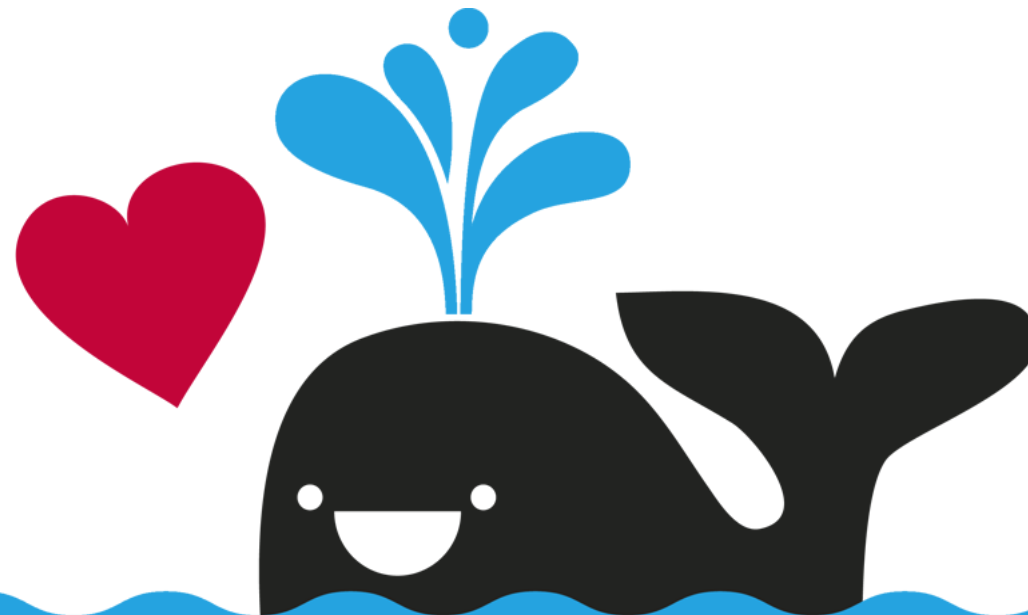


PRODUCTBIOGRAFIE

PLASTIC WHALE



Inleiding

In dit document vind je het proces van mijn concept op het strand. Ik begin met het vooronderzoek. Hier vind je belangrijke punten die ik heb onderzocht over de organisatie PLastic Whale. Dit is mijn opdracht gever dus ik wilde eerst hun kermerken ontdekken.

Daarna is het proces van mijn concept en interface begonnen. Ik ben begonnen met 3 concepten en ik heb deze dus 1 kunnen brengen. Daarna heb ik veel feedback gekregen waardoor ik steeds een stapje verder kon gaan en de verbeteringen kon toepassen. Ik heb een testplan gemaakt en 4 mensen uit mijn doelgroep getest. Hier heb ik ook weer genoeg feedback op gekregen en mijn uiteindelijke ontwerp kunnen maken. Ik ben trots op het eindresultaat, veel lees plezier!



Inhoudsopgave

Onderzoeksfase

Vooronderzoek (incl. doelgroep analyse).....	5
Insights.....	7
Beantwoorden deelvragen.....	8
Vormgevingsanalyse.....	12

Testfase

Testplan.....	14
Test resultaten.....	15

Idee ontwikkelingsfase

Concepten.....	18
- Storyboard	
- Ideeën	
- Schetsen	
- Ontwerpkeuzes	
Feedback.....	25

Iteraties

Iteraties Concept.....	28
Iteraties Interface.....	30

Onderzoeksfase



In de onderzoeksfase vind je het vooronderzoek, de insights, de beantwoorden deelvragen. Ik heb onderzoek gedaan naar de doelgroep, wat doet Plastic Whale al, over plastic zelf en over wat plastic soep inhoud. Ook vind je hier de doelgroep analyse en de vormgevingsanalyse.

Vooronderzoek

Vooronderzoek: Doelgroep

Huidige doelgroep

De doelgroep van Plastic Whale zijn de mensen die de wereld schoner willen maken en een oplossing willen bedenken voor de plastic soep.

Nieuwe doelgroep

De doelgroep van Plastic Whale moet uitgebreid worden. Ze vragen nu naar mensen die een bijdrage willen leveren aan de oplossing voor de plastic soep, maar ze kunnen ook samenwerkingen organiseren met andere plastic organisaties om een groter concept te creëren. Ook kunnen ze zich meer richten op mensen die plastic op het land willen bestrijden, in plaats van het grotendeels te richten op de wateren.

Bron: <https://plasticwhalefoundation.com/missie/>

Vooronderzoek: wat doet Plastic Whale al?

Plastic Whale heeft jaarlijks 2 publieke events waar ze de stad plastic vrij willen maken, het Koningsvissen en de Pride Plastic Fishing. Ook organiseren ze op de dag na Koningsdag en de dag na de Gay Pride een plasticvisuitje om zo de grachten van Amsterdam plastic vrij te maken. Je kunt je ook aanmelden de grachten plastic vrij te maken als bijvoorbeeld een leuke verjaardag of een bedrijfsuitje. Je kunt je zelfs aanmelden met jouw schoolklas en er staat een speciaal schoolprogramma op je te wachten.

Bron: <https://plasticwhalefoundation.com/publieke-events/>

Bron: <https://plasticwhalefoundation.com/schoolprogramma/>

Bron: <https://plasticwhalefoundation.com/plastic-vissen/>

Waarom onderzoek over de doelgroep?

Ik heb dit vooronderzoek gedaan om meer te weten te komen over wie Plastic Whale allemaal wilt bereiken met hun concept. Dit is belangrijk om te weten om zo hun bereik te kunnen uitbreiden of hier ideeën en aan toe te voegen.

Inzichten vooronderzoek

1. Plastic Whale wil graag de jeugd meer betrekken in hun acties.
2. De Plastic Whale organisatie is heel erg van het DOEN!
3. De Plastic Whale organisatie weet nog niet hoe ze hun activiteiten kunnen uitbreiden.

Waarom onderzoek over wat doet Plastic Whale al?

Ik heb dit vooronderzoek gedaan om meer te weten te komen over wat Plastic Whale allemaal al doet en wat hier aan toegevoegd kan worden. Ze doen heel veel met de plastic bestrijding op de wateren maar er kan ook meer op het land gebeuren en hun concept kan nog veel groter.

Inzichten vooronderzoek

4. Plastic Whale wil ervoor zorgen dat de scholen niet opdraaien voor de kosten.
5. Grote events zijn één van de meest vervuilende dagen van het jaar.
6. Je kunt ook zelf eigendommen inzetten, zoals een eigen boot, om deze organisatie te helpen.

Vooronderzoek

Vooronderzoek plastic

De productie van plastic stijgt jaarlijks met 8%. In 1950 werd er nog maar 5 miljoen ton nieuw plastic per jaar aangemaakt, hoewel dat nu 311 miljoen ton plastic per jaar is. Er blijkt dat het recycelen eigenlijk weinig effect heeft omdat ook al wordt het huidig geproduceerde plastic gerecycled, er alsnog bij geproduceerd moet worden. Hierdoor komt er ook onherroepelijk extra plastic in het milieu terecht. Een onderzoek toont aan dat 40% van het geproduceerde plastic bestemd is voor verpakkingen en wegwerpproducten. Deze worden dus maar eenmalig gebruikt. Er zijn juist goede alternatieven zoals bio plastic van bier en algen. En er 'lekt' zelfs in 32% van de gevallen ook nog eens plastic uit het inzamelsysteem.

Bron: <https://www.plasticsoupfoundation.org/dossiers/wat-kunnen-we-met-plastic-afval-doen/>

Bron: <https://www.voordewereldvanmorgen.nl/duurzame-blogs/waarom-plastic-recyclen-nog-niet-de-echte-oplossing-is>

Vooronderzoek: Wat is plastic soep?

Er drijft veel plastic in de zee, zoals plastic flesjes, dopjes, plastic zakken, speelgoed. Het gebied waar dit plastic drijft noemen we plastic soep. Door dit plastic komen er allemaal schadelijke stoffen vrij. Dit gebeurt doordat plastic niet vergaat maar in kleine stukjes uit elkaar valt. De dieren in de zee zien deze kleine stukjes als eten, en worden hierdoor ziek of gaan zelfs dood. Op die manier hebben mensen hier ook last van omdat zij graag vis eten en het plastic met de stoffen niet verteerd in de kleine magen van deze dieren.

Bron: <https://dier-en-natuur.infonu.nl/milieu/127119-wat-is-de-plastic-soep-in-de-grote-oceaan.html>

Waarom onderzoek over wat doet Plastic Whale al?

Ik heb dit vooronderzoek gedaan om meer te weten te komen over hoeveel plastic er eigenlijk is en hoeveel er daadwerkelijk gerecycled wordt. Ik wist hier nog niet zoveel van en dit is handig om te weten om verder te denken hoe ik kan zorgen dat er wel meer gerecycled wordt en waar het nu dus mis gaat.

Inzichten vooronderzoek

7. Er wordt jaarlijks 8% meer geproduceerd dan het voorafgaande jaar.
8. Alleen recycelen is niet genoeg.

Waarom onderzoek over wat doet Plastic Whale al?

Ik heb dit vooronderzoek gedaan om meer te weten te komen over het onderwerp waar Plastic Whale mee bezig is, namelijk de plastic soep. Wat is plastic soep precies en hoe wordt dit veroorzaakt. Waarom is dit zo schadelijk...?

Inzichten vooronderzoek

9. Als mensen eten wij ook plastic, waar we niet om hebben gevraagd.
10. Wij krijgen ongewenste schadelijke stoffen binnen door het eten van vissen en andere zeedieren.
11. Het is bijna onmogelijk om al het plastic uit de zee te vissen omdat het gebied immens groot is.

Meest nuttuge inzichten

Inzicht 1

Plastic Whale wil graag de jeugd meer betrekken in hun acties.

Omdat dit een streven is waarmee ze hun doelgroep kunnen uitbreiden. De jeugd is een zeer grote groep en door deze mee te nemen in de bestrijding tegen plastic vervuiling is er een groter bereik.



Afbeelding 1

Inzicht 2

Grote events zijn één van de meest vervuilende dagen van het jaar.

Omdat je door op meer grote events deze acties kunt uitvoeren en het zo meer effect gaat hebben. Ze doen dit nu maar bij 2 grote events en dit kan uitgebreid worden. Dat is natuurlijk meer geregeld maar om het maximale effect uit de organisatie te halen kan er ook worden samengewerkt met andere organisaties.

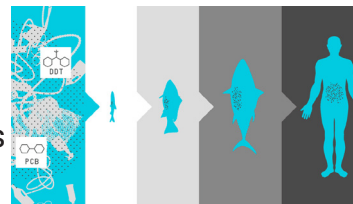


Afbeelding 2

Inzicht 3

Wij krijgen ongewenste schadelijke stoffen binnen door het eten van vissen en andere zeedieren.

Omdat ik deze persoonlijk interessant vind en best wel heftig. Ik wil hier meer onderzoek naar doen. Dit realiseert mij ook dat meer mensen de consequenties moeten inzien van wat het zomaar ergens weggooien van plastic kan doen. En dat dit plastic dus onze eigen voedselketen binnendringt.



Afbeelding 3

Bron afbeelding 1: <https://isha.sadhguru.org/sg/en/wisdom/article/youth-faith-belief>

Bron afbeelding 2: <https://www.voordewereldvanmorgen.nl/duurzame-blogs/dit-kun-je-doen-met-festafval>

Bron afbeelding 3: <https://www.arcgis.com/apps/MapJournal/index.html?appid=1f7c77601e574bceb9e77827f44cc193>

Beantwoorden deelvragen

Deelvraag 1 | Hoe maak je mensen bewust van iets?

Hoe trek je de aandacht van mensen?

Door beelden te gebruiken trek je de aandacht van mensen. Wanneer er alleen maar tekst staat vinden mensen het soms te veel moeite om te lezen en laten ze het gaan. Met beelden krijgen ze met 1 blik al een eerste impressie.



Op welke manier geef je veel mensen informatie?

Door het gebruik van sociale media geef je veel mensen informatie. Als jij een product maakt wat mensen interesseert en wat er leuk uit ziet, zullen veel mensen dit gaan delen via bijvoorbeeld Snapchat, Instagram of Facebook. Deze sociale media platformen zijn erg populair bij de jongeren. Als jongeren dit bij andere op hun profiel zien staan, gaan zij vaak mee met de trend en zullen ze dit product misschien ook wel willen aanschaffen, of mee willen doen met het concept.



Je kunt ook flyers gebruiken. Wanneer jouw flyer er leuk en interessant uit ziet en je deze ook visueel maakt, zal het de aandacht trekken van mensen. Een voordeel van flyers is dat je deze op veel openbare plekken kunt plaatsen en dus veel mensen je flyer passeren.



Je kunt ook een advertentie plaatsen online of in de klant. Je kunt een leuk promotiefilmpje online zetten wat jouw product/concept laat zien. Van beelden krijgen mensen vaak een beter beeld van het idee en zullen ze zich sneller aanzetten tot actie.



Beantwoorden deelvragen

Deelvraag 2 | Hoe zet je mensen aan tot actie?

Hoe trigger je mensen?

Je triggert mensen door jouw product/concept persoonlijk te maken. Bepaal een doelgroep zodat een aantal mensen zich aangesproken voelen. Dit zal mensen aanzetten tot actie.



Hou mensen geïnteresseerd. Maak mensen nieuwsgierig zodat ze het interessant blijven vinden.

Zorg dat je gehoord wordt. Laat zoveel mogelijk mensen weten van jouw product/concept. Dan pas kan je veel mensen bereiken omdat je niet iets kan doen waar je niks van weet.



Toon je waardering en geef een beloning. Als mensen voelen dat het gewaardeerd wordt wat zij aan het doen zijn of gaan doen, zal dit ze aanzetten tot actie. Sommige mensen willen niet iets voor niks doen, dus kunnen zij een beloning verwachten.



Als je mensen duidelijk weten wat de opdracht is en je ze ook daadwerkelijk een opdracht geeft kunnen ze getriggerd worden. Dan hebben ze eerder het gevoel dat er iets gedaan moet worden en zij hieraan mee moeten doen.

Maak het product aantrekkelijk. Dit zal meer mensen hun interesse krijgen en dat is het doel. Mensen gaan sneller af op iets waar een look and feel aan hangt.

Zorg dat de gebruiker weet wat het gevolg van hun daad is. Als ze weten waarvoor ze gaan meewerken zullen ze dit sneller doen. Ze willen weten wat de toegevoegde waarde is van hun bijdragen en kunnen dan bepalen of dat voldoende is of niet.



Beantwoorden deelvragen

Deelvraag 3 | Hoe maak je een ontwerp toegankelijk voor iedereen?

Wat is toegankelijk voor iedereen?

Het product is gebruikersvriendelijk.

Het product/concept vindt plaats in een openbare ruimte. Zo zorg je ervoor wat niemand ernaar moet zoeken en dat het makkelijk te bereiken is.



Hoe maak je toegankelijkheid meetbaar?

Je voert testen uit met de doelgroep. Wat vinden zij beter? Of wat is er al goed? Door te testen met de doelgroep kom je erachter of het product toegankelijk is.



Deelvraag 4 | Hoe ontstaat een trend?

Kun je een trend beginnen?

Ja, alleen het moet wel aan slaan. Mensen moeten de trend gaan overnemen en overdragen aan andere mensen. Dit kan onder andere door het te delen op sociale media, of je vrienden erover te vertellen.



Welke mensen gaan het snelst mee met een trend?

Jongeren gaan het snelst mee met een trend. Jongeren kunnen elkaar beïnvloeden door populariteit. Als de iemand zegt dat het superleuk is en dat iedereen het doet, gaan meer mensen het ook doen. Mensen die zien dat andere mensen het ook doen, bijvoorbeeld door sociale media. Hier wordt heel veel van elkaar overgenomen en nagedaan. Het kan zich supersnel verspreiden.



Beantwoorden deelvragen

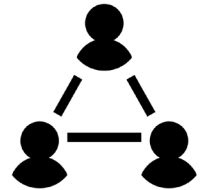
Deelvraag 5 | Hoe laat je zoveel mogelijk mensen samenwerken?

Wat zijn de voordelen van samenwerken?

Door samen te werken bereik je je einddoel sneller. Als er meer mensen ergens aan mee werken gaat het sneller omdat je meer handen hebt.

Je hebt een groter bereik. Hoe meer mensen ergens aan mee werken, hoe meer je kan bereiken. Hoe meer je samenwerkt, hoe meer mensen erover kunnen vertellen en kan je concept/product zich verspreiden.

Het is gezellig om samen te werken. Je kan nieuwe mensen ontmoeten en meer in contact staan met andere mensen.



Wat heb je nodig voor een goede samenwerking?

Voor een goede samenwerking heb je motivatie en overtuiging nodig. Als er geen motivatie is gaat het niet zo snel als normaal en wordt het heel lastig werken. Als er wel motivatie is wordt er harder gewerkt en kun je andere mensen aansturen om zich meer te motiveren. Als je samen iets wilt bereiken moet je er samen voor gaan, en dit moet met veel overtuiging gebeuren.



Je moet bereid zijn andere mensen te helpen. Als er iemand vastloopt en jij kan die persoon hierbij helpen moet je dit willen doen. Het idee van samenwerken is dat je samen ergens uitkomt.



Elkaars mening accepteren en luisteren naar elkaar. Tijdens het samenwerken is het belangrijk dat je elkaar laat uitpraten en over elkaars meningen gaat nadenken. Iedereen heeft een mening die gehoord moet worden.

Communicatie is heel belangrijk tijdens het samenwerken. Hou geen dingen voor je die verteld moeten worden. Zo zorg je alleen maar voor problemen en daar kom je niet ver mee.



Je moet respect hebben voor elkaar. Behandel elkaar goed en zorg dat iedereen zich op z'n gemak voelt. Zo kan iedereen voor zichzelf het beste presteren. Dit zorgt voor een beter eindresultaat.

Vormgevinganalyse



TEKST

VOORBEELD VAN EEN HEADER

font: PT Sans bold
Color: #2d2d2d

Stukje informatieve tekst onder de header

font: PT Sans bold
Color: #25a3e0

DIT IS EEN SUB HEAD

font: PT Sans bold
Color: #2d2d2d

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean commodo ligula eget dolor. Aenean massa. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus.

font: PT Sans bold
Color: #2d2d2d

TONE OF VOICE

Wil je een

Ben je op zoek

Wij weten hoe wij jouw dag

Wij weten

STYLE TILE

PROJECT2 INDIVIDUEEL - CASE: PLASTIC WHALE EXPERIENCE

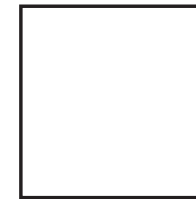
COLORS



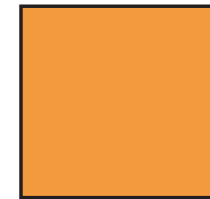
#000000



#25a3e0

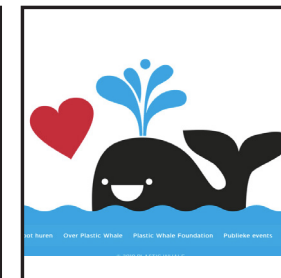


#000000



#f3993e

TEXTURE



VOORBEELD VAN EEN SUBMIT BUTTON

Nu boeken

NA HOVER

Nu boeken >

VOORBEELD VAN EEN INFO BUTTON

Meer informatie

NA HOVER

Meer informatie

Testfase



In de testfase vind je het testplan wat ik heb gemaakt. Daar heb ik vragen gesteld die handig zijn om te weten bij het verbeteren van mijn prototype.
Ik heb 4 mensen getest en de resultaten opgeschreven.

Testplan

Vraag 1

Is het duidelijk waar je kunt zien hoelang je nog bezig bent met het spel?

Vraag 2

Wat vind je van het scherm waarin duidelijk wordt dat de krabben hebben gewonnen?

Vraag 3

Wat vind je van de tekst op de oranje balkjes bij elk scherm?

Vraag 4

Is het oefenen scherm duidelijk of zijn er andere manieren?

Vraag 5

Past de vormgeving bij plastic whale?

Vraag 6

Vind je die vormgeving mooi, of wat zou je anders doen?

Test resultaten

Tester 1 | Mees Luxwolda

Is het duidelijk waar je kunt zien hoelang je nog bezig bent met het spel?

- Het is duidelijk, ik zou niks veranderen.

Wat vind je van het scherm waarin duidelijk wordt dat de krabben hebben gewonnen?

- Het is duidelijk en vrolijk. Ik vind het goed dat je ziet wat je hebt gedaan voor dit probleem. Ik zou nog iets toevoegen dat je de resultaten kunt zien.

Wat vind je van de tekst op de oranje balkjes bij elk scherm?

- Scherm 3 voor scherm 2. Bij oefenen, veranderen naar oefenen. Bij aftellen + resultaten scherm meerdere versie voor begin, midden en eindfase.

Is het oefenen scherm duidelijk of zijn er andere manieren?

- Spelregel scherm toevoegen. Stappenplan toevoegen.

Past de vormgeving bij plastic whale?

- Ja

Vind je die vormgeving mooi, of wat zou je anders doen?

- Opdelen in vlakken. Teksten in balkjes doen. Afbeeldingen groter. Het past goed bij elkaar.

Tester 2 | Sil Andreae

Is het duidelijk waar je kunt zien hoelang je nog bezig bent met het spel?

- 00:00 is alleen nodig. Voor de rest duidelijk.

Wat vind je van het scherm waarin duidelijk wordt dat de krabben hebben gewonnen?

- Duidelijk. Goed dat je zegt wat je hebt geholpen.

Wat vind je van de tekst op de oranje balkjes bij elk scherm?

- Oefenen neerzetten. Voor de rest goed.

Is het oefenen scherm duidelijk of zijn er andere manieren?

- Duidelijk.

Past de vormgeving bij plastic whale?

- Iets meer blauw toevoegen. En minder oranje.

Vind je die vormgeving mooi, of wat zou je anders doen?

- Het is goed dat alles hetzelfde is.

Test resultaten

Tester 3 | Stijn

Is het duidelijk waar je kunt zien hoelang je nog bezig bent met het spel?

- De tekst kleiner en de timer groter. Zandloper toevoegen.

Wat vind je van het scherm waarin duidelijk wordt dat de krabben hebben gewonnen?

- Heel druk. Beter centreren. De boodschap is wel duidelijk. Een extra beloning geven. Bvb ijsje

Wat vind je van de tekst op de oranje balkjes bij elk scherm?

- Logo bovenaan zetten. Alles in het oranje gewoon daaronder.

Is het oefenen scherm duidelijk of zijn er andere manieren?

- Oefen scherm is duidelijk.

Past de vormgeving bij plastic whale?

- Logo toepassen, meer de huisstijl toevoegen. Uitlijning. Lettertypes

Vind je die vormgeving mooi, of wat zou je anders doen?

- Meer de huisstijl toepassen.

Tester 4 | Gerson Lokollo

Is het duidelijk waar je kunt zien hoelang je nog bezig bent met het spel?

- De tijd moet groter zijn. Dan de tekst. Getal ook oranje.

Wat vind je van het scherm waarin duidelijk wordt dat de krabben hebben gewonnen?

- Heel leuk. Slide show van de verschillende dieren. Getallen erbij zetten van hoeveel dieren je hebt gered.

Wat vind je van de tekst op de oranje balkjes bij elk scherm?

- Bij het oefenscherm, uitleg. Bij de tijd, verschillende fases doen.

Is het oefenen scherm duidelijk of zijn er andere manieren?

- De tekst veranderen. Stap 4: niet met elkaar vechten.

Past de vormgeving bij plastic whale?

- Ja

Vind je die vormgeving mooi, of wat zou je anders doen?

- Heel mooi. Niks anders doen.

Algemeen

- Leuke naam
- Weinig mensen
- Leuke prikkers.
- Zorg dat jouw team wint.
- Huisjes waar je het spel kan doen moeten op verschillende stranden komen om meer plastic afval te verhelpen.

Idee ontwikkelingsfase



In de idee ontwikkelingsfase vind je de ideeën, schetsen, concepten en ontwerpkeuzes die ik heb gemaakt. Ik heb 3 concepten bedacht maar ik ben uiteindelijk met 1 verder gegaan. Op dit concept heb ik heel wat feedback gehad en heb ik mijn concept kunnen verbeteren.

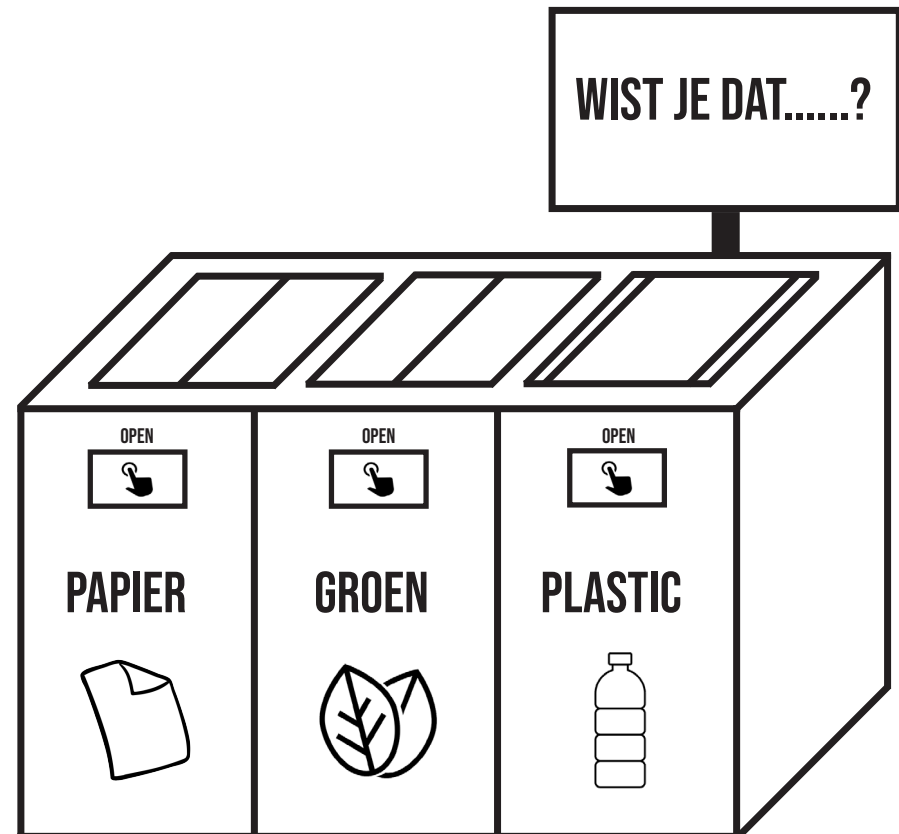
Concept idee 1

Idee 1: Feitjes prullenbak

Bij fastfood ketens wordt genoeg plastic gebruikt. Vaak wordt het plastic naast de prullenbak gegooid, laten liggen op de tafels of op de grond gegooid. Veel mensen weten niet wat de consequenties zijn van plastic vervuiling. Mijn idee is om een prullenbak te maken met een scherm waar je 3 opties hebt om je afval in te gooien. Zo wordt er goed gerecycled. Boven de prullenbakken komt een scherm waar, als er iets wordt gegooid in de plastic bak, een feitje over plastic komt te staan zodat meer mensen de consequenties van plastic vervuiling gaan inzien.

Functies

- Helpt met het scheiden van afval.
- Zorgt ervoor dat het plastic gemakkelijk en sneller gerecycled kan worden.
- Zorgt ervoor dat meer mensen de consequenties gaan inzien door de feitjes.



Storyboard idee 1



Concept idee 2

Idee 2: Strand plastic afvalprikkers

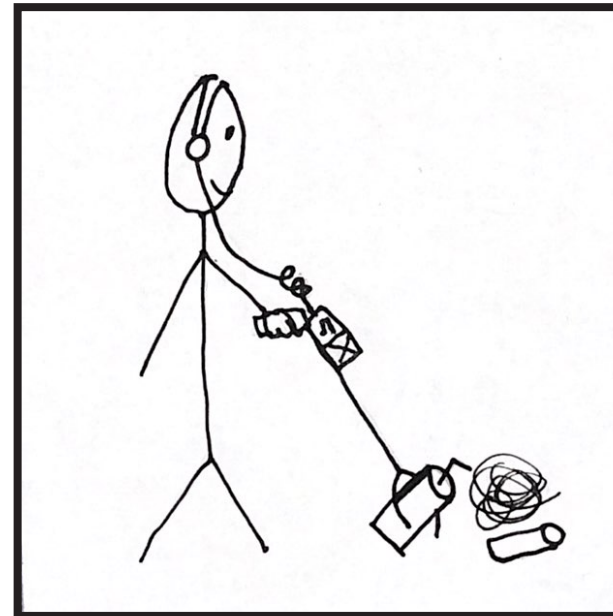
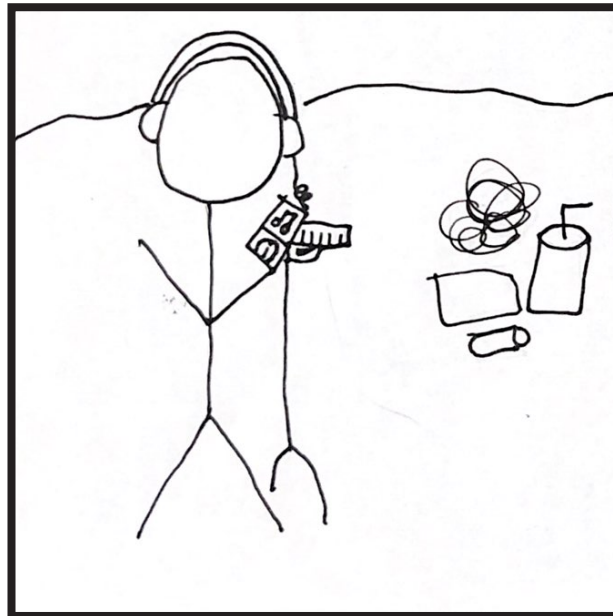
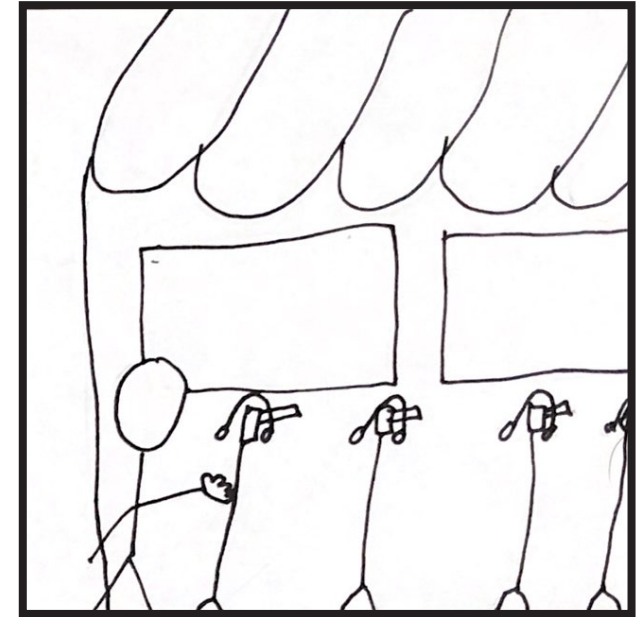
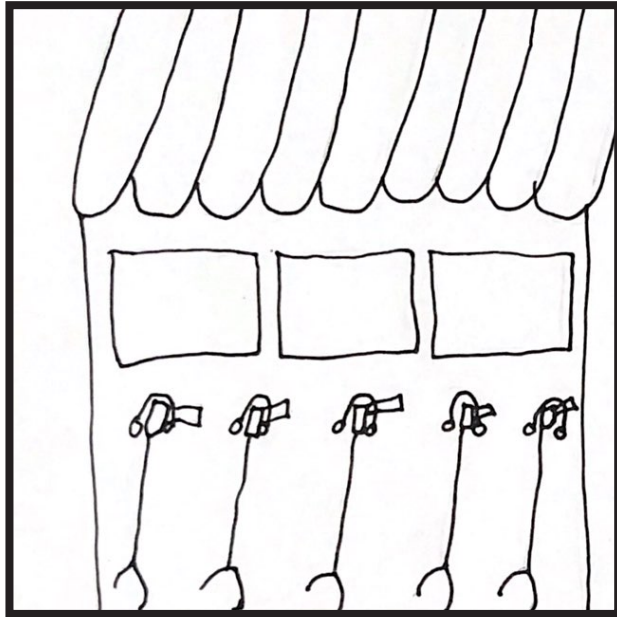
Op het strand ligt genoeg afval en kan vaak in de zee belanden, waardoor er plastic soep ontstaat. Door afvalprikkers op het strand neer te zetten op een plek waar allemaal afbeeldingen en consequenties van plastic vervuilen worden gedemonstreerd, zullen meer mensen zich aanzetten tot actie. In deze afvalprikker zit een ingebouwde koptelefoon waarmee je of een zender kan luisteren waarin allemaal weetjes over plastic word verteld, of je kan je eigen muziek aansluiten en opzetten. Zo wordt het afval prikken niet saai omdat je lekker een muziekje erbij hebt.

Functies

- Muziek afspelen tijdens het afvalprikken.
- Informaties en consequenties vertellen tijdens het afvalprikken.
- Maakt het opruimen leuker.
- Voorkomt meer plastic soep.



Storyboard idee 2



Concept idee 3

Met dit concept ben ik verder gegaan.

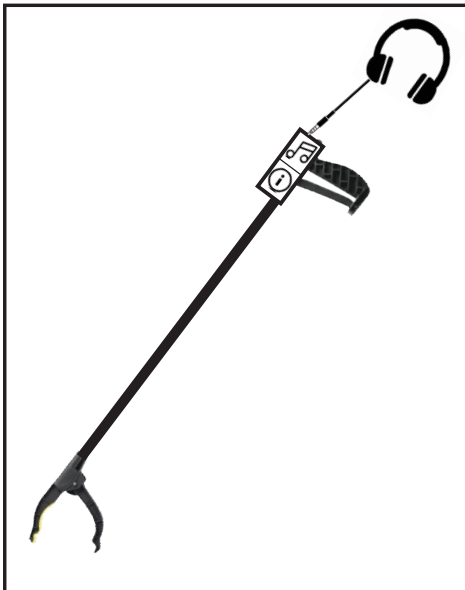
Concept

Op het strand ligt genoeg afval en dat kan vaak in de zee belanden, waardoor er plastic soep ontstaat. Ik heb een concept bedacht waar strand bezoekers zoveel mogelijk afval gaan verzamelen in een race tegen elkaar. De plek waar ze dit kunnen doen is een soort huisje waar allemaal afbeeldingen en concequenties van plastic vervuilen worden gedemonstreerd. Zo zien mensen de concequenties van plastic vervuiling en dat zal mensen aanzetten tot actie. Ze kunnen daar strandprikkers halen en met 2 teams 5 tegen 5 tegen elkaar strijden. Je hebt team krabben tegen team kreeften. Tijdens de race zien ze de score van het andere team, op een scherm ingebouwd in de prikker, wat voor meer motivatie zorgt om sneller te gaan.

Ook is er een mogelijkheid om zelfstandig te prikken. Dan is er een afvalprikker beschikbaar waar een ingebouwde koptelefoon in zit waarmee je of een zender kan luisteren waarin allemaal weetjes over plastic word verteld, of je kan je eigen muziek aansluiten en opzetten. Zo wordt het afval prikken niet saai omdat je lekker een muziekje erbij hebt.

Interface

Zelfstandige prikker



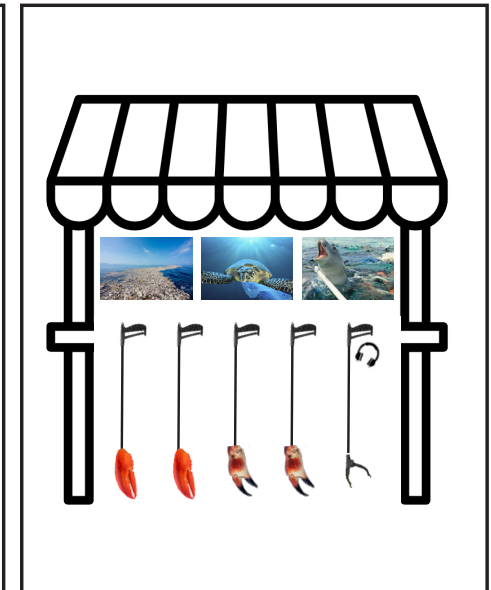
Krabben prikker



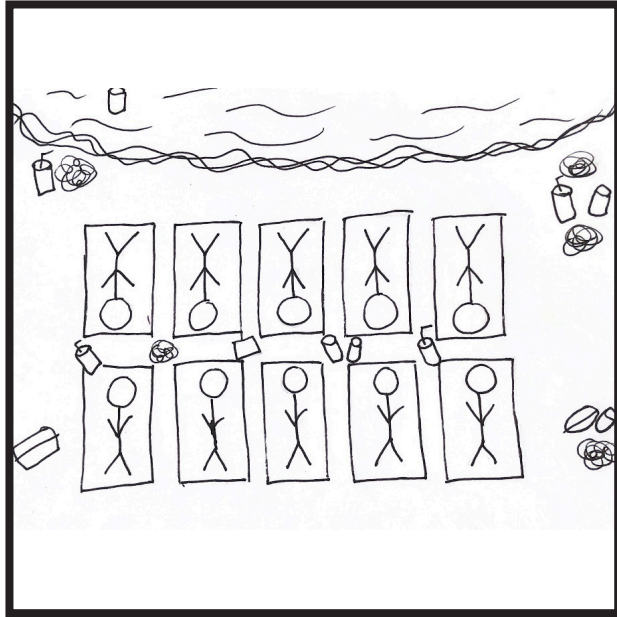
Kreeften prikker



Strand huisje



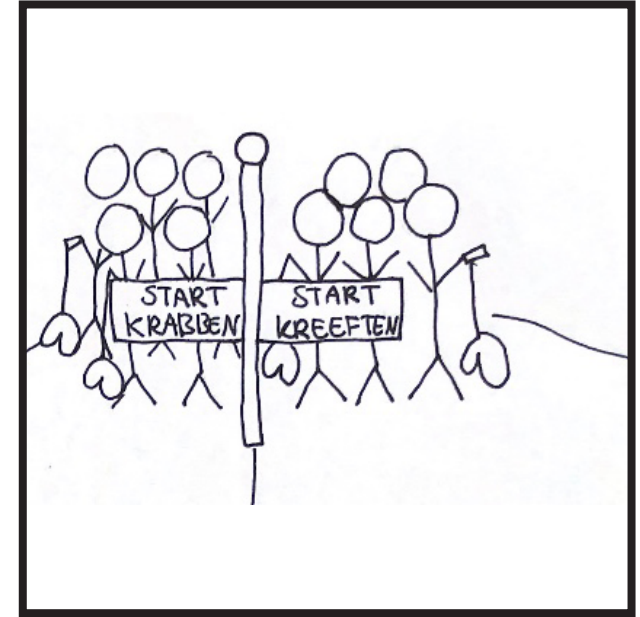
Storyboard 1 idee 3



Groep strandbezoekers



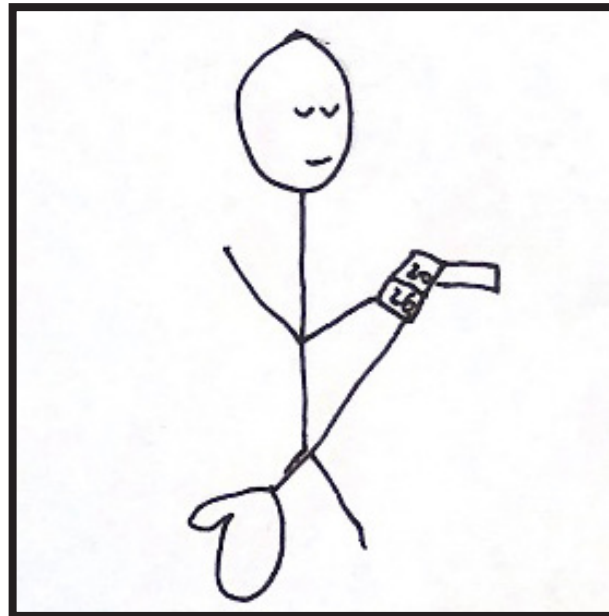
De groep wilt deelnemen aan het spel



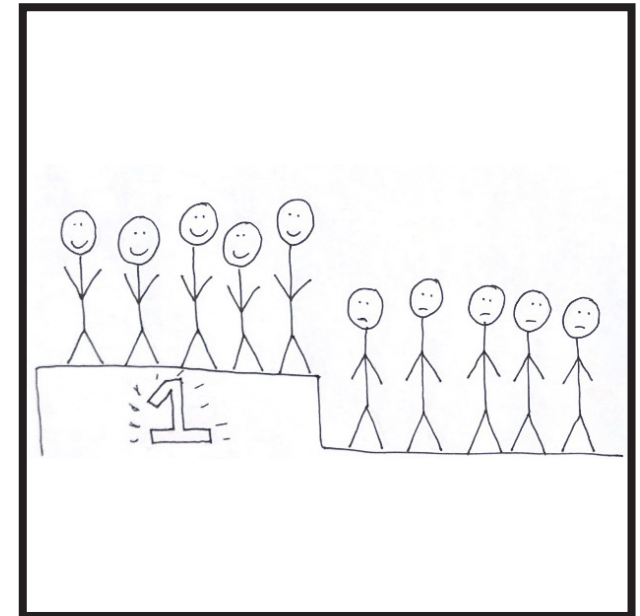
Ze staan klaar om de race te beginnen



Ze zijn heel fanatiek



Ze bekijken de score van de andere en zien dat ze nog sneller moeten prikken

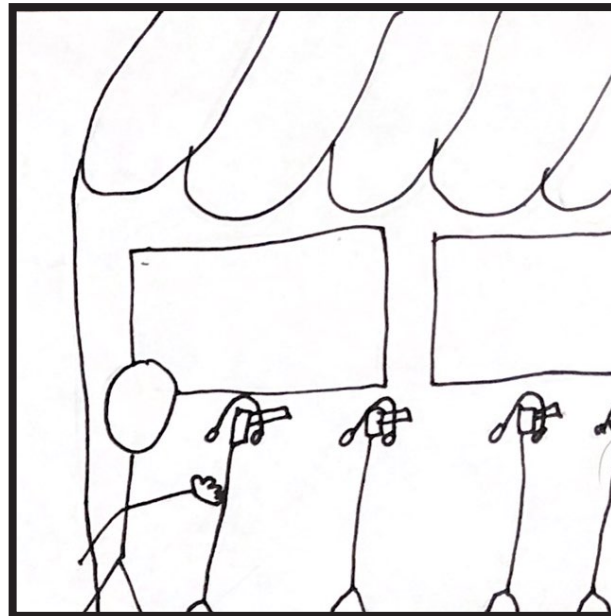


Dit zijn de winnaars

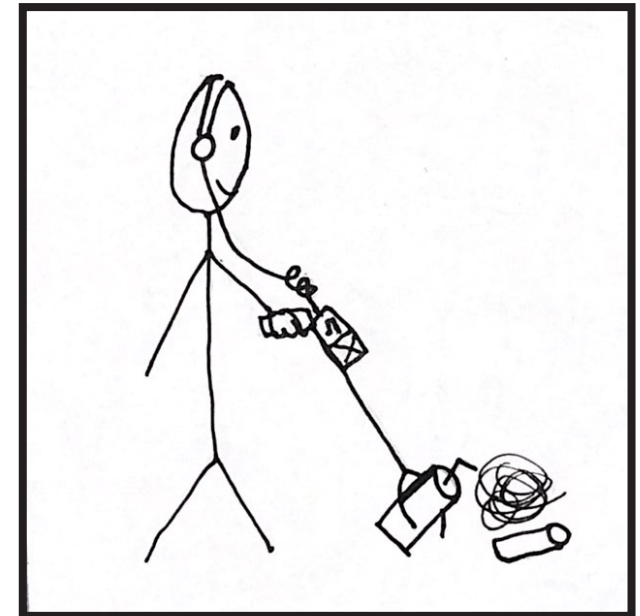
Storyboard 1 idee 3



Een strandbezoeker op het strand



De bezoeker meldt zich aan om plastic te prikken



Hij luistert muziek tijdens het prikken om het wat leuker te maken

Feedback concept Krabben vs Kreeften

Feedback conceptpresentatie:

- Maximaal aantal personen, maar kan ook 1 tegen 1 bvb
- hoe ga ik meten hoe veel plastic het andere team al heeft?
- De zelfstandige prikker ook een leukere interface
- Het spel op een app laten draaien



Vernieuwde concept

Concept

Op het strand ligt genoeg afval en dat kan vaak in de zee belanden, waardoor er plastic soep ontstaat. Ik heb een concept bedacht waar strand bezoekers zoveel mogelijk afval gaan verzamelen in een race tegen elkaar. De plek waar ze dit kunnen doen is een soort huisje waar allemaal afbeeldingen en consequenties van plastic vervuilen worden gedemonstreerd. Zo zien mensen de consequenties van plastic vervuiling en dat zal mensen aanzetten tot actie. Ze kunnen daar strandprikkers halen en 2 teams maken die tegen elkaar gaan strijden. Je hebt team krabben tegen team kreeften. Ze hebben een klein scherm op hun prikker en daar zien ze de regels en kunnen ze eerst oefenen. Tijdens het spel kunnen ze op het scherm de score zien van de tegenstander, en de tijd die ze nog hebben. Aan het einde zien de wie der heeft gewonnen. Er zit een sensor in de zak die meet hoe veel plastic erin wordt gegooid. Ik verwacht dat er eerlijk wordt gespeeld, maar op het einde zal er gecontroleerd worden. Als beloning zullen er gratis ijsjes worden uitgedeeld.

Ook is er een mogelijkheid om zelfstandig te prikken. Dan is er een afvalprikker beschikbaar waar een ingebouwde koptelefoon in zit waarmee je of een zender kan luisteren waarin allemaal weetjes over plastic word verteld, of je kan je eigen muziek aansluiten en opzetten. Zo wordt het afval prikken niet saai omdat je lekker een muziekje erbij hebt.

Interface

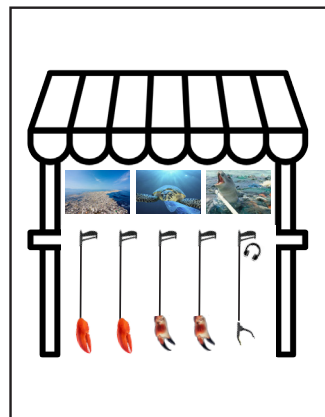
Krabben prikker



Kreeften prikker



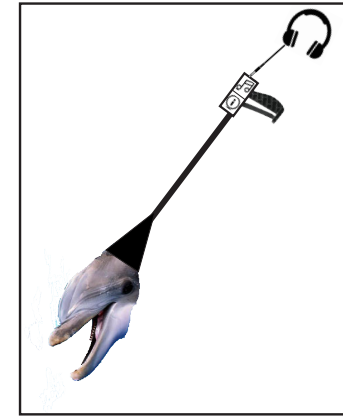
Strand huisje



App



Zelfstandige prikker



Iteraties



In het onderdeel iteraties vind je die iteraties die ik heb gemaakt tijdens het proces van de oplossing/concept en het proces van de interface.

Iteraties concept

Concept versie 1

Op het strand ligt genoeg afval en kan vaak in de zee belanden, waardoor er plastic soep ontstaat. Door afvalprikkers op het strand neer te zetten op een plek waar allemaal afbeeldingen en consequenties van plastic vervuilen worden gedemonstreerd, zullen meer mensen zich aanzetten tot actie. In deze afvalprikker zit een ingebouwde koptelefoon waarmee je of een zender kan luisteren waarin allemaal weetjes over plastic word verteld, of je kan je eigen muziek aansluiten en opzetten. Zo wordt het afval prikken niet saai omdat je lekker een muziekje erbij hebt.



Feedback

- Maak er een leuk spel van
- Er moet zoveel mogelijk plastic worden verzameld.

Concept versie 2

Strandbezoekers kunnen strandprikkers halen en met 2 teams van 5 tegen elkaar strijden. Je hebt team krabben tegen team kreeften. Tijdens de race zien ze de score van het andere team, op een scherm ingebouwd in de prikker, wat voor meer motivatie zorgt om sneller te gaan.

Zelfstandig prikken

Er zijn afvalprikkers beschikbaar waar een ingebouwde koptelefoon in zit waarmee je of een zender kan luisteren waarin allemaal weetjes over plastic word verteld, of je kan je eigen muziek aansluiten en opzetten.



Feedback

- Maximaal aantal personen, maar kan ook 1 tegen 1 bvb
- hoe ga ik meten hoe veel plastic het andere team al heeft?
- De zelfstandige prikker ook een leukere interface
- Het spel op een app laten draaien

Iteraties concept

Concept versie 3

Op het strand ligt genoeg afval en dat kan vaak in de zee belanden, waardoor er plastic soep ontstaat. Ik heb een concept bedacht waar strand bezoekers zoveel mogelijk afval gaan verzamelen in een race tegen elkaar. De plek waar ze dit kunnen doen is een soort huisje waar allemaal afbeeldingen en concequenties van plastic vervuilen worden gedemonstreerd. Zo zien mensen de concequenties van plastic vervuiling en dat zal mensen aanzetten tot actie. Ze kunnen daar strandprikkers halen en 2 teams maken die tegen elkaar gaan strijden. Je hebt team krabben tegen team kreeften. Ze hebben een klein scherm op hun prikker en daar zien ze de regels en kunnen ze eerst oefenen. Tijdens het spel kunnen ze op het scherm de score zien van de tegenstander, en de tijd die ze nog hebben. Aan het einde zien de wie der heeft gewonnen. Er zit een sensor in de zak die meet hoe veel plastic erin wordt gegooit.

Ook is er een mogelijkheid om zelfstandig te prikken. Dan is er een afvalprikker beschikbaar waar een ingebouwde koptelefoon in zit waarmee je of een zender kan luisteren waarin allemaal weetjes over plastic word verteld, of je kan je eigen muziek aansluiten en opzetten. Zo wordt het afval prikken niet saai omdat je lekker een muziekje erbij hebt.

Feedback

- Beloning toevoegen
- Resultaten zien
- Het product moet op meerdere stranden
- Hoe zit het met valsspelers?



Concept versie 4

Op het strand ligt genoeg afval en dat kan vaak in de zee belanden, waardoor er plastic soep ontstaat. Ik heb een concept bedacht waar strand bezoekers zoveel mogelijk afval gaan verzamelen in een race tegen elkaar. De plek waar ze dit kunnen doen is een soort huisje waar allemaal afbeeldingen en concequenties van plastic vervuilen worden gedemonstreerd. Zo zien mensen de concequenties van plastic vervuiling en dat zal mensen aanzetten tot actie. Ze kunnen daar strandprikkers halen en 2 teams maken die tegen elkaar gaan strijden. Je hebt team krabben tegen team kreeften. Ze hebben een klein scherm op hun prikker en daar zien ze de regels en kunnen ze eerst oefenen. Tijdens het spel kunnen ze op het scherm de score zien van de tegenstander, en de tijd die ze nog hebben. Aan het einde zien de wie der heeft gewonnen. Er zit een sensor in de zak die meet hoe veel plastic erin wordt gegooit. Ik verwacht dat er eerlijk wordt gespeeld, maar op het einde zal er gecontroleerd worden. Als beloning zullen er gratis ijsjes worden uitgedeeld.

Ook is er een mogelijkheid om zelfstandig te prikken. Dan is er een afvalprikker beschikbaar waar een ingebouwde koptelefoon in zit waarmee je of een zender kan luisteren waarin allemaal weetjes over plastic word verteld, of je kan je eigen muziek aansluiten en opzetten. Zo wordt het afval prikken niet saai omdat je lekker een muziekje erbij hebt.

Iteraties interface



Feedback

- Spelling verbeteren.
- Huisregels toevoegen.
- Stap 3 plastic noemen.

Verbeteringen

- Spelling verbetert.
- Huisregels pagina toegevoegd.
- Stap 3 plastic benoemd.



Feedback

- Veries maken van fases.
- Tijd groter aangeven.
- Getal ook oranje.

Verbeteringen

- Verschillende kopjes.
- Tijd groter dan de tekst.
- Getal oranje gemaakt.



Feedback

- Het is heel druk.
- Resultaten toevoegen.
- Meer goede daden weergeven.

Verbeteringen

- Meer overzicht gemaakt.
- Resultaten toegevoegd.
- Optie gemaakt om meerdere goede daden te laten zien.

