

McFlurresearch

Onderzoek naar McFlurry

CJ van Wel
[Datum]

Contents

Geschiedenis.....	2
Eerste filiaal.....	2
Zelfservice punt.....	3
Interactief zelfservice punt.....	4
McFlurry Shower.....	5
Prototypes.....	6
Deelproducten.....	8
#FreeTheFlurry.....	9
Doelgroep	9
Inspiratie.....	9
Prototypes.....	13
Menu.....	13
Map.....	16

Geschiedenis

Eerste filiaal



Hierboven zie je het tentje waar de broers Dick en Mac McDonald hun menu verkochten en hun snelle service hebben opgebouwd.



Op de afbeelding die je hier ziet is het eerste officiële filiaal van McDonalds als bedrijf. Het was gevestigd in Des Plaines, Illinois op 15 april in 1955. Dit kwam door Ray Kroc, die bij de broers McDonald in dienst was getreden als 'shaker' en later hun 'Franchise agent' zou worden.

Zo heeft McDonalds steeds meer vestigingen geopend, eerst uitgebreid naar Canada en uiteindelijk naar nog meer dan 100 andere landen.

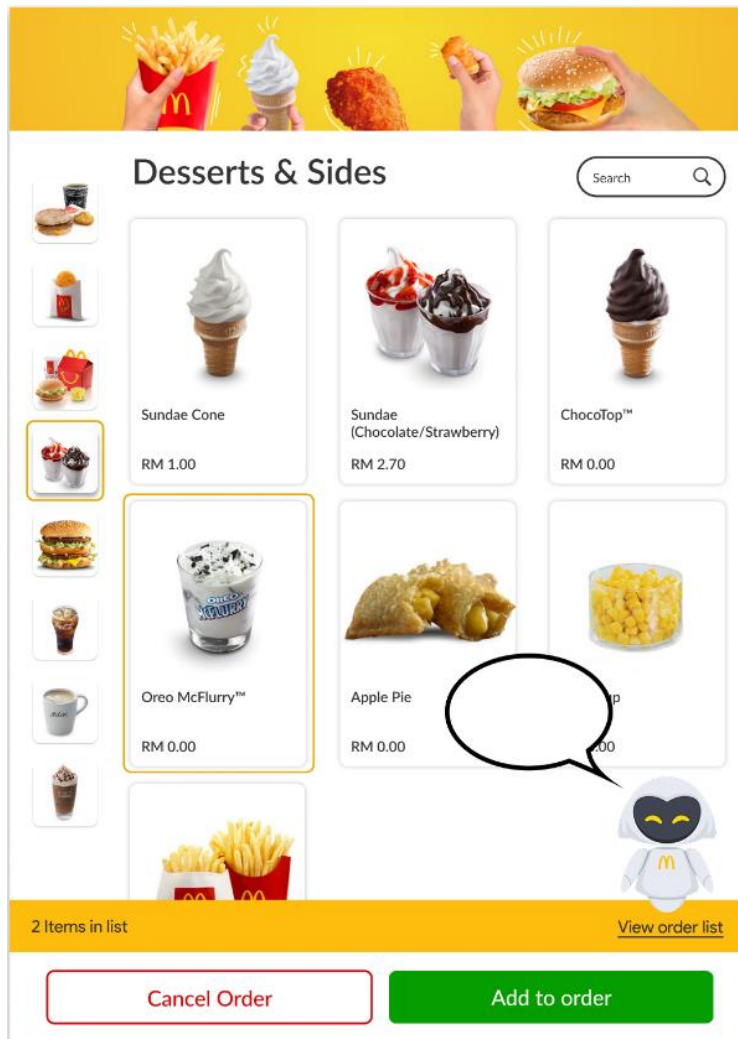
Zelfservice punt

De mcDonalds heeft door de jaren heen natuurlijk te maken gehad met een groeiend aantal klanten wereldwijd. Hiervoor zijn zij met een oplossing gekomen. Per vestiging zijn er een paar zelfservicepunten waar je je bestelling op kunt doen en tevens de betaling. Het enige wat nog bij de kassa gebeurd is het ophalen van je bestelling. Zie de afbeelding hieronder:



Interactief zelfservice punt

Omdat zij dit voor elkaar hebben gekregen dat dit werkt. Zijn wij op de volgende ideeën gekomen. Één daarvan zie je hieronder.



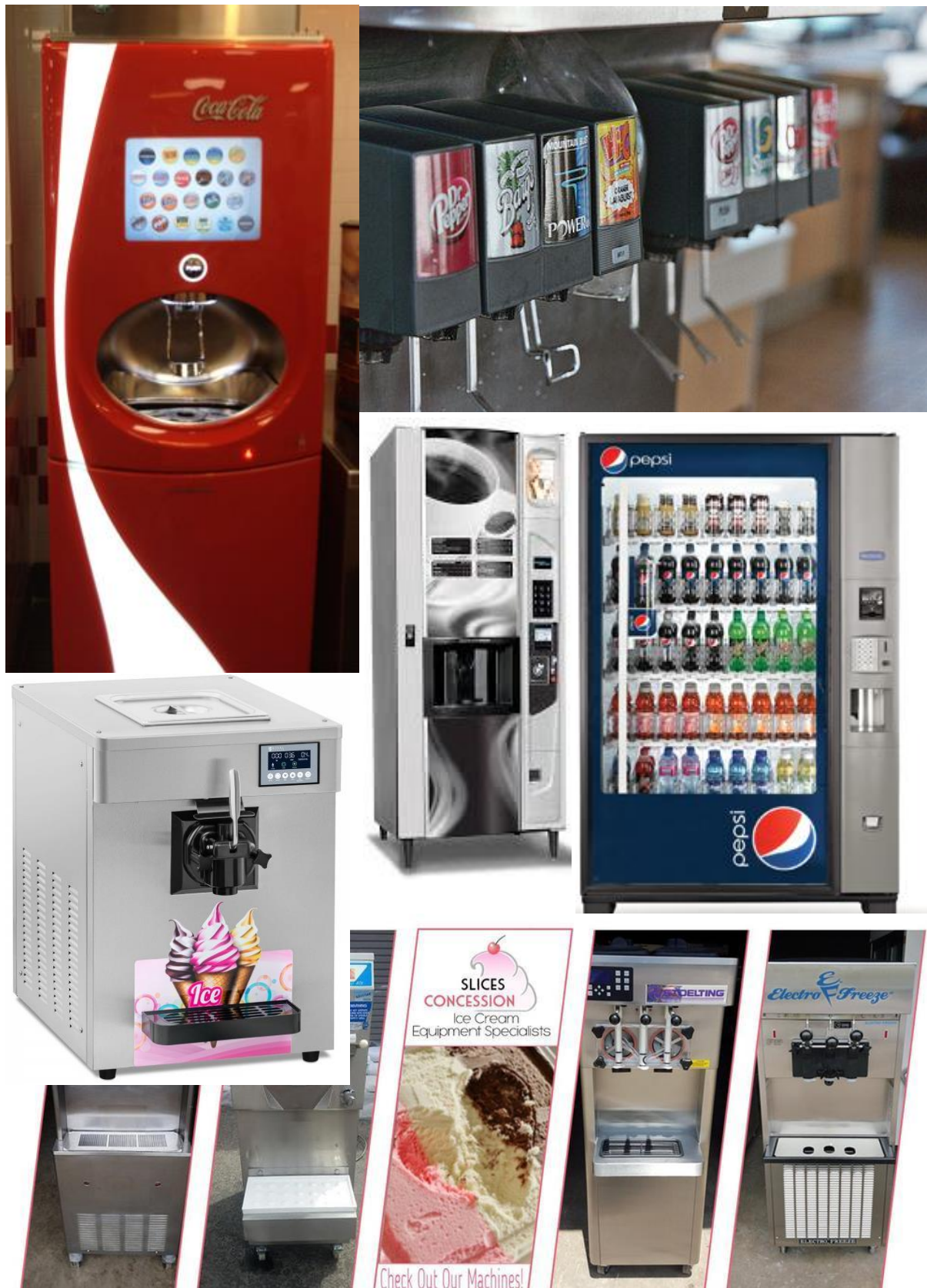
Je ziet hier een scherm van zo een zelf service punt. Normaal gesproken is dit zonder een character. Dit karakter heb ik bedacht om je te helpen iets nieuws te kiezen aangezien heel veel mensen “altijd” hetzelfde bestellen. In dit voorbeeld zie je dat het karakter een ‘M’ op de borst heeft en de Oreo McFlurry heeft geselecteerd en er iets over gaat zeggen. Dit karakter heb ik gemaakt uit een aantal andere afbeeldingen.



Hier het karakter nog een keer los.

McFlurry Shower

Een ander idee is tot stand gekomen en verder uit gewerkt Hiervoor heb ik inspiratie gezocht en heb ik het volgende kunnen vinden:



Prototypes

Hieruit hebben we eerst een paper prototype gemaakt.



Op basis van dit prototype is hebben zijn er interviews gehouden met studenten om feedback te krijgen op het prototype. Zo werd er een levendige ervaring gemist. Dus waar nu “Bleeb” staat zou echt een soort scanner op gezet moeten worden zodat je merkt dat dat om een barcode te scannen is. Daarnaast zie je hier wat het idee en waar dus de toppings vandaan komen. Dit moest ook weg gewerkt worden. Daarnaast was het idee dat het vallen van de toppings van alle kanten zichtbaar zou zijn. Dit omdat de machine in het midden van een McDonald's moet gaan staan. Na de feedback te hebben besproken en verwerkt is er een tweede prototype uit gekomen.



In deze afbeelding zie je dat je er nu doorheen kunt kijken. Links onder het open gedeelte zie je nu een soort afdakje. Dit is de scanner, daarnaast aan de rechterkant zie je een knop zitten. Deze bevestigt wat je hebt gescant en laat de toppings vallen.

Ten slotte is er een laatste prototype gemaakt. Dit omdat het vorige nog steeds een paperprototype is.



Bij bovenstaand prototype is te zien dat de knop en de scanner verder ontwikkelt zijn en dat het open gedeelte verbeterd is. Daarnaast is nu het schermje bovenin toegevoegd die de stappen moet vertellen die je moet doorlopen. Als laatste hebben we feedback gehad dat als je je beker zelf vast moet houden het voor kan komen dat je niet alle toppings kan op vangen. Hier werd als feedback gegeven een bekerhouder te maken zodat de beker altijd op dezelfde plek staat. Te zien in bovenstaande afbeelding.

Deelproducten

#FreeTheFlurry

Doelgroep

Ten eerste hebben we vastgesteld wat onze doelgroep is voor het komende product dat we gaan ontwikkelen. Dit zijn jongeren tussen de 13 en 18 jaar. Dit omdat zij op de middelbare school zitten en steeds meer met vrienden gaan doen dan bij hun ouders rondhangen. Zij beginnen ook steeds meer zelf producten aan te schaffen. Denk aan kleding, gadgets en eten. Zij zijn ook een groep die vaak naar een fastfoodrestaurant gaan met in het specifiek de McDonald's. Dit is tevens de groep die tegenwoordig enorm vaak op hun telefoon zit. Zij het om socialmedia of voor het spelen van casual games.

Daarnaast vind deze leeftijdsgroep het belangrijk erkent te worden voor iets. Zij willen status. Dit beeld wordt flink versterkt door het werk van influencers. Om de aandacht van deze groep te trekken is er dus iets nodig waarmee zij hun prestatie kunnen delen en zo kunnen vergelijken of de een beter is dan de ander.

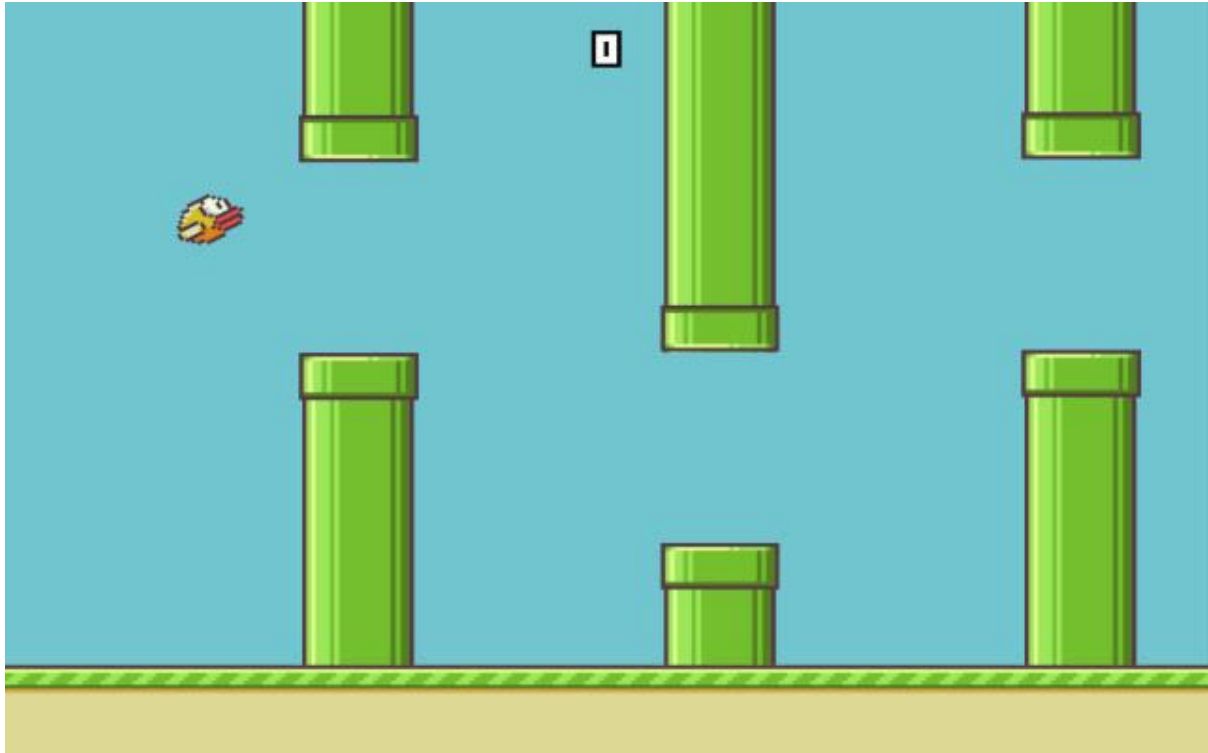
Inspiratie

Ik ben gaan zoeken naar andere populaire casual games en die had ik al gauw gevonden. Hieronder zie je drie bekende voorbeelden.



Dit is het dino spelletje op de Google Chrome web browser. Deze verschijnt op het moment dat je geen internet verbinding meer hebt.

Als tweede kwam ik op een gelijk soort spel dat een aantal jaar terug razend populair was.



Dit is Flappy Bird. Het doel van het spel is door zo veel mogelijk riool pijpen heen te vliegen. Des te hoger de score des te beter je bent.

Als derde gaan we wel een aantal jaren terug in de tijd. Desondanks is het nog steeds een populaire game.



Super Mario Bros. is al jaren lang een enorm succesvolle game. Zoals je kunt zien is het weer zo een zelfde soort platformer.

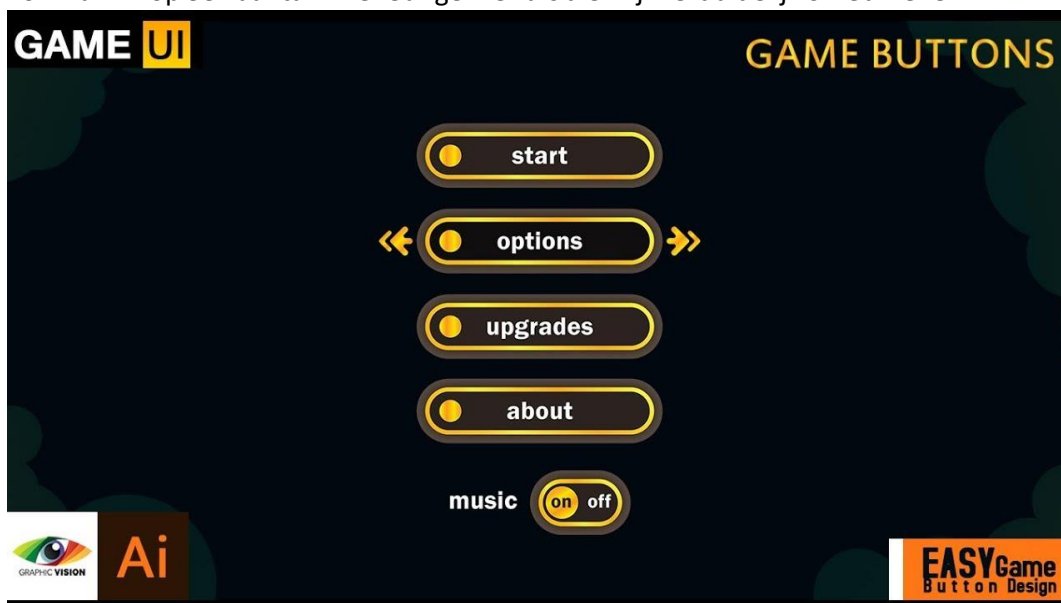
Mario is zelfs op de smartphone uitgebracht.



Alle drie deze spellen hebben één ding gemeen. Ze bewegen van rechts naar links om zo het effect te geven dat je naar rechts loopt. Terwijl dit gebeurt kom je obstakels tegen.

Omdat we gekozen hebben voor een spel ben ik ook gaan zoeken naar verschillende soorten menu's.

Zo kwam ik op een aantal willekeurige menu's die mij wel duidelijk of leuk leken.





De bovenstaande drie menu's zijn zeer vanzelfsprekend en best "standaard", daarom ben ik gaan zoeken naar iets wat meer in het spel zit verwerkt.



Dit is echter best chaotisch maar kan goed te gebruiken zijn.

Als laatste heb ik mijn zinnen gezet op een spel dat in 2007 op de console is uit gekomen maar sinds een paar jaar ook te downloaden is in de appstore en googleplay store. Namelijk: GTA San Andreas.

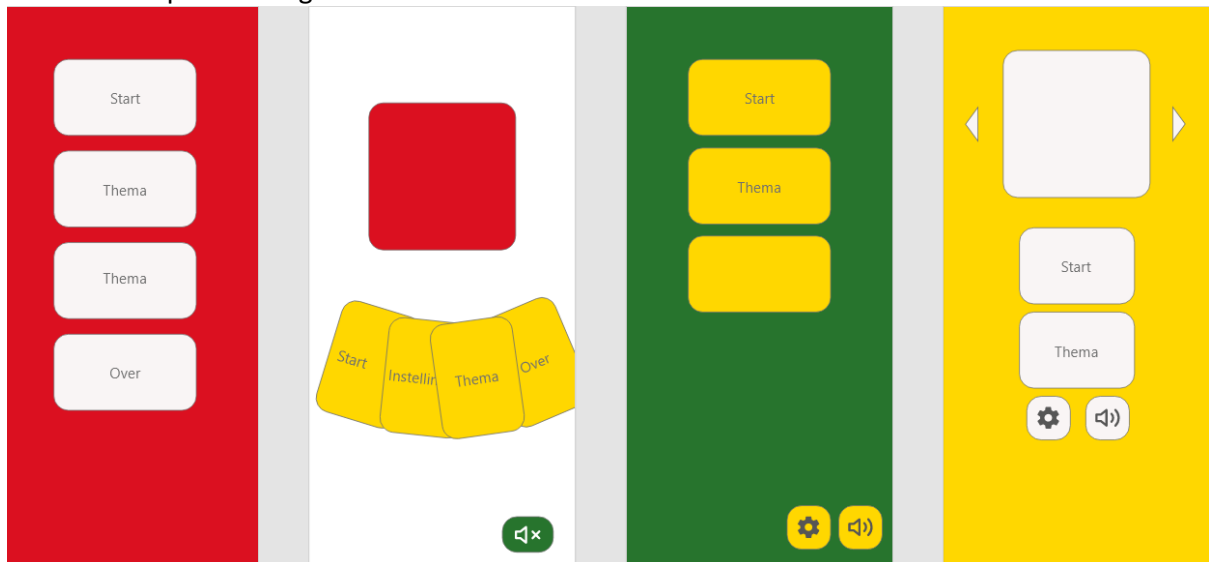


Op de mobiele versie van het spel heeft het een compleet vernieuwd menu speciaal voor de handelingen die je maakt op een smartphone.

Prototypes

Menu

Als eerste ben ik begonnen met het ontwikkelen van een menu. Dit om een soort huisstijl te krijgen rondom het spel dat we gaan ontwikkelen.

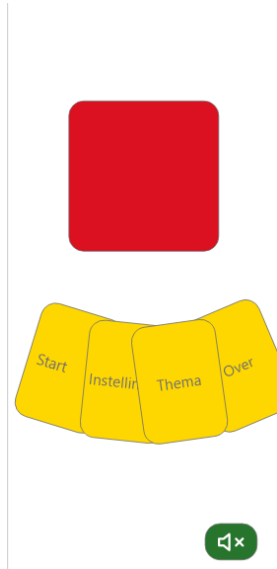


Ten eerste heb ik gebruik gemaakt van het kleurenpalette van de McDonald's. Dit omdat wij een product moeten maken voor de McDonald's. layouts heb ik gebaseerd op de bovenstaande menu's. Zo heb ik het rode menu gebaseerd op het paarse menu met blauwe knoppen. Alles staat hier heel simpel onder elkaar. Het witte menu met de gele kaartjes heb ik gebaseerd op het menu van GTA San Andreas. Het groene menu heb ik deels gebaseerd op het paarse menu met blauwe knoppen

maar ook op het menu waar een toggle onderin het scherm staat voor het geluid. Ten slotte heb ik het gele menu alleen maar gebaseerd op het menu met de geluid toggle.

Tijdens het maken van de menu's heb ik aan studenten gevraagd wat zij het beste eruit vonden zien. Wat zij het makkelijkste in navigeren. En welke ook nog een beetje levendig was.

Vooraf op de vraag welke levendig was vielen er als snel twee op en twee af, De rode en de groene vielen al gauw af. Daarnaast kreeg ik ook als feedback dat ondanks het gele menu wel wat meer interactie uit lokte dit nogal saai oogde. Waarmee ik dus tot de conclusie ben gekomen het witte menu te gebruiken.



Deze was echter nogal kaal. Hier heb ik vervolgens een achtergrond aan gegeven.



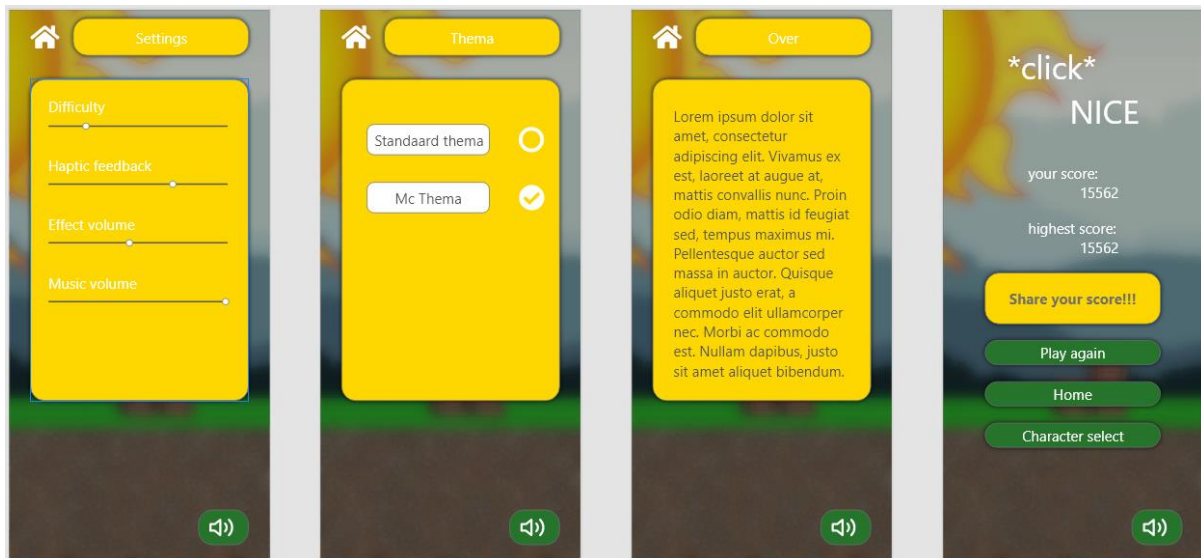
Daarnaast werd er opgemerkt dat de kaartjes die het menu vormen er heel rommelig uit zagen, dus die ben ik netjes gaan uitlijnen. Dat zie je in onderstaande afbeelding



Hier ondervond ik dat het niet zo duidelijk was welk kaartje het geselecteerde kaartje is. Dit ben ik dus ook bij verschillende mensen na gaan vragen, bijvoorbeeld andere studenten, maar ook familie en vrienden. Van deze kreeg ik dit bevestigd en heb hier een volgende iteratie op los gelaten.



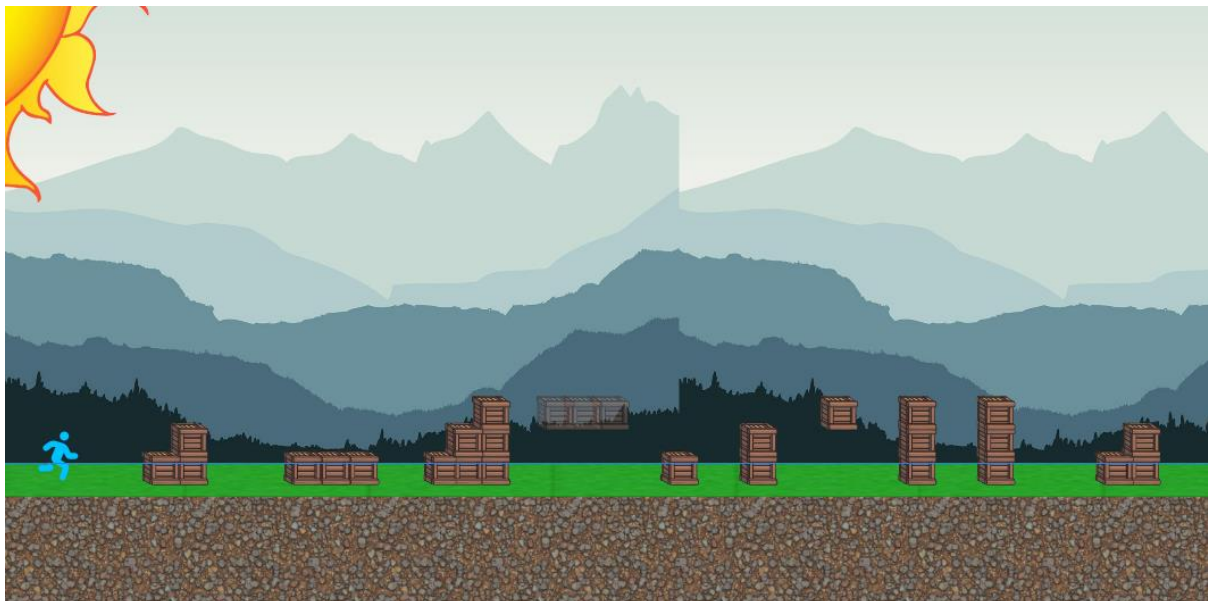
Gebaseerd op deze stijl ben ik de rest van het menu gaan ontwikkelen en ben ik tot ed volgende resultaten gekomen.



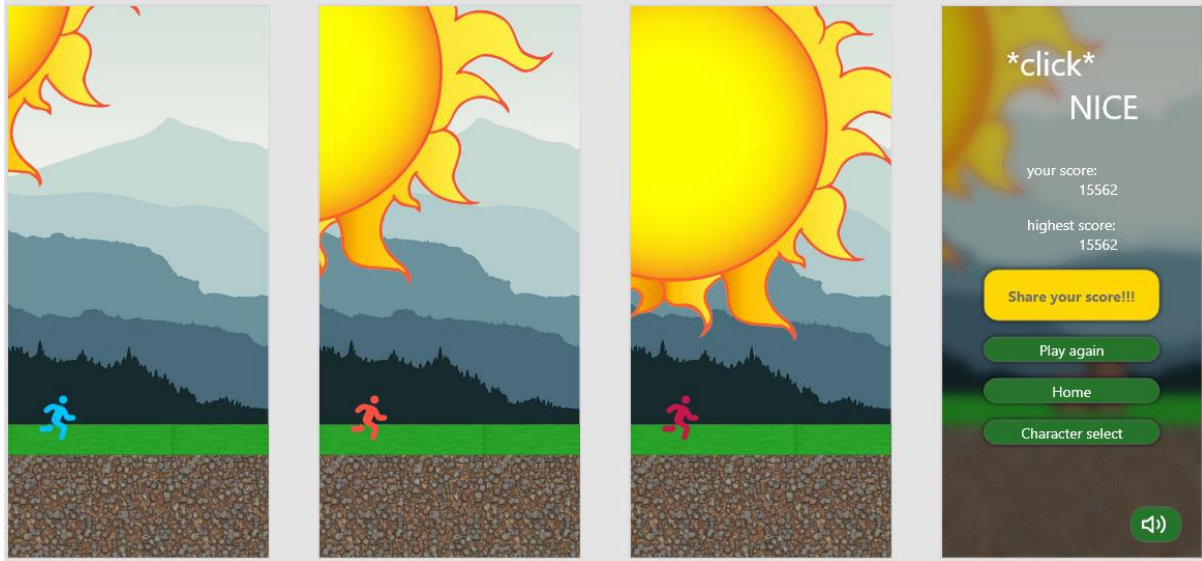
Map

De achtergrond die je ziet is deel van het spel.

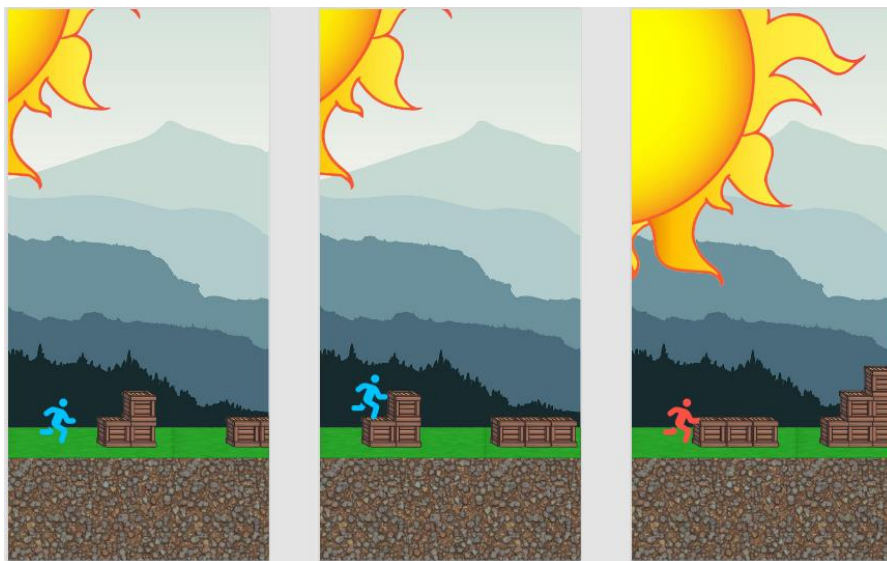
De game map daarvan zie je hieronder.



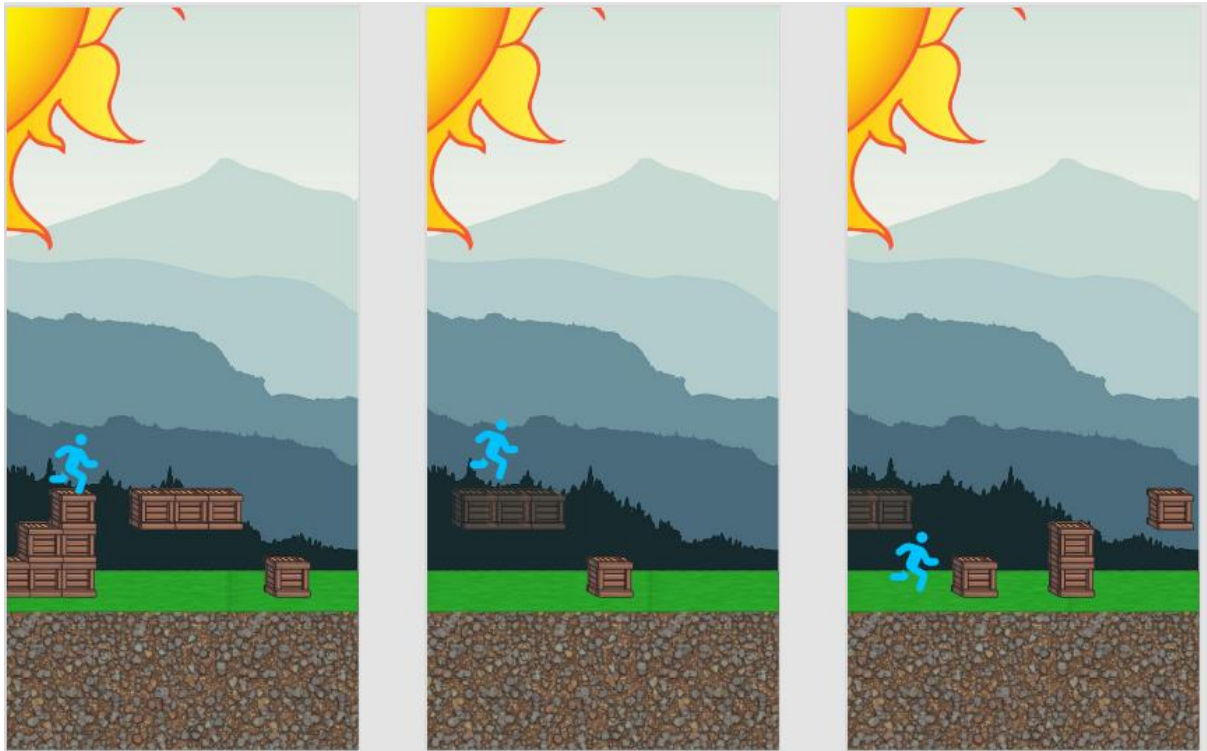
Spelaspecten



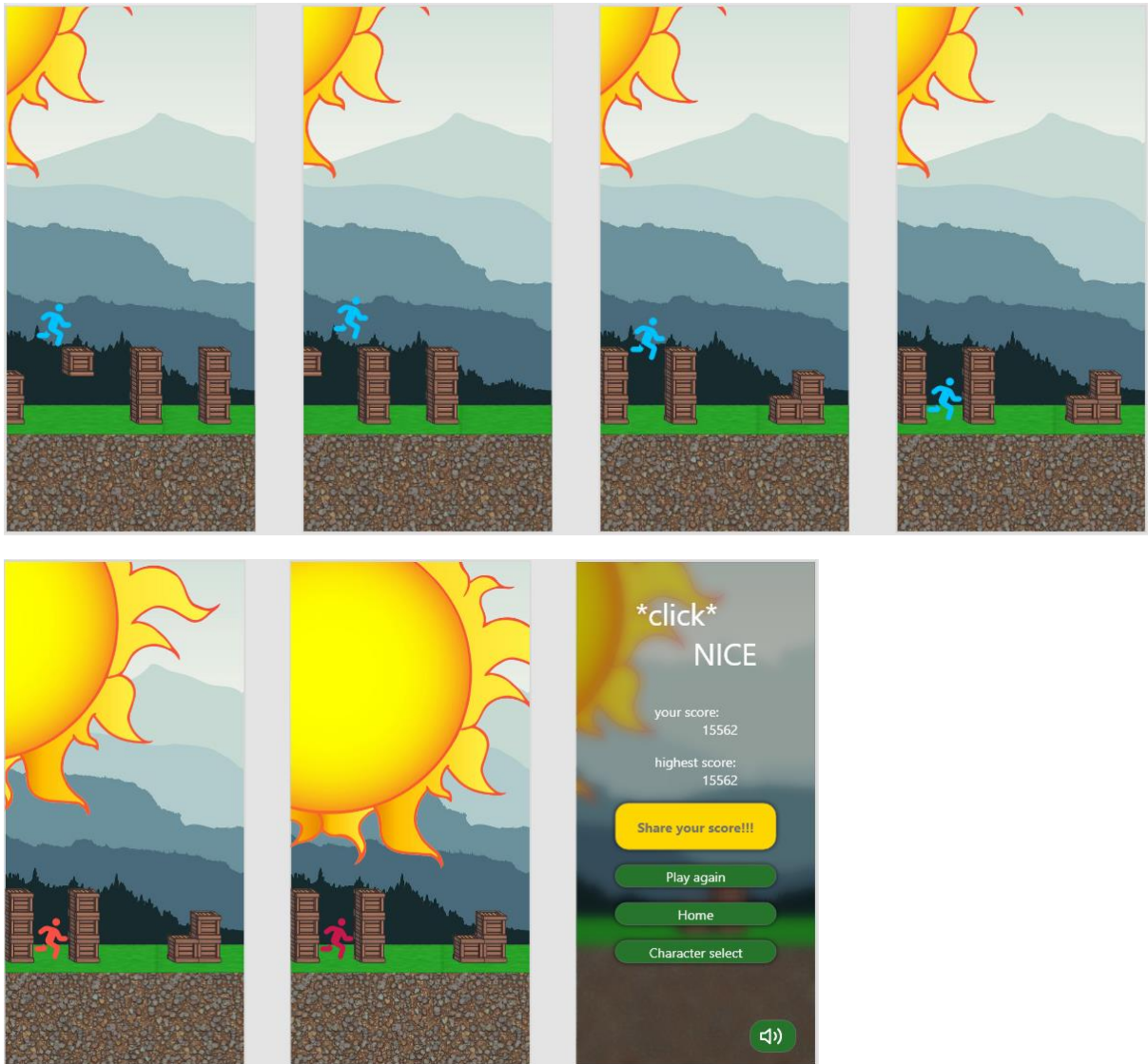
Op bovenstaande afbeelding staat een visual van wat er gebeurt als je dood gaat en hoe dat tot stand komt.



Hierboven zie je wanneer de zon dichterbij kan komen en wanneer je dus in gevaar loopt.

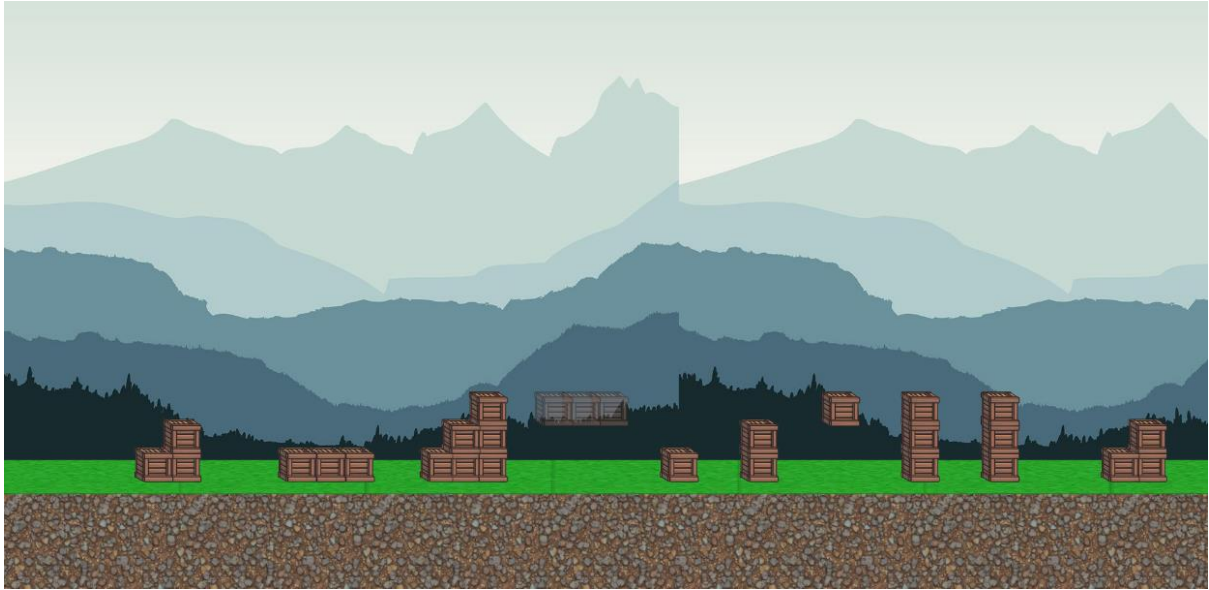


Bij deze drie slides zie je dat je ook blokken kunt tegen komen om je om de tuin te leiden.



Zoals bij deze slides kunt zien kun je jezelf ook helemaal vast lopen dus dat je ook goed op moet letten.

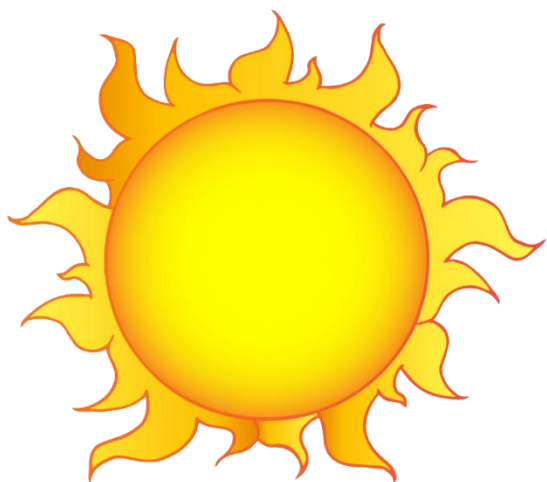
Nadat ik deze prototypes had gemaakt, heb ik bij een docent om feedback gevraagd, deze was helemaal enthousiast. Echter viel er wel meteen iets op. Er zitten verschillende stijlen in. In volgende iteraties komt er dus een vaste stijl, denk aan: anime, low poly, 8-bit of gewoon een seizoen.



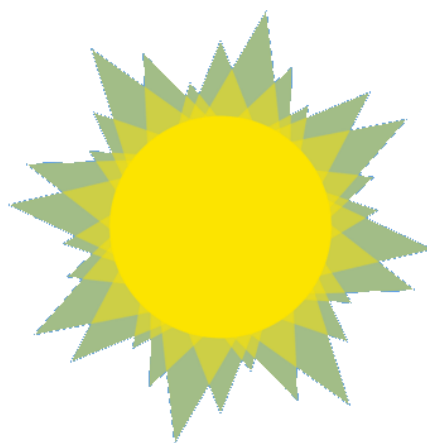
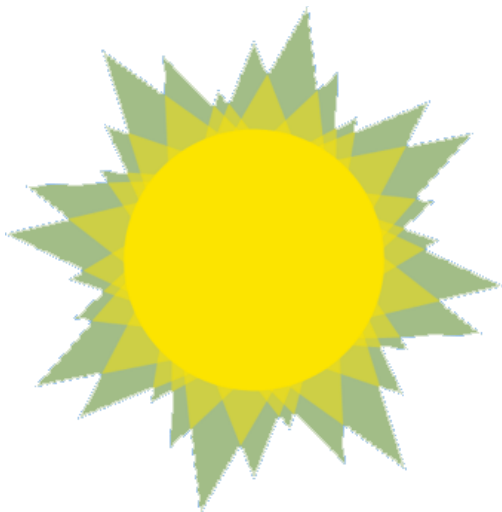
Je ziet de hele tijd deze stijl als map/gamewereld. Echter zie je nog te veel contrast.



Om er meer een thema aan te geven heb ik de stijl verandert naar een gebied. Dit omdat het dan meer overeen komt met de McFlurry als ijsje. De wereld moet dan ook een soort jistijd zijn.



De zon die ik in eerste instantie gebruikt heb was deze. Die viel ook niet binnen het thema, dus heb ik een andere iets simpelere zon gemaakt en deze geanimeerd.



Het spel bevat ook objecten die je moet passeren.



Met witte achtergrond



Transparante achtergrond



Besneeuwde bovenkant



Besneeuwd af

Het uiteindelijke ontwerp is het onderstaande geworden

