



DOELGROEPANALYSE

Project: PAD

Opdrachtgever:	Jurre Ongering van Waag Society	Bestandsnaam:	Doelgroepanalyse
Project:	PAD	Versie:	1.0
Auteur:	Groep 12	Datum:	07-03-17

Inhoudsopgave

Inhoudsopgave	2
Uitvoering Analyse.....	3
Persona's.....	6

Uitvoering Analyse

Om uit te zoeken wat we wouden gaan maken als product om vrouwen te laten stoppen met roken hebben wij eerst onderzoek gedaan. In eerste instantie hebben wij de PowerPoint goed gebruikt om te kijken wat wij allemaal moesten bespreken in de analyse. Daarnaast hebben we nauwkeurig gekeken naar de opdracht omschrijving om gericht onderzoek te kunnen doen.

Nadat we dit goed bestudeerd hadden begonnen we met deskresearch, we hebben allemaal informatie opgezocht op het internet en hebben dit gebruikt om ons voor te bereiden op field researching. Hierna hebben wij fieldresearch gedaan, iedereen in het groepje heeft familie/kennissen benaderd om een aantal vragen te stellen m.b.t. dit onderwerp.

Bronnen die wij gebruikt hebben bij het inventariseren.

- <http://www.volkskrant.nl/economie/stoppen-met-roken-speel-games~a917204/>
- <https://www.lamargames.nl/a-38323302/nintendo-ds/my-health-coach-stoppen-met-roken-nintendo-ds-used-game/>
- <http://www.rokersbrein.nl/nieuws/grootschalig-onderzoek-naar-gaming-on-jongeren-te-helpen-stoppen-met-roken/>
- <http://dutchgameawards.nl/2015/quitty/>
- <https://www.maastrichtuniversity.nl/nl/nieuws/heeft-belonen-bij-stoppen-met-roken-een-positief-effect>
- <https://amsterdam-almere.lhv.nl/actueel/nieuws/nieuw-een-game-als-effectief-hulpmiddel-bij-het-stoppen-met-roken>

Nadat we deze artikelen gevonden en gelezen hadden, hebben wij de randvoorwaarden van het project erbij gepakt en hier verder onderzoek naar gedaan. Op de volgende pagina vindt u dit onderzoek. Wij hebben alleen de relevante randvoorwaarden in dit document verwerkt.

Onderzoek

De vrouw kan het spel makkelijk integreren in haar dagelijkse activiteiten.

Vrouwen tussen de 16 en 25 zitten vaak nog op school, of zijn net begonnen met hun eerste baan. Uit onze fieldresearch bleek dat wat wij in de zin hiervoor gezegd hebben ook klopt. De meeste mensen uit onze interviews hebben hiernaast ook nog een bijbaan in de avond.

De game moet leuk en begrijpelijk zijn.

Dit is natuurlijk een heel persoonlijk iets, de game moet gaan helpen bij het stoppen van roken. Uit onderzoek is gebleken dat vrouwen vaak routinematig roken. Vaak roken zij op zelfde tijdstippen en is dit een gewoonte geworden. De game moet gaan helpen bij het doorbreken van deze patronen. Ook is het gebleken dat het erg belangrijk is om het stoppen van roken niet té vaak te benadrukken wanneer je de game speelt. Omdat dit demotiverend werkt, als jij de game gaat spelen ter afleiding, wil je niet steeds aan het roken herinnerd worden.

Ook willen we dat de game constant interactie vereist, zodat de gebruiker actief bezig is met het spelletje en dus niet aan andere dingen denkt tijdens het spelen. Dit betekent overigens niet dat het spelletje moeilijk moet zijn, de doelgroep begint al bij een leeftijd van 16 jaar, deze personen moeten dus ook gewoon deze app kunnen gebruiken.

Om het spel begrijpelijk te maken hebben we ervoor gekozen om de gebruiker voor het spelen van een level te vragen aan de gebruiker hoeveel sigaretten zij voor het spelen van het vorige level gerookt heeft. Zo kunnen we op basis van deze data kijken of ze de goede weg op gaat en niet. Ook willen wij weetjes over roken in de game verwerken. Deze weetjes moeten wel subtiel verwerkt worden in de game.

In de bron is namelijk te lezen dat het totaal niet helpt als de teksten angst in boezemen of oordelen over roken niet werken. Het zou hier beter zijn om bijvoorbeeld open vragen te gebruiken.

Bron: <https://omdenken.nl/meedenkers/stoppen-met-roken/>

Het project bevat onderzoek naar redenen waarom vrouwen stoppen met roken, en redenen waarom dit niet lukt.

Vrouwen stoppen over het algemeen met roken voor hun eigen gezondheid en uiterlijk. Van roken is bewezen dat je bijvoorbeeld sneller rimpels krijgt en dat het slecht voor de huid is. Ook stoppen vrouwen vaak met roken wanneer zij in verwachting zijn van een kindje.

Omdat vrouwen, vooral in onze doelgroep zo erg bezig zijn met uiterlijk, is dit ook een groot struikelblok voor hen. Uit onderzoek is namelijk gebleken dat vrouwen gemiddeld tussen de 2 en 7 kilo aankomen na het stoppen met roken. In dit onderzoek is ook naar voren gekomen dat rokende vrouwen een dunnere lichaamsbouw preferen dan vrouwen die nooit gerookt hebben. Veel vrouwen kiezen er dan toch liever voor om te blijven roken.

De reden waarom vrouwen meer gaan eten wanneer zij gestopt zijn met roken is vrij logisch, nicotine werkt namelijk goed ter onderdrukking van het hongergevoel.

Onze doelgroep heeft, omdat ze op school of net begonnen zijn met werken ook vaak weinig te besteden. Sigaretten zijn vrij duur geworden en is dus ook een reden waarom vrouwen in deze doelgroep willen stoppen met roken.

In het tweede artikel dat ik hieronder genoteerd heb komt ook naar voren dat niet iedereen even gevoelig is voor bepaalde motiverende argumenten. De meeste vrouwen willen vaak wel stoppen wanneer zij de voordelen allemaal op een rijtje zetten, maar hebben vervolgens niet de motivatie of wilskracht om dit ook echt door te zetten. Om een verslaving te verslaan zal je je levenspatroon moeten veranderen en niet te

snel opgeven.

Bronnen:

<https://www.salusi.nl/onderzoek-naar-roken-waarom-vrouwen-blijven-roken/>

<http://www.ikwilstoppenmetroken.nu/waarom-jij-niet-kan-stoppen-met-roken/>

De game moet bij het stoppen als hulpmiddel kunnen dienen. Daarom moet de game i.i.g. interessant en relevant genoeg blijven gedurende het hele proces van stoppen met roken.

Om het spel interessant te houden is het dus belangrijk dat je progressie kan boeken in het spel. Doormiddel van levels zou je mensen kunnen stimuleren om steeds verder te komen in het level. Ook is het belangrijk dat de gebruiker zelf zijn progressie ten alle tijden in kan zien door middel van een grafiek o.i.d. Alleen moet er hier wel opgelet worden dat het dus weer niet te prominent aanwezig is, omdat wij het spel als afleiding willen laten werken, wanneer de gebruiker smacht naar een sigaret.

Keuze van platform staat jullie vrij. Opdrachtgever verwacht weloverwogen argumentatie wat betreft het gekozen platform.

Deze keuze was voor onze doelgroep snel gemaakt, uit ons onderzoek bleek dat alle vrouwen die wij gesproken hebben een smartphone heeft. Ook uit het onderzoek in de link hieronder blijkt dat 97% van de jongeren een smartphone heeft. Onze keuze gaat dus zeker uit naar een game op een smartphone. Dit ook omdat je je smartphone vrijwel altijd bij je hebt.

<http://www.marketingfacts.nl/research/detail/groei-smartphonepenetratie-in-nederland-vlakt-af-telecompaper>

Je doet onderzoek naar wat er al is en gebruikt dit als inspiratie voor je ontwikkeltraject met de gebruiker.

Omdat wij voor smartphone als platform gekozen hebben, hebben wij onderzoek gedaan naar de beschikbare spellen/apps voor smartphones. De meeste apps die wij tegenkwamen waren geen games. Heel veel apps waren voornamelijk apps met statistieken, denk hierbij aan hoeveel een persoon bespaard heeft in x tijd of hoeveel dagen een persoon rookvrij is etc. Ook zie je dat je in veel apps bijvoorbeeld beloningen kan verwerken. Bijvoorbeeld als je een week niet rookt, bespaar je x euro en kan je van dat geld naar de film. (al is film het doel wat je hebt ingesteld)

Easyquitsmoking heeft ook spelletjes ingebouwd om een gebruiker iets te laten doen wanneer ze zin krijgt in een sigaret. Zo kan je bijvoorbeeld een memory game spelen.

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.EAGINsoftware.dejaloYa&hl=nl>

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.despdev.quitsmoking&hl=nl>


<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.herzberg.easyquitsmoking&hl=nl>

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.hcaa.stopsmoking&hl=nl>

Nu we dit onderzocht hebben kunnen we onze persona's gaan schetsen, de persona's zijn op de volgende pagina te vinden. Aan de hand van dit onderzoek zullen wij een idee uitwerken en een filmpje maken voor de opdrachtgever.

Persona's

Xtersio



"Roken heeft mijn leven overgenomen.."

Age: 24
Work: Leraar
Family: Heeft een relatie
Location: Amsterdam

Doel

Ik ben in verwachting van mijn eerste kindje, super spannend dus! Alleen ben ik op dit moment niet zo gezond bezig als het gaat om roken. Een pakje per dag rook ik met gemak, soms zelfs 2, dit komt vrijwel nooit voor, maar als ik mij down voel kan dit gebeuren. Mijn ultieme doel is dus om te stoppen voor mijn toekomstige kindje. Ook vind ik het belangrijk dat ik voor mijn klas stop met roken, want dit is natuurlijk niet het goede voorbeeld.

Technologies

Ik ben eigenlijk de hele dag door bezig met technologie, op mijn school zijn we ook steeds meer aan het experimenteren. Tablets en smartphones vind ik erg fijn om mee te werken.

Context


Als ik de auto instap naar mijn schooltje, steek ik altijd eerst even een peuk op. In de pauzes rook ik ook een aantal sigaretten weg met mijn collega. En als ik thuis ben vind ik het heerlijk om een sigaretje te nemen na een wijntje met mijn vriend.

Introvert Extrovert

Analytical Creative

Conservative Liberal

Passive Active



"Ik rook al sinds ik vijftien was.."

Age: 20
Work: Hogeschool
Family: Geen
Location: Amsterdam

Doel

Als student heb je niet altijd zo veel te besteden, hierbij is roken een hele dure gewoonte geworden dat ook nog een slecht voor me is. Mijn vader is een aantal jaar overleden aan longkanker, hij rookte ook heel erg veel. Ook geef ik veel om hoe ik eruit zie, ik merk dat het roken mij hierbij totaal niet helpt. Deze drie redenen zijn voor mij genoeg om eindelijk een einde te maken aan het roken.

Technologies

Voor mijn studie heb ik een laptop nodig, op school heb ik dus eigenlijk altijd een laptop bij me. Natuurlijk heb ik daarnaast ook gewoon mijn smartphone. Deze heb ik vrijwel altijd bij me.

Context

Ik vind het heerlijk om de dag te beginnen met een sigaret voor het ontbijten. Verder ben ik ook een gezelschaps roker, wanneer er andere mensen in mijn omgeving zijn die roken, rook ik snel mee. Ik merk ook dat wanneer ik gestrest ben, ik sneller een sigaret pak.

Introvert Extrovert

Analytical Creative

Conservative Liberal

Passive Active



"Ik krijg binnenkort een baby..."

Age: 16
Work: Middelbare School
Family: Single
Location: Zaandam

Doel

Stoppen met roken, omdat ik zwanger ben van een baby. Ik weet zelf dat het slecht is om te roken, vooral voor het kind. Alleen is mijn verslaving zo groot dat ik mijn levenspatroon lastig aan kan passen.

Technologies

Zelf ben ik niet zo van de apparaten, ik gebruik enkel mijn smartphone als ik thuis ben. Op het werk, werk ik de hele dag met de computer aangezien ik secretaresse ben.

Context

Ik vind het heerlijk om de dag te beginnen met een sigaret voor het ontbijten. Verder ben ik ook een gezelschapsroker, wanneer er andere mensen in mijn omgeving zijn die roken, rook ik altijd gezellig mee!

Introvert Extrovert

Analytical Creative

Conservative Liberal

Passive Active