

Trivia Food

Doelgroep beschrijving

Onze doelgroep bestaat uit studenten die dagelijks gebruik maken van hun smartphone en social media. Deze studenten willen zelf meer te weten komen over voeding. De studenten zijn zich bewust van hun eetpatroon en beseffen zich dat ze niet altijd even gezond eten. Uit ons onderzoek blijkt dat we hiermee ongeveer 25% van de studenten kunnen bereiken.

Concreet bestaand probleem voor de betreffende doelgroep

Uit ons veldonderzoek blijkt dat veel studenten zich bewust zijn van hun eetpatroon. Ongeveer de helft van deze studenten geeft aan dat ze een ongezond eetpatroon hebben. Ze zijn zich dus bewust van hun eetpatroon, maar zijn niet altijd bereid om dit eetpatroon aan te passen. Dit leek ons een goede insteek voor ons idee.

De mogelijke oplossing

Ons idee speelt daarom ook in op het beïnvloeden van een eetpatroon op een leuke manier. We geven de studenten geen advies, maar beïnvloeden hun gedachten door middel van vragen over voeding.

Het spel gaat als volgt:

Een student kan een groep aanmaken of een groep joinen. Als de groep zijn maximum aantal spelers heeft bereikt start het spel. Er komt een vraag in beeld, en een speler geeft een nep antwoord op de vraag om zijn vrienden op zijn antwoord te laten drukken. Dan komen er een aantal antwoorden in beeld, de gebruiker moet een antwoord kiezen. Als de speler het antwoord goed heeft krijgt hij een punt. Als de speler een antwoord van zijn medespeler kiest krijgt degene van wie het antwoord is een punt. Elke vraag heeft een maximum nadenk tijd. Aan het eind van de vragen komt er een kort stukje info dat het leerzaam maakt. Na elke vragenronde komt een scorebord die laat zien wie er voorstaat. Aan het eind van het spel kan deze score gedeelt worden via WhatsApp.

Concrete uitleg waarom deze oplossing kan werken

Deze app laat je nadenken over een gezonder eetpatroon, omdat het je meer kennis geeft over voeding en je door deze vragen veel kunt leren. Doordat het spel competitief is worden de spelers meer gedreven om de vragen goed te beantwoorden en om het spel vaker te spelen. Het sociale aspect is wat onze doelgroep heel graag wilt zien de applicaties die zij spelen omdat het leuker is om met vrienden samen te spelen.

Onderbouwing vanuit de aangereikte literatuur van de opdrachtgever

Uit het onderzoek van Newcom blijkt dat ongeveer 80% van studenten dagelijks gebruik maakt van social media op hun smartphone. Om te achterhalen hoeveel van deze gebruikers daadwerkelijk geïnteresseerd zouden zijn in ons idee hebben we zelf ook veldonderzoek gedaan. Uit ons onderzoek bleek dat ongeveer 50% van de studenten hierin geïnteresseerd zouden worden.

Onderzoek toont aan dat je eetgewoonten het meest worden beïnvloed door je vrienden en omgeving. Ons idee speelt in op dit idee door vrienden te stimuleren het spel ook te spelen. Hierdoor is de kans dus groot dat je hiermee de sociale norm binnen je vriendengroep kan veranderen (Steinberg & Monahan, 2007).

Bronnen

- [https://www.marketingonline.nl/sites/default/files/Newcom - Nationale Social Media Onderzoek 2017.pdf](https://www.marketingonline.nl/sites/default/files/Newcom_-_Nationale_Social_Media_Onderzoek_2017.pdf)
- <https://goo.gl/forms/OcTQTyQKPYDgmZfX2>