

Sprint X



Sam van Rosmalen

Onderwerp

Ik wil voor Sprint X een app design maken voor mijn werkgever Jan Linders Supermarkten, ik werk hier nu ongeveer 5 jaar en sinds een jaar Floormanager. In deze 5 jaar ben ik erachter gekomen dat de communicatie binnen ons bedrijf niet altijd soepel verloopt, dit komt mede omdat er 4 verschillende apps zijn die wij gebruiken voor ons werk. Hierdoor raken veel medewerkers het overzicht kwijt over welke app waarvoor is.

Ook is de communicatie naar het servicekantoor vaak sloom, als er bijvoorbeeld iets kapot is in de winkel kan het soms een week duren voordat dit wordt gemaakt. Dit komt doordat het servicekantoor tussen de winkel en monteur in staat.

Ook voor de leidinggevenden werkt het huidige systeem niet optimaal, zo is het nu niet goed mogelijk om bij te houden hoe een bepaalde werknemer de afgelopen keren heeft gewerkt.

Als we hier een beter systeem voor zouden hebben kunnen we betere feedback geven hoe iemand zich kan verbeteren en kunnen we dit ook meenemen in beoordelingsgesprekken.

Kortom, ik ga een app design maken voor Jan Linders Supermarkten waarin ik de huidige functies van 4 apps laat terugkomen en zelf functies toevoeg die we op dit moment nog missen.

Inhoud

Onderwerp	2
Inhoud	3
Huidige apps	4
<i>De Jan Linders app</i>	<i>4</i>
<i>De Afas pocket app</i>	<i>5</i>
<i>De PMT app</i>	<i>6</i>
<i>De Super app</i>	<i>7</i>
Wat ga ik maken?	8
<i>Extra functies</i>	<i>8</i>
Planning	9
<i>Week 1</i>	<i>9</i>
<i>Week 2</i>	<i>9</i>
<i>Week 3</i>	<i>9</i>
Aan welke eisen moet een gebruiksvriendelijke app voldoen?	10
Wireframes	11
<i>Homepage</i>	<i>11</i>
<i>Rooster</i>	<i>12</i>
<i>Verlof</i>	<i>12</i>
<i>Beschikbaarheid</i>	<i>13</i>
<i>Loonstroken</i>	<i>13</i>
<i>Meldingen/berichten/instellingen</i>	<i>14</i>
<i>Aanbiedingen</i>	<i>14</i>
<i>Chat gesprek</i>	<i>15</i>
<i>Afdelingsrooster (leidinggevende)</i>	<i>15</i>
<i>Beoordeling (leidinggevende)</i>	<i>16</i>
<i>Beoordeling medewerker (leidinggevende)</i>	<i>16</i>
<i>Medewerkerbeheer (leidinggevende)</i>	<i>17</i>
<i>Medewerkerbeheer medewerker (leidinggevende)</i>	<i>17</i>
Design	18
<i>Versie 1</i>	<i>18</i>
<i>Versie 2</i>	<i>18</i>
<i>Versie 3</i>	<i>18</i>
Literatuurlijst	20

Huidige apps

Op dit moment zijn er 4 apps die wij gebruiken binnen ons bedrijf:

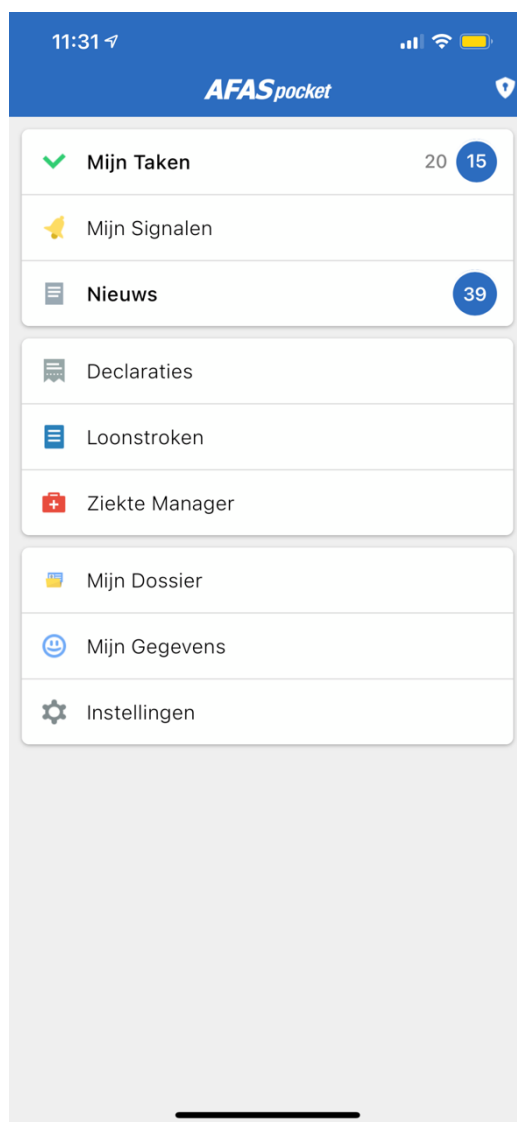
De Jan Linders app

Dit is de app die beschikbaar is voor iedereen, ook klanten van Jan Linders. In deze app zijn dingen als aanbiedingen, spaaracties, openingstijden, puntensaldo op de klantenpas, recepten en het maken van een boodschappenlijstje te vinden. Voor de medewerkers is dit de app die wij het minst gebruiken omdat dit dus eigenlijk de klanten app is van Jan Linders. Echter is handig om te kunnen zien wat de aanbiedingen van deze week zijn, dit is in de andere medewerker apps niet mogelijk.



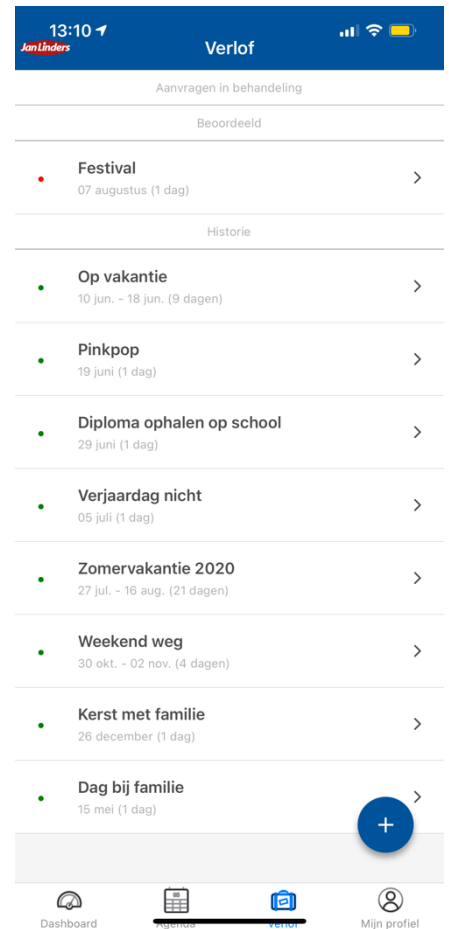
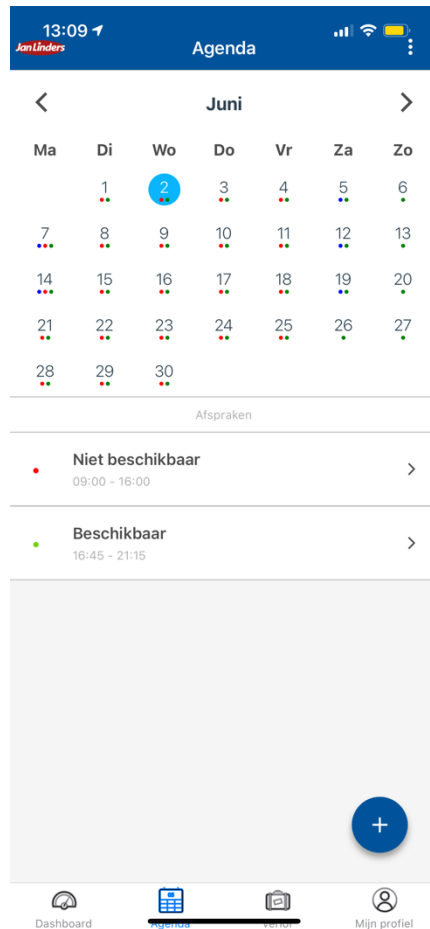
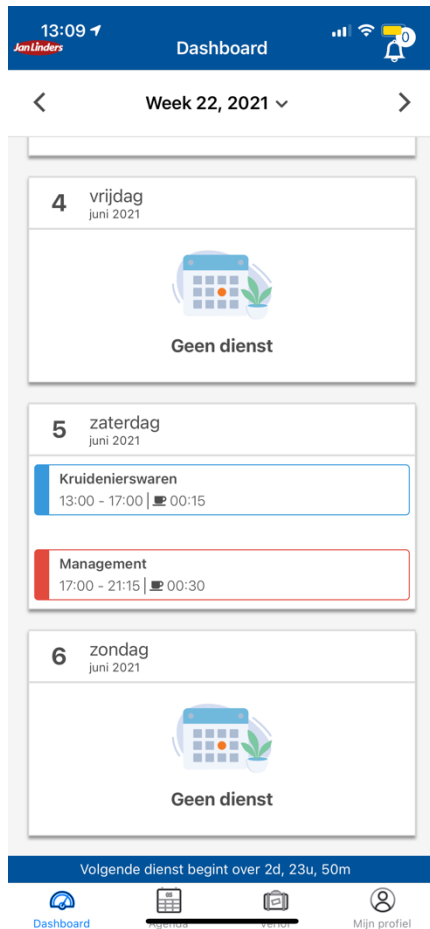
De Afas pocket app

Voor normale medewerkers dient de Afas app eigenlijk alleen om hun loonstrook in te kunnen zien. Leidinggevenden kunnen in deze app ook de contracten zien en deze vanuit hier verlengen, ook komen hierin sollicitaties binnen op openstaande functies.



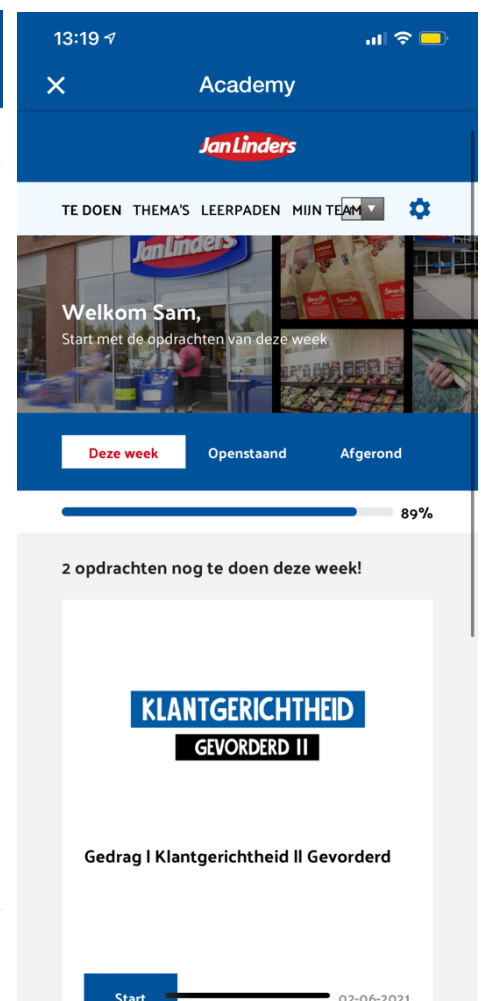
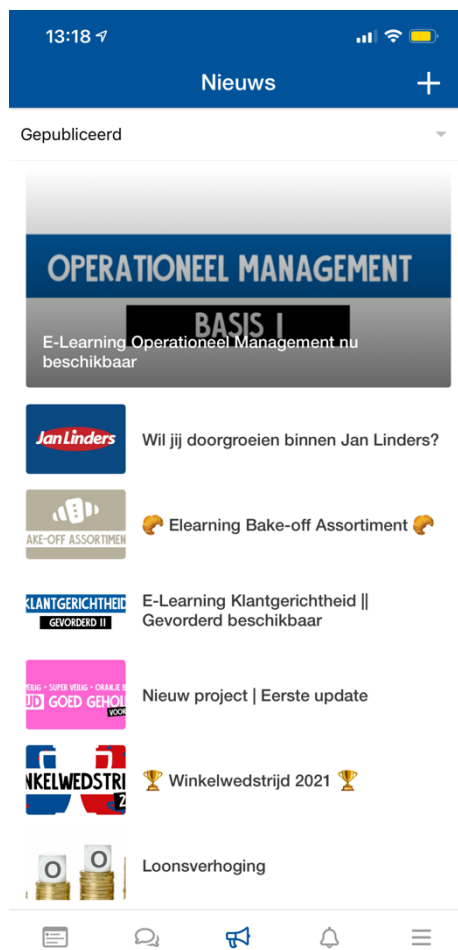
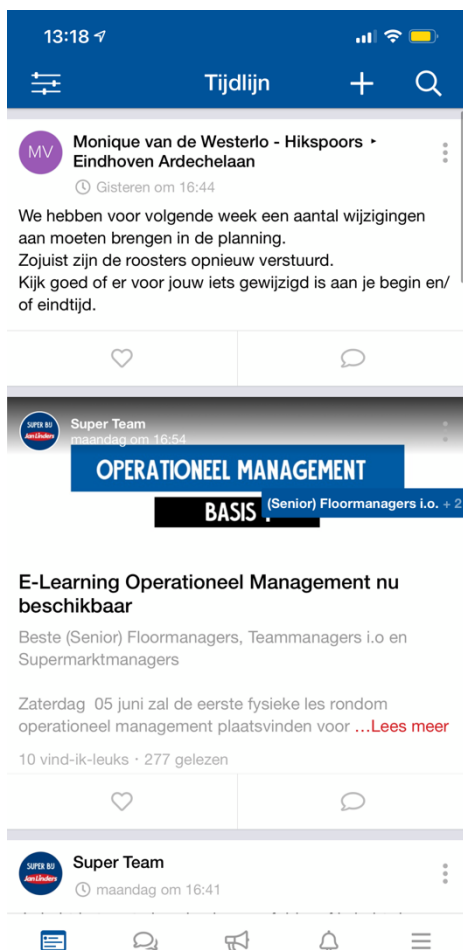
De PMT app

In de PMT-app kunnen werknemers zien op welke dagen ze zijn ingepland, ook kun je via deze app je beschikbaarheid aanpassen en verlof aanvragen.



De Super app

Via de Super app kunnen we communiceren met iedereen die bij Jan Linders werkt, in deze app kunnen we ook groepen aan maken per filiaal. Op deze manier kunnen we berichten sturen die voor iedereen die in de winkel werkt van belang zijn. Ook worden er via de academie in de Super app e-learnings aangeboden om je kennis over bepaalde afdelingen te verbeteren. Ook is er net als bij Facebook een Tijdlijn waarop het personeelsleden en het servicekantoor dingen kunnen posten.



Wat ga ik maken?

Ik ga een app design maken waar bepaalde functies uit deze 4 apps in terugkomen. Ik wil een duidelijk en overzichtelijk dashboard maken zodat je makkelijk kan zien waar je voor wat moet zijn. Ik ga dit uitwerken in 2 varianten, 1 design voor normale medewerkers en 1 design voor medewerkers met een leidinggevende functie (deze krijgen meer opties).

Het doel wat ik wil bereiken is een app design te maken die heel erg draait om gebruiksvriendelijkheid, hiermee hoop ik te vermijden dat het onduidelijk is waar je bijvoorbeeld moet zijn om je loonstrook te kunnen zien.

Extra functies

Voor de leidinggevende variant van de app wil ik ook extra functies toevoegen waardoor het makkelijker is om medewerkers te kunnen beoordelen op het werk wat ze hebben verricht.

Planning

Sprint X bestaat uit 3 weken, in deze 3 weken wil ik een clickable app design maken in Adobe XD. Ook wil ik research doen naar gebruiksvriendelijkheid en kijken naar vergelijkbare apps van andere werkgevers. Ik moet in deze weken ook nog tijd overhouden voor het aanvullen van mijn portfolio want deze moet aan het einde van week 3 af zijn. Hieronder zie je wat ik in welke week af wil hebben:

Week 1

(Deze week besteed ik nog veel tijd aan mijn portfolio i.v.m. mijn laatste portfolio review.)

- Document met uitleg en planning

Week 2

- Research naar gebruiksvriendelijkheid en vergelijkbare apps
- Begin maken aan design medewerkers app
- Begin maken aan design leidinggevenden app

Week 3

- Design van medewerkers app afmaken
- Design van leidinggevenden app afmaken
- App testen op gebruiksvriendelijkheid
- Filmpje maken voor de oplevering

Aan welke eisen moet een gebruiksvriendelijke app voldoen?

Omdat ik gebruiksvriendelijkheid een grote rol speelt in het design van mijn applicatie ben ik eerst onderzoek gaan doen wat nou de eisen zijn voor een gebruiksvriendelijke applicatie. Dit heb ik gedaan doormiddel van een library research.

Hiervoor zijn de volgende punten belangrijk:

- Witruimte, door het gebruik van witruimtes komt de applicatie rustiger over voor de gebruiker waardoor een gebruiker zo min mogelijk afleiding ervaart. Ook zorgt de witruimte rond een belangrijk onderwerp ervoor dat de aandacht uit kan gaan naar de inhoud (Interclient, z.d.).
- Snelheid, Mobiele gebruikers zijn vaak jong, ongeduldig en niet gewend om langer dan twintig seconden te wachten. Snelheid is daarom belangrijk voor een applicatie (Androidplanet, 2014).
- Interface, een logische interface is ook belangrijk voor een gebruiksvriendelijke applicatie. Denk aan mogelijkheden voor tikken, schuiven en swipen (Interclient, z.d.).
- Eenvoud, ook belangrijk is inhoud door focus. Analyseer de impact en verminder de complexiteit. Hierdoor maak je de gebruiker goed duidelijk wat er mogelijk is. (Interclient, z.d.).

Voor het maken van mijn wireframes en design ga ik deze punten gebruiken om een zo goed mogelijk design te maken.

Wireframes

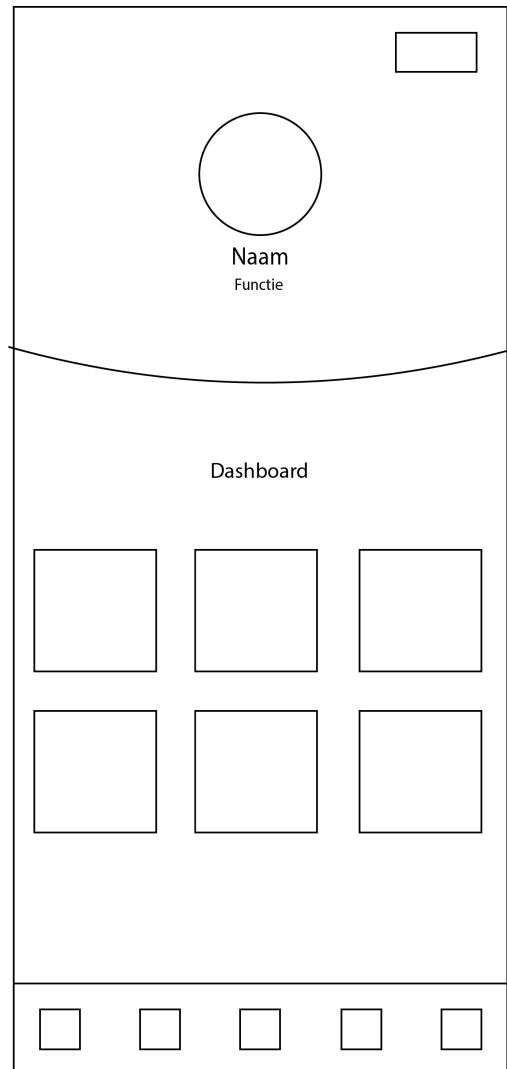
Voordat ik ben begonnen met het maken van een design in Adobe XD ben ik begonnen met het maken van wireframes in Adobe Illustrator.

Homepage

Op de homepage wil ik een overzichtelijk dashboard maken waar de belangrijkste functies op staan die voor de medewerkers en leidinggevenden belangrijk zijn. Bovenaan de homepage zal de foto, naam en functie van degene die is ingelogd op de app worden weergegeven. In het menu onderaan de pagina zullen knoppen komen naar andere functies als chat, meldingen, aanbiedingen en instellingen. Dit menu zal over alle pagina's zichtbaar blijven.

Voor de normale medewerkers zullen de knoppen op het dashboard beperkt blijven. Voor de leidinggevenden zullen hier meer knoppen komen te staan, omdat zij toegang hebben tot meer functies.

De vierkantjes op het dashboard zullen in het design pictogrammen worden met een functienaam eronder. De vierkantjes in het menu onderaan zullen ook pictogrammen worden zonder omschrijving.



Rooster

Op de rooster pagina kunnen de medewerkers zien op welke dagen ze moeten in werken. Deze pagina zal per week worden verdeeld, doormiddel van een menu kun je kiezen naar welke week je kijkt. Voor het design van de rooster pagina wil ik het design van de huidige PMT versie zo veel mogelijk behouden, dit doe ik omdat deze niet zo lang geleden nog een make-over heeft gehad en het personeel hier nu tevreden over is.

The wireframe for the 'Rooster' page features a top navigation bar with a back arrow, the title 'Rooster', and a search icon. Below this is a secondary bar with navigation arrows and the text 'Week 23, 2021'. The main content area is titled 'Totalen van deze week' and contains four summary boxes labeled 'Totaal', 'Verlof', 'TVT', and 'ATV'. Below these is a section titled 'Jouw diensten in week 23 (7 jun. - 13 jun.)' which contains three large, empty rectangular boxes for scheduling. At the bottom, there is a horizontal row of five small square icons.

Verlof

Voor de verlof pagina maak ik bovenaan de pagina een grote knop waarmee je verlof kan aanvragen, deze is hierdoor niet over het hoofd te zien. Onder deze knop komen 3 kolommen, 1 kolom voor de aanvragen die er zijn gedaan maar nog niet zijn beoordeeld, 1 kolom voor de beoordeelde aanvragen die nog moeten komen en 1 kolom voor aanvragen die al zijn geweest (historie).

The wireframe for the 'Verlof' page has a top navigation bar with a back arrow, the title 'Verlof', and a search icon. Below the navigation bar is a large button labeled 'nieuw aanvraag'. Underneath this button are three stacked rectangular boxes labeled 'in behandeling', 'beoordeeld', and 'historie'. At the bottom, there is a horizontal row of five small square icons.

Beschikbaarheid

Op de beschikbaarheid pagina maak ik net als op de rooster pagina gebruik van een slider waar je per week je beschikbaarheid kan invullen. Bovenaan deze pagina zal een kalender komen waar je per dag je beschikbaarheid kan zien. Ook komt er een knop net als op de verlof pagina waarmee je je nieuwe beschikbaarheid kan invullen.

The wireframe for the 'Beschikbaarheid' page features a top header with a back arrow, the title 'Beschikbaarheid', and a search icon. Below the header is a curved slider bar with a date selector showing 'juni 2021' and navigation arrows. The main content area contains a large box labeled 'Kalender', a button labeled 'nieuw aanvraag', and another box labeled 'Beschikbaarheid'. At the bottom, there is a horizontal row of five square icons.

Loonstroken

Op de loonstroken pagina kun je per jaar je loonstroken zien die je voor iedere periode krijgt. Het jaar waar je naar kijkt kun je aanpassen doormiddel van de slider bovenaan de pagina.

The wireframe for the 'Loonstroken' page has a top header with a back arrow, the title 'Loonstroken', and a search icon. Below the header is a curved slider bar with a year selector showing '2021' and navigation arrows. The main content area starts with a label 'Loonstroken per periode' followed by a table with five empty rows. Below the table is a large empty rectangular box. At the bottom, there is a horizontal row of five square icons.

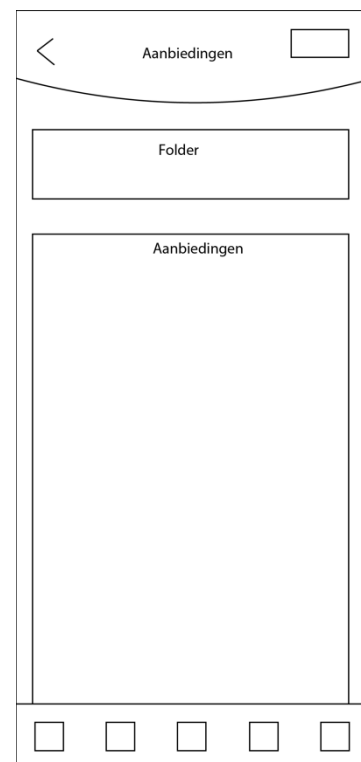
Meldingen/berichten/instellingen

Voor de meldingen, berichten en instellingen heb ik 1 wireframe gemaakt omdat deze pagina's dezelfde indeling krijgen. Deze pagina zal uit een lijst met meldingen, chats en instellingen bestaan.



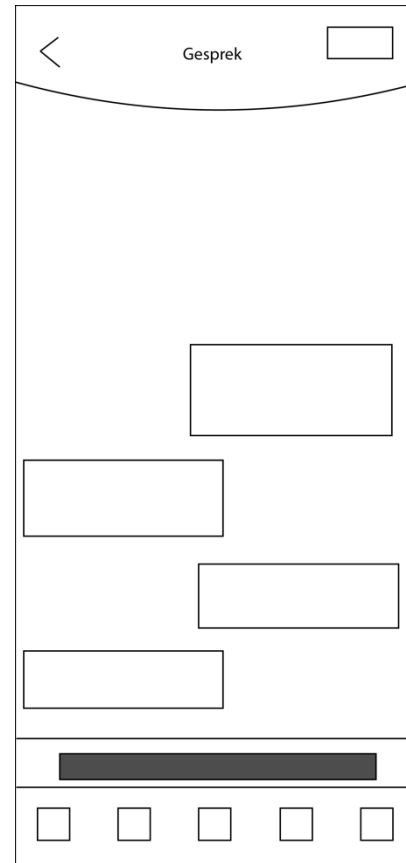
Aanbiedingen

Op de aanbiedingen pagina kunnen medewerkers een lijst zien met wat er deze week en volgende week in de aanbieding is. Ook is er de optie om de folder te downloaden.



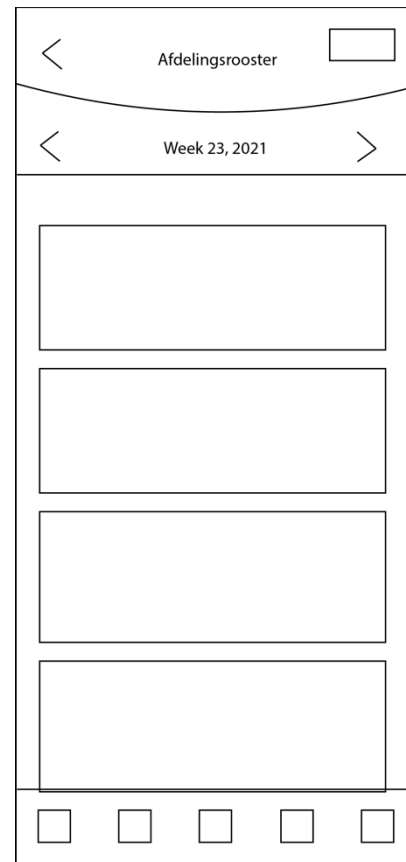
Chat gesprek

Voor de gesprekken pagina heb ik het design van de huidige chat functie aangehouden.



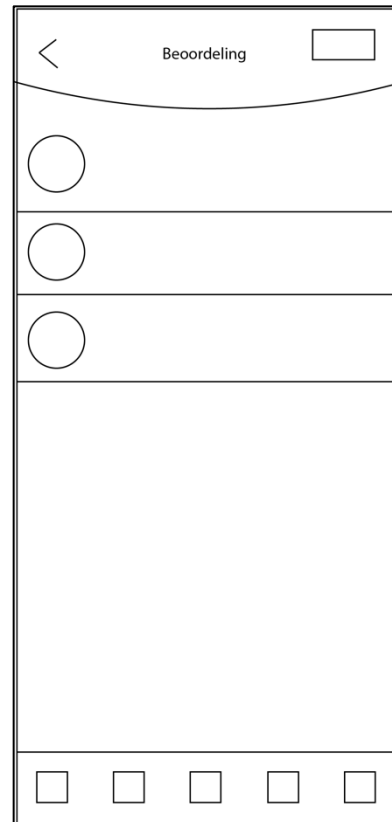
Afdelingsrooster (leidinggevende)

Het design voor het afdelingsrooster waar de leidinggevende de roosters van iedereen kan zien zal ongeveer hetzelfde design krijgen als het persoonlijke rooster.



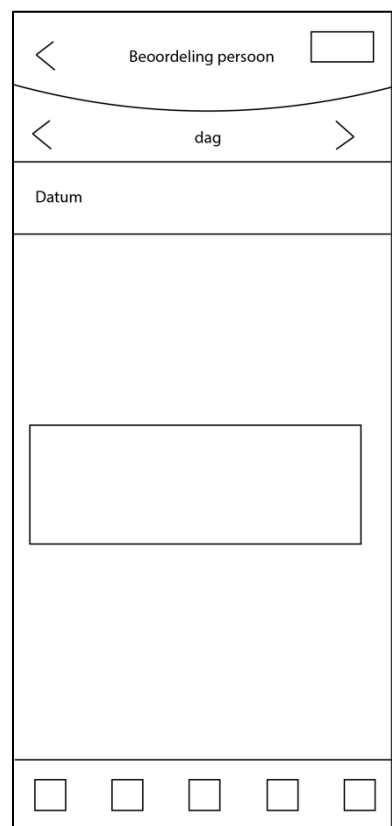
Beoordeling (leidinggevende)

Op de beoordeling pagina zal een lijst van alle medewerkers komen met links een foto, door op een medewerker te klikken ga je naar hun beoordeling toe



Beoordeling medewerker (leidinggevende)

Op deze pagina kan de leidinggevende beoordelen op hoe deze op een bepaalde dag heeft gewerkt, dit kan dan later worden teruggezien door andere medewerkers.



Medewerkerbeheer (leidinggevende)

Op deze pagina kan de leidinggevende van alle medewerkers de gegevens als telefoonnummer en adres opzoeken.

The wireframe shows a mobile application interface. At the top, there is a header bar with a back arrow on the left, the title 'Medewerkerbeheer' in the center, and a search input field on the right. Below the header, there is a list of three items, each represented by a circular profile picture placeholder on the left and a rectangular area on the right. Below the list is a large empty rectangular area. At the bottom, there is a navigation bar with five square icons.

Medewerkerbeheer medewerker (leidinggevende)

Hier kan de leidinggevende van een medewerker de gegevens zien.

The wireframe shows a mobile application interface for viewing a specific employee's details. At the top, there is a header bar with a back arrow on the left, the title 'Medewerkerbeheer persoon' in the center, and a search input field on the right. Below the header, there is a circular profile picture placeholder on the left. Below the profile picture is a large rectangular area labeled 'gegevens' (details). At the bottom, there is a navigation bar with five square icons.

Design

Het design van de app heb ik volledig uitgewerkt in Adobe XD, hiervoor heb ik 2 varianten uitgewerkt. De medewerker en leidinggevende variant. Na het maken van de eerste versie ben ik feedback gaan vragen aan mijn coach Berry.

Versie 1

De eerste versie van de medewerkers app is hier te zien:

<https://xd.adobe.com/view/f993eb35-7048-4501-9b64-7ed77462bd40-acc0/>

De eerste versie van de leidinggevende app is hier te zien:

<https://xd.adobe.com/view/d91f39b5-c8ba-476b-9a1b-49853d5cf5fb-8c4c/>

Op de eerste versie van mijn apps heb ik de volgende feedback gekregen van Berry:

Berry was positief over het design van mijn app, als puntje van verbetering gaf hij aan dat het handig is om bovenaan de persoonlijke pagina's (rooster, beschikbaarheid en verlof) de naam van degene die is ingelogd op de app te zetten. Zo is het duidelijk van wie de informatie is waar je naar kijkt.

Versie 2

In de tweede versie van het design heb ik de feedback die Berry mij heeft gegeven op het eerste design meegenomen.

De tweede versie van de medewerkers app is hier te zien:

<https://xd.adobe.com/view/ce4eb1e2-0642-44a2-8eb3-e8eca9983ced-9b1d/>

De tweede versie van de leidinggevende app is hier te zien:

<https://xd.adobe.com/view/5fc62586-c90b-4b9c-b9b1-19fc92b53c77-0a95/>

De tweede versie van mijn app heb ik laten zien aan een collega op het werk, die gaf de volgende feedback:

De app ziet er overzichtelijk uit en alles is makkelijk te vinden, zeker een verbetering ten opzichte van de 4 losse apps die we nu hebben. Als puntje voor verbetering is het nog onduidelijk over welke maand het gaat op de rooster pagina.

Versie 3

In de derde en definitieve versie heb ik de feedback van mijn collega toegepast. Ik heb op de rooster en beschikbaarheid maanden toegevoegd in de kolommen.

De derde versie van de medewerkers app is hier te zien:

<https://xd.adobe.com/view/6d7e5a78-3b0d-40ff-ab30-a8ed570d8b74-382d/>

De derde versie van de leidinggevenden app is hier te zien:

<https://xd.adobe.com/view/75f6b88e-cac8-44f2-a63e-be2c6e0f9bf1-20a5/>

Literatuurlijst

Inter-sites.nl. (z.d.). *3 voorwaarden voor een gebruiksvriendelijke applicatie*. Interclient.

<https://www.interclient.nl/blog/3-voorwaarden-gebruiksvriendelijke-applicatie/>

Redactie. (2014, 10 november). *10 tips voor gebruiksvriendelijke Android-applicaties*.

Android Planet. <https://www.androidplanet.nl/tips/10-tips-voor-succesvolle-android-applicaties/>