

Samenvatting project 'Social Sphere' – groep 1

Tijdens dit project is het aan ons om een voortzetting te maken aan de prototype 'Social Sphere'. Hier is in het voorjaar van 2023 door de vorige lichting **advanced media** projectgroep aan gewerkt. Dit document vertelt in het kort hoe wat er toentertijd is uitgevoerd qua onderzoek, concept, testen en meer. Dit geeft ons een beter beeld van de status van dit project.

1. Het project

De assignment van het eerste groep was het onderzoeken, ontwerpen en ontwikkelen van een manier om jeugd en jeugdwerkers in Eindhoven met elkaar in contact te laten komen via online methodes. Dit werd aangeduid als de ontwikkeling van de **social worker 2.0**. Waarom? Het bedrijf Garage2020, wat nauw samenwerkt met gemeente Eindhoven kreeg vanuit onderzoek te horen dat 20% van de taken die jeugdwerkers uitvoeren via online methodes moeten > De jeugd spendeert nu eenmaal veel tijd online. Maar online jeugdwerk bestaat amper, meeste contact is fysiek.

Garage2020 houdt zich bezig met het ontwerpen van oplossingen die de jeugd in Eindhoven ervaart. Hiervoor gebruiken zij expert binnen het vakgebied bij de ontwikkeling van ideeën. Garage2020 streeft ernaar om jeugdwerk makkelijker te maken.

2. Het onderzoek

Voor het onderzoek naar deze assignment hebben zij de volgende methodes ingezet:

- Expert interviews met Dynamo, Pitstop en de stakeholders.
- Internationaal Jeugdwerk onderzoek – literature study.
- Een studie naar social media.
- Een studie naar gamification, specifiek het bedrijf Duolingo – Good/Bad practices

Dynamo:

Het bedrijf dynamo is een evenementencentrum wat zich richt op de jeugd van Eindhoven. Hier vinden vele fysieke evenementen plaats, zoals workshops of gaming. Het jongerenwerk van dynamo focust zich op de leeftijdsgroep 4 – 29 jaar, voornamelijk van Nederlandse afkomst. Online spreken zij een ouder doelgroep aan. Dynamo maakt gebruik van experts, vrijwilligers en digicoaches om de jeugd aan te spreken.

Pitstop:

Pitstop gaat projecten net wat anders aan dan Dynamo. Zij hebben namelijk meer contact met overheidsinstanties, zoals de politie, voor het organiseren van jeugdwerk en fysieke evenementen. Beide bedrijven zijn online aanwezig met social media. Pitstop heeft een algemeen account, in vergelijking met Dynamo die de bedrijfs – en social accounts gescheiden houdt. In beide gevallen blijft het engagement maar laag.

3. Concept

Het huidige concept is als volgt:

Een platform waarop jeugdwerkers aan de hand van gamification elementen kunnen leren hoe zij social media kanalen kunnen inzetten om de online Eindhovense jeugd te benaderen en te helpen / informeren omtrent problematiek in de online wereld.

Mogelijke deelvragen voor ons deel van het project:

- 01** Wat voor een gamification elementen?
- 02** Wat voor online problematiek?
- 03** Web app beste optie voor het probleem?
- 04** Wat zijn de archetypes? (Visionary – Unifer - Sentinel)

4. Design

De groep is gegaan voor een clickable prototype, die vele ontwerpen heeft gekend. Zij hebben dit aan de hand van de volgende methodes tot stand laten komen:

- Wireframes.
- Mockup wat niet erg onderbouwd is qua stijl en concept.
- Brandguide wat niet erg onderbouwd is qua stijl en concept.
- Moodboard.
- Inspiratie wall.
- Speels maar professionele uitstraling, dit is consistent tussen de designs.

5. Testen

De mockup is getest met drie groepen:

- 01** Jeugdwerkers
- 02** UX/UI experts
- 03** Stakeholders

Hiervoor hebben ze gebruik gemaakt van **task based** testen (uitvoeren van opdrachten met het prototype) en **think aloud** testen (het prototype ervaren en hardop de eerste gedachten oproepen.)

6. Advies

Uiteindelijk heeft de groep een advies plan opgezet waarin de volgende verbeterpunten in worden vermeld:

- De archetype quiz moet meer informatie bieden over iedere archetype en een duidelijkere uitleg qua vragen.
- De quiz is prima, maar er wordt graag een **assignment pagina** gezien in het prototype. Dit worden dan verschillende opdrachten die de jeugdwerkers kunnen uitvoeren zodoende te leren. Denk bijvoorbeeld aan het aanmaken van een account op een social media platform.
- Qua design mogen er animaties worden toegevoegd aan het prototype.
- De CTA buttons mogen duidelijker naar voren komen in het design.
- De mogelijkheid om de resultaten van de quiz uit te kunnen printen in pdf.
- Het toevoegen van een **forum pagina** voor connectie met andere jeugdwerkers.
- Het toevoegen van een **do's and don't pagina**.
- De code moet overdraagbaar zijn.