



NINJA WARRIOR BOOTCAMP CASE

Sebastiaan Hulst
Informatie Architectuur
Klas: Oranje

Versie 2
Docent: S. 't Hooft

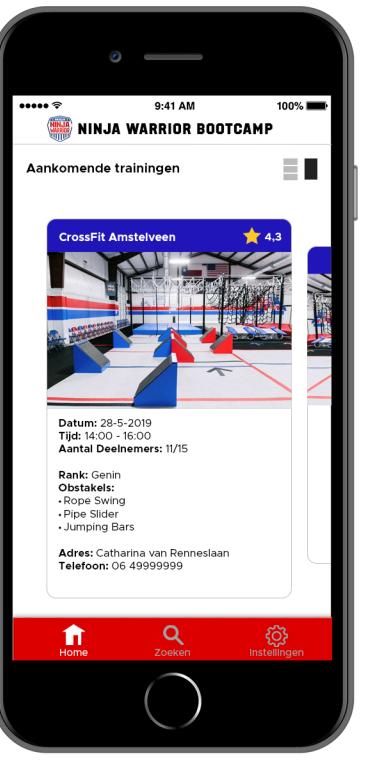
INHOUDSOPGAVE

Inleiding	
Overzichtsdiagram	3
Hoofdstuk 1: Homescherm	5
Hoofdstuk 2: Zoeken	7
Hoofdstuk 3: Training & Instellingen	9
Hoofdstuk 4: Aanbieden	11
Hoofdstuk 5: Faciliteit	13

Inleiding

Ninja Warrior, een populaire tv show in Japan en Amerika, is een obstacle course die deelnemers moeten overwinnen. In Nederland komt er een tweede seizoen van deze show, en om de deelnemers een handje te helpen, moet er een app komen die het makkelijk maakt om specifieke trainingen te volgen. Daarnaast moet het ook mogelijk zijn om trainingsmogelijkheden aan te kunnen bieden.

Ik ben daarom met een app gekomen die deze punten aanpakt. Gebruikers van de app kunnen, door middel van filters, trainingen gemakkelijk vinden en voor aanmelden. Sportscholen of individuen kunnen daarnaast met een paar stappen hun faciliteiten aanbieden.



Homescherm



Training zoeken



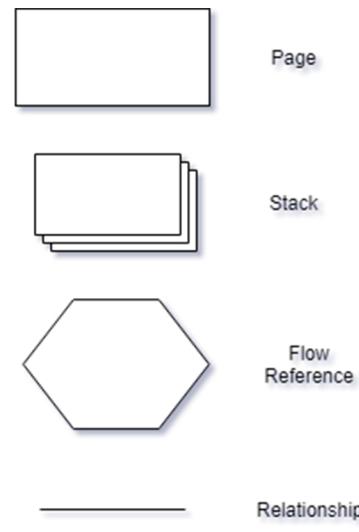
Training aanbieden



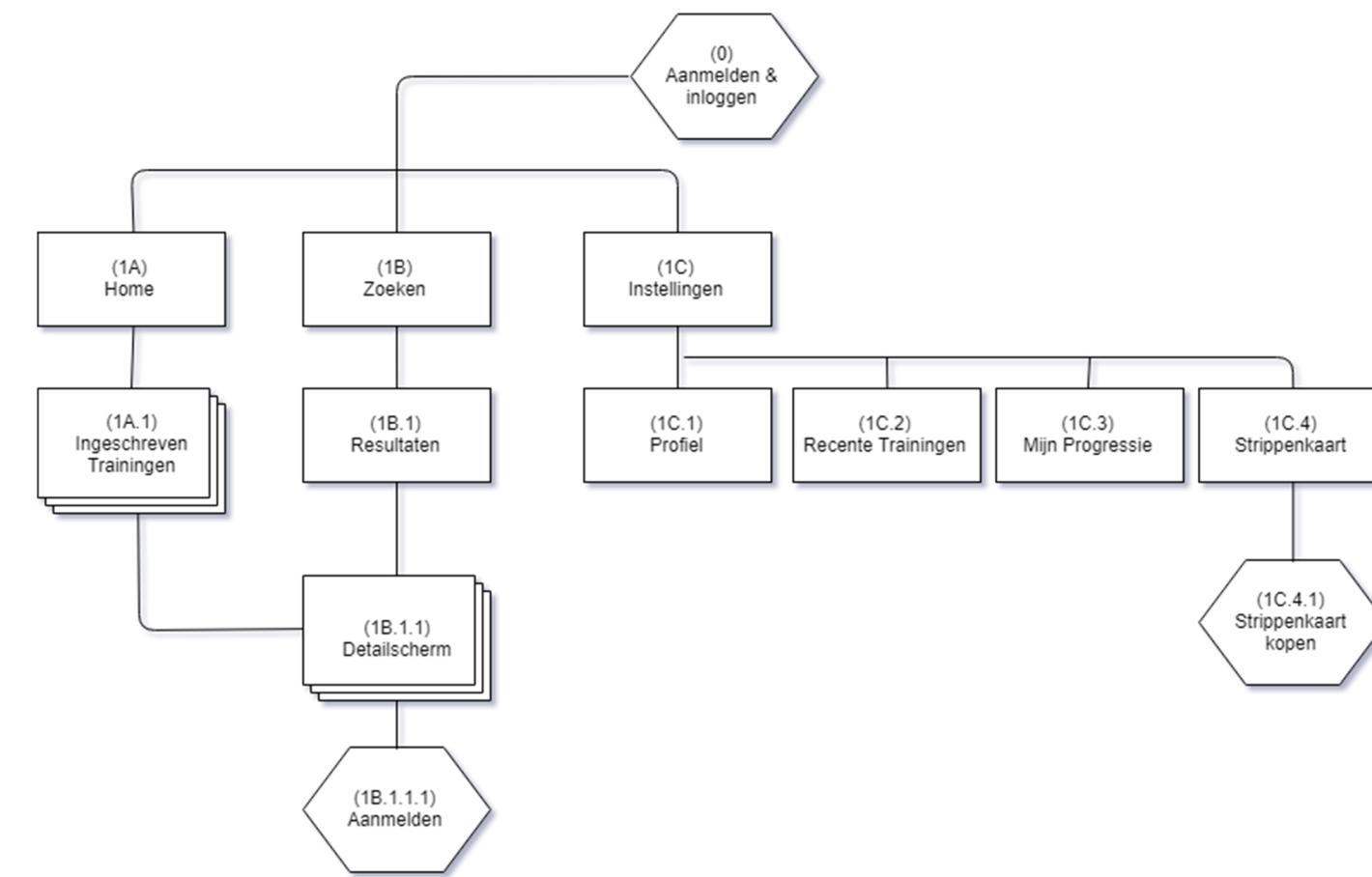
Overzichtsdiagram

OVERZICHTSDIAGRAM

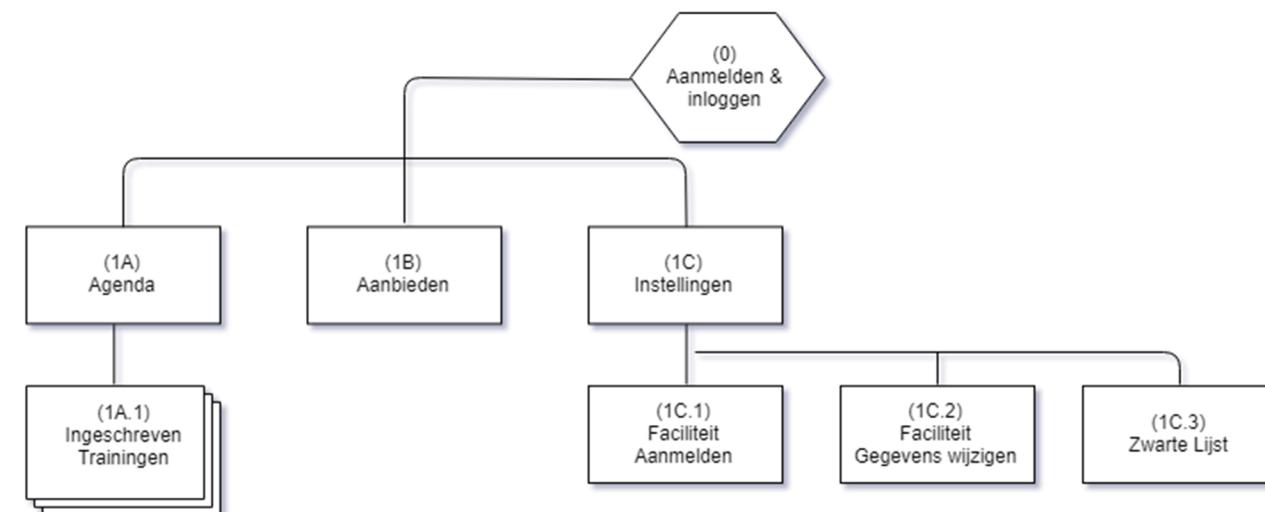
Ninja Warrior Bootcamp
Versie: 10 Juni 2019



Gebruiker: Trainingen volgen



Gebruiker: Trainingen aanbieden



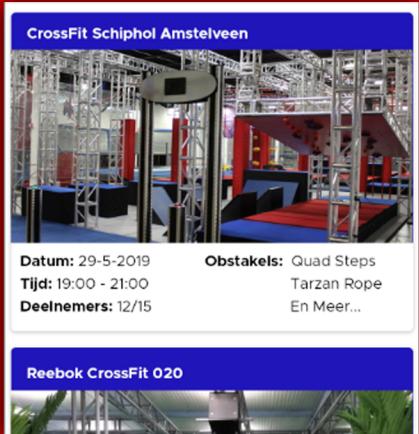


Hoofdstuk 1: Homescherm

HOOFDSTUK 1: HOMESCHERM

Annotaties

- 1) Het homescherm zonder trainingen (eerste gebruik, of nog niet voor trainingen aangemeld) geeft de gebruiker een richting, waar wat de volgende stap is.
- 2) Wanneer de gebruiker wel voor trainingen heeft opgegeven, kan hij sorteren op afstand, aantal deelnemers of datum.
- 3) Om het voor de gebruiker prettiger te maken, heeft hij de optie hoe de trainingen te voorschijn komen. De eerste optie is naast elkaar, en de tweede optie is onder elkaar.



- 4) Op de 'kaarten' staan de belangrijkste informatie. Wilt de gebruiker meer weten, dan kan hij hierop klikken. Swipen zorgt ervoor dat de gebruiker andere trainingen ziet.

Organisatieschema's

- 1) Chronological - Datum

Context Flavours

- 2) Time - Device kijkt naar de datum en tijd en laat vervolgens trainingen zien op basis hiervan

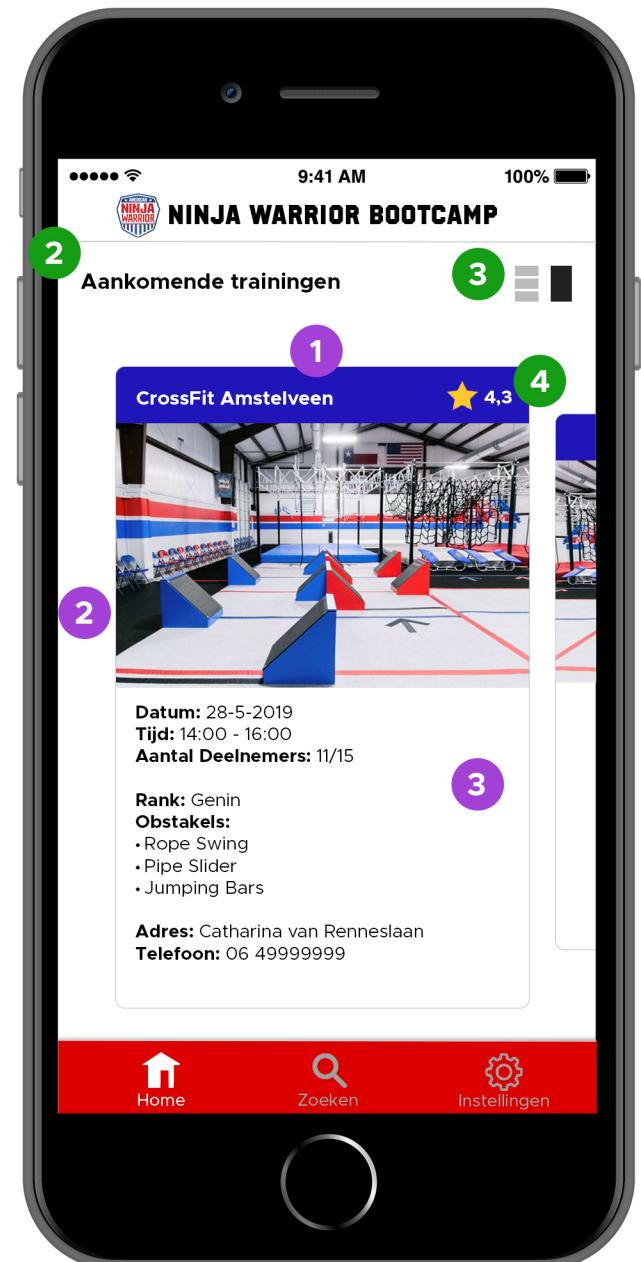
'Vind' behoeft's

- 3) Getting a broad idea - Het homescherm laat niet alle informatie zien, maar geeft wel een idee van wat de training inhoudt.

HOMESCHERM ZONDER TRAININGEN (1A)



HOMESCHERM MET TRAININGEN (1A)



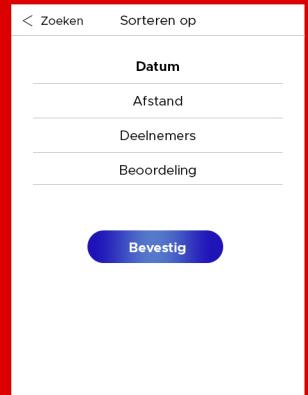


Hoofdstuk 2: Zoeken

HOOFDSTUK 2: ZOEKEN

Annotaties

- 1) Tijdens het zoeken kan de gebruiker gelijk een bepaalde faciliteit of obstakel opzoeken.
- 2) Mocht punt 1 niet het geval zijn, dan kan de gebruiker aan de hand van filters zoeken naar trainingen. Wanneer er op een filter gedrukt wordt, komt hij op een nieuw scherm met bv. de obstakels waaruit te kiezen zijn.



Sorteren scherm



Afstand scherm



Beoordeling scherm

3) Eenmaal klaar met de filters, komt de gebruiker op het scherm van de resultaten. Er wordt duidelijk gemaakt hoeveel resultaten er zijn, en de gebruiker hoeft niet terug om het sorteren te veranderen.

4) Trainingen worden weergegeven met kleine informatie, wanneer er op gedrukt wordt krijgt de gebruiker het detailscherm te zien

Organisatieschema's

1) Chronological - Datum

Context Flavours

2) Location - Device kijkt naar de huidige locatie en de locatie van de faciliteiten.

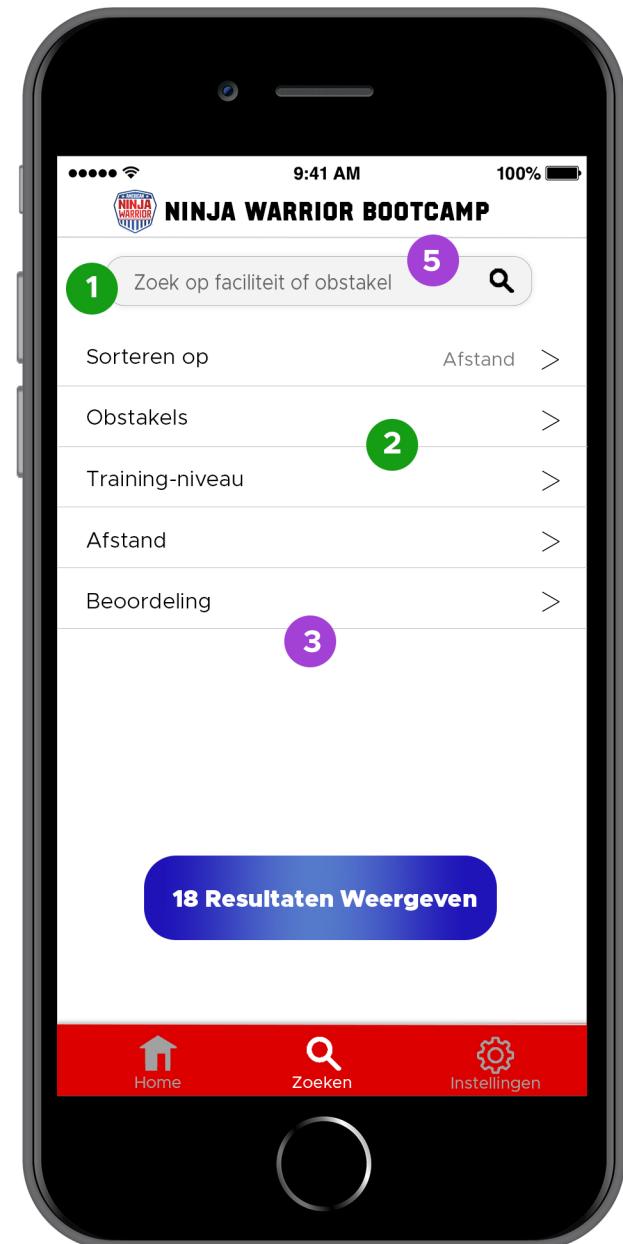
'Vind' Behoeftes

3) Refining and narrowing - Filters zorgen ervoor dat de gebruiker de resultaten kan limiteren tot wat hij wilt zien.

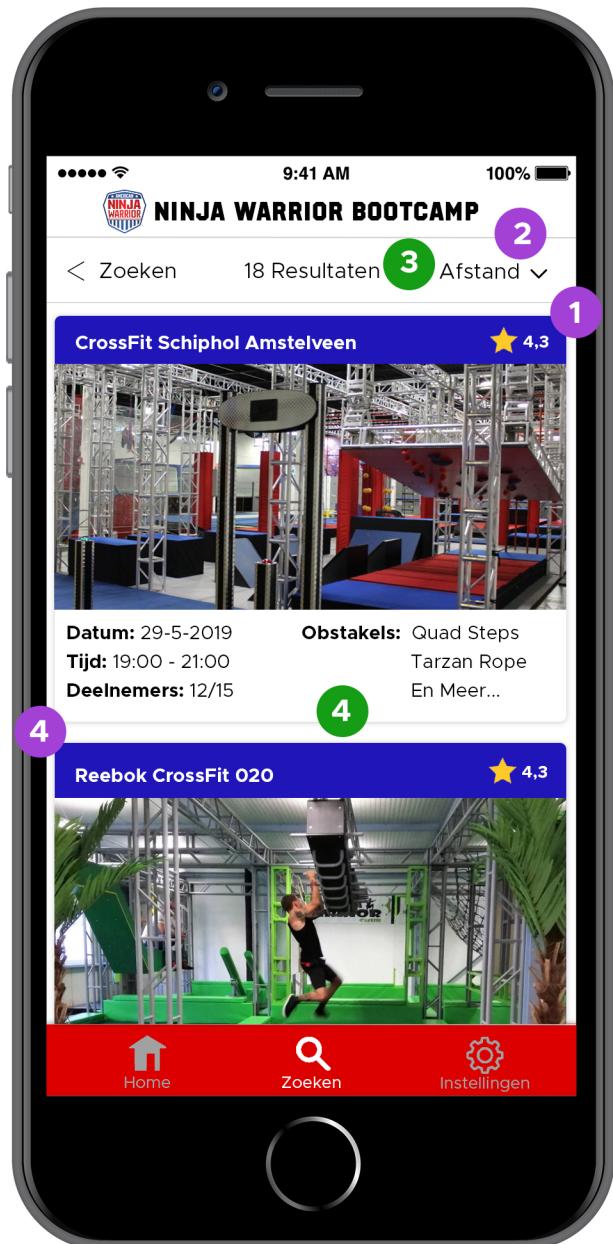
4) Getting a broad idea - Resultatenlijst laat een paar informatie zien, zodat de gebruiker een idee krijgt wat voor trainingen het is.

5) Finding known items - De zoekfunctie zorgt ervoor dat de gebruiker gelijk iets kan opzoeken als hij al wet wat hij wil.

FILTERS OM TRAININGEN TE ZOEKEN (1B)



RESULTATENLIJST (1B.1)





Hoofdstuk 3: Training & Instellingen

HOOFDSTUK 3: TRAINING & INSTELLINGEN

Annotaties

- 1) Mocht er een training zijn die iemand met zijn vrienden wilt doen, dan hoeven zij niet de training op te zoeken, maar is er een optie om te delen.
- 2) Om het gemakkelijker te maken voor de gebruiker, is er een knop voor de route naar de faciliteit.
- 3) Om te kijken of een faciliteit goed is, zijn er ratings te zien, en kan je zelf ook een rating geven.
- 4) Wanneer er op aanmelden gedrukt wordt, krijgt de gebruiker de optie om te betalen. Dit is standaard 6 euro, mits er geen strippenkaart gekocht is.

Aanmelden → Afmelden

Verandering van knop voor aanmelden en afmelden

- 5) In de instellingen kun je gegevens wijzigen, recente trainingen en beoordelingen zien, je progressie bijhouden en een strippenkaart aanschaffen.



- 6) Bij instellingen kun je ook switchen binnen je account. Je hebt namelijk de optie om trainingen te volgen of te geven

Organisatieschema's

N.V.T.

Context Flavours

- 1) Device - Aangezien de app voor iOS is gemaakt, wordt er gebruik gemaakt van google maps.

'Vind' behoefté's

- 2) Diving into detail - Detailscherm gaat meer in detail over een training.

TRAINING DETAILSCHERM (1B.1.1)



INSTELLINGEN SCHERM (1C)





Hoofdstuk 4: **Aanbieden**

HOOFDSTUK 4: AANBIEDEN

Annotaties

1) Instellingen voor faciliteiten is iets anders. Hier kun je je faciliteit aanmelden, waarna er iemand komt kijken of het goed genoeg is om trainingen te houden.

Daarnaast heb je een zwarte lijst waar je mensen in kunt zetten. Deze mensen kunnen zich niet aanmelden voor jou trainingen.

2) Wanneer je een training gaat aanbieden, heb je op dit scherm de opties die je moet invullen

Organisatieschema's

N.V.T.

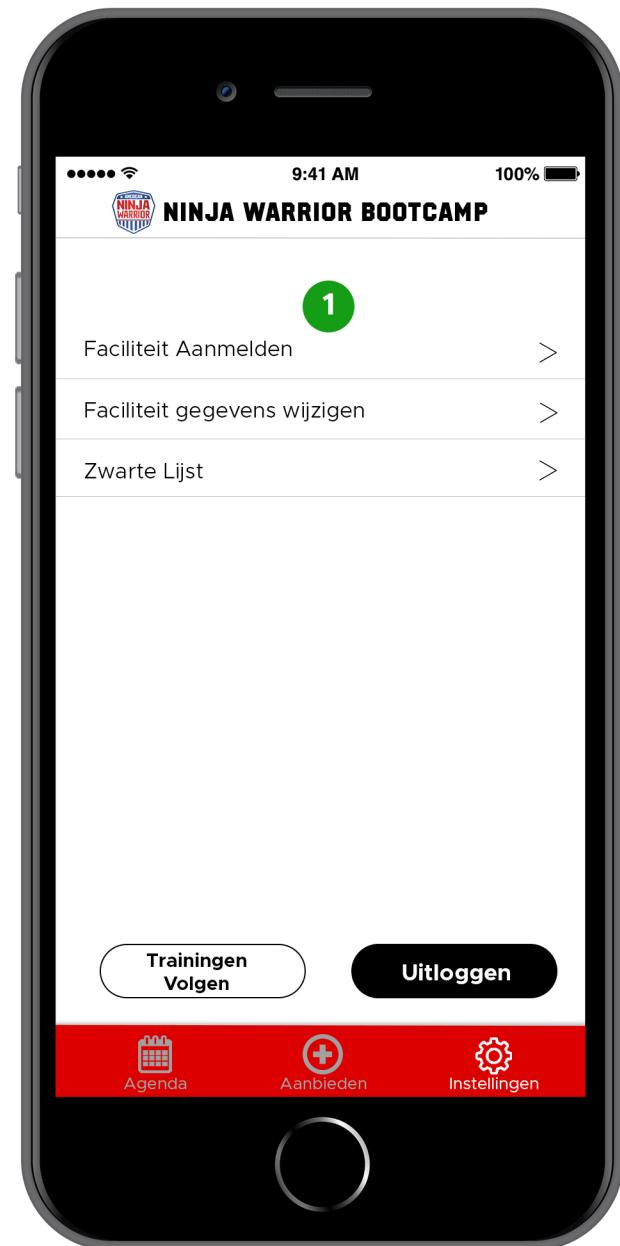
Context Flavours

N.V.T.

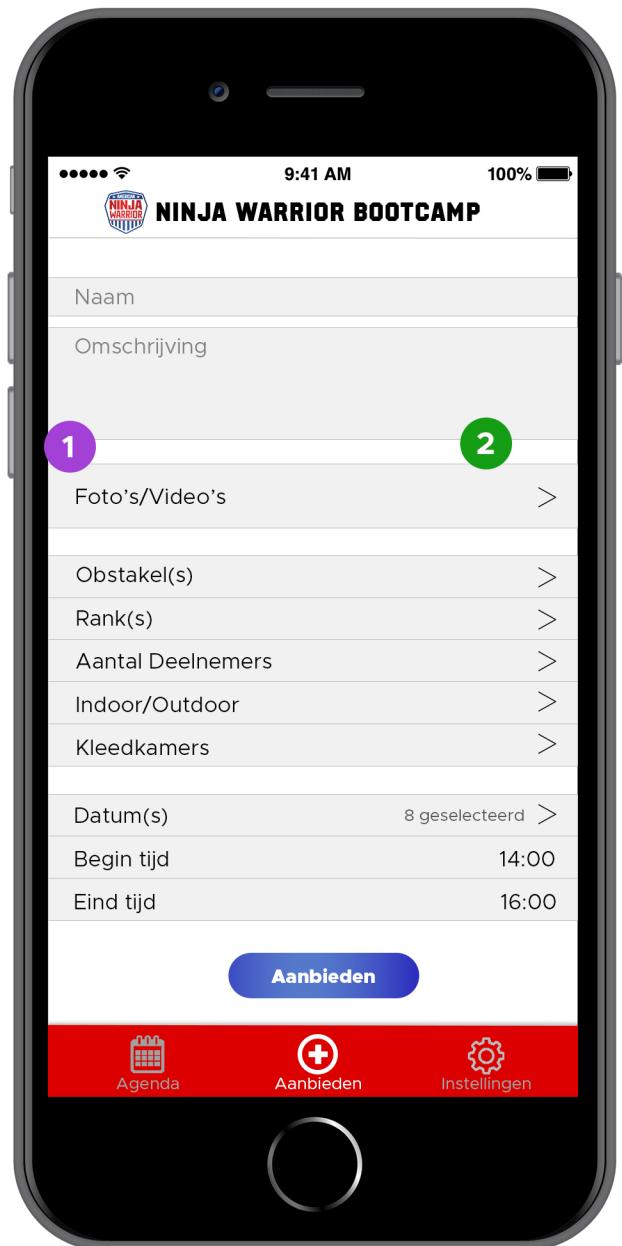
'Vind' Behoeftes

1) Diving into detail - Training aanbieden laat alle details zien die nodig zijn om een training aan te bieden.

INSTELLINGEN VOOR FACILITEITEN (1C)



TRAININGEN AANBIEDEN (1B)



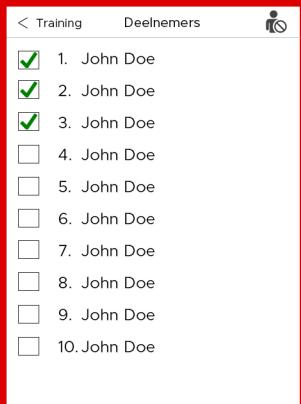


Hoofdstuk 5: Faciliteit

HOOFDSTUK 5: FACILITEIT

Annotaties

- 1) In de agenda staan alle trainingen die ingepland zijn
- 2) Wanneer op een training gedrukt wordt wordt de detailpagina weergegeven. Hier kun je gegevens wijzigen
- 3) Onderaan kan de gebruiker ratings inzien, een bericht sturen (dit kan via sms of email) naar de deelnemers of de deelnemers zelf inzien en een presentielijstje hebben waar je tevens mensen op de zwarte lijst kunt zetten (wat betekent dat ze zich niet voor jou trainingen kunnen inschrijven)



Scherm waar je deelnemerslijst kan zien

Organisatieschema's

- 1) Chronological - Datum en Tijd

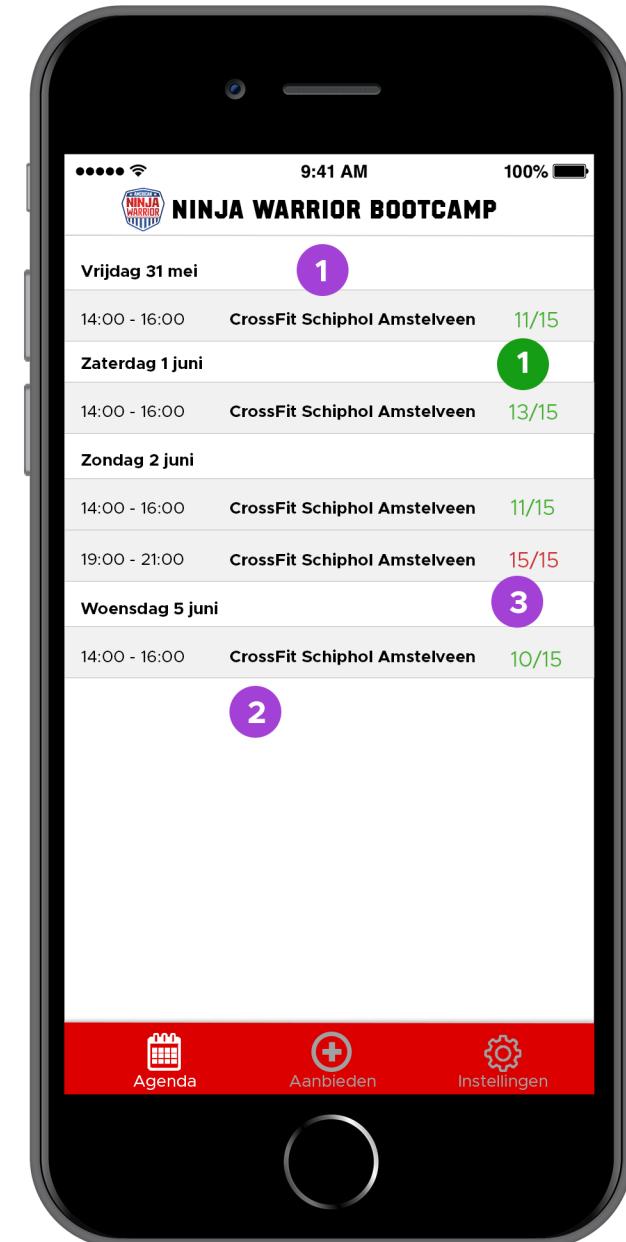
Context Flavours

- 2) Time - Device pakt de tijd en laat vervolgens zien wat relevant is

'Vind' Behoeftes

- 3) Keeping up to date - De agenda houdt de gebruiker up to date met de trainingen

AGENDA MET TRAININGOVERZICHT (1A)



DETAILSCHERM MET OPTIES (1A.1)

