenten niet gemotiveerd zijn en weinig sociale contacten hebben. Dit is voor sommige studenten heel moeilijk. Ze worden minder geprikkeld tijdens het dagelijks(corona)leven en hebben daardoor minder inspiratie (voor schoolopdrachten).

De studenten willen graag geïnspireerd, geprikkeld, gemotiveerd worden en energie krijgen.

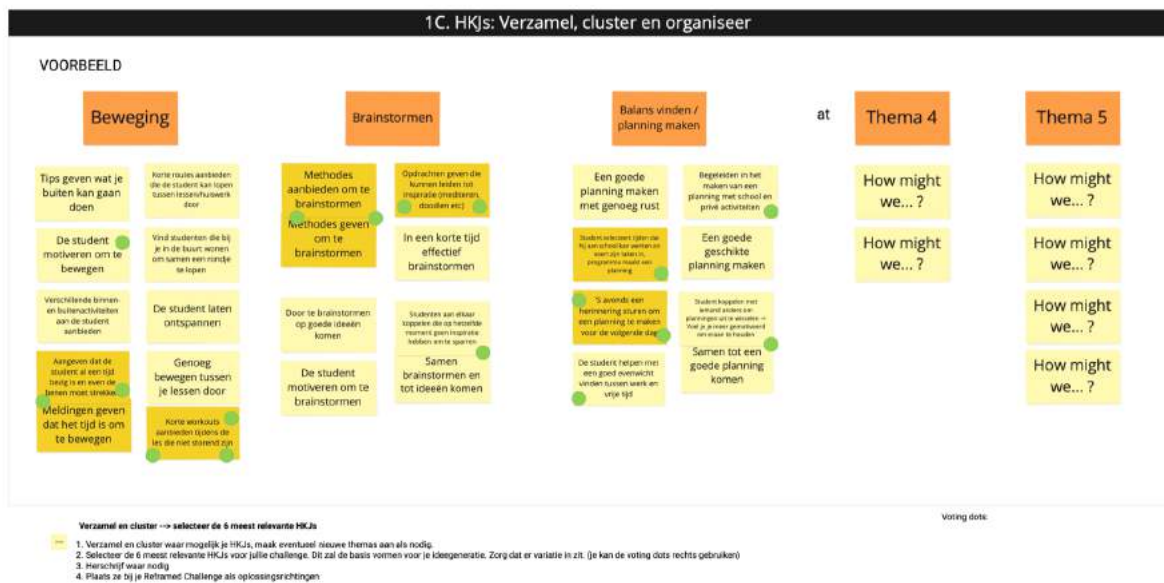
Oplossingsrichtingen

Genereer uitdagingen vragen beginnend met : Hoe kun je...? (selecteer de 6 meest interessante HJK's waar je in les 3 over wilt brainstormen)

- | | |
|------------------|---|
| 1. Hoe kun je... | 1. 'S avonds een herinnering sturen om een planning voor de volgende dag te maken |
| 2. Hoe kun je... | 2. Opdrachten geven die kunnen leiden tot inspiratie |
| 3. Hoe kun je... | 3. Methodes aanbieden om te brainstormen |
| 4. Hoe kun je... | 4. Meldingen geven dat het tijd is om te bewegen |
| 5. Hoe kun je... | 5. Korte workouts aanbieden tijdens de les die niet storend zijn |
| 6. Hoe kun je... | 6. Student selecteert tijden dat hij aan school kan werken en voert zijn taken in, programma maakt een planning |

In de Design Challenge is de situatie en het probleem beschreven. Na de oefening met de HJK's zijn zes oplossingsrichtingen bedacht.

Hoe kun je...?



We hebben gekozen voor deze zes oplossingsrichtingen die bij de drie thema's Beweging, Balans vinden / planning maken en Brainstormen passen:

1. 'S avonds een herinnering sturen om een planning voor de volgende dag te maken
2. Opdrachten geven die kunnen leiden tot inspiratie
3. Methodes aanbieden om te brainstormen
4. Meldingen geven dat het tijd is om te bewegen
5. Korte workouts aanbieden tijdens de les die niet storend zijn
6. Student selecteert tijden dat hij aan school kan werken en voert zijn taken in, programma maakt een planning

Programma van Eisen

Gemaakt door Danique en Pip

Team: _____ Datum: _____ Challenge: _____

Programma van Eisen + prioriteit

Design challenge

Wat is het probleem dat we willen oplossen? Wat is de uitdaging?

Het probleem is dat de studenten niet gemotiveerd zijn en weinig sociale contacten hebben. Dit is voor sommige studenten heel moeilijk. Ze worden minder geprikkeld tijdens het dagelijks(corona)leven en hebben daardoor minder inspiratie (voor schoolopdrachten).

De studenten willen graag geïnspireerd, geprikkeld, gemotiveerd worden en energie krijgen.

Gebruikerseisen (emotioneel / functioneel)

M/S/C/W

1. De gebruiker..
2. De gebruiker wil al zijn studiepunten halen
3. De gebruiker wil actief meedoen met de lessen
4. De gebruiker wil een master worden in brainstormen
5. De gebruiker wil minder tijd aan zijn telefoon besteden
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.
- 10.

Technische eisen

M/S/C/W

1. Het product moet...
2. Het product moet meldingen kunnen geven
3. Het product moet motiverend zijn
4. Het product moet de gebruiker helpen met het maken van een geschikte planning
5. Het product moet een stimulerende look en feel hebben
- 6.
- 7.
- 8.

Bedrijfseisen

M/S/C/W

1. Het product moet...
2. Het product is een interactief digitaal product
3. Het product is toegespitst op de gebruiker
4. Het product past bij de HvA als opdrachtgever
5. Het product is technisch nu mogelijk of in de nabije toekomst
6. Het product past min. één technologische trend toe
- 7.
- 8.

Voor het Programma van Eisen hebben we gebruikers-, technische- en bedrijfseisen opgeschreven. Wat zijn de wensen en eisen van de gebruiker, wat moet het product kunnen, bieden en bevatten en wat zijn de eisen van het bedrijf?

Trend- en technologie onderzoek

Mixed Reality

Gemaakt door Danique

Ik heb voor trendonderzoek Mixed Reality gekozen, een combinatie van virtual reality en augmented reality.

Virtual reality

Wat is virtual reality, afgekort VR, eigenlijk? Met deze techniek kun je een hele andere werkelijkheid beleven en ervaren. Je gebruikt daarvoor een speciale VR-bril. In de bril zit een computer-gegenereerd beeld. Doordat je je van de buitenwereld afsluit, zien je ogen alleen dat beeld wat de bril je laat zien. Je kijkt in 3D.



Virtual reality 1

Vaak gebruik je er een koptelefoon en/of speciale controllers bij om je nog meer af te sluiten van de buitenwereld om de ervaring beter te beleven.



Virtual reality 2

Augmented reality

Deze techniek is anders dan VR. Met augmented reality, afgekort AR en in het Nederlands vertaald als toegevoegde realiteit, worden ook computer-gegenereerde beelden getoond, maar dan over de werkelijke wereld. Je neemt dus beide omgevingen tegelijkertijd waar. Er wordt dus als het ware digitaal een extra laagje over de werkelijkheid gelegd.



Een goed voorbeeld hiervan die bij de meeste mensen bekend is, is het laten zien van lijnen bij voetbalwedstrijden als de VAR, video assistent referee, bekijkt of er bijvoorbeeld een overtreding is gemaakt.



Een ander voorbeeld, wat zeker weten iedereen kent, is de app Pokémon Go. Daarin kun je met je camera de pokémons in de echte omgeving zien.

(Rensink, 2019) (Zomers, 2019)

Mixed reality

Mixed reality, afgekort MR, combineert VR en AR. Dit geeft realistische 3D beelden die in de echte wereld geplaatst kunnen worden, waardoor het lijkt alsof het normaal is en zo hoort. Net als bij AR wordt er een scan gemaakt van de omgeving en hierover een virtueel laagje overheen gelegd, maar bij MR reageert deze virtuele laag op de omgeving. Je zou hierdoor bijvoorbeeld nieuwe meubels in jouw woonkamer kunnen zetten zodat je kunt zien hoe de inrichting wordt, zonder dat je die meubels eerst hoeft te kopen.



Mixed reality

Vergelijking tussen Virtual Reality, Augmented Reality en Mixed Reality

	Virtual Reality	Augmented Reality	Mixed Reality
Compleet in een virtuele omgeving.	Ja	Nee	Nee
Extra informatie en updates die in de lucht zweven.	Nee	Ja	Nee
Computer graphics en de echte wereld werken samen.	Nee	Nee	Ja
Beweegt mee met je gezichtsveld.	Ja	Ja	Nee
Interactie met de echte wereld.	Nee	Ja	Ja
Grafisch zo realistisch mogelijk.	Ja	Nee	Ja

(Coolblue, 2021)

Waarom interessant?

Mixed reality heeft de zorg veranderd. Artsen kunnen beter uitleggen aan patiënten hoe ziektes, medicijnen en operaties werken en met 3D beelden tot betere en snellere besluiten komen, voor bijvoorbeeld het inrichten van operatiekamers.

(Lorier, n.d.)

Mogelijkheden en beperkingen

Voor onze challenge zou MR een leuke manier zijn om de gebruiker te inspireren, prikkelen, motiveren en/of op te laden. Hoe leuk zijn het zijn als die ene inspirerende idool of rolmodel in jouw studeerkamer staat en je aanmoedigt om je schoolwerk te maken?! Of als je met vrienden, op afstand, maar toch ook weer niet omdat je dan samen in een kamer zit, kunt brainstormen, brainwriten en opdrachten maken? Ook kan deze techniek jou helpen met brainstormen, bijvoorbeeld door verschillende methodes te laten zien of uit te leggen door een expert in jouw kamer te laten verschijnen en spreken.



Communiceren via MR

Helaas zijn de brillen en controllers voor VR en MR ongelooflijk duur. Dit kan een belemmering zijn voor een ontwerp. Vooral als je samen met vrienden wilt communiceren en iedereen zo een device nodig heeft.

Internet Of Things

Gemaakt door Pip

Het internet was lange tijd alleen maar bereikbaar via telefoon, tablet en computer, maar dankzij Internet Of Things kan tegenwoordig bijna elk apparaat een connectie maken met het internet. IOT is een systeem van onderling verbonden apparaten die ook verbonden zijn met het internet. Apparaten zijn uitgerust met chips en sensoren die data verzamelen. Deze data kan heel ingewikkeld en uitgebreid zijn, maar ook zo simpel als de temperatuur in een kamer. Al de verzamelde data komt samen op het Internet Of Things platform, waar de data wordt omgezet in Big Data, wat weer wordt omgezet in Smart Data. Smart Data wordt gebruikt om intelligente acties uit te voeren, die de apparaten slim maken.

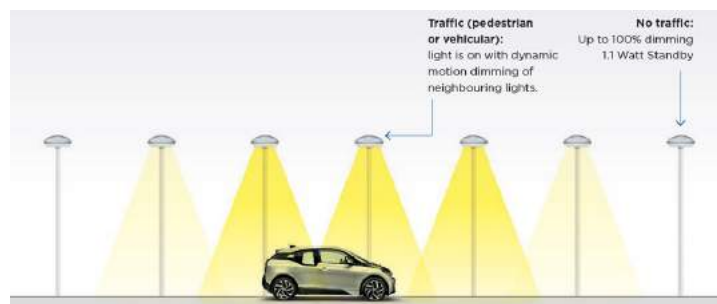


Apparaten en sensoren zijn met elkaar verbonden en vormen IOT

Door dit principe kunnen er dus gegevens van het ene smart apparaat, via het internet, doorgestuurd worden naar een ander smart apparaat. Deze smart products, of slimme apparaten, zijn de laatste tijd steeds populairder, simpelweg omdat ze je leven makkelijker maken. Door het Internet Of Things kan je op je werk bekijken wie er thuis aanbelt, of ervoor kan zorgen dat de thermostaat aanslaat zodra je in je auto stapt om naar huis te gaan. De mogelijkheden met IOT en smart apparaten zijn dus eigenlijk eindeloos, maar dit zijn een paar voorbeelden:

Smart Street Light System

Elke dag brandden lantaarnpalen van zonsondergang tot zonsopkomst, zelfs als er niemand op de weg is. Dit kost enorm veel geld en er wordt veel energie verspilt. De oplossing voor dit probleem is “Smart Street Light System”.



Slimme lantaarnpalen branden alleen als er verkeer is

Elke lantaarnpaal heeft een sensor die beweging detecteert van eventuele personen of voertuigen. Tijdens de daluren dimmen de lantaarnpalen naar een vooraf ingesteld niveau. Zodra de sensoren beweging detecteren worden de lantaarnpalen in de directe omgeving van het voertuig feller. Hierdoor heeft de bestuurder van het voertuig dus wel volledig zicht in het donker, maar hoeven de lantaarnpalen niet de hele nacht op vol vermogen aan te staan, wat weer zorgt voor energiebesparing tot wel 80%!

Mocht er groot gevaar zijn op de weg (ongeluk, brand, etc), merken de sensoren dat ook en geven ze een seintje door dat alle lampen in de omgeving van het ongeluk op het maximale vermogen moeten branden.

Smart Alarm clock

Deze Smart Clock van Lenovo heeft als belangrijkste doel om je relaxed wakker te maken, maar heeft veel meer functies die je leven makkelijker zullen maken. Deze wekker kan deel zijn van een 'smart home', waarbij de meeste apparaten deel uitmaken van the Internet Of Things. Stel je hebt een smart lock en smart lights in je huis hangen, kan je 's avonds de wekker de opdracht geven om de deur op slot te draaien en de lichten te dimmen! Ook staat deze slimme wekker in verbinding met je kalender, waardoor hij suggesties voor wektijden kan geven aan de hand van je schema voor de volgende dag.



Meteen up-to-date zodra je wakker wordt

De tijd met de irritante buzzer als alarm is met deze wekker ook voorbij. 'S ochtends wordt je niet alleen relaxed gewekt door een combinatie van licht en geluid, maar ben je ook meteen op de hoogte van het laatste nieuws, je geplande afspraken en eventuele files op je gebruikelijke route naar het werk. Allemaal mogelijk door the Internet Of Things!

Smart Mirror

We kijken ongeveer een uur per dag in de spiegel naar onze eigen reflectie, maar dankzij Internet Of Things kunnen spiegels veranderen in je persoonlijke assistent. Stel je bent net wakker en je gaat je aankleden om de dag te beginnen. Je kijkt in de spiegel en onder het genot van je favoriete liedje zie je meteen de weersvoorspelling, een motiverende quote, de actuele tijd en hoe lang je nog hebt voor die eerste meeting, handig toch?

Een ander soort Smart Mirror is enorm gefocust op home workouts en probeert je daar zo goed mogelijk bij te begeleiden. Je ziet niet alleen je eigen reflectie tijdens de oefeningen, maar je ziet ook een persoonlijke coach die de oefeningen voordoet en belangrijke gegevens als hartslag en aantal verbrande calorieën. Doordat je dus je eigen reflectie

letterlijk op het voorbeeld kan positioneren, krijg je een goed beeld van je verbeterpunten en wordt je gepushed om tot het uiterste te gaan.



Twee Smart Mirrors met verschillende doelen

Als je deze twee spiegels zou combineren krijg je naar mijn mening een product dat een hele goede oplossing zou kunnen zijn voor ons gekozen probleem; gebrek aan motivatie en inspiratie. Hoe tof zou het zijn om een spiegel te hebben die je helpt met het plannen van je taken en die je om de zoveel tijd een herinnering geeft om te bewegen met de oefeningen die de spiegel voor je uitkiest!

Waarom interessant?

Deze voorbeelden zijn maar drie producten die werken met the Internet Of Things, maar in werkelijkheid zijn er natuurlijk veel meer producten die volgens dit principe werken, en er komen er elk jaar weer nieuwe bij! Deze techniek is dus enorm interessant, omdat het je leven echt kan versimpelen en omdat het steeds meer gebruikt wordt. Niet alleen zijn de slimme producten steeds vaker in huishoudens te vinden, ook maken ze een groot deel uit van het bedrijfsleven. Denk aan het productieproces binnen een bedrijf waar behoorlijk wat sensoren bij betrokken zijn, of een ziekenhuis waarbij met sensoren gegevens van de patiënt gemeten wordt. The Internet Of Things is enorm aan het groeien, en ik denk dat het over een paar jaar helemaal niet meer weg te denken is uit het dagelijks leven!

Mogelijkheden en beperkingen

De mogelijkheden met het Internet Of Things is bijna oneindig. Wij zouden deze techniek dan ook heel goed kunnen gebruiken voor ons project, want het is natuurlijk enorm handig als je een interactieve buddy hebt die je helpt met plannen (aan de hand van je agenda), brainstormen (door opdrachtjes te geven of te dienen als whiteboard) en die je helpt met bewegen (door herinneringen te geven dat je lang zit en korte workouts biedt).

De techniek is nog vol in ontwikkeling en daardoor helaas redelijk prijzig om aan te schaffen.

Artificial Intelligence (AI)

Gemaakt door Thijs

Artificial Intelligence zit eigenlijk heel veel in ons dagelijks leven. In het kort houdt het in dat computers taken uitvoeren die eigenlijk door mensen gedaan werden. Er zijn twee versies van Artificial Intelligence:

Narrow AI

Narrow AI is de vorm van artificial intelligence die wij in ons dagelijks leven het beste kennen. Denk hierbij aan bijv. zoekmachines, robot-grasmaaiers of spamfilters. Het is op de dag van vandaag zo ver ontwikkeld dat het zelfs wordt ingezet bij face-scans of sound-recognition (hey google, alexa of siri).



Face id is nodig bij apple-pay.

General AI

Dit is de futuristische versie van Artificial Intelligence. Bij deze vorm zal de mens niet nodig zijn, zoals die bij Narrow AI nog wel nodig is. Deze vorm lijkt nog een beetje futuristisch, maar zal steeds dichterbij komen door middel van de groeiende technologie wereld.

Concurrentieanalyse / marktonderzoek

Trends

Op dit moment zitten zitten vrijwel alle studenten hele dagen op hun kamer te studeren. Het is moeilijk om gemotiveerd en geïnspireerd te raken/blijven, maar er bestaan gelukkig wel een hoop apps/sites die daar een handje bij kunnen helpen. De meeste apps die studenten op dit moment veel gebruiken zijn gericht op; helpen bij het maken van een planning, helpen om te bewegen én helpen om te brainstormen.

Concurrenten

We hebben voor de concurrentieanalyse de drie thema's, beweging, planning en brainstormen, verdeeld en ieder drie apps/websites/platforms gezocht.

Planning

Gemaakt door Danique

Ik heb het thema planning gekozen en de volgende concurrenten onderzocht:

- <https://todoist.com>
- <https://trello.com>
- <https://www.any.do>

Trello

Trello is een programma waarbij je samen met anderen kunt werken, projecten kunt beheren en de productiviteit kan verhogen. Er zijn meerdere functies, zoals tijdlijnen en kalenders, om productief en gemotiveerd aan de slag te gaan. Het programma heeft zelfs een robot die de gebruiker het nog makkelijker maakt.

<https://trello.com/#>

Voor- en nadelen

Voordelen

- Je kan samen plannen en werken met een team
- Er zijn veel functies beschikbaar
- Je kunt onder andere tijdlijnen, kalenders, tabellen en bordstatistieken gebruiken
- Je kunt een butler gebruiken die vervelende taken voor je uitvoert
- Je kunt het op verschillende devices gebruiken
- Het is gratis om je aan te melden

Nadelen

- Je moet een account aanmaken



Trello

MAAK KENNIS MET JE NIEUWE BUTLER

Automatisering zonder code

Laat de robots het werk doen zodat je team zich kan richten op het werk dat ertoe doet. Dankzij de ingebouwde automatiseringsmogelijkheden van Trello (Butler genaamd) hoef je minder vervelende taken uit te voeren (en minder te klikken) op je projectbord. Je hele team kan van de kracht van automatisering profiteren.

- Meer informatie

Butler maakt gebruik van opdrachten in natuurlijke taal om vrijwel elke taak in Trello te automatiseren.

- Automatiseer veelgebruikte acties zoals het verplaatsen van lijsten
- Maak aangepaste knoppen aan om snel een proces op te zetten
- Toon naderende deadlines aan het team
- Plan opdrachten in voor teamgenoten en meer!

Todoist

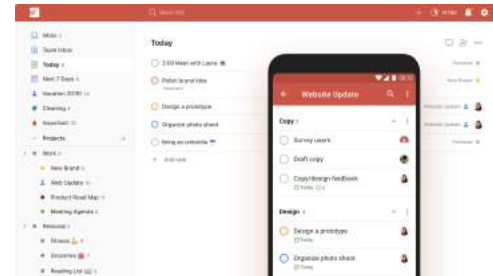
Todoist is een app dat de gebruiker helpt met het organiseren en verantwoorden van alles zodat de gebruiker andere dingen kan doen die belangrijk voor de gebruiker zijn. De app laat de gebruiker in control en geeft een duidelijk overzicht van alle taken.

<https://todoist.com/features>

Voor- en nadelen

Voordelen

- Je start iedere dag met een kalm gevoel
- Er is een “Quick Add” optie die je taken laat plannen in seconden
- Het helpt je te herinneren aan deadlines
- Het helpt je te organiseren
- Je kan reminders aan je taken toevoegen
- Je kan labels, filters en thema's toevoegen (naar jouw wens maken)



Todoist

Nadelen

- Voor sommige functies moet je betalen (pro plan)
 - De functionaliteit is niet altijd even goed
- (https://www.capterra.nl/reviews/149339/todoist-for-business?sort=lowest_rating)

Any.do

Any.do is een prijswinnende app die door miljoenen mensen gebruikt wordt om georganiseerd te blijven en taken, lijsten en herinneringen te doen. De app bevat ook een kalender met “smart reminders”, mooie thema's en “turbo-charging powers” om gegarandeerd tijd te besparen en geweldige dingen te behalen.

<https://www.any.do>

Voor- en nadelen

Voordelen

- Je kan het op meerdere devices gebruiken
- De app synchroniseert op alle devices
- Het bevat een kalender met “smart reminders”
- Het bevat een intelligente boodschappenlijst



Any.do

Nadelen

- Er is geen optie om een deadline voor taken in te stellen
 - Voor veel functies moet je betalen (premium membership)
 - De klantenservice helpt de gebruikers vaak niet
 - De app is niet visueel stimulerend
 - De synchronisatie is langzaam
- (https://www.capterra.nl/reviews/173614/any-do?sort=lowest_rating)

Bewegen

Gemaakt door Pip

Ik heb onderzoek gedaan naar apps en websites die de gebruiker helpt om op te staan en te bewegen, om zo meer inspiratie en motivatie te krijgen.

Office Workout

Deze app zorgt ervoor dat je genoeg beweging krijgt, ook al zit je lange tijd achter je bureau. De app geeft oefeningen waarbij je gebruik maakt van attributen rondom je bureau. Naast losse oefeningen heeft de app ook een aantal workouts samengesteld die je kan doen in precies vijf minuten, ideaal voor in een korte pauze!

Voordelen

- De workouts bestaan uit maar drie oefeningen, en is dus snel tussendoor te doen
- Weer fris en fruitig door met werken
- De app bevat ook tips voor een betere houding
- Elk uur een melding om een workout te doen

Nadelen

- Enorm veel reclame
- De oefeningen gaan erg snel
- Er zijn maar acht workouts waar je uit kan kiezen



[Office Workout - Exercises at Your Office Desk - Apps on Google Play](#)

5 Minute Yoga

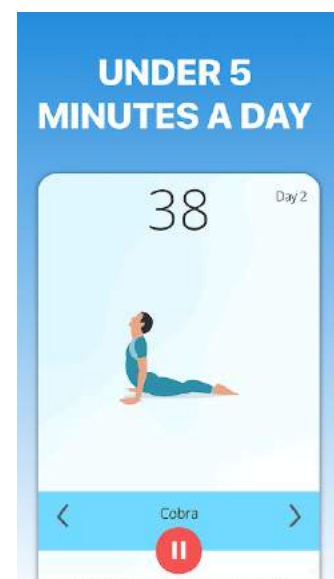
Van yoga kom je niet alleen tot rust, maar kan je ook energie krijgen. De korte yoga workouts die deze app geeft bestaan uit eenvoudige maar effectieve bewegingen, en is daarom ook zeer geschikt voor beginners. Elke houding wordt uitgelegd door een duidelijke afbeelding, en met de timer zorg je ervoor dat je een snelle maar effectieve yoga sessie doet.

Voordelen

- Snelle en effectieve workout
- Simpel, maar werkt goed
- Mogelijkheid om meldingen in te stellen
- Geluidssignaal geeft aan wanneer de tijd om is

Nadelen

- Alleen de eerste twee dagen zijn gratis
- Er staat alleen een voorbeeldafbeelding, er is geen video beschikbaar



[5 Minute Yoga - Apps op Google Play](#)

Ommetje

Elke dag een wandeling maken is belangrijk voor je fysieke en mentale gezondheid. Je krijgt meer productiviteit en energie na het lopen van een Ommetje. Ook helpt het je te onthaasten en verbetert het je creativiteit. De Ommetje-app helpt je daarbij. Bij een rondje van 20 minuten krijg je punten, en je wil natuurlijk zo veel mogelijk punten verzamelen om bovenaan de ranking te komen!

Voordelen

- De app stimuleert echt om elke dag een rondje te lopen
- Je kan tegen vrienden strijden en dat motiveert heel erg
- Je kan medailles verdienen
- De app bevat ook tips en weetjes van een hoogleraar

Nadelen

- Niet alle ommetjes worden automatisch bijgehouden
- Er zitten redelijk wat bugs in de app

[Ommetje lopen - Apps op Google Play](#)



Brainstormen

Gemaakt door Thijs

Ik heb gekozen voor het onderwerp brainstormen, en ik heb de volgende concurrenten hierbij gevonden:

- Miro - <http://www.miro.com>
- Lucidspark - <https://lucidspark.com>
- Asana - <http://www.asana.com>

Miro

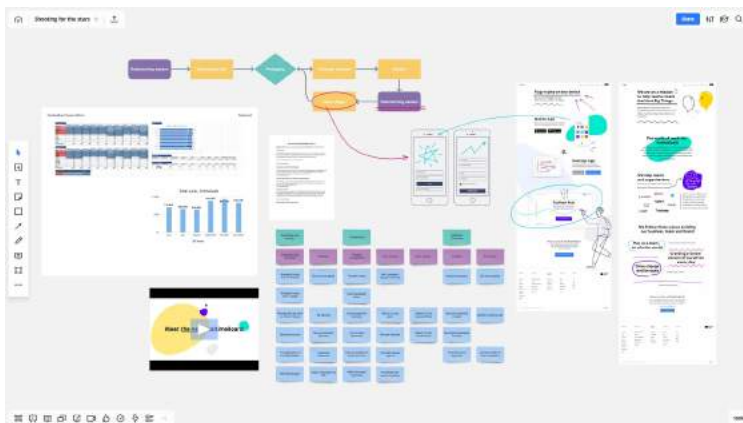
Miro is een hele handige tool om te brainstormen. Je kan met z'n allen gezamenlijk in één 'bord' (je werkplaats), waarin je dan bijv. sticky notes met ideeën naast elkaar kan zetten. Ook kan je templates gebruiken die bijv. een woordweb voor je klaarzetten. Dit scheelt werk en maakt het brainstormen wat eenvoudiger.

Voordelen

- Overzichtelijk
- Veel ruimte op het bord
- Er kunnen tot wel 100 mensen tegelijk op één bord

Nadelen

- Als er veel mensen in een bord zitten, kan de app wat slomer reageren



Lucidspark

Lucid Park lijkt een beetje op miro. Deze app is alleen wat eenvoudiger. Er zijn minder opties en het doel is echt alleen om zo makkelijk mogelijk te brainstormen. Je hebt sticky notes en gekleurde dots om het brainstormen te vergemakkelijken. Ook bij deze applicatie kan je tegelijk in een bord werken. Waardoor iedereen elkaars ideeën kan zien.

Week 3: Idee generatie

Week 3 staat in het teken van de idee generatie. Door verschillende methodes te gebruiken, zoals klassiek brainstormen met schetsen en de crazy 8, komen we uit op zes ideekaarten. De ideekaarten worden verdeeld en daaruit komen zes concepten.

Klassiek brainstormen



Tijdens het klassiek brainstormen hebben we een aantal schetsen gemaakt die passen bij de HKJ "Hoe kun je methodes aanbieden om te brainstormen?".

Brainwriting



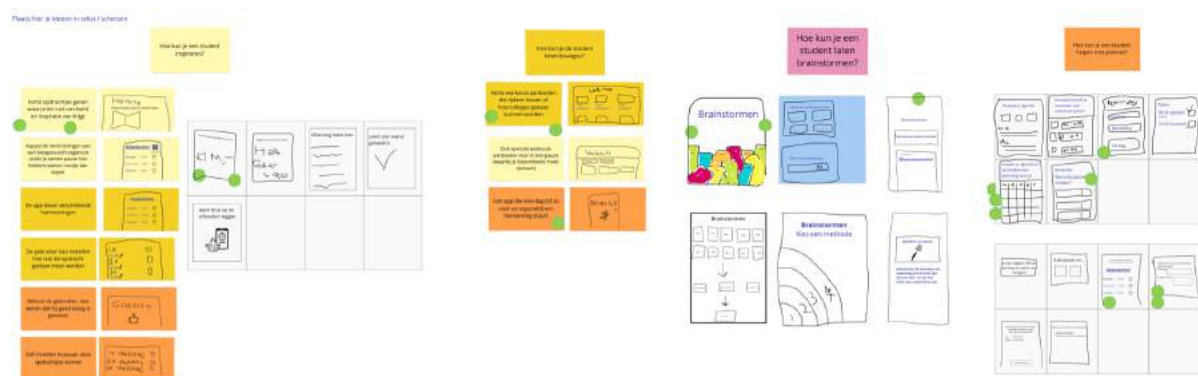
Tijdens het brainwriting hebben we ieder een HKJ genomen en een eerste idee en schets gemaakt. Vervolgens is een ander teamlid met dat idee verder gegaan en heeft er ook een schets bij gemaakt. Daarna ging het laatste teamlid het idee verder uitwerken.

Crazy 8



Bij deze methode hebben we ieder één HKJ gekozen en daarbij in acht minuten acht schetsen gemaakt. Dit was best lastig, omdat je een tijdsdruk voelt en snel zonder inspiratie zit.

Clusteren en Dot Voting



Hier gingen wij als groep bepalen wat wij de beste schetsen vonden. Dit hebben we gedaan door middel van groene stippen. Ieder teamlid had 6 groene stippen om te verdelen over de ideeën die volgens hem het beste waren.

6 ideeën

IDEE	WAT?	WIE?
1. Workouts	Korte workouts aanbieden die tijdens lessen, hoorcolleges of in pauzes gedaan kunnen worden	Thijs
2. Computer gegenereerde planning	Student koppelt agenda en voert taken in, computer maakt planning	Danique
3. Brainstorm methodes	Op een website/app oid staan kaartjes waarop verschillende methodes staan die de gebruiker helpt om te brainstormen	Danique
4. Wat als je de planning wel/niet haalt?	Laat de student nadenken over beloningen of een tegenprestatie als hij de planning wel of niet haalt	Pip
5. Motiveren dmv gebruikersdoelen	Laat de doelen van de gebruiker zien voor motivatie	Thijs
6. Inspiratie dmv opdrachten	Korte opdrachtjes waarvan de gebruiker tot rust komt en geïnspireerd wordt	Pip

Na de dot voting hebben we zes ideeën verdeeld die later ideekaarten gaan worden. De ideeën worden beschreven en bevatten afbeeldingen. Ook wordt de mens & wenselijkheid, techniek & haalbaarheid en bedrijf & levensvatbaarheid van dit idee beschreven.

Week 5: Conceptualiseren

De ideeën die verdeeld zijn in de vorige werkgroep, zijn verder uitgewerkt tot zes concepten. Voor de zes concepten wordt de mens & wenselijkheid, techniek & haalbaarheid en bedrijf & levensvatbaarheid bepaald.

Ook gaan we in het Programma van Eisen de prioriteiten bepalen met de MoSCoW methode. Daaruit halen we de belangrijkste eisen en wensen waaraan ons concept moet voldoen.

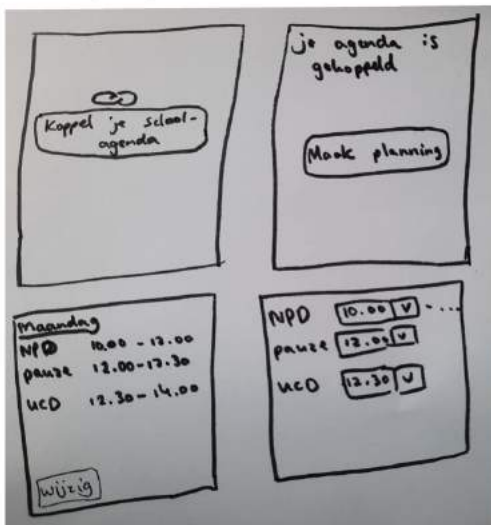
Ideekaarten

Computer gegenereerde planning

Gemaakt door Danique

Computer gegenereerde planning Beschrijving

Een website of app waar er door een computer een planning gemaakt wordt voor de student die perfect bij het leven van de student past. Dit kan alleen als de student zijn agenda koppelt aan de website of app, net zoals je het rooster van de HvA aan Google Agenda koppelt.



Danique Kieft (500811148)

Mens & Wenselijkheid

Voordelen voor de gebruiker:

- De gebruiker hoeft zelf geen planning te maken
- De planning houdt rekening met de wensen van de gebruiker
- De planning houdt rekening met het schoolrooster van de gebruiker
- De planning kan na het genereren gewijzigd worden door de gebruiker / naar wens worden gemaakt

Techniek & Haalbaarheid

Hoe gaat het werken?

De gebruiker koppelt zijn schoolrooster met de app of websites. Dit is al mogelijk en werkt hetzelfde als bij het koppelen van het HvA rooster met andere agenda-apps. De gebruiker kan de gegenereerde planning wijzigen naar zijn wens.

Bedrijf & Levensvatbaarheid

Voordelen voor de klant:

- Er wordt veel gebruik van gemaakt
- Tevreden klanten raden het product aan

Help mij brainstormen!

Gemaakt door Danique

Help mij brainstormen!

Beschrijving

Een app waarop de gebruiker verschillende methodes om te brainstormen ziet. Door te swipen kan de gebruiker andere methodes zien. In plaats van erop te tikken moet de gebruiker swipen. Daarom kan dit idee alleen als app gemaakt worden.



Danique Kieft (500811148)

Mens & Wenselijkheid

Voordelen voor de gebruiker:

- Door te swipen is het leuker om een methode te kiezen
- De gebruiker kan filters toepassen om zijn keuze te personaliseren

Techniek & Haalbaarheid

Hoe gaat het werken?

De gebruiker opent de app. Door op de homepagina op "Help mij brainstormen!" te klikken, komen de kaartjes tevoorschijn. De gebruiker kan naar links of rechts swipen om een volgende kaart met een andere methode te zien. Ook kan de gebruiker filters toepassen als hij naar iets specifiek zoekt.

Bedrijf & Levensvatbaarheid

Voordelen voor de klant:

- Er wordt veel gebruik van gemaakt
- Tevreden klanten raden het product aan

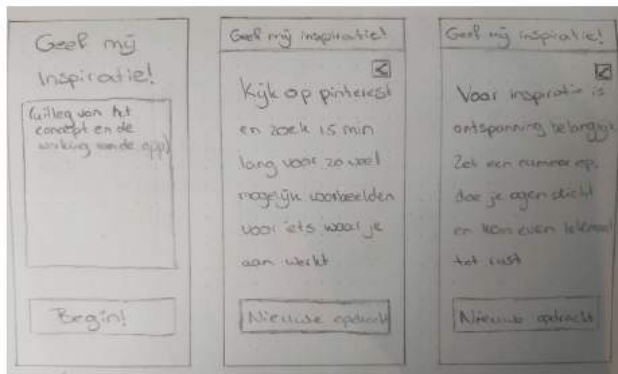
Geef mij inspiratie!

Gemaakt door Pip

Geef mij inspiratie!

Beschrijving

Een app die de gebruiker helpt met inspiratie krijgen door korte opdrachten te geven van maximaal 15 minuten. Na deze opdrachten zou de gebruiker/student zich weer ontspannen en/of geïnspireerd moeten voelen.



Pip Harsveld (500848371)

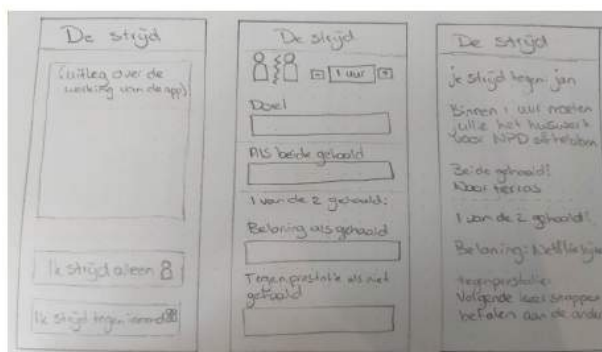
De strijd

Gemaakt door Pip

De strijd

Beschrijving

Een app die de gebruiker motiveert om zijn doelen/huiswerk binnen een bepaalde tijd af te krijgen. Dit motiveren gebeurt via beloningen of tegenprestaties die de gebruiker moet/mag uitvoeren bij het wel of niet halen van een doel. Een voorbeeld van een beloning kan zijn naar het terras gaan of netflix kijken. Voorbeeld van tegenprestatie kan zijn volgende keer stappen met die vriend betalen, etc.



Pip Harsveld (500848371)

Mens & Wenselijkheid

Voordelen voor de gebruiker:

In een korte tijd krijgt de gebruiker inspiratie waardoor hij/zij verder kan met zijn werk en niet een uur naar een leeg blad hoeft te staren door gebrek aan inspiratie.

Techniek & Haalbaarheid

Hoe gaat het werken?

Op de homepage staat kort uitgelegd hoe de app werkt en hoe je hem het beste kan gebruiken om inspiratie te krijgen. Als de gebruiker op de knop "Begin!" drukt, zal de app een random opdracht geven die de gebruiker kan uitvoeren. Mocht de gebruiker de opdracht niet zien zitten, kan hij klikken op "nieuwe opdracht".

Bedrijf & Levensvatbaarheid

Voordelen voor de klant:

Als de app veel gedownload wordt is dat voordelig voor de klant. De specifieke opdrachten kunnen ook gedeeld worden met een vriend of vriendin, waardoor zij ook de app gaan downloaden en het aantal gebruikers blijft groeien.

Mens & Wenselijkheid

Voordelen voor de gebruiker:

Door beloningen en tegenprestaties te koppelen aan een doel raakt de gebruiker van de app veel meer gemotiveerd om een taak binnen de vastgezette tijd te halen. Helemaal als de app gekoppeld wordt aan die van een vriend, wil je de taak sneller afhebben.

Techniek & Haalbaarheid

Hoe gaat het werken?

De gebruiker kan op de homepage kiezen of hij alleen de strijd aangaat of een vriend(in) gaat uitdagen. Door samen met een ander te gaan strijden, raak je sneller gemotiveerd om het doel te halen. Het doel, de tijdsduur en de beloningen/tegenprestaties worden vooraf ingevuld en staan daarna vast.

Bedrijf & Levensvatbaarheid

Voordelen voor de klant:

Als de app veel gedownload wordt is dat voordelig voor de klant. Doordat een gebruiker een vriend of vriendin kan uitdagen om mee te doen en dus ook de app zal moeten downloaden, blijft het aantal gebruikers groeien.

Motiveer mij!

Gemaakt door Thijs

Motiveer mij!

Beschrijving

Een app waarbij de gebruiker zijn of haar doelen te zien krijgt voor motivatie. Door te laten zien waarom iemand begon, kan je deze persoon motiveren om door te werken en niet op te geven.



Thijs Koppert (500856998)

Mens & Wenselijkheid

Voordelen voor de gebruiker:

- Het zijn de eigen doelen van de gebruiker, waardoor het persoonlijker wordt
- Door doelen te laten zien herinner je waarom je bent begonnen, dit stimuleert

Techniek & Haalbaarheid

Hoe gaat het werken?

Bij de eerste keer openen voert de gebruiker zijn of haar doelen in. De volgende keer dat de app wordt geopend kan de gebruiker aangeven waar hij mee bezig is en waar hij motivatie voor nodig heeft. Vervolgens krijgt de gebruiker zijn of haar doelen te zien

Bedrijf & Levensvatbaarheid

Voordelen voor de klant:

- Er wordt veel gebruik van gemaakt
- Tevreden klanten raden het product aan

Even geen energie

Gemaakt door Pip

Even geen energie

Beschrijving

Dit is een app die de gebruiker kan gebruiken wanneer hij geen energie meer heeft om door te werken. De app biedt een korte workout aan die zorgt voor een krachtige energieboost zodat de gebruiker weer door kan werken of zich beter voelt



Thijs Koppert (500856998)

Mens & Wenselijkheid

Voordelen voor de gebruiker:

- De gebruiker voelt zich fitter na het doen van een korte workout
- Als de gebruiker niet weet hoe de oefening moet zit er een filmpje bij van hoe de oefening moet

Techniek & Haalbaarheid

Hoe gaat het werken?

Als de gebruiker voelt dat hij geen energie meer heeft of wel wat energie kan gebruiken, kan hij een korte workout of beweging volgen die de app aanbiedt. Het zijn oefeningen die het bloed laten stromen wat zorgt voor een prettiger gevoel. Het kan goed helpen om te concentreren of helder na te denken.

Bedrijf & Levensvatbaarheid

Voordelen voor de klant:

- De gebruiker kan het gebruiken in veel verschillende situaties
- Tevreden klanten raden het product aan

PvE review + Prioriteiten (MoSCoW)

Team: _____ Datum: _____ Challenge: _____

Programma van Eisen + prioriteit

Design challenge

Wat is het probleem dat we willen oplossen? Wat is de uitdaging?

Het probleem is dat de studenten niet gemotiveerd zijn en weinig sociale contacten hebben. Dit is voor sommige studenten heel moeilijk. Ze worden minder geprikkeld tijdens het dagelijks(corona)leven en hebben daardoor minder inspiratie (voor schoolopdrachten).

De studenten willen graag geïnspireerd, geprikkeld, gemotiveerd worden en energie krijgen.

Gebruikerseisen (emotioneel / functioneel)

M/S/C/W

1. De gebruiker..
2. De gebruiker wil al zijn studiepunten halen **S**
3. De gebruiker wil actief meedoen met de lessen **S**
4. De gebruiker wil alle methodes om te brainstormen kennen en kunnen toepassen **S**
5. De gebruiker wil minder tijd aan zijn telefoon besteden **S**
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.
- 10.

Technische eisen

M/S/C/W

1. Het product moet...
2. Het product moet meldingen kunnen geven **M**
3. Het product moet motiverend zijn **M**
4. Het product moet de gebruiker helpen met het maken van een planning **S**
5. Het product moet een stimulerende look en feel hebben **M**
- 6.
- 7.
- 8.

Bedrijfseisen

M/S/C/W

1. Het product moet...
2. Het product is een interactief digitaal product **M**
3. Het product is toegespitst op de gebruiker **M**
4. Het product past bij de HvA als opdrachtgever **M**
5. Het product is technisch nu mogelijk of in de nabije toekomst **M**
6. Het product past min. één technologische trend toe **M**
- 7.
- 8.

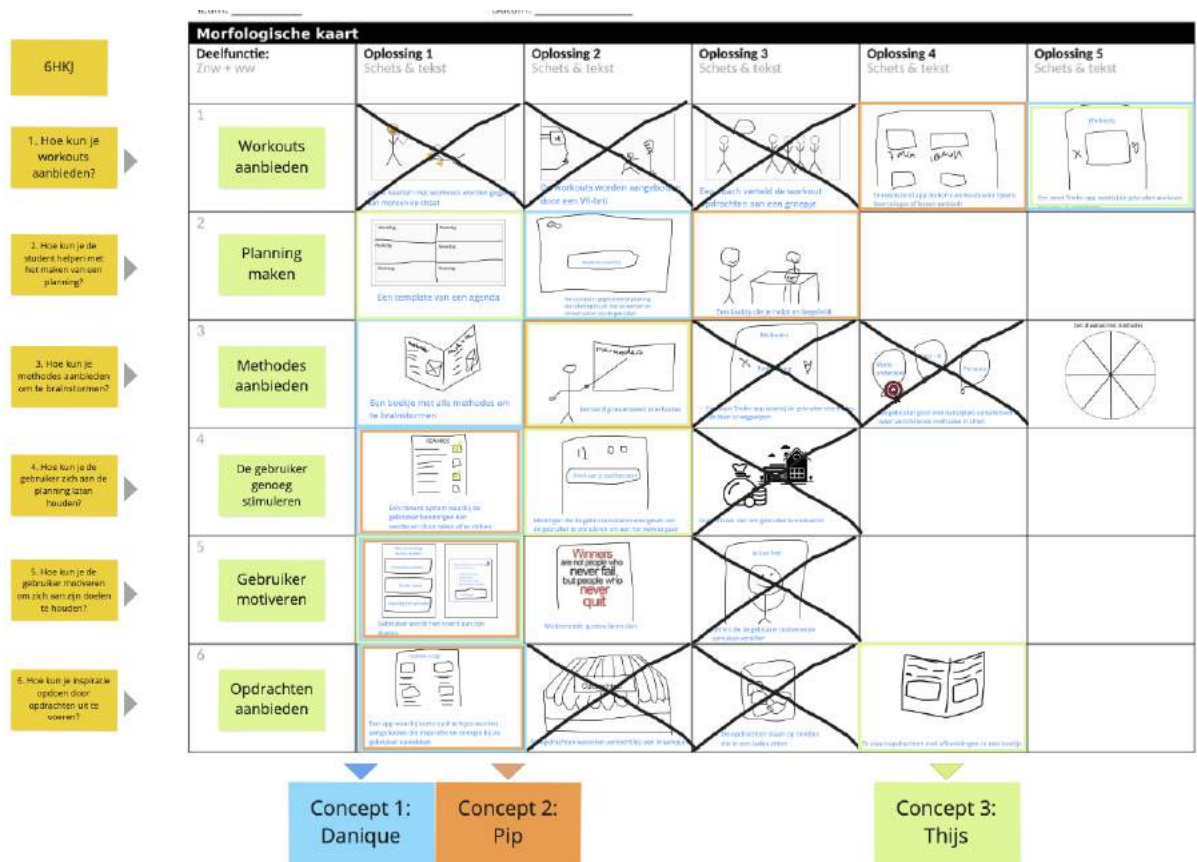
Belangrijkste eisen en wensen

1. De gebruiker wil al zijn studiepunten halen
2. De gebruiker wil alle methodes om te brainstormen kennen en kunnen toepassen
3. Het product moet motiverend zijn
4. Het product moet een stimulerende look en feel hebben
5. Het product is een interactief digitaal product
6. Het product past bij de HvA als opdrachtgever

Week 6: Conceptualiseren

We zijn er twee weken even uit geweest vanwege vakantie, maar gaan nu weer vol aan de bak! Deze week gaan we onze ideeën verder uitwerken en de week staat dan ook in het teken van conceptualiseren. Tijdens de werkgroep gebruiken we verschillende methoden en technieken om keuzes te maken en om van de ideeën naar een concept te gaan. We zijn begonnen met een morfologische kaart en hebben daar drie concepten uit gehaald. Deze concepten hebben we beoordeeld aan de hand van het Harris profiel en zo zijn we tot één concept gekomen.

Morfologische kaart



Voor de morfologische kaart hebben we de zes belangrijkste HKJ's gekozen en daar deelfuncties bij bedacht. Vervolgens hebben we bij elke deelfunctie zo veel mogelijk oplossingen bedacht, ondersteund door een kleine schets. Vervolgens heeft ieder teamlid bij elke deelfunctie één van de oplossingen gekozen. Deze losse oplossingen heeft ieder teamlid gekoppeld en daar een concept bij bedacht.

Drie concepten

Concept 1: De Inspirator

Gemaakt door Danique

Team: Dapijs

Datum: 26-05-2021

Challenge: Inspiratie opdoen

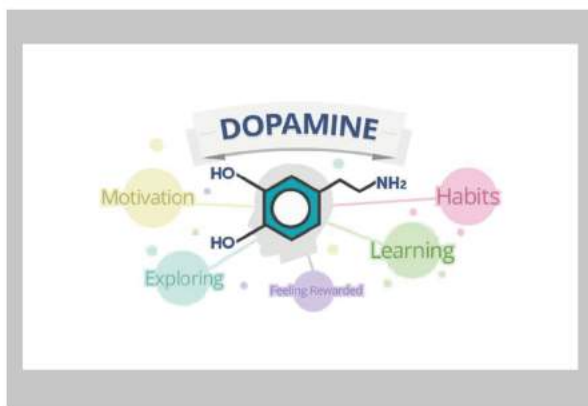
Concept - beschrijving

deel 1

De Inspirator

Beschrijving

De Inspirator helpt de gebruiker om inspiratie op te doen. De app biedt de gebruiker methodes aan om te brainstormen, korte workouts voor tijdens de lessen en hoorcolleges, geschikte planningen en om de gebruiker gemotiveerd te houden bevat de app een reward system (coupons, kortingscodes, shoptegoed etc.).



Danique Kieft (500811148)

Mens & Wenselijkheid

Voordelen voor de gebruiker:

- De gebruiker wordt gemotiveerd om de app te gebruiken door het reward system.
- De gebruiker heeft alle mogelijkheden op één plek om inspiratie op te doen

Techniek & Haalbaarheid

Hoe gaat het werken?

De app wordt aangeboden voor smartphone en tablet, maar kan uiteindelijk ook voor een desktop worden gebruikt. De app bevat een menu waar de inspiratie mogelijkheden staan. Om de app werkelijk te maken is weinig kennis en ervaring nodig.

Bedrijf & Levensvatbaarheid

Voordelen voor de klant:

- De HvA helpt studenten met de app waardoor de studenten hun studiepunten halen en dus naar het volgende jaar gaan

Team: Dapijs

Datum: 26-05-2021

Challenge: Inspiratie opdoen

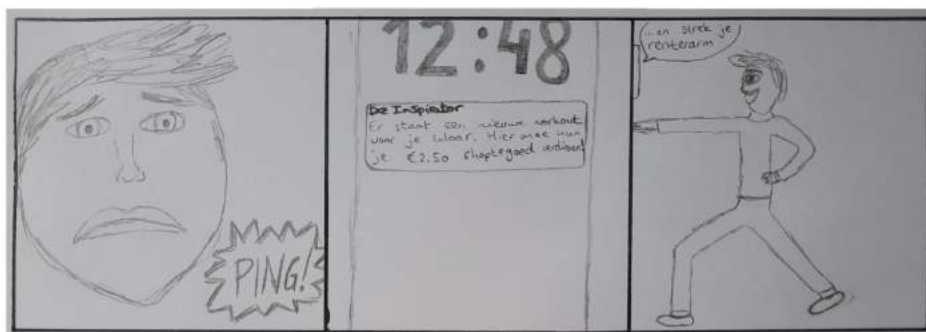
Concept - 3 panel storyboard

deel 2

De Inspirator

Persona: Damian de Rooi, 20 jaar

Bedrijf: Hogeschool van Amsterdam



Damian is verveeld en heeft nergens zin in, todat hij een melding hoort van zijn telefoon.

Hij unlocked zijn scherm en ziet dat hij een melding heeft gekregen van "De Inspirator". Hij raakt gemotiveerd omdat hij voor de opdracht een beloning kan verdienen.

Damian begint meteen met de opdracht. Hij zet zijn telefoon op een standaard en begint met sporten. Na de workout voelt Damian zich weer goed en heeft hij energie om verder te gaan met zijn dagtaken.

Danique Kieft (500811148)

Concept 2: De helpende hand

Gemaakt door Pip

Team: Dapijs Datum: 25-05-2021 Challenge: Inspiratie opdoen

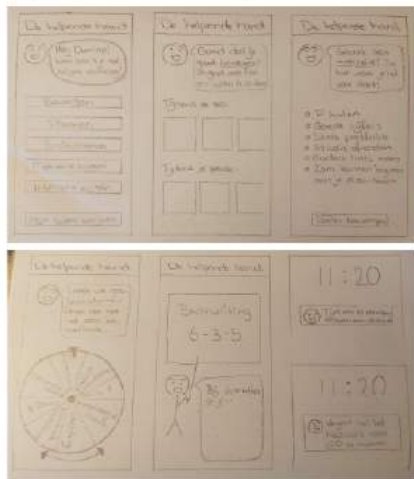
Concept - beschrijving

deel 1

De helpende hand

Beschrijving

De helpende hand is een app met een persoonlijke buddy die je helpt op het gebied van workouts, het maken van een planning, brainstormen, stimuleren, motiveren en het hoofddoel: inspireren! De buddy biedt niet alleen opdrachten, methodes en tips aan, maar helpt je ook herrineren als het tijd is om iets te gaan doen.



Pip Harsveld (500848371)

Mens & Wenselijkheid

Voordelen voor de gebruiker:

De gebruiker heeft minder het gevoel dat hij er alleen voor staat, maar krijgt digitale begeleiding. De buddy helpt dus op verschillende gebieden, die allemaal het uiteindelijke doel, inspiratie opdoen, ondersteunen.

Techniek & Haalbaarheid

Hoe gaat het werken?

De app is bedoeld voor mobiel, maar kan ook gekoppeld worden aan een laptop. De buddy is een digitaal geanimeerd karakter die terugkomt op de verschillende schermen. Voor het idee is dus geen moeilijke techniek nodig, waardoor ik denk dat het heel goed haalbaar is.

Bedrijf & Levensvatbaarheid

Voordelen voor de klant:

De HVA wil natuurlijk dat studenten alle hulp krijgen die ze nodig hebben, zodat studenten zo veel mogelijk studiepunten halen en er een groot aantal studenten doorstroomt naar de volgende jaren. De helpende hand ondersteunt dit doel.

Team: Dapijs Datum: 25-05-2021 Challenge: Inspiratie opdoen

Concept - 3 panel storyboard

deel 2

De helpende hand

Personā: Damian de Rooij

Bedrijf: Hogeschool van Amsterdam



Damian moet concepten bedenken voor het vak NPD, maar hij heeft geen inspiratie en zit al een tijdje naar een leeg scherm te staren. Dan bedenkt hij zich de app die hij laatst heeft geïnstalleerd: De helpende hand.

Hij opent de app en kijkt bij Inspiratie. De app laat korte opdrachtjes zien om even je hoofd leeg te maken en zo geïnspireerd te kunnen raken. Hij kijkt bij de opdrachten en ziet een opdracht die hem aanspreekt: "Loop een rondje buiten, kijk om je heen en luister naar de geluiden".

Damian loopt een rondje in het park bij zijn huis. Hij denkt even aan niets en maakt zijn hoofd helemaal leeg. Onderweg richting huis schieten de ideeën hem te binnen: "Ik ga meteen weer aan de slag!".

Pip Harsveld (500848371)

Concept 3: Doorpakken!

Gemaakt door Thijs

Team: Dapijs

Datum: 25-05-2021

Challenge: Inspiratie opdoen

Concept - beschrijving

deel 1

Doorpakken!

Beschrijving

Je kan het is een app waarbij de gebruiker hulp krijgt bij het studeren, werken of zich beter voelen. De app kan voor veel dingen gebruikt worden, de gebruiker kan zelf kiezen wanneer hij de app inzet. De app biedt leerzame methodes om je goed te voelen of je zaken voor bepaalde dingen op orde te hebben (school, werk)



Thijs Koppert (500856998)

Mens & Wenselijkheid

Voordelen voor de gebruiker:

De gebruiker word een handje geholpen wanneer hij ergens moeite mee heeft. Het geeft de gebruiker een klein steuntje in de rug waardoor hij zich beter voelt en meer zin krijgt om iets af te maken. Zijn taken worden laten zien en zijn schema daarbij.

Techniek & Haalbaarheid

Hoe gaat het werken?

De app is voor een mobiel of ipad, maar kan ook aan een Laptop of PC gekoppeld worden. De gebruiker moet een account aanmaken voor het gebruik van de app zodat data opgeslagen kan worden.

Bedrijf & Levensvatbaarheid

Voordelen voor de klant:

De app kan er goed bij helpen om studenten te laten slagen. Het is een soort hulpje wat de student een duwtje in de rug geeft om door te gaan en te laten zien dat het haalbaar is. De HVA heeft er profijt van als meer studenten slagen.

Team: Dapijs

Datum: 25-05-2021

Challenge: Inspiratie opdoen

Concept - 3 panel storyboard

deel 2

Doorpakken!

Persona: ...

Bedrijf: Hogeschool van Amsterdam



Thijs Koppert (500856998)

Harris Profiel

We hebben de individuele concepten bekeken en vergeleken door middel van het Harris Profiel. Hier kwamen de volgende resultaten uit:

De inspirator



De gebruiker wilt zijn studiepunten halen

De gebruiker wil alle methodes om te brainstormen kennen en kunnen toepassen

Het product moet motiverend zijn

Het product moet een stimulerende look en feel hebben

Het product is een interactief digitaal product

Het product past bij de HvA als opdrachtgever

--	-	+	++

De helpende hand



De gebruiker wilt zijn studiepunten halen

De gebruiker wil alle methodes om te brainstormen kennen en kunnen toepassen

Het product moet motiverend zijn

Het product moet een stimulerende look en feel hebben

Het product is een interactief digitaal product

Het product past bij de HvA als opdrachtgever

--	-	+	++

Doorpakken!



De gebruiker wilt zijn studiepunten halen

De gebruiker wil alle methodes om te brainstormen kennen en kunnen toepassen

Het product moet motiverend zijn

Het product moet een stimulerende look en feel hebben

Het product is een interactief digitaal product

Het product past bij de HvA als opdrachtgever

	==	=	+	++
De gebruiker wilt zijn studiepunten halen				
De gebruiker wil alle methodes om te brainstormen kennen en kunnen toepassen				
Het product moet motiverend zijn				
Het product moet een stimulerende look en feel hebben				
Het product is een interactief digitaal product				
Het product past bij de HvA als opdrachtgever				

Conclusie

Het concept van Pip, De helpende hand, heeft de meeste groene vlakjes gekregen. We hebben dus besloten dat we dit concept als uitgangspunt nemen en die een beetje aanpassen. Ze scoorde het concept van Thijs heel goed bij het punt "Het product moet motiverend zijn". In zijn app komen namelijk vaak motiverende spreuken en complimenten terug, zoals "Ga zo door" en "Zet hem op". Dit kan net het zetje zijn die de studenten nodig hebben, dus dat gaan we voor het uiteindelijke concept toevoegen.

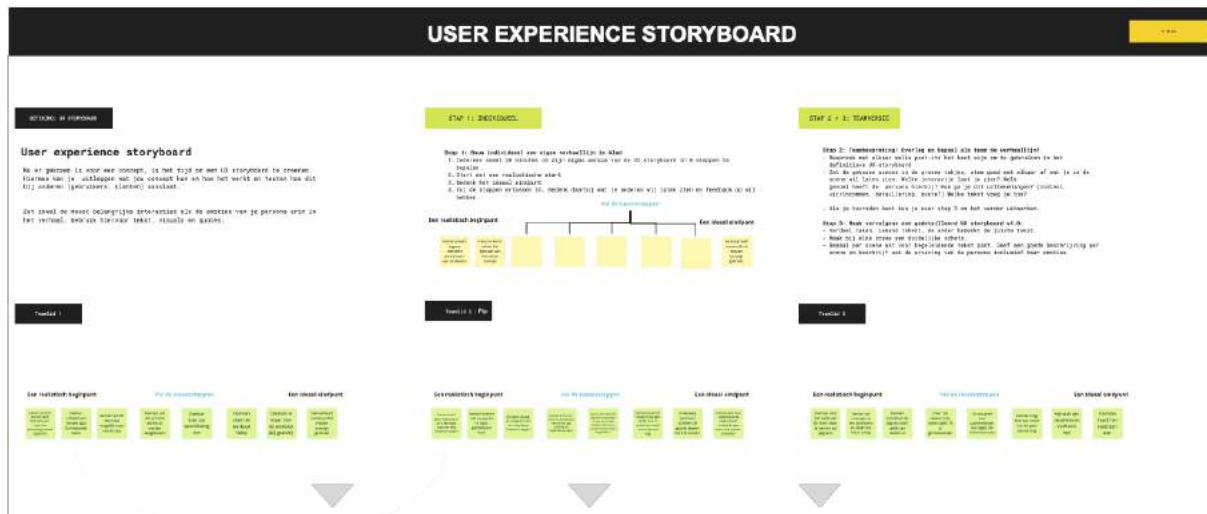
Uit het concept van Danique vonden we de meldingen heel sterk. Als de student bijvoorbeeld al heel lang pauze heeft en dan een melding krijgt van de app, kan hij gemotiveerd worden om weer snel aan de slag te gaan. Dit nemen wij dus ook mee naar het uiteindelijke concept.

Feedback

In concept 1 en 2 wordt er gefocust op veel verschillende onderdelen/categorieën. We kunnen beter onderdelen die niet een direct verband hebben met onze challenge, zoals plannen, weglaten. Hierdoor kunnen we ons meer focussen op de belangrijkste onderdelen en kunnen we ervoor zorgen dat die echt goed en in detail uitgewerkt worden.

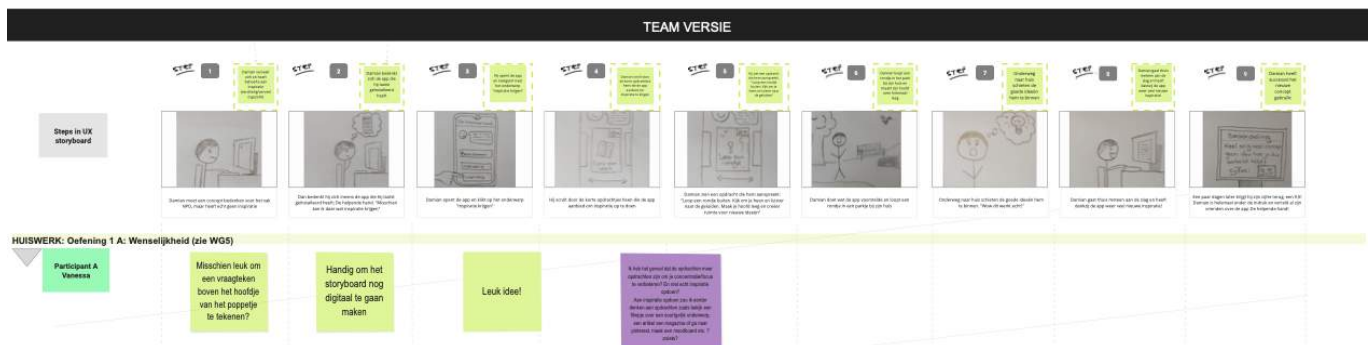
Iteratie oefening 1a: wenselijkheid

Individuele versie storyboard



Team versie storyboard

Gemaakt door Danique en Pip



Wij begrijpen wat Vanessa bedoelt met dat inspiratie bijvoorbeeld uit filmpjes kijken van hetzelfde onderwerp of uit een boek komt. Voor deze challenge hadden wij echter een andere definitie van inspiratie.

Uit de feedback hebben wij geen bruikbare informatie en verbeteringen kunnen halen.

Feedback gegeven

Gemaakt door Danique en Pip

Op het storyboard van een ander team hebben wij feedback gegeven.



Week 7

Deze week gaan we de posters maken voor de presentatie. Ook wordt het UX storyboard gemaakt en krijgen we daarop feedback.

Procesposter

Gemaakt door Danique

[illegible]

Conceptposter

Poster gemaakt door Thijs
Storyboard door Pip

Team Dapijs (Pip, Thijs en Danique) | Fuchsia | Charl Smit

Conceptposter De Helpende Hand



Damian moet een concept bedenken voor het vak HFD, maar heeft echt geen inspiratie.



Dan bedenkt hij zich in een de app die hij laatst geïnstalleerd heeft. De helpende hand. "Wat zou ik ik daarvan wat inspiratie krijgen."



Damian opent de app en navigeert naar het kopje 'Inspiratie'.



Hij scrollt door de korte opdrachten heen die de app aanbiedt om inspiratie op te doen.



Damian ziet een opdracht die hem wel aanspreekt: 'Loop een rondje buiten, kijk om je heen en luister goed naar de geluiden om je heen. Maak je hoofd leeg en maak ruimte voor nieuwe ideeën.'



Damian doet wat de app voorstelde en loopt een rondje in een parkje bij zijn huis.



Onderweg naar huis schieten hem allemaal goede ideeën te binnen. Hij denkt hij zichzelf: "Deze app werkt echt!"



Hij gaat zocht hij thuis in gelijk aan de dag. Hij heeft dankzij de app veel nieuwe inspiratie.



Een paar dagen later is het zijn cijfer terug: een 9.5! Ze hoog heeft Damian nog nooit gescoord. Hij is erg onder de indruk en vertelt zijn vrienden over de app 'De helpende hand'.



De gebruiker kan kiezen waar hij op dat moment behoefte aan heeft.



Er worden kleine tips gegeven waardoor de gebruiker zich wat beter kan gaan voelen.



Door op een speelse manier methodes aan te bieden, maak je het wat leuker voor de gebruiker. Wij hebben gekozen voor een rad.



De gebruiker krijgt uitleg van een figuurtje wanneer een brainstormmethode is gekozen.



Er worden meldingen gestuurd om de gebruiker te helpen herinneren aan bepaalde taken.

Dit was onze richtlijn, ons harris profiel hebben we gebaseerd op die van ons 3. We hebben daar één van gemaakt.

	1	2	3	4
De gebruiker wilt zijn studiepunten halen				
De gebruiker wil de beste manier om te leren weten				
Het product moet motiverend zijn				
Het product moet een stimulerende look en feel hebben				
Het product is een interactief digitaal product				
Het product past bij de Hrv als opdrachtgever				

Een groot deel van ons concept hebben wij gehaald uit de morfologische kaart. Hier kwamen de meeste speelse ideeën (zoals het rad of het uitleg-mannetje) uit die we zonder deze kaart misschien niet hadden gehad.

	Dimensie 1	Dimensie 2	Dimensie 3	Dimensie 4	Dimensie 5
Methodische kaart					
Methodische kaart					
Methodische kaart					
Methodische kaart					
Methodische kaart					
Methodische kaart					
Methodische kaart					
Methodische kaart					
Methodische kaart					
Methodische kaart					



Storyboard

Gemaakt door Pip



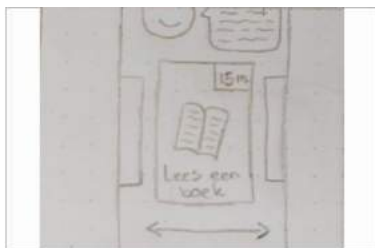
Damian moet een concept bedenken voor het vak NPD, maar heeft echt geen inspiratie



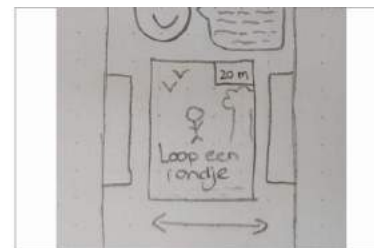
Dan bedenkt hij zich ineens de app die hij laatst geïnstalleerd heeft; De helpende hand. "Misschien kan ik daar wat inspiratie krijgen"



Damian opent de app en klikt op het onderwerp "Inspiratie krijgen"



Hij scrollt door de korte opdrachtjes heen die de app aanbiedt om inspiratie op te doen



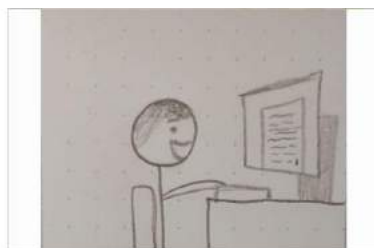
Damian zien een opdracht die hem aanspreekt: "Loop een rondje buiten. Kijk om je heen en luister naar de geluiden. Maak je hoofd leeg en creëer ruimte voor nieuwe ideeën"



Damian doet wat de app voorstelde en loopt een rondje in een parkje bij zijn huis



Onderweg naar huis schieten de goede ideeën hem te binnen. "Wow dit werkt echt!"



Damian gaat thuis meteen aan de slag en heeft dankzij de app weer veel nieuwe inspiratie!



Een paar dagen later krijgt hij zijn cijfer terug, een 9,5! Damian is helemaal onder de indruk en verteld al zijn vrienden over de app De helpende hand!

Feedback op de posters

Proces

- Doel challenge is te lang. Randvoorwaarden 1-3
- Persona iets groter. Niet alles hoeft te zien te zijn
- Belangrijkste eisen en wensen PvE (geen screenshots)

Concept

- Storyboard onderaan, niet ermee beginnen
- Eerst concept en details laten zien
- Morfologische kaart en harris profiel niet op conceptposter

Algemeen

- Metadata studentnummer vermelden

Procesposter versie 2

Gemaakt door Danique

Team Dapijs (Pip (500848371), Thijs (500856998) en Danique(50081148)) | Fuchsia | Charl Smit

Procesposter De Helpende Hand

Hoe kun je studenten inspireren en prikkelen zodat ze opgeladen en fris blijven?



Het doel van de challenge

In deze tijd heb je soms een moment nodig om te ontspannen. Door even te relaxen of iets anders te doen dan werken, krijg je energie en inspiratie om weer verder te gaan.

Opdrachtgever

De opdrachtgever is de HvA. Zij streeft naar een prettige, veilige, goede en ook een leuke (online) leeromgeving.

Randvoorwaarden

Aan de opdracht zitten een aantal randvoorwaarden:

- Het is een interactief digitaal product
- Het concept is gericht op de gebruiker
- Het concept past bij de opdrachtgever



Doelgroep

De doelgroep zijn studenten / personen tussen de 17 - 25 jaar

Persona



Leeftijd	20	Extrovert	Intravert
Woonplaats	Amsterdam-Zuid	Denken	Doen
Opleiding	CMD (HBO)	Volger	Leider
Bijbaan	Vulploegleider Jumbo		

Damian de Rooij

Damian is nu totaal niet gemotiveerd, waar zijn cijfers onder lijden. Hij vindt de studie wel enorm leuk en wil het jaar gewoon halen, maar daarvoor zal hij opgeladen en fris mee moeten doen aan de lessen.

"Ik ben vaak ongemotiveerd om mijn degtaken te doen en ik maak meestal mijn taken niet af"

Experience & Aanknopingspunten



Door inzichten uit interviews zijn wij op de kansen voor verbetering uitgekomen. De drie kansen voor verbetering die wij het meest waardevol vonden, hebben we omcirkeld:

1. Beweging
2. Brainstormen
3. Balans vinden (tussen werk en ontspanning) / planning maken

Programma van Eisen

Zes belangrijkste eisen en wensen

1. De gebruiker wil al zijn studiepunten halen
2. De gebruiker wil alle methodes om te brainstormen kennen en kunnen toepassen
3. Het product moet motiverend zijn
4. Het product moet een stimulerende look en feel hebben
5. Het product is een interactief digitaal product
6. Het product past bij de HvA als opdrachtgever



Iteratieslagen



HKJ's brainsormen

Zes oplossingsrichtingen

- 's Avonds een herinnering sturen om een planning voor de volgende dag te maken
- Opdrachten geven die kunnen leiden tot inspiratie

- Methodes aanbieden om te brainstormen

- Meldingen geven dat het tijd is om te bewegen

- Korte workouts aanbieden tijdens de les die niet storend zijn

- Student selecteert tijden dat hij aan school kan werken en voert zijn taken in, programma maakt een planning



Zes oplossingsrichtingen tot, ideeën uitgewerkt

Het is een combinatie van alle drie de concepten. De basis is concept 2 met de inspirerende spreken van concept 3 en de meldingfunctie van concept 1.

Na feedback hebben we besloten om de planninggedeelte uit het concept te halen, omdat dat weinig waarde toevoegde aan de oplossing voor deze challenge.



Morfologische kaart

Concept 1

Concept 2

Concept 3



Ideeontwikkeling & onderbouwing keuzes

Interessante HKJ's

Inspireren

- De student kan korte opdrachten doen die tot inspiratie leiden
- Korte workouts aanbieden voor tijdens de les of tijdens de pauze
- Aangeven dat de student al een tijd bezig is en even de benen moet strekken en een melding geven dat het tijd is om te bewegen

Brainstormen

- Methodes aanbieden om te brainstormen
- Opdrachten geven die kunnen leiden tot inspiratie (mediteren, doodlen etc.)

Motiveren

- Doelen laten zien waarvoor de student het allemaal doet

Drie richtingen



<https://www.flaticon.com/authors/dinosoftlabs>
<https://www.flaticon.com/authors/photo5idea-studio>
<https://dmh-entertainment.nl/home/attachment/hva-logo-png-7/>
Gemaakt door Danique (500848371)

Conceptposter versie 2

Poster gemaakt door Thijs

Storyboard door Pip

Team Dapijs: Pip (500848371), Thijs (500856998) en Danique (500811148) | Fuchsia | Charl Smit



Conceptposter De Helpende Hand

De helpende hand is dé app die je net het extra duwtje in de rug geeft.



Design Rationale

Mens en werkelijkheid

Door de helpende hand voelt de gebruiker zich geholpen. Hij wordt gestimuleerd met berichtjes en een digitale buddy, een soort digitale vriend die je helpt.

Techniek & haalbaarheid

De app is bedoelt voor mobiel, maar kan ook aan de laptop gekoppeld worden. Om de app te maken is weinig ervaring en kennis nodig.

Bedrijfs & levensvatbaarheid

De HVA helpt studenten met hun studievoortgang (motivatie, inspiratie), waardoor studenten eerder geneigd zijn hun studiepunten te halen en over te gaan naar volgend jaar.

De helpende hand in het kort

De helpende hand is een app die studenten motiveert en stimuleert. De app bevat een 'buddy' die de student helpt wanneer de student hem nodig heeft. Het voordeel van zo'n online buddy is dat hij altijd klaar staat voor de student. De student geeft aan wat hij op dat moment nodig heeft. Dit kan gaan om inspiratie krijgen, motivatie krijgen of even het hoofd leegmaken. De buddy neemt de student dan mee door allerlei methodes om hierbij te helpen.



Hogeschool van Amsterdam

Schermen Prototype



De gebruiker kan kiezen waar hij op dat moment behoefte aan heeft.



Hij kan hierbij passende opdrachten kiezen die helpen.



Door op een speelse manier methodes aan te bieden, maak je het wat leuker voor de gebruiker. Wij hebben gekozen voor een rad.



De methodes worden uitgelegd door de buddy. Dit geeft de gebruiker minder het gevoel dat hij het alleen doet.



Door bepaalde doelen van de gebruiker te laten zien willen wij de gebruiker motiveren.

Storyboard



Damian moet een concept bedenken voor het vak NPD, maar heeft echt geen inspiratie.



Dan bedenkt hij zich ineens de app die hij laatst geïnstalleerd heeft: De helpende hand.



Damian opent de app en klikt op 'inspiratie krijgen'.



Hij krijgt twee opties te zien en kiest voor de korte opdrachten.



Damian ziet een opdracht die hem aanspreekt. 'Loop een rondje in de buitenlucht.'



Damian doet wat de app voorstelde en loopt een rondje in een parkje bij zijn huis.



Onderweg naar huis schieten de goede ideeën hem te binnen. 'Wow dit werkt echt!'



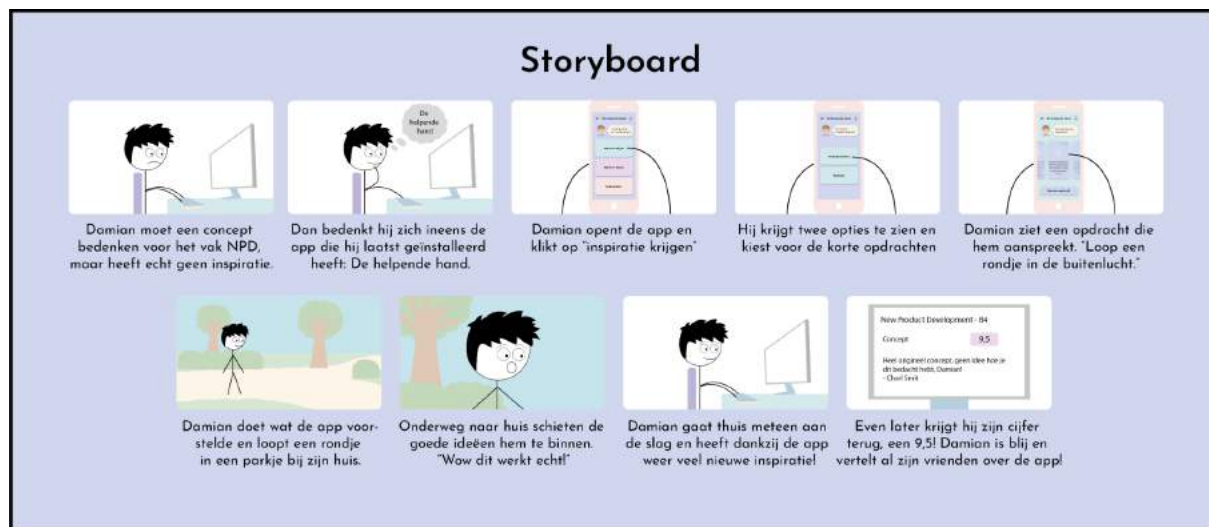
Damian gaat thuis meteen aan de slag en heeft dankzij de app weer veel nieuwe inspiratie!



Even later krijgt hij zijn cijfer terug, een 9,5! Damian is blij en vertelt al zijn vrienden over de app!

UX Storyboard versie 2

Gemaakt door Pip



Prototype

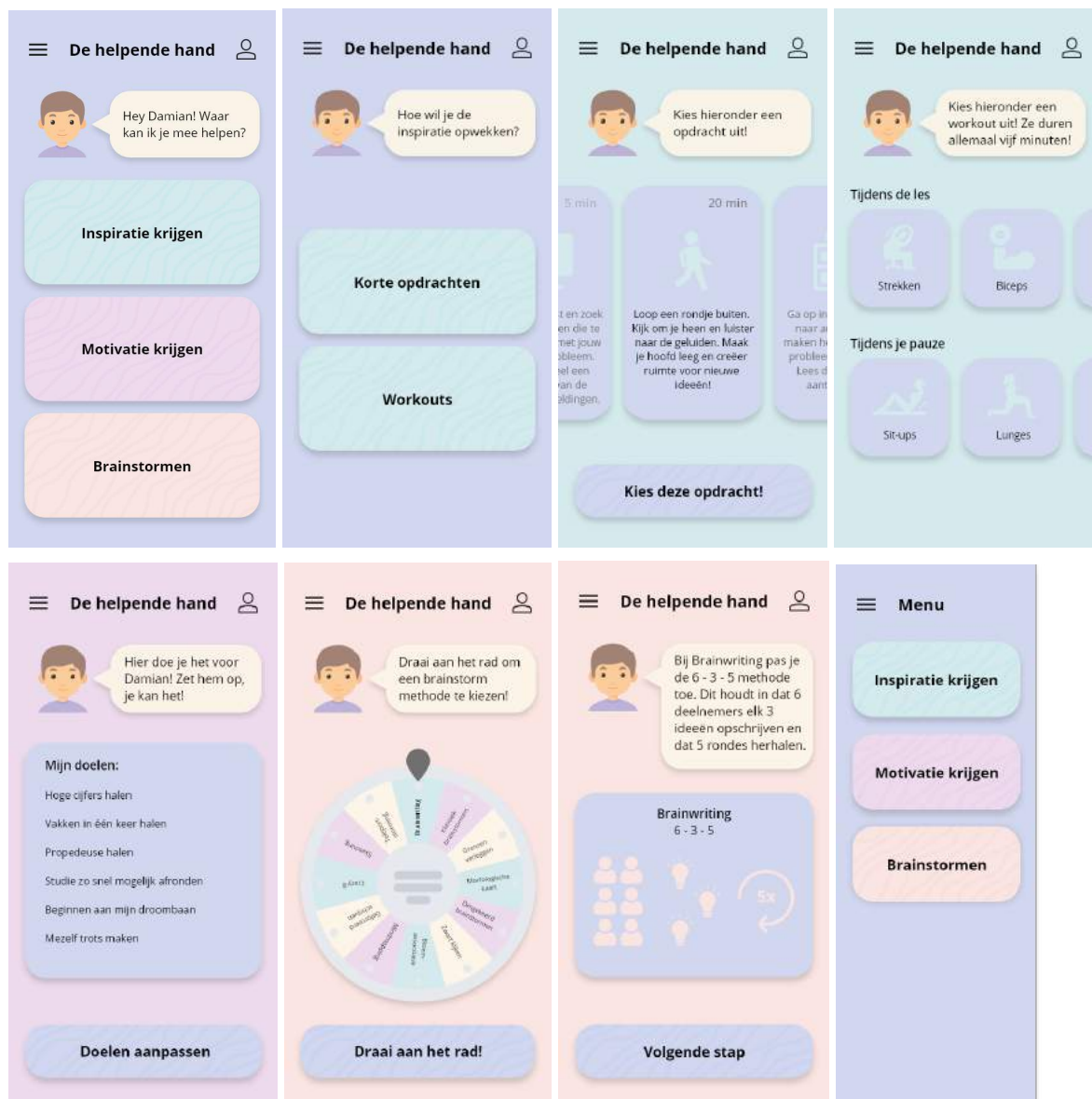
Gemaakt door Pip

Link

Dit is het linkje naar het interactieve prototype:

<https://xd.adobe.com/view/d54120d7-bc40-4b6a-805f-56afdfa66e3-8012/>

Belangrijkste schermen



Alle iconen komen van :

Flaticon, the largest database of free vector icons. Flaticon. Retrieved 4 June 2021, from <https://www.flaticon.com/>.

Bronnen

Voorpagina

https://www.flaticon.com/free-icon/smile_4852418?term=hand&page=1&position=82&page=1&position=82&related_id=4852418&origin=search

https://www.flaticon.com/free-icon/ice-cream_686407?term=ice%20cream&page=1&position=7&page=1&position=7&related_id=686407&origin=search

https://www.flaticon.com/free-icon/inspiration_4214072?term=inspiration&page=1&position=11&page=1&position=11&related_id=4214072&origin=search

Trend- en technologie onderzoek

Virtual reality 1: https://en.wikipedia.org/wiki/Virtual_reality

Virtual reality 2:

<https://www.nbcnews.com/mach/science/what-vr-devices-apps-turn-real-world-virtual-ncna857001>

Mixed reality:

<https://www.thestreet.com/investing/stocks/why-microsoft-is-betting-on-a-mixed-reality-future-13906010>

Communiceren via MR:

<https://www.mixed-reality.io/mixed-reality-for-product-design-and-development>

Rensink, W. (2019). Retrieved 24 April 2021, from

<https://www.consumentenbond.nl/smartphone/wat-is-virtual-reality>

Zomers, R. (2019). Wat is augmented reality en waar blijven de betaalbare AR-brillen? | NU - Het laatste nieuws het eerst op NU.nl. Retrieved 24 April 2021, from

<https://www.nu.nl/tech-achtergrond/6016372/wat-is-augmented-reality-en-waar-blijven-de-betaalbare-ar-brillen.html>

Coolblue, G. (2021). Wat is het verschil tussen augmented-, mixed- en virtual reality? - Coolblue - alles voor een glimlach. Retrieved 24 April 2021, from

<https://www.coolblue.nl/advies/verschil-augmented-mixed-virtual-reality.html>

Wat is Internet of Things?. (2021). Retrieved 25 April 2021, from

<https://internetofthingsnederland.nl/wat-is-iot/>

Hoe werkt IoT – het Internet of Things uitgelegd. 3Bplus. (2017). Retrieved 25 April 2021, from <https://3bplus.nl/hoe-werkt-iot-het-internet-things-uitgelegd>

Simplilearn. (2020). IoT - Internet of Things | What is IoT? | IoT Explained in 6 Minutes | How IoT Works [Video]. Retrieved 25 April 2021, from <https://www.youtube.com/watch?v=6mBO2vqLv38>

Ackerman, D. (2020). System brings deep learning to “internet of things” devices. MIT News | Massachusetts Institute of Technology. Retrieved 26 April 2021, from <https://news.mit.edu/2020/iot-deep-learning-1113>

Intelligente verlichting - Slimme straatverlichting - Slimme stadsverlichting | Twilight. Twilight. (2021). Retrieved 26 April 2021, from <https://twilight.com/nl/>

Lumenova. (2021). Smart street light system [Image]. Retrieved 26 April 2021, from <https://www.lumenova.net/sales-products/street-light-control-system.html>

bol.com | Luxe Smart Spiegel - Smart Mirror - De sleutel tot Succes - Met LED verlichting,.... Bol.com. (2021). Retrieved 26 April 2021, from <https://www.bol.com/nl/p/luxe-smart-spiegel-smart-mirror-sleutel-tot-succes-met-led-verlichting-android-touchscreen-kijk-in-toekomst/9300000001369602>

Krol, J. (2018). Would you take your fitness classes through this \$1,495 smart mirror?. Mashable. Retrieved 26 April 2021, from <https://mashable.com/article/connected-mirror-inhome-fitness/?europa=true>

Wat is Internet of Things en waarom is het interessant voor bedrijven?. Blooise. (2018). Retrieved 26 April 2021, from <https://blooise.nl/is-internet-things-en-waarom-is-interessant-bedrijven/#:~:text=Niet%20alleen%20binnen%20huishoudens%20wordt,in%20het%20productieproces%20voorkomen%20w orden>

van Leuken, R. (2019, 5 september). Wat is Artificial Intelligence (AI)? Salesforce NL Blog. <https://www.salesforce.com/nl/blog/2017/06/Wat-is-Artificial-Intelligence.html>

Concurrentieanalyse / marktonderzoek

Lorier, D. Hoe Mixed Reality onze zorg verandert. Retrieved 24 April 2021, from <https://www.inspark.nl/ho-mixed-reality-onze-zorg-verandert/>

Trello: <https://trello.com/#>

Todoist: <https://todoist.com/home>

Any.do: <https://www.any.do>

Office Workout - Exercises at Your Office Desk. Play.google.com. (2019). Retrieved 27 April 2021, from <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ohealthstudios.officeworkout>

5 Minute Yoga. Play.google.com. (2021). Retrieved 27 April 2021, from <https://play.google.com/store/apps/details?id=uk.co.olsonapps.fiveMinYoga&hl=nl>

Ommetje lopen. Play.google.com. (2021). Retrieved 27 April 2021, from
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.canvasheroes.ommetje&hl=nl&gl=US>