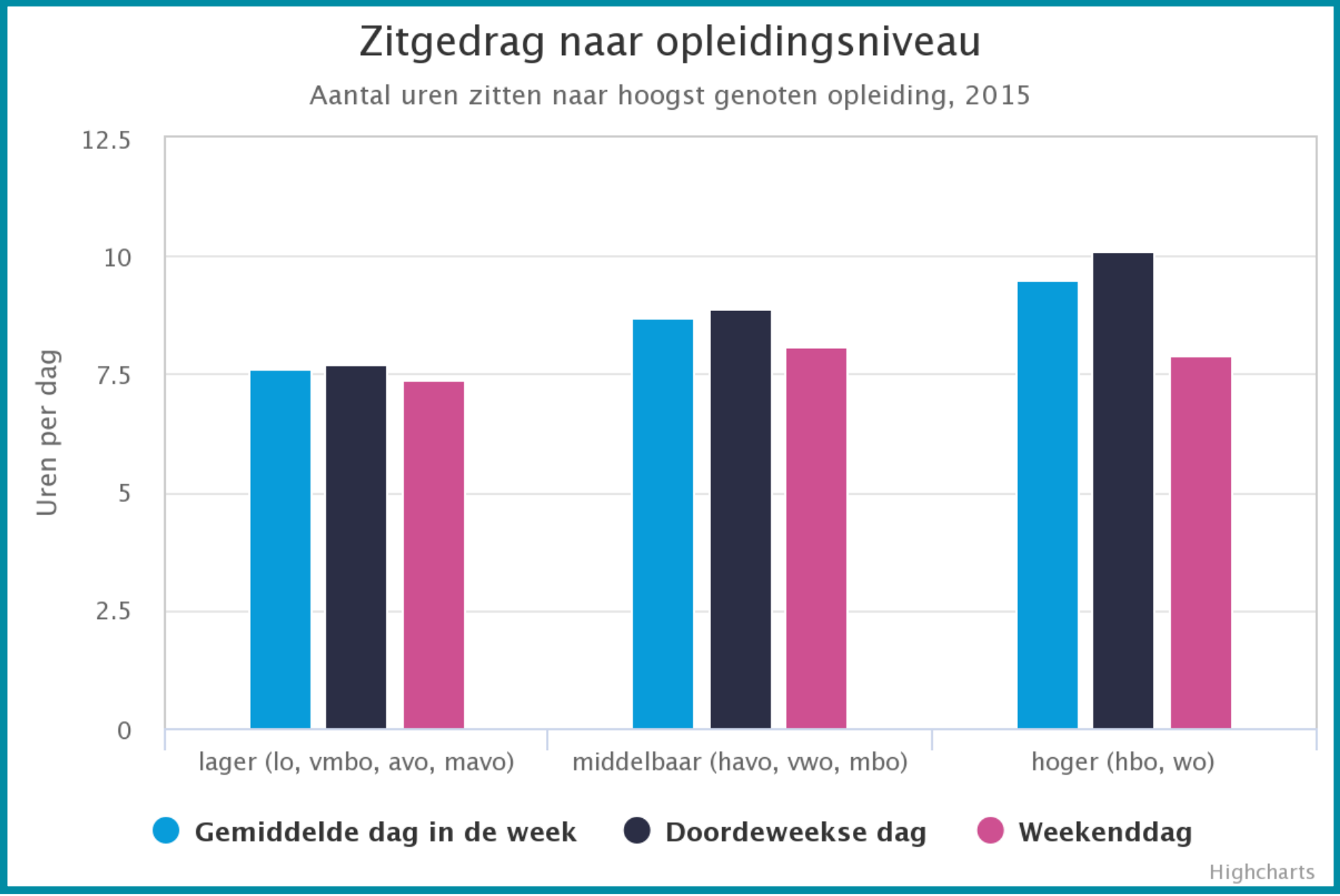


ELEVATE

PROBLEEM

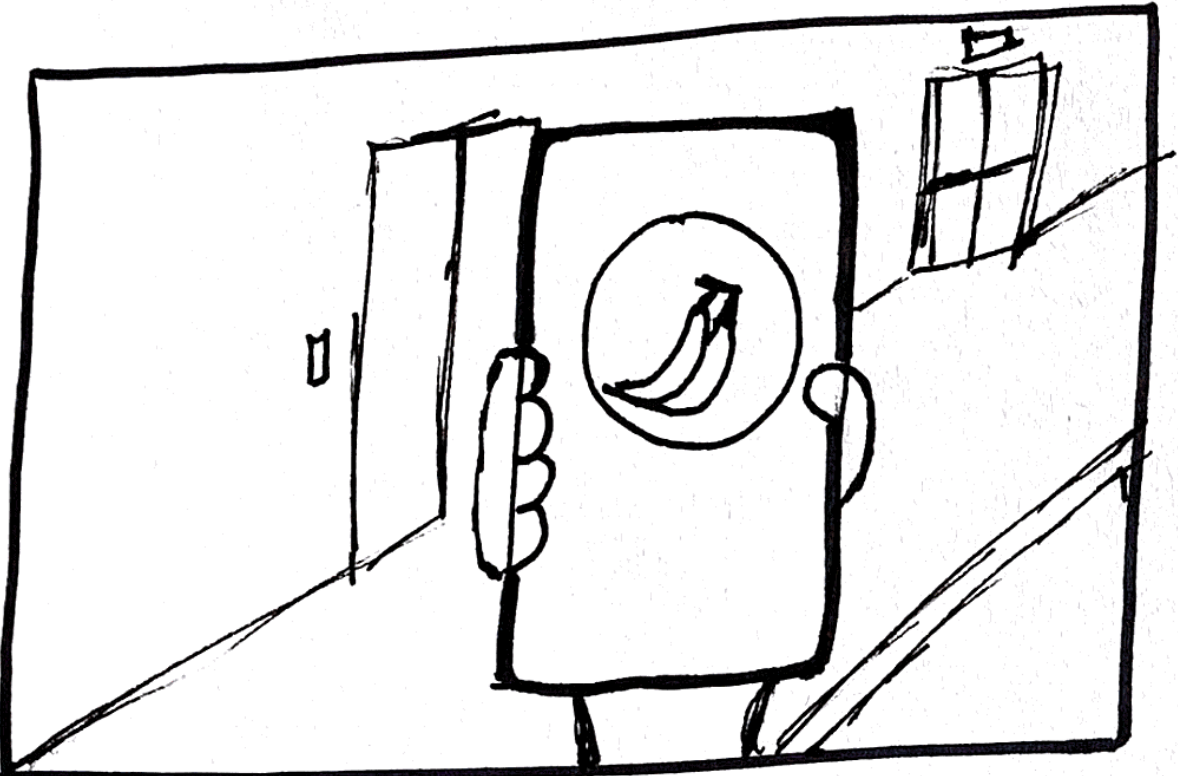


DOELGROEP

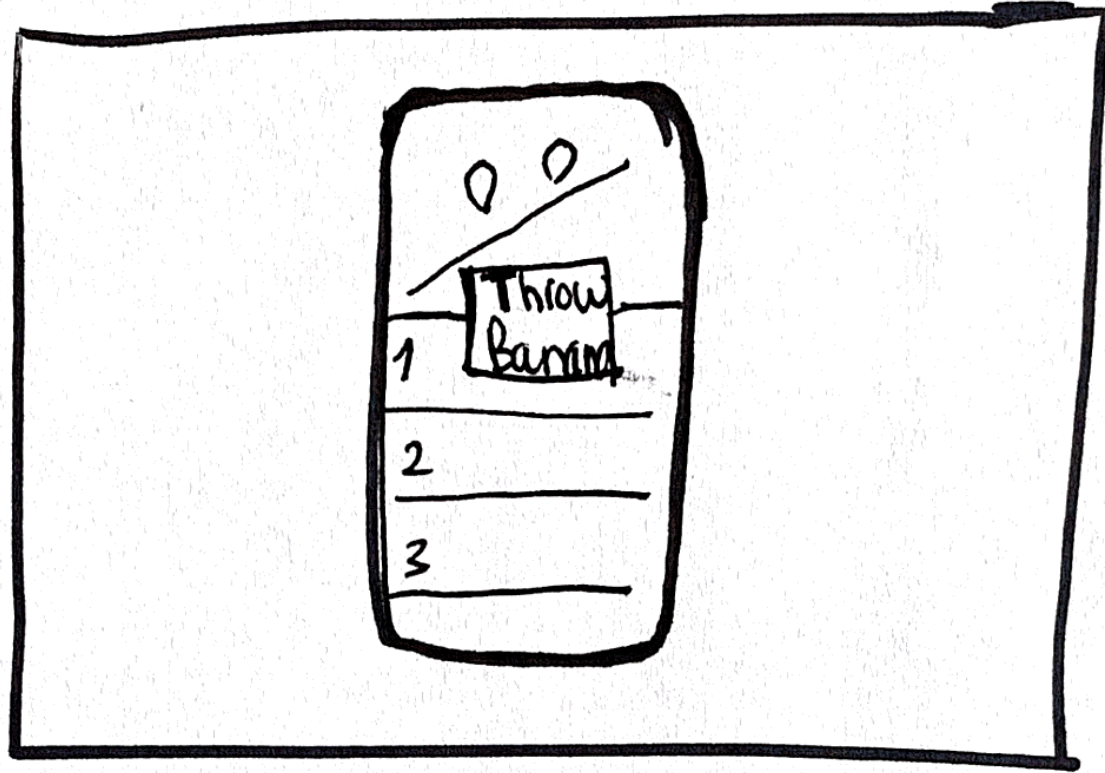
Kantoormedewerkers zitten gemiddeld meer dan 8 uur per dag. De afgelopen jaren is uit onderzoek gebleken dat dit heel ongezond is en de gevolgen hiervan zijn diabetes, dikkedarmkanker, hart-en vaatziekten en vroegtijdig overlijden.

Rin werkt 40 uur per week en brengt het meeste tijd zittend door op kantoor. Onderweg en thuis zit ze ook heel veel. Mijn doelgroep probeert bewuster te bewegen door vaker de trap te nemen, maar vindt het nog steeds moeilijk om even weg te gaan van hun bureau. Vooral wanneer ze erg gefocust zijn.

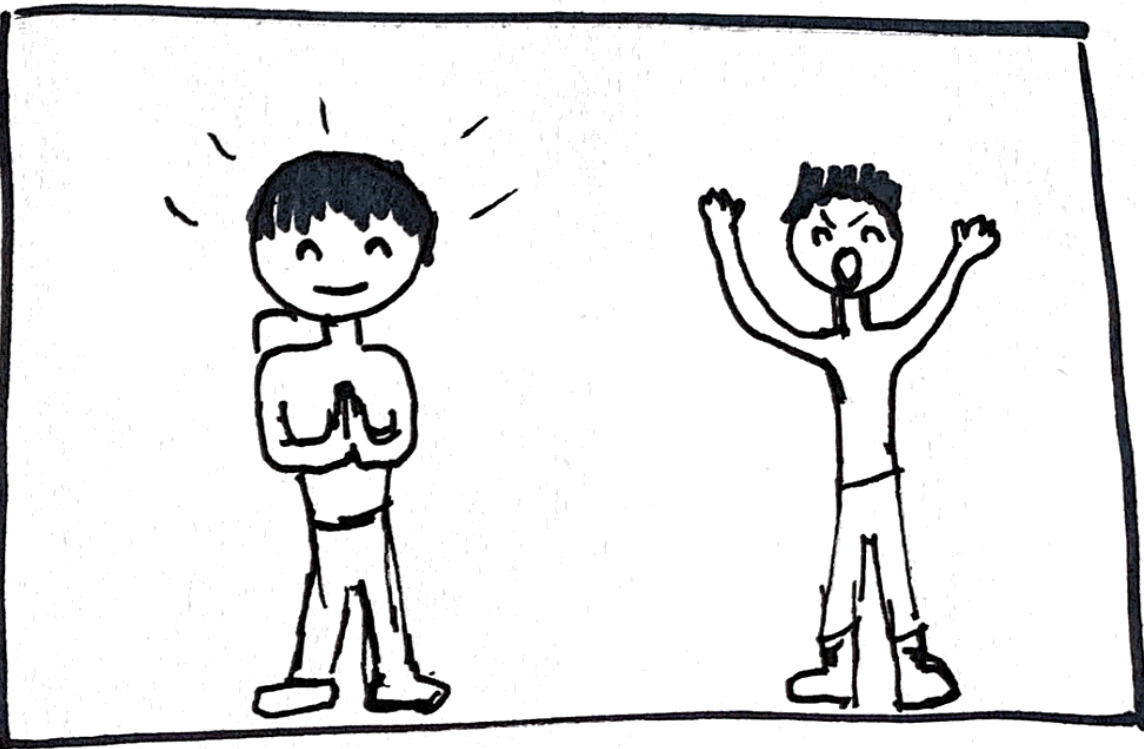
STORYBOARD



Gebruiker vindt een banaan badge



gebruiker gaat een banaan badge op een collega.



Collega is 1 trap kwijt gemaakt maar nu staat de gebruiker boven de collega in de leaderboard.

Competitie

Bij dit concept zal de focus liggen op onderling competities tussen collega's. Een belangrijk aspect hier is gamification. Een gebruiker kan via AR bananen vinden en gebruiken tegen een collega, waardoor de collega een paar trappen minder heeft in de leaderboard.

DESIGN CHALLENGE

Hoe kan een digitale oplossing voor kantoormedewerkers, die meer dan 8 uur per dag zitten, helpen om op een interactieve en laagdrempelige manier te bewegen tijdens kantooruren door middel van gamification?

INZICHT 1

De gebruiker wilt meer interactie in de applicatie. Ze willen zien waar de andere collega's staan in de graph line en welke milestones er nog meer zijn die ze kunnen behalen. Ze vinden het ook leuk om collega's te kunnen uitdagen.

INZICHT 2

De gebruiker wilt inzicht hebben over hun data met traplopen. Ze willen zien hoe ze het hebben gedaan en hun zelf uitdagen door te kijken of ze meer trappen kunnen lopen dan gister.

INZICHT 3

Uit onderzoek is gebleken dat het belonen van goed gedrag met complimenten of fysieke beloningen, het beste werkt om gedrag te veranderen. Mensen confronteren met negatieve gevolgen of commanderen om iets te doen werkt niet goed.

Spaarkaat

Bij dit concept zal de focus liggen op sparen voor een leuke beloning. Dit kan bijvoorbeeld zijn een uitje met het team, ergonomische meubilair of misschien iets voor jezelf. Wat de beloningen zullen zijn, moet eerst overlegt worden met het bedrijf.

Build a building/Grow a plant

Bij dit concept zal de focus liggen op sparen/verzamelen van materialen die de gebruiker zullen helpen met het groeien/bouwen van een product.

