

# Einddocument

Project 2  
Individueel



# Inhoudsopgave

Voorblad	Blz. 1
Inhoudsopgave	Blz. 2
Inleiding, Ontwerprichting en Personal Design Challenge	Blz. 3
Relevante deelvragen, methodes + conclusies. (deel 1/2)	Blz. 4
Relevante deelvragen, methodes + conclusies. (deel 2/2)	Blz. 5
Oplossing: Deep redesign	Blz. 6
Oplossing: UI	Blz. 7 t/m 9
Iteraties	Blz. 10
Reflectie	Blz. 11
Bijlagen	Blz. 12 t/m 21
Achterblad	Blz. 22

# Inleiding, Ontwerprichting en Personal Design Challenge

## Inleiding

In dit document vind je mijn oplossing voor de Deep Redesign van de ASN bank. Ik laat zien wat mijn ontwerprichting en Personal Design Challenge is aan de hand van mijn meest nuttige insights. Ik geef antwoord op mijn meest relevante deelvragen, en laat daarbij de methodes zien die ik heb gebruikt. Ik laat mijn uiteindelijke oplossing zien. Ook laat ik zien welke beslissingen ik heb gemaakt in mijn oplossing en UI. En als laatste reflecteer ik terug op dit project, op mijn planning, op het proces en op mezelf. Aan het einde van het document zijn de bijlagen te vinden waar onder andere de Plan van Aanpak, Voortgangsgesprek conceptpresentaties en het testplan terug is te vinden.

**"Vanaf jaar 8 hebben kinderen een begrip van de munt en brief waarde."**

## Meest nuttige insights

1. Omdat de rekening gratis is, mag je niet rood staan. Je mag per week €50 opnemen en €50 afrekenen.
2. Het gebruik van afbeeldingen en makkelijke woorden zorgt ervoor dat kinderen minder snel worden afgeleid.
3. Vanaf jaar 8 hebben kinderen een begrip van de munt en brief waarde. Dit is erg belangrijk omdat de doelgroep van 6-12 jaar.
4. Bij een juniorspaarrekening gaat een klein gedeelte van het geld (0.1%) al naar goede doelen namelijk kinderen in afrika. Dit staat nergens vermeld en dat is erg zonde.

## Ontwerprichting

De app die ik wilde gaan maken moest vooral veel inlichten. Over bijvoorbeeld munt en briefwaarden maar ook over het leren sparen en betalen. Ook wil ik doormiddel van foto's en video's kinderen informeren dat er meer is dan alleen betalen. Ik wil kinderen leren dat je geld ook kan doneren om zo de wereld een stukje beter te maken. Ik wil de app een rustige sfeer geven met veel afbeeldingen en weinig tekst, het kleurpalet is die van de huidige huisstijl van ASN.

**"De app die ik wilde gaan maken moest vooral veel inlichten."**

## Personal Design Challenge

Herontwerp de ASN mobiel bankieren voor kinderen tussen 6-12 jaar.

De ASN Bank wil zich gaan richten op kinderen van 6 tot 12 jaar die een juniorrekening hebben geopend, waarbij je niet rood mag staan. Maak een deep redesign die de doelgroep bewust maakt van bankieren, sparen en pinnen.

De doelgroep moet zich er bewust van maken waar het geld naar toe gaat en dat er meer is dan alleen betalen. Dit moet op een geschikte manier zodat de doelgroep er geïnteresseerd in raakt, het leuk vindt en dat ze er ook nog iets van leren. Hierbij staat daarom de bewustmaking van bankieren, sparen en pinnen op de duurzame manier van de ASN Bank centraal. Maar ook het sparen voor hun eigen toekomst is hierbij belangrijk. Er moet ook rekening mee worden gehouden dat de doelgroep snel is afgeleid en erg nieuwsgierig is naar de omgang met geld, ook kunnen ze nog niet zo goed lezen en leren ze net pas de munt- en briefwaardes leren. Er zitten grote verschillen tussen 6 en 12-jarigen. Ik wil mij vooral bezighouden met het informatie overdragen aan kinderen. De doelgroep moet goed geïnformeerd worden van waar het geld naar toe gaat. Daarom is mijn grootste uitdaging: Hoe maak ik kinderen er bewust van waar het geld naar toe gaat?

# Relevante deelvragen, methodes + conclusies. (deel 1/2)

In totaal heb ik 5 deelvragen, met in totaal 19 subvragen opgesteld (zie bijlage 1.5)  
De meest relevante subvragen heb ik hieronder beantwoord.

## Subvraag 1.1: Wat gebeurd er als je rood staat?

Methodes: Desk research, Interviewen en Moodboard.

- Onderzoek op internet doen, naar de bank toe gaan en de bank interviewen en daar een moodboard van maken.

Voor het beantwoorden van deze subvraag ben ik naar de dichtbijzijnde bank gegaan en heb ik gevraagd wat er daadwerkelijk gebeurt als je rood staat. Omdat de ASN juniorrekening gratis is, is het een groot probleem als je rood komt te staan. Als je rood komt te staan leen je geld van debank, en betaal je in dit geval rente over het negatieve saldo. Je hebt twee vormen van rood staan: 'rood staan met toestemming' en 'ongeoorloofd rood staan'. Nu is het voor kinderen niet zo heel erg om rood staan. Ten eerste omdat het bijna nooit gebeurt. En ten tweede betaal je 3 cent per dag dat je rood staat. Je kan dus gemakkelijk een week rood staan, je zakgeld krijgen en je staat weer in de plus. De meneer waar ik mee heb gesproken bij de bank vertelde dat het erg belangrijk is dat ouders hun kinderen er bij helpen om niet rood te komen staan. Dit kunnen ze doen door hun kinderen simpelweg te laten sparen voor iets. Hierdoor betalen ze niks tot weinig en kunnen ze ook niet rood staan.



## Subvraag 2.2: Hoe draag je gemakkelijk informatie over op kinderen? Filmpjes, foto's of tekst?

Methodes: Desk research en Observeren

- Onderzoek op internet doen en de doelgroep observeren.

Voor het beantwoorden van deze subvraag ben ik naar mijn neefjes en nichtjes gegaan. Ik heb mijn neefje van twaalf een stuk tekst zonder afbeeldingen laten lezen, mijn neefje van zeven een stuk tekst met een heleboel afbeeldingen en mijn nichtje van zes een filmpje laten kijken. Allemaal over hetzelfde onderwerp. Ik heb hun gevraagd om aan mij een samenvatting te vertellen die ging over hetgene wat ze gelezen/gekeken hebben. Gek genoeg kon mijn nichtje van zes die een filmpje heeft gekeken beter verwoorden wat er werd verteld dan mijn neefje van twaalf die een stuk tekst zonder afbeeldingen heeft gelezen. Voor mij gaf dit een duidelijk antwoord: gebruik in je oplossing zo min mogelijk tekst en zo veel mogelijk afbeeldingen of video's. Video's die interactief zijn, ondertitels hebben en rustig worden verteld hebben de grootste kans tot het slagen van overdragen van informatie naar kinderen.



## Subvraag 3.3: Wat is hun kennis van munt- en briefwaardes? En vanaf welke leeftijd?

Methodes: Desk research en Interviewen

- Onderzoek op internet doen en de doelgroep Interviewen.

Kinderen krijgen inzicht in geld op ongeveer 7-jarige leeftijd. Vóórdat hij of zij 7 wordt, weet hij wel dat geld bestaat, maar nog niet wat de functie ervan is. Geld is er gewoon en je haalt het uit de muur, voor de rest hebben kinderen rond 7 jaar nog weinig begrip van munt- en briefwaardes. Vanaf 7 jaar leert een kind dat je met geld dingen kunt kopen. Andere begrippen, zoals geld verdienen, rente en winst, leert je kind pas later begrijpen: rond 11 jaar. Mijn neefjes en nichtjes (van 6 tot 12 jaar) wisten alles al, elke munt- en briefwaarde, zonder twijfel. Erg opmerkelijk, waarschijnlijk vroege leerlingen.

# Relevante deelvragen, methodes + conclusies. (deel 2/2)

## Subvraag 4.1: Hoe sparen kinderen op dit moment?

Methodes: Desk research en Interviewen.

- Onderzoek op internet doen en de ouders van kinderen en de doelgroep Interviewen.

Elk kind spaart op een andere manier voor een ander doel. Kinderen sparen op hun bankrekening of doormiddel van een spaarpot. Kinderen sparen vaak door wekelijks geld aan de kant te leggen/opzij te schuiven. Kinderen sparen vaak voor iets wat ze leuk vinden, zoals een fiets of barbie. Ik heb mijn neefjes en nichtjes gevraagd hoe zij sparen. Mijn neefjes en nichtjes hebben nog geen bankrekening en sparen geld in hun spaarpot. Mijn nichtje van zes legt al haar geld opzij omdat ze simpelweg nooit wat koopt. Mijn neefje van twaalf legt 5 euro per week opzij, het geld dat hij overhoudt koopt hij eten van op school. Mijn neefjes en nichtjes krijgen van hun ouders een cadeautje aan het einde van de maand als de ouders vinden dat ze goed hebben gespaard. Dit is een soort van beloningssysteem.



## Subvraag 4.2: Wat is de rol van ouders hierbij?

Methodes: Interviewen

- Ouders van kinderen interviewen en vragen wat hun ervaring met het onderwerp is.

Voor het beantwoorden van deze subvraag heb ik mijn tante geïnterviewd. Mijn tante vertelde mij dat zij het erg belangrijk vindt dat kinderen op een jonge leeftijd al een besef van geld hebben. Zodat ze al gauw weten hoe ze er mee om moeten gaan. Mijn tante beloont haar kinderen met een cadeautje omdat ze vindt dat kinderen moeten worden beloont voor iets wat ze goed hebben gedaan. Mijn tante kijkt samen met haar kinderen naar de doelen die ze hebben waar voor ze gaan sparen. Ook maakt ze haar kinderen bewust van enkele dingen waar ze voor willen sparen. Bijvoorbeeld snoep is geen goed spaardoel omdat het niet gezond voor je is. En als een van mijn neefjes of nichtjes voor iets heel duurs zoals een Nintendo wilt sparen maakt mijn tante ze er vanbewust dat het lang duurt voordat ze hun doel hebben bereikt en dat ze misschien wel meer geld per week opzij moeten leggen als ze hun doel sneller willen bereiken.

## Subvraag 5.3: Hoe leer je kinderen verantwoord om te gaan met bankieren en pinnen?

Methodes: Desk research

- Onderzoek op internet doen.

Bankieren en pinnen is iets heel complex en is lastig om het aan te leren aan erg jonge kinderen. Spelenderwijs of met anderen leren kinderen sneller. Het is daarom erg belangrijk dat als je kinderen iets wilt aanleren op het gebied van bankieren en sparen je dat doet door ze iets te laten doen. Als kinderen ergens mee bezig zijn leren ze sneller dan dat ze het aangeleerd krijgen. Deze methodewordt ook op basisscholen toegepast, en daarom wil ik dit ook gaan doen bij mijn project. Als je bijvoorbeeld een kind wilt leren hoe je moet pinnen, laat ze dit dan zelf doen. Vertel hoe het moet of laat ze een filmpje zien. Ga desnoods naar een pinautomaat toe en laat ze geld pinnen. Mijn tante vertelde dat ze haar oudste zoon van 12 heeft leren bankieren en pinnen door het ook echt te doen in de praktijk. Haar belangrijkste boodschap was: "Doen, doen en nog eens doen". Het is dus erg duidelijk, als je kinderen wilt leren hoe ze verantwoord om moeten gaan met bankieren en pinnen, doe dit dan spelenderwijs en desnoods met vriendjes/vriendinnetjes, want met anderen leer je sneller dan alleen.

"Mijn tante vertelde dat ze haar oudste zoon van 12 heeft leren bankieren en pinnen door het ook echt te doen in de praktijk."

# Oplossing: Deep Redesign

## Mijn oplossing

De oplossing die ik heb gevonden voor mijn personal design challenge is het junior-leerpakket. Het leerpakket krijg je aanschaffing van een juniorrekening. Je krijgt een pakket thuisbezorgd waar 4 opdrachten inzitten, voor elke week eentje. De opdrachten helpen kinderen hun kennis op het gebied van sparen, bankieren en pinnen te vergroten. Een maand lang zijn ze bezig met allerlei leuke opdrachten. Als ze aan het einde van de maand alle vier de opdrachten hebben afgerond winnen ze een leuke prijs! Bij je rekening zit een account waarmee je kan inloggen op de ASN-junior-website. Op de speciaal ontworpen webiste voor kinderen kan je de opdrachten beter bestuderen en bekijk je filmpjes om de opdrachten te voltooien en je kennis op het gebied van sparen, bankieren en pinnen te vergroten. Elke opdracht heeft een thema (mens, milieu, geld en dier) met een een van de 3 gebieden (sparen, bankieren en pinnen). Het derde gebied is om de munt- en briefwaardes beter te leren/begrijpen. Het pakket en de inhoud is volledig milieuvriendelijk, dat is namelijk waar de ASN bank voor staat.

## Wat is de meerwaarde?

Mijn oplossing is een meerwaarde omdat het praktisch, creatief, sociaal en leerzaam is. Het eerste waar ik onderzoek naar heb gedaan is of alle kinderen van 6 tot 12 een mobiel/tablet bezaten. Dat is niet geval, en ik wil wel dat mijn product voor iedereen toegankelijk is. Ik heb daarom gekozen voor een webiste in de huisstijl van de ASN bank. Maar wat staat er dan allemaal vermeld op de website? In mijn ontwerprichting (zie bijlage 1.3) stond vermeld dat de app/webiste die ik wilde gaan maken vooral veel moest inlichten. Ik heb dit gedaan door zo min mogelijk tekst te gebruiken. Ik heb gebruik gemaakt van youtube filmpjes die de kinderen moeten bekijken. Ik heb gekozen voor filmpjes omdat dit de beste manier is om gemakkelijk informatie aan kinderen over te dragen (zie subvraag 2.2 op bladzijde 4). Ik heb gekozen voor een pakket omdat ik wilde dat kinderen iets moesten kunnen leren door opdrachten praktisch/tastbaar te maken. Hier leren kinderen meer van (zie subvraag 5.3 op bladzijde 5) en het is ook nog eens leuk. De opdrachten die de kinderen moeten voltooien zijn gemakkelijk met vriendjes/vriendinnetjes uit te voeren, daar leren kinderen ook veel van.

## Wat de kinderen moeten doen, en wat ze er van leren

**Opdracht 1:** Het thema van de eerste week is: dier. Het gebied is munt- en briefwaardes. De opdracht is dat de kinderen twee bouwpakketten moeten maken aan de hand van een instructiefilmpje op de website. Als ze deze hebben gemaakt moeten ze hun bouwwerken verkopen voor geld met datgeld moeten ze het tweede filmpje kijken. In het tweede filmpje wordt de kinderen gevraagd om al hun geld op tafel uit te spreiden, in het filmpje wordt een voor een elke munt en briefwaarde uitgelegd. In mijn meest nuttige insights (zie bijlage 1.3) stond dat nog niet elk kind in de doelgroep alle munt- en briefwaardes kent. Doormiddel van deze eerste opdracht leren ze dit dus.

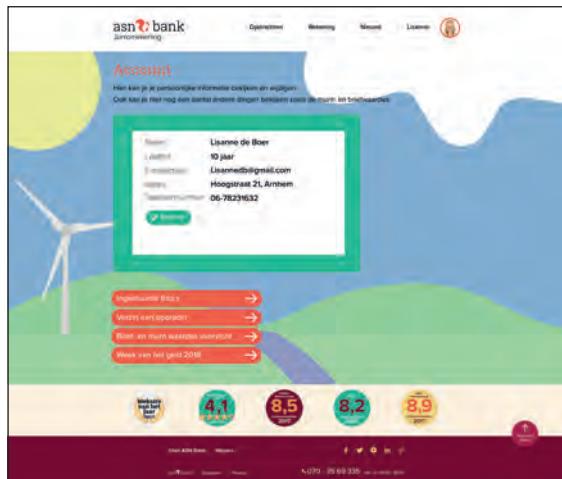
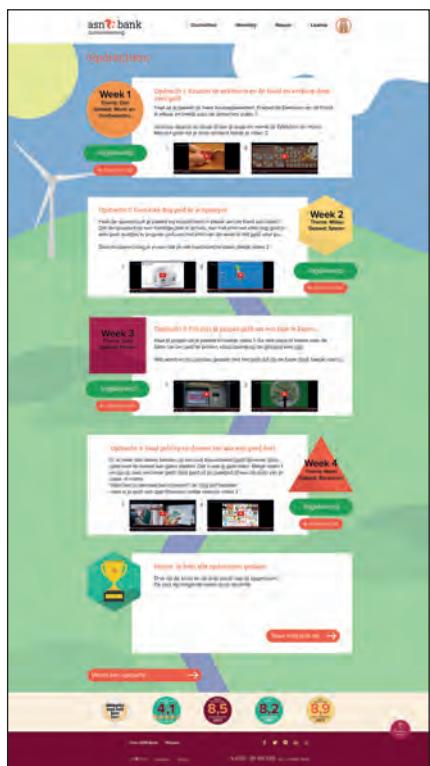
**Opdracht 2:** Het thema van de tweede week is: milieu. Het gebied is sparen. De opdracht is dat de kinderen een spaarpot moeten bouwen uit een bouwpakket aan de hand van een instructiefilmpje. Met deze spaarpot moeten ze elke dag een paar muntjes in de spaarpot gooien. Als de week is afgelopen bekijken ze een tweede filmpje die ze uitlegt hoe belangrijk sparen is, en dat je door te sparen niet rood komt te staan. Doormiddel van deze opdracht wordt kinderen aangeleerd om alvast te beginnen met sparen voor de toekomst. Rood staan was ook een van mijn meest nuttige insights (zie bijlage 1.3). Deze kennis heb ik weer gehaald uit subvraag 1.1 (zie bladzijde 4).

**Opdracht 3:** Het thema van de derde week is: geld. Het gebied is pinnen. De opdracht is dat de kinderen met hun eigen pinpas, die in het pakket zit, naar de bank toe gaan met hun ouders om daar geld te pinnen voor bijvoorbeeld een ijsje in de stad. Voordat ze dit doen bekijken ze weer een filmpje die uitlegt hoe je moet pinnen, waarom mensen pinnen, en hoe een pinautomaat werkt voor en achter de schermen. Nadat ze hebben gepint bekijken de kinderen thuis het tweede filmpje waar wordt verteld wat er met het geld dat ze op hun bankrekening hebben staan gedaan wordt. De opdracht beantwoordt voor de kinderen mijn hoofdvraag: "Hoe maak ik kinderen er bewust van waar het geld naar toe gaat?"

**Opdracht 4:** Het thema van de vierde en laatste week is: mens. Het gebied is bankieren. De opdracht is dat de kinderen zo veel mogelijk geld moeten ophalen, door bijvoorbeeld de auto van de buurman te wassen of langs de deuren te gaan. Met dit geld bekijken ze video 2 waar wordt uitgelegd hoe ze moeten internetbankieren, en hoe ze moeten doneren aan een goed doel. Maar waar moeten ze aan doneren? Dat mogen de kinderen zelf bepalen. Hiervoor bekijken ze filmpje 2 waar een heleboel goede doelen worden uitgelegd. Als ze een doel hebben gekozen doneren ze met hun ASN-scanner, die in het pakket zit, geld aan een goed doel naar keuze. Doormiddel van deze opdracht wordt de kinderen uitgelegd hoe ze moeten bankieren en dat er meer is dan alleen betalen, namelijk geld doneren. Dit was ook een van mijn meest nuttige insights (zie bijlage 1.3).

# Oplossing: UI

## Mijn ontworpen UI



### De homepagina

De algemene layout is die van de ASN-website. Met bovenin de menu-balk. In de balk staat bij mijn prototype: 'Opdrachten', 'Rekening', 'Nieuws' en 'Lisanne'. Lisanne staat voor je account met je profelfoto ernaast. De homepagina bestaat uit een klein stukje tekst met eronder een filmpje die het concept uitlegt en wat de kinderen kunnen verwachten. Uit mijn deelvragen kwam dat filmpjes beter werken dan tekst en/of afbeeldingen om informatie over te brengen (zie subvraag 2.2 op bladzijde 4). Onder het filmpje staat een linkje naar de opdrachten. De footer van elke pagina is de standaard footer van de ASN-website omdat het een echte website is waarbij alle content is vervangen voor de kinderen, zodat het een speciale junior-website is.

### De opdrachtenpagina

De opdrachtenpagina bestaat uit een aantal blokken, elk blok is een aparte week. Als je in week 1 zit zijn de rest van de blokken op slot omdat je daar nog niet bent. Pas als je in week 2 zit gaat dus het tweede blok open. Bij elk blok staat de week vermeld, het thema en het gebied waar je meer over komt te weten. Daaronder staan twee knoppen. Eentje om je opdracht te voltooien en de andere om een foto te uploaden. In het blok staat de uitleg van de opdracht met daaronder 2 filmpjes die de kinderen moeten kijken.

Als je alle 4 de weken hebt gedaan gaat het vijfde blok open. Dit blok is om je prijs te claimen. Als je op de knop drukt wordt de prijs naar je opgestuurd en ligt het de volgende week op de deurmat.

Onderaan de pagina staat nog een knop met: 'Verzin een opdracht'. Als de kinderen of de ouders nog een leuk idee hebben voor een opdracht voor in het pakket kunnen ze die daar indienen.

Ik heb de opdrachtenpagina simpel en kinderlijk vormgegeven. Ook de achtergrond is iets compleet nieuws en hoort meer bij de stijl van kinderen en dit maakt de website een echte junior-webiste.

### De accountpagina

De accountpagina bestaat een klein tekstje met daaronder je persoonlijke gegevens die je met de bijbehorende knop kunt aanpassen.

Onder je persoonlijke gegevens staan vier knoppen:

'Ingestuurde foto's', hier kan je foto's bekijken van andere kinderen die ook met het pakket bezig zijn en een foto hebben geüpload.

'Verzin een opdracht', waar kinderen en ouders een zelfverzonnen opdracht in kunnen sturen als ze denken dat deze wel leuk kan zijn voor in het pakket.

'Brief- en muntpwaardes overzicht' hier kunnen de kinderen een overzicht vinden van alle muntjes en briefjes als ze het even niet meer weten.

'Week van het geld 2018', hier kan je meer informatie vinden over de week van het geld. Wat de kinderen gaan doen op school en hoe ouders hier aan bij kunnen dragen.

# Oplossing: UI

## Eerste Style tile

Logo:



Kleuren:

#EA543F	#7C1330	#FFDD76	#14A680	#F8EEEO
---------	---------	---------	---------	---------

Afbeeldingen en illustraties:

Betalen	Sparen		
Beleggen	Zakelijk		

Dit is een Header  
Font: Roboto Slab Regular (40pt)

Dit is een ondertekst, Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean commodo ligula eget dolor. Aenean massa.  
Font: Proxima Nova Semibold (20pt)

Dit is een Sub Header  
Font: Roboto Slab Regular (27,5pt)

Dit is een body tekst, Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean commodo ligula eget dolor. Aenean massa.  
Font: Proxima Nova Thin (15pt)

Dit is een linkje →  
Font: Proxima Nova Bold (15pt)

Knoppen:


## Style tile ASN bank website

Dit is de originele huisstijl van de ASN bank die te zien is op de website

## Uiteindelijke Style tile

Logo:



Kleuren:

#EA543F	#7C1330	#FFDD76	#14A680	#F8EEEO
---------	---------	---------	---------	---------

Afbeeldingen en illustraties:


Dit is een Header  
Font: Roboto Slab Regular (40pt)

Dit is een ondertekst, Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean commodo ligula eget dolor. Aenean massa.  
Font: Proxima Nova Semibold (20pt)

Dit is een Sub Header  
Font: Roboto Slab Regular (27,5pt)

Dit is een body tekst, Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean commodo ligula eget dolor. Aenean massa.  
Font: Proxima Nova Thin (15pt)

Dit is een linkje →  
Font: Proxima Nova Bold (15pt)

Knoppen:

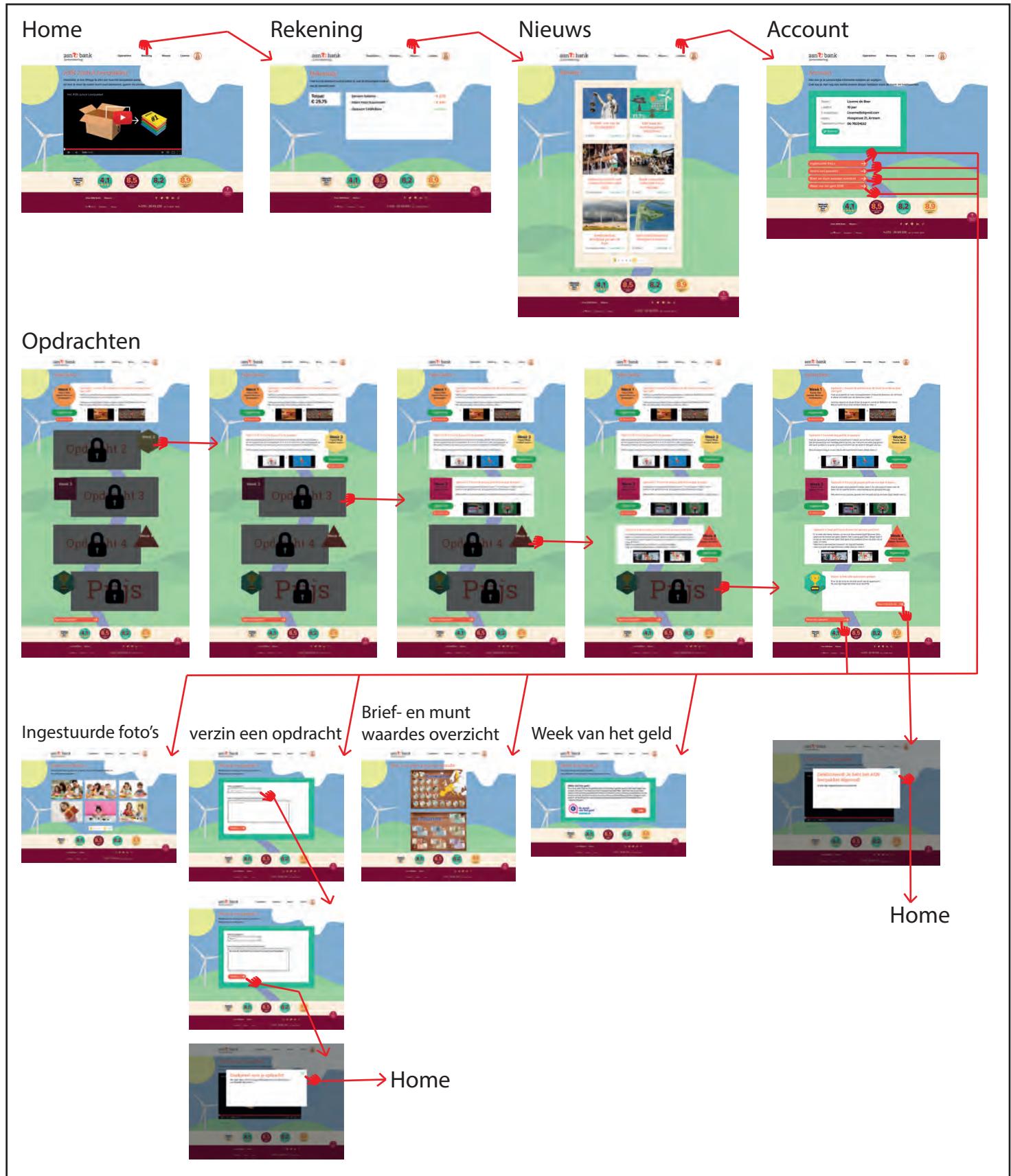
Lisanne		

## Style tile ASN bank junior-website

Dit is de stijl van de ASN junior-webiste die ik als oplossing voor het project heb gevonden. Het enige wat ik heb aangepast is een aantal knoppen en de achtergrond. De vormen links-onder staan al op de officiële ASN-webiste op de 'overstappen-pagina' (<https://www.asnbank.nl/overstappen.html>). De illustratie linksboven heb ik zelf gemaakt en illustreert het pakket dat je thuis gestuurd krijgt.

# Oplossing: UI

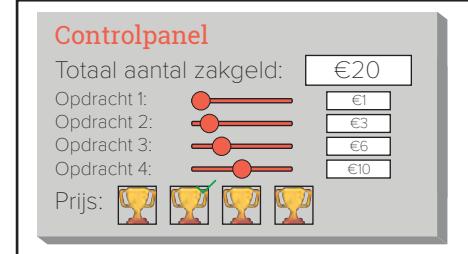
## Flowchart



# Iteraties

## Iteraties Oplossing

Mijn eerste idee heb ik laten zien bij het voortgangsgesprek van de conceptpresentaties (zie bijlage 2.1). Mijn eerste idee was om het pakket elke maand te doen met dus in totaal heel veel opdrachten. Las feedback kreeg ik hier op dat het kleiner en simpeler kon, dus heb ik er voor gekozen om het eenmalig te doen. Bij aanschaf van een juniorrekening krijg je een pakket, daarna niet meer. Bij mijn eerste idee had ik de prijs die ze ontvangen gekoppeld aan zakgeld, de ouders konden op de website geld per opdracht aanpassen. Dit heb ik niet gedaan. Ik heb het gelaten bij alleen een prijs die ze krijgen als ze het pakket hebben afgerond, dit vermindert ook de moeite die de ouders er in hoeven te steken en er is geen gedoe met geld dat de ouders moeten overmaken zodat de kinderen deze krijgen gestort op hun rekening na het voltooien van een opdracht. Ook had ik bedacht als eerste idee dat het wel handig zou zijn als er een QR-code op de opdracht in het pakket zou zitten. Dit heb ik ook niet gedaan omdat je een QR-code meestal met een mobielje scant en in mijn deelvragen kwam ik er uit dat ik een website wilde maken omdat niet elk kind een mobielje heeft.



## Iteraties UI

### Versie 1:

A screenshot of the first prototype of the website. At the top, there's a navigation bar with the ASN Bank logo, 'Juniorrekening', 'Opdrachten', 'Rekening', and 'Lisanne'. Below the navigation, there's a horizontal menu with four tabs: 'Opdracht 1' (highlighted in green), 'Opdracht 2', 'Opdracht 3', and 'Opdracht 4'. Under 'Opdracht 1', there's a section for 'Themas' (Dier, munt- en briefwaares) and 'Opdracht: Knutsel de eekhoorn en de hond en verkoop deze voor geld'. It includes a video thumbnail for 'Uitleg: Haal uit je pakket de twee knutselpakketten. Knutsel de Eekhoorn en de Hond in elkaar en bekijk voor de instructies video 1.' and another for 'Verkoop daarna op straat of aan je papa en mama de Eekhoorn en Hond. Met het geld dat je hebt verdient bekijk je video 2.'. At the bottom, there are 'Upload' and 'Ingeleverd' buttons.

### Versie 2:

A screenshot of the second prototype of the website. The layout is similar to version 1, but the menu items ('Opdrachten', 'Rekening', 'Lisanne') are now placed in the top navigation bar. The 'Opdrachten' tab is highlighted in green. The content area shows four cards for different tasks: 'Opdracht 1: Knutsel de eekhoorn en de hond en verkoop deze voor geld', 'Opdracht 2: Haal uit je pakket de twee knutselpakketten. Knutsel de Eekhoorn en de Hond in elkaar en bekijk voor de instructies video 1.', 'Opdracht 3: Haal uit je pakket de twee knutselpakketten. Knutsel de Eekhoorn en de Hond in elkaar en bekijk voor de instructies video 2.', and 'Opdracht 4: Haal uit je pakket de twee knutselpakketten. Knutsel de Eekhoorn en de Hond in elkaar en bekijk voor de instructies video 3.'. Each card has a small video thumbnail and a 'Meer details' button.

### Versie 3:

A screenshot of the third prototype of the website. The layout is more refined. The 'Opdrachten' tab is still highlighted in green. The content area shows four cards for different tasks, each with a larger video thumbnail and a 'Meer details' button. The cards are labeled 'Week 1', 'Week 2', 'Week 3', and 'Week 4'. A trophy icon is visible at the bottom left.

Mijn eerste prototype was meer een idee welke dingen je allemaal op de website kon doen. Bij versie 2 heb ik versie 1 omgebouwd tot een echte website in de huisstijl van de ASN-bank. Na het testen met het testplan (zie bijlage 3) in de werkgroep kwam er uit dat er nog een aantal dingen misten. Namelijk de link bovenin de menu-balk naar de nieuwspagina ontbrak. Een aantal knoppen hadden een verkeerde kleur tekst. Linksboven stond 'Juniorrekening' in plaats van 'Juniorrekening'. Verzin een opdracht had een knop nodig op de opdrachten pagina. De prijs die je kan winnen als je alle opdrachten hebt gedaan ontbrak in het prototype, die heb ik onderaan de opdrachtenpagina gemaakt. De weeknummering ontbrak ook nog, wat zorgde voor verwarring. Ik heb ook nog getest op de doelgroep. Namelijk mijn neefjes en nichtjes (van 6 tot 12). Daaruit kwam dat het niet voelde als een website, dus heb ik de breedte aangepast. Hierdoor ontstond meer ruimte aan de zijkanten en voelde het uiteindelijk wel als een echte website. Mijn prototype staat in Invision en is te vinden via deze link: <https://invis.io/ZUGPZSTH3FR>

# Reflectie

## Planning

De planning die ik heb gemaakt bij de PvA heb ik me niet geheel aan gehouden. Het aantal uren dat ik had gepland per week heb ik me wel aan gehouden. Maar de planning voor het beantwoorden van de subvragen heb ik niet aan kunnen houden, ik was langer bezig met sommige vragen dan ik dacht. De dingen die in de planning stonden met het interviewen van de bank en het interviewen van de doelgroep en de ouders is wel gelukt. Dat is vrij soepel gegaan en daar heb ik veel uit kunnen halen. De volgende keer moet ik harder focussen op het beantwoorden van de deelvragen. Ik raak snel afgeleid en dat is erg jammer. Als je alle deelvragen optimaal benut kan je er heel veel info uithalen voor in het project. Richting het einde van het project heb ik per ingeplande dag steeds meer uren besteed aan het afmaken van de opdrachten en het beantwoorden van de deelvragen. Dit deed ik omdat ik er voor wilde zorgen dat alles perfect was voor de volgende dag zodat ik niet achter liep.

**"Dit deed ik omdat ik er voor wilde zorgen dat alles perfect was voor de volgende dag zodat ik niet achter liep."**

**"Uiteindelijk heb ik niet dingen gedaan waar ik niks aan had."**

## Proces

Ik wilde voor mezelf eerst het prototype afhebben en daarmee op de doelgroep tetsen, zodat ik zo vaak mogelijk mijn prototype kon verbeteren. Dit is aardig gelukt en heb in totaal twee keer op de doelgroep kunnen testen. Na de eerste keer testen heb ik gelijk een groot deel van mijn deelvragen kunnen beantwoorden omdat ik daarvoor de doelgroep en de ouders moest interviewen, dit heb ik daarom ook gedaan. Uiteindelijk heb ik niet dingen gedaan waar ik niks aan had. Tussen de twee testen in ben ik nog naar de bank gegaan om een medewerker te interviewen, ik heb daar nog enkele nuttige informatie uit weten te halen, bijvoorbeeld wat er daadwerkelijk gebeurd als je rood komt te staan.

## Persoon

Als ik terug kijk op het werk dat ikzelf heb verricht heb ik het over het algemeen wel goed gedaan. Er zijn altijd verbeterpunten. Ik ben erg trots op het product/de oplossing die ik heb bedacht voor de deep redesign. Ik denk dat ik iets unieks heb verzonden, geen app, geen spelletje, maar iets praktisch (het pakket) + een website. De sterke punten die ik heb (illustraties in illustrator maken en het maken van animaties) heb ik niet optimaal kunnen gebruiken. Het enige wat ik heb kunnen maken is de achtergrond van de webiste en de illustratie in het filmpje op de homepagina. Als ik een app had gemaakt had ik mijn skills ultiem kunnen toepassen, maar ik wilde geen app en heb een webiste gemaakt met de originele huisstijl van de ASN, waar je je dus aan moet houden. Een ander sterk punt dat ik heb isoverzicht houden, dit heb ik wel kunnen toepassen. Ik heb op geen enkel punt achter gelopen en had altijd alles netjes op orde, daar ben ik wel trots op.

**"Ik heb ik het over het algemeen wel goed gedaan, maar er zijn altijd verbeterpunten."**

De dingen die ik heb geleerd van dit project is dat het heel belangrijk is dat je zoveel mogelijk je prototype moet testen, het liefst op de doelgroep. Maar testen op de doelgroep is vaak lastig omdat ze minder goed feedback kunnen geven op het gebied van vormgeving en bijvoorbeeld spelfouten.

# Bijlagen

## Inhoudsopgave bijlagen:

- Bijlage 1: Plan van Aanpak	Blz. 13 t/m 16
- Bijlage 1.1: Voorkant	Blz. 13
- Bijlage 1.2: Inhoudsopgave	Blz. 13
- Bijlage 1.3: Analyse probleem	Blz. 14
- Bijlage 1.4: Style Tile	Blz. 14
- Bijlage 1.5: Deelvragen + methoden	Blz. 15
- Bijlage 1.6: Extra uitleg Methoden	Blz. 15
- Bijlage 1.7: Planning 1/2	Blz. 16
- Bijlage 1.8: Planning 2/2	Blz. 16
- Bijlage 2: Voortgangsgesprek conceptpresentaties	Blz. 17 en 18
- Bijlage 2.1: Concept + Storyboard	Blz. 17
- Bijlage 2.2: Plan Conceptpresentatie	Blz. 18
- Bijlage 3: Testplan	Blz. 19 t/m 21
- Bijlage 3.1: Testplan	Blz. 19
- Bijlage 3.2: Draaiboek	Blz. 20
- Bijlage 3.3: Invulformulier per tester	Blz. 21

# Bijlage 1: Plan van Aanpak

Bijlage 1.1

## Plan van aanpak

Herontwerp de ASN Mobiel Bankieren voor kinderen tussen 6-12 jaar. Bedenk een interface voor een mobiele applicatie die de doelgroep bewust maakt van bankieren, sparen en pinnen.

Robin Ansems, Cyaan, 500780651, C. van Dokkum, 19 Februari 2018

Bijlage 1.2

## Inhoudsopgave

Voorblad	Blz. 1
Inhoudsopgave	Blz. 2
Analyse probleem	Blz. 3
Style tile	Blz. 4
Deelvragen + methoden	Blz. 5
Extra uitleg methoden	Blz. 6
Planning 1/2	Blz. 7
Planning 2/2	Blz. 8

# Bijlage 1: Plan van Aanpak

## Bijlage 1.3

### Analyse probleem

Blz. 3/8

#### Meest nuttige insights

1. Insight 3: Omdat de rekening gratis is, mag je niet rood staan. Je mag per week €50 opnemen en €50 afrekenen. Vooral het feit dat je niet rood mag staan is erg belangrijk in het ontwerp, dit is daarom een erg balengrijke insight.
2. Insight 4&5: Het gebruik van afbeeldingen en makkelijke woorden zorgt ervoor dat kinderen minder snel worden afgelied. Dit is ook een belangrijke insight om mee te nemen in het ontwerp.
3. Insight 8: Vanaf jaar 8 hebben kinderen een begrip van demunt en brief waarde. Dit is erg belangrijk omdat de doelgroep van 6-12 jaar. Er moet daarom in de app een gedeelte komen die laat zien wat elke munt en briefwaarde is.
4. Insight 12: Bij een juniorspaarrekening gaat een klein gedeelte van het geld (0,1%) al naar goede doelen namelijk kinderen in afrika. Dit staat nergens vermeld en dat is erg zonde, en daarom is dit een belangrijke insight om mee te nemen in het proces.



1 Bron: www.asnbank.nl



2 Bron: www.limburger.nl



3 Bron: www.cjg043.nl



4 Bron: www.npo3fm.nl

#### Ontwerprichting

De app die ik wil gaan maken moet vooral veel inlichten. Over bijvoorbeeld munten en briefwaarden maar ook over het leren sparen en betalen. Ook wil ik doormiddel van foto's en video's kinderen informeren dat er meer is dan alleen betalen. Ik wil kinderen leren dat je geld ook kan doneren om zo de wereld een stukje beter te maken. Wat ik ook wil ontwerpen is een methode om kinderen te laten sparen en om ervoor te zorgen dat ze niet rood komen te staan.

Ik wil de app een rustige sfeer geven met veel afbeeldingen en weinig tekst, het kleurpalet is die van de huidige huisstijl van ASN.

#### Personal Design Challenge

Herontwerp de ASN mobiel bankieren voor kinderen tussen 6-12 jaar.

De ASN Bank wil zich gaan richten op kinderen van 6 tot 12 jaar die een juniorrekening hebben geopend, waarbij je niet rood mag staan. Maak een deep redesign die de doelgroep bewust maakt van bankieren, sparen en pinnen.

De doelgroep moet zich er bewust van maken waar het geld naar toe gaat en dat er meer is dan alleen betalen. Dit moet op een geschikte manier zodat de doelgroep er geïnteresseerd in raakt, het leuk vindt en dat ze er ook nog iets van leren. Hierbij staat daarom de bewustmaking van bankieren, sparen en pinnen op de duurzame manier van de ASN Bank centraal. Maar ook het sparen voor hun eigen toekomst is hierbij belangrijk. Er moet ook rekening mee worden gehouden dat de doelgroep snel is afgelied en erg nieuwsgierig is naar de omgang met geld, ook kunnen ze nog niet zo goed lezen en leren ze net pas de munt- en briefwaardes leren. Er zitten groet verschillen tussen 6 en 12-jarigen.

Ik wil mij vooral bezighouden met het informatie overdragen aan kinderen. De doelgroep moet goed geïnformeerd worden van waar het geld naar toe gaat. Daarom is mijn grootste uitdaging: Hoe maak ik kinderen er bewust van waar het geld naar toe gaat?

## Bijlage 1.4

### Style Tile

Blz. 4/8

Logo:



Kleuren:



Afbeeldingen en illustraties:



## Dit is een Header

Font: Roboto Slab Regular (40pt)

Dit is een ondertekst, Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean commodo ligula eget dolor. Aenean massa.

Font: Proxima Nova Semibold (20pt)

## Dit is een Sub Header

Font: Roboto Slab Regular (27,5)

Dit is een body tekst, Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean commodo ligula eget dolor. Aenean massa.

Font: Proxima Nova Thin (15pt)

### Dit is een linkje→

Font: Proxima Nova Bold (15pt)

Knoppen:



# Bijlage 1: Plan van Aanpak

## Bijlage 1.5

### Deelvragen + methoden

Blz. 5/8

#### Deelvragen

##### 1. Hoe werkt een Juniorrekening nou precies?

- 1.1 Wat gebeurd er als je rood staat?
- 1.2 Hoe voorkom je als kind dat je rood komt te staan?
- 1.3 Wat is de rol van ouders hierbij?
- 1.4 Waar geven kinderen hun geld aan uit?

Methodes: Desk research, Interviewen en Moodboard.

- Onderzoek op internet doen, naar de bank toe gaan en de bank interviewen en daar een moodboard van maken.

Methodes: Desk research en Interviewen.

- Onderzoek op internet doen en de bank interviewen.

Methodes: Interviewen.

- Ouders van kinderen interviewen en vragen wat hun ervaring met het onderwerp is.

Methodes: Desk research en Interviewen.

- Onderzoek op internet doen en kinderen interviewen over het onderwerp.

##### 2. Hoe maak je kinderen er van bewust waar het geld naar toe gaat en dat er meer is dan alleen betalen?

- 2.1 Waar gaat het geld op dit moment naar toe?
- 2.2 Hoe draag je gemakkelijk informatie over op kinderen? Filmpjes, foto's of tekst?
- 2.3 Mogen ouders hierbij aan bijdragen? En hoe dan?

Methodes: Desk research en Interviewen.

- Onderzoek op internet doen en de bank interviewen over het onderwerp.

Methodes: Desk research en Observeren

- Onderzoek op internet doen en de doelgroep observeren.

Methodes: Interviewen

- Ouders van kinderen interviewen en vragen wat hun ervaring met het onderwerp is.

##### 3. Wat kan/weet de doelgroep allemaal?

- 3.1 Welke fonts zijn geschikt?
- 3.2 Met welke techniek (patterns/interactivities/interfaces) zijn ze bekend?
- 3.3 Wat is hun kennis van munt- en briefwaarden? En vanaf welke leeftijd?
- 3.4 Hoe goed kan de doelgroep lezen? En vanaf welke leeftijd?

Methodes: Desk research

- Onderzoek op internet doen.

Methodes: Desk research, Observeren en Storyboard

- Onderzoek op internet doen en de doelgroep observeren en daar een storyboard van maken.

Methodes: Desk research en Interviewen

- Onderzoek op internet doen en de doelgroep Interviewen.

Methodes: Desk research

- Onderzoek op internet doen.

##### 4. Hoe kunnen kinderen sparen?

- 4.1 Hoe sparen kinderen op dit moment?
- 4.2 Wat is de rol van ouders hierbij?
- 4.3 Wat motiveert kinderen om te sparen? (kort/lang termijn)
- 4.4 Is een beloningssysteem handig en wat is dat nou precies?

Methodes: Desk research en Interviewen.

- Onderzoek op internet doen en de ouders van kinderen en de doelgroep Interviewen.

Methodes: Interviewen

- Ouders van kinderen interviewen en vragen wat hun ervaring met het onderwerp is.

Methodes: Desk research en Interviewen

- Onderzoek op internet doen en de ouders van kinderen en de doelgroep Interviewen.

Methodes: Desk research

- Onderzoek op internet doen.

##### 5. Hoe bankieren en pinnen kinderen?

- 5.1 Wat weet de doelgroep allemaal over bankieren en pinnen?
- 5.2 Vanaf welke leeftijd betalen kinderen met een pinpas?
- 5.3 Hoe leer je kinderen verantwoord om te gaan met bankieren en pinnen?
- 5.4 Wat is de rol van ouders hierbij?

Methodes: Desk research en Interviewen

- Onderzoek op internet doen en de ouders van kinderen en de doelgroep Interviewen.

Methodes: Desk research en Interviewen

- Onderzoek op internet doen en de ouders van kinderen en de doelgroep Interviewen.

Methodes: Desk research

- Onderzoek op internet doen.

Methodes: Interviewen

- Ouders van kinderen interviewen en vragen wat hun ervaring met het onderwerp is.

## Bijlage 1.6

### Extra uitleg Methoden

Blz. 6/8

#### Interview



De doelgroep vragen stellen over het onderwerp om meer te weten te komen over ze en hun eventuele problemen die zij hebben met het onderwerp.

#### Observeren



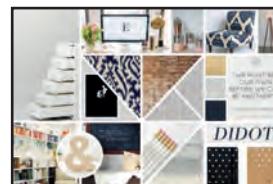
De doelgroep observeren en aantekeningen maken. Ook maak je foto's om later op terug te kijken. Je krijgt meer inzicht over een onderwerp door ze te bestuderen.

#### Deskresearch



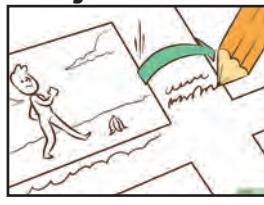
Informatie op Google opzoeken, grondig het web doorzoeken naar informatie over mijn deelvragen om zo antwoord te vinden op mijn hoofdvraag.

#### Moodboard



Foto's verzamelen die een visueel beeld schetsen van het onderwerp, om zo een beter beeld te krijgen van een onderwerp.

#### Storyboard



Een klein verhaaltje schetsen/ schrijven om zo aan te geven hoe de doelgroep met iets omgaat.

# Bijlage 1: Plan van Aanpak

Bijlage 1.7

## Planning 1/2

Blz. 7/8

Per week heb ik 15 uur nodig om aan project 2 individueel te zitten. Als het nodig is zal ik er meer uur aan zitten dan gepland, dat komt goed uit want ik ben elke donderdag en vrijdag vrij. 7 uur in de les en 8 uur thuis.					
Week 8	Te doen voor week 10	Benodigdheden	Methode	Uren	Datum
Deliverables: Plan van Aanpak	Subvraag 3.1 & 3.4 beantwoorden	Computer	Desk research	3 tot 4 uur	22 februari 2018
	Subvraag 4.4 & 5.3 beantwoorden	Computer	Desk research	3 tot 4 uur	23 februari 2018
Week 9	Te doen voor week 10	Benodigdheden	Methode	Uren	Datum
	Subvraag 1.1 & 1.2 beantwoorden	Computer, een mede- werker van de bank die ik kan interviewen.	Desk research, Interviewen en Moodboard	4 tot 6 uur	1 maart 2018
SRP week	Subvraag 2.1 beantwoorden	Computer, een mede- werker van de bank die ik kan interviewen.	Desk research en Interviewen	4 tot 5 uur	2 maart 2018
Week 10	Te doen voor week 11	Benodigdheden	Methode	Uren	Datum
	Subvraag 1.3 & 2.3 & 4.1 beantwoorden	Computer, ouders van kinderen en kinderen van 6 tot 12 jaar	Desk research en Interviewen	5 tot 6 uur	8 maart 2018
Deliverables: -	Subvraag 4.2 & 5.4 & 1.4 beantwoorden	Computer, ouders van kinderen en kinderen van 6 tot 12 jaar	Desk research en Interviewen	5 tot 6 uur	9 maart 2018
Week 11	Te doen voor week 12	Benodigdheden	Methode	Uren	Datum
	Subvraag 2.2 & 3.2 & 3.3 beantwoorden	Computer, ouders van kinderen en kinderen van 6 tot 12 jaar	Desk research, Interviewen, Observeren en Storyboard	5 tot 6 uur	15 maart 2018
Deliverables: Gesprek in trio's	Subvraag 3.3 & 4.3 & 5.1 & 5.2 beantwoorden	Computer, ouders van kinderen en kinderen van 6 tot 12 jaar	Desk research en Interviewen	6 tot 7 uur	16 maart 2018
	Presentatie en prototype maken	Computer	-	2 tot 3 uur	18 maart 2018

Bijlage 1.8

## Planning 2/2

Blz. 8/8

Week 12	Te doen voor week 13	Benodigdheden	Methode	Uren	Datum
Deliverables: Concept- presentatie	Testplan en eindproduct maken	Computer	UI test	5 tot 7 uur	22 maart 2018
	Testplan en eindproduct maken	Computer	UI test	2 tot 3 uur	23 maart 2018
Week 13	Te doen voor week 14	Benodigdheden	Methode	Uren	Datum
	Testplan en eindproduct verbeteren/aanpassen	Computer	UI test	5 tot 7 uur	29 maart 2018
Deliverables: Testplan + eindproduct	Testplan en eindproduct verbeteren/aanpassen	Computer	UI test	2 tot 3 uur	30 maart 2018
Week 14	Te doen voor week 15	Benodigdheden	Methode	Uren	Datum
Deliverables: Testplan + eindproduct	Einddocument en eindpresentatie maken	Computer	-	5 tot 7 uur	5 april 2018
	Einddocument en eindpresentatie maken	Computer	-	3 tot 4 uur	6 april 2018
Week 15					
Deliverables: Einddocumentatie, eindpresentatie					

# Concept + Storyboard

Maandelijkse Spaar-, pin- en bankierpakket voor jongeren

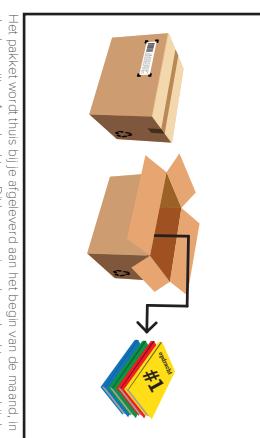
asn  bank

## Concept

Kies de leeftijdscategorie van je kind:

6 tot 7 jaar
8 tot 9 jaar
10 tot 12 jaar

Bestaat nu het pakket?



Ouders kunnen voor hun kinderen een juniorrekening openen en daarbij een spaar-, pin- en bankierpakket bij kopen. Dit is een maandelijkse pakket die thuis gestuurd krijgt waar 4 opdrachten in liggen. Een opdracht voor elke week. De ouders moeten op de website één van de drie leeftijds categorieën kiezen. Bij elke leeftijds categorie hoort een andere manier op de hulp te geven aan de kinderen om zelfstandig te gaan sparen, bankieren en innen. Maar ook hoe ze niet rood komen te staan, want de briefwissel bereikt hen in waar het geld trainee gaat. Ook wordt geldt dat er meer is dan punten een bedien, bijvoorbeeld geld doneren of mee doen aan een inzamelingsactie.

## Storyboard



Laura en Sam (8) hebben beiden een juniorrekening van hun ouders gekregen. Hun ouders hebben een spaar-, pin- en bankierpakket voor ze aangeschaft. Vandaag komt het eerste pakket binnen. Als er wordt aangebeld doen Laura en mama open en Laura krijgt het pakket van de bezorger. Ze opent het om te kijken wat de eerste opdracht is. De opdracht is: een lijst maken met mama van hetzelfde geld van Laura's rekening.



Laura, mama en Sam springen op de fiets naar de ASN-bank. Laura en Sam hebben thuis een fijne getekend die hoort bij de opdracht. Het fijne ging over punten bij een piraatmaat. Er wordt laten zien hoe je moet punten, waarom mensen punten en hoe een piraatmaat werkt.



Eenmaal aangekomen bij de bank-pnt. Sam als eerste een beetje van vijf. Hij weet precies hoe hem moet doordat hij net fijne heeft gekregen op de website. Bij Laura gaat het niet in een keer en Sam helpt haar. Nadat ze hebben geholp, halen ze bij de jasjraam hun favoriete lijst. Mama maakt een foto van hoe ze hun lijst en een foto van de ASN-piraatjes in haar hand voor de camera. Deze foto kunnen ze mooi intevenen op de site zodat de ASN-bank de mooie momenten kan bekijken en zodat Laura en Sam hun foto terug kunnen zien in hun overzicht.



Nadat ze hun lijst op hebben tijden ze terug naar huis om hun opdracht te voltooien, en de foto in te leveren. Als ze hun opdracht hebben afgevinkt zien ze al snel hun bankierrekening ophooggaan. Laura en Sam hebben een heel dingetje gekleed vandaag. Ze zijn super blij en kunnen niet wachten tot de opdracht van volgende week.

Controlpanel

Totaal aantal zakgeld: €20

Opdracht 1: €1
Opdracht 2: €3
Opdracht 3: €6
Opdracht 4: €10

Prijs:

of links voor meer info

Moeilijk!

opdracht #4

## Bijlage 2: Voortgangsgesprek conceptpresentaties

### Bijlage 2.1

Robin Ansems / 500780651 / Project 2 Individueel / Christiaan van Dokkum

# Plan van voor conceptpresentatie

## Plan



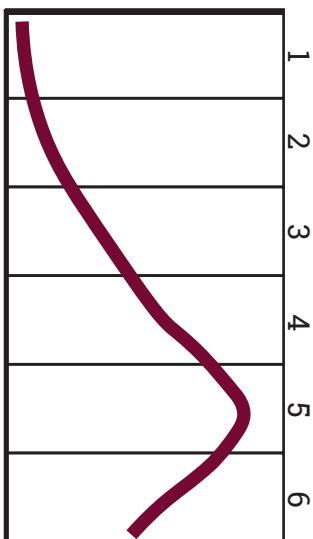
Filmpje van clickable prototype en uitleggen hoe het in praktijk kan worden gebracht aan de hand van een storyboard



## Poster

Poster die het product laat zien

## Spanningsboog



## Volgorde

1. Introductie onderwerp
2. Uitleggen probleem
3. Introductie Concept
4. Vertellen van oplossing
5. Laten zien van ontworpen product aan de hand van filmpje en poster
6. Samenvatting en afronding

## Bijlage 2: Voortgangsgesprek conceptpresentaties

### Bijlage 2.2

Robin Ansems / 500780651 / Project 2 Individueel / Christiaan van Dokkum

# Bijlage 3: Testplan

## Bijlage 3.1

### Testplan

Algemene informatie over de onderzoekers en het product	
Naam van tester:	Robin Ansems
Datum:	4 maart 2018
Productnaam:	De ASN juniorrekening leerpakket website
Omschrijving van het product:	De website zorgt er samen met het pakket voor dat jongeren tussen 6 en 12 jaar meer te weten komen over bankieren, sparen en pinnen.
Doel van het product voor de gebruiker:	De webiste moet jongeren inlichten en bewust maken over allerlei dingen op het gebied van bankieren, sparen en pinnen.
Doel van de test	
Wat ik te weten wil komen:	Hoe gaan de gebruikers om met mijn website en is kan je duidelijk nавигировать door de webiste heen.
Onderzoeks vragen	
Over deze onderwerpen heb ik informatie nodig om mijn testdoel te bereiken:	1. Duidelijkheid over de navigatie 2. Duidelijkheid over de vormgeving 3. Duidelijkheid over gehele product
Aanpak	
Wat ik nodig heb:	Laptop, pen en papier.

Robin Ansems / 500780651 / Project 2 Individueel / Christiaan van Dokkum

# Bijlage 3: Testplan

## Bijlage 3.2

### Draaiboek

Inleiding vooraf	
Wat ik ga zeggen aan het begin:	Hallo, bedankt dat je mijn website kan testen. Mag ik je vragen om hardop te denken?
Algemene informatie vragen vooraf	
Naam en leeftijd	
Relevante informatie	
Of de gebruiker al een bank-website gebruikt	
Scenario	
Je hebt net een juniorrekening geopend en je gaat krijgt het leerpakket thuisgestuurd. Je bekijkt samen met je ouders opdracht 1. Je krijgt te horen dat je een eigen ASN-junior-webiste hebt gekregen. Op de website lees je meer informatie over de opdracht en bekijkt de bebehorende filmpjes. Je bent voor het eerst op de website en gaat nu een aantal dingen doen om de website een beetje te verkennen.	
Opdrachten	
Je hebt dus net je pakket gekregen en gaat de eerste opdracht doen, nadat je deze hebt voltooid heb je een foto gemaakt van je geknuselde hond en eekhoorn, hoe upload ik deze foto?	
Je hebt van je ouders een eigen emailadress gekregen die gekoppeld is aan je bankrekening, hoe verander je het emailadress van je ouders naar je eigen emailadress?	
Je bent met een vriend/vriendin aan het spelen en wilt trots aan hem of haar laten zien hoeveel geld je al hebt gespaard. Hoeveel geld heb je?	
Je bent bezig met opdracht 3 en komt op een heel goed idee voor nog een opdracht die in het pakket zou kunnen zitten. Hoe verstuur je jouw zelf verzonden opdracht op?	
Je moeder wilt enkele nieuws-items lezen die gerelateerd zijn aan de ASN, hoe doet ze dit?	
Vragen voor na de test	
Kon je gemakkelijk de website navigeren? En waarom?	
Vind je de vormgeving duidelijk? En waarom?	
Vind je het concept duidelijk? En waarom?	
Wat mist er nog op de website volgens jou?	
Als jij een kind tussen de 6 en 12 zou zijn, zou je het leerpakket en de website willen gebruiken?	

# Bijlage 3: Testplan

Bijlage 3.3

## Invulformulier per tester

<b>Inleiding vooraf</b>	
<b>Algemene informatie vragen vooraf</b>	
Naam en leeftijd	
Relevante informatie	
Of de gebruiker al een bank-website gebruikt	
<b>Scenario</b>	
<b>Opdrachten</b>	
Opdracht 1	
Opdracht 2	
Opdracht 3	
Opdracht 4	
Opdracht 5	
<b>Vragen voor na de test</b>	
Vraag 1	
Vraag 2	
Vraag 3	
Vraag 4	
Vraag 5	



Deep redesign: Herontwerp de ASN Mobiel Bankieren voor kinderen tussen 6-12 jaar.

Bedenk een interface voor een mobiele applicatie die de doelgroep bewust maakt van bankieren, sparen en pinnen.



## Het ASN Junior Leerpakket