

Framework Onderzoeksvragen v.3.5 - Kinder Publisher Portal - Truc Le - 27 feb 2019. **Hoofdvraag:** *Hoe kan Kinder door middel van een interactief digitaal product publishers triggeren, op basis van Kinder content over goede doelen, om relevante goede doelen te koppelen aan hun geschreven content en een donatie widget te plaatsen, zonder dat zij het in het product het overzicht kwijt raken en overladen worden met informatie.*

	1	2	3	4	5
Deelvraag:	Hoe gaat Kinder om met het onderzoek en schrijven van content zodat dit aanspreekt voor de publishers?	Hoe kan er structuur in de content worden aangebracht in de content op het Publisher platform?	Hoe kan Kinder Publishers stimuleren om te blijven terug komen voor het werven van meer fondsen en het creëren van awareness?	1. Hoe kan een website een uitstralingen gegeven worden dat voor de doelgroep autoriteit uitstraalt, zodat hun markt positie sterker wordt.	Wanneer voldoet het product (prototype) aan opgestelde eisen?
Doelen:	<ul style="list-style-type: none"> - Achterhalen van wensen en behoeften van de doelgroep - Achterhalen van de onderzoeksprocessen van de publishers om het digitaal product aantrekkelijker te maken. 	<ul style="list-style-type: none"> - Achterhalen hoe het platform Kinder-World het momenteel doet. - Achterhalen hoe de concurrentie te werk gaat (nationaal en internationaal) - Achterhalen van werkende oplossingen manieren om structuur te kunnen bieden. 	<ul style="list-style-type: none"> - Achterhalen hoe we op de behoeften van de publishers kunnen inspelen. - Het effectief toepassen van persuasion methodieken - Verhogen van de motivatie om Publishers te laten terug komen. 	<ul style="list-style-type: none"> - Achterhalen van geschikte stijlen voor het toepassen van de visual design. - Achterhalen van patterns op vraag 3 - Achterhalen hoe Kinder het “autoriteiten gevoel” kan uitstralen. Wat ziet/ervaart de doelgroep als autoriteit? - Testen op de doelgroep. 	<ul style="list-style-type: none"> - Achterhalen wat de eisen zijn voor een MVP.
Mogelijke onderzoeks/ ontwerp methoden:	<p>Orienting experts interviews: Hiermee kan ik verkennen wat, wensen en behoeftes zijn van de doelgroep.</p> <p>Doelgroep interviews: Met de Contextual inquiry interview-methode zal ik de context rondom de doelgroep beter in kaart kunnen brengen. Hiermee kan ik achterhalen wat, wensen en behoeftes zijn van de doelgroep.</p>	<p>Flows & flaws: Het in kaart brengen van de pro's & con's v. Kinder-World platform.</p> <p>Competitive analysis: Het achterhalen van pleasure / pain punten</p> <p>Good, best & bad practises: Het inzichtelijk maken van practices van de concurrentie.</p> <p>Benchmark creation: Vanuit de practises zal er een fundament opgezet moeten worden voor het ontwerp.</p> <p>Usability test: Het testen van de eerste prototype.</p>	<p>B=MAT & similar models: Het analyseren en toepassen van dit model om persuasive methodieken beter te kunnen toepassen.</p> <p>Use cases: Het doorlopen van de use cases om pain/pleasure punten te kunnen verfijnen met B=MAT model</p>	<p>Pattern library: Een verzameling van patterns vanuit de Good, best & bad practises.</p> <p>De Use cases zullen als fundament dienen voor het testrapport.</p> <p>Testsessies vanuit de verschillende vraagstukken op visueel, functioneel en content gebied</p>	<p>Iteratief testen van de prototype v1.</p> <p>Iteratief testen van de prototype v2.</p> <p>Iteratief testen van de prototype v3</p>
Analyse methoden (deliverables)	<p>Customer journey: Hoe ziet de journey eruit wanneer een publisher te werk gaat?</p> <p>User requirement list: De vereisten vanuit de doelgroep opgesteld in een lijst.</p> <p>Persona: Een heldere omschrijving van de doelgroep.</p> <p>Use cases: Hieruit zal naar voren komen met welke doelen of manieren de doelgroep te werk gaat.</p>	<p>PvE: Waarin de technische eisen en de eisen vanuit de opdrachtgever in staan.</p> <p>Testresultaten vanuit de usability test, hieruit wordt het mogelijk om een tweede versie op te zetten</p>	<p>Scenario's: Het aanbieden van verschillende perspectieven om de ervaring van het product te kunnen verfijnen.</p>	<p>Uitslag test rapport: Hieruit zullen de verschillende testen laten zien wat er aangepast moet worden om een volgende iteratie door te voeren</p> <p>Styleguide & Tone of voice: Hierin is duidelijk gemaakt hoe de vormgeving van Kinder in elkaar zit en hoe zij de doelgroep aanspreken.</p>	<p>Test uitslag: Om te valideren of de eisen zijn behaald</p> <p>Check met PvE</p> <p>Check met Persona</p> <p>Check met URL</p> <p>Check met de Styleguide</p>
Resultaat:	Alle informatie rondom de beleving, wensen en behoeften van een doelgroep als het gaat om het creëren van	Effectieve user centric ontwerpmethodieken om het platform goed te kunnen structureren.	Onderbouwing om de doelgroep terug te laten komen en om te laten zien hoeveel waarde het platform biedt.	Verbetering op de verschillende designs van het product.	Testrapporten Aanbevelingsrapport
Bereik je je doel?					