

# VERSLAG WEEK 3

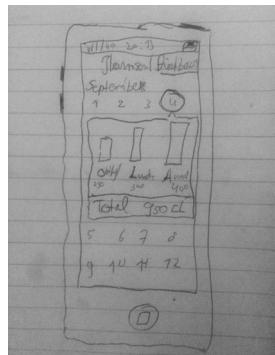
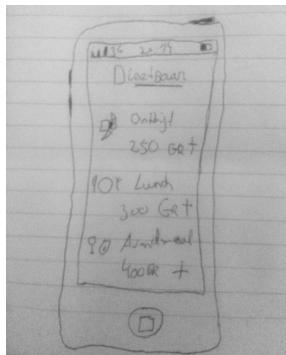


**JOEP HARMSEN**

10813349

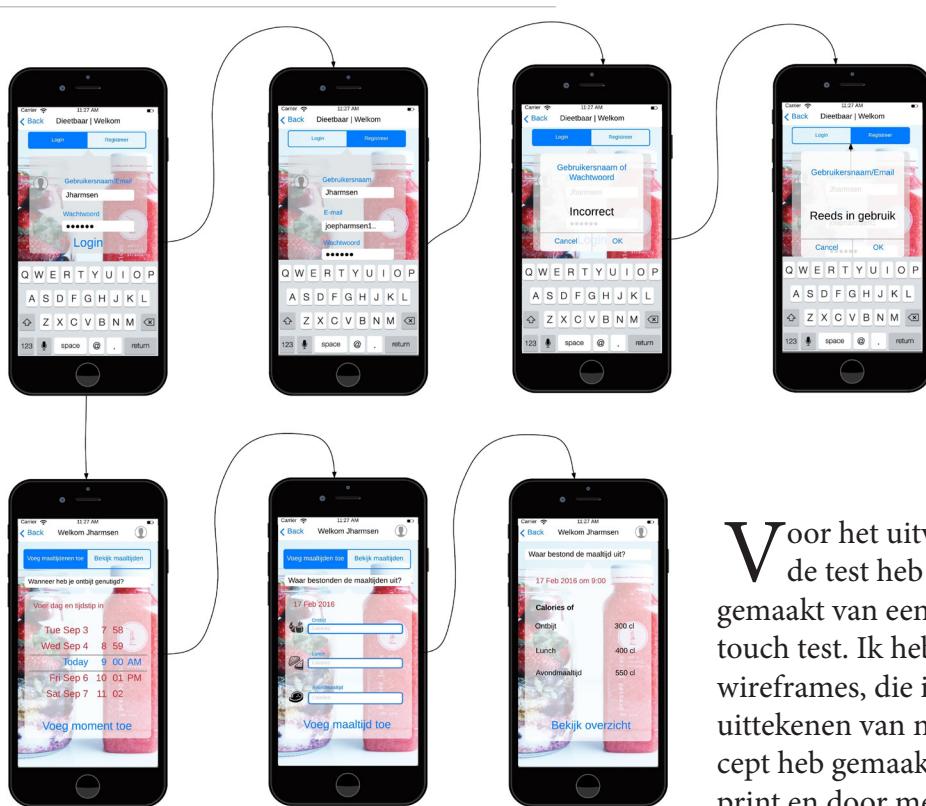
MMIO

# PRODUCT CONCEPT & TESTSCRIPT



Mijn eerste productconcept heette **Dietbaar**. Het betreft een smartphone app die voor mensen recent met een dieeten begonnen zijn het aantal calorieën van het ontbijt, de lunch en de avondmaaltijd registreert.

Men maakt een account aan en logt in. Daarna kan men per dag de gegevens toevoegen. Als laatste functie kan men via een agenda scherm per dag bekijken hoeveel calorieën men per dag binnen heeft gekregen.



## TESTSCRIPT

Voor het uitvoeren van de test heb ik gebruik gemaakt van een paper touch test. Ik heb de eerste wireframes, die ik na het uittekenen van mijn concept heb gemaakt, uitgeprint en door mezelf en een

huisgenoot die niet bekend was met het concept laten 'gebruiken'. Ik vroeg aan hem om de meest logische stappen te volgen en hardop uit te spreken wat er door hem heen ging.

Op de eerste wireframe klikt hij op registreren waar hij zijn gegevens invulde. Daarna schoof ik hem de eerste wireframe weer voor en deed hij alsof die inlogde met de gegevens die hij net had ingevoerd. Vervolgens drukte hij op de profiel knop rechtsboven bij de volgende wireframe. Hier had ik nog

geen wireframe voor en zo kwam ik via de test achter kleine ontbrekende factoren in mijn wireframes. Veel kleine details en knoppen die nergens naar toe leiden werden hierdoor goed blootgelegd. Daarnaast begon ik te twijfelen aan de functionaliteit van de applicatie.

De verbetervoorstellen die uit de paper tests voortkwamen waren designverbeteringen en conceptverbeteringen. De ontbrekende pagina's en ontbrekende gemaksfuncties vallen onder de designverbeteringen. Daarnaast was ik erg tevreden met de eenvoudigheid van het

concept aangezien alleen ontbijt, lunch en avondeten geregistreerd hoeft te worden. Toch vond ik tijdens het testen het concept te kort schieten op sommige vlakken. De verbetervoorstellen van het concept staan op de volgende pagina

# PERSONA

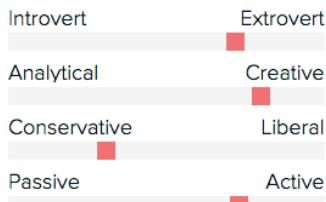
## Kylie Rosenberg



"Do your squats, eat your vegetables, wear red lipsticks and just keep going."

Age: 25  
Work: Intern  
Family: Single, Divorced Parents  
Location: Miami  
Character: Outgoing

### Personality



### Goals

- Become an important asset at a new company.
- Working out two/three times a week.
- Keep her current weight.
- Pitch a new feature at her current internship.

### Frustrations

- Losing unnecessary time at work.
- Gaining weight after heavy nights of going out.
- Not having enough time to work out.
- Not knowing enough about nutrition to vary her meals.

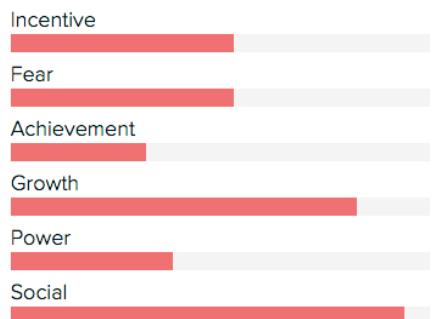
### Bio

Kylie Rosenberg is a economics student who's currently in her last year of her studies. She is finishing off her last exams and doing an Internship at Fling, a new application connecting random people throughout the world. Kylie likes to exercise but also likes to go out two/three nights a week. She hopes to become an important asset at a new startup company in the near future.

### Technical Comfort:

High

### Motivations



### Brands

A collection or list of the user's favorite brands.



**B**ij het maken van de applicatie heb ik de volgende persona aangehouden. Het betreft een vrouw van 25 met een hoog comfort bij het gebruiken van technische hulpmiddelen. Aan haar brands is te zien dat ze van

mobiele applicaties gebruik maakt. Het gekozen design van de applicatie is ook deels gebaseerd op de persona van hierboven. Het design is snel, kleurrijk en speelt in op de levensstijl van de gebruiker.

## TWEEDE CONCEPT VERBERTERD

**T**ijdens het testen van mijn eerste concept kwam ik naast functionele fouten die in mijn eerste concept zaten ook fouten tegen op het gebied van het concept zelf. De applicatie zoals die was erg basaal en tijdens het verbeteren van de wireframes merkte ik dat ik in een workflow kwam die ervoor zorgde dat ik met dezelfde informatie structuren steeds nieuw wireframes bleef toevoegen en op deze manier het concept heb uitgebreid. De applicatie heet nu **SnackAdvisor** en heeft nog steeds de kernfuncties van het eerste concept. De registreert zich, met aangevulde details over de gebruiker, en logt hierna in. Vervolgens kiest de gebruiker van welke dag hij dieetgegevens wilt invoegen en hoelaat de eerst genuttigde maaltijd die dag was. In het volgende scherm geeft de gebruiker precies, namelijk door het aantal

calorieën in te voeren, of minder nauwkeurig, namelijk door stappen van 50 calorieën toe te voegen, aan hoeveel calorieën er per ontbijt, lunch en avondmaaltijd binnen zijn gekomen. Daarna krijgt de gebruiker op basis van zijn lengte, geslacht en gewicht aanbevelingen voor gezonde snacks om op deze manier de overige calorieën die de gebruiker wilt invullen voor snacks op te vullen. Op deze manier krijgt de gebruiker het optimale aantal calorieën binnen en kan de gebruiker optimaal snacken wat tijdens een dieet ideaal is. Bij de agenda kan de gebruiker alsnog de binnen gekregen calorieën per dag krijgen. Bij de betaalde versie van het concept kan er met die gegevens misschien nog verder advies gegeven worden

# DEFINITIEVE WIREFRAMES

SNACKADVISOR WIREFRAMES

Joep Harmsen 10813349 | February 22, 2016



Het lezen van de mijn wireframes heeft misschien wat uitleg nodig. De zwarte pijlen wijzen naar het volgende frame en laten de logische stappen zien als de gebruiker op de meest uitnodigende buttons

klikt nadat de gebruiker de lege velden heeft ingevuld. De rode pijlen geven negatieve flows aan en verwijzen daarna weer terug naar de happy flow.