

IkLeerAlles.nl

Onboarding

Onderzoek

Michelle Janssen
22-11-2019

Inhoudsopgave

Inleiding	2
Prototype 1	3
Welkom bericht	3
Voorbeeld 1	4
Afbeelding	4
Onderbouwing	4
Voorbeeld 2	5
Afbeelding	5
Onderbouwing	5
Prototype 2	6
Progress bars	6
Voorbeeld 1	7
Afbeelding	7
Onderbouwing	7
Voorbeeld 2	8
Afbeelding	8
Onderbouwing	8
Prototype 3	9
Rondleiding	9
Voorbeeld 1	10
Afbeeldingen	10
Onderbouwing	11
Voorbeeld 2	12
Afbeeldingen	12
Onderbouwing	13

Inleiding

User onboarding word gebruikt om de bezoeker van je applicatie uit te leggen hoe je app werkt. Het wijst de gebruikers op de functies die de applicatie heeft die de gebruiker. Er zijn verschillende manieren en onderdelen die bijdragen aan een goede user onboarding. In dit document ga ik verschillende onderdelen onderzoeken om hier prototypes van te maken voor de website ikleeralles.nl. Met deze prototypes word dan samengevoegd om een geheel onboarding proces prototype te hebben voor de eigenaar van ikleeralles.nl.

Prototype 1

Welkom bericht

Een welkom bericht is belangrijk om te gebruiken, deze laat de gebruiker zich “welkom” voelen en zorgt zo voor betere verwachtingen. Een welkom bericht is ook een goed begin voor een rondleiding van het product, als de gebruiker deze wil.

Een goed welkom bericht bestaat uit een melding die over de normale interface heen gaat en een transparant vlak achter zich hebben. Zo gaat de aandacht van de gebruiker naar het bericht, maar kunnen we wel de applicatie, oftewel hun einddoel, al zien. Dit zorgt voor motivatie om de rondleiding te voltooien.

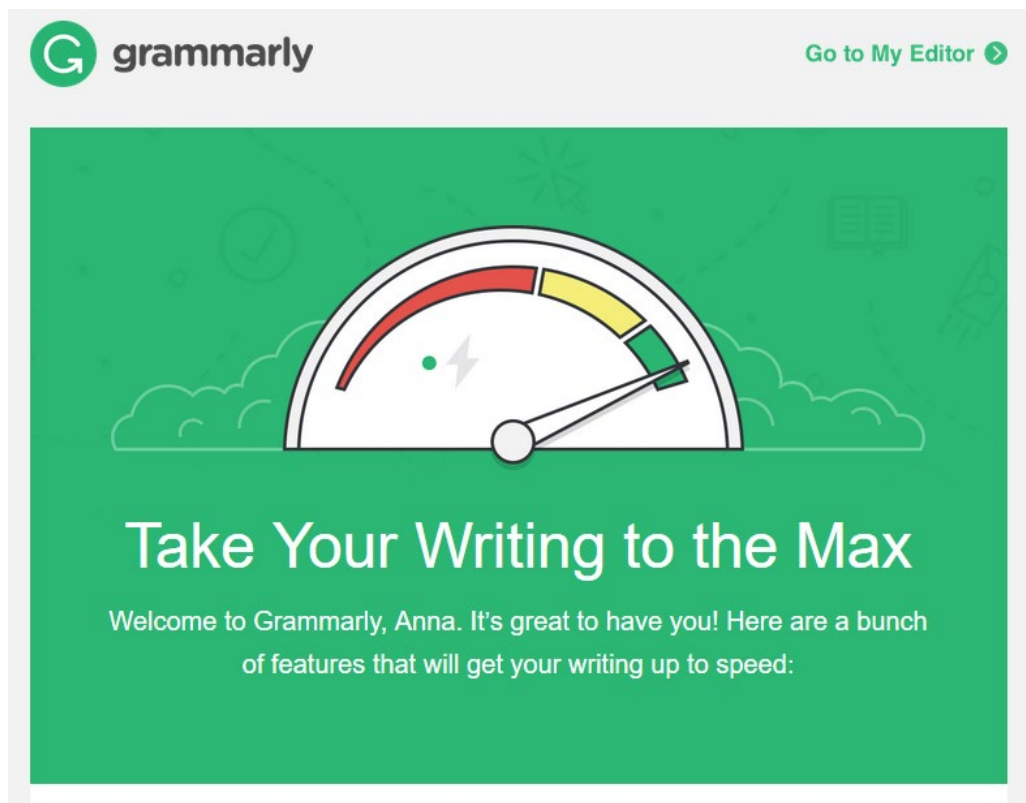
Karnes, K. (2018, 2 oktober). *16 Welcome Message Examples for Effective Onboarding*. Geraadpleegd op 9 januari 2020, van <https://clevertap.com/blog/welcome-message/>

Kopilevych, D. (2019, 15 juli). *12 Best Welcome Message Examples and Tips for Successful Customer Onboarding*. Geraadpleegd op 9 januari 2020, van <https://helpcrunch.com/blog/welcome-message/>

Voorbeeld 1

Afbeelding

<https://app.grammarly.com/>



Onderbouwing

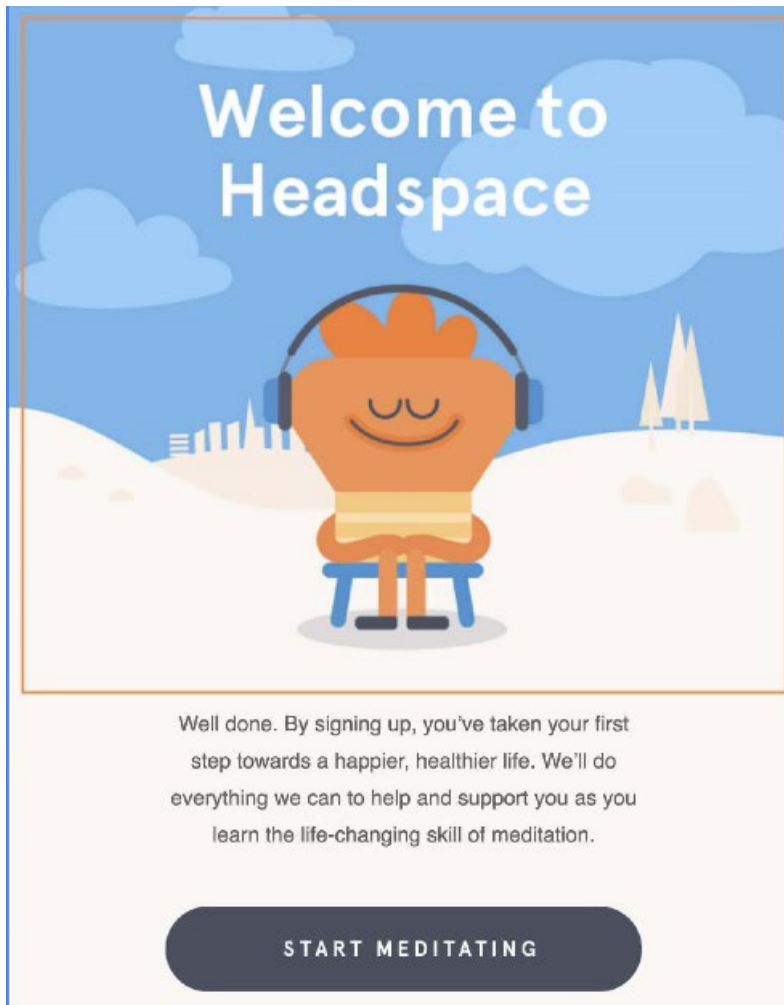
Bij dit voorbeeld is er gebruik gemaakt van een rustige achtergrond en een afbeelding. De aandacht gaat naar de afbeelding, die een doel uitstraalt. Dit doel is namelijk het verbeteren van de teksten die je schrijft.

De tekst die gebruikt wordt is positief en kort, maar wel duidelijk. Hij motiveert de gebruiker om door te gaan om de functies te ontdekken die het programma biedt.

Voorbeeld 2

Afbeelding

<https://www.headspace.com/>



Onderbouwing

Bij dit voorbeeld is er gebruik gemaakt van een rustige achtergrond waardoor de aandacht naar de tekst en de knop gaan. De afbeelding die gebruikt word is een rustig en blij poppetje en dat is wat de gebruiker wil bereiken met het gebruiken van dit programma.

De tekst die gebruikt word is positief en motiverend. De tekst in de knop werkt uitnodigend om zo te zorgen dat de gebruiker klikt op verder te gaan.

Prototype 2

Progress bars

Een progress bar laat een persoon zien hoever hij of zij is met de taken die hij of zij heeft.

Ze herinneren personen aan de taak waar ze mee bezig zijn en helpt de gebruiker te motiveren om deze af te maken.

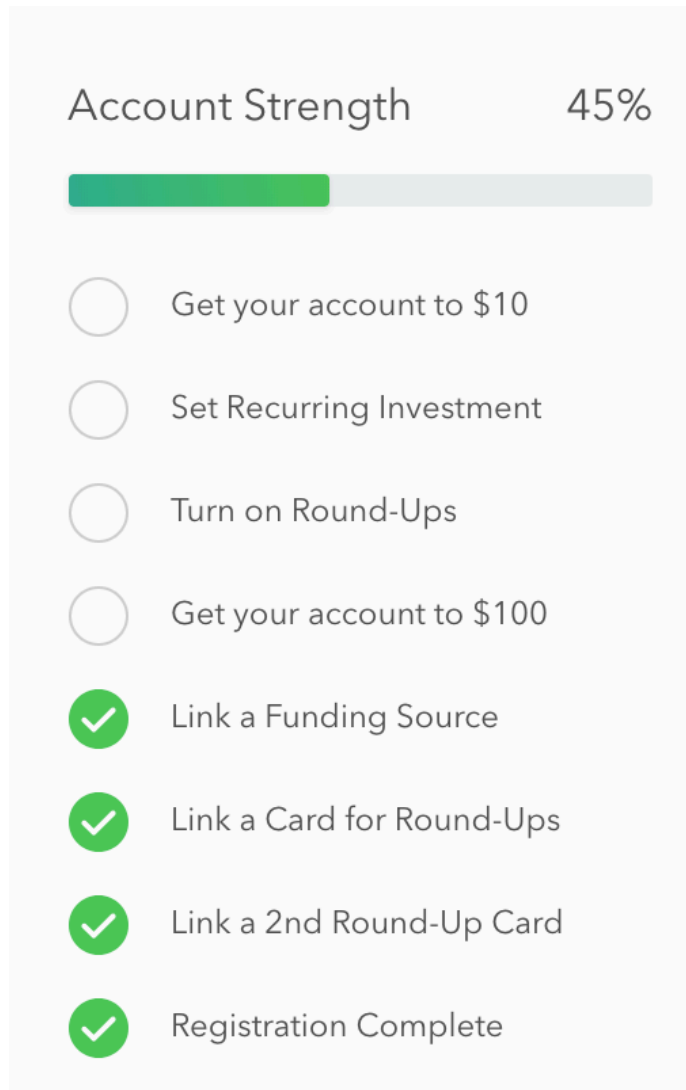
Een progress bar helpt een gebruiker motiveren, vooral wanneer een deel al ingevuld is. Dit geeft het gevoel alsof ze al iets bereikt hebben.

Hulick, S. (2017, 2 mei). *302 Found*. Geraadpleegd op 9 januari 2020, van <https://modus.medium.com/bulletproof-user-onboarding-f34ee03f655f>

Chapin, B. (2018, 1 november). *First Impressions – A Guide to Onboarding UX*. Geraadpleegd op 9 januari 2020, van <https://www.toptal.com/designers/product-design/guide-to-onboarding-ux>

Voorbeeld 1

Afbeelding



Onderbouwing

Bij dit voorbeeld maken ze gebruik van een balk die voor een hoeveelheid procent gevuld is. Naast de balk die gevuld is staat ook nog precies voor hoeveel hij gevuld is, namelijk 45%. Dit geeft de gebruiker duidelijkheid en laat precies zien hoe ver hij of zij zou zijn in het proces. Onder de balk staat een “to do list” met hoe de gebruiker de balk verder vooruit kan krijgen.

Voorbeeld 2

Afbeelding



Onderbouwing

Bij dit voorbeeld hebben ze gebruik gemaakt van duidelijke stappen. Bij de stappen staat aangegeven wat deze stappen inhouden zodat de gebruiker weet wat verwacht word van hem/haar.

Bij de lijntjes die ze gebruiken word al een deel ingevuld, dit werkt motiverend voor de gebruiker.\

Als de gebruiker een stap heeft voltooid dan word dit aangegeven door de stap groen te maken en er een vinkje in te zetten.

Prototype 3

Rondleiding

De rondleiding is bedoeld om de gebruikers op een simpele manier de weg te wijzen in het product en de flow van het product. Deze uitleg voorkomt veel stress bij gebruikers van het zelf uitzoeken hoe het werkt.

Het is belangrijk om niet alles te laten zien, maar alleen het belangrijkste. Anders word het te lang en zorgt ervoor dat gebruiker afhaken. 3 tot 5 stappen is het beste.

Gebruik niet te veel woorden, 140 is een goed aantal karakters om aan te houden.

Zorg dat er staat waarom dit belangrijk is en niet wat het doet. Dit zorgt voor meer motivatie bij de gebruiker.

Zorg dat er genoeg contrast is tussen de rondleiding schermen en de normale UI. Het effect moet echter niet te heftig zijn, dit is juist demotiverend.

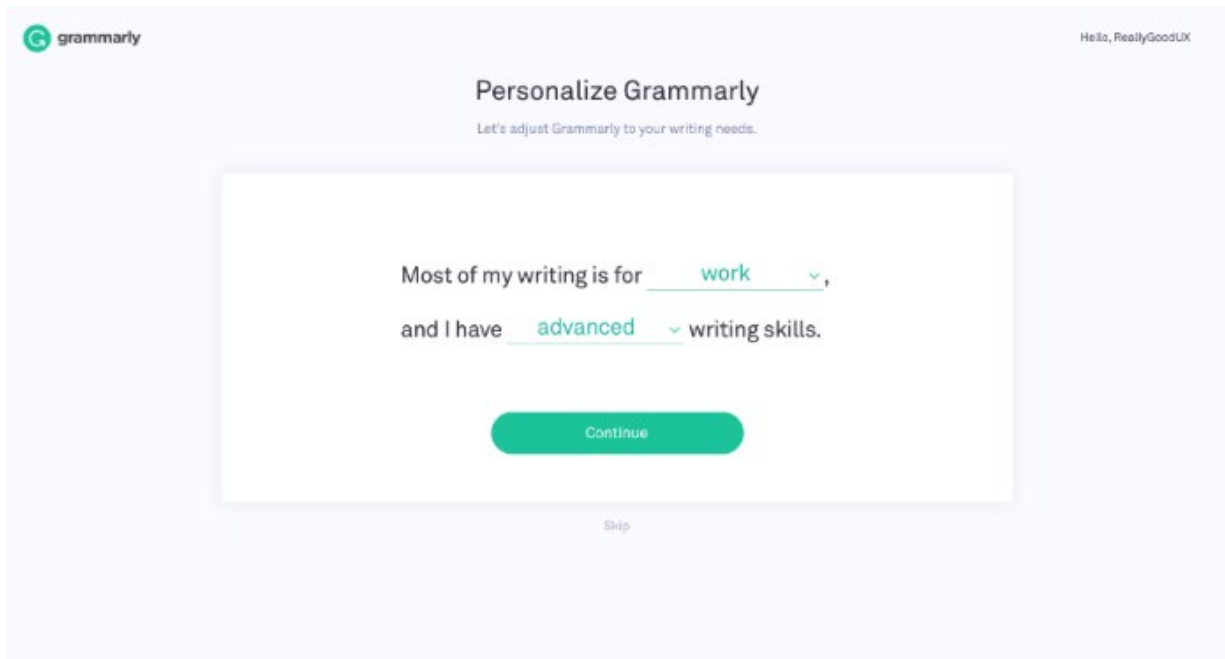
Hulick, S. (2017, 2 mei). *302 Found*. Geraadpleegd op 9 januari 2020, van <https://modus.medium.com/bulletproof-user-onboarding-f34ee03f655f>

Chapin, B. (2018, 1 november). *First Impressions – A Guide to Onboarding UX*. Geraadpleegd op 9 januari 2020, van <https://www.toptal.com/designers/product-design/guide-to-onboarding-ux>

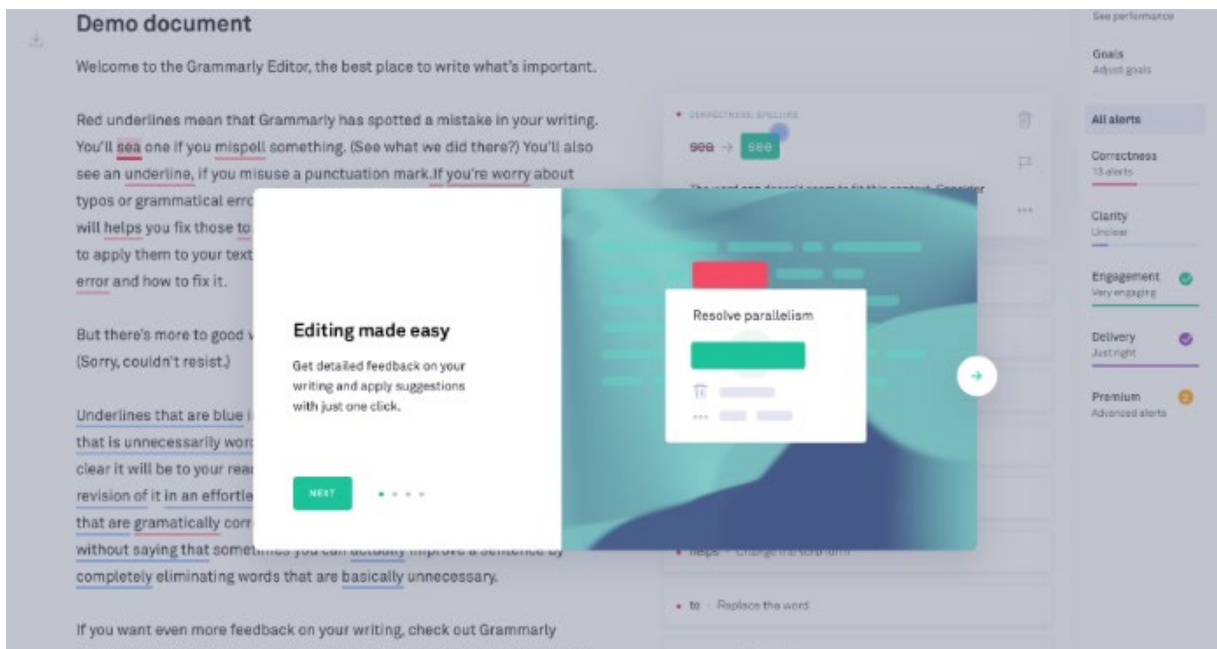
Voorbeeld 1

Afbeeldingen

<https://app.grammarly.com/>



The screenshot shows the 'Personalize Grammarly' interface. At the top left is the Grammarly logo, and at the top right is the user greeting 'Hello, ReallyGoodUX'. The main heading is 'Personalize Grammarly' with the subtext 'Let's adjust Grammarly to your writing needs.' Below this is a text input area with the sentence: 'Most of my writing is for work, and I have advanced writing skills.' The words 'work' and 'advanced' are highlighted in green. Below the text is a large green 'Continue' button. At the bottom center, there is a small 'Skip' link.



The screenshot displays the Grammarly Editor interface. On the left, a 'Demo document' is open, showing a welcome message and a paragraph of text with red underlines indicating errors. A modal window titled 'Editing made easy' is overlaid on the text, explaining that detailed feedback and suggestions can be applied with one click. To the right of the text, a 'Correctness: Spelling' panel shows a suggestion for 'see' with a 'see' button. On the far right, a sidebar contains performance metrics: 'Goals' (Adjust goals), 'All alerts', 'Correctness' (13 alerts), 'Clarity' (Unclear), 'Engagement' (Very engaging), 'Delivery' (Just right), and 'Premium' (Advanced alerts). A 'Resolve parallelism' modal is also visible, showing a green bar and a 'see' button.

The screenshot displays the Grammarly Editor interface. On the left, a sidebar contains icons for undo, redo, and a plus sign. The main document area is titled "Demo document" and contains the following text:

Welcome to the Grammarly Editor, the best place to write what's important.

Red underlines mean that Grammarly has spotted a mistake in your writing. You'll sea one if you misspell something. (See what we did there?) You'll also see an underline, if you misuse a punctuation mark. If you're worry about typos or grammatical errors that could effect your credibility, Grammarly will helps you fix those to. Click any of Grammarly's suggested corrections to apply them to your text, or open a brief explanation to learn more about error and how to fix it.

But there's more to good writing than speling, punctuation and grammar. (Sorry, couldn't resist.)

Underlines that are blue indicate that Grammarly has spotted a sentence that is unnecessarily wordy. Grammarly scores each text based on how clear it will be to your readers and gives you guidance in order to do a revision of it in an effortless manner. Afterall, there are some sentences that are gramatically correct but still awkward and hard to follow. It goes without saying that sometimes you can actually improve a sentence by completely eliminating words that are basically unnecessary.

At the bottom left, there is a settings icon and a question mark icon, followed by the text: "If you want even more feedback on your writing, check out Grammarly Premium. You'll be able to catch all kinds of additional issues. For example, fragments and classical word-choice mistakes. You'll see suggestions that"

On the right, the "All alerts" sidebar is open, showing a list of detected errors:

- Correctness: Spelling**
 - sea → see: The word **sea** doesn't seem to fit this context. Consider replacing it with a different one.
- misspell** - Correct your spelling
- underline** - Remove the comma
- .If** - Add a space
- you're worry** - Change the verb form
- effect** - Correct your spelling
- helps** - Change the verb form
- to** - Replace the word
- error** - Add an article

On the far right, the "Goals" section shows an "Overall score" of 40 and a "See performance" link. Below this, the "All alerts" section lists various categories with their respective alert counts:

- Correctness**: 13 alerts
- Clarity**: Unclear
- Engagement**: Very engaging (green checkmark)
- Delivery**: Just right (purple checkmark)
- Premium**: Advanced alerts (yellow circle with exclamation mark)

At the bottom right, there are links for "Send to proofreaders" and "Plagiarism".

Onderbouwing

Bij deze rondleiding word er eerst op een simpele manier gevraagd wat het doel is van het gebruik. Door dit te doen kunnen ze de onboarding aanpassen op de persoon wat voor een gepersonaliseerde ervaring zorgt.

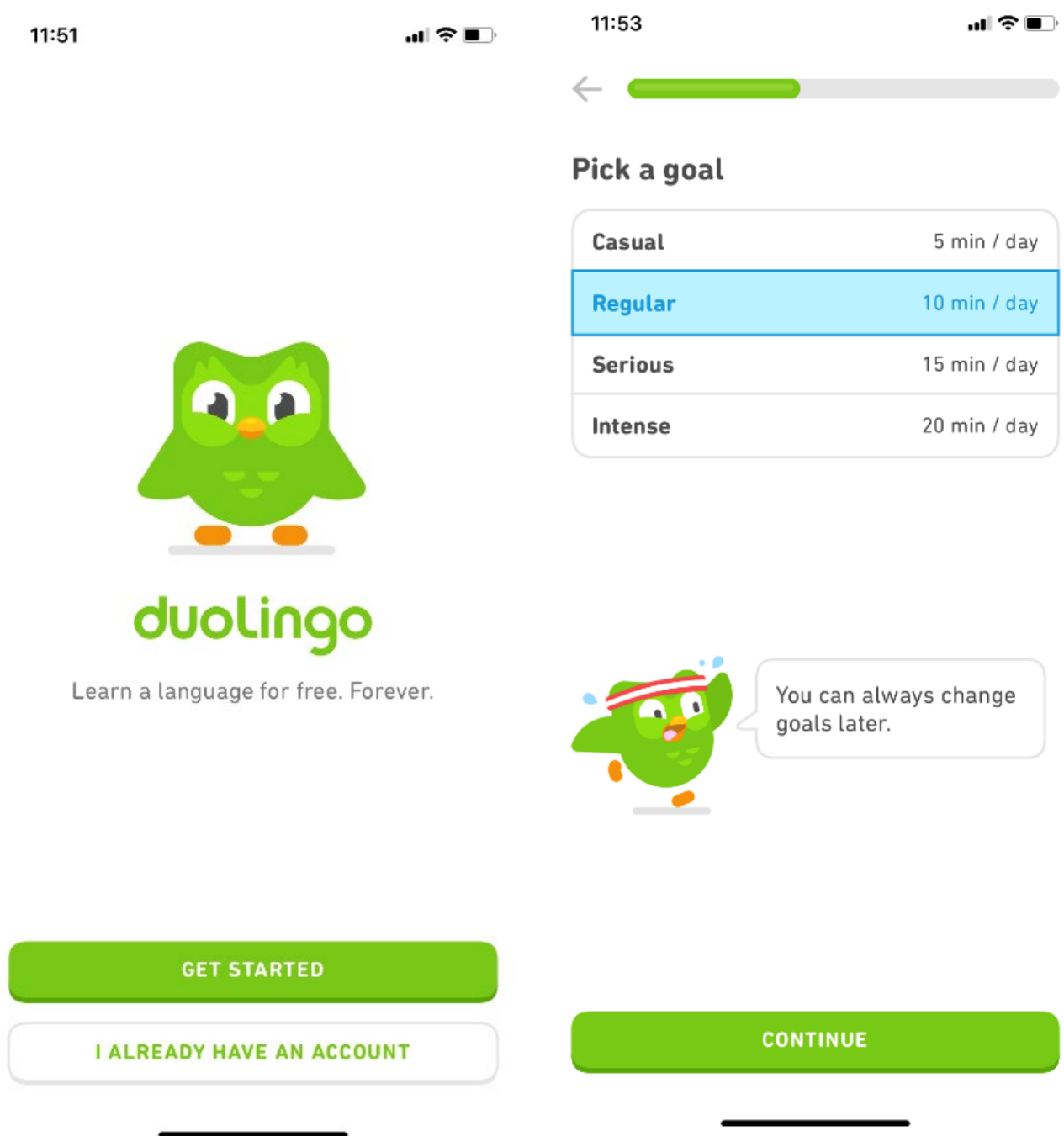
Als de gebruiker in het programma zit word er kort uitgelegd wat de beste punten van het programma zijn en wat de gebruiker er aan heeft.

Na de uitleg van de goede punten word er door het programma een korte "learn by doing tutorial" gegeven. Hier ziet de gebruiker gelijk hoe de uitgelegde punten werken terwijl hij/zij er mee bezig is.

Voorbeeld 2

Afbeeldingen

<https://www.duolingo.com/>



11:54



Why are you learning a language?



Career



Travel



Brain Training



Culture



School



Other

11:54



Choose a path



New to Korean?

Start here with the Basics



Already know some Korean?

Try this Placement Test

11:54



12:09



Translate this sentence

Above

위

왜

웨



Test Complete! 100 XP

You've met your daily goal! Practice every day to build your streak.

CHECK

CONTINUE

12:00



Profile



You'll need a Duolingo profile to save
your progress

CREATE A PROFILE

SIGN IN



Onderbouwing

Bij dit voorbeeld worden gebruikers gevraagd een leerdoel te kiezen. Gebruikers ertoe aanzetten zich voor een missie in te zetten voordat ze zich zelfs aanmelden, zorgt voor een grotere kans dat de gebruiker na het aanmelden gebruik blijft maken van het programma.

Door vanaf het begin een paar eenvoudige en niet persoonlijke vragen te stellen kan Duolingo elke gebruiker een meer gepersonaliseerde ervaring bieden.

Een voortgangsbalk helpt de verwachtingen of inspanningen van een gebruiker in te stellen om een les te voltooien. Naarmate gebruikers hun voortgang zien voortbewegen, voelen ze zich misschien meer toegewijd om de voortgang te voltooien. Voortgangsbalken maken gebruik van het doelgradiënteffect, wat suggereert dat mensen dichterbij een doel komen, hun inspanningen nemen hierdoor toe.

Door hun gebruikers geleidelijk de app te laten gebruiken, voelt de huidige registratie als een kleine stap in een groter proces, in plaats van een obstakel.

Aanmeld berichten vinden plaats op goed gekozen momenten in de gebruikersreis plaats - nadat gebruikers bijvoorbeeld een taalles hebben voltooid - waardoor de irritatie wordt verminderd die mensen voelen rondom registreren.

Conclusie

Voor de prototypes ga ik een welkom bericht, een progress bar en een rondleiding maken. Bij de eerste twee prototypes gaan er meerdere versies komen van het prototype waarvan er een in het laatste prototype komt, de rondleiding. Het prototype van het welkom bericht moet aan verschillende eisen voldoen. Het bericht moet zorgen dat de gebruiker zich welkom voelt, moet voor motivatie zorgen en moet duidelijk te onderscheiden zijn van de interface. Het prototype van de progress bar moet onder andere laten zien hoe ver de persoon is in het proces. Daarnaast moet het de persoon motiveren en herinneren aan de taak waar ze mee bezig zijn. De beste versies van deze prototypes worden verwerkt in prototype drie, dit prototype leidt de gebruiker rond. De rondleiding moet het belangrijkste laten zien, bestaat niet uit veel scherm en woorden, zorgt voor motivatie en heeft een duidelijk contrast met de rest van de interface.