

# Designing the right thing

*Opdracht Werkcollege 2*

Ingediend door:

*Yoram Baboolal*

Studentnummer:

11342994

Vak:

*Interactieontwerp*




## Twee persona's


Een nieuw product op de markt moet mensen helpen gezonder en actiever te leven. De volgende persona's zijn gemaakt om beter in kaart te brengen wat voor type mensen er zijn die tegen het probleem kunnen aanlopen. Tevens zullen hun pijnpunten en doelstellingen weergegeven worden.

Persona 1:

Rechten student Gilmar

# Gilmar Baboolal





*"Wanneer je het moeilijk hebt, probeer dan het beste uit jezelf te halen."*

**Leeftijd:** 22  
**Studie:** Rechten  
**Familie:** Middelste kind  
**Locatie:** Leiden  
**Karakter:** Intelligent, grappig, sociaal

### Persoonlijkheid

Introvert	Extrovert
Analytisch	Creatief
Conservatief	Liberaal
Passief	Actief

### Doelstellingen

- Wilt een atletisch lichaam krijgen en gezonder eten.
- Wilt zijn master in Rechten halen.
- Wilt uiteindelijk naar het buitenland verhuizen.

### Pijnpunten

- Weinig vrije tijd om te sporten en eet veel snacks.
- Door sloomheid is hij veel tijd kwijt aan studeren.
- Van kant-en-klare maaltijden is hij geen fan van.

### Omschrijving

Gilmar is een hardwerkende rechten student aan de universiteit van Leiden. Hij heeft een druk schema en is altijd gefocust. Hij reist graag in zijn vrije tijd. Hierdoor heeft hij niet veel tijd om te sporten, want ofwel studeert hij ofwel reist hij. Zo lukt het hem niet consistent een gezonde leefstijl te verwezenlijken.

### Motivaties

Ongevoelig	
Angst	
Doelen	
Groei	
Wilskracht	
Sociaal	

## Persona 2:

### Huismoeder Ina Cortez

# Ina Cortez

Xtensio



*"Mijn kind is het mooiste wat me ooit  
geschonken is."*

**Leeftijd:** 37

**Werk:** Huisvrouw

**Familie:** Getrouwde moeder, één kind, hond

**Locatie:** Haarlem

**Karakter:** Zorgzaam, lief en zacht

## Persoonlijkheid



## Doelstellingen

- Wilt er altijd voor haar dochter zijn.
- Wilt uiteindelijk weer een baan krijgen.
- Wilt wat meer afvallen en gezonder leven.

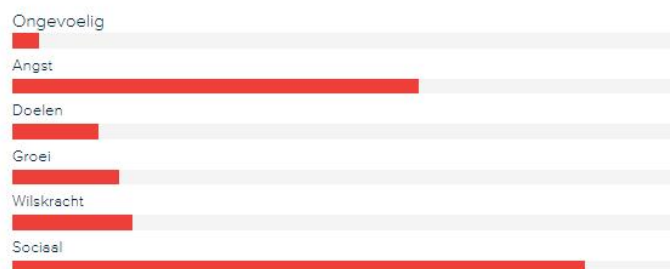
## Pijnpunten

- Wilt haar dochter nooit verwaarlozen.
- Is te zorgzaam/gevoelig en laat andere veel te vaak voor.
- Ze wilt geen oppas, omdat ze haar kind zelf wil opvoeden.

## Omschrijving

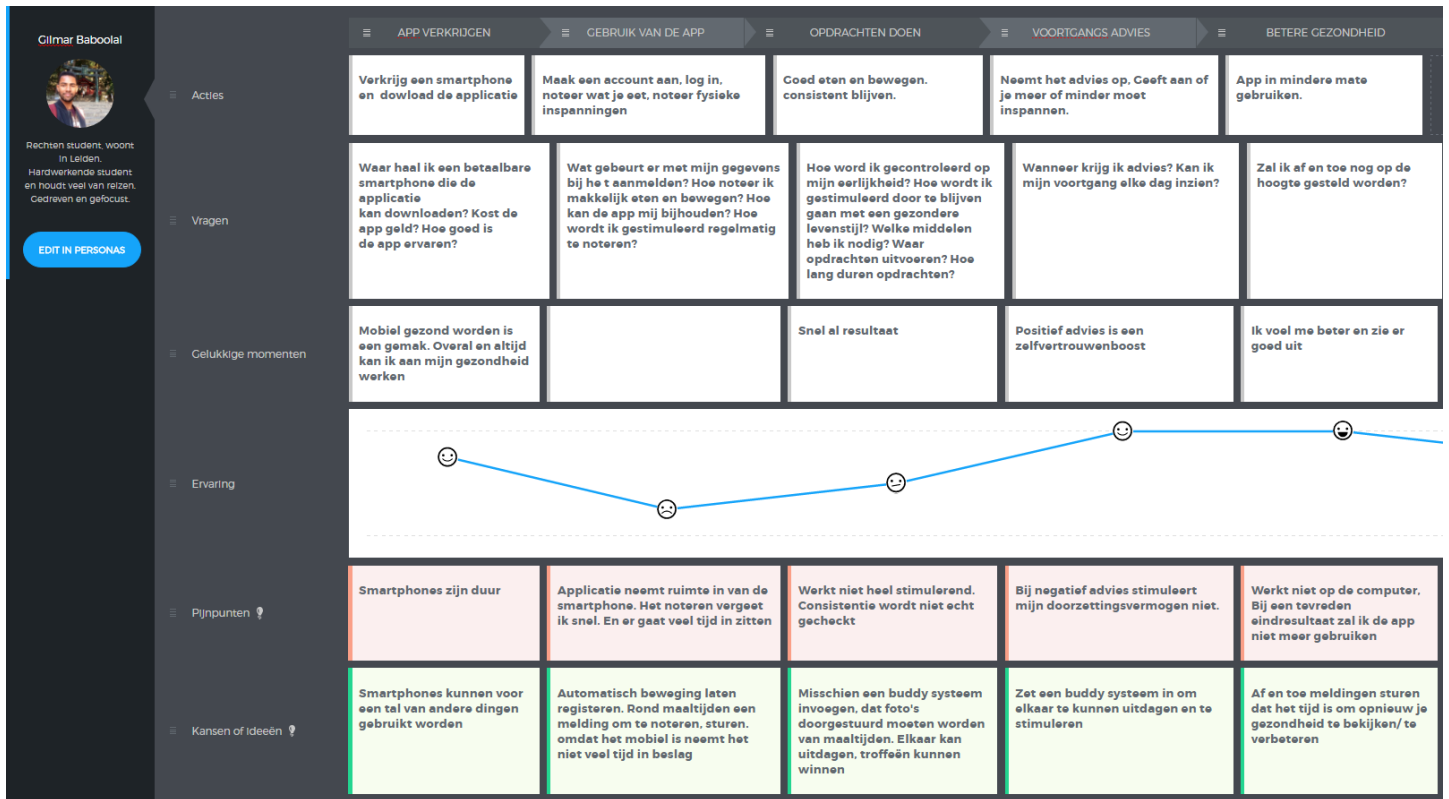
Yuna is een huisvrouw. Ze vult haar dagen door haar kind te brengen en op te halen van school wanneer dat nodig is. Daarnaast doet ze boodschappen, ruimt het huis op en neemt haar kind mee op uitstapjes. Omdat de schooldagen kort zijn voor haar vijfjarige dochter, is haar dag als snel gevuld. Ze heeft daardoor weinig tijd voor haarzelf over.

## Motivaties



# Customer Journey

Nu zal er een customer journey map volgen van persona 1, Gilmar. Dit is een grafische weergave hoe een gezondheidsapp gebruikt kan worden door een rechten student.



## Drie product concepten

### 1. Buddysysteem:

Het buddysysteem zal helpen meerdere problemen op te lossen waar de gebruiker van een gezondheidsapp tegen kan aanlopen. De gebruiker wil namelijk regelmatig gestimuleerd worden zijn gezondheid te verbeteren. Door middel van interactie met andere gebruikers via de applicatie is het mogelijk elkaar uit te dagen, elkaar te stimuleren en te controleren. Zo zal een persoon regelmatig de app gebruiken voor ook sociale interactie. Dit trekt de gebruiker meer naar de applicatie toe. Daarnaast doet het de gemoedstemming goed als mensen dezelfde problemen ervaren. Zo voelt de gebruiker zich niet alleen en wordt iemand gestimuleerd consequent aan zijn/haar gezondheid te werken.

### 2. Gadgets:

Bij het regelmatig noteren van alle bewegingen en maaltijden die je hebt gemaakt, is het handig om gadgets aan te schaffen. Die zullen namelijk dat automatisch voor je noteren. Dit kan ook door een ingebouwde functie in een smartphone zelf. De iPhone heeft nu namelijk de mogelijkheid op de hoogte te zijn van de manier waarop je beweegt. Het telt hoeveel stappen je hebt afgelegd, hoeveel etages je hebt gelopen of je hebt gefietst of niet. Een gadget zoals een smartwatch, zal de gebruiksvriendelijkheid alleen maar bevorderen en zelfs kunnen uitbreiden door je hartslag te meten. Zo wordt je goed op de hoogte gehouden van je gezondheid en is zonder twijfel gunstig bij het verbeteren van de levensstijl. De applicatie zal dus zo ontwikkeld moeten worden dat het de ingebouwde meetfuncties van een telefoon kan gebruiken.

### 3. Slimme Kalender:

Een gebruiker met een strakke en drukke planning, wilt zo veel mogelijk dat er een planning wordt gemaakt die precies in zijn agenda past. Als een digitale agenda kan worden geïmporteerd in de applicatie en de planning waar nodig aanvult, maakt de applicatie een suggestie om te werken aan de gezondheid. Vooraf zal de applicatie om gegevens vragen zoals bedtijden, werktijden, locatie van huis en werk. Zodat het kan inschatten waar je bent en wanneer er ruimte is om te werken aan de gezondheid. Uiteraard wordt de gebruiker op de hoogte gesteld van belangrijke standaard meldingen, zoals meldingen die aangeven wanneer het tijd is om (gezond) te eten.

## Individuele Reflectie

Ik vond het lastig de customer journey te maken, omdat ik het principe niet heel goed begreep/begrijp. De CJM kan van mijn part dus wel beter. Ik ben namelijk niet tevreden over de x-as. Het voelt alsof het uitgebreid kan worden, maar meer dan dat ik nu heb, kwam ik niet. Het behoorde namelijk geen beschrijving te zijn van hoe iemand door een website/applicatie klikt.

Wel kan ik een goed beeld schetsen van mensen, die ik ken. Mensen die ik pas heb ontmoet, vind ik nogal lastig te schetsen, maar ik ben enorm tevreden met de persona. Ik heb er ook wel veel tijd in gestoken. Daarnaast vind ik schetsen maken (van concepten) altijd wel leuk.